

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564



รายละเอียดของหลักสูตรระดับปริญญาตรี
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560)
(มคอ.2)

สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

สารบัญ

| รายละเอียดของหลักสูตร | หน้า |
|---|------|
| หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป | |
| 1. รหัสและชื่อหลักสูตร..... | 4 |
| 2. ชื่อปริญญาและสาขา..... | 4 |
| 3. วิชาเอก | 4 |
| 4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร..... | 4 |
| 5. รูปแบบของหลักสูตร..... | 4 |
| 6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร..... | 6 |
| 7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน..... | 6 |
| 8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา..... | 6 |
| 9. ชื่อ นามสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร..... | 7 |
| 10. สถานที่จัดการเรียนการสอน..... | 8 |
| 11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร | 8 |
| 12. ผลกระทบจากข้อ 11. ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย | 9 |
| 13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในสำนักวิชา/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัย | 10 |
| หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร | |
| 1. ปรัชญา จุดเด่น ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร..... | 12 |
| 2. แผนพัฒนาปรับปรุง..... | 13 |
| หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างหลักสูตร | |
| 1. ระบบการจัดการศึกษา..... | 15 |
| 2. การดำเนินการหลักสูตร..... | 15 |
| 3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน..... | 17 |
| 4. องค์กรประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงานหรือสหกิจศึกษา)..... | 55 |
| 5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย | 56 |
| หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล | |
| 1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา..... | 58 |
| 2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน..... | 58 |
| 3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)..... | 65 |

| รายละเอียดของหลักสูตร | หน้า |
|--|------|
| หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา | |
| 1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)..... | 76 |
| 2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา..... | 76 |
| 3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร..... | 76 |
| หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์ | |
| 1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่..... | 77 |
| 2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์..... | 77 |
| หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร | |
| 1. การกำกับมาตรฐาน..... | 78 |
| 2. บัณฑิต..... | 78 |
| 3. นักศึกษา..... | 79 |
| 4. อาจารย์..... | 80 |
| 5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน..... | 81 |
| 6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้..... | 82 |
| 7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)..... | 83 |
| หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร | |
| 1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน..... | 85 |
| 2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม..... | 85 |
| 3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร..... | 85 |
| 4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง..... | 85 |
| ภาคผนวก | |
| ภาคผนวก ก ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตร..... | 86 |
| ภาคผนวก ข คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร..... | 91 |
| ภาคผนวก ค ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร..... | 92 |
| ภาคผนวก ง ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560..... | 108 |

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25500231105298
ชื่อหลักสูตรภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
ชื่อหลักสูตรภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Multimedia Technology and Animation

2. ชื่อปริญญาและสาขา

| | | |
|--------------|----------|---|
| ภาษาไทย : | ชื่อเต็ม | วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน) |
| | ชื่อย่อ | วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน) |
| ภาษาอังกฤษ : | ชื่อเต็ม | Bachelor of Science (Multimedia Technology and Animation) |
| | ชื่อย่อ | B.Sc. (Multimedia Technology and Animation) |

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 162 หน่วยกิตระบบไตรภาค

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

- หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

- หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5.4 ระบบการเรียนการสอน

หลักสูตรมีการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีบรรยาย มีการแบ่งเป็นกลุ่มย่อย (กลุ่มละ 10 – 15 คน) มีการวัดผลในทุกสัปดาห์ตลอดทั้งภาคการศึกษา ทั้งนี้ ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน มีการกำหนด ใจหทัยสำหรับทำแบบฝึกหัดให้กับนักศึกษาทุกหัวข้อ (Formative Assessment) และตรวจประเมินผลงาน ของนักศึกษา พร้อมทั้งให้ความเห็น จุดแข็งและจุดอ่อนแก่นักศึกษาอย่างชัดเจน เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ อย่างลึกซึ้งในรายวิชานั้นๆ หรือการใช้วิธีการสอนรูปแบบอื่นที่ส่งเสริมทักษะที่จำเป็นทั้งการอ่าน การเขียน การนำเสนอ การคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์

5.5 การรับเข้าศึกษา

- รับเฉพาะนักศึกษาไทยและต่างชาติที่สามารถฟัง พูด อ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.6 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- ไม่มี

5.7 ความร่วมมือกับต่างประเทศ

- ไม่มี

5.8 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ให้ปริญญาเพียงสาขาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- 1) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 โดยปรับปรุงมาจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555)
- 2) กำหนดเปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560 เป็นต้นไป
- 3) คณะกรรมการประจำสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ เห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 5/2560 เมื่อวันที่ 15-16 กุมภาพันธ์ 2560
- 4) สภาวิชาการ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 3/2560 เมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2560
- 5) สภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์อนุมัติหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 2/2560 เมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2560

โดยมีรายละเอียดดังนี้

ด้วยหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) ครบกำหนดระยะเวลาที่จะต้องมีการปรับปรุงหลักสูตรให้แล้วเสร็จ ภายในภาคการศึกษาที่ 3/2559 และสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรเสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยคณะกรรมการประจำ

สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ ในการประชุมครั้งที่ 5/2560 เมื่อวันที่ 15-16 กุมภาพันธ์ 2560 และสภาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 3/2560 เมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2560 ได้มีมติเห็นชอบหลักสูตรเรียบร้อยแล้ว

มติที่ประชุม

อนุมัติหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามที่สภาวิชาการนำเสนอ

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2562

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 1) ผู้ผลิตสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Producer)
- 2) นักออกแบบกราฟิก (Graphic Designer)
- 3) นักออกแบบตัวละคร (Character Design Artist)
- 4) แอนิเมเตอร์ (Animator)
- 5) นักออกแบบบทภาพ (Storyboard Artist)
- 6) ศิลปินดิจิทัล (Digital Artist)
- 7) นักเขียนการ์ตูน (Comic Artist)
- 8) นักสร้างโมเดล 3 มิติ (3D Modeler)
- 9) นักสร้างเทคนิคพิเศษ (Special Effect Artist)
- 10) นักออกแบบเกม (Game Designer)
- 11) ผู้พัฒนาเกม (Game Developer)
- 12) นักเขียนโปรแกรมเกม (Game Programmer)
- 13) ผู้ประกอบการในสายงานที่เกี่ยวข้อง (Multimedia and Animation Entrepreneur)

9. ชื่อ นามสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

| ตำแหน่งทางวิชาการ | ชื่อ-สกุล | คุณวุฒิปริญญาตรีและสาขาวิชา (เรียงลำดับจากเอก-โท-ตรี),(สาขาวิชา),สถาบัน,ปีที่สำเร็จการศึกษา) | ผลงานทางวิชาการ 5 ปี ย้อนหลัง |
|-------------------|---------------------------|--|-------------------------------|
| 1. อาจารย์ | นางสาวกาญจน์รัฐา ไชยศรียา | Ph.D.(Computer Science), University of Southampton, UK, 2559 วท.ม.(เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ), มหาวิทยาลัยมหิดล, 2548 สส.บ.(สารสนเทศศึกษา), มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2545 | มีผลงานตามเกณฑ์ |
| 2. อาจารย์ | นางสาวศศิธร รัตนรุ่งโรจน์ | Ph.D. (Informatics), University of Sussex, UK, 2559 วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ), มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2549 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2542 | มีผลงานตามเกณฑ์ |
| 3. อาจารย์ | นางนภรัตน์ ชูเกิด | ปร.ด.(เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา), มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2555 ศศ.ม.(เทคโนโลยีทางการศึกษา), มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545 กศ.บ.(เทคโนโลยีทางการศึกษา), มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2542 | มีผลงานตามเกณฑ์ |
| 4. อาจารย์ | นายโกสินทร์ กาฬรัตน์ | วศ.ม.(วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์), สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2549 วศ.บ.(อิเล็กทรอนิกส์), สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2547 | มีผลงานตามเกณฑ์ |
| 5. อาจารย์ | นายปฏิบัติ ปรียาวงศากุล | ศป.ม.(นิเทศศิลป์), มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555 ศป.บ.(นิเทศศิลป์), สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2549 | มีผลงานตามเกณฑ์ |

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

เทคโนโลยีมีผลดีมีเดียและแอนิเมชันในปัจจุบันเข้าไปมีบทบาทอยู่ในอุตสาหกรรมแทบทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็น อุตสาหกรรมบันเทิงต่างๆ อุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ อุตสาหกรรมด้านการสื่อสาร อุตสาหกรรมด้านการออกแบบ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการศึกษา และอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นต้น ดังจะเห็นได้จากนโยบาย Thailand 4.0 ซึ่งเป็นโมเดลพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาลที่กำหนดกลยุทธ์ในการนำโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” โดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” และเปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรมไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ซึ่งหนึ่งในกลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องคือ กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การบรรยายเรื่องทิศทางอนาคตของแอนิเมชันไทย โดยนายกสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทยได้กล่าวถึงอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทยว่า ยังคงมีตลาดโลกที่เปิดกว้างและสามารถเข้าถึงได้หลายช่องทาง ในขณะนี้ประเทศไทยก็มีโอกาสอย่างมากที่จะผลิตและนำเสนอคอนเทนต์ใหม่เข้าสู่ตลาดเหล่านี้และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่มีมากขึ้นอย่างต่อเนื่องซึ่งเห็นได้จากภาพยนตร์แอนิเมชันหลายๆเรื่องและเกมที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก จากการวิเคราะห์ข้อมูลของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ และสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย ในปี 2558 ซึ่งให้เห็นว่ามูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมของไทย ในปี 2557 อยู่ที่ 11,338 ล้านบาท ซึ่งมีอัตราเติบโต 6.5% จากปี 2556 โดยมีตัวขับเคลื่อนหลักคือสถานะเศรษฐกิจในประเทศ และนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล และมีการผลิตแอนิเมชันและเกมเพื่อการส่งออก ซึ่งมีมูลค่ารวม 1,687 ล้านบาท โดยมีอัตราเติบโตจากปี 2556 เท่ากับ 6.6% นอกเหนือจากนี้ แนวโน้มการเติบโตของสาขาแอนิเมชัน ในปี 2559 จะเท่ากับ 10.0% และสาขาเกมจะเท่ากับ 26.1% ดังนั้นการสร้างบุคลากรทางด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันจึงเป็นภารกิจที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ต้องมีการพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานทั้งภาครัฐและเอกชน และมีความเชี่ยวชาญในเฉพาะด้าน ในส่วนของหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ได้เปิดการเรียนการสอนหลักสูตรนี้มาตั้งแต่ปีการศึกษา 2550 เพื่อตอบสนองความต้องการบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ มีคุณสมบัติที่เหมาะสมสอดคล้องกับทิศทางในการพัฒนาประเทศ โดยในปี พ.ศ. 2560 นี้ ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรฯ ฉบับปี พ.ศ. 2555 เพื่อให้สามารถสร้างบุคลากรที่ตรงกับทิศทางการเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันยิ่งขึ้น

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมหรือวัฒนธรรม

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 กำหนดปัจจัยหลักเพื่อการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและพัฒนา และนวัตกรรม ในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไทยในทุกด้านเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของท่ามกลางการแข่งขันในโลกที่รุนแรงขึ้นมาก ประเทศไทยยังมีข้อจำกัดหลายด้าน อาทิคุณภาพคนไทยยังต่ำ แรงงานส่วนใหญ่มีปัญหาทั้งในเรื่ององค์ความรู้ ทักษะ และทัศนคติ สังคมขาดคุณภาพและมีความเหลื่อมล้ำสูงเป็นอุปสรรคต่อการยกระดับศักยภาพการพัฒนา โครงสร้างประชากรเข้าสู่สังคมสูงวัยส่งผลให้ขาดแคลนแรงงาน จำนวนประชากรวัยแรงงานลดลงตั้งแต่ปี 2558 และโครงสร้างประชากรจะเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์

ท่ามกลางปัญหาท้าทายหลากหลายที่เป็นอุปสรรคสำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศไทยในระยะยาวดังกล่าว การพัฒนาประเทศไทยไปสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว มีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนในระยะยาวได้นั้น ประเทศต้องเร่งพัฒนาปัจจัยพื้นฐานเชิงยุทธศาสตร์ในทุกด้าน ได้แก่ การเพิ่มการลงทุนเพื่อการวิจัยและพัฒนา การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ซึ่งต้องดำเนินการควบคู่กับการเร่งยกระดับทักษะฝีมือแรงงานกลุ่มที่กำลังจะเข้าสู่ตลาดแรงงานและกลุ่มที่อยู่ในตลาดแรงงานปัจจุบัน ให้สอดคล้องกับสาขาการผลิตและบริการ เป้าหมายและการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี รวมถึงการพัฒนาคนในภาพรวมให้เป็นคนที่สมบูรณ์ในทุกช่วงวัยที่สามารถบริหารจัดการ การเปลี่ยนแปลงที่เป็นสภาพแวดล้อม การดำเนินชีวิตได้อย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาทุนมนุษย์จากการยกระดับคุณภาพการศึกษา การเรียนรู้ การพัฒนาทักษะ และยกระดับคุณภาพบริการสาธารณสุขให้ทั่วถึง ในทุกพื้นที่ พร้อมทั้งต้องส่งเสริมบทบาทสถาบันทางสังคมในวงกลมเกลาสรางคนดี มีวินัย มีค่านิยมที่ดี และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

12. ผลกระทบจากข้อ 11. ต่อการพัฒนาหลักสูตร และความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

การปรับปรุงหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ปี พ.ศ. 2560 นั้น มุ่งเน้นการพัฒนาคนและสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้รอบรู้ สามารถนำความรู้ความสามารถและประสบการณ์จากการเรียนในหลักสูตร 4 ปี ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถผลิตงานจากแนวคิดใหม่ๆ ผสมผสานกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการสร้างบัณฑิตที่มีจิตสำนึกสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมในงานวิชาชีพด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน รวมไปถึงการใช้ความรู้ความสามารถในการทำงานเพื่อพัฒนาสังคมและประเทศชาติสืบไป ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับแผนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ที่ให้ตระหนักถึงการแก้ไขปัญหาคุณภาพของคนไทย โดยมุ่งเน้นที่การพัฒนาคนให้มีประสิทธิภาพโดยยกระดับคุณภาพการศึกษา สนับสนุนการสร้างคนดี มีความรับผิดชอบต่อสังคม สร้างแรงงานที่มีคุณภาพเข้าสู่ตลาดและพัฒนาสังคมต่อไปในอนาคต

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

จากพันธกิจของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ที่มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการทางด้านเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ รวมทั้งการศึกษา วิจัย และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่เพื่อความสามารถในการพึ่งตนเองและการแข่งขันในระดับนานาชาติ หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน จึงมุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศด้านเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน ไปประยุกต์ใช้ในงานต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักคิดเป็น ทำเป็น สามารถสร้างงานได้เอง ตลอดจนเป็นผู้มีจิตสำนึกสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมในงานวิชาชีพด้านเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน อันจะเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนความเจริญทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของประเทศต่อไป

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในสำนักวิชา/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัย

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยสำนักวิชา/สาขา/หลักสูตรอื่น

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ จำนวน 15 รายวิชา

| | | |
|-----------|---|----------|
| GEN60-001 | ภาษาไทยพื้นฐาน | 0(0-0-8) |
| GEN60-002 | ภาษาอังกฤษพื้นฐาน | 0(0-0-8) |
| GEN60-111 | ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย | 4(2-4-6) |
| GEN60-112 | ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน | 2(1-2-3) |
| GEN60-113 | ภาษาอังกฤษในสื่อและการสื่อสาร | 2(1-2-3) |
| GEN60-114 | ภาษาอังกฤษในความหลากหลายทางวัฒนธรรม | 2(1-2-3) |
| GEN60-115 | ภาษาอังกฤษเพื่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี | 2(1-2-3) |
| GEN60-116 | ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาชุมชน | 4(2-4-6) |
| GEN60-117 | ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ | 4(2-4-6) |
| GEN60-121 | สังคมโลกปัจจุบันและการเป็นพลเมืองโลก | 4(3-2-7) |
| GEN60-122 | ความซาบซึ้งในคุณค่าและความงาม | 4(3-2-7) |
| GEN60-123 | การจัดการชีวิตอย่างชาญฉลาด | 4(2-4-6) |
| GEN60-131 | การสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต | 4(2-4-6) |
| GEN60-141 | วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน | 4(3-2-7) |
| GEN60-151 | เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต | 4(0-0-8) |

2) หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 2 รายวิชา

| | | |
|-----------|--|----------|
| ICT60-111 | การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล | 2(0-4-2) |
| DIM60-101 | การรู้สารสนเทศ | 2(2-0-4) |

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้สำนักวิชา/หลักสูตรอื่น

| | | |
|-----------|-------------------------------|----------|
| MTA60-101 | การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ | 2(1-2-3) |
|-----------|-------------------------------|----------|

13.3 การบริหารจัดการ

- 1) มีผู้ประสานงานรายวิชาทุกรายวิชา เพื่อทำหน้าที่ประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาในการพิจารณาข้อกำหนดรายวิชา การจัดการเรียนการสอน และการประเมินผลการดำเนินการ
- 2) มีอาจารย์ประจำหลักสูตร เพื่อทำหน้าที่ดูแลและดำเนินการเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดหลักสูตร
- 3) ในกลุ่มรายวิชาศึกษาทั่วไป ได้ประสานงานกับสำนักวิชาที่เกี่ยวข้อง เพื่อสอนในรายวิชาที่หลักสูตรไม่ได้จัดสอนเอง
- 4) มีวิทยากร และอาจารย์พิเศษผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเพื่อสอนในบางรายวิชา
- 5) มีการเปิดคอร์สสอนเพิ่มเติมในบางรายวิชาเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ซอฟต์แวร์ใหม่ๆสำหรับงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
- 6) มีการทดสอบวัดความรู้พื้นฐานในบางรายวิชา เพื่อวางแผนการเรียนการสอนโดยการจัดกลุ่มผู้เรียนตามความสามารถส่วนบุคคล เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนได้วางเทคนิคในการสอนได้ถูกต้อง

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา ความสำคัญ

หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันมุ่งให้บัณฑิตมีความรู้ความสามารถในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศด้านเทคโนโลยีมีเดีย เกม และแอนิเมชัน ไปประยุกต์ใช้ในงานต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพ และให้บัณฑิตเป็นผู้ที่รู้จักคิดเป็น ทำเป็น สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังมุ่งให้บัณฑิตมีจิตสำนึกสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมในงานวิชาชีพ

1.2 จุดเด่นของหลักสูตร

- 1) โครงสร้างและเนื้อหาของวิชาของหลักสูตรมีความทันสมัย ครบถ้วน และมุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรคงานมีเดีย เกมและแอนิเมชัน ที่มีคุณภาพสอดคล้องกับนโยบาย “ประเทศไทย 4.0”
- 2) มีห้องปฏิบัติการที่ใหญ่และทันสมัย มีอุปกรณ์และเครื่องมือในการเรียนเทียบเท่าภาคอุตสาหกรรม ใหญ่และทันสมัยที่สุดในภาคใต้ และเป็น 1 ใน 5 ของประเทศไทย
- 3) ผลิตบัณฑิตที่มีคุณสมบัติตรงตามที่ตลาดอุตสาหกรรมมีเดียมีเดียต้องการ โดยมุ่งเน้นผลิตบัณฑิตให้มีความสามารถในการออกแบบและผลิตแอนิเมชัน และเกม ทั้งในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ตลอดจนสามารถนำเทคโนโลยีความจริงเสมือนหรือเทคโนโลยีความจริงเสมือนผสานโลกจริงมาใช้งานแอนิเมชันและเกมได้
- 4) อาจารย์ผู้สอนและบุคลากรเป็นผู้ที่มีความพร้อมในการปฏิบัติงานทั้งด้านความรู้ ทักษะ ความชำนาญ และเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบสูง ทุ่มทะเลาะในหน้าที่รับผิดชอบ
- 5) ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ โดยมีการเตรียมความพร้อมด้านภาษาอังกฤษในรายวิชาศึกษาทั่วไปจำนวน 6 รายวิชาตลอด 2 ปีการศึกษา และเมื่อเข้าสู่วิชาชีพจะมีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษในรายวิชาการขั้นรูป 3 มิติ รายวิชาการเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจดิจิทัล และรายวิชาสัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน
- 6) มีการควบคุมมาตรฐานการศึกษา โดยหลังจากศึกษาครบในแต่ละปีการศึกษา จะมีการสอบประมวลความรู้ (Comprehensive Examination) เพื่อทดสอบความรู้ ความสามารถ ประสิทธิภาพ และการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้
- 7) มีความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมและภาครัฐเพื่อร่วมกันพัฒนาบัณฑิต

1.3 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อผลิตบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน ให้มีความรู้ความสามารถ ทั้งด้านทฤษฎี และปฏิบัติ สามารถใช้ความรู้ที่เรียนมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถสร้างนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชันในระดับประเทศได้
- 3) เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์แนวความคิดร่วมกับเทคโนโลยี เพื่อสร้างงานที่มีคุณภาพ
- 4) เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยเฉพาะทางด้านที่เกี่ยวข้องการใช้งานด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดีย เกม และแอนิเมชัน
- 5) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สามารถทำงานเป็นทีมและปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

| แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง | กลยุทธ์ | หลักฐาน/ตัวบ่งชี้ |
|---|---|--|
| 1. จัดทำและปรับปรุงหลักสูตรให้มีมาตรฐานไม่ต่ำกว่าที่ สกอ. กำหนด | <ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาหลักสูตรโดยมีพื้นฐานจากหลักสูตรที่ใกล้เคียงกันของมหาวิทยาลัยอื่นๆ - ติดตามประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ | <ul style="list-style-type: none"> - เอกสารปรับปรุงหลักสูตร พ.ศ.2560 - รายงานผลการประเมินหลักสูตรพ.ศ. 2560 |
| 2. ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดทั้งภาคอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจ รวมถึงไปถึงปัญหาสังคม และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี | <ul style="list-style-type: none"> - ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความต้องการของภาคอุตสาหกรรม - นำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มศักยภาพของหลักสูตร - สร้างความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรม - ติดตามความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหรือนายจ้างอย่างสม่ำเสมอ - สร้างความร่วมมือด้านการวิจัยกับสถาบันต่างๆทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน | <ul style="list-style-type: none"> - รายงานผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อความรู้และความทันสมัยของหลักสูตร - รายงานผลการสร้างความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรม - รายงานผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหรือนายจ้าง - รายงานผลการประเมินหลักสูตร |

| แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง | กลยุทธ์ | หลักฐาน/ตัวบ่งชี้ |
|--|---|--|
| 3. พัฒนาบุคลากรด้านการเรียน การสอนและบริการวิชาการ | <ul style="list-style-type: none"> - สนับสนุนคณาจารย์และนักวิชาการของหลักสูตรเข้าอบรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตเกมและแอนิเมชัน - สนับสนุนให้มีการบริการวิชาการแก่องค์กรภายนอก - ส่งเสริมให้มีการนำความรู้ทั้งจากภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติ และงานวิจัยไปใช้จริงเพื่อทำประโยชน์ให้แก่ชุมชน | <ul style="list-style-type: none"> - ปริมาณงานบริการวิชาการต่ออาจารย์และนักวิชาการในหลักสูตร - รายงานผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการวิชาการ - จำนวนโครงการ/กิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน และความบรรลุผลสำเร็จ - การนำความรู้ที่ได้จากการอบรมมาปรับใช้ในการเรียนการสอน |
| 4. แผนการส่งเสริมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก | <ul style="list-style-type: none"> - เพิ่มพูนทักษะอาจารย์ในการสอนเชิงรุก - ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้ระบบสารสนเทศเพื่อค้นคว้าข้อมูลและเรียนรู้ด้วยตนเอง - ส่งเสริมการประเมินผลที่เน้นพัฒนาการของผู้เรียน - เน้นรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิบัติเป็นฐาน | <ul style="list-style-type: none"> - ผลการประเมินความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก นักศึกษามีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 - ผลความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้ระบบสารสนเทศในการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักศึกษามีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก นักศึกษาในชั้นเรียนได้ผลการเรียนมากกว่า D ร้อยละ 70 |
| 5. แผนการส่งเสริมทักษะการใช้ชีวิตสำหรับผู้เรียน | <ul style="list-style-type: none"> - เพิ่มพูนทักษะการใช้ชีวิตผ่านการปฏิบัติงานจริงกับสถานประกอบการ | <ul style="list-style-type: none"> - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสหกิจศึกษา นักศึกษาผ่านร้อยละ 95 |

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบการศึกษา

เป็นระบบไตรภาค (Trimester System) โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ภาคการศึกษา และหนึ่งภาคการศึกษามีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 12 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

ไม่มี

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

หน่วยกิต (Credits) หมายถึง หน่วยที่ใช้แสดงปริมาณการศึกษา โดย 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ 12/15 หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ 5 หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ 4 หน่วยกิตระบบทวิภาค

การกำหนดหน่วยกิตแต่ละรายวิชาในระบบไตรภาคมีหลักเกณฑ์ ดังนี้

(1) รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า 12 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค

(2) รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า 24 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค

(3) การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า 36 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค

(4) การทำโครงการหรือกิจกรรมอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้นๆ ไม่น้อยกว่า 36 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค

(5) กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนามหรือสหกิจศึกษา ที่ใช้เวลาปฏิบัติงานในสถานประกอบการตามเวลาปฏิบัติงานของสถานประกอบการตลอดระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 16 สัปดาห์ อย่างต่อเนื่อง คิดเป็นปริมาณการศึกษาให้ มีค่าเท่ากับ 9 หน่วยกิต ประกอบด้วยรายวิชาเตรียมสหกิจศึกษาคิดเป็น 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค และรายวิชาสหกิจศึกษาคิดเป็น 8 หน่วยกิตระบบไตรภาค

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

เป็นหลักสูตรเรียนเต็มเวลา (ภาคปกติ) ระยะเวลาการศึกษา 4 ปีการศึกษา (12 ภาคการศึกษา) ใช้เวลาศึกษาไม่ต่ำกว่า 9 ภาคการศึกษา และอย่างมากไม่เกิน 8 ปีการศึกษา

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนกรกฎาคม – กันยายน

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนตุลาคม – มกราคม

ภาคการศึกษาที่ 3 เดือนกุมภาพันธ์ – เมษายน

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1) สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการหรือเทียบเท่า

2) เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

1) ผู้เข้าศึกษามีทักษะทางด้านศิลปะที่แตกต่างกัน

2) ผู้เข้าศึกษามีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษต่ำ

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

1) หลักสูตรฯ จัดกิจกรรมเข้าค่ายปรับพื้นฐานทางด้านศิลปะให้กับนักศึกษาแรกเข้าก่อนเปิดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษาที่ 1

2) สอดแทรกเอกสารและสื่อประกอบการสอนเป็นภาษาอังกฤษในบางรายวิชา

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

| ระดับชั้นปี | จำนวนนักศึกษาในแต่ละปีการศึกษา | | | | |
|---|--------------------------------|------|------|------|------|
| | 2560 | 2561 | 2562 | 2563 | 2564 |
| ชั้นปีที่ 1 | 60 | 60 | 80 | 80 | 100 |
| ชั้นปีที่ 2 | - | 60 | 60 | 80 | 80 |
| ชั้นปีที่ 3 | - | - | 60 | 60 | 80 |
| ชั้นปีที่ 4 | - | - | - | 60 | 60 |
| รวมจำนวนนักศึกษา | 60 | 120 | 200 | 280 | 320 |
| จำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาเมื่อสิ้นปีการศึกษา | - | - | - | 60 | 60 |

2.6 งบประมาณตามแผน

งบประมาณรายรับรายจ่าย

| ประเภทการ | ปี 2560 | ปี 2561 | ปี 2562 | ปี 2563 | ปี 2564 |
|---|-----------|-----------|-----------|------------|------------|
| จำนวนรับนักศึกษา (คน) | 60 | 60 | 80 | 80 | 100 |
| รายรับ | | | | | |
| ค่าธรรมเนียมการศึกษา/ปี(45000 ต่อคน) *(คิด 15000 ต่อคน ต่อเทอม) | 2,700,000 | 5,400,000 | 9,000,000 | 12,600,000 | 14,400,000 |
| จำนวนอาจารย์ | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 |
| ค่าใช้จ่ายในการลงทุน | | | | | |
| ค่าครุภัณฑ์ | 3,000,000 | | | | |

| ประมาณการ | ปี 2560 | ปี 2561 | ปี 2562 | ปี 2563 | ปี 2564 |
|--------------------------------|------------|------------|-----------|-----------|------------|
| ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน/ปี | | | | | |
| เงินเดือน/ค่าตอบแทนสายวิชาการ | 2,760,000 | 2,930,000 | 3,110,000 | 3,300,000 | 3,500,000 |
| เงินเดือน/ค่าตอบแทนสายสนับสนุน | 964,800 | 1,025,000 | 1,090,000 | 1,160,000 | 1,230,000 |
| ค่าตอบแทนอาจารย์พิเศษ | 100,000 | 250,000 | 500,000 | 500,000 | 500,000 |
| ค่าวัสดุการศึกษา | 180,000 | 216,000 | 259,200 | 311,040 | 373,248 |
| ค่าวัสดุสำนักงาน | 120,000 | 132,000 | 145,200 | 159,720 | 175,692 |
| ค่าสาธารณูปโภค | 120,000 | 126,000 | 132,300 | 138,915 | 145,861 |
| ค่าใช้จ่ายอื่นๆ | 120,000 | 126,000 | 132,300 | 138,915 | 145,861 |
| รวมกระแสเงินสดออก | 7,664,800 | 4,805,000 | 5,369,000 | 5,708,590 | 6,070,662 |
| กระแสเงินสดสุทธิ | -4,664,800 | 595,000 | 3,631,000 | 6,891,410 | 8,329,338 |
| จำนวนนักศึกษา | 60 | 120 | 200 | 280 | 320 |
| ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา | 122,747 | 40,042 | 26,845 | 20,388 | 18,971 |
| กระแสเงินสดสะสม | -4,664,800 | -4,069,800 | -438,800 | 6,452,610 | 12,523,272 |

2.7 ระบบการศึกษา

- แบบชั้นเรียน
- แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (E-learning)
- แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- อื่น ๆ (ระบุ).....

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาและการลงทะเบียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2560

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 162 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 40 หน่วยกิต

1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 20 หน่วยกิต

| | |
|---------------------------------------|-------------|
| 2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ | 12 หน่วยกิต |
| 3) กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัย | 4 หน่วยกิต |
| 4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ | 4 หน่วยกิต |
| 5) กลุ่มวิชาสารสนเทศ | 4* หน่วยกิต |

หมายเหตุ * ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร

| | |
|-----------------------------|---------------------|
| ข. หมวดวิชาเฉพาะ | 114 หน่วยกิต |
| 1) กลุ่มวิชาแกน | 22 หน่วยกิต |
| 2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ | 69 หน่วยกิต |
| 3) กลุ่มวิชาเอกเลือก | 14 หน่วยกิต |
| 4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา | 9 หน่วยกิต |
| ค. หมวดวิชาเลือกเสรี | 8 หน่วยกิต |

3.1.3 รายวิชา

| | |
|---|--------------------|
| ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 40 หน่วยกิต |
| 1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร | 20 หน่วยกิต |
| GEN60-001 ภาษาไทยพื้นฐาน | 0(0-0-8) |
| Fundamental Thai | |
| GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน | 0(0-0-8) |
| Fundamental English | |
| GEN60-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย | 4(2-4-6) |
| Thai for Contemporary Communication | |
| GEN60-112 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน | 2(1-2-3) |
| English in Daily Life | |
| GEN60-113 ภาษาอังกฤษในสื่อและการสื่อสาร | 2(1-2-3) |
| English in Media Communication | |
| GEN60-114 ภาษาอังกฤษในความหลากหลายทางวัฒนธรรม | 2(1-2-3) |
| English in Cultural Diversity | |
| GEN60-115 ภาษาอังกฤษเพื่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี | 2(1-2-3) |
| English in Health | |
| GEN60-116 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาชุมชน | 4(2-4-6) |
| English for Community Development | |
| GEN60-117 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ | 4(2-4-6) |

English for Business Communication

หมายเหตุ 1) นักศึกษาทุกคนต้องสอบ GEN60-001 ภาษาไทยพื้นฐาน ในช่วงก่อนเริ่มเรียนภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ต้องเข้าเรียนเสริมและทดสอบรายวิชา GEN60-001 ภาษาไทยพื้นฐาน จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชา GEN60-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัยได้

2) นักศึกษาทุกคนต้องสอบ GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในช่วงก่อนเริ่มเรียนภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ต้องเข้าเรียนเสริมและทดสอบรายวิชา GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป) ได้

2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ **12 หน่วยกิต**
GEN60-121 สังคมโลกปัจจุบันและการเป็นพลเมืองโลก 4(3-2-7)

The Present World and Global Citizenship

GEN60-122 ความซาบซึ้งในคุณค่าและความงาม 4(3-2-7)
Appreciation of Value and Beauty

GEN60-123 การจัดการชีวิตอย่างชาญฉลาด 4(2-4-6)
Smart Life Management

3) กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัย **4 หน่วยกิต**
GEN60-131 การสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต 4(2-4-6)
Creating Quality of Life

4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ **4 หน่วยกิต**
GEN60-141 วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 4(3-2-7)
Science and Mathematics in Daily Life

5) กลุ่มวิชาสารสนเทศ **4 หน่วยกิต**
GEN60-151 เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต 4(0-0-8)
IT for the Present and Beyond

หมายเหตุ นักศึกษาทุกคนต้องสอบ Placement Test ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ในช่วงต้นภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด สำหรับนักศึกษาที่มีผลการสอบผ่านตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะได้ผลการศึกษาในรายวิชา GEN60-151 เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต เป็น S ในภาคการศึกษาที่สอบ ส่วนนักศึกษาที่มีผลการสอบไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะต้องเข้าเรียนเสริมและสอบ Placement Test จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ จึงจะได้ผลการศึกษาในรายวิชา GEN60-151 เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต เป็น S ทั้งนี้ให้ระบุรายวิชานี้ไว้ในใบแสดงผลการศึกษา (Transcript) และโครงสร้างหลักสูตรโดยไม่นับหน่วยกิต

ข. หมวดวิชาเฉพาะ **114 หน่วยกิต**

1) กลุ่มวิชาแกน **22 หน่วยกิต**

| | | |
|------------------------------------|---|--------------------|
| ICT60-111 | การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล Documentation management and data processing | 2(0-4-2) |
| DIM60-101 | การรู้สารสนเทศ Information Literacy | 2(2-0-4) |
| MTA60-101 | การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ Graphic design for Presentation | 2(0-4-2) |
| MTA60-102 | การวาดเส้น Drawing | 3(1-4-4) |
| MTA60-103 | หลักการใช้สี Principle of Color Usage | 3(1-4-4) |
| MTA60-104 | องค์ประกอบศิลป์ Art Composition | 3(1-4-4) |
| MTA60-201 | ดิจิทัลอาร์ต Digital Arts | 3(1-4-4) |
| MTA60-202 | คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน Mathematics and Physics for Game and Animation Programming | 4(2-4-6) |
| 2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ | | 69 หน่วยกิต |
| 2.1) กลุ่มวิชาพื้นฐานศิลปะ | | 4 หน่วยกิต |
| MTA60-111 | ศิลปะวิจิตรศิลป์ Art Appreciation | 2(2-0-4) |
| MTA60-119 | ดนตรีวิจิตรศิลป์ Music Appreciation | 2(2-0-4) |
| 2.2) กลุ่มวิชาศิลปะประยุกต์ | | 20 หน่วยกิต |
| MTA60-113 | การวาดและลงสีดิจิทัล Digital Drawing and Painting | 4(2-4-6) |
| MTA60-114 | พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน Screenplay Writing Fundamental for animation | 2(2-0-4) |
| MTA60-116 | การออกแบบตัวละคร | 4(2-4-6) |

| | |
|---|--------------------|
| Character Designing | |
| MTA60-117 การเขียนบทภาพ | 3(1-4-4) |
| Storyboarding | |
| MTA60-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน | 3(1-4-4) |
| Acting for Animation | |
| MTA60-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน | 4(3-2-7) |
| Scoring and Sound for Animation | |
| 2.3) กลุ่มวิชาพื้นฐานเทคโนโลยี | 12 หน่วยกิต |
| MTA60-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย | 2(2-0-4) |
| Multimedia Technology | |
| MTA60-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล* | 2(2-0-4) |
| Creative Thinking in Digital Era | |
| MTA60-211 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี | 4(4-0-8) |
| Problem Solving and Algorithm | |
| MTA60-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน | 2(2-0-4) |
| Game and Animation Industry | |
| MTA60-314 การเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจดิจิทัล | 2(2-0-4) |
| Entrepreneurship in Digital Business | |
| * หมายเหตุ เป็นวิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ | |
| 2.4) กลุ่มวิชาเทคโนโลยีประยุกต์ | 33 หน่วยกิต |
| MTA60-118 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ | 4(2-4-6) |
| Computer 2D Animation | |
| MTA60-212 การขึ้นรูป 3 มิติ* | 4(2-4-6) |
| 3D Modeling | |
| MTA60-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ | 2(1-2-3) |
| Human Computer Interaction | |
| MTA60-215 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ | 4(2-4-6) |
| Computer 3D Animation | |

| | | |
|-----------|--|-----------|
| MTA60-216 | เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว Motion Capture Technology | 3(0-6-3) |
| MTA60-217 | เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน Mixed Reality Technology | 4(3-2-7) |
| MTA60-313 | สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน* Seminar in Multimedia Technology and Animation | 2(2-0-4) |
| MTA60-315 | โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1 Multimedia Technology and Animation Project I | 4(1-6-5) |
| MTA60-411 | โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2 Multimedia Technology and Animation Project II | 6(0-12-6) |

* หมายเหตุ เป็นวิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ

3) กลุ่มวิชาเอกเลือก

14 หน่วยกิต

3.1) กลุ่มวิชาศิลปะและแอนิเมชัน

| | | |
|-----------|---|----------|
| MTA60-121 | ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น Introduction to Animation Film | 2(2-0-4) |
| MTA60-222 | การปั้น Sculpting | 2(1-2-3) |
| MTA60-223 | การสร้างภาพยนตร์สต๊อปโมชัน Stop Motion Film Making | 2(1-2-3) |
| MTA60-224 | การเขียนภาพมนุษย์และสัตว์ Human and Animal Drawing | 3(1-4-4) |
| MTA60-225 | สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิซวลเอฟเฟกต์ Special Effect and Visual Effect | 3(1-4-4) |
| MTA60-321 | กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา Graphic and Animation for Advertising | 4(2-4-6) |
| MTA60-322 | การออกแบบงานแอนิเมชัน Animation Designing | 4(2-4-6) |
| MTA60-323 | การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน | 3(1-4-4) |

| | | |
|--------------------------------------|--|----------|
| | Voice Acting for Animation | |
| MTA60-324 | การผลิตงานแอนิเมชัน Animation Production | 4(2-4-6) |
| MTA60-325 | เทคนิคการซ้อนภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต Composition Technique for Post Production | 3(1-4-4) |
| MTA60-422 | เทคนิคการเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ 3D Rendering Technique | 3(1-4-4) |
| MTA60-423 | พื้นผิว การจัดแสงและเรนเดอร์สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ Shading, Lighting and Rendering for 3D Animation | 3(1-4-4) |
| MTA60-424 | การเขียนโปรแกรมสำหรับงานแอนิเมชัน Animation Programming | 3(1-4-4) |
| MTA60-425 | การขึ้นรูป 3 มิติขั้นสูง Advanced 3D Modeling | 3(1-4-4) |
| MTA60-426 | การควบคุมกระดูกขั้นสูงสำหรับงานแอนิเมชัน Advanced Skeleton Control for Animation | 3(1-4-4) |
| MTA60-427 | การวาดและลงสีดิจิทัลขั้นสูง Advanced Digital Painting | 3(1-4-4) |
| MTA60-431 | หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 Special Topics in Animation I | 2(1-2-3) |
| MTA60-432 | หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2 Special Topics in Animation II | 2(0-4-2) |
| 3.2) กลุ่มวิชาเกมและเทคโนโลยี | | |
| MTA60-221 | เทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality Technology | 2(2-0-4) |
| MTA60-226 | เกมเบื้องต้น Game Introduction | 2(2-0-4) |
| MTA60-227 | การออกแบบเกม Game Designing | 3(1-4-4) |
| MTA60-228 | โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน | 4(4-0-8) |

| | | |
|-----------|---|----------|
| | Data Structure for Game and Animation | |
| MTA60-326 | การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ Computer Game Programming | 3(1-4-4) |
| MTA60-327 | การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย Mobile Game Programming | 3(1-4-4) |
| MTA60-328 | เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง Augmented Reality Technology | 4(3-2-7) |
| MTA60-329 | การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสมผสานโลกจริง Game Programming on Augmented Reality Environment | 3(1-4-4) |
| MTA60-330 | การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย Mobile Graphic Programming | 4(3-2-7) |
| MTA60-421 | เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ Web 3D Technology | 4(3-2-7) |
| MTA60-428 | การโปรแกรมเกมออนไลน์ Online Game Programming | 3(1-4-4) |
| MTA60-429 | หัวข้อพิเศษด้านเกม 1 Special Topics in Game I | 2(1-2-3) |
| MTA60-430 | หัวข้อพิเศษด้านเกม 2 Special Topics in Game II | 2(0-4-2) |
| MTA60-433 | หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1 Special Topics in Multimedia Technology I | 4(4-0-8) |
| MTA60-434 | หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2 Special Topics in Multimedia Technology II | 4(3-2-7) |
| MTA60-435 | หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 3 Special Topics in Multimedia Technology III | 2(0-4-2) |
| MTA60-436 | หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 4 Special Topics in Multimedia Technology IV | 2(2-0-4) |

| | |
|-------------------------------|-------------------|
| 4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา | 9 หน่วยกิต |
| MTA60-390 เตรียมสหกิจศึกษา | 1(0-2-1) |
| Pre-Cooperative Education | |
| MTA60-491 สหกิจศึกษา | 8(0-40-0) |
| Cooperative Education | |
| MTA60-492 ปฏิบัติทักษะวิชาชีพ | 8(0-40-0) |
| Professional Skill Practice | |

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี **8 หน่วยกิต**

ให้เลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ความหมายของเลขรหัสรายวิชา

รหัสวิชาของหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ประกอบด้วยตัวอักษรสามตัว ต่อด้วยตัวเลขปี พ.ศ.ที่ปรับปรุงหลักสูตร และตัวเลขสามตัว ซึ่งรหัสหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คือ MTA60

1) ความหมายของรหัสรายวิชาตัวอักษรที่ปรากฏในเล่มหลักสูตร

| | | |
|-----|---------|--|
| DIM | หมายถึง | Digital Information Management |
| GEN | หมายถึง | General Education (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป) |
| ICT | หมายถึง | Information and Communication Technology |
| MTA | หมายถึง | Multimedia Technology and Animation |

โดยตัวเลข 60 หลังรหัสตัวอักษร หมายถึง ปี พ.ศ. ที่ปรับปรุงหลักสูตร

2) ความหมายของเลขรหัสวิชา

| | | |
|-----------|---------|---------------------|
| หลักที่ 1 | หมายถึง | ชั้นปี |
| หลักที่ 2 | หมายถึง | ลำดับกลุ่มวิชา |
| หลักที่ 3 | หมายถึง | ลำดับรายวิชาในกลุ่ม |

3) ลำดับกลุ่มวิชาในสาขา (หลักที่ 2)

| | | |
|------|---------|--------------------|
| 0 | หมายถึง | กลุ่มวิชาแกน |
| 1 | หมายถึง | กลุ่มวิชาเอกบังคับ |
| 2, 3 | หมายถึง | กลุ่มวิชาเอกเลือก |

3.1.4 แผนการศึกษา

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (รวม 162 หน่วยกิต) เครื่องหมาย * คือ รายวิชาศึกษาทั่วไปที่นักศึกษาสอบไม่ผ่านและต้องลงทะเบียนเรียน

| ปี | ภาคการศึกษาที่ 1 | ภาคการศึกษาที่ 2 | ภาคการศึกษาที่ 3 |
|----|--|---|---|
| 1 | *GEN60-001 ภาษาไทยพื้นฐาน 0(0-0-8) *GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 0(0-0-8) *GEN60-151 เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต 4(0-0-8) GEN60-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 4(2-4-6) GEN60-112 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 2(1-2-3) ICT60-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2) MTA60-102 การวาดเส้น 3(1-4-4) MTA60-111 ศิลปะวิจิตรศิลป์ 2(2-0-4) MTA60-103 หลักการใช้สี 3(1-4-4) MTA60-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2(2-0-4) | GEN60-113 ภาษาอังกฤษในสื่อและการสื่อสาร 2(1-2-3) DIM60-101 การรู้สารสนเทศ 2(2-0-4) MTA60-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อนำเสนอ 2(0-4-2) MTA60-104 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4) MTA60-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6) MTA60-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4) MTA60-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) | GEN60-114 ภาษาอังกฤษในความหลากหลายทางวัฒนธรรม 2(1-2-3) GEN60-123 การจัดการชีวิตอย่างชาญฉลาด 4(2-4-6) MTA60-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6) MTA60-117 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4) MTA60-118 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6) MTA60-119 ดนตรีวิจิตรศิลป์ 2(2-0-4) |
| | รวม 18 หน่วยกิต | รวม 17 หน่วยกิต | รวม 19 หน่วยกิต |
| 2 | GEN60-115 ภาษาอังกฤษเพื่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี 2(1-2-3) MTA60-211 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8) MTA60-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6) MTA60-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3 มิติ 3(1-4-4) MTA60-201 ดิจิทัลอาร์ต 3(1-4-4) | GEN60-116 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาชุมชน 4(2-4-6) GEN60-121 สังคมโลกปัจจุบันและการเป็นพลเมืองโลก 4(3-2-7) MTA60-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3) MTA60-215 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6) MTA60-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6) | GEN60-117 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ 4(2-4-6) GEN60-122 ความซาบซึ้งในคุณค่าและความงาม 4(3-2-7) MTA60-216 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว 3(0-6-3) MTA60-217 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4(3-2-7) MTA60-XXX วิชาเอกเลือก 3 หน่วยกิต |
| | รวม 16 หน่วยกิต | รวม 18 หน่วยกิต | รวม 18 หน่วยกิต |
| 3 | MTA60-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4) MTA60-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7) MTA60-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต MTA60-XXX วิชาเอกเลือก 3 หน่วยกิต | MTA60-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2(2-0-4) MTA60-390 เตรียมสหกิจศึกษา 1(0-2-1) MTA60-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต MTA60-XXX วิชาเลือกเสรี 3 หน่วยกิต | GEN60-131 การสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต 4(2-4-6) GEN60-141 วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 4(3-2-7) MTA60-314 การเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจดิจิทัล 2(2-0-4) MTA60-315 โครงการงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1 4(1-6-5) |
| | รวม 13 หน่วยกิต | รวม 10 หน่วยกิต | รวม 14 หน่วยกิต |
| 4 | MTA60-411 โครงการงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2 6(0-12-6) | MTA60-491 สหกิจศึกษา 8(0-40-0) | MTA60-XXX วิชาเลือกเสรี 3 หน่วยกิต MTA60-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต |
| | รวม 6 หน่วยกิต | รวม 8 หน่วยกิต | รวม 5 หน่วยกิต |

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

| | | |
|-----------|------------------------------------|-------------|
| | ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 40 หน่วยกิต |
| GEN60-001 | ภาษาไทยพื้นฐาน Fundamental Thai | 0(0-0-8) |

นักศึกษาต้องสอบวัดความรู้พื้นฐานภาษาไทย 3 ด้าน ได้แก่ หลักภาษาไทย วรรณคดีไทย และการใช้ภาษาไทย โดยหลักภาษาไทยครอบคลุมเนื้อหาได้แก่ ธรรมชาติของภาษา อักษรสามหมู่ สระ การผัน วรรณยุกต์ พยางค์ ชนิดของคำ การสร้างคำ และประโยคชนิดต่าง ๆ วรรณคดีไทยครอบคลุมเนื้อหาได้แก่ ความรู้เบื้องต้นทางวรรณคดี ความเข้าใจวรรณคดีระดับก่อนอุดมศึกษา และการตีความ ส่วนการใช้ภาษาไทย ครอบคลุมเนื้อหาเรื่องระดับของภาษา การจับใจความสำคัญ การย่อความสรุปความ การอธิบายความ การฟัง อย่างมีวิจารณ์ญาณ การพูดอย่างมีศิลปะ การใช้สำนวนไทย และคำราชาศัพท์

Students one required to take a test on 3 categories of fundamental Thai include Thai Grammar, Thai Literatures and Thai Usage; Thai Grammar covers natural 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 knowledges 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 Ra-cha-sap.

หมายเหตุ นักศึกษาทุกคนต้องสอบ GEN60-001 ภาษาไทยพื้นฐาน ในช่วงก่อนเริ่มเรียนภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ต้องเข้าเรียนเสริมและทดสอบรายวิชา GEN60-001 ภาษาไทยพื้นฐาน จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชา GEN60-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัยได้

| | | |
|-----------|--|----------|
| GEN60-002 | ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English | 0(0-0-8) |
|-----------|--|----------|

การสอบวัดความรู้ทางภาษาอังกฤษ มีเนื้อหาครอบคลุมไวยากรณ์พื้นฐาน คำศัพท์ และ รูปแบบภาษาเบื้องต้นที่ใช้ในการสนทนาในชีวิตประจำวัน จับใจความบทอ่าน และเข้าใจภาษาที่ใช้ในห้องเรียน

Fundamental English test focuses on basic English grammars, vocabularies and everyday life language patterns; reading for gist; and understand language used in classroom

หมายเหตุ นักศึกษาทุกคนต้องสอบ GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในช่วงก่อนเริ่มเรียน ภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ต้องเข้าเรียนเสริมและทดสอบรายวิชา GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (หมวดวิชา ศึกษาทั่วไป) ได้

GEN60-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 4(2-4-6)

Thai for Contemporary Communication

วิชาบังคับก่อน: GEN60-001 ภาษาไทยพื้นฐาน

Prerequisite: GEN60-001 Fundamental Thai

เข้าใจและพัฒนาทักษะทางภาษาไทยทั้งการรับสารและส่งสาร โดยในด้านการรับสารสามารถพัฒนาทักษะการจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านและที่ฟัง การวิเคราะห์เชื่อมโยงประเด็นย่อย ๆ จากเรื่องที่ฟังและอ่านจนเข้าใจและสามารถยกระดับเป็นความรู้ใหม่ การเสนอข้อคิดเห็นหรือให้คุณค่าต่อเรื่องที่อ่านและฟังได้อย่างมีเหตุผลและสอดคล้องกับคุณค่าทางสังคม ในด้านการส่งสารสามารถพัฒนาทักษะการนำเสนอความคิดผ่านการพูดและการเขียนได้อย่างมีประเด็นสำคัญและส่วนขยายที่ช่วยให้ประเด็นความคิดชัดเจนและเป็นระบบ การนำข้อมูลทางสังคมมาประกอบสร้างเป็นความรู้หรือความคิดที่ใหญ่ขึ้น การพูดและการเขียนเพื่อนำเสนอความรู้ทางวิชาการที่เป็นระบบและน่าเชื่อถือ

Understanding and developing the Thai language skills both in receiving and delivering message--able to use the skills to understand the main idea from the texts read and listened, critically analysing the relationships between secondary issues from the texts to arrive at deep understanding and new knowledge, offering opinions or values on the texts read and listened with reasons and corresponding social norms; able to develop the opinion giving skills through speaking and writing with the support of significant issues and supporting details to highlight clear and systematic thinking; the use of social information to create knowledge or expanded thought; speaking and writing to present a systematic and convincing academic knowledge.

GEN60-112 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 2(1-2-3)

English in Daily Life

วิชาบังคับก่อน: GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

Prerequisite: GEN60-002 Fundamental English

พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ผ่านการฝึกฝนภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวันด้านต่าง ๆ ได้แก่ การเรียนหนังสือ การจ่ายตลาด การแนะนำอาหาร การเดินทาง การท่องเที่ยว การบันเทิง การใช้บริการดูแลสุขภาพ เป็นต้น สรุปแบบแผนทางภาษาที่ได้จากการฝึกทักษะดังกล่าว โดยผู้เรียนจะได้รับการฝึกฝนในสถานการณ์สมมติและสถานการณ์จริงที่สอดคล้องกับชีวิตของตนเองมากที่สุด

Development of all English skills: listening, speaking, reading and writing through practicing of everyday life topics--studying, shopping, food, travelling, tourism,

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

entertainments and health; synthesis of useful grammatical structures and vocabulary; learning by role-play and daily life situations.

GEN60-113 **ภาษาอังกฤษในสื่อและการสื่อสาร** **2(1-2-3)**

English in Media Communication

วิชาบังคับก่อน: **GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน**

Prerequisite: **GEN60-002 Fundamental English**

พัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ผ่านสื่อภาษาอังกฤษรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ เพลง โฆษณา และข่าว ฝึกใช้รูปแบบภาษาเพื่อการบรรยาย พรรณนา และตีความ สรุปแบบแผนทางภาษาที่ได้จากการฝึกทักษะดังกล่าว โดยผู้เรียนจะได้รับการฝึกฝนการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านการผลิตและเผยแพร่สื่อเหล่านั้น

Development of all English skills: listening, speaking, reading and writing through English media—songs, advertisements, and news; practicing language patterns used for description, narration, and interpretation; synthesis of useful grammatical structures and vocabulary essential for effective communication through producing and presenting English media.

GEN60-114 **ภาษาอังกฤษในความหลากหลายทางวัฒนธรรม** **2(1-2-3)**

English in Cultural Diversity

วิชาบังคับก่อน: **GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน**

Prerequisite: **GEN60-002 Fundamental English**

พัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยฝึกฝนการใช้ภาษาด้วยวิธีที่ซับซ้อนขึ้น ได้แก่ การฝึกฝนใช้ภาษาในการเรียนรู้และนำเสนอเกี่ยวกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ อาทิ การทำมาหากิน ชีวิตความเป็นอยู่ ศิลปวัฒนธรรม ความแตกต่างทางศาสนา แหล่งท่องเที่ยว การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมกับคนไทย สรุปแบบแผนทางภาษาเพิ่มเติมจากการฝึกทักษะทางภาษาดังกล่าว

Development of the four essential English skills: listening, speaking, reading and writing by practicing with multi-dimensional approaches; emphasizing on the use of language and presentation of the cultural diversity worldwide; careers, life styles, art and culture, differences, tourist attractions, cultural exchanges; synthesis of useful grammatical structures and vocabulary essential for effective communication.

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

GEN60-115 ภาษาอังกฤษเพื่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี 2(1-2-3)

English for Health

วิชาบังคับก่อน: GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

Prerequisite: GEN60-002 Fundamental English

พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ผ่านการฝึกฝน ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับสุขภาพกายและสุขภาพจิต เข้าใจถึงลักษณะอาการ สาเหตุ และวิธีป้องกันรักษา เบื้องต้นของอาการหรือโรคนั้น ๆ สรุปแบบแผนทางภาษาที่ได้จากการฝึกทักษะดังกล่าว โดยผู้เรียนจะได้รับ การฝึกฝนการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านการศึกษาและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับอาการหรือโรคตามความ สนใจ

Development of the four essential English skills: listening, speaking, reading and writing using health and wellness topics; knowing symptoms, causes, treatments, or preventions of selected health issues; synthesis of useful grammatical structures and vocabulary; learning by studying and presenting health issues of interest.

GEN60-116 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาชุมชน 4(2-4-6)

English for Community Development

วิชาบังคับก่อน: GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

Prerequisite: GEN60-002 Fundamental English

พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เน้นการฝึกใช้ รูปแบบภาษา โครงสร้าง และคำศัพท์ที่ใช้ในการทำโครงการพัฒนาชุมชน ผ่านการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็น ฐาน พัฒนาทักษะการทำงานเป็นกลุ่มและทักษะการนำเสนอ สรุปแบบแผนทางภาษาและคำศัพท์ที่ได้จากการ ฝึกทักษะดังกล่าว

Development of the four essential English skills: listening, speaking, reading and writing while focusing on essential expressions, structures and English vocabulary specific to the community development through the project-based learning approach; improving group dynamics and presentation skills; synthesis of useful grammatical structures and vocabulary.

GEN60-117 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ 4(2-4-6)

English for Business Communication

วิชาบังคับก่อน: GEN60-002 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

Prerequisite: GEN60-002 Fundamental English

พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในขั้นที่สามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพการงานได้ โดย ได้รับการฝึกฝนการใช้ภาษาในขอบข่ายของอาชีพการงาน ได้แก่ การเขียนใบสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน การ

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

เขียนอีเมล การติดต่อลูกค้า และการร่วมอภิเษียงประเด็นต่าง ๆ ในที่ประชุม สรุปแบบแผนทางภาษาเพิ่มเติมจากการฝึกทักษะดังกล่าว

Development of English skills focused on work level by practicing English communication that is essential in the workplace--job applications, job interview, writing email, customers relations, meetings and discussion; synthesis of useful grammatical structures and vocabulary essential for effective business communication.

GEN60-121 สังคมโลกปัจจุบันและการเป็นพลเมืองโลก 4(3-2-7)

The Present World and Global Citizenship

เข้าใจลักษณะสำคัญของโลกยุคโลกาภิวัตน์และผลที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมและชีวิตของผู้คน รับรู้ความหมายของการเป็นพลเมืองโลก การให้คุณค่าต่อการเป็นพลเมืองที่ดี ได้แก่ การยอมรับความแตกต่างของคนอื่น ๆ ยอมรับว่าความแตกต่างนั้นมีอยู่ทุกที่ การเห็นคุณค่าในความแตกต่างเหล่านั้น และไม่เห็นว่าความต่างระหว่างคนจะเป็นอุปสรรคในการอยู่ร่วมกัน พร้อมที่จะยอมรับมุมมองและวิถีชีวิตของผู้อื่น และพร้อมที่จะใช้มุมมองที่แตกต่างหลากหลาย รู้ค่าและเข้าใจคนอื่นบนโลก พร้อมที่จะเรียนรู้จากคนอื่น เพื่อให้ตัวเองเป็นพลเมืองโลกที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง สามารถแสดงออกซึ่งการมีจิตสาธารณะหรือการเป็นอาสาสมัครเพื่อสังคมเพื่อความสุขของคนอื่น

Understanding essential elements of the globalized world and consequences affecting changes in society and people’s life; perception of being a global citizen; the value of good citizenship–accepting differences between people, realizing the existence of differences in all places, appreciating the value of those differences and seeing no obstacles in living together, ready to accept different points of view and lifestyles as well as ready to use others’ points of view to appreciate and understand other peoples, ready to learn from others to continuously improve oneself as a global citizen; able to express volunteering spirits or become social volunteers for others.

GEN60-122 ความซาบซึ้งในคุณค่าและความงาม 4(3-2-7)

Appreciation of Value and Beauty

ตระหนักและเห็นคุณค่าของหลักการ อุดมการณ์ คุณธรรมและจริยธรรม ที่สังคมให้คุณค่าว่าเป็นสิ่งที่ควรชื่นชม ยอมรับ ยึดเอามาเป็นหลักคิดและแนวปฏิบัติของชีวิต ซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งทั้งามไพเราะ หรือรื่นรมย์ ทั้งความงามของธรรมชาติและงานศิลปะ โดยคุณค่าและความงามดังกล่าวเกิดขึ้นในความสัมพันธ์ของมนุษย์ สามารถนำเสนอสิ่งที่มีคุณค่าหรือสร้างสรรค์งานศิลปะที่ส่งผลต่อการเจริญงอกงามของสุขภาวะทางจิตวิญญาณ

**สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564**

Realizing the value of principles, ideology, ethics and morality as emulated by society as guidelines for thoughts and practices in life; appreciating the value of something pleasant beautiful, melodious or both beauty of nature and art works as a result of human relationships; able to present something valuable or create art works that enrich the growth of spiritual health.

GEN60-123 การจัดการชีวิตอย่างชาญฉลาด 4(2-4-6)

Smart Life Management

เข้าใจแนวคิดและให้คุณค่าเกี่ยวกับการจัดการตนเอง สามารถนำความเข้าใจดังกล่าวไปใช้ในชีวิตประจำวันทั้งในส่วนที่เกี่ยวกับชีวิตของตนเอง ได้แก่ การจัดการเวลา การจัดการสุขภาพ การจัดการการเงิน การวางแผนในการเรียน และการจัดการตนเองในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ได้แก่ การปรับตัว การจัดการความขัดแย้ง การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นต้น

Understanding concepts and valuing the significance of self-management; able to apply this understanding in daily life activities and personal life management--time management, health management, study plans and self-management for social life: adaptations, conflict management and positive problem solving.

GEN60-131 การสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต 4(2-4-6)

Creating Quality of Life

เข้าใจและให้คุณค่าเรื่องสุขภาพองค์รวมทั้ง 4 มิติ คือมิติทางกาย มิติทางจิต มิติทางสังคม และมิติจิตวิญญาณหรือปัญญา สามารถใช้หลักการสุขภาพองค์รวมทั้งปัญหาที่ประสบอยู่ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาอันเนื่องมาจากเชื้อโรค จากระบบการใช้ชีวิต จากการใช้โฆษณาชวนเชื่อและการครอบงำลักษณะต่าง ๆ และจากความสัมพันธ์ทางสังคม และสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขมากขึ้น สามารถใช้กิจกรรมการออกกำลังกายและนันทนาการแก้ปัญหาและพัฒนาสุขภาพองค์รวมทั้งกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Understanding and valuing holistic health in four dimensions--physical, spiritual, social and spiritually wise or enlightened; able to apply the holistic health principles to solve current problems both problems form illnesses or problems resulting from lifestyles, propaganda and various influences as well as social relationships; able to lead a happier life, able to use exercise and recreational activities in solving problems and effectively developing holistic health.

GEN60-141

วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน

4(3-2-7)

Science and Mathematics in Daily Life

สามารถบูรณาการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของโลก การเปลี่ยนแปลงของภูมิอากาศ การเพิ่มขึ้นของประชากร ความมั่นคงทางอาหาร ทรัพยากรน้ำ ทรัพยากรพลังงาน ของเสีย มลพิษ ผลกระทบของปรากฏการณ์ดังกล่าวที่มีต่อมนุษย์ สามารถนำความเข้าใจวิทยาศาสตร์และ/หรือคณิตศาสตร์มาใช้เพื่อประโยชน์ในชีวิตประจำวัน อาทิการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับการเงินการธนาคาร การควบคุมการใช้จ่ายเงิน การลงทุน สามารถรวบรวมข้อมูลและใช้สถิติเบื้องต้นอธิบายประเด็นปัญหาที่กล่าวถึงข้างต้นได้

Able to integrate scientific and mathematical knowledge to understand phenomena in daily life--global change, weather change, population increase, food security, water resources, energy resources, wastes, pollutions and effects of these phenomena on man; able to use scientific and/or mathematical knowledge for daily life benefits--banking and financial operations, financial control and management, investments; able to collect data and use preliminary statistics to explain the issues mentioned.

GEN60-151

เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต

4(0-0-8)

IT for the Present and Beyond

นักศึกษาต้องสอบวัดความรู้พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีเนื้อหาครอบคลุมในหัวข้อ ความก้าวหน้าและแนวโน้มในอนาคตของเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบสารสนเทศเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ได้แก่ การจัดการเอกสาร การสร้างงานนำเสนอ การสืบค้นข้อมูล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ความรู้พื้นฐานทางด้านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต อาชญากรรม กฎหมาย และจริยธรรมทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

Students one required to take a test on fundamentals of information technology that covers on the advancement and future trends of information technology; information systems for better quality of life; the use of information technology to increase work efficiency : document management, creating good presentations, Information retrieval; a critical understanding of media and information ; basic knowledge of computer network and internet technology ; computer crime, law and ethics in information technology.

หมายเหตุ นักศึกษาทุกคนต้องสอบ Placement Test ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ในช่วงต้นภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด สำหรับนักศึกษาที่มีผลการสอบผ่านตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะได้ผลการศึกษาในรายวิชา GEN60-151 เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต เป็น S ในภาคการศึกษาที่สอบ ส่วนนักศึกษาที่มีผลการสอบไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะต้องเข้าเรียนเสริมและสอบ Placement Test จนกว่าจะ

สพ.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

ผ่านเกณฑ์ จึงจะได้ผลการศึกษาในรายวิชา GEN60-151 เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต เป็น S ทั้งนี้ให้ระบุรายวิชานี้ไว้ในใบแสดงผลการศึกษา (Transcript) และโครงสร้างหลักสูตรโดยไม่นับหน่วยกิต

ข. หมวดวิชาเฉพาะ

114 หน่วยกิต

1) กลุ่มวิชาแกน

22 หน่วยกิต

ICT60-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2)

Documentation management and data processing

การใช้โปรแกรมประมวลคำเพื่อจัดการงานเอกสารเชิงวิชาการ การจัดการเอกสารในการทำงานเป็นกลุ่ม การสร้างฟอร์ม การส่งจดหมายเวียน การใช้โปรแกรมตารางคำนวณอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการทำงาน การสร้างและจัดการแผ่นงานและสมุดงาน การจัดการเซลล์และช่วง การจัดการตาราง การประยุกต์ใช้งานสูตรและฟังก์ชัน การสร้างแผนภูมิและวัตถุ การจัดการและแชร์สมุดงาน การกำหนดการใช้รูปแบบและเลย์เอ๊าท์ การสร้างสูตรระดับสูง การสร้างแผนผังและตารางระดับสูง

Using word processing software to manage academic documents; document management of working groups-form use, mail merging, using spreadsheets program for working; create and manage workbooks and worksheets; manage cell and ranges; manage tables; apply formulas and functions; create charts and objects; manage and share workbooks; apply custom formats and layouts; create advanced formulas; create advanced charts and tables.

DIM60-101 การรู้สารสนเทศ 2(2-0-4)

Information Literacy

ความสำคัญของการรู้สารสนเทศในศตวรรษที่ 21 การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ กลยุทธ์การสืบค้นสารสนเทศ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์สารสนเทศ การจับประเด็นและการสรุปความ การประเมินสารสนเทศ การใช้ประโยชน์จากสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน การเขียนและนำเสนอในเชิงวิชาการ จรรยาบรรณทางวิชาการ

Importance of Information Literacy in 21st century; accessing information sources; search strategies; analysis; information synthesis; summarizing the main ideas; evaluating information; information use; academic writing presentation; ethics

| | | |
|-----------|---|----------|
| MTA60-101 | การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ Graphics design for Presentation ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการนำเสนอ กระบวนการนำเสนอ เทคนิคการนำเสนอ หลักการในการออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ การเตรียมข้อมูลสำหรับการออกแบบกราฟิก และการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อสร้างกราฟิก Fundamentals of presentation; presentation process; presentation techniques; principles of graphic design for presentation; data preparation for graphic design; using application programs to create graphics. | 2(0-4-2) |
| MTA60-102 | การวาดเส้น Drawing หลักการพื้นฐานและการศึกษาทดลองเกี่ยวกับการใช้เส้น แสง รูปร่าง ปริมาตรรูปทรง พื้นผิว สัดส่วน ทักษะภาพ และพื้นที่ ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่ใช้ในการวาดภาพกับการรับรู้ ฝึกปฏิบัติการวาดภาพหุ่นนิ่ง คน ทิวทัศน์ และงานสถาปัตยกรรม การวิเคราะห์ ศิลป์ลายรูปทรงที่ซับซ้อนออกเป็นรูปทรงพื้นฐาน Fundamentals of drawing with study of line; light; shape; volume; form; texture; proportion; perspective and space and relationship of these elements to human perception; studio problems involving drawing in still life, human figure; scenery and architecture; analyzing and deforming complex shape into simple shape. | 3(1-4-4) |
| MTA60-103 | หลักการใช้สี Principle of Color Usage คุณลักษณะของสี วงจรสี ค่าน้ำหนักของสี แสง เงา การสร้างภาพโดยการใช้สีเอกรงค์ การสร้างภาพโดยการใช้สีกลมกลืน การสร้างภาพโดยการใช้สีขัดกัน การบอกระยะของภาพด้วยสี การใช้สีเพื่อสร้างจุดเด่นของภาพ อารมณ์และความหมายของสี Characteristics of colors; color wheel; color value; light; shade and shadow; creating artwork by monochromatic colors, complimentary colors, harmonic colors; creating depth by colors; creating focal point by colors. | 3(1-4-4) |
| MTA60-104 | องค์ประกอบศิลป์ Art Composition จุด เส้น รูปร่างและรูปทรง บริเวณว่างและมิติ พื้นผิว ลวดลาย น้ำหนัก เอกภาพ ความสมดุล จุดเด่น ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ขนาด สัดส่วน และการจัดองค์ประกอบ 2 มิติและ 3 มิติ | 3(1-4-4) |

Point; line; shape and form; space and dimension; texture; pattern; value; unity; balance; dominance; harmony; contrast; size; property; composition in 2 or 3 dimensions.

MTA60-201 **ดิจิทัลอาร์ต** 3(1-4-4)

Digital Arts

การเตรียมงานออกแบบสำหรับส่งต่อไปยังการทำสื่ออื่นๆ เรียนรู้การใช้โปรแกรมเพื่อสร้างงานกราฟิก การออกแบบภาพตัดทอนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เบื้องต้น การวิเคราะห์การออกแบบเพื่อตอบโจทย์ การเขียนดีไซน์บรีฟ ศึกษารูปแบบการออกแบบกราฟิกต่างๆ

Preparing artworks for multimedia, studying and practicing graphic design program, symbol design, basic printing design, designing analysis, design brief writing, styles of graphic design study.

MTA60-202 **คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน** 4(2-4-6)

Mathematics and Physics for Game and Animation Programming

เวกเตอร์ เมทริกซ์ ระบบพิกัดฉาก 3 มิติ วัตถุแข็งเกร็ง การเคลื่อนที่ จุดศูนย์กลางมวลวัตถุ ความสมดุลของวัตถุ แสงและการสะท้อน

Vector; matrix; three dimensions; rigid body; motion; center of gravity; light and reflection

2) **กลุ่มวิชาเอกบังคับ** 69 หน่วยกิต

2.1) **กลุ่มวิชาพื้นฐานศิลปะ** 4 หน่วยกิต

MTA60-111 **ศิลปะวิจักษณ์** 2(2-0-4)

Art Appreciation

การศึกษาศิลปะด้านงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และดนตรี ประวัติความเป็นมาและผลงานศิลปกรรมที่สำคัญทั้งที่มีในประเทศไทยและในประเทศทางตะวันตก แนวคิดและสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานที่สำคัญซึ่งรวมทั้งศิลปินที่มีความโดดเด่นในแต่ละยุคสมัย และการประยุกต์ใช้ในสื่อ มัลติมีเดีย

Fine art painting, sculpting, architecture and music study; history of famous Thai arts and western arts; concepts and media in creativity; famous arts and artists in each eras; applying art knowledge into multimedia.

MTA60-119 ดนตรีวิจัักษณ์ 2(2-0-4)
Music Appreciation
 ประวัติและประเภทของดนตรี องค์ประกอบของดนตรี การรับรู้และการวิเคราะห์ดนตรี
 ดนตรีในบริบททางวัฒนธรรม ดนตรีในชีวิตประจำวันและสังคม การใช้ดนตรีในงานสื่อสารมวลชน
 Music history and genres; music elements; musical perception and
 analysis; music in cultural context; music in everyday life and society; music in mass
 communication.

2.2) กลุ่มวิชาศิลปะประยุกต์ 20 หน่วยกิต

MTA60-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6)
Digital Drawing and Painting
 วิชาบังคับก่อน: MTA60-102 การวาดเส้น
 Prerequisite: MTA60-102 Drawing
 การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อวาดและลงสี การใช้อุปกรณ์ tablet pen การวาด
 รูปทรง เส้น สี พื้นผิว การลงสีตัวละคร ด้วยคอมพิวเตอร์ การวาดภาพสร้างสรรค์ การวาดภาพบุคคลด้วย
 คอมพิวเตอร์
 Using computer software to draw and paint artworks; practicing pen tablet;
 drawing and painting lines, colors, textures, characters by computer software; creative
 painting; portrait painting.

MTA60-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4)
Screenplay Writing Fundamental for animation
 หลักการเขียนบท รูปแบบการเขียนบท หลักพื้นฐานในการเล่าเรื่อง องค์ประกอบและ
 โครงสร้างเรื่อง การวางโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร และบทสนทนา
 Principles of screenplay writing; script formats; fundamentals of storytelling;
 elements and structure of a story, plot, theme, conflict, character, and dialog.

MTA60-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6)
Character Designing

| | | |
|-----------|--|----------|
| MTA60-112 | เทคโนโลยีมัลติมีเดีย Multimedia Technology หลักการเบื้องต้นและองค์ประกอบพื้นฐานของมัลติมีเดีย การนำเสนอมัลติมีเดียในรูปแบบดิจิทัล การจัดเก็บและแสดงผลข้อมูลมัลติมีเดีย ไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์มีเดีย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพและเสียง ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ การบีบอัดข้อมูล เทคโนโลยีสำหรับการประยุกต์ใช้มัลติมีเดีย Basic principles and elements of multimedia; multimedia presentations in digital format; storage and display of multimedia data; hypertext and hyper media; basic knowledge about computer graphics, still images, audio, video, 2D and 3D animation; data compression and technology for multimedia applications. | 2(2-0-4) |
| MTA60-115 | การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล Creative Thinking in Digital Era บทบาทของความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการคิดแบบสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีต่างๆ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบต่างๆ การนำเสนอด้วยการประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นผลงานด้านนวัตกรรม โดยเน้นด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชัน Creative thinking; creative process from various theories; creativity development by various learning processes; applying creativity into presentation for creating multimedia innovation. | 2(2-0-4) |
| MTA60-211 | การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี Problem Solving and Algorithm ความหมายของปัญหา การวิเคราะห์ปัญหา กระบวนการคิดเพื่อการแก้ปัญหา ขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง ความหมายของขั้นตอนวิธี การเขียนขั้นตอนวิธีเพื่อการแก้ปัญหา รูปแบบของการเขียนขั้นตอนวิธีสำหรับการเขียนโปรแกรม Definition of problems; problem analysis; problem solving; the process of thinking for problem solving; definition of algorithms; problem solving with algorithms; algorithm design for programming. | 4(4-0-8) |
| MTA60-311 | อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน Game and Animation Industry | 2(2-0-4) |

บทนำ จุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม ผู้ผลิตแอนิเมชันรายย่อย ยุคทองของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม แนวโน้มของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม

Overview; starting era of animation and game industry; small animation houses; golden age of animation and game industry; trends of animation and game industry.

MTA60-314 การเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจดิจิทัล 2(2-0-4)
Entrepreneurship in Digital Business

ปรัชญาและแนวคิดของการเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจขนาดกลางและขนาดเล็ก (SME) การจัดตั้งองค์กรธุรกิจ การบริหารจัดการ รูปแบบของธุรกิจขนาดกลางและขนาดเล็กแบบต่างๆ การเขียนแผนธุรกิจ คุณสมบัติของผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จ จริยธรรมของผู้ประกอบการ กรณีศึกษาผู้ประกอบการในธุรกิจ SME ด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จทั้งชาวไทยและต่างประเทศ

Philosophy and concepts of entrepreneurship in small-medium enterprise (SME); forming a new firm; managing various type of SME; a business plan writing; characteristics of successful entrepreneurs; morals of entrepreneur; case study : successful multimedia and animations entrepreneurs in Thailand and overseas.

2.4) กลุ่มวิชาเทคโนโลยีประยุกต์ 33 หน่วยกิต

MTA60-118 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6)
Computer 2D Animation

ประวัติความเป็นมาของงานแอนิเมชัน การใช้งานแอนิเมชัน แนวคิดในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในลักษณะ 2 มิติ การสร้างการเคลื่อนไหว การสร้างท่าทางของภาพเคลื่อนไหว การแสดงท่าทาง การออกแบบ และการใส่เสียงประกอบภาพเคลื่อนไหว การใช้งานซอฟต์แวร์สำหรับภาพเคลื่อนไหวในลักษณะ 2 มิติ

History of 2D animation; application of animation; concepts of 2 D computer animation; figurative animation; acting, design, and sound synchronization; using software for 2D animation

MTA60-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6)
3D Modeling

หลักการเบื้องต้นของแบบจำลอง 3 มิติ พื้นฐานการขึ้นรูป 3 มิติ การใส่กระดูก มุมกล้อง แสง คีย์เฟรม กราฟ การขึ้นโครงร่างและส่วนต่าง ๆ ของมนุษย์ การขึ้นรูปอุปกรณ์ฉากและอุปกรณ์ประกอบพื้นผิว ฝึกปฏิบัติการขึ้นรูปแบบจำลอง 3 มิติ

Motion Capture Devices; applications of motion capture; skeletal motion capture; marker/marker-less motion capture; performance capture; motion capture and 3D modeling software integration.

MTA60-217 **เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน** **4(3-2-7)**
Mixed Reality Technology
ความหมายของเทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน องค์ประกอบ ประเภท และเทคนิคที่เกี่ยวข้อง การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีแบบผสมผสาน ความเปลี่ยนแปลงจากโลกความจริงสู่โลกความจริงเสมือน เทคโนโลยีความจริงเสมือน เทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือนเข้ากับโลกจริง และการผสมผสานโลกจริงเข้ากับโลกเสมือน

Mixed reality concept; mixed reality components and categories; techniques for developing mixed reality; applications; Reality-Virtuality continuum; Virtual Reality, Augmented Reality and Augmented Virtuality.

MTA60-313 **สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน** **2(2-0-4)**
Seminar in Multimedia Technology and Animation
การค้นคว้าหัวข้อเรื่องสำหรับการนำเสนอ การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้อง การเขียนโครงร่างเนื้อหา การแปลและเขียนรายงาน การเตรียมความพร้อมเพื่อการนำเสนองาน กระบวนการจัดการสัมมนา

Searching topics for seminar; information retrieval; writing outline; translation and report writing; preparation for academic presentation; seminar organizing

MTA60-315 **โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1** **4(1-6-5)**
Multimedia Technology and Animation Senior Project I

วิชาบังคับก่อน: MTA60-324 การผลิตงานแอนิเมชัน หรือ
MTA60-326 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

Prerequisites: MTA60-324 Animation Production or
MTA60-326 Computer Game Programming

ฝึกปฏิบัติการเขียนข้อเสนอโครงการ การวางแผนการทำโครงการ การทบทวนวรรณกรรม การวิเคราะห์และออกแบบเพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

Practicing in proposal writing; project planning; literature reviews; working on preproduction stage for multimedia project.

MTA60-411 **โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2** **6(0-12-6)**

Multimedia Technology and Animation Senior Project II

วิชาบังคับก่อน: MTA60-315 โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1

Prerequisite: MTA60-315 Multimedia Technology and Animation Senior Project I

ฝึกพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในขั้นตอนการผลิตและหลังการผลิต ประเมินผลสื่อมัลติมีเดีย และจัดทำรายงาน

Practicing in production and post-production stage for multimedia project; evaluation of multimedia; writing project report.

3) กลุ่มวิชาเอกเลือก

14 หน่วยกิต

3.1) กลุ่มวิชาศิลปะและแอนิเมชัน

| | | |
|-----------|---|----------|
| MTA60-121 | ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น Introduction to Animation Film ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น ประวัติภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชัน องค์ประกอบทางด้านภาพและเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน การตัดต่อ ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาของภาพยนตร์แอนิเมชัน การสร้างสรรค์และการสื่อความหมาย Introduction to animation film; genres; visual and audio components and editing; understanding animation film language; creative elements and communication of meaning. | 2(2-0-4) |
| MTA60-222 | การปั้น Sculpting ทฤษฎีพื้นฐานการปั้น วัตถุประสงค์สำหรับการปั้น การออกแบบหุ่นจำลอง การปั้นหุ่นจำลองของคน กล้ามเนื้อ ทำทางแบบต่างๆ การปั้นสร้างสรรค์ Principle of the sculpting; material for sculpting; figure model designing; various poses and muscle; creative sculpting. | 2(1-2-3) |
| MTA60-223 | การสร้างภาพยนตร์สโตปโมชัน Stop Motion Film Making กระบวนการการทำสโตปโมชัน เทคนิคการทำสโตปโมชัน เคลย์แอนิเมชัน คัดเอาต์แอนิเมชัน กราฟิกแอนิเมชัน โมเดลแอนิเมชัน พิกซิลเลชัน | 2(1-2-3) |

ส.ป.อ. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

MTA60-117 การเขียนบทภาพ และ

MTA60-118 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ

Prerequisites: MTA60-114 Screenplay Writing Fundamental for animation and

MTA60-117 Storyboarding and

MTA60-118 Computer 2D Animation

ศึกษาและฝึกการวิเคราะห์บท การออกแบบภาพ มุมกล้อง องค์ประกอบฉาก การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อบอกเล่าเรื่องราว การจับคู่สี การใช้สีเพื่อบอกอารมณ์ของเรื่องราว การพัฒนาและออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน การออกแบบบทสี การออกแบบทัศนศิลป์สำคัญ

Study and practice scenes; camera angles; advance art composition for storytelling; designing color schemes; using color schemes for storytelling; character design for animations; color script; key visual

MTA60-323 การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)

Voice Acting for Animation

การแสดงผ่านสื่อเสียงมนุษย์ แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียง การบรรยายและการพากย์เสียงเพื่อถ่ายทอดความหมาย อารมณ์และความรู้สึกในงานแอนิเมชัน เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียงและอุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกเสียง เทคนิคการประสานจังหวะในงานแอนิเมชัน

Human voice acting; concepts of sound; emotion and feeling expression in animation; audio technology and recording equipment; synchronization techniques in animation.

MTA60-324 การผลิตงานแอนิเมชัน 4(2-4-6)

Animation Production

วิชาบังคับก่อน: MTA60-322 การออกแบบงานแอนิเมชัน

Prerequisite: MTA60-322 Animation Designing

ทีมงานผู้ผลิตแอนิเมชัน: บทบาทและความรับผิดชอบ กระบวนการพัฒนาและการผลิต: การวางแผนการผลิต กระบวนการก่อนการผลิต กระบวนการผลิต และกระบวนการหลังการผลิต

Production team: roles and responsibilities; development and production processes: production planning, pre-production, production and post-production.

MTA60-325 เทคนิคการซ้อนภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต 3(1-4-4)

Composition Technique for Post Production

MTA60-431 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 2(1-2-3)
Special Topics in Animation I
หัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมโดยมีเนื้อหาทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ ซึ่งควรแก่การสนใจตาม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านแอนิเมชัน หัวเรื่องอาจ เปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา
Special topics cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in animation current event; Topics can be changed according to the suitability of each period.

MTA60-432 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2 2(0-4-2)
Special Topics in Animation II
หัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาโดยเน้นการฝึกปฏิบัติซึ่งควรแก่การสนใจตาม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านแอนิเมชัน หัวเรื่องอาจ เปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา
Special topics cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in animation current event; Topics can be changed according to the suitability of each period.

3.2) กลุ่มวิชาเกมและเทคโนโลยี

MTA60-221 เทคโนโลยีความจริงเสมือน 2(2-0-4)
Virtual Reality Technology
หลักการและแนวคิดของความจริงเสมือน องค์ประกอบพื้นฐานของความจริงเสมือน เครื่องมือสำหรับการสร้างความจริงเสมือน การออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การผสมผสานเทคโนโลยีความจริงเสมือน การประยุกต์ใช้ความจริงเสมือน
Principles and concepts of virtual reality; basic elements of virtual reality; tool for creating virtual reality; designing a virtual environment; combining the technology of virtual reality; application of virtual reality.

MTA60-226 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4)
Game Introduction
ประวัติความเป็นมาของเกม องค์ประกอบของเกม เครื่องเล่นเกม เกมแอคชั่น เกมเล่นตามบทบาท เกมผจญภัย เกมปริศนา เกมการจำลอง เกมวางแผนรบ เกมกีฬา เกมต่อสู้ เกมดนตรี

MTA60- 327 การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย 3(1-4-4)

Mobile Game Programming

วิชาบังคับก่อน: MTA60-326 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

Prerequisite: MTA60-326 Computer game programming

เทคโนโลยีและระบบปฏิบัติการที่ใช้ในอุปกรณ์ไร้สาย ความสามารถและข้อจำกัดของอุปกรณ์ไร้สายสำหรับเกม เครื่องมือในการพัฒนาเกมสำหรับอุปกรณ์ไร้สาย การออกแบบและสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้งานสำหรับอุปกรณ์ไร้สาย การฝึกโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย

Technology and operating system of mobile device; structure; ability and limitation of mobile devices for games; tools for mobile game programming; user interface design and development for mobile games; to practice mobile game programming.

MTA60-328 เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง 4(3-2-7)

Augmented Reality Technology

วิชาบังคับก่อน : MTA60-211 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี

Prerequisite: MTA60-211 Problem Solving and Algorithm

ความหมายของเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง การประยุกต์ใช้ โครงสร้างและหลักการทำงาน องค์ประกอบและเครื่องมือในการพัฒนา การสร้างสภาวะแวดล้อมแบบโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงอย่างง่าย เทคนิคการตรวจจับวัตถุ การแสดงวัตถุบนสภาพแวดล้อมจริง

Augmented Reality concept; Augmented Reality applications; framework and processes; component and developing tools; creating simple Augmented Reality environments; tracking techniques; object visualization on real environment.

MTA60-329 การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสมผสานโลกจริง 3(1-4-4)

Game Programming on Augmented Reality Environment

วิชาบังคับก่อน: MTA60-326 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

Prerequisite: MTA60-326 Computer game programming

เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง อุปกรณ์และเครื่องมือในการพัฒนาเกมด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง การออกแบบและสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสมผสานโลกจริง

Augmented reality technology and components; devices and tools for augmented reality game development; user interface design and development; game programming on augmented reality environment.

| | | |
|------------------|--|----------|
| MTA60-330 | <p>การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย</p> <p>Mobile Graphic Programming</p> | 4(3-2-7) |
| วิชาบังคับก่อน : | MTA60-211 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี | |
| Prerequisite: | <p>MTA60-211 Problem Solving and Algorithm</p> <p>อุปกรณ์ไร้สาย หลักการเขียนโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย เครื่องมือสำหรับการเขียนโปรแกรม การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ การใช้ OpenGL ES การเขียนโปรแกรม 3 มิติ บนอุปกรณ์ไร้สาย เทคนิคการเรนเดอร์แบบ 3 มิติ การสร้างแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์ไร้สาย</p> <p>Mobile devices; the fundamental of mobile graphic programming; programming tools; Object Oriented Programming; OpenGL ES; 3D graphic programming; 3D graphic rendering; mobile application developing.</p> | |
| MTA60-421 | <p>เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ</p> <p>Web 3D Technology</p> | 4(3-2-7) |
| วิชาบังคับก่อน : | MTA60-211 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี | |
| Prerequisite: | <p>MTA60-211 Problem Solving and Algorithm</p> <p>ความหมายและหลักการพื้นฐานของเทคโนโลยีเว็บสามมิติ โครงสร้างของเว็บสามมิติ คอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติเบื้องต้น การประยุกต์ใช้ เครื่องมือในการพัฒนาเว็บสามมิติ การพัฒนากราฟิก 3 มิติ โดยใช้ WebGL และ X3DOM</p> <p>Concept and fundamentals of web 3D technology; web 3D framework; basic 3D computer graphic; web 3D applications; web 3D development tools; developing web 3D content using WebGL and X3DOM.</p> | |
| MTA60-428 | <p>การโปรแกรมเกมออนไลน์</p> <p>Online Game Programming</p> | 3(1-4-4) |
| วิชาบังคับก่อน: | MTA60-326 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ | |
| Prerequisite: | <p>MTA60-326 Computer game programming</p> <p>การออกแบบและสร้างฐานข้อมูลสำหรับเกมออนไลน์ การเขียนโปรแกรมสำหรับการรับส่งข้อมูลระหว่างเครื่องลูกข่าย-แม่ข่าย การออกแบบและสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้งานสำหรับเกมออนไลน์ ฝึกโปรแกรมเกมออนไลน์</p> <p>Database design and development for an online game; programming for data communication between a server and clients; user interface design and development for online games; to practice an online game programming.</p> | |

3.2 ชื่อ สกุล ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

| ตำแหน่งทางวิชาการ | ชื่อ-สกุล | คุณวุฒิปริญญาตรีและสาขาวิชา (เรียงลำดับจากเอก-โท-ตรี),(สาขาวิชา),สถาบัน,ปีที่สำเร็จการศึกษา) | ผลงานทางวิชาการ 5 ปี ย้อนหลัง |
|-------------------|----------------------------|---|----------------------------------|
| 1. อาจารย์ | นางสาว กาญจนันธุ์ ไซศรียา | Ph.D. (Computer Science), University of Southampton, UK, 2559 วท.ม. (เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ), มหาวิทยาลัยมหิดล, 2548 สส.บ. (สารสนเทศศึกษา), มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2545 | มีผลงานตามเกณฑ์ |
| 2. อาจารย์ | นางสาว ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์ | Ph.D. (Informatics), University of Sussex, UK, 2559 วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ), มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2549 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2542 | มีผลงานตามเกณฑ์ |
| 3. อาจารย์ | นางสาว นภารัตน์ ชูเกิด | ปร.ด. (เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา), มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2555 ศศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา), มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545 กศ.บ. (เทคโนโลยีทางการศึกษา), มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2542 | มีผลงานตามเกณฑ์ |
| 4. อาจารย์ | นาย โกสินทร์ กาฬรัตน์ | วศ.ม. (วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์), สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2549 วศ.บ. (อิเล็กทรอนิกส์), สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2547 | มีผลงานตามเกณฑ์ |
| 5. อาจารย์ | นาย ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล | ศป.ม. (การออกแบบนิเทศศิลป์), มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555 ศป.บ. (นิเทศศิลป์), สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2549 | มีผลงานตามเกณฑ์ |

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงานหรือสหกิจศึกษา)

ในหลักสูตรได้กำหนดให้นักศึกษาทุกคนที่จะจบการศึกษาได้จะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา MTA60-491 สหกิจศึกษา ซึ่งมีจำนวนหน่วยกิตเท่ากับ 8 หน่วยกิต และมีระบบการวัดผลเป็นแบบ S หรือ U แต่ในกรณีที่นักศึกษาไม่สามารถลงทะเบียนเรียนวิชานี้ได้ เนื่องจากขาดคุณสมบัติตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชา MTA60-492 ปฏิบัติทักษะวิชาชีพ ทดแทนได้

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

1. ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
2. บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปพัฒนางานด้านเทคโนโลยีมีผลดีและมีแนวโน้มดีขึ้น
3. มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

- มีระเบียบวินัย ตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้
- มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2 ของปีการศึกษาที่ 4 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลารวม 4 เดือน ในภาคการศึกษาที่ 2 ของปีการศึกษาที่ 4

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำโครงการ ต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการพัฒนา ด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันและการบริหารจัดการโครงการ และมีรายงานที่ต้องนำเสนอตามรูปแบบ และระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนดอย่างเคร่งครัด

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

โครงการพัฒนาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่นักศึกษาสนใจ และมีแนวโน้มในการนำไปประยุกต์ใช้งานจริง สามารถนำทฤษฎีที่ศึกษาและทักษะจากการฝึกปฏิบัติในรายวิชาต่างๆมาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการได้ มีขอบเขตโครงการที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถทำงานอย่างเป็นระบบ และทำงานเป็นทีม มีความคิดสร้างสรรค์ ตามความต้องการในกรอบเวลาที่กำหนด สามารถนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับงานในภาคอุตสาหกรรมได้

5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 1 ของปีการศึกษาที่ 4 และภาคการศึกษาที่ 2 ของปีการศึกษาที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

9 หน่วยกิต โดยแบ่งเป็น 2 วิชา คือ วิชา MTA60-315 โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1 จำนวน 4 หน่วยกิต และวิชา MTA60-411 โครงการสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2 จำนวน 6 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

- 1) นักศึกษาเลือกหัวข้อและอาจารย์ที่ปรึกษา หรือมีการกำหนดหัวข้อและอาจารย์ที่ปรึกษาให้ตามความเหมาะสม
- 2) กำหนดแผนการทำงาน จัดชั่วโมงในการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารและตัวอย่างโครงการสำหรับการศึกษเกี่ยวกับโครงการผ่านทางสื่อออนไลน์แก่นักศึกษา จัดเตรียมสถานที่ในการทำโครงการตลอดจนเครื่องมือที่ต้องใช้ในการทำงาน
- 3) จัดให้มีการนำเสนอโครงการที่ได้พัฒนา

5.6 กระบวนการประเมินผล

- 1) ประเมินโครงร่างโครงการตามรูปแบบที่กำหนด
- 2) ประเมินความก้าวหน้าในการทำโครงการตามแผนที่กำหนดไว้
- 3) ประเมินคุณภาพของโครงการที่ได้รับการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด
- 4) การประเมินทุกครั้งจะต้องมีอาจารย์สอบอย่างน้อย 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ คุณธรรมและมีคุณลักษณะพิเศษ ดังนี้

| คุณลักษณะพิเศษ | กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา |
|---|---|
| ทำงานเป็นทีมได้ดี มีสำนึกสาธารณะ | - มีการจัดสรรกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่อาศัยการทำงานร่วมกัน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรง : กิจกรรมส่งเสริมหลักสูตร เช่น กีฬาสี, งาน Bye Nior, งานบูมพ์บัณฑิต ทางอ้อม : เนื่องจากนักศึกษา MTA เป็นนักศึกษาหนึ่งในสามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่เรียนและฝึกทักษะความรู้ทางศิลปะ ดังนั้นจึงเป็นหลักสูตรที่ต้องอาสาออกแบบสื่องานกีฬาของมหาวิทยาลัย, งานละครเวที, งานออกร้านขายของ, งานแสดงทักษะและประชาสัมพันธ์สำนักวิชา, และงานผลิตสื่อหนังสือในวิชาศึกษาทั่วไปต่างๆ |
| มีทักษะความรู้ใน วิชาชีพที่ทันสมัย | - มีการเปิดรายวิชาหัวข้อพิเศษ (special topic) ที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่นสูง สามารถเปลี่ยนเนื้อหาวิชาและโปรแกรมที่เรียนได้ ตามความต้องการของตลาดอุตสาหกรรม - มีการจัดอบรมพิเศษกับนักศึกษาและอาจารย์ในช่วงปิดภาคการศึกษาทุกปี โดยเก็บค่าเรียนในราคาต่ำกว่าห้องตลาดมาก - การเรียนการสอนในบางรายวิชาได้รับการถ่ายทอดโดยตรงจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมจริง |
| มีการแสดงงานสู่ สาธารณะชนอย่าง สม่ำเสมอ | - มีการลงนามสัญญาเผยแพร่สื่อมีเดียกับสถานีโทรทัศน์, หน่วยงานราชการ, ทั้งในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์และวิจัย |

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

ก. มาตรฐานผลการเรียนรู้ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

เป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีคุณธรรม ความกล้าหาญทางจริยธรรม และเป็นพลเมืองที่ดี

1.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) มีความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ทั้งของตนเองและผู้อื่น
- 2) มีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ตรงเวลา
- 3) มีสำนึกสาธารณะ และมีความเป็นพลเมืองที่ดี

1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) บรรยาย
- 2) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา
- 3) อภิปรายประกอบสื่อ

- 4) อภิปรายกลุ่มย่อย
- 5) การเรียนรู้ผ่านโครงการ
- 6) กิจกรรมกลุ่ม (Group Process)
- 7) การจัดการความรู้ (Knowledge Management)
- 8) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing)
- 9) สุนทรียสนทนา (Dial)
- 10) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-based Learning
- 11) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา
- 12) การเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการส่งงาน

1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) พฤติกรรมการเข้าเรียน และการส่งรายงานตามขอบเขตของงานและการตรงต่อเวลา
- 2) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและกิจกรรม
- 3) การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย
- 4) การนำเสนอโครงการ
- 5) ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ร่วมกันของนักศึกษา
- 6) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำงาน
- 7) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมและการสะท้อนคิด (Reflection) ผ่านการบันทึกการเรียนรู้ (Journal Reflection)
- 8) ดูพฤติกรรมในการเข้าเรียนความรับผิดชอบทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

2. ด้านความรู้

มีความรอบรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อการดำเนินชีวิตในสังคม

2.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) มีความรู้ในศาสตร์ของรายวิชา
- 2) สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ เข้ากับการดำเนินชีวิต
- 3) แสวงหาความรู้ตลอดชีวิต

2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) บรรยาย
- 2) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา
- 3) อภิปรายประกอบสื่อ
- 4) อภิปรายกลุ่มย่อย
- 5) วิทยากรพิเศษ
- 6) นิทรรศการทางศิลปะแขนงต่าง ๆ
- 7) การใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่หลากหลาย

- 8) การอบรมเชิงปฏิบัติการ
- 9) การอภิปรายกลุ่ม
- 10) การทำงานในชั้นเรียน

2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) การสอบปรนัยและอัตนัย
- 2) การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย
- 3) การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น
- 4) ประเมินผลเนื้อหา การสอบอัตนัยและปรนัย
- 5) การประเมินผลงานและการสร้างสรรค์ผลงาน
- 6) ประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย
- 7) การนำเสนองาน
- 8) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และกิจกรรม
- 9) การโต้ตอบ ถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

3. ด้านทักษะทางปัญญา

สามารถคิดอย่างเป็นระบบ มีวิจารณญาณ และมีเหตุผล

3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลจากหลักฐานได้
- 2) สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบแบบองค์รวม มีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
- 3) ประยุกต์ใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่

3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) บรรยาย
- 2) ยกตัวอย่างการศึกษา
- 3) อภิปรายรายกลุ่มย่อย
- 4) กิจกรรมกลุ่ม (Group Process)
- 5) วิเคราะห์กรณีศึกษา (Case Study)
- 6) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-Based Learning ในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกัน
- 7) อภิปรายประกอบสื่อ

3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) การสอบแบบปรนัยและอัตนัย
- 2) การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย
- 3) การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

- 4) การประเมินผลงานและสร้างสรรค์ผลงาน
- 5) การประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย
- 6) การนำเสนองาน (Presentation)

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและรู้บทบาทของตนเองในกลุ่มทั้งในฐานะผู้นำและสมาชิกกลุ่ม
- 2) ทำงานกลุ่มอย่างเต็มความสามารถเพื่อผลงานที่มีคุณภาพ
- 3) วางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพและสังคม

4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) อภิปรายกลุ่ม
- 2) ทำรายงานกลุ่ม

4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย
- 2) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สามารถสื่อสาร ใช้สถิติ/คณิตศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้

5.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสม
- 2) สามารถเลือกประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน
- 3) มีทักษะพื้นฐานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอ การสืบค้นข้อมูล เพื่อการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องอย่างรู้เท่าทัน

5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) เรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) โดยกำหนดแหล่งค้นคว้าในสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2) นำเสนอผลงานผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 3) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-Based Learning ในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกัน

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

- 4) การมอบหมายการทำรายงานกลุ่ม และรายงานเดี่ยว
- 5) การแนะนำแหล่งข้อมูลเบื้องต้น
- 6) การสอนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) ประเมินจากผลการปฏิบัติงาน (Performance Evaluation)
- 2) ประเมินจากการสังเกตในการนำเสนอ
- 3) ประเมินความสามารถจากการใช้สื่อในการนำเสนอ
- 4) การประเมินรายงาน/ชิ้นงาน

ข. มาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาเฉพาะ

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

เป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีคุณธรรม ความกล้าหาญทางจริยธรรม และเป็นพลเมืองที่ดี

1.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) มีความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ทั้งของตนเองและผู้อื่น
- 2) มีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ตรงเวลา
- 3) มีสำนึกสาธารณะ และมีความเป็นพลเมืองที่ดี
- 4) มีวิจรรณญาณของนักออกแบบ ไม่ลอกเลียนผลงานผู้อื่น

1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) บรรยาย
- 2) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา
- 3) อภิปรายประกอบสื่อ
- 4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน
- 5) กิจกรรมกลุ่ม (Group Process)
- 6) การจัดการความรู้ (Knowledge Management)
- 7) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing)
- 8) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-based Learning
- 9) การเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการส่งงาน

1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) พฤติกรรมการเข้าเรียน และการส่งรายงานตามขอบเขตของงานและการตรงต่อเวลา
- 2) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและกิจกรรม
- 3) การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย
- 4) การนำเสนอโครงงาน

- 5) ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ร่วมกันของนักศึกษา
- 6) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำงาน
- 7) ดูพฤติกรรมในการเข้าเรียนความรับผิดชอบทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม
- 8) ประเมินจากลักษณะการทำงานจรรยาบรรณของนักออกแบบ

2. ด้านความรู้

มีความรอบรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อการดำเนินชีวิตในสังคม

2.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) มีความรู้ในศาสตร์ของรายวิชา
- 2) สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ เข้ากับการดำเนินชีวิต
- 3) แสวงหาความรู้ตลอดชีวิต
- 4) ส่งต่อความรู้สู่สังคมได้

2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) บรรยาย
- 2) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา
- 3) อภิปรายประกอบสื่อ
- 4) อภิปรายกลุ่มย่อย
- 5) วิทยากรพิเศษ
- 6) นิทรรศการทางศิลปะแขนงต่าง ๆ
- 7) การใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่หลากหลาย
- 8) การอบรมเชิงปฏิบัติการ
- 9) การอภิปรายกลุ่ม
- 10) การทำงานในชั้นเรียน

2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) การสอบปรนัยและอัตนัย
- 2) การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย
- 3) การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น
- 4) ประเมินผลเนื้อหา การสอบอัตนัยและปรนัย
- 5) การประเมินผลงานและการสร้างสรรค์ผลงาน
- 6) ประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย
- 7) การนำเสนองาน
- 8) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และกิจกรรม
- 9) การโต้ตอบ ถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

3. ด้านทักษะทางปัญญา

สพ.อ. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

สามารถคิดอย่างเป็นระบบ มีวิจารณ์ญาณ และมีเหตุผล

3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลจากหลักฐานได้
- 2) สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบแบบองค์รวม มีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
- 3) ประยุกต์ใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่

3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) บรรยาย
- 2) ยกตัวอย่างการศึกษา
- 3) อภิปรายรายกลุ่มย่อย
- 4) กิจกรรมกลุ่ม (Group Process)
- 5) วิเคราะห์กรณีศึกษา (Case Study)
- 6) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-Based Learning ในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกัน
- 7) อภิปรายประกอบสื่อ

3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) การสอบแบบปรนัยและอัตนัย
- 2) การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย
- 3) การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น
- 4) การประเมินผลงานและสร้างสรรค์ผลงาน
- 5) การประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย
- 6) การนำเสนองาน (Presentation)

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและรู้บทบาทของตนเองในกลุ่มทั้งในฐานะผู้นำและสมาชิกกลุ่ม
- 2) ทำงานกลุ่มอย่างเต็มความสามารถเพื่อผลงานที่มีคุณภาพ
- 3) วางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพและสังคม

4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) อภิปรายกลุ่ม
- 2) ทำรายงานกลุ่ม

4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

รับผิดชอบ

- 1) การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย
- 2) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สามารถสื่อสาร ใช้สถิติ/คณิตศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้

5.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 1) สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสม
- 2) สามารถเลือกประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน
- 3) มีทักษะพื้นฐานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอ การสืบค้นข้อมูล เพื่อการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องอย่างรู้เท่าทัน

5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) เรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) โดยกำหนดแหล่งค้นคว้าในสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2) นำเสนอผลงานผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 3) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-Based Learning ในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกัน
- 4) การมอบหมายการทำรายงานกลุ่ม และรายงานเดี่ยว
- 5) การแนะนำแหล่งข้อมูลเบื้องต้น
- 6) การสอนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
- 7) มีความสามารถและรู้จักการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศค้นคว้าต้นแบบงานที่เหมาะสม

5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) ประเมินจากผลการปฏิบัติงาน (Performance Evaluation)
- 2) ประเมินจากการสังเกตในการนำเสนองาน
- 3) ประเมินความสามารถจากการใช้สื่อในการนำเสนอ
- 4) การประเมินรายงาน/ชิ้นงาน

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ก.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1.1) มีความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ทั้งของตนเองและผู้อื่น
- 1.2) มีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ตรงเวลา
- 1.3) มีสำนึกสาธารณะ และมีความเป็นพลเมืองที่ดี

2) ด้านความรู้

- 2.1) มีความรู้ในศาสตร์ของรายวิชา
- 2.2) สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ เข้ากับการดำเนินชีวิต
- 2.3) แสวงหาความรู้ตลอดชีวิต

3) ด้านทักษะทางปัญญา

- 3.1) สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลจากหลักฐานได้
- 3.2) สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบแบบองค์รวม มีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
- 3.3) ประยุกต์ใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 4.1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและรับบทบาทของตนเองในกลุ่มทั้งในฐานะผู้นำและสมาชิกกลุ่ม
- 4.2) ทำงานกลุ่มอย่างเต็มความสามารถเพื่อผลงานที่มีคุณภาพ
- 4.3) วางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพและสังคม

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 5.1) สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสม
- 5.2) สามารถเลือกประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน
- 5.3) มีทักษะพื้นฐานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอ การสืบค้นข้อมูล เพื่อการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องอย่างรู้เท่าทัน

ข. หมวดวิชาเฉพาะ

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1.1) มีความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ทั้งของตนเองและผู้อื่น
- 1.2) มีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ตรงเวลา
- 1.3) มีสำนึกสาธารณะ และมีความเป็นพลเมืองที่ดี
- 1.4) มีวิจรรย์ญาณของนักออกแบบ ไม่ลอกเลียนผลงานผู้อื่น

2) ด้านความรู้

- 2.1) มีความรู้ในศาสตร์ของรายวิชา
- 2.2) สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ เข้ากับการดำเนินชีวิต
- 2.3) แสวงหาความรู้ตลอดชีวิต

3) ด้านทักษะทางปัญญา

- 3.1) สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลจากหลักฐานได้
- 3.2) สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบแบบองค์รวม มีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
- 3.3) ประยุกต์ใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 4.1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและรู้บทบาทของตนเองในกลุ่มทั้งในฐานะผู้นำและสมาชิกกลุ่ม
- 4.2) ทำงานกลุ่มอย่างเต็มความสามารถเพื่อผลงานที่มีคุณภาพ
- 4.3) วางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพและสังคม

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 5.1) สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสม
- 5.2) สามารถเลือกประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน
- 5.3) มีทักษะพื้นฐานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอ การสืบค้นข้อมูล เพื่อการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องอย่างรู้เท่าทัน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

| รายวิชา | 1. คุณธรรม จริยธรรม | | | 2. ความรู้ | | | 3. ทักษะทางปัญญา | | | 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | 5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสาร การรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา | | |
|---|---------------------|-----|-----|------------|-----|-----|------------------|-----|-----|--|-----|-----|---|-----|-----|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 5.1 | 5.2 | 5.3 |
| 1. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร | | | | | | | | | | | | | | | |
| GEN60-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย | ● | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ | ● | ○ | ● | | ● |
| GEN60-112 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● |
| GEN60-113 ภาษาอังกฤษในสื่อและการสื่อสาร | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● |
| GEN60-114 ภาษาอังกฤษในความหลากหลายทางวัฒนธรรม | ● | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● |
| GEN60-115 ภาษาอังกฤษเพื่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี | | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● |
| GEN60-116 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาชุมชน | ● | ● | ● | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● |
| GEN60-117 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | ● |
| 2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ | | | | | | | | | | | | | | | |
| GEN60-121 สังคมโลกปัจจุบันและการเป็นพลเมืองโลก | ● | ● | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ○ | ● | ● | ● | ○ | ○ | ● |
| GEN60-122 ความซาบซึ้งในคุณค่าและความงาม | ● | ○ | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ○ | ● |
| GEN60-123 การจัดการชีวิตอย่างชาญฉลาด | ● | ● | ○ | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
 เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

| รายวิชา | 1. คุณธรรม จริยธรรม | | | 2. ความรู้ | | | 3. ทักษะทางปัญญา | | | 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | 5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสาร การรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา | | |
|---|---------------------|-----|-----|------------|-----|-----|------------------|-----|-----|--|-----|-----|---|-----|-----|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 5.1 | 5.2 | 5.3 |
| 3. กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัย | | | | | | | | | | | | | | | |
| GEN60-131 การสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต | ● | ● | ○ | ○ | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ | ○ | ○ |
| 4. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ | | | | | | | | | | | | | | | |
| GEN60-141 วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน | | ● | ○ | ● | ○ | | ● | ● | ○ | ● | | | ● | ● | ○ |
| 5. กลุ่มวิชาสารสนเทศ | | | | | | | | | | | | | | | |
| GEN60-151 เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต | | ○ | ○ | ● | ○ | | ○ | ○ | | | | | ○ | | ● |

ข. หมวดวิชาเฉพาะ

| รายวิชา | 1. คุณธรรม จริยธรรม | | | | 2. ความรู้ | | | 3. ทักษะทางปัญญา | | | 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | 5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสาร การรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา | | |
|--|---------------------|-----|-----|-----|------------|-----|-----|------------------|-----|-----|--|-----|-----|---|-----|-----|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 5.1 | 5.2 | 5.3 |
| 1. กลุ่มวิชาแกน | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ICT60-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล | | ○ | | | ● | | | ● | | | | | | ○ | | ● |
| DIM60-101 การรู้สารสนเทศ | | ○ | | | ● | | | ● | ● | | | | | ○ | ○ | ○ |

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
 เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

| รายวิชา | 1. คุณธรรม จริยธรรม | | | | 2. ความรู้ | | | 3. ทักษะทางปัญญา | | | 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | 5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสาร การรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา | | |
|---|---------------------|-----|-----|-----|------------|-----|-----|------------------|-----|-----|--|-----|-----|---|-----|-----|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 5.1 | 5.2 | 5.3 |
| MTA60-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อนำเสนอ | | ● | ○ | | ● | ● | | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | | ○ |
| MTA60-102 การวาดเส้น | | ○ | | | ● | ● | ● | | ● | | | | ○ | | | ○ |
| MTA60-103 หลักการใช้สี | ● | ○ | | | ● | ● | | | ● | | | | ○ | | | ○ |
| MTA60-104 องค์ประกอบศิลป์ | ● | ○ | | ○ | ● | ● | | | ● | ● | | | ○ | ● | ● | ● |
| MTA60-201 ดิจิทัลอาร์ต | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | | ● | ○ | | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ |
| MTA60-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน | | ● | | | ● | ● | | ● | ● | | ○ | ○ | ○ | | ● | |
| 2. กลุ่มวิชาเอกบังคับ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานศิลปะ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MTA60-111 ศิลปะวิจิตรศิลป์ | ● | ○ | | ● | ● | ● | | ● | ● | | | | ○ | ● | | ○ |
| MTA60-119 ดนตรีวิจิตรศิลป์ | | ○ | | ○ | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| 2.2 กลุ่มวิชาศิลปะประยุกต์ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MTA60-113 การวาดและลงสีดิจิทัล | ● | ○ | | ● | ● | ● | | | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ● | | ● |
| MTA60-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน | | ○ | | ○ | ● | | | ● | | | ○ | ○ | ○ | ● | | |
| MTA60-116 การออกแบบตัวละคร | ● | ○ | | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | | | ○ | | | ○ |
| MTA60-117 การเขียนบทภาพ | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ○ | | | ○ | | ○ |

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

| รายวิชา | 1. คุณธรรม จริยธรรม | | | | 2. ความรู้ | | | 3. ทักษะทางปัญญา | | | 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | 5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสาร การรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา | | |
|--|---------------------|-----|-----|-----|------------|-----|-----|------------------|-----|-----|--|-----|-----|---|-----|-----|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 5.1 | 5.2 | 5.3 |
| MTA60-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน | ● | ○ | | | ● | | | ● | | | ○ | ○ | ○ | ● | | ● |
| MTA60-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน | | ○ | | ○ | ● | | | ● | ● | | ○ | ○ | | | | ○ |
| 2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานเทคโนโลยี | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MTA60-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย | | ● | | | ● | ● | | ● | | | ● | ○ | | ● | | |
| MTA60-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | ● | ● | ○ | | | | ○ | ○ |
| MTA60-211 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี | | ○ | | ○ | ● | | | ● | ● | | | | ○ | ○ | ● | ○ |
| MTA60-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน | ○ | ● | ○ | | ● | ● | | ● | ○ | ○ | ● | ● | ● | ○ | | ○ |
| MTA60-314 การเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจดิจิทัล | | ○ | | | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| 2.4 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีประยุกต์ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MTA60-118 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | ○ | ● | ● | ○ | | | ○ | | ○ |
| MTA60-212 การขึ้นรูป 3 มิติ | ○ | ● | ○ | | ● | ● | | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ● | ● | ○ | ● |
| MTA60-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ | ● | ○ | | ● | ● | ● | ○ | ○ | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | | ● |
| MTA60-215 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ | ○ | ● | ○ | ● | ● | ● | | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ● | ● | ○ | ● |
| MTA60-216 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว | | ● | ● | ● | ● | ● | | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ● | ● | ○ | ● |
| MTA60-217 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน | | ○ | | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ | ○ | ○ | | | ○ |

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
 เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

| รายวิชา | 1. คุณธรรม จริยธรรม | | | | 2. ความรู้ | | | 3. ทักษะทางปัญญา | | | 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | 5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสาร การรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา | | |
|---|---------------------|-----|-----|-----|------------|-----|-----|------------------|-----|-----|--|-----|-----|---|-----|-----|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 5.1 | 5.2 | 5.3 |
| MTA60-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน | ○ | ○ | | | ● | | ○ | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | | ● |
| MTA60-315 โครงการงานสำหรับเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน 1 | | ● | | ● | ● | | ● | ● | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| MTA60-411 โครงการงานสำหรับเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน 2 | ○ | ○ | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 3. กลุ่มวิชาเอกเลือก | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3.1 กลุ่มวิชาศิลปะและแอนิเมชัน | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MTA60-121 ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น | | ○ | | ○ | ● | ● | | ● | | | ○ | | | | ○ | ○ |
| MTA60-222 การปั้น | | ○ | | ○ | ● | ● | | ● | | | ○ | | | | ○ | ○ |
| MTA60-223 การสร้างภาพยนตร์สต็อปโมชัน | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ |
| MTA60-224 การเขียนภาพมนุษย์และสัตว์ | ○ | ○ | | ○ | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| MTA60-225 สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ | | ○ | | ○ | ● | ● | | ● | | | ○ | | | | ○ | ○ |
| MTA60-321 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | | | | ○ | ○ |
| MTA60-322 การออกแบบงานแอนิเมชัน | ○ | ○ | | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | ○ | ○ |
| MTA60-323 การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | | ○ | | | | ○ |
| MTA60-324 การผลิตงานแอนิเมชัน | ○ | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ○ | ● |

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
 เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

| รายวิชา | 1. คุณธรรม จริยธรรม | | | | 2. ความรู้ | | | 3. ทักษะทางปัญญา | | | 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | 5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสาร การรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา | | |
|---|---------------------|-----|-----|-----|------------|-----|-----|------------------|-----|-----|--|-----|-----|---|-----|-----|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 5.1 | 5.2 | 5.3 |
| MTA60-325 เทคนิคการถ่ายภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต | ○ | ● | ○ | | ● | ● | | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ● | ● | ○ | ● |
| MTA60-422 เทคนิคการเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ | ○ | ● | ○ | | ● | ● | | ● | ● | ○ | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● |
| MTA60-423 การกำหนดคุณลักษณะของพื้นผิว การจัดแสง และเรนเดอร์สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ | ○ | ● | ○ | | ● | ● | | ● | ● | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● |
| MTA60-424 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานแอนิเมชัน | | ○ | | ○ | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| MTA60-425 การขึ้นรูป 3 มิติขั้นสูง | ○ | ● | ○ | ● | ● | ● | | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ● | ● | ○ | ● |
| MTA60-426 การควบคุมกระดูกขั้นสูงสำหรับงานแอนิเมชัน | ○ | ● | ○ | | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ | ● | ○ | ● | ○ | ● |
| MTA60-427 การวาดและลงสีดิจิทัลขั้นสูง | ○ | ○ | | ● | ● | ○ | | ○ | ○ | ○ | | | ○ | ○ | | ○ |
| MTA60-431 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| MTA60-432 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2 | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| 3.2 กลุ่มวิชาเกมและเทคโนโลยี | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MTA60-221 เทคโนโลยีความจริงเสมือน | | ○ | | | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-226 เกมเบื้องต้น | | ○ | | | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-227 การออกแบบเกม | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-228 โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน | | ○ | | | ● | | ○ | ● | ● | | | | ○ | | | ○ |

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
 73
 เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

| รายวิชา | 1. คุณธรรม จริยธรรม | | | | 2. ความรู้ | | | 3. ทักษะทางปัญญา | | | 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | 5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสาร การรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา | | |
|--|---------------------|-----|-----|-----|------------|-----|-----|------------------|-----|-----|--|-----|-----|---|-----|-----|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 5.1 | 5.2 | 5.3 |
| MTA60-326 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ | | ○ | | | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-327 การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย | | ○ | | ○ | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-328 เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง | | ○ | | ○ | ● | ● | ○ | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-329 การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสมผสานโลกจริง | | ○ | | ● | ● | ● | ○ | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-330 การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย | | ○ | | ● | ● | ○ | ○ | ● | ● | ○ | | | ○ | | | ○ |
| MTA60-421 เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ | | ○ | | ● | ● | ● | ○ | ● | ● | ● | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| MTA60-428 การโปรแกรมเกมออนไลน์ | | ○ | | | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-429 หัวข้อพิเศษด้านเกม 1 | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-430 หัวข้อพิเศษด้านเกม 2 | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-433 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1 | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-434 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2 | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | | | | ○ |
| MTA60-435 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 3 | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| MTA60-436 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 4 | | ○ | | ● | ● | ● | | ● | | | ○ | ○ | ○ | | | ○ |
| 4. กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MTA60-390 เตรียมสหกิจศึกษา | ○ | ● | ○ | | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ● | ● | ○ | ● |

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
 เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

| รายวิชา | 1. คุณธรรม จริยธรรม | | | | 2. ความรู้ | | | 3. ทักษะทางปัญญา | | | 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ | | | 5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสาร การรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา | | |
|-------------------------------|---------------------|-----|-----|-----|------------|-----|-----|------------------|-----|-----|--|-----|-----|---|-----|-----|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.4 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | 4.1 | 4.2 | 4.3 | 5.1 | 5.2 | 5.3 |
| MTA60-491 สหกิจศึกษา | ○ | ○ | ○ | | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| MTA60-492 ปฏิบัติทักษะวิชาชีพ | ○ | ○ | ○ | | ● | ○ | ● | ● | ● | ● | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. ภาวะเทียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

- 1) พิจารณาความเหมาะสมของรายละเอียดรายวิชา (มคอ.3) ก่อนเปิดภาคเรียนโดยมีกรรมการประจำสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์พิจารณาความเหมาะสมของแผนการสอน วิธีการสอน เกณฑ์ในการวัดผลต่างๆ
- 2) พิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบที่ใช้ การให้คะแนน การตัดเกรดเพื่อวัดผลการเรียนรู้ให้เป็นไปตามแผนการสอนที่ได้กำหนดไว้
- 3) มีการประเมินการสอนของผู้สอนโดยนักศึกษา เพื่อใช้ในการปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนการสอนต่อไป

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

- 1) ประเมินผลการดำเนินงานของบัณฑิตในแต่ละรุ่นที่สำเร็จการศึกษา ตลอดจนการประเมินประโยชน์ของรายวิชาที่ได้เรียนต่อการไปทำงานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในสถานประกอบการจริง
- 2) ประเมินผลความพึงพอใจในด้านความรู้ความสามารถและด้านบุคลิกภาพของบัณฑิต และความสอดคล้องของรายวิชาที่นักศึกษาได้เรียนกับการปฏิบัติงานจริงจากสถานประกอบการ
- 3) การประเมินความรู้ของนักศึกษาจะทำการประเมินในลักษณะของปีต่อปี โดยแบ่งเป็น
 - ชั้นปีที่ 3 ประเมินความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2 มิติ และ 3 มิติ
 - ชั้นปีที่ 4 ประเมินความรู้รอบยอดของการผลิตแอนิเมชัน หรือเกม หรือสื่อมัลติมีเดีย
- 4) คณาจารย์ในหลักสูตรจะร่วมกันการสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบความรู้พื้นฐานในงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- 1) อาจารย์ใหม่จะได้รับการปฐมนิเทศเพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจใน นโยบาย ระบบการทำงาน การจัดการเรียนการสอน บทบาทหน้าที่ของอาจารย์ สิทธิประโยชน์ และกฎระเบียบต่างๆ ของหลักสูตร สำนักวิชา และของมหาวิทยาลัย
- 2) อาจารย์ใหม่จะมีอาจารย์อาวุโสเป็นที่เลี้ยง (mentor) เพื่อให้คำแนะนำและเป็นที่ปรึกษาในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน เช่น การเตรียมสื่อสำหรับการสอน วิธีการสอนในรูปแบบต่างๆ การนิเทศงานสหกิจ การเขียน มคอ.3 ภาระงานอาจารย์ที่ปรึกษา และการประเมินผลการเรียน เป็นต้น
- 3) ให้อาจารย์ใหม่เข้าร่วมอบรมระยะสั้นในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน และการประกันคุณภาพของหลักสูตร
- 4) อาจารย์ใหม่จะได้รับการประเมินผลการปฏิบัติงานตามระบบของมหาวิทยาลัย

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

- 1) สนับสนุนให้คณาจารย์เข้าร่วมประชุมทางวิชาการ/อบรม/ศึกษาดูงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผล อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
- 2) สนับสนุนให้มีกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในด้านการจัดการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผลระหว่างอาจารย์ภายในและหรือภายนอกหลักสูตรอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

- 1) สนับสนุนให้คณาจารย์เข้าร่วมประชุมทางวิชาการ/อบรม/ศึกษาดูงานที่เกี่ยวข้องเทคโนโลยี วัสดุมีเดียและแอนิเมชัน อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
- 2) สนับสนุนให้มีคณาจารย์ทำงานวิจัย จัดทำผลงานวิชาการ ตำรา เอกสารคำสอน/เอกสารประกอบการสอน เพื่อสร้างความรู้ในสาขาวิชาและให้มีตำแหน่งทางวิชาการที่สูงขึ้น
- 3) สนับสนุนให้คณาจารย์ที่มีคุณวุฒิปริญญาโท ศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

การบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้และเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติหรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชา โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

- 1.1 การแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร โดยแต่งตั้งจากอาจารย์ประจำหลักสูตร และมีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน อาจารย์ผู้รับผิดชอบจำนวน 5 คน ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้คือ มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชา และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ อย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง
- 1.2 การวางแผน การพัฒนา และการประเมินหลักสูตรตามรอบระยะเวลาที่กำหนด โดยมีการวางแผน มีการประเมินและรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรทุกปีการศึกษา (มคอ.7) และนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะๆ อย่างน้อยทุกรอบ 5 ปี
- 1.3 การดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานเพื่อการประกันคุณภาพหลักสูตรและการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาข้อ 1-5 ดังนี้
 - 1.3.1 กำหนดให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผนติดตามและทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร
 - 1.3.2 มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติและ/หรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชา
 - 1.3.3 มีรายละเอียดของรายวิชา และ/หรือรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.3 และ/หรือ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกวิชา
 - 1.3.4 มีการรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาและ/หรือรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ. 5 และ/หรือ มคอ. 6 ภายใน 30 วันหลังจากสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา
 - 1.3.5 จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบมคอ.7 ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา

2. บัณฑิต

บัณฑิตที่พึงประสงค์ต้องมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้

- 2.1 เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม
- 2.2 มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีผลิตสื่อมัลติมีเดีย แอนิเมชันและเกมได้

- 2.3 มีทักษะด้านปัญญา สามารถคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ เสนอแนวความคิด และ/หรือประเมินค่าอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ทักษะและ/หรือความรู้ความเข้าใจทางวิชาการในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ มีทักษะภาคปฏิบัติตามที่ได้รับการฝึกฝน
- 2.4 มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ โดยมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสมและปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
- 2.5 มีทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกและใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน สามารถใช้เทคนิคพื้นฐานทางสถิติ และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมในการสื่อสาร และสืบค้นข้อมูล

3. นักศึกษา

มีกระบวนการรับนักศึกษา และการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา การให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนนักศึกษาดังต่อไปนี้

3.1 กระบวนการรับนักศึกษา

สาขาวิชามีการกำหนดคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าศึกษาในหลักสูตรไว้ 2 ประเด็น คือ

1. คุณสมบัติทั่วไป : เป็นผู้สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือเทียบเท่า หรืออนุปริญญา และเป็นผู้มีความประพฤติดี
2. คุณสมบัติเฉพาะทาง : ในกรณีเป็นนักศึกษาต่างชาติ ต้องมีทักษะการใช้ภาษาไทยทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยผ่านการทดสอบตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย (ขึ้นอยู่กับเกณฑ์การรับนักศึกษาของสาขาวิชา)

คุณสมบัติต่างๆที่กำหนดไว้นี้เป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานที่จะเอื้ออำนวยให้นักศึกษามีศักยภาพในการเรียนรายวิชาต่างๆในหลักสูตรจนสามารถสำเร็จการศึกษาได้

สำหรับการคัดเลือกผู้เข้าศึกษา สาขาวิชา ได้ดำเนินการตามกระบวนการต่อไปนี้ ได้แก่

1. ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.)
2. ผ่านการคัดเลือกตามระบบและเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ซึ่งศูนย์รับนักศึกษามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์เป็นผู้ดำเนินการคัดเลือกเอง โดยเปิดรับสมัครทั้งภาคการศึกษาที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2 และภาคการศึกษาที่ 3
3. คัดเลือกโดยผ่านการสอบคัดเลือกนักเรียนในเขตพัฒนาของภาคต่างๆ

3.2 การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

สาขาวิชามีระบบและกลไกเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติงานโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประชุมวางแผนเพื่อวางกลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก่อนเข้าศึกษาและมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบให้แก่อาจารย์ประจำในสาขาวิชา

3.3 การให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา

สาขาวิชา มีระบบและกลไกเกี่ยวกับการดูแลให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษาเพื่อให้มีแนวโน้มอัตราการคงอยู่ และอัตราการสำเร็จการศึกษาในระดับที่สูง ดังนี้

การกำหนดอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประชุมเพื่อกำหนดระบบและกลไกการดูแลให้คำปรึกษาทางด้านวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา

การดูแลนักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาใช้คู่มืออาจารย์ที่ปรึกษาของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาโดยมีอาจารย์ในสาขาวิชาเป็นกรรมการอาจารย์ที่ปรึกษา และในกรณีที่นักศึกษาในความดูแลมีปัญหาที่เกินความสามารถของอาจารย์ที่ปรึกษาจะให้คำปรึกษาได้ อาจารย์จะส่งต่อไปยังฝ่ายพัฒนานักศึกษาของมหาวิทยาลัย

การนัดพบนักศึกษา เมื่ออาจารย์ที่ปรึกษามีนักศึกษาในความดูแล อาจารย์จะเป็นผู้นัดหมายนักศึกษาในความดูแลเพื่อมาพบ 4 – 5 ครั้งต่อหนึ่งภาคการศึกษา เพื่อให้คำปรึกษาในเรื่อง เกี่ยวกับการเรียนการสอน หรือช่วยแก้ไขปัญหาในเรื่องอื่น ๆ ของนักศึกษาต่อไป

การติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษากับนักศึกษาในความดูแล อาจารย์ที่ปรึกษาจะเป็นผู้กำหนดวันเวลาให้นักศึกษาเข้าพบ นอกจากวันเวลาที่อาจารย์กำหนดนักศึกษาสามารถนัดหมายวันเวลากับอาจารย์ที่ปรึกษาและเข้าพบเพื่อขอคำปรึกษาได้

3.4 ความพึงพอใจและการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา

นักศึกษาสามารถยื่นร้องเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนต่อหัวหน้าสาขา และหัวหน้าสาขาวิชา นำเข้าสู่การประชุมกรรมการบริหารประจำหลักสูตร และหาทางแก้ไข หากที่ประชุมกรรมการบริหารฯ แก้ไขไม่ได้ให้พิจารณาส่งต่อคณบดีเพื่อหาวิธีการแก้ไขในระดับสาขาวิชา

4. อาจารย์

4.1 ระบบและกลไกการรับอาจารย์ใหม่ มีดังนี้

1. คณะกรรมการบริหารประจำหลักสูตรประชุมร่วมกัน เพื่อวางแผนและตรวจสอบคุณสมบัติอาจารย์ประจำหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์หรือระเบียบของ สกอ. จากนั้นจึงสำรวจจำนวนอาจารย์ประจำหลักสูตรที่คงอยู่ อาจารย์ประจำหลักสูตรที่จะเกษียณหรือลาออก เพื่อวางแผนอัตรากำลังในอนาคต

2. หากอัตรากำลังไม่เพียงพอ สาขาวิชาเสนอขออนุมัติรับอาจารย์เพิ่มต่อสาขาวิชา และมหาวิทยาลัย ตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

3. มีการคัดเลือกอาจารย์ใหม่โดยพิจารณาคุณสมบัติให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2558 และมีการสอบคัดเลือก โดยสอบข้อเขียน สอบสัมภาษณ์ และสาธิตการสอน

4. นอกจากนี้สาขาฯ ยังได้มอบหมายให้อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีประสบการณ์เป็นที่เลี้ยงให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอน

4.2 ระบบและกลไกการบริหารและการพัฒนาอาจารย์

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการวางแผนส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ประจำหลักสูตรและมีระบบส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ในด้านต่างๆ ดังนี้

- จัดโครงการอบรมสำหรับอาจารย์ใหม่ เพื่อให้มีความรู้ในด้านเทคนิควิธีการสอน การวัดผลประเมินผล ตลอดจนจรรยาบรรณและระเบียบปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง
- จัดโครงการอบรมด้านการวิจัย การทำผลงานทางวิชาการเพื่อพัฒนาศักยภาพของอาจารย์ประจำให้เป็นไปตามมาตรฐานและมีศักยภาพที่สูงขึ้น เพื่อส่งผลต่อคุณภาพของหลักสูตร
- กำหนดให้อาจารย์ประจำจัดทำแผนเพื่อพัฒนาตนเองในด้านการศึกษาต่อ การสร้างผลงานวิชาการ/การวิจัย และควบคุมกำกับให้อาจารย์ปฏิบัติตามแผนที่วางไว้
- จัดสรรงบประมาณที่ได้รับจากมหาวิทยาลัยในการส่งเสริมสนับสนุนให้อาจารย์เข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาคุณภาพอาจารย์ทั้งในด้านการพัฒนาวิชาการและวิชาชีพ การวิจัยและการสร้างผลงานวิชาการ

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

5.1 สารของรายวิชาในหลักสูตร

กระบวนการออกแบบหลักสูตร ประกอบไปด้วย การสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตและภาวการณ์ปฏิบัติงานของบัณฑิต และการสำรวจความพึงพอใจของศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบันต่อหลักสูตร เพื่อนำผลมาใช้ในการออกแบบและปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนจนถึงการจัดทำรายวิชาให้ทันสมัย

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน

การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การดำเนินงานด้านการเรียนการสอนของหลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจะพิจารณาแผนการศึกษาของนักศึกษาแต่ละกลุ่มแต่ละชั้นปีเพื่อวางแผนกำหนดรายวิชาที่จะเปิดสอน เวลาเรียน-เวลาสอบ และผู้สอน ทั้งรายวิชาบังคับ และวิชาเลือกซึ่งรายวิชาเลือกที่จะเปิดสอนนี้ สาขาวิชาได้ให้นักศึกษาเป็นผู้เสนอให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณา หลังจากรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาที่จะเปิดสอนแล้ว อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนจะประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดผู้สอนในแต่ละรายวิชา โดยการจัดผู้สอนในแต่ละภาคการศึกษานั้นได้พิจารณาทั้งจากความรู้ ความสามารถในเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ในการสอน ซึ่งถือว่ามีความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ รวมถึงพิจารณาเรื่องเวลาเรียนและเวลาสอบที่ไม่ซ้ำซ้อนกับวิชาในสาขาอื่น ๆ ที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนในฐานะวิชาโทหรือวิชาเลือกเสรีโดยการจัดตารางเวลาที่เหมาะสมทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน

5.3 การประเมินผู้เรียน

การประเมินผู้เรียน มีระบบ กลไกการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติโดยมีระบบ/ขั้นตอนการประเมินผู้เรียนซึ่งปรากฏอยู่ในคู่มือแนวทางการประเมินผู้เรียนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ และมีกลไก คือ คู่มือแนวทางการประเมินผู้เรียนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

และคณะกรรมการบริหารหลักสูตรที่ทำหน้าที่กำกับดูแลและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

สาขาได้นำระบบ-กลไกไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน โดย มีการแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารประจำหลักสูตรเพื่อกำกับดูแลและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ มีการกำหนดเกณฑ์การประเมิน โดยระบุไว้ใน มคอ.3 ของรายวิชาที่เปิดสอนอย่างชัดเจน ภายใน 30 วัน ก่อนเปิดภาคการศึกษา

ในส่วนของผู้สอนอาจารย์ผู้รับผิดชอบในแต่ละรายวิชาที่เปิดสอนในปีการศึกษานั้น ๆ ของหลักสูตรฯ จะดำเนินการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิของนักศึกษาในแต่ละรายวิชา ตามกลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนการสอน และการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาแล้ว ผู้รับผิดชอบในแต่ละรายวิชาจะดำเนินการจัดทำรายงานผลการจัดการเรียนการสอน หรือ มคอ. 5 ของรายวิชา ภายใน 30 วันหลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ภายใต้การกำกับ ติดตาม และตรวจสอบของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรฯ

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 การบริหารงบประมาณ

มหาวิทยาลัยจัดสรรงบประมาณประจำปี ทั้งงบประมาณแผ่นดินและเงินรายได้เพื่อจัดซื้อตำรา สื่อการเรียนการสอน โสตทัศนูปกรณ์ และวัสดุครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์อย่างเพียงพอ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในชั้นเรียนและการศึกษาด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

ทรัพยากรสารสนเทศของศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มีเอกสารสิ่งพิมพ์ และสื่อการศึกษาที่สัมพันธ์กับสาขาวิชาเทคโนโลยีมีลตมีเดียและแอนิเมชัน ดังนี้

หนังสือทางด้านเทคโนโลยีมีลตมีเดียและแอนิเมชัน (ภาษาไทย) 2,234 เล่ม

หนังสือทางด้านเทคโนโลยีมีลตมีเดียและแอนิเมชัน (อังกฤษ) 2,446 เล่ม

วารสารทางด้านเทคโนโลยีมีลตมีเดียและแอนิเมชัน 13 รายชื่อ

วารสาร/ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ 9 ฐาน

นอกจากนี้ยังมีสื่อการศึกษาในรูปแบบอื่นๆ เช่น แดบเสียง แดบภาพ CD-ROM และบริการห้องสมุดผ่านทางอินเทอร์เน็ต

6.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

1) หลักสูตรพิจารณาจัดหาตำราที่จัดพิมพ์ใหม่หรือปรับปรุงเพิ่มเติมแต่ละปีเพื่อใช้ประกอบการเรียนรายวิชาต่างๆ ตามกรอบงบประมาณที่ได้รับจัดสรร และมีการจัดหาอุปกรณ์/สื่ออิเล็กทรอนิกส์/ซอฟต์แวร์ประกอบการเรียนการสอนเพิ่มเติมที่เหมาะสมกับรายวิชาต่างๆ ที่เปิดสอน

2) จัดให้มีห้องปฏิบัติการโมชันแคปเจอร์ ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีความจริงเสมือน เพื่อใช้ในการเรียนการสอนอย่างเพียงพอต่อปริมาณการใช้งานในหลักสูตร มีการติดตั้งซอฟต์แวร์เพื่อการเรียนการสอนตามที่กำหนดโดยรายวิชาที่เกี่ยวข้อง

3) จัดให้มีห้องเรียน โสตทัศนูปกรณ์ สื่อการเรียนการสอนต่างๆ และสถานที่ทำงานกลุ่มสำหรับนักศึกษาเพื่อใช้ในการเรียน การทำโครงการ ตลอดจนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

6.4 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากรการเรียนรู้

มีอาจารย์ประจำหลักสูตรประเมินความเพียงพอของทรัพยากรที่ต้องใช้ในการเรียนการสอน รวมทั้งการประสานงานกับทางศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา เพื่อจัดหาทรัพยากรหนังสือที่จำเป็นต้องใช้ในการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

มีการกำหนดตัวชี้วัดมาตรฐานและคุณภาพการศึกษาตามที่ สกอ. กำหนด โดยมีตัวบ่งชี้หลัก ดังนี้

| ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย | ปีที่ | | | | |
|---|-------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร | X | X | X | X | X |
| 2. มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ หรือ มาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี) | X | X | X | X | X |
| 3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา | X | X | X | X | X |
| 4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา | X | X | X | X | X |
| 5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา | X | X | X | X | X |
| 6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ.3 และมคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา | X | X | X | X | X |
| 7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว | | X | X | X | X |
| 8. อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน | X | X | X | X | X |
| 9. อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง | X | X | X | X | X |
| 10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/ | X | X | X | X | X |

| ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย | ปีที่ | | | | |
|---|-------|-----|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี | | | | | |
| 11. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตรเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0 | | | | X | X |
| 12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0 | | | | | X |
| รวมตัวบ่งชี้ (ข้อ) ในแต่ละปี | 9 | 10 | 10 | 11 | 12 |
| ตัวบ่งชี้บังคับ (ข้อที่) | 1-5 | 1-5 | 1-5 | 1-5 | 1-5 |
| ตัวบ่งชี้ต้องผ่านรวม (ข้อ) | 8 | 8 | 8 | 9 | 10 |

เกณฑ์ประเมิน: หลักสูตรได้มาตรฐานตามกรอบคุณวุฒิฯ ต้องผ่านเกณฑ์ประเมินดังนี้ ตัวบ่งชี้บังคับ (ตัวบ่งชี้ที่ 1-5) มีผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมาย และมีจำนวนตัวบ่งชี้ที่มีผลดำเนินการบรรลุเป้าหมาย ไม่น้อยกว่า 80% ของตัวบ่งชี้รวม โดยพิจารณาจากจำนวนตัวบ่งชี้บังคับและตัวบ่งชี้รวมในแต่ละปี

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

อาจารย์ผู้สอนสังเกตพฤติกรรม การโต้ตอบในชั้นเรียน การปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ผลการทดสอบย่อย ผลการสอบกลางภาค และผลการสอบปลายภาค เพื่อประเมินกลยุทธ์การสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนหรือไม่ หากผู้เรียนไม่เข้าใจก็ต้องปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสอนใหม่

1.2 ประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- 1) ระหว่างภาคการศึกษา อาจารย์ผู้สอนสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนต่อการสอนของตนเอง เพื่อนำผลที่ได้ปรับปรุงการสอนในคาบเรียนถัดไปให้ดียิ่งขึ้น
- 2) เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา ผู้เรียนประเมินทักษะและแสดงความคิดเห็นต่อการสอนของอาจารย์ในแต่ละรายวิชา เพื่อให้ผู้สอนนำผลที่ได้ไปปรับปรุงการสอนในภาคศึกษาถัดไปให้ดียิ่งขึ้น

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

- 1) เมื่อสิ้นปีการศึกษา อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทำการประเมินผลหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย (มคอ. 7)
- 2) เมื่อใช้หลักสูตรครบ 4 ปีการศึกษา คณะกรรมการประเมินผลหลักสูตร สํารวจข้อมูลความคิดเห็นต่อหลักสูตรจากนักศึกษาปัจจุบัน คิษย์เก่า อาจารย์ บุคลากรในแหล่งฝึกภาคปฏิบัติ บัณฑิตใหม่ และผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก เพื่อนำผลการประเมินที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพมากขึ้น

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรดำเนินการประเมินตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในหมวด 7 ข้อ 7 และคณะกรรมการประกันคุณภาพการศึกษา ประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตรตามระบบและกลไกของมหาวิทยาลัย

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

ผลการประเมินของหลักสูตรจะได้รับการทบทวนผลการประเมินอีกครั้งโดยคณะกรรมการประจำสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ เพื่อพิจารณาผลประเมินหลักสูตรทั้งระดับรายวิชาและระดับหลักสูตร ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในวางแผนและปรับปรุงหลักสูตรให้ดีขึ้น

ภาคผนวก ก

ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (ปรับปรุง พ.ศ. 2555)
และหลักสูตรหลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560)

1. เปรียบเทียบชื่อหลักสูตร และชื่อปริญญา

| หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) | หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) |
|--|---|
| 1. ชื่อหลักสูตร (ภาษาไทย) เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (ภาษาอังกฤษ) Multimedia Technology and Animation 2. ชื่อปริญญา (ภาษาไทย) วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน) (ภาษาอังกฤษ) Bachelor of Science (Multimedia Technology and Animation). | 1. ชื่อหลักสูตร (ภาษาไทย) เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (ภาษาอังกฤษ) Multimedia Technology and Animation 2. ชื่อปริญญา (ภาษาไทย) วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน) (ภาษาอังกฤษ) Bachelor of Science (Multimedia Technology and Animation) |

2. เปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตร

| หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) | หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) |
|---|---|
| 1.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (พ.ศ. 2555) (10 หน่วยวิชา) | 1.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (พ.ศ. 2560) (40 หน่วยกิต) |
| 1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 4 หน่วยวิชา | 1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 20 หน่วยกิต |
| 2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 2 หน่วยวิชา | 2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 12 หน่วยกิต |
| 3) กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัย 1 หน่วยวิชา | 3) กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัย 4 หน่วยกิต |
| 4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 1 หน่วยวิชา | 4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 4 หน่วยกิต |
| 5) กลุ่มวิชาสารสนเทศ 1 หน่วยวิชา | 5) กลุ่มวิชาสารสนเทศ 4* หน่วยกิต |
| 6) กลุ่มวิชาการจัดการ 1 หน่วยวิชา | *ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร |
| 2. หมวดวิชาเฉพาะ 33 หน่วยวิชา | 2. หมวดวิชาเฉพาะ 114 หน่วยกิต |
| 1) กลุ่มวิชาวิชาแกน 9 หน่วยวิชา | 1) กลุ่มวิชาแกน 22 หน่วยกิต |
| 2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ 14 หน่วยวิชา | 2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ 69 หน่วยกิต |
| 3) กลุ่มวิชาวิชาเอกเลือก 7 หน่วยวิชา | 3) กลุ่มวิชาเอกเลือก 14 หน่วยกิต |
| 4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา 3 หน่วยวิชา | 4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา 9 หน่วยกิต |
| 3. หมวดวิชาเลือกเสรี 2 หน่วยวิชา | 3. หมวดวิชาเลือกเสรี 8 หน่วยกิต |

3. เปรียบเทียบรายวิชาในหลักสูตร

| หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) | หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) |
|---|---|
| ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 10 หน่วยวิชา | ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 40 หน่วยกิต |
| 1. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 4 หน่วยวิชา | 1. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 20 หน่วยกิต |
| THA-101 ภาษาไทยร่วมสมัยและการรู้สารสนเทศ 1(3-2-7) | GEN60-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 4(2-4-6) |
| ENG-106 ทักษะภาษาอังกฤษเชิงบูรณาการ 1(3-2-7) | |
| ENG-107 ภาษาอังกฤษเพื่อสุนทรียศาสตร์ 1(3-2-7) | |
| ENG-110 ภาษาอังกฤษด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 1(3-2-7) | |
| | GEN60-112 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 2(1-2-3) |
| | GEN60-113 ภาษาอังกฤษในสื่อและการสื่อสาร 2(1-2-3) |
| | GEN60-114 ภาษาอังกฤษในความหลากหลายทางวัฒนธรรม 2(1-2-3) |
| | GEN60-115 ภาษาอังกฤษเพื่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี 2(1-2-3) |
| | GEN60-116 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาชุมชน 4(2-4-6) |
| | GEN60-117 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ 4(2-4-6) |
| 2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 2 หน่วยวิชา | 2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 12 หน่วยกิต |
| SOC-107 สิทธิ กฎหมาย และสังคม 1(3-2-7) | |
| SOC-108 วัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมโลก 1(3-2-7) | |
| SOC-109 การเมือง ประชาสังคม และการเคลื่อนไหวทางสังคม 1(3-2-7) | |
| SOC-110 ชีวิตประจำวันกับหลักการอยู่ร่วมกันทางสังคม 1(3-2-7) | |
| | GEN60-121 สังคมโลกปัจจุบันและการเป็นพลเมืองโลก 4(3-2-7) |
| | GEN60-122 ความซาบซึ้งในคุณค่าและความงาม 4(3-2-7) |
| | GEN60-123 การจัดการชีวิตอย่างชาญฉลาด 4(2-4-6) |
| 3. กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัย 0.5 หน่วยวิชา | 3. กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัย 4 หน่วยกิต |
| SRE-101 กีฬา นันทนาการและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ 0.5(1-3-4) | GEN60-131 การสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต 4(2-4-6) |
| 4. กลุ่มวิชาการจัดการ 0 หน่วยวิชา | ยุบรวมไปอยู่ในกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ |
| 5. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 1 หน่วยวิชา | 4. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 4 หน่วยกิต |
| SCI-101 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับมนุษย์ 0.5(2-0-4) | |
| SCI-102 ประวัติและปรัชญาของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี .5(2-0-4) | |
| SCI-103 ชีวิตและธรรมชาติ 0.5(2-0-4) | |
| SCI-104 วิทยาศาสตร์และธุรกิจ 0.5(2-0-4) | |
| SCI-105 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 0.5(1-3-4) | GEN60-141 วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 4(3-2-7) |
| SCI-106 โลกและระบบสุริยะ 0.5(2-0-4) | |
| SCI-107 พรรณพืชเพื่อชีวิต 0.5(1-2-3) | |
| SCI-108 มนุษย์และสิ่งแวดล้อม 0.5(1-2-3) | |

| หลักสูตรเทคโนโลยีมีดติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) | หลักสูตรเทคโนโลยีมีดติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) |
|--|--|
| 6.กลุ่มวิชาสารสนเทศ 1.5 หน่วยวิชา | 5. กลุ่มวิชาสารสนเทศ 4 หน่วยกิต |
| ITE-104 ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 0.5(1-2-3) | |
| ITE-105 ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 0.5(2-0-4) | |
| ITE-106 การจัดการงานเอกสารและการสร้างงานนำเสนอ 0.5(0-4-2) | |
| ITE-107 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ 0.5(0-4-2) | |
| ITE-108 การใช้ตารางคำนวณและการจัดการฐานข้อมูล 0.5(0-4-2) | |
| | GEN60-151 เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับปัจจุบันและอนาคต 4(0-0-8) |
| หมวดวิชาเฉพาะ 33 หน่วยวิชา (132 หน่วยกิต) | หมวดวิชาเฉพาะ 114 หน่วยกิต |
| 1) กลุ่มวิชาแกน 4 หน่วยวิชา (16 หน่วยกิต) | 1) กลุ่มวิชาแกน 22 หน่วยกิต |
| CMM-102 หลักการสื่อสาร 0.5(2-0-4) | |
| DIM-101 ทักษะสารสนเทศในสังคมฐานความรู้ 0.5(2-0-4) | DIM60-101 การรู้สารสนเทศ 2(2-0-4) |
| DIM-481 วิธีการวิจัยและสถิติสำหรับงานสารสนเทศ 1(4-0-8) | |
| ICT-261 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล 1(3-2-7) | |
| MMA-111 เทคโนโลยีมีดติมีเดีย 1(3-2-7) | |
| | ICT60-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2) |
| | MTA60-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อนำเสนอ 2(1-2-3) |
| | MTA60-102 การวาดเส้น 3(1-4-4) |
| | MTA60-103 หลักการใช้สี 3(1-4-4) |
| | MTA60-104 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4) |
| | MTA60-201 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6) |
| | MTA60-202 ดิจิทัลอาร์ต 3(1-4-4) |
| MMA-111 เทคโนโลยีมีดติมีเดีย 1(3-2-7) | |
| 2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ 18.5 หน่วยวิชา (74 หน่วยกิต) | 2.กลุ่มวิชาเอกบังคับ 72 หน่วยกิต |
| CMM-104 การถ่ายภาพเบื้องต้น 1(2-4-6) | |
| MMA-101 ดนตรีวิจัักษณ์ 0.5(2-0-4) | MTA60-122 ดนตรีวิจัักษณ์ 2(2-0-4) |
| MMA-102 การคิดเชิงสร้างสรรค์ 0.5(2-0-4) | MTA60-118 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) |
| MMA-103 ศิลปะวิจัักษณ์ 0.5(2-0-4) | MTA60-112 ศิลปะวิจัักษณ์ 2(2-0-4) |
| MMA-104 การออกแบบตัวละคร 1(2-4-6) | MTA60-119 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6) |
| MMA-112 การโปรแกรมเกมและแอนิเมชันเบื้องต้น 1(3-2-7) | MTA60-211 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8) |
| MMA-121 การวาดเส้น 0.5(1-2-3) | |
| MMA-122 การวาดและลงสีดิจิทัล 1(2-4-6) | MTA60-116 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6) |
| MMA-141 ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น 0.5(2-0-4) | |
| MMA-142 การเขียนบทและบทภาพสำหรับงานแอนิเมชัน 1(4-0-8) | MTA60-117 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4) |
| | MTA60-120 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4) |
| MMA-161 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 0.5(2-0-4) | MTA60-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4) |
| MMA-211 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรม เกมและแอนิเมชัน | MTA60-217 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน |

| หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) | หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) |
|---|---|
| 1(3-2-7) | 4(2-4-6) |
| MMA-212 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 0.5(1-2-3) | MTA60-215 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3) |
| MMA-221 การปั้น 0.5(1-2-3) | |
| MMA-222 ดิจิทัลอาร์ต 0.5(1-2-3) | |
| MMA-231 เทคโนโลยีความจริงเสมือน 0.5(2-0-4) | MTA60-219 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4(3-2-7) |
| MMA-241 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 1(2-4-6) | MTA60-121 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6) |
| MMA-242 การขึ้นรูป 3 มิติ 1(2-4-6) | MTA60-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6) |
| MMA-243 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 0.5(1-2-3) | MTA60-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4) |
| MMA-244 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 1(2-4-6) | MTA60-216 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6) |
| MMA-341 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 1(3-2-7) | MTA60-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7) |
| MMA-342 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว 0.5(0-6-3) | MTA60-218 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว 3(0-6-3) |
| MMA-361 การเป็นผู้ประกอบการ 0.5(2-0-4) | MTA60-314 การเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจดิจิทัล 2(2-0-4) |
| MMA-392 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน 0.5(2-0-4) | MTA60-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน 2(2-0-4) |
| MMA-393 โครงการสำหรับเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน 1 0.5(0-6-3) | MTA60-315 โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน 1 4(1-6-5) |
| MMA-493 โครงการสำหรับเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน 2 1(0-12-6) | MTA60-411 โครงการสำหรับงานเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน 2 6(0-12-6) |
| | MTA60-114 เทคโนโลยีมีเดีย 2(2-0-4) |
| 3) กลุ่มวิชาเอกเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 4.5 หน่วยวิชา (18 หน่วยกิต) | 3) กลุ่มวิชาเอกเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 14 หน่วยกิต |
| CMM-324 กราฟิกและแอนิเมชันเพื่องานวิทยุโทรทัศน์ 1(2-4-6) | |
| CMM-358 ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ และการออกแบบ 0.5(2-0-4) | |
| DIM-465 การออกแบบและผลิตสื่อวีดิทัศน์ 1(3-2-7) | |
| MMA-213 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุสำหรับเกมและแอนิเมชัน 1(3-2-7) | |
| MMA-214 โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน 1(4-0-8) | MTA60-233 โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน 4(4-0-8) |
| MMA-245 สต็อปโมชัน 0.5(1-2-3) | MTA60-234 การสร้างภาพยนตร์สต็อปโมชัน 2(1-2-3) |
| MMA-251 การพัฒนาเกมเบื้องต้น 0.5(1-2-3) | MTA60-235 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4) |
| MMA-343 การออกแบบงานแอนิเมชัน 0.5(1-2-3) | MTA60-338 การออกแบบงานแอนิเมชัน 2(1-2-3) |
| MMA-344 การผลิตงานแอนิเมชัน 1(2-4-6) | MTA60-339 การผลิตงานแอนิเมชัน 4(2-4-6) |
| MMA-345 การทำเทคนิคพิเศษ 0.5(1-2-3) | MTA60-238 การทำเทคนิคพิเศษ 3(1-4-4) |
| MMA-346 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา 1(2-4-6) | MTA60-331 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา 4(2-4-6) |
| MMA-347 เทคนิคการผลิตภาพ 3 มิติ 0.5(1-2-3) | MTA60-433 เทคนิคการเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ |
| MMA-348 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการจัดแสงและเงา 0.5(1-2-3) | MTA60-434 การกำหนดคุณลักษณะของพื้นผิว การจัดแสง 3(1-4-4) |
| MMA-349 การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน 0.5(2-0-4) | MTA60-336 การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน 3(1-4-4) |
| MMA-351 การออกแบบเกม 1(3-2-7) | MTA60-236 การออกแบบเกม 3(1-4-4) |
| MMA-352 การผลิตเกม 1(4-0-8) | MTA60-337 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ 3(1-4-4) |
| MMA-353 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกม 1(4-0-8) | |
| MMA-354 การโปรแกรมเกมออนไลน์ 1(2-4-6) | MTA60-431 การโปรแกรมเกมออนไลน์ 3(1-4-4) |
| MMA-355 การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย 1(2-4-6) | MTA60-333 การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย 3(1-4-4) |
| MMA-481 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมีเดีย 1 1(4-0-8) | MTA60-441 หัวข้อพิเศษด้านเกม 1 2(2-0-4) |

| หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) | หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) |
|---|---|
| MMA-482 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมีเดีย 2 1(3-2-7) | MTA60-442 หัวข้อพิเศษด้านเกม 2 3(1-4-4) |
| MMA-483 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมีเดีย 3 0.5(0-4-2) | MTA60-443 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 2(1-2-3) |
| MMA-484 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมีเดีย 4 0.5(2-0-4) | MTA60-444 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2 3(1-4-4) |
| MMA-485 หัวข้อพิเศษด้านเกม 1 0.5(1-2-3) | MTA60-445 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมีเดีย 1 4(4-0-8) |
| MMA-486 หัวข้อพิเศษด้านเกม 2 0.5(0-4-2) | MTA60-446 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมีเดีย 2 4(3-2-7) |
| MMA-487 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 0.5(1-2-3) | MTA60-447 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมีเดีย 3 3(1-4-4) |
| MMA-488 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2 0.5(0-4-2) | MTA60-448 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมีเดีย 4 2(2-0-4) |
| | MTA60-237 การเขียนภาพมนุษย์และสัตว์ 3(1-4-4) |
| | MTA60-438 เทคนิคการถ่ายภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต 3(1-4-4) |
| | MTA60-335 เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง 4(3-2-7) |
| | MTA60-332 การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสมผสานโลกจริง 3(1-4-4) |
| | MTA60-334 การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย 4(3-2-7) |
| | MTA60-432 เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ 4(3-2-7) |
| | MTA60-435 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4) |
| | MTA60-436 การขึ้นรูป 3 มิติขั้นสูง 3(1-4-4) |
| | MTA60-437 การควบคุมกระดูกขั้นสูงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4) |
| | MTA60-439 การวาดและลงสีดิจิทัลขั้นสูง 3(1-4-4) |
| | MTA60-131 ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น 2(2-0-4) |
| | MTA60-231 เทคโนโลยีความจริงเสมือน 2(2-0-4) |
| | MTA60-232 การปั้น 2(1-2-3) |

ภาคผนวก ข

ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560)



ประกาศมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยี
มัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)

เพื่อให้การปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) เป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๙(๑๑) และมาตรา ๒๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. ๒๕๓๕ ประกอบกับมติเห็นชอบจากที่ประชุมสภาวิชาการ ครั้งที่ ๒/๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๒๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๐ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) เพื่อทำหน้าที่ปรับปรุงหลักสูตรดังกล่าว ประกอบด้วยบุคคล ดังต่อไปนี้

- | | |
|--|---|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.พูลพงษ์ บุญพรหมณ์ | ประธานกรรมการ |
| ๒. อาจารย์ ดร.สมจิตร ไชยศรียา | กรรมการ (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) |
| ๓. อาจารย์โกสินทร์ กาพันธ์ | กรรมการ (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) |
| ๔. อาจารย์ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล | กรรมการ (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) |
| ๕. นายพีระพงษ์ ตระกูลแพทย์ | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก/ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านมัลติมีเดีย) |
| ๖. นายพงศ์ศิริ รุ่งรัมย์ | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก/ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิก) |
| ๗. นายเพิ่มบุญ เอี่ยมสุภชาติ | กรรมการ(ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก/ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านเกม) |
| ๘. นายวันเฉลิม ชูตระกูล | กรรมการ (ผู้ใช้บัณฑิต) |
| ๙. นายภาณุพงศ์ นาคทรงแก้ว | กรรมการ (ศิษย์เก่า) |
| ๑๐. อาจารย์ ดร.ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์ | กรรมการและเลขานุการ (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) |
| ๑๑. นายสิทธิพงษ์ จันทร์ปรุง | ผู้ช่วยเลขานุการ |

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๒๓ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๐ เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๒๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๐

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ ไหมศรีกรด)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการและกิจการต่างประเทศ
ปฏิบัติหน้าที่แทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

ภาคผนวก ค
แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ดร.กาญจน์รัฐา ไชยศรียา

| | | |
|---|----------|------------------|
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | โทรศัพท์ | 0954405928 |
| สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ | โทรสาร | - |
| 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 |
| สส.บ. | สารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | 2545 |

2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

| ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน | ปี พ.ศ. |
|--|-----------------|
| อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน | 2559 - ปัจจุบัน |
| รักษาการหัวหน้าสาขาหลักสูตรเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน | 2559 |
| อาจารย์ประจำหลักสูตรการจัดการสารสนเทศ | 2548-2552 |

3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) การปรับระดับความยากง่ายในเกม
- 2) เกมเพื่อการศึกษา
- 3) ระบบการค้นคืนข้อมูล

4. ประสบการณ์การสอน

มี ไม่มี

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|-----------------------|---------------------------|---------------------------------------|--------------|---------|
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | การออกแบบเกม | 2559 |

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|-----------------------|---------------------------|---------------------------------------|---|---------|
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | การผลิตเกม | 2559 |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | การโปรแกรมเกมและ แอนิเมชันเบื้องต้น | 2558 |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | คณิตศาสตร์และฟิสิกส์ สำหรับการโปรแกรมเกม และแอนิเมชัน | 2559 |

5. ผลงานสร้างสรรค์

| ผลงานสร้างสรรค์ | ปี พ.ศ. |
|---|---------|
| แอนิเมชันเรื่อง “เรื่องเล่าของฝาย” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช | 2559 |
| แอนิเมชันเรื่อง “The Legend of Monky” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช | 2560 |
| แอนิเมชันเรื่อง “Ban yan” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช | 2560 |
| แอนิเมชันเรื่อง “ฝายมีชีวิต” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช | 2560 |

6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

บทความวิจัย/วิชาการที่เสนอในที่ประชุมวิชาการ

S. Rattanarungrot, S. Chaisriya, P. Preeyawongsakul, P. Ketlertprasert and N. Silakun, "Encouraging water management in local communities through Living Weir 3D animations," 2017 14th International Joint Conference on Computer Science and Software Engineering (JCSSE), Nakhon Si Thammarat, 2017, pp. 1-6.

Chaisriya, S., Gilbert, L., & Wills, G. B. (2013). THE GAME CHALLENGE MODEL. IADIS International Conferences Interfaces and Human Computer Interaction and Game and Entertainment Technologies 2013, 346-349. Prague.

7. โครงการวิจัย

1. โครงการการผลิตแอนิเมชัน เพื่อให้ความรู้ในเรื่องการจัดการทรัพยากรน้ำโดยการใช้ฝายมีชีวิต

ชื่อแหล่งทุน : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) หน่วยบูรณาการวิจัยและความร่วมมือเพื่อ
พัฒนาเชิงพื้นที่: ABC Unit

ช่วงเวลา : 01/08/2559 - 31/03/2560

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 90 %, หัวหน้าโครงการ และเป็นผู้ร่วมขอทุน

2. “โครงการนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์การพัฒนาการท่องเที่ยววิถีปากพองโดย
นวัตกรรม
4.0”

ชื่อแหล่งทุน : ทปอ.

ช่วงเวลา : 1/9/2560- 31/7/2561

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 25% เป็นหัวหน้าโครงการ

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. |
|--|-----------------|
| หัวหน้าสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | 2560 - ปัจจุบัน |
| อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | 2551 - ปัจจุบัน |
| อาจารย์ประจำหลักสูตรระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ | 2549 - 2550 |

3. ความเชี่ยวชาญ

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

4. ประสบการณ์การสอน

มี ไม่มี

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|---------------------------|---------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|---------|
| มหาวิทยาลัยวลัย ลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | โครงสร้างข้อมูลสำหรับงาน แอนิเมชัน | 2552 |
| มหาวิทยาลัยวลัย | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดีย | สื่อดิจิทัล | 2552 |

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|-----------------------|---------------------------|---------------------------------------|---|---------|
| ลักษณะ | | และแอนิเมชัน | | |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | สัมมนาสำหรับงาน เทคโนโลยีมีัลติมีเดียและ แอนิเมชัน | 2553 |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ กับคอมพิวเตอร์ | 2559 |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | สัมมนาสำหรับงาน เทคโนโลยีมีัลติมีเดียและ แอนิเมชัน | 2559 |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | โครงการสำหรับงาน เทคโนโลยีมีัลติมีเดียและ แอนิเมชัน 2 | 2559 |

5. ผลงานสร้างสรรค์

| ผลงานสร้างสรรค์ | ปี พ.ศ. |
|--|---------|
| แอนิเมชันเรื่อง “เรื่องเล่าของฝาย” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช | 2560 |
| แอนิเมชันเรื่อง “Frog” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช | 2560 |
| แอนิเมชันเรื่อง “ใบบัว” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช | 2560 |

6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

บทความวิจัย/วิชาการที่เสนอในที่ประชุมวิชาการ

S. Rattanarungrot, S. Chaisriya, P. Preeyawongsakul, P. Ketlertprasert and N. Silakun, "Encouraging water management in local communities through Living Weir 3D animations," 2017 14th International Joint Conference on Computer Science and Software Engineering (JCSSE), Nakhon Si Thammarat, 2017, pp. 1-6.

S. Rattanarungrot, M. White, Z. Patoli, and T. Pascu, "The Application of Augmented Reality for Reanimating Cultural Heritage," in *Virtual, Augmented and Mixed Reality. Applications of Virtual and Augmented Reality SE - 8*, vol. 8526, R. Shumaker and S. Lackey, Eds. Springer International Publishing, 2014, pp. 85-95.

7. โครงการวิจัย

1. “โครงการนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์การพัฒนาการท่องเที่ยววิถีปากพองโดยนวัตกรรม 4.0”

ชื่อแหล่งทุน : ทปอ.

ช่วงเวลา : 1/9/2560- 31/7/2561

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 5% เป็นผู้รับผิดชอบงานลงพื้นที่เก็บข้อมูลและการเผยแพร่ผลงาน

แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ดร.นภารัตน์ ชูเกิด

| | |
|---|-----------------------|
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | โทรศัพท์ 0876753139 |
| สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ | โทรสาร - |
| 222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160 | Email jnapat@wu.ac.th |

1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

| คุณวุฒิ | สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา | ปี พ.ศ. |
|---------|---|---------|
| ปร.ด. | เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ | 2555 |
| ศษ.ม. | เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ | 2545 |
| กศ.บ. | เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ | 2542 |

2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

| ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน | ปี พ.ศ. |
|---------------------------------|-----------------|
| อาจารย์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | 2545 - ปัจจุบัน |

3. ความเชี่ยวชาญ

1) เทคโนโลยีการศึกษา

4. ประสบการณ์การสอน

มี

ไม่มี

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|---------------------------|---------------------------|------------------------------|---|---------------|
| มหาวิทยาลัยวลัย ลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | การจัดการสารสนเทศ ดิจิทัล | การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ และการพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ | 2545-ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัย ลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | การจัดการ สารสนเทศดิจิทัล | การออกแบบและผลิตสื่อ วีดิทัศน์ | 2545-ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัย | สารสนเทศศาสตร์ | การจัดการ | การจัดการสื่อ | 2545-ปัจจุบัน |

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|---------------------------|---------------------------|------------------------------|---|---------------|
| ลักษณะ | | สารสนเทศดิจิทัล | | |
| มหาวิทยาลัยวลัย ลักษณะ | สารสนเทศศาสตร์ | การจัดการ สารสนเทศดิจิทัล | สื่อเพื่องานสารสนเทศ | 2545-ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัย ลักษณะ | สารสนเทศศาสตร์ | การจัดการ สารสนเทศดิจิทัล | การออกแบบและ พัฒนาการเรียนการสอน แบบดิจิทัล | 2545-ปัจจุบัน |

5. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี

5.1 บทความทางวิชาการ

- 1) นภารัตน์ชูเกิด, และ กฤษมันต์วัฒนาณรงค์. 2556. “การศึกษาความสัมพันธ์ของความผูกพันของผู้เรียน การยอมรับเทคโนโลยีและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เว็บเป็นฐานการสอน.” วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ 4(2): 105–114.
- 2) ดวงรัตน์ศรีวงศ์ชล, นภารัตน์ชูเกิด, และ อมรัตน์ชีวังกูร. 2551. “การเรียนการสอนโดยอาศัยการจัดการความรู้เพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์.” วารสารสารสนเทศ 9(2): 53–64.

5.2 หนังสือ/ตำรา/เอกสารการสอน

- 1) นภารัตน์ชูเกิด. 2558. การออกแบบสารเพื่องานสารสนเทศ. นครศรีธรรมราช: หลักสูตรการจัดการสารสนเทศ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.
- 2) นภารัตน์ชูเกิด. 2558. การออกแบบเว็บเพื่องานสารสนเทศ (Web Design for Information Works). นครศรีธรรมราช: หลักสูตรการจัดการสารสนเทศ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.
- 3) นภารัตน์ชูเกิด. 2548. การออกแบบและผลิตสื่อสารสนเทศ. นครศรีธรรมราช: หลักสูตรการจัดการสารสนเทศ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.

แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล นายโกสินทร์ กาฬรัตน์

| | |
|---|------------|
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | โทรศัพท์ - |
| สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ | โทรสาร - |
| 222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160 | Email - |

1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

| คุณวุฒิ | สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา | ปี พ.ศ. |
|---------|---|---------|
| วศ.ม. | วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง | 2549 |
| วศ.บ. | อิเล็กทรอนิกส์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง | 2547 |

2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

| ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน | ปี พ.ศ. |
|---------------------------------|-----------------|
| อาจารย์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | 2555 - ปัจจุบัน |

3. ความเชี่ยวชาญ

- 1) เทคโนโลยีความจริงเสมือน

4. ประสบการณ์การสอน

มี ไม่มี

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|---------------------------|----------------|
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน | 2557-ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | การออกแบบเกม | 2557- ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | การปั้น 3 มิติ | 2557- ปัจจุบัน |

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|-----------------------|---------------------------|---------------------------------------|---|----------------|
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | การพัฒนาเกมเบื้องต้น | 2557- ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | การผลิตเกม | 2557- ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | การโปรแกรมเกมและ แอนิเมชันเบื้องต้น | 2557- ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | เทคโนโลยีความจริง เสมือน | 2557- ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน | การเขียนโปรแกรมเชิง วัตถุสำหรับเกมและ แอนิเมชัน | 2557- ปัจจุบัน |

5. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

บทความวิจัย/วิชาการที่เสนอในที่ประชุมวิชาการ

- 1) Kalarat, Kosin. 2016. "A Survey Study of MOBA Game Hardware Interface." In International Conference on Information Technology (InCIT), 2016, The 1st International Conference, , 93–100.
- 2) โกสินทร์ กาฬรัตน์, ภาคภูมิ สังข์ช่วย, อนุวัฒน์ อ่าทอง, และ แคทลียา ยาผาด. 2559. "การประยุกต์เกมเอนจินในการแสดงผลแบบโฮโลแกรม 3 มิติ." In การประชุมวิชาการระดับประเทศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (National Conference on Information Technology: NCIT) ครั้งที่ 8, 437–41.
- 3) โกสินทร์ กาฬรัตน์, อรุณ เพชรรัตน์, อรุณกมล จันทรส, และ ศุภลักษณ์ จีรพงศ์. 2559. "หนังสือรุ่นผ่านรูปแบบโลกเสมือนผสานโลกจริง." In การประชุมวิชาการระดับประเทศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (National Conference on Information Technology: NCIT) ครั้งที่ 8, 432–36.
- 4) Kalarat, Kosin. 2015b. "Parallax Occlusion Mapping in Augmented Reality Case Study on Facade of Sino Portuguese Architecture Phuket, Thailand." In Digital Heritage.
- 5) Kalarat, Kosin. 2015a. "Applying Relief Mapping on Augmented Reality." In Joint Conference on Computer Science and Software Engineering (JCSSE), 315–18.
- 6)) Kalarat, Kosin. 2014. "Relief Mapping on Facade of Sino Portuguese Architecture in Virtual Reality." In In Digital Information and Communication Technology and It's Applications (DICTAP), 2014 Fourth International Conference, 333–36.

7. โครงการวิจัย

1. "โครงการนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์การพัฒนาการท่องเที่ยววิถีปากพ่องโดยนวัตกรรม 4.0"

ชื่อแหล่งทุน : ทปอ.

ช่วงเวลา : 1/9/2560- 31/7/2561

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 5% เป็นผู้รับผิดชอบงานลงพื้นที่เก็บข้อมูลและการพัฒนาระบบ
Virtual Reality

แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล นายปฏิบัติ ปรียาวงศากุล

| | |
|---|------------|
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | โทรศัพท์ - |
| สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ | โทรสาร - |
| 222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160 | Email - |

1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

| คุณวุฒิ | สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา | ปี พ.ศ. |
|---------|---|---------|
| ศป.ม. | นิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร | 2555 |
| ศป.บ. | นิเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง | 2549 |

2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

| ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน | ปี พ.ศ. |
|--|-----------------------|
| อาจารย์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | 24/11/2557 - ปัจจุบัน |
| นักออกแบบ และนักเขียนการ์ตูนอิสระ | 01/01/2553-30/10/2557 |
| 2D Artist และ Game Designer บริษัท Viquasoft | 01/02/2551-01/01/2553 |
| บรรณาธิการศิลป์ กองบรรณาธิการการ์ตูน นิตยสาร Let's Comic ควบคู่กับ หน้าที่ฝ่ายศิลปกรรม นิตยสาร STARPICS บ.ห้องภาพสุวรรณ | 01/01/2550-01/01/2551 |
| นักเขียนการ์ตูนประจำ นิตยสาร Let's Comic | 01/01/2549-01/01/2550 |

3. ความเชี่ยวชาญ

1) มัลติมีเดีย

4. ประสบการณ์การสอน

มี

ไม่มี

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|-----------------------|-----------------------|-------------------------|-----------------------|---------------|
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดียและ | การออกแบบงานแอนิเมชัน | 2557-ปัจจุบัน |

| ชื่อสถาบันการศึกษา | คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา | สาขาวิชา/หลักสูตร | ชื่อรายวิชา | ปี พ.ศ. |
|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|--------------------------------------|---------------|
| | | แอนิเมชัน | | |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ | 2557-ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | ศิลปวิจิตร | 2557-ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | ดิจิทัลอาร์ต | 2557-ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | การเขียนบทและบทภาพสำหรับงานแอนิเมชัน | 2557-ปัจจุบัน |
| มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | สารสนเทศศาสตร์ | เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน | การออกแบบตัวละคร | 2557-ปัจจุบัน |

5. เกียรติคุณและรางวัล

| เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ | ปี พ.ศ. |
|--|---------|
| TAM 2006 Character Design Contest รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง การประกวดออกแบบตัวละคร งาน Thailand Animation and Multimedia | 2552 |
| a day Story Comic ร่วมงานกับ คุณ วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์ จัดทำหนังสือการ์ตูน a day Story Comic ตีพิมพ์ครั้งแรก มีนาคม | 2550 |
| ห้องเรียนที่เจียบที่สุดในโลก ภาพประกอบนิยาย ‘ห้องเรียนที่เจียบที่สุดในโลก’ ของคุณฟ้า พูลวรลักษณ์ | 2551 |
| ทุนส่งเสริมการวิจัย ได้รับคัดเลือกเข้ารับทุนส่งเสริมการวิจัย ในหัวข้อวิจัย ‘การออกแบบเกมเพื่อผู้สูงอายุ’ โดย บัณฑิตวิทยาลัย ศิลปากร ปีการศึกษา | 2554 |
| PTT Comic Contest ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับหนึ่ง ในการแข่งขัน PTT Comic Contest โดยบริษัท ปตท.และ a day | 2554 |
| DK Online Character Design Contest ได้รับรางวัล Popular Vote จากผลงาน ‘Erawan War Mech’ และรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จากผลงาน “Kampun The Pit Fighter” ในงานประกวดออกแบบตัวละครสำหรับใช้ในเกม DK Online โดยบริษัท SG Internet และ RPG Factory ประเทศเกาหลี | 2555 |
| TCDC, Business Networking ได้รับคัดเลือกเข้าแสดงผลงานในงาน “Business Networking ตอน ท่องยุทธภพการ์ตูน-กราฟิก-แอนิเมชัน” โดยศูนย์สร้างสรรค์งาน | - |

| | |
|--|----------------|
| ออกแบบ(TCDC) | |
| รวมเล่มการ์ตูน Web Comic “Starpunch Girl” โดยสำนักพิมพ์ Let’s Comic พิมพ์ครั้งแรก มีนาคม | 2556 |
| รวมเรื่องการ์ตูนสั้น เด็กเล่นเงา โดยสำนักพิมพ์ Let’s Comic พิมพ์ครั้งแรก มีนาคม | 2557 |
| เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ | ปี พ.ศ. |
| ร่วมกับทีมงานทำภาพประกอบอินเตอร์แอคทีฟเว็บไซต์ True Meaning of Giving โดยบริษัท True Corporation รับรางวัลเหรียญทองแดง จากงานประกาศรางวัลโฆษณา ADMAN | - |

6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

บทความวิจัย/วิชาการที่เสนอในที่ประชุมวิชาการ

S. Rattanaungrot, S. Chaisriya, P. Preeyawongsakul, P. Kettlerprasert and N. Silakun, "Encouraging water management in local communities through Living Weir 3D animations," *2017 14th International Joint Conference on Computer Science and Software Engineering (JCSSE)*, Nakhon Si Thammarat, 2017, pp. 1-6.

ป. ปรียาวางศากุล, ก. กัมปนานนท์, and อ. โสภาคย์วิจิตร, “การออกแบบเกมดิจิทัลเพื่อผู้สูงอายุ,” วารสารคณะศิลปและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต, vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2555.

7. โครงการวิจัย

1. “โครงการผลิตสื่อ Informative Poster เส้นทางนำเที่ยวสักการะพระเกจิอาจารย์ของจังหวัดนครศรีธรรมราชในรูปแบบ Slow Travel”

ชื่อแหล่งทุน : สกว.

ช่วงเวลา : 01/08/2559 - 31/03/2560

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 90 %, หัวหน้าโครงการ และเป็นผู้ร่วมขอทุน

2. “โครงการนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์การพัฒนาการท่องเที่ยววิถีปากพ่องโดยนวัตกรรม

4.0”

ชื่อแหล่งทุน : ทปอ.

ช่วงเวลา : 1/9/2560- 31/7/2561

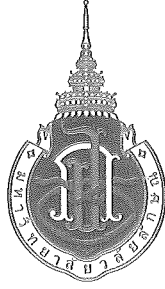
สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 15% เป็นผู้รับผิดชอบงานออกแบบอัตลักษณ์และผลิตภัณฑ์ชุมชน

8. ผลงานสร้างสรรค์

- 1.รวมผลงานภาพเขียนแฟนตาซี จัดแสดงในงาน “Paint A Dream : KCC Digital Painting Exhibition” โดยศูนย์การเรียนรู้จังหวัดฉะเชิงเทรา 01/03/2560 - 01/04/2560
- 2.ร่วมแสดงผลงานนิยายภาพ “Mangasia” พิพิธภัณฑ์ Palazzo delle Esposizioni, Rome, Italy วันที่ 10/2017-1/2018
- 3.ร่วมแสดงผลงานนิยายภาพ “Mangasia” พิพิธภัณฑ์ Villa Reale เมือง Monza วันที่ 2/2018-6/2018
4. ผลงานสร้างสรรค์ เว็บคอมิก “Starpunch Girl” , <https://tapas.io/episode/29682> ตั้งแต่ 05/2013 ถึงปัจจุบัน

ภาคผนวก ง

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๐

เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปด้วยความเหมาะสม สอดคล้องกับนโยบาย และวัตถุประสงค์
ของมหาวิทยาลัย อาศัยอำนาจตามมาตรา ๑๖ (๒) (๓) มาตรา ๔๘ และมาตรา ๔๙ แห่งพระราชบัญญัติ
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. ๒๕๓๕ ประกอบกับมติสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ในการประชุม
ครั้งที่ ๑/ ๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๑๑ มีนาคม ๒๕๖๐ จึงออกข้อบังคับไว้ดังนี้

หมวดที่ ๑
บททั่วไป

ข้อ ๑. ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๐”

ข้อ ๒. ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับสำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๐ เป็นต้นไป

ข้อ ๓. ในข้อบังคับนี้

| | | |
|----------------------------|---------|---|
| “มหาวิทยาลัย” | หมายถึง | มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ |
| “สภามหาวิทยาลัย” | หมายถึง | สภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ |
| “สภาวิชาการ” | หมายถึง | สภาวิชาการมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ |
| “อธิการบดี” | หมายถึง | อธิการบดีมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ |
| “สำนักวิชา” | หมายถึง | สำนักวิชาในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ |
| “คณบดี” | หมายถึง | คณบดีสำนักวิชาที่นักศึกษาสังกัด |
| “คณะกรรมการประจำสำนักวิชา” | หมายถึง | คณะกรรมการประจำสำนักวิชา ของสำนักวิชานั้น ๆ ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ |
| “หน่วยกิต” | หมายถึง | หน่วยกิตระบบไตรภาค |

ข้อ ๔. ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจออกหลักเกณฑ์ ประกาศ คำสั่ง หรือระเบียบ
ปฏิบัติที่ไม่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ในกรณีที่มีได้กำหนดหลักเกณฑ์และการปฏิบัติไว้ในข้อบังคับนี้
ให้สภาวิชาการพิจารณาและเสนอความเห็นต่ออธิการบดีเพื่อวินิจฉัยสั่งการตามที่เหมาะสม

หมวดที่ ๒
ระบบการศึกษา

ข้อ ๕. ระบบการศึกษา

๕.๑ เป็นระบบไตรภาค (Trimester System) โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๓ ภาคการศึกษา
และหนึ่งภาคการศึกษามีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ สัปดาห์

๕.๒ เป็นระบบการศึกษาที่จะต้องจัดให้มีการปฏิบัติงานในสถานประกอบการตามกระบวนการ
สหกิจศึกษาหรือเทียบเท่าตามที่หลักสูตรกำหนด อย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษาตลอดหลักสูตร

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

๕.๓ หน่วยกิต (Credits) หมายถึง หน่วยที่ใช้แสดงปริมาณการศึกษา โดย ๑ หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ ๑๒/๑๕ หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ ๕ หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ ๔ หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ ๔ หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ ๓ ACTS (Asean Credit Transfer System) หรือ ๕ ECTS (European Credit Transfer System) โดยการกำหนด หน่วยกิตแต่ละรายวิชามีหลักเกณฑ์ดังนี้

๕.๓.๑ รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๒ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๕.๓.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๒๔ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๕.๓.๓ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๓๖ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๕.๓.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงการหรือ กิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๓๖ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๕.๓.๕ กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนามหรือสหกิจศึกษา ที่ใช้เวลาปฏิบัติงานในสถาน ประกอบการตามเวลาปฏิบัติงานของสถานประกอบการตลอดระยะเวลาไม่ต่ำกว่า ๑๖ สัปดาห์อย่างต่อเนื่อง คิดเป็นปริมาณการศึกษาให้มีค่าเท่ากับ ๔ หน่วยกิตระบบ ไตรภาค ประกอบด้วยรายวิชาเตรียมสหกิจศึกษาคิดเป็น ๑ หน่วยกิตระบบไตรภาค และรายวิชาสหกิจศึกษาคิดเป็น ๘ หน่วยกิตระบบไตรภาค

๕.๔ หน่วยกิตในภาคการศึกษา (Registered credits in a trimester : CA) หมายถึง จำนวน หน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนและได้รับระดับคะแนนตัวอักษร ตามลำดับขั้น A B⁺ B C⁺ C D⁺ D หรือ F หรือระดับคะแนนตัวอักษร I IP IT AU S หรือ U ในภาคการศึกษานั้น

๕.๕ หน่วยกิตสะสม (Total registered credits : CAX) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของ ทุกรายวิชาทุกครั้งที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น A B⁺ B C⁺ C D⁺ D หรือ F หรือระดับคะแนนตัวอักษร S หรือ U ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาใด ให้นับ จำนวนหน่วยกิตสะสมจากจำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนครั้งสุดท้ายเพียงครั้งเดียว

๕.๖ หน่วยกิตสอบได้ในภาคการศึกษา (Total credits earned : CS) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวม ทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น A B⁺ B C⁺ C D⁺ หรือ D หรือระดับคะแนนตัวอักษร S ST CS CE CT หรือ CP

๕.๗ หน่วยกิตสอบได้สะสม (Total credits earned : CSX) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมด ของทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น A B⁺ B C⁺ C D⁺ หรือ D หรือ ระดับคะแนนตัวอักษร S CS CE CT หรือ CP

๕.๘ จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

- ๕.๘.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ปีการศึกษา
- ๕.๘.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๘๘ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษา
- ๕.๘.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๒๒๕ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา
- ๕.๘.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๙๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๖ ปีการศึกษา

หมวดที่ ๓ การเข้าศึกษา

ข้อ ๖. คุณสมบัติของผู้มีสิทธิเข้าศึกษา

- ๖.๑ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง หรือ
- ๖.๒ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นอนุปริญญา หรือปริญญาชั้นใดชั้นหนึ่ง หรือเทียบเท่าจากสถาบันอุดมศึกษาที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง หรือ
- ๖.๓ เป็นผู้ที่สภาวิชาการพิจารณาแล้วเห็นสมควรให้รับเข้าศึกษาได้

ข้อ ๗. การรับเข้าศึกษา

มหาวิทยาลัยจะรับผู้มีคุณสมบัติตามข้อ ๖ เข้าศึกษาโดยวิธีการที่สภาวิชาการกำหนดและประกาศให้ทราบเป็นคราว ๆ ไป

หมวดที่ ๔ การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๘. การลงทะเบียนเรียน

- ๘.๑ นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนภายใน ๑ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา และการลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- ๘.๑.๑ นักศึกษาที่เข้าศึกษาในภาคการศึกษาแรก หากไม่ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะถือว่าสละสิทธิการเข้าเป็นนักศึกษาและจะถูกถอนชื่อออกจากทะเบียน
- ๘.๑.๒ สำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่และไม่ลงทะเบียนเรียนตามกำหนด ต้องยื่นคำร้องลาพักการศึกษาต่อมหาวิทยาลัยภายใน ๒ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา และต้องชำระค่ารักษาสภาพการเป็นนักศึกษา มิฉะนั้นจะพ้นจากสภาพการเป็นนักศึกษา
- ๘.๒ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาในหลักสูตรตามโครงสร้างของหลักสูตรที่นักศึกษาสังกัด และจำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนได้ มีดังนี้
- ๘.๒.๑ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาหนึ่ง ๆ ไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๐ หน่วยกิต
- ๘.๒.๒ ในกรณีที่มีนักศึกษามีเหตุอันควรต้องลงทะเบียนต่ำกว่า ๑๒ หน่วยกิต หรือเกิน ๒๐ หน่วยกิต แต่ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ให้คณบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ ยกเว้นกรณีที่นักศึกษาจะจบหลักสูตรและรายวิชาที่เหลือตามหลักสูตรมีจำนวนหน่วยกิตต่ำกว่า ๑๒ หน่วยกิต

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

- ๘.๓ การลงทะเบียนเรียนรายวิชานอกจากที่กำหนดในหลักสูตร และนักศึกษาไม่ขอรับผลการประเมิน เป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น ให้กระทำได้ภายในกำหนดเวลาของการเพิ่มรายวิชา ตามข้อ ๘.๑ โดยการยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษา ซึ่งจะต้องได้รับความเห็นชอบจาก อาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับการอนุมัติจากอาจารย์ผู้สอน ทั้งนี้จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียน ทั้งหมดให้เป็นไปตามข้อ ๘.๒
- ๘.๔ การลงทะเบียนเป็นผู้ร่วมเรียนให้ปฏิบัติตามข้อ ๘.๒
- ๘.๕ กำหนดวัน วิธีการลงทะเบียนเรียน และรายวิชาที่เปิดให้ลงทะเบียนเรียนให้เป็นไปตามประกาศ ของมหาวิทยาลัย
- ๘.๖ มหาวิทยาลัยอาจกำหนดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียนบางรายวิชา เช่น ต้องผ่านรายวิชา บางรายวิชาก่อนจึงจะมีสิทธิลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้น ๆ การลงทะเบียนที่ผิดเงื่อนไขให้ถือเป็น โмละในรายวิชานั้น

หมวดที่ ๕

การขอเพิ่มและขอลถอนรายวิชา และการเปลี่ยนกลุ่มเรียน

- ข้อ ๙. การขอเพิ่มและขอลถอนรายวิชา และการเปลี่ยนกลุ่มเรียน
- ๙.๑ การขอเพิ่มรายวิชาและการเปลี่ยนกลุ่มเรียนจะกระทำได้ภายใน ๑ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิด ภาคการศึกษา
- ๙.๒ การขอลถอนรายวิชาจะกระทำได้ใน ๒ กรณี
- ๙.๒.๑ ถ้าถอนรายวิชาภายใน ๓ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา รายวิชาที่ขอลถอนนั้น จะไม่ถูกบันทึกลงในใบแสดงผลการศึกษา
- ๙.๒.๒ ถ้าถอนรายวิชาหลังจาก ๓ สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา แต่ไม่เกิน ๙ สัปดาห์แรก ของภาคการศึกษา รายวิชาที่ถูกลถอนนั้นจะถูกบันทึกลงในใบแสดงผลการศึกษา โดยให้ระดับ คะแนนตัวอักษร W
- ๙.๓ การขอเพิ่มและขอลถอนรายวิชานั้น จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนที่เหลือจะต้องเป็นไป ตามที่ระบุไว้ในข้อ ๘.๒

หมวดที่ ๖

เวลาเรียน

ข้อ ๑๐. เวลาเรียน

นักศึกษาต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้นจึงจะมีสิทธิ เข้าสอบในรายวิชาดังกล่าวได้ ในกรณีที่นักศึกษามีเวลาเรียนน้อยกว่านี้ อาจารย์ผู้สอนอาจพิจารณา อนุญาตให้เข้าสอบในรายวิชานั้นได้

หมวดที่ ๗

การประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๑๑. การประเมินผลการศึกษา

การประเมินผลการศึกษาของแต่ละรายวิชาต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำ สำนักวิชา สำหรับรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหาร หมวดวิชาศึกษาทั่วไปหรือคณะกรรมการตามที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้ง

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

๑๑.๑ การประเมินผลการศึกษาระดับรายวิชา จะใช้ผลการประเมินเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น ซึ่งมีความหมายและระดับคะแนนของแต่ละลำดับชั้นดังต่อไปนี้

| ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นความหมาย | ระดับคะแนน |
|--|------------|
| A ผลการประเมินชั้นดีเยี่ยม (Excellent) | ๔.๐๐ |
| B ⁺ ผลการประเมินชั้นดีมาก (Very Good) | ๓.๕๐ |
| B ผลการประเมินชั้นดี (Good) | ๓.๐๐ |
| C ⁺ ผลการประเมินชั้นเกือบดี (Fairly Good) | ๒.๕๐ |
| C ผลการประเมินชั้นพอใช้ (Fair) | ๒.๐๐ |
| D ⁺ ผลการประเมินชั้นอ่อน (Poor) | ๑.๕๐ |
| D ผลการประเมินชั้นอ่อนมาก (Very Poor) | ๑.๐๐ |
| F ผลการประเมินชั้นตก (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 | การถอนรายวิชาโดยได้รับอนุมัติ (Withdrawal) |

ในกรณีที่โอนหน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบและหรือการศึกษาตามอัธยาศัย ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษรต่อไปนี้

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

๑๑.๒ การให้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นและระดับคะแนนตัวอักษร

๑๑.๒.๑ การให้ A B⁺ B C⁺ C D⁺ D หรือ F จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

(๑) ในรายวิชาที่นักศึกษาเข้าสอบและหรือมีผลงานที่ประเมินได้เป็นลำดับชั้นตามที่หลักสูตรกำหนด

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

- (๒) ในรายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (IT) ให้ส่งผลการศึกษายภายใน
สิ้นภาคการศึกษาที่ ๓ นับจากภาคการศึกษาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน
- (๓) เปลี่ยนจาก I หรือ X และส่งผลการศึกษายภายใน ๑ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไป
- (๔) เปลี่ยนจาก IP และส่งผลการศึกษายภายใน ๑ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไป
หลังจากครบกำหนดการให้ IP
- ๑๑.๒.๒ การให้ F นอกเหนือจากข้อ ๑๑.๒.๑ แล้ว จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้
- (๑) ในรายวิชาที่นักศึกษาไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าสอบตาม ข้อ ๑๐
- (๒) เมื่อนักศึกษาทำผิดระเบียบการสอบและได้รับการตัดสินให้ได้ F
- (๓) เปลี่ยนจาก I หรือ X หลังจาก ๑ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไป
- (๔) เปลี่ยนจาก IP หลังจาก ๑ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไปหลังจากครบกำหนดการ
ให้ IP
- ๑๑.๒.๓ การให้ I จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้
- (๑) นักศึกษาป่วยก่อนสอบหรือระหว่างสอบเป็นเหตุให้ไม่สามารถเข้าสอบได้ และได้รับอนุมัติจาก
คณบดี
- (๒) นักศึกษาขาดสอบโดยป่วยหรือเหตุสุดวิสัย และได้รับอนุมัติจากคณบดี
- (๓) นักศึกษาทำงานที่เป็นส่วนประกอบการศึกษายังไม่สมบูรณ์และอาจารย์ผู้สอนโดยความ
เห็นชอบของคณบดีเห็นว่าสมควรให้รอผลการศึกษา
- ๑๑.๒.๔ การให้ IP และ IT จะกระทำได้เฉพาะบางรายวิชาที่สำนักวิชากำหนดเท่านั้นและ
ให้ต่อเนื่องได้ไม่เกิน ๓ ภาคการศึกษานับตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ลงทะเบียน
- ๑๑.๒.๕ การให้ S จะกระทำได้เมื่อผลการประเมินเป็นที่พอใจในรายวิชาต่อไปนี้
- (๑) รายวิชาที่หลักสูตรกำหนดไว้ว่าให้ประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรโดยไม่เป็น
ลำดับขั้น
- (๒) รายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนตามข้อ ๘.๓
- (๓) รายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (IT) ให้ส่งผลการศึกษายภายใน
สิ้นภาคการศึกษาที่ ๓ นับจากภาคการศึกษาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน
- (๔) รายวิชาที่เปลี่ยนจาก I หรือ X และส่งผลการศึกษายภายใน ๑ สัปดาห์แรกของภาค
การศึกษายถัดไป
- (๕) รายวิชาที่เปลี่ยนจาก IP และส่งผลการศึกษายภายใน ๑ สัปดาห์ แรกของภาคการศึกษาย
ถัดไปหลังจากครบกำหนดการให้ IP
- ๑๑.๒.๖ การให้ ST จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้เทียบโอนรายวิชาจาก
สถาบันอื่น
- ๑๑.๒.๗ การให้ U จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้
- (๑) ในรายวิชาที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๑.๒.๕ แต่ผลการประเมินในรายวิชานั้น ๆ ยังไม่เป็นที่
พอใจ
- (๒) ในรายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (IT) ให้ส่งผลการศึกษายภายใน
สิ้นภาคการศึกษาที่ ๓ นับจากภาคการศึกษาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน
- (๓) เปลี่ยนจาก I หรือ X หลังจาก ๑ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไป

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

(๔) เปลี่ยนจาก IP หลังจาก ๑ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไปหลังจากครบกำหนดการให้ IP

๑๑.๒.๘ การให้ AU จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนเรียนเป็นผู้ร่วมเรียนโดยมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด ถ้าหากไม่เป็นไปตามนั้นจะไม่บันทึกรายวิชานั้นลงในใบแสดงผลการศึกษา

๑๑.๒.๙ การให้ W จะกระทำได้หลังจาก ๓ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาในกรณีต่อไปนี้

(๑) ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ถอนตามข้อ ๙.๒.๒

(๒) นักศึกษาลาพักการศึกษา

(๓) นักศึกษาถูกสั่งพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น

(๔) คนบดือนุมัติให้เปลี่ยนจาก I ที่ได้รับตามข้อ ๑๑.๒.๓ (๑) หรือข้อ ๑๑.๒.๓ (๒) เนื่องจากการป่วยหรือเหตุสุดวิสัยนั้นยังไม่สิ้นสุด

(๕) ในรายวิชาที่นักศึกษากระทำผิดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียน

๑๑.๒.๑๐ การให้ X จะกระทำได้เฉพาะในรายวิชาที่ศูนย์บริการการศึกษายังไม่ได้รับรายงานผลการประเมินการศึกษาของรายวิชานั้น ๆ ตามกำหนด

๑๑.๒.๑๑ การให้ CS CE CT และ CP จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับการเทียบโอนหน่วยกิตของการศึกษานอกระบบและหรือการศึกษาตามอัธยาศัย

ข้อ ๑๒. การประเมินผลการศึกษาและการคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย

๑๒.๑ การประเมินผลการศึกษาให้กระทำเมื่อสิ้นสุดการศึกษาแต่ละภาคการศึกษา

๑๒.๒ การคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย

๑๒.๒.๑ ระดับคะแนนเฉลี่ยในภาคการศึกษา (GPA : Grade Point Average) ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษาในแต่ละภาคการศึกษา โดยเอาผลรวมของผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิตกับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นของแต่ละรายวิชาที่นักศึกษาได้รับหารด้วยจำนวนหน่วยกิตในภาคการศึกษาที่ได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น

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

๑๒.๒.๓ การคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยให้คิดทศนิยม ๒ ตำแหน่ง โดยไม่ปิดเศษจากทศนิยมตำแหน่งที่ ๓

๑๒.๒.๔ ในกรณีที่นักศึกษาได้ระดับคะแนนตัวอักษร I และ X ในรายวิชาที่มีการประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้นให้ชะลอการคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยไว้ก่อน

ข้อ ๑๓. การลงทะเบียนเรียนซ้ำและการเลือกเรียนรายวิชาอื่นแทน

๑๓.๑ นักศึกษาที่ได้รับ F U หรือ W ในรายวิชาบังคับจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีกจนกว่าจะได้รับ A B⁺ B C⁺ C D⁺ D หรือ S

๑๓.๒ นักศึกษาที่ได้รับ F U หรือ W ในรายวิชาเลือกจะลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีกหรือไม่ก็ได้

๑๓.๓ นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาที่ได้รับ D หรือ D⁺ อีกก็ได้

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

๑๓.๔ ในกรณีการลงทะเบียนเรียนซ้ำตามข้อ ๑๓.๑ - ๑๓.๓ ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับ
ชั้นที่ได้รับครั้งสุดท้ายสำหรับคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย

ข้อ ๑๔. การจำแนกสภาพนักศึกษา

๑๔.๑ การจำแนกสภาพนักศึกษากระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาเว้นแต่ นักศึกษาที่เข้าศึกษาเป็น
ภาคการศึกษาแรกให้จำแนกสภาพนักศึกษาเมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่สอง

๑๔.๒ สภาพนักศึกษามี ๒ ประเภท คือ สภาพปกติและสภาพรอพินิจ

๑๔.๒.๑ นักศึกษาสภาพปกติ ได้แก่

๑๔.๒.๑.๑ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนเป็นภาคการศึกษาแรกและภาคการศึกษา
ที่สอง หรือ

๑๔.๒.๑.๒ นักศึกษาที่ไม่ใช่ นักศึกษาสภาพรอพินิจ หรือไม่ใช่ นักศึกษาที่ได้รับ
พิจารณาให้พ้นสภาพนักศึกษา

๑๔.๒.๒ นักศึกษาสภาพรอพินิจ ได้แก่

๑๔.๒.๒.๑ นักศึกษาที่ได้รับการจำแนกสภาพเป็นครั้งแรกและสอบได้ระดับคะแนน
เฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๓๐

๑๔.๒.๒.๒ นักศึกษาที่ได้รับการจำแนกสภาพเป็นครั้งต่อไปให้ใช้เกณฑ์ ดังนี้

(๑) นักศึกษาที่มีหน่วยกิตสอบได้สะสมไม่เกิน ๓๘ หน่วยกิต และสอบได้
ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๖๐

(๒) นักศึกษาที่มีหน่วยกิตสอบได้สะสมตั้งแต่ ๓๙ - ๗๖ หน่วยกิต และสอบได้
ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๗๐

(๓) นักศึกษาที่มีหน่วยกิตสอบได้สะสมตั้งแต่ ๗๗ - ๑๔๔ หน่วยกิต และสอบได้
ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐

(๔) นักศึกษาที่มีหน่วยกิตสอบได้สะสมตั้งแต่ ๑๔๕ หน่วยกิต และสอบได้
ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๙๐

ทั้งนี้ การจำแนกสภาพไม่นำจำนวนหน่วยกิตของระดับคะแนนตัวอักษรมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย
สะสม

ข้อ ๑๕. ฐานะชั้นปีของนักศึกษา

เกณฑ์กำหนดฐานะชั้นปีของนักศึกษา ให้คิดจากจำนวนหน่วยกิตสอบได้สะสมตามอัตราส่วน
ของหน่วยกิตรวมของหลักสูตรนั้น

หมวดที่ ๘

การโอนนักศึกษา และการย้ายหลักสูตร

ข้อ ๑๖. การรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอื่น

๑๖.๑ มหาวิทยาลัยอาจรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอื่น โดยให้สำนักวิชาที่จะรับเข้าศึกษาเป็น
ผู้พิจารณาและได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำสำนักวิชา

๑๖.๒ คุณสมบัติของนักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณารับโอน

๑๖.๒.๑ ไม่เป็นผู้ที่พ้นสภาพนักศึกษาจากสถาบันเดิม

๑๖.๒.๒ ได้ลงทะเบียนเรียนในสถาบันอุดมศึกษามาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา และได้
คะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๒๕

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

- ๑๖.๓ ผู้ขอโอนต้องยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๓๐ วันก่อนวันเปิดภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา
- ๑๖.๔ นักศึกษาต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา
- ๑๖.๕ ระยะเวลาที่ต้องศึกษา นักศึกษาที่มหาวิทยาลัยรับโอนมีสิทธิเรียนเต็มตามเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ ให้นำบรวบเวลาเรียนจากสถาบันเดิมแล้วด้วย

ข้อ ๑๗. การย้ายหลักสูตรภายในมหาวิทยาลัย

- ๑๗.๑ คุณสมบัติของนักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณาให้ย้ายหลักสูตร
- ๑๗.๑.๑ เคยลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรเดิมมาแล้ว ไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษา
- ๑๗.๑.๒ มีคุณสมบัติทางการศึกษาและคุณสมบัติเฉพาะตรงตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรที่ขอย้ายเข้า
- ๑๗.๒ ผู้ขอย้ายหลักสูตรต้องยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษาภายใน สัปดาห์ที่ ๙ ของภาคการศึกษา และต้องยื่นคำร้องขอย้ายหลักสูตรก่อนภาคการศึกษาที่ยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษา
- ๑๗.๓ การอนุมัติการย้ายหลักสูตร ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี โดยได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำสำนักวิชาที่นักศึกษาขอย้ายเข้า และผลการย้ายหลักสูตรจะสมบูรณ์เมื่อได้รับการอนุมัติจากมหาวิทยาลัยแล้ว
- ๑๗.๔ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตรจะต้องศึกษาให้ครบตามโครงสร้างหลักสูตรและภายในระยะเวลาที่เหลืออยู่ตามหลักสูตรที่ขอย้ายเข้า และจะยื่นคำร้องขอย้ายหลักสูตรอื่นอีกไม่ได้

หมวดที่ ๙

การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต

ข้อ ๑๘. มหาวิทยาลัยมีหลักเกณฑ์การเทียบรายวิชาเรียน ดังต่อไปนี้

- (๑) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่า ที่กระทรวงศึกษาธิการหรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง
- (๒) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่า ๓ ใน ๔ ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบและมีจำนวนหน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย
- (๓) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาตามที่หลักสูตรกำหนด ที่สอบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร C หรือระดับคะแนน ๒.๐๐ หรือเทียบเท่า

ข้อ ๑๙. การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของการศึกษาในระบบ

- ๑๙.๑ การเทียบรายวิชาเรียนและการโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษามาแล้ว
- ๑๙.๑.๑ การเทียบรายวิชาและขอโอนหน่วยกิตให้อยู่ในดุลยพินิจของสำนักวิชาที่รับเข้าศึกษา ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ ข้อ ๑๘
- ๑๙.๑.๒ สามารถเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน
- ๑๙.๑.๓ การคิดระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ไม่ให้นำรายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้มาคิด ยกเว้นนักศึกษาก่อนที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัยให้นำรายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้มาคิดด้วย

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

- ๑๙.๑.๔ ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตภายใน ๑ สัปดาห์ นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาในภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษา และมีสิทธิ ยื่นคำร้องขอเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของรายวิชาในหลักสูตรนั้น ได้เพียงครั้งเดียว
- ๑๙.๒ การโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตรภายในมหาวิทยาลัย
- ๑๙.๒.๑ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตรจะต้องยื่นคำร้องขอโอนหน่วยกิต ภายใน ๓ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตร
- ๑๙.๒.๒ การโอนหน่วยกิตให้ออนได้เฉพาะรายวิชาที่ปรากฏในหลักสูตรของสำนักวิชา ที่ขอย้ายเข้า ส่วนรายวิชาอื่น ๆ จะไม่นำมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม แต่จะแสดงผลไว้ในใบแสดงผลการศึกษา
- ๑๙.๓ การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาที่ขอเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง
- ๑๙.๓.๑ นักศึกษาที่ประสงค์จะขอเข้าศึกษาปริญญาที่สอง ให้ยื่นคำร้องต่อ ศูนย์บริการการศึกษาอย่างน้อย ๒ เดือน ก่อนกำหนดวันลงทะเบียนเรียน ของภาคการศึกษาที่จะเข้าศึกษา ซึ่งต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการ ประจำสำนักวิชาที่นักศึกษาขอเข้าศึกษา
- ๑๙.๓.๒ ให้สำนักวิชาที่นักศึกษาสังกัดโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำ สำนักวิชาเป็นผู้พิจารณาเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตที่เคยสอบ ได้มาแล้วและกำหนดรายวิชาที่นักศึกษาต้องศึกษาเพิ่มเติม ในกรณีพิเศษ ให้อธิการบดีโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการมีอำนาจพิจารณาได้ตามที่ เห็นสมควร
- ๑๙.๓.๓ ได้รับการยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของหลักสูตร ปริญญาที่ขอศึกษาปริญญาที่สอง ในกรณีที่พิจารณาแล้วเห็นว่าผู้ขอศึกษา ปริญญาที่สองยังขาดความรู้ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป อาจกำหนดให้ศึกษา เพิ่มเติมวิชาเหล่านั้นได้ โดยไม่นับเป็นหน่วยกิตสะสม
- ๑๙.๓.๔ นักศึกษาจะเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของจำนวน หน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน
- ๑๙.๓.๕ รายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ข้อ ๑๘
- ๑๙.๓.๖ รายวิชาที่ได้รับการเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต ให้ได้สัญลักษณ์ หรือระดับคะแนนตัวอักษรเดิม โดยไม่นำมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
- ข้อ ๒๐. การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของการศึกษานอกระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัย เข้าสู่การศึกษาในระบบ
- ๒๐.๑ ประเภทของผลงานและวิธีการประเมินให้เป็นไปตามที่หลักสูตรหรือสำนักวิชากำหนด ให้ผู้ขอ ยื่น คำร้องขอเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต นำผลงานเกี่ยวกับวิชาที่ขอเทียบรายวิชาเรียน และโอนหน่วยกิตยื่นต่อคณะกรรมการประจำสำนักวิชาเพื่อพิจารณาเป็นราย ๆ หรือให้ คณะกรรมการเทียบโอนกลับกรอง โดยกำหนดให้มีการสอบข้อเขียนหรือสัมภาษณ์ และเสนอผล การประเมินให้คณะกรรมการประจำสำนักวิชาเพื่อพิจารณาอนุมัติ
- ๒๐.๒ เกณฑ์ผ่านการประเมินต้องเทียบรายวิชาเรียนได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับ ชั้น C หรือระดับคะแนน ๒.๐๐ หรือเทียบเท่า

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

- ๒๐.๓ การเทียบโอนหน่วยกิตผลการเรียนรู้อื่น จะต้องได้รับความเห็นชอบจากสภาวิชาการ
- ๒๐.๔ ให้นับจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ แต่จะไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น และไม่มี การนำมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
- ๒๐.๕ นักศึกษาจะเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน และจะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อย ๑ ปีการศึกษา

หมวดที่ ๑๐

การฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษา

- ข้อ ๒๑. นักศึกษาจะฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษาในกรณีดังต่อไปนี้
- ๒๑.๑ เสียชีวิต
- ๒๑.๒ ลาออก (อาจขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษาได้ภายในภาคการศึกษาเรียนที่ฟื้นฟูสภาพ โดยยื่นคำร้องต่ออธิการบดีเพื่อขออนุมัติ)
- ๒๑.๓ เมื่อศึกษาครบตามหลักสูตร และได้รับปริญญาตามข้อ ๒๒
- ๒๑.๔ เมื่อขาดคุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์เข้าศึกษาตามข้อ ๖
- ๒๑.๕ เมื่อพ้นกำหนดเวลา ๑ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาแล้วยังไม่ลงทะเบียนเรียน หรือไม่รักษา สภาพการเป็นนักศึกษา (อาจขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษาได้ภายในภาคการศึกษาเรียนที่ ฟื้นฟูสภาพ โดยยื่นคำร้องต่ออธิการบดีเพื่อขออนุมัติ)
- ๒๑.๖ เมื่อได้รับระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๐๐ ในภาคการศึกษาแรกหรือภาคการศึกษาที่สอง นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา
- ๒๑.๗ เมื่อเป็นนักศึกษาสภาพรอพินิจและมีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ถึง ๑.๐๐
- ๒๑.๘ เมื่อเป็นนักศึกษาสภาพรอพินิจครบสามครั้งต่อเนื่องกันแล้วยังไม่ฟื้นฟูสภาพรอพินิจ
- ๒๑.๙ เมื่อระยะเวลาการศึกษาครบ ๒๔ ภาคการศึกษาหรือเทียบเท่าสำหรับหลักสูตร ๔ ปี ๓๐ ภาค การศึกษาหรือเทียบเท่าสำหรับหลักสูตร ๕ ปี และ ๓๖ ภาคการศึกษาหรือเทียบเท่าสำหรับ หลักสูตร ๖ ปี แล้วยังมีจำนวนหน่วยกิตสอบได้ไม่ครบตรงตามหลักสูตร หรือได้ระดับคะแนน เฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐
- ๒๑.๑๐ เมื่อฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษา เนื่องจากกระทำผิดตามระเบียบอื่นของมหาวิทยาลัย

หมวดที่ ๑๑

การสำเร็จการศึกษา การให้ปริญญา และปริญญาเกียรตินิยม

- ข้อ ๒๒. การสำเร็จการศึกษา ผู้มีสิทธิ์ขอสำเร็จการศึกษา
- ๒๒.๑ นักศึกษาต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้
- ๒๒.๑.๑ เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนครบหลักสูตรในภาคการศึกษาที่ขอสำเร็จการศึกษา
- ๒๒.๑.๒ สอบได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐
- ๒๒.๑.๓ สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษา
- ๒๒.๑.๔ สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๒ ภาคการศึกษา
- ๒๒.๑.๕ สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (๖ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๕ ภาคการศึกษา ยกเว้นนักศึกษาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตให้เป็นไปตามข้อ ๑๖ หรือ ข้อ ๑๙ หรือ ข้อ ๒๐

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564

- ๒๒.๑.๖ เป็นนักศึกษาที่มีการพัฒนาศักยภาพการเป็นคนเก่ง คนดีตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- ๒๒.๒ นักศึกษาที่มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่ระบุในข้อที่ ๒๒.๑ จะต้องยื่นคำร้องแสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษาต่อศูนย์บริการการศึกษาภายในระยะเวลาที่กำหนด มิฉะนั้นจะไม่ได้รับการเสนอชื่อต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่ออนุมัติปริญญาในภาคการศึกษานั้น
- ๒๒.๓ ในกรณีที่นักศึกษามีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อที่ ๒๒.๑ แต่ไม่ได้ยื่นคำร้องแสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษาตามข้อที่ ๒๒.๒ หรือยื่นคำร้องขอลงทะเบียนเรียนในรายวิชาต่าง ๆ เพิ่มเติมสามารถยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาถัดไป ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องรักษาสภาพในภาคการศึกษานั้นไว้ด้วย

ข้อ ๒๓. การให้ปริญญา

คณบดีโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำสำนักวิชาที่นักศึกษาสังกัดเป็นผู้พิจารณาเสนอชื่อนักศึกษาที่สอบได้จำนวนรายวิชาและหน่วยกิตครบตรงตามโครงสร้างหลักสูตร ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ สมควรได้รับปริญญาต่อสภาวิชาการ เพื่อนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติ

ข้อ ๒๔. การให้ปริญญาเกียรตินิยม

๒๔.๑ นักศึกษาผู้จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่งต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

๒๔.๑.๑ สอบได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร ภายในระยะเวลาปกติของหลักสูตรนั้น ๆ ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ไปศึกษา ณ ต่างประเทศด้วยทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาต่างประเทศ หรือทุนสถาบันอื่นใดที่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อการศึกษาระดับอุดมศึกษาของนักศึกษา ทั้งนี้ โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำสำนักวิชา

๒๔.๑.๒ ไม่มีรายวิชาใดได้รับระดับคะแนนตัวอักษร F หรือ U

๒๔.๑.๓ ไม่เคยเรียนซ้ำรายวิชาใดเพื่อปรับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับชั้น

๒๔.๑.๔ ไม่เคยถูกลงโทษทางวินัย

๒๔.๑.๕ ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๕๐ ขึ้นไป

๒๔.๒ นักศึกษาผู้ที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับสองต้องมีคุณสมบัติตามข้อ ๒๔.๑.๑ - ๒๔.๑.๔ และได้รับระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไป

๒๔.๓ นักศึกษาที่มีคุณสมบัติตามข้อ ๒๔.๑.๑ - ๒๔.๑.๔ และได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไป ที่มีการเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตจากสถาบันอื่นจะไม่มีสิทธิได้รับเกียรตินิยมเว้นแต่ นักศึกษาที่มีการเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตในรายวิชาของมหาวิทยาลัย หรือรายวิชาที่มหาวิทยาลัยได้ทำข้อตกลงร่วม ให้รับปริญญาเกียรตินิยมได้ไม่เกินปริญญาเกียรตินิยมอันดับสอง

๒๔.๔ คณบดีโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำสำนักวิชาที่นักศึกษาสังกัด เป็นผู้พิจารณาเสนอชื่อนักศึกษาผู้สมควรได้รับปริญญาเกียรตินิยมต่อสภาวิชาการ เพื่อนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติ

ประกาศ ณ วันที่ ๒๔ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๐

(ศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร ศรีสอาน)
นายกสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

เมื่อวันที่ 24 ม.ค. 2564