



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์  
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ  
มหาวิทยาลัยสยาม

## สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	3
หมวดที่ 2	ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	10
หมวดที่ 3	ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการและโครงสร้างของหลักสูตร	12
หมวดที่ 4	ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล	71
หมวดที่ 5	หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	88
หมวดที่ 6	การพัฒนาคณาจารย์และบุคลากร	90
หมวดที่ 7	การประกันคุณภาพหลักสูตร	92
หมวดที่ 8	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	99
<b>ภาคผนวก</b>		
ภาคผนวก ก	หนังสือรับรองให้ความเห็นชอบหลักสูตร	101
ภาคผนวก ข	ประวัติและผลงานของอาจารย์ประจำหลักสูตร	103
ภาคผนวก ค	ระเบียบมหาวิทยาลัยสยาม ระดับปริญญาตรี	109



#### 5.4 การรับเข้าศึกษา

- รับเฉพาะนักศึกษาไทย
- รับเฉพาะนักศึกษาต่างประเทศ
- รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างประเทศที่ใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี
- การรับนักศึกษาพิจารณาให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และการวัดผลตามที่มหาวิทยาลัยสยามกำหนด

#### 5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของสถาบันที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

#### 5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว
- ให้ปริญญามากกว่า ๑ สาขาวิชา (ทวีปริญญา)
- ปริญญาร่วมกับสถาบัน

#### 6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ / เห็นชอบหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562 ปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 เปิดสอนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562

- คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษาเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ .../2562 เมื่อวันที่ .....
- คณะกรรมการวิชาการ เห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ .../2562 เมื่อวันที่ .....
- สภามหาวิทยาลัย อนุมัติหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ .../2562 เมื่อวันที่ .....

#### 7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2564

#### 8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา

- (1) แอนิเมเตอร์
- (2) ครีเอทีฟ
- (3) นักออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์
- (4) กราฟิกร์ดีไซน์เนอร์

- (5) เจ้าหน้าที่ติดต่อ
- (6) ผู้กำกับศิลป์
- (7) 3D โมเดลเลอร์
- (8) นักออกแบบพรอพ
- (9) นักออกแบบคาแรกเตอร์
- (10) นักออกแบบสตอรี่บอร์ด
- (11) คอมโพสิเตอร์
- (12) นักออกแบบเว็บไซต์

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนนัต

9. ชื่อ เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่ง	ชื่อ-สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ		ปีที่จบ	ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์)	ผลงานทางวิชาการ/งานสร้างสรรค์
				สาขาวิชา	สถาบัน			
1	อาจารย์	อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์	1 2001 0015x xx x	กศ.ม. ศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2557	9	อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์. (2560). พื้นที่ความสุข [สื่อะคริลิ คบนกระดาศ, 100x80 ซม.] "Live Innovation Thailand Painting Contest 2017" ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์. วันที่ 7 กรกฎาคม 2560. อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์. (2560). การออกแบบสติ๊กเกอร์ โฉน Northern 2 [คอมพิวเตอรืกราฟฟิกร] สำนักงานท่องเที่ยว และกีฬาจังหวัดเชียงใหม่. อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์. (2560). การออกแบบ Equipment และ Login Screen เกม Ragnarok Online [คอมพิวเตอรืกราฟฟิกร] Electronics Extreme. อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์. (2560). การออกแบบสติ๊กเกอร์ โฉน Mr. & Miss Siam [คอมพิวเตอรืกราฟฟิกร] คณะเทคโนโลยี สารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม. อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์.(2560). พระธาตุยาคูคูเมือง ภาพลัษนั้ [สื่อะคริลิ คบนกระดาศ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คูเมืองภาพลัษนั้" เนื่องในงานพิธีสงรน้ำพระรชทาน พระธาตุยาคู เมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคู จ.ภาพลัษนั้ วันที่28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.
				ศป.บ. นิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยบูรพา	2552		
2		วิเชษฐ์ แสงดวงดี	3 7399 0008x xx x	ค.ด. เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2558	12	วิเชษฐ์ แสงดวงดี. (2560). พระธาตุยาคูคูเมืองภาพลัษนั้ [สื่อะคริลิ คบนกระดาศ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คูเมืองภาพลัษนั้" เนื่องในงานพิธีสงรน้ำพระรชทาน พระธาตุยาคู เมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคู จ.ภาพลัษนั้ วันที่28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.
				ศษ. ม. เทคโนโลยีการศึกษา	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2541		
				ศษ. บ. โสัดทัศนศึกษา	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2531		
3	อาจารย์	ภาสกร ธนันทน์	1 1015 00373 xx x	ศป.ม. ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2559	12	ภาสกร ธนันทน์. (2559). รัชกาลที่ 9 [สื่อะคริลิ คบนผ้าใบ] ณ Art mill Songkhla Art center จ.สงขลา.
				ศ.บ. ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2556		

ลำดับ	ตำแหน่ง	ชื่อ-สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ		ปีที่จบ	ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์)	ผลงานทางวิชาการ/งานสร้างสรรค์
				สาขาวิชา	สถาบัน			
								<p>ภาสกร ชนานันท์. (2559). Art Street Painting [จิตรกรรม] งาน 111 ปี เล่าขานตำนานเมืองเบตง ณ อาเภอเบตง จ.ยะลา.</p> <p>ภาสกร ชนานันท์. (2559). ใต้ร่มพระบารมี [เทคนิคผสม ดิน, สี น้ำมันบนผ้าใบ] ณ Pacific City Club ตึก Two Pacific Place ชั้น 28-30 ถ.สุขุมวิท กรุงเทพฯ.</p> <p>ภาสกร ชนานันท์. (2560). สัญญะแห่งสังขาร [Oil on canvas, 140x50 cm.] โครงการถ่ายทอดงานศิลปะกับศิลปินแห่งชาติ “ครู ศิลปะสร้างสรรค์งานศิลป์ กับศิลปินแห่งชาติรุ่นที่ ๙” ณ หอัครศิลปิน จังหวัดปทุมธานี วันที่ 5 มิ.ย. – 31 ก.ค. 61.</p>
4	อาจารย์	ทศพร เทียนศรี	1 7098 00031 xx x	ศป.ม. การออกแบบ	มหาวิทยาลัยรังสิต	2556	12	<p>ทศพร เทียนศรี. (2560). การออกแบบสติกเกอร์ไลน์ Mr. &amp; Miss Siam [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม.</p> <p>ทศพร เทียนศรี. (2560). ไม่มีชื่อ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 100x80 ซม.] “Live Innovation Thailand Painting Contest 2017” ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์. วันที่ 7 กรกฎาคม 2560.</p> <p>ทศพร เทียนศรี. (2560). การออกแบบสติกเกอร์ไลน์ Northern 2 [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเชียงใหม่.</p> <p>ทศพร เทียนศรี. (2560). พระธาตุยาคูคู่มือเมืองกาฬสินธุ์ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คู่มือเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคูเมืองฟ้าแดดสง</p>

ลำดับ	ตำแหน่ง	ชื่อ-สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ		ปีที่จบ	ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์)	ผลงานทางวิชาการ/งานสร้างสรรค์
				สาขาวิชา	สถาบัน			
								ayang ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคู จ.กาฬสินธุ์ วันที่ 28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.
5	อาจารย์	ปัญญาเวช บุญรอด	1 1007 00595 xx x	ศป.ม ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัย ศิลปากร	2558	12	ปัญญาเวช บุญรอด. (2560). ไม่มีชื่อ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 100x80 ซม.] "Live Innovation Thailand Painting Contest 2017" ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์. วันที่ 7 กรกฎาคม 2560.  ปัญญาเวช บุญรอด. (2560). การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Northern 2 [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเชียงใหม่.  ปัญญาเวช บุญรอด. (2560). พระธาตุยาคูคู่มือเมืองกาฬสินธุ์ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คู่มือเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคูเมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคูจ.กาฬสินธุ์ วันที่ 28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.
				ศป.บ นิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัย บูรพา	2552		

หมายเหตุ \* อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร



## 10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

การศึกษาใช้สถานที่และอุปกรณ์การสอน อาคาร 3 ศูนย์ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และอาคารอื่นที่มีอยู่ในคณะต่างๆ ของมหาวิทยาลัยสยาม

## 11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

### 11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555–2559) ที่สนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการภายใต้แนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการสร้างมูลค่าเพิ่มและทรัพย์สินทางปัญญาให้กับผลผลิตชุมชน ตลอดจนการพัฒนาเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการจัดการสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีสารสนเทศนับเป็นส่วนหนึ่งที่เกิดทั้งโอกาสและภัยคุกคามทางด้านเศรษฐกิจ จึงจำเป็นต้องเตรียมพร้อมให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ซึ่งต้องมีการจัดการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสม รวมทั้งยุทธศาสตร์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย พ.ศ. 2554-2563 (ICT 2020) ที่กำหนดทิศทางและการพัฒนา ICT เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย ซึ่งต้องการบุคลากรทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณภาพทางด้านแอนิเมชันและการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ โดยสามารถนำความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้กับงานด้านการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

จากการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมยุคการสื่อสารไร้พรมแดน ที่มีการใช้คอมพิวเตอร์ทุกหนทุกแห่งที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วผ่านเครือข่ายความเร็วสูงหรืออินเทอร์เน็ต กอปรกับราคาและค่าใช้จ่ายที่ถูกลง รวมทั้งสมรรถนะของเทคโนโลยีไร้สาย โทรศัพท์เคลื่อนที่ และคอมพิวเตอร์แบบพกพาที่สามารถสื่อสารข้อมูลมัลติมีเดียได้สะดวกและรวดเร็ว นำสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่อาศัยสื่อสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาและออกแบบสื่อต่างๆ โดยเน้นออกแบบที่มีทักษะทั้งทางเทคโนโลยีด้านแอนิเมชันและการออกแบบ ผู้ซึ่งมีคุณธรรม จริยธรรม ที่ช่วยชี้นำและขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเป็นไปในรูปแบบที่สอดคล้องและเหมาะสมกับวิถีชีวิตของสังคมและวัฒนธรรมไทย

## 12. ผลกระทบจาก ข้อ 11 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

### 12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกในการพัฒนาหลักสูตรจำเป็นต้องกระทำในเชิงรุก โดยพัฒนาหลักสูตรให้มีมาตรฐานและคุณภาพ เพื่อพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยีด้านแอนิเมชันและการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ให้มีความสามารถในการแข่งขันได้ในระดับประเทศและสากล โดยการพัฒนาบุคลากรดังกล่าวจำเป็นต้องมีความพร้อมที่สามารถปฏิบัติงานได้ทันที และมีความสามารถทั้งทางด้านวิชาการและวิชาชีพ

### 12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

จากยุทธศาสตร์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย และการใช้คอมพิวเตอร์ในงานด้านต่างๆ อย่างกว้างขวางก่อให้เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของสังคมไทย ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต้องใช้ในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยคำนึงถึงคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรในการพัฒนาบุคลากรทางเทคโนโลยีด้านการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์แอนิเมชันและกราฟิก ที่สอดคล้องกับพันธกิจและอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยสยามที่มุ่งสู่ความเป็นเลิศทางด้านเทคโนโลยีและการวิจัย และการมุ่งสร้างบัณฑิตที่ดีและเก่ง ชยัน ชื่อสัตย์ และมีคุณธรรมเพื่อการพัฒนาประเทศและสังคม

## 13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ / ภาควิชาอื่นของสถาบัน

### 13.1 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะวิชาอื่นของสถาบัน

13.1.1 รายวิชาในกลุ่มคณิตศาสตร์ในหลักสูตรเปิดสอนโดยคณะวิทยาศาสตร์

13.1.2 รายวิชาหมวดศึกษาทั่วไปในหลักสูตรเปิดสอนโดยคณะศิลปศาสตร์

13.2 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้คณะ/ภาควิชาอื่น  
ไม่มี

13.3 การบริหารจัดการ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องประสานงานกับอาจารย์ผู้แทนจากในคณะอื่นที่เกี่ยวข้อง ด้านเนื้อหาสาระ การจัดตารางเรียนและสอบ และความสอดคล้องกับมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

หลักสูตรฉบับนี้จัดทำโดยคณะ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

## หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 1.ปรัชญา ความสำคัญและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ เป็นหลักสูตรที่มุ่งผลิตบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถทั้งในเชิงทฤษฎีและวิธีปฏิบัติในวิชาชีพทางการออกแบบผลงานแอนิเมชัน สื่อสมัยใหม่ และดิจิทัลคอนเทนต์ เป็นผู้ดำเนินการบริหารงานทางด้านแอนิเมชันและการออกแบบ พัฒนาและบูรณาการองค์ความรู้ ตลอดจนวิจัยเทคโนโลยีการออกแบบใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง

#### 1.2 ความสำคัญ

ปัจจุบันงานด้านแอนิเมชัน กราฟิก และสื่อสมัยใหม่ได้เข้าไปมีบทบาทในอุตสาหกรรมหลากหลายวงการ เช่น โฆษณา เพลง ธุรกิจ การศึกษา โทรทัศน์ การสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ที่สร้างรายมหาศาลเมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมอื่นๆ โดยอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์จำเป็นต้องพึ่งพางานออกแบบทางกราฟิกและแอนิเมชัน ผสานกับความคิดสร้างสรรค์เพื่อช่วยส่งเสริม และผลิตชิ้นงานให้ออกมาอย่างมีศักยภาพและสามารถตอบสนองกลุ่มเป้าหมายได้ ส่งผลให้ทิศทางของงานแอนิเมชันและกราฟิกของไทยเติบโตและเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังสามารถเติบโตได้อย่างต่อเนื่องในอนาคต

จากการสำรวจความต้องการของตลาดผู้ใช้บัณฑิตทางสายงานแอนิเมชัน กราฟิก และการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์พบว่าปริมาณความต้องการบัณฑิตที่มีความสามารถ ศักยภาพ และความคิดสร้างสรรค์ในด้านดังกล่าวยังมีอยู่สูง ซึ่งปัจจุบันประเทศไทยยังคงต้องนำเข้าผลิตภัณฑ์ทางด้านดิจิทัลคอนเทนต์จากนอกประเทศ เนื่องจากยังขาดแคลนบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์อยู่มาก สอดคล้องกับผลสำรวจของสถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (ISMED) ที่พบว่า บุคลากรที่จบมาทางด้านดิจิทัลคอนเทนต์โดยตรง ยังมีจำกัดอยู่เพียงไม่กี่มหาวิทยาลัยและยังไม่ได้สร้างพื้นฐานทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ที่เพียงพอ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ตระหนักถึงความจำเป็นและความสำคัญของการผลิตบุคลากรทางแอนิเมชัน กราฟิก และการออกแบบสื่อสมัยใหม่ที่มีความเชี่ยวชาญทั้งในเชิงทฤษฎี ปฏิบัติ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนพัฒนาองค์ความรู้และงานวิจัยในสายงานดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม

#### 1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อผลิตบุคลากรให้มีคุณลักษณะและความรู้ความชำนาญ ดังนี้

1) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถทั้งทฤษฎีและวิธีปฏิบัติด้านเทคโนโลยีเพื่อการออกแบบแอนิเมชัน กราฟิก สื่อสมัยใหม่ และดิจิทัลคอนเทนต์ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการพัฒนาองค์การให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ และพัฒนาความสามารถของตนเองอย่างต่อเนื่อง ผลิตและสร้างสรรค์ผลงานที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ และประเทศชาติ

2) เป็นผู้นำในการบริหารงานด้านเทคโนโลยีเพื่อการออกแบบแอนิเมชัน กราฟิก สื่อสมัยใหม่ และดิจิทัลคอนเทนต์ ที่มีคุณภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ผลิตและสร้างผลงานที่ก่อให้เกิดประโยชน์ ในการพัฒนาประเทศทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

3) มีความรู้ในศาสตร์สาขาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ การตลาด การสื่อสาร สามารถนำศาสตร์เหล่านั้นไปบูรณาการได้อย่างเหมาะสม เพื่อเสริมทักษะของตนเองในการประกอบวิชาชีพอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

4) สามารถทำงานเป็นทีมให้บรรลุเป้าหมายรวมขององค์กร และศึกษาเทคโนโลยีเพื่อการออกแบบที่ เกิดขึ้นใหม่ได้ด้วยตนเอง

## 2.แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
- ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับ ความต้องการของธุรกิจ และการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีด้าน แอนิเมชันและการออกแบบ	- ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความ ต้องการของผู้ประกอบการด้าน เทคโนโลยีด้านแอนิเมชันและการ ออกแบบ	- รายงานผลการประเมินความพึง พอใจในการใช้บัณฑิตของสถาน ประกอบการ - ความพึงพอใจในทักษะ ความรู้ ความสามารถในการทำงานของ บัณฑิต โดยเฉลี่ยในระดับดี
- ส่งเสริมการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง	- พัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยการจัดการสอนที่ ส่งเสริมระบบการคิดวิเคราะห์และการ จัดการความรู้ ได้แก่ การสอนแบบใช้ ปัญหาเป็นหลัก กรณีศึกษา และวิเคราะห์ สถานการณ์ เป็นต้น	- ผลการประเมินประสิทธิภาพการ จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นศูนย์กลางและความพึงพอใจ ของผู้เรียน
- พัฒนาศูนย์กลางด้านการเรียนการ สอนและบริการวิชาการ ให้มี ประสบการณ์จากการนำความรู้ทาง เทคโนโลยีการออกแบบไป ปฏิบัติงานจริง	- สนับสนุนบุคลากรด้านการเรียนการสอนให้ ทำงานบริการวิชาการแก่องค์กรภายนอก	- พัฒนาศูนย์กลางด้านการเรียนการ สอนและบริการวิชาการ ให้มี ประสบการณ์จากการนำความรู้ทาง เทคโนโลยีการออกแบบไป ปฏิบัติงานจริง
-พัฒนาทักษะการสอน/การ ประเมินผลของอาจารย์ตามผลการ เรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน	- พัฒนาทักษะการสอนของอาจารย์ที่เน้น การสอนด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านความรู้ ทักษะทางปัญญา ทักษะความ สัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ทักษะในการวิเคราะห์และการสื่อสาร	- จำนวนโครงการการพัฒนาทักษะ การสอนและการประเมินผลของ อาจารย์ตามผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน - ระดับความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อทักษะการสอนของอาจารย์ที่มุ่ง ผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน

## หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

### 1. ระบบการจัดการศึกษา

#### 1.1 ระบบ

การจัดการศึกษาเป็นแบบทวิภาค ข้อกำหนดต่างๆ ให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยสยาม ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี

#### 1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพิจารณาของคณะกรรมการประจำหลักสูตร

#### 1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

## 2. การดำเนินการหลักสูตร

### 2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

วัน-เวลาราชการปกติ คือ วันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 08.30 – 16.30 น.

ภาคการศึกษาที่ 1 ตั้งแต่เดือนสิงหาคม – เดือนธันวาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 ตั้งแต่เดือนมกราคม – เดือนพฤษภาคม

ภาคการศึกษาฤดูร้อน ตั้งแต่เดือนมิถุนายน – เดือนสิงหาคม

### 2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 1) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพ จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรองวิทยฐานะ หรือสำเร็จการศึกษาร้อยหรือเทียบเท่า
- 2) ไม่เป็นผู้มีโรคติดต่อร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจ หรือโรคที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา
- 3) ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสีย และไม่บกพร่องในศีลธรรมอันดีงาม
- 4) ผู้ประสงค์จะเข้าศึกษาต้องผ่านการคัดเลือกของมหาวิทยาลัย

### 2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

นักศึกษาที่สมัครเข้าเรียนในหลักสูตรที่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรืออาชีวศึกษา อาจมีพื้นฐานการเรียนรู้ในหลักสูตรการออกแบบแอนิเมชันและกราฟิกไม่เพียงพอ รวมทั้งทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักศึกษา เนื่องจากตำรา เอกสารบางส่วนเป็นภาษาอังกฤษ

### 2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

นักศึกษาที่จะเข้ารับการศึกษาคควรมีผลการเรียนในกลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ อยู่ในเกณฑ์ดี หรือมีผลสอบมาตรฐานด้านดังกล่าวไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คณะเทคโนโลยีสารสนเทศกำหนดในระเบียบการคัดเลือกนักศึกษาเข้าเรียน กรณีที่นักศึกษาจำเป็นต้องปรับพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ ให้จัดอบรมก่อนเริ่มภาคการศึกษาแรก

## 2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะรับและสำเร็จตามหลักสูตร ตั้งแต่ปีการศึกษา 2562 – 2566

ชั้นปีที่ / พ.ศ.	2562	2563	2564	2565	2566
1	70	100	150	200	250
2	-	70	100	150	200
3		-	70	100	150
4			-	70	100
รวม	70	170	320	520	700
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	70	100

## 2.6 งบประมาณตามแผน

### 2.6.1. งบประมาณรายรับ (หน่วย บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ 2562	ปีงบประมาณ 2563	ปีงบประมาณ 2564	ปีงบประมาณ 2565	ปีงบประมาณ 2566
ค่าบำรุงการศึกษา	791,000.00	1,921,000.00	3,616,000.00	5,876,000.00	7,910,000.00
ค่าลงทะเบียน	2,100,000.00	5,100,000.00	9,600,000.00	1,560,000.00	21,000,000.00
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	-	-	-	-	-
รวมรายรับ	2,891,000.00	7,021,000.00	13,216,000.00	21,476,000.00	28,910,000.00

### 2.6.2. งบประมาณรายจ่าย (หน่วย บาท)

หมวด เงิน	ปีงบประมาณ 2562	ปีงบประมาณ 2563	ปีงบประมาณ 2564	ปีงบประมาณ 2565	ปีงบประมาณ 2566
ก. งบดำเนินการ					
1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	1,000,000.00	1,050,000.00	1,100,000.00	1,100,000.00	1,150,000.00
2. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน (ไม่รวม 3)	500,000.00	800,000.00	800,000.00	800,000.00	800,000.00
3. ทุนการศึกษา	228,230.00	230,000.00	230,000.00	230,000.00	230,000.00
4. ใช้จ่ายระดับมหาวิทยาลัย	1,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00
รวม (ก)	2,728,230.00	3,080,000.00	3,130,000.00	3,130,000.00	3,180,000.00
ข. งบลงทุน					

หมวด เงิน	ปีงบประมาณ 2562	ปีงบประมาณ 2563	ปีงบประมาณ 2564	ปีงบประมาณ 2565	ปีงบประมาณ 2566
ค่าครุภัณฑ์	100,000.00	170,000.00	170,000.00	200,000.00	200,000.00
รวม (ข)	100,000.00	170,000.00	170,000.00	200,000.00	200,000.00
รวม (ก) + (ข)	2,828,230.00	3,250,000.00	3,300,000.00	3,330,000.00	3,380,000.00
จำนวนนักศึกษา	70	170	320	520	700
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	35,000.00	35,000.00	37,000.00	39,000.00	40,000.00

## 2.7 ระบบการจัดการศึกษา

### 2.7.1 จัดการศึกษาแบบชั้นเรียน

มหาวิทยาลัยสยามจัดระบบการศึกษาแบบหน่วยกิตในระบบทวิภาค โดยปีการศึกษาหนึ่งๆ แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ และภาคฤดูร้อน ดังนี้

- 1) ภาคการศึกษาปกติ มี 2 ภาคคือ ภาคการศึกษาที่ 1 และภาคการศึกษาที่ 2 แต่ละภาคการศึกษามีระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์
- 2) ภาคฤดูร้อน 1 ภาค มีระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ และต้องมีชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชารวมกันทั้งหมดเทียบเท่ากับชั่วโมงการศึกษาปกติ

### 2.7.2 ระยะเวลาการศึกษา

การศึกษาตลอดหลักสูตรเต็มเวลา 4 ปี จะต้องได้หน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 129 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 8 ปีการศึกษา และสำเร็จการศึกษาได้ไม่เกิน 6 ภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้นับจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษา

## 2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

การเทียบโอน ให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัย

## 3. โครงสร้างหลักสูตร

### 3.1 หลักสูตร

#### 3.1.1 จำนวนหน่วยกิต 129 หน่วยกิต

#### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างของหลักสูตร แบ่งออกเป็น 3 หมวดวิชา ดังนี้

#### ก.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

จำนวน 33 หน่วยกิต

ก.1 ให้เรียนแต่ละกลุ่มวิชาตามที่กำหนด จำนวน 18 หน่วยกิต ดังนี้

- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 3 หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 9 หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 3 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์		3	หน่วยกิต
ก.2 เลือกรายวิชาในในกลุ่มวิชาต่างๆ ได้อีกไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต			
<b>ข.หมวดวิชาเฉพาะ</b>	<b>จำนวน</b>	<b>90</b>	<b>หน่วยกิต</b>
แบ่งออกเป็น 4 กลุ่มวิชา ดังนี้			
ข.1 กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์ และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ	จำนวน	9	หน่วยกิต
ข.2 กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ	จำนวน	24	หน่วยกิต
ข.3 กลุ่มวิชาเอกบังคับ	จำนวน	36	หน่วยกิต
ข.4 กลุ่มวิชาเอกเลือก	จำนวน	21	หน่วยกิต
<b>ค.หมวดวิชาเลือกเสรี</b>	<b>จำนวน</b>	<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>

### ความหมายของรหัสวิชา

รหัสรายวิชาในหลักสูตร

ความหมายของตัวเลข 3 ตัวแรก

101-1xx หมายถึง	กลุ่มวิชา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
101-2xx หมายถึง	กลุ่มวิชา ภาษาและการสื่อสาร
101-3xx หมายถึง	กลุ่มวิชา วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
101-4xx หมายถึง	กลุ่มวิชา พลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์
100 หมายถึง	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
102 หมายถึง	กลุ่มวิชาภาษาอาเซียน
111 หมายถึง	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์
112 หมายถึง	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์
113 หมายถึง	กลุ่มวิชาภาษาตะวันออก
114 หมายถึง	กลุ่มวิชาภาษาตะวันตก
121 หมายถึง	กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์
125 หมายถึง	ภาควิชาคณิตศาสตร์
126 หมายถึง	ภาควิชาสถิติ
129 หมายถึง	กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และพลศึกษา
190 หมายถึง	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
193 หมายถึง	ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

### 3.1.3 รายวิชาและจำนวนหน่วยกิต

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 33 หน่วยกิต ให้เลือกรายวิชาจากรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปดังนี้

ก.1 ให้เรียนแต่ละกลุ่มวิชาตามที่กำหนด จำนวน 18 หน่วยกิต ดังนี้

1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้	3	หน่วยกิต
*101-101 หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sufficiency Economy Philosophy for Sustainable Development)		3(3-0-6)
2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้	9	หน่วยกิต
*101-201 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร		3(2-2-5)



**@101-203	(Thai Language for Communication) ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้น (English for Remediation) (@ เป็นรายวิชาไม่นับหน่วยกิตที่นักศึกษาต้องสอบผ่าน (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนวิชา 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้)	3(2-2-5)
**101-204	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (Daily Life English)	3(2-2-5)
**101-205	ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาด้านวิชาการ (English for Academic Study)	3(2-2-5)
<b>3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้</b>	<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
**101-301	ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21 (Digital Literacy for 21 <sup>ST</sup> Century)	3(2-2-5)
<b>4. กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์ ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้</b>	<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
**101-401	ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย (Life, Well-Being and Sports)	3(2-2-5)
<b>ก.2 ให้เลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาต่างๆ อีกไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ดังนี้</b>		
<b>1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์</b>		
**101-102	ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก (Civic Literacy in Thai and Global Context)	3(3-0-6)
**101-103	การออกแบบตนเองและบุคลิกภาพเพื่อความเป็นผู้นำ (Designing Your Self and Personality for Leadership)	3(2-2-5)
**101-104	การบริหารการเงินอย่างชาญฉลาด (Smart Money Management)	3(3-0-6)
**101-105	เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Community Explorer and Service Learning)	3(2-2-5)
**101-106	กฎหมายและการเมืองใกล้ตัว (Politics and Law in Everyday Life)	3(3-0-6)
101-107	ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต (Philosophy, Religions and Life Style)	3(3-0-6)
101-108	หลักการตรรกศาสตร์และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Principles of Logics and Thinking Skill for Lifelong Learning)	3(2-2-5)
*101-109	มนุษยสัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ (Human Relations and Personality Development)	3(3-0-6)
*101-110	จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน (Psychology in Daily Life)	3(3-0-6)

*101-111	อาเซียนในโลกยุคใหม่ (ASEAN in the Modern World)	3(3-0-6)
*101-112	อารยธรรมศึกษา (Civilization Studies)	3(3-0-6)
*101-113	ทักษะการศึกษา (Study Skills)	3(2-2-5)
101-114	จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology)	3(3-0-6)
101-115	สังคมวิทยาเบื้องต้น (Introduction to Sociology)	3(3-0-6)
101-116	หลักเศรษฐศาสตร์ (Principle of Economics)	3(3-0-6)
<b>2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</b>		
*101-202	ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ (Thai Language for Presentation)	3(2-2-5)
**101-206	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอแบบมืออาชีพ (English for Professional Presentation)	3(2-2-5)
**101-207	ภาษาอังกฤษเพื่อการสอบข้อสอบมาตรฐาน (English for Proficiency Test)	3(2-2-5)
**101-208	การเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์สำหรับทุกคน (Computer Coding for Everyone)	3(2-2-5)
101-209	ภาษาจีน 1 (Chinese 1)	3(2-2-5)
101-210	ภาษาจีน 2 (Chinese 2)	3(2-2-5)
101-211	ภาษาญี่ปุ่น 1 (Japanese 1)	3(2-2-5)
101-212	ภาษาญี่ปุ่น 2 (Japanese 2)	3(2-2-5)
101-213	ภาษาเกาหลี 1 (Korean 1)	3(2-2-5)
101-214	ภาษาเกาหลี 2 (Korean 2)	3(2-2-5)
<b>3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์</b>		
**101-302	วิทยาการข้อมูลและจินตภาพ (Data Science and Visualization)	3(2-2-5)
**101-303	เทคโนโลยีสีเขียวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Green Technology for Sustainable Development)	3(3-0-6)
**101-304	ตรรกะและการออกแบบความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่ (Logic and Design Thinking for Innovation and Start Up)	3(3-0-6)
**101-305	การเชื่อมต่อของสรรพสิ่งสำหรับทุกคน (Internet of Thing for Everyone)	3(2-2-5)
**101-306	ห้องทดลองที่มีชีวิตเพื่อความยั่งยืน	3(2-2-5)

	(Living Lab for Campus Sustainability)	
*101-307	เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)	3(2-2-5)
*101-308	คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน (Computer for Studies and Work)	3(2-2-5)
*101-309	ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม (Life and Environment)	3(3-0-6)
*101-310	อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี (Healthy Diet)	3(3-0-6)
*101-311	เคมีในชีวิตประจำวัน (Chemistry in Daily Life)	3(3-0-6)
*101-312	คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน (Mathematics in Daily Life)	3(3-0-6)
*101-313	สถิติในชีวิตประจำวัน (Statistics in Daily life)	3(3-0-6)
101-314	คณิตศาสตร์ในอารยธรรม (Mathematics in Civilization)	3(3-0-6)
*101-315	สถิติและความน่าจะเป็น (Statistics and Probability)	3(3-0-6)
<b>4. กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์</b>		
**101-402	ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต (Art and Music Appreciation)	3(3-0-6)
**101-403	นิยมไทยและอัครรยในสยาม (Thai Appreciation and Unseen in Siam)	3(3-0-6)
**101-404	การตามหาและออกแบบความฝัน (Designing Your Dream)	3(2-2-5)
**101-405	โยคะ สมาธิ และศิลปะการดำเนินชีวิต (Yoga, Meditation and Art of Living)	3(2-2-5)
**101-406	การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ (Creative Photography)	3(2-2-5)
<b>ข. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 90 หน่วยกิต ให้เรียนตามรายวิชาต่อไปนี้</b>		
<b>ข.1 กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ (9 หน่วยกิต)</b>		
125-102	คณิตศาสตร์พื้นฐาน Basic Mathematics	3 (3-0-6)
101-315	สถิติและความน่าจะเป็น Statistics and Probability	3 (3-0-6)
190-104	หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)

Computer Programming Concept

**ข.2 กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ (24 หน่วยกิต)**

193-102	โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก Software Package for Graphic Design	3 (2-2-5)
193-103	หลักการออกแบบกราฟิก Principles of Graphic Design	3 (2-2-5)
193-104	สุนทรียศาสตร์ Aesthetics	3 (3-0-6)
193-105	วาดเส้น Drawing	3(2-2-5)
193-106	หลักการออกแบบแอนิเมชัน Introduction to Animation	3 (2-2-5)
193-201	ศิลปะไทย Thai Art	3 (3-0-6)
193-202	เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย Design and Authoring Multimedia	3 (2-2-5)
193-203	ประวัติศาสตร์ศิลปะและศิลปะร่วมสมัย History and Contemporary Art	3 (3-0-6)

**ข.3 กลุ่มวิชาเอกบังคับ (36 หน่วยกิต)**

193-204	ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล Creative Thinking in Digital Media	3 (3-0-6)
193-205	การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย Creative Storytelling for Contemporary Media	3 (2-2-5)
193-206	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography	3 (2-2-5)
193-207	จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล Ethics and Law for Digital	3 (3-0-6)
193-208	ธุรกิจดิจิทัล Digital Business	3 (3-0-6)
193-301	การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล Digital Project Management	3 (2-2-5)
193-302	เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย Scoring for Multimedia	3 (2-2-5)
193-303	เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย Multimedia Presentation Technique	3 (3-0-6)
193-304	สัมมนา Seminar	3 (3-0-6)
193-401	จูลนิพนธ์ Senior Project	3 (2-2-5)

190-490	เตรียมสหกิจศึกษา Co-operative Education Preparation	1 (0-2-1)
190-491	สหกิจศึกษา Co-operative Education	5 (0-40-0)

**ข.4 กลุ่มวิชาเอกเลือก (21 หน่วยกิต) เลือกเรียนจาก**

**ข.4.1 กลุ่มการออกแบบแอนิเมชัน**

193-331	การออกแบบตัวละคร Character Design	3 (2-2-5)
193-332	การออกแบบสตอรี่บอร์ด Storyboarding	3 (2-2-5)
193-333	โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ 3D Modeling	3 (2-2-5)
193-334	โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ Software Package for 2D Animation	3 (2-2-5)
193-335	โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ Software Package for 3D Animation	3 (2-2-5)
193-336	เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว Special Effects for Animation	3 (2-2-5)
193-337	เทคนิคการประมวลผล 3 มิติ Rendering Technique	3 (2-2-5)
193-338	การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ Interactive Animation	3 (2-2-5)
193-339	ภาพเคลื่อนไหวแบบเซล Cel Animation	3 (2-2-5)
193-340	สตอปโมชัน Stop Motion	3 (2-2-5)
193-341	การออกแบบโมชันกราฟิกส์ Motion Graphics	3 (2-2-5)
193-342	ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 1 Selected Topics in Animation Technology 1	3 (2-2-5)
193-343	ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 2 Selected Topics in Animation Technology 2	3 (2-2-5)

**ข.3.2 กลุ่มครีเอทีฟมีเดีย**

193-361	การตัดต่อภาพวิดีโอด้วยคอมพิวเตอร์ Digital Video Editing	3 (2-2-5)
193-362	การออกแบบสร้างสรรค์เว็บ Creative Web Design	3 (2-2-5)

193-363	การออกแบบเอกลักษณ์และแบรนด์ Identity and Branding Design	3 (2-2-5)
193-364	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล Digital Publishing Design	3 (2-2-5)
193-365	การออกแบบอินเทอร์เฟซ Graphical User Interface Design	3 (2-2-5)
193-366	การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว Motion Media Design	3 (2-2-5)
193-367	การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อสมัยใหม่ Interaction Design for New Media	3 (2-2-5)
193-368	การออกแบบสื่อการเรียนดิจิทัล Digital Instructional Design	3 (2-2-5)
193-369	การออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อข้อมูล Information Graphic Design	3 (2-2-5)
193-370	โฆษณาดิจิทัล Digital Advertising	3 (2-2-5)
193-371	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบ สื่อสมัยใหม่ 1 Selected Topics in New Media 1	3 (2-2-5)
193-372	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบ สื่อสมัยใหม่ 2 Selected Topics in New Media 2	3 (2-2-5)

**ค. หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวน 6 หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาใดๆ ที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยสยาม 6 หน่วยกิต

**หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาโทสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์**

ในกรณีที่นักศึกษาต่างสาขาวิชาหรือต่างหลักสูตร ต้องการเลือกสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์เป็นวิชาโท นักศึกษาต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ประกอบด้วยรายวิชาจำนวน 9 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้

193-204	ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล Creative Thinking in Digital Media	3 (3-0-6)
193-208	ธุรกิจดิจิทัล Digital Business	3 (3-0-6)
193-333	โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ 3D Modeling	3 (2-2-5)

และจำนวนอีก 6 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากกลุ่มวิชาเอกในหลักสูตรสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

### 3.1.4 แสดงแผนการศึกษา

แผนการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี				
ปีที่	ภาคที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	1	101-101	หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	3 (3-0-6)
		**101-203**	ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้น (ไม่นับเครดิต)	3 (2-2-5)
		101-201	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3 (2-2-5)
		101-301	ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21	3 (2-2-5)
		125-102	คณิตศาสตร์พื้นฐาน	3 (3-0-6)
		193-102	โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก	3 (2-2-5)
		193-103	หลักการออกแบบกราฟิก	3 (2-2-5)
		193-105	วาดเส้น	3 (2-2-5)
<b>รวม</b>				<b>21</b>
1	2	101-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3
		101-204	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3 (2-2-5)
		101-308	คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน	3 (2-2-5)
		190-104	หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)
		193-204	ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล	3 (3-0-6)
		193-104	สุนทรียศาสตร์	3 (3-0-6)
		193-106	หลักการออกแบบแอนิเมชัน	3 (2-2-5)
<b>รวม</b>				<b>21</b>
2	1	101-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3
		101-205	ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาทางวิชาการ	3 (2-2-5)
		101-315	สถิติและความน่าจะเป็น	3 (3-0-6)
		193-201	ศิลปะไทย	3 (3-0-6)
		193-202	เทคโนโลยีการออกแบบและผลงานมัลติมีเดีย	3 (2-2-5)
		193-205	การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย	3 (2-2-5)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3
<b>รวม</b>				<b>21</b>
2	2	101-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3
		101-401	ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย	3 (2-2-5)
		193-203	ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย	3 (3-0-6)
		193-206	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล	3 (2-2-5)
		193-302	เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย	3 (2-2-5)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3
<b>รวม</b>				<b>21</b>

แผนการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี				
ปีที่	ภาคที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
3	1	101-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3
		193-301	การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล	3 (2-2-5)
		193-303	เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย	3 (3-0-6)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3
		xxx-xxx	วิชาเลือกเสรี	3
<b>รวม</b>				<b>18</b>
3	2	193-490	เตรียมสหกิจศึกษา	1 (0-2-1)
		193-208	ธุรกิจดิจิทัล	3 (3-0-6)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3
		xxx-xxx	วิชาเลือกเสรี	3
<b>รวม</b>				<b>13</b>
3	3	193-491	สหกิจศึกษา	5 (0-40-0)
<b>รวม</b>				<b>5</b>
4	1	193-304	สัมมนา	3 (3-0-6)
		193-207	จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล	3 (3-0-6)
<b>รวม</b>				<b>6</b>
4	2	193-401	จุลนิพนธ์	3 (2-2-5)
<b>รวม</b>				<b>3</b>



### 3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

#### กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

- \*101-101**      **หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน**      **3(3-0-6)**  
**(Sufficiency Economy Philosophy for Sustainable Development)**  
หลักการแนวคิดและความสำคัญของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการเบื้องต้นทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เท่าทันทางการเงิน ความเชื่อมโยงระหว่างปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนาที่ยั่งยืนและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน การดำรงชีวิตในสังคมร่วมสมัยด้วยการน้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยมีการเรียนรู้จากโครงการหรือกรณีศึกษา
- Principles and significance of the Sufficiency Economy Philosophy (SEP); basic principles of economics and financial literacy; relationship between SEP, sustainable development (SD), and sustainable development goals (SDGs); living in contemporary society with SEP for sustainable development from project-based learning or case study
- \*\*101-102**      **ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก**      **3(3-0-6)**  
**(Civic Literacy in Thai and Global Context)**  
สภาพการณ์ทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศต่างๆ ประเด็นปัญหาความร่วมมือในสังคมโลก ประเทศไทยในสังคมโลก ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและกระบวนการทางความคิดที่เป็นสากล ความรับผิดชอบต่อสังคม การรู้หน้าที่ของพลเมืองและรับผิดชอบต่อสังคมในการต่อต้านการทุจริต ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองกับสถานะการพัฒนาของประเทศ บทบาทและหน้าที่ของบุคคลในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลก
- Political, economic, social and cultural circumstances of various groups of countries; contemporary issues of the global society; Thailand in the world society; cultural diversity and global mindset; social responsibility; civic engagement and social responsibility against corruption; relationship between citizenship and developmental status of a country; roles and duties of individual as a Thai and global citizen
- \*\*101-103**      **การออกแบบตนเองและบุคลิกภาพเพื่อความเป็นผู้นำ**      **3(2-2-5)**  
**(Designing Your Self and Personality for Leadership)**  
การวิเคราะห์ตนเอง การรู้จักตนเอง การกำหนดเป้าหมายในชีวิต การเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง การพัฒนาบุคลิกภาพ การเสริมสร้างความมั่นใจในการอยู่ในสังคม การพัฒนาการพูดในที่สาธารณะ การแนะนำตนเองเพื่อความประทับใจแรกพบต่อผู้อื่น การพัฒนาภาวะผู้นำ ทักษะมนุษยสัมพันธ์ การทำงานเป็นทีม
- Self-analysis; understanding one's self; goal setting in life; self-esteem improvement; personality development; self-confidence improvement in public; public



Introduction to constitutional law and politics; laws in daily lives such as Civil Law, Criminal Law, Human Rights, Intellectual Property Law, Tax Law and other laws related to current social situations

**101-107     ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต      3(3-0-6)**  
**(Philosophy, Religions and Life Style)**

หลักปรัชญา คำสอนของศาสนาต่างๆและความสำคัญของศาสนากับการดำเนินชีวิต ความหมายและคุณค่าของชีวิตตามหลักศาสนา หลักธรรมในการดำรงชีวิต ความสำคัญของศีล สมาธิ ปัญญา การพัฒนาตนและการแก้ปัญหาชีวิตโดยใช้หลักคำสอนทางศาสนาต่างๆ การประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความสำเร็จในการทำงานและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ

Principles of philosophy; religious teachings; impact of religion on living; meanings and values of life in religious view; dharma for living; significances of precept, concentration, and wisdom; self improvement and solution of life problems through religious teachings; application for successful working and peaceful living with others

**101-108     หลักตรรกศาสตร์และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต      3(2-2-5)**  
**(Principles of Logics and Thinking Skill for Lifelong Learning)**

หลักตรรกศาสตร์ ความรู้พื้นฐานของกระบวนการคิด การคิดเชิงนิรนัยและอุปนัย การเลือกใช้ทักษะการคิดชนิดต่างๆในการแก้ปัญหาที่แตกต่งกัน การคิดวิเคราะห์ การคิดเปรียบเทียบ การคิดสังเคราะห์ การคิดวิพากษ์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดประยุกต์ การคิดเชิงมโนทัศน์ การคิดเชิงกลยุทธ์ การคิดแก้ปัญหา การคิดบูรณาการ การคิดสร้างสรรค์ การคิดอนาคต และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทักษะการเข้าถึงแหล่งความรู้เพื่อการพัฒนาตนเองตลอดชีวิต

Principles of logics; basic concepts of thinking processes: inductive and deductive thinking; selection of various thinking skills to solve different problems; analytical thinking; comparative thinking; synthesis thinking; critical thinking; considerate thinking; applied thinking; conceptual thinking; strategic thinking; problem-solving thinking; integrative thinking; creative thinking; future thinking; and self-study learning; skills approaching to various resources for lifelong self development

**\*101-109     มนุษย์สัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ      3(3-0-6)**  
**(Human Relations and Personality Development)**

ความหมาย ที่มา และประโยชน์ของมนุษย์สัมพันธ์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มต่างๆ ในสังคม การปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในสังคม ทฤษฎีทางบุคลิกภาพ พัฒนาการทางบุคลิกภาพของบุคคลเพื่อการปรับตัวทางสังคม ความแตกต่างระหว่างบุคคล ภาวะผู้นำ การฝึกพฤติกรรมที่เหมาะสมและมารยาททางสังคม การสร้างความประทับใจแรกพบ การแต่งกายการแต่งหน้าและการทำผมเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์ การพัฒนาทักษะการพูดด้วยการออกเสียงที่ชัดเจนและใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์

Meanings, background, and advantages of human relation; interpersonal relationship between individual and various groups in society; appropriate adjustment to

circumstances in society; theories of personality; individual personality development for social adjustment; individual differences; leadership; appropriate behavioral practice and social manners; how to create first impression; outfits, make up, and hair styles to improve personality and fit circumstances; speech improvement through correct pronunciation and proper use of language to fit circumstances

**\*101-110 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน (Psychology in Daily Life) 3(3-0-6)**

แนวคิดทางจิตวิทยาและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน พัฒนาการมนุษย์ บุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล การเข้าใจตนเองและผู้อื่น การวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียนรู้และการรับรู้ การจูงใจ การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ การจัดการความเครียด สุขภาพจิตและการปรับตัว

Psychological concepts and application in daily life; human development; personality and individual differences; understanding oneself and others; transactional analysis; learning and perception; motivation; EQ improvement; stress management; mental health and adjustment

**\*101-111 อาเซียนในโลกยุคใหม่ (ASEAN in the Modern World) 3(3-0-6)**

การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของเอเชียที่มีแนวโน้มในการเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจของโลก กลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจระดับสูง และมีศักยภาพที่จะเปลี่ยนแปลงภูมิเศรษฐกิจของโลก ความท้าทายของเอเชียและอาเซียนในการปรับตัวและคงอยู่บนเส้นทางการเป็นศูนย์กลางของโลก พัฒนาการของอาเซียนและประชาคมอาเซียน ด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมวัฒนธรรม บทบาทของอาเซียนและประเทศไทยในเวทีโลก

Great change of Asia to be global economic hub; countries with high economic growth, and potentiality to change global geo-economics; ongoing challenges of Asian and ASEAN countries for adjustment and sustainability as global centralization; progression of ASEAN and ASEAN COMMUNITY developments: politic, economic, socio-cultural aspects, roles of ASEAN and Thailand in global stages

**\*101-112 อารยธรรมศึกษา (Civilization Studies) 3(3-0-6)**

อารยธรรมที่สำคัญ ทั้งอารยธรรมตะวันตกและตะวันออก ยุคโบราณ ยุคกลาง ยุคใหม่ การส่งต่อมรดกทางภูมิปัญญาให้กับโลกในยุคปัจจุบัน ผลงานศิลปกรรมที่โดดเด่นในแต่ละยุค ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมของไทยและประเทศเพื่อนบ้านในกลุ่มอาเซียน

Major civilizations: both western and eastern; ancient age; middle age; modern age; hand over intellectual heritages to the present world; outstanding masterworks of fine arts in each era; historical background and cultural heritage of Thailand and neighboring countries in ASEAN

**\*101-113 ทักษะการศึกษา (Study Skills) 3(2-2-5)**

คุณค่าของการศึกษา วิธีการศึกษาให้สัมฤทธิ์ผลในระดับอุดมศึกษา ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การใช้ห้องสมุดและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมี

วิจารณ์ญาณ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม จิตสาธารณะ การบริหารเวลา Value of education; learning methods for success in higher education; necessary learning skills in 21st century; use of library and information technology; analytical thinking skill; critical thinking; creativity thinking; team work; public mind; time management

**101-114 จิตวิทยาทั่วไป (General Psychology) 3(3-0-6)**

แนวทางการศึกษาและความเป็นมาของจิตวิทยา ความหมายของพฤติกรรม เป้าหมายของวิชา จิตวิทยาและคุณค่าในทางปฏิบัติ การสัมผัสและการรับรู้ แรงจูงใจ การเรียนรู้ บุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล อารมณ์ พัฒนาการของแต่ละช่วงวัย สติปัญญาและการวัด ความผิดปกติทางจิตและการพัฒนาสุขภาพจิต การเข้าใจและการพัฒนาตนเอง

Guidelines and background of psychology; behavior interpretation, objectives of the subject and values of the practice; sensation and perception; motivation; learning; personalities and individual differences; emotions; development of each step of life; intelligences and measurement; psychological disorders; mental health development; self understanding and development

**101-115 สังคมวิทยาเบื้องต้น (Introduction to Sociology) 3(3-0-6)**

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่มีต่อบุคคล สถานภาพ และบทบาทของบุคคลในสังคม อิทธิพลของกลุ่มต่อพฤติกรรมของบุคคล โครงสร้างของกลุ่ม และความเป็นผู้นำ เจตคติในการทำงาน มนุษยสัมพันธ์ที่ดี ความสำคัญและวิวัฒนาการของสถาบันต่าง ๆ โดยเทียบลำดับ ความเจริญทางเทคโนโลยี และความเปลี่ยนแปลงทางประชากร

Influence of social environment to individuals, status and roles of people in society; influence of norms on human behavior; group construction and leadership; attitudes towards working; good human relationships; the importance and evolution of institutes by ranking; technology progress and population change

**101-116 หลักเศรษฐศาสตร์ (Principle of Economics) 3(3-0-6)**

หลักทั่วไปของเศรษฐศาสตร์ที่ว่าด้วยมูลค่า ราคาและการจัดสรรทรัพยากร พฤติกรรมของผู้บริโภค แนวความคิดเรื่องอรรถประโยชน์ ทฤษฎีการเลือก กฎการลดของสินค้า ภายใต้ทฤษฎีต้นทุนและปัจจัยต่าง ๆ ที่กำหนดอุปทานของสินค้าและบริการของปัจจัยการผลิตในตลาดที่มีการแข่งขันอย่างสมบูรณ์และไม่สมบูรณ์ ปัจจัยการผลิตและการกำหนดปัจจัยการผลิต โดยย่อในส่วนของต้นทุนเชิงเปรียบเทียบ

General principles of economics regarding values, pricing and resource management; consumer behavior; points of view on utilities; theory of choices; goods reduction rules under the theory of cost and other factors determining demand and supply of products and services of product factors in the complete and incomplete competitive market; production factors and determination of production factors by shortening in terms of comparative cost

## กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

- \*101-201 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai Language for Communication) 3(2-2-5)**  
การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ การฟังจับใจความ หลักการใช้ภาษาในการพูดให้บรรลุวัตถุประสงค์และเหมาะสมกับกาลเทศะ การอ่านจับใจความ สรุปความ และวิเคราะห์สารที่อ่าน หลักการใช้ภาษาในการเขียนในรูปแบบต่างๆ

Thai language for communication in various situations; listening comprehension; principles of effective speaking; reading comprehension, summarizing and analyzing messages; principles of writing in various forms

- \*101-202 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ (Thai Language for Presentation) 3(2-2-5)**  
การใช้ภาษาไทยนำเสนอข้อมูลในสถานการณ์ต่างๆ อาทิ การนำเสนอข้อมูลทางวิชาการ การนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจ การแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์และวิจารณ์ การนำเสนอข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ การเลือกใช้ช่องทางการสื่อสารอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและการทำงาน

Using Thai language to present information in various situations such as academic presentation; business presentation; expressing opinion, analysis and criticism; presentation reliable information by using the right and effective communication channel for learning and work

- \*\*@101-203 ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้นฐาน (English for Remediation) 3(2-2-5)**  
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การวัดผล : ผ่าน (Satisfactory - S) และ ไม่ผ่าน (Unsatisfactory - U)

เงื่อนไข : เป็นรายวิชาไม่นับหน่วยกิตที่นักศึกษาต้องสอบผ่าน (S) จึงจะสามารถลงทะเบียน

เรียนรายวิชา 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้

คำศัพท์สำนวนโครงสร้างทางไวยากรณ์ขั้นพื้นฐาน และทักษะการสื่อสารที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน การอ่านและการเขียนข้อความสั้นๆ การตั้งคำถามและการตอบอย่างสั้น บทสนทนาอย่างง่ายในระดับคำ วลี และประโยคสั้นๆ

Vocabulary, expressions, grammatical structures, and communicative skills frequently used in everyday life; reading and writing short texts, short questions and answer and simple dialogues at word, phrase, and short sentence levels

**หมายเหตุ :** นักศึกษาที่ได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา

101-203 ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้นฐาน (English for Remediation)



- \*\*101-208**      การเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์สำหรับทุกคน      3(2-2-5)  
**(Computer Coding for Everyone)**  
 ความรู้พื้นฐานการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาไพทอน การติดตั้งไพทอน เครื่องมือที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม การติดตั้งไลบรารี การประมวลผลด้วยคอมมานด์ไลน์ ชนิดของข้อมูลและตัวแปร การรับข้อมูลเข้าและการแสดงผลลัพธ์ การใช้งานคำสั่งทางเลือก การใช้งานคำสั่งวงเล็บ การสร้างฟังก์ชัน ไลบรารีทางคณิตศาสตร์และกราฟฟิก และการประยุกต์ใช้กับงานด้านกราฟิก  
 Basic knowledge of programming with Python; Python installation; IDE tools; Library installation; executing from command line; data type and variable; simple input and output; selection statement usage; looping statement usage; function definition; math and graphic library and graphic application
- 101-209**      ภาษาจีน 1 (Chinese 1)      3(2-2-5)  
 สัทอักษรถอดเสียงภาษาจีนกลางระบบ pinyin คำศัพท์ประมาณ 300 คำ และสำนวนต่าง ๆ อย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ฝึกสนทนาภาษาจีน โดยเน้นการออกเสียงที่ถูกต้อง  
 Phonetic transliteration using Chinese pinyin system; 300 vocabulary and simple expressions used in everyday life; Chinese conversation practice, with emphasis on correct pronunciation
- 101-210**      ภาษาจีน 2 (Chinese 2)      3(2-2-5)  
 วิชาบังคับก่อน : 101-209 ภาษาจีน 1  
 การเรียบเรียงประโยคพื้นฐาน การหาคำศัพท์จากพจนานุกรมจีน-ไทย สนทนาภาษาจีนด้วยหัวข้อเรื่องที่เป็นที่สนใจ ศึกษาคำศัพท์เพิ่มขึ้นอีกประมาณ 300 คำ  
 Composing basic sentences; finding words in Chinese-Thai dictionary; Chinese conversation on interesting topics; 300 additional vocabulary
- 101-211**      ภาษาญี่ปุ่น 1 (Japanese 1)      3(2-2-5)  
 การฟัง พูด ภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน โครงสร้างพื้นฐานของภาษาญี่ปุ่น ระบบการออกเสียงภาษาญี่ปุ่น คำศัพท์ และ สำนวนอย่างง่าย ทักษะการอ่านประโยคอย่างง่ายและการเขียนด้วยตัวอักษรฮิราคาเนะ และคาตะคาเนะ  
 Listening and speaking of basic Japanese; basic Japanese structures; Japanese phonology; vocabulary and simple expressions; simple reading comprehension at sentence level; writing using Hiragana and Katakana characters
- 101-212**      ภาษาญี่ปุ่น 2 (Japanese 2)      3(2-2-5)  
 วิชาบังคับก่อน : 101-211 ภาษาญี่ปุ่น 1  
 ทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ที่ซับซ้อนขึ้น คำศัพท์ และ สำนวนอย่างง่าย ฝึกการอ่านคันจิ และเขียนอนุচ্ছেทในระดับง่ายเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน  
 Listening and speaking using more complex structures; vocabulary and simple expressions; reading Kanji characters; writing at short paragraph level about everyday life



**101-213 ภาษาเกาหลี 1 (Korean 1) 3(2-2-5)**  
ตัวอักษร ระบบเสียง และรูปแบบประโยค โครงสร้างพื้นฐานของภาษาเกาหลี คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทักษะการฟังและการพูด เน้นประโยคสนทนาอย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน  
Alphabet, phonetics and sentence patterns; basic Korean grammar structures; vocabulary for daily life; listening and speaking skills emphasis on simple conversations for daily communication

**101-214 ภาษาเกาหลี 2 (Korean 2) 3(2-2-5)**  
วิชาบังคับก่อน : 101-213 ภาษาเกาหลี 1  
ทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาเกาหลีที่ซับซ้อนขึ้น บทสนทนาอย่างง่าย และ คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทักษะการอ่านและเขียนอนุหนเกี่ยวกับชีวิตประจำวันโดยใช้สำนวนอย่างง่าย  
Listening and speaking with more complex Korean structures; simple conversation and vocabulary using in daily life; reading and writing short paragraph about everyday life using simple expressions

#### กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

**\*\*101-301 ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)**  
(Digital Literacy for 21<sup>st</sup> Century)  
ความรู้พื้นฐานการใช้งานคอมพิวเตอร์ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี การจัดการสมัยใหม่ด้วยเทคโนโลยี การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลเบื้องต้น ความเสี่ยงในการใช้งานทางอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ กฎหมายดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและความรับผิดชอบต่อการปฏิบัติตนในสังคมออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงินทางดิจิทัล การซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต การให้บริการของรัฐบาลผ่านอินเทอร์เน็ต การสร้างความสมดุลด้านดิจิทัล การใช้งานโปรแกรมสำนักงาน การสร้างอินโฟกราฟิก การตลาดดิจิทัล  
Basic knowledge of computer usage; disruptive technology; modern technology management; basic cyber security; risks and risk management of internet and social media; daily life-related digital laws and social media responsibilities; online financial transactions; online purchase through e-commerce services; e-government services; digital society balancing; office application usage; info graphic creation; digital marketing

**\*\*101-302 วิทยาการข้อมูลและจินตภาพ 3(2-2-5)**  
(Data Science and Visualization)  
ความรู้พื้นฐานด้านวิทยาการข้อมูล อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง การใช้ประโยชน์และการตระหนักถึงความเหมาะสมในการให้ข้อมูล การแสดงภาพข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ ผังการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยแอปพลิเคชัน  
Basic knowledge of data science; Internet of Things; usage and awareness of sufficient information given; data visualization for decision making; data analysis with applications



- \*101-307      เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)      3(2-2-5)**  
 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ส่วนประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ หน้าที่การ ทำงาน  
 ของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ระบบการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสื่อประสม  
 อินเทอร์เน็ตและการประยุกต์ใช้งาน การสืบค้นข้อมูล การใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำ การสร้างเว็บเพจ  
 เบื้องต้น  
 Concept of computer technology; components of computer system; the  
 functions of hardware and software; data communication and computer networking; multimedia  
 technology; internet and application; data retrieving; word processing implementation;  
 developing basic Webpage
- \*101-308      คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน      3(2-2-5)**  
**(Computer for Studies and Works)**  
 หลักการจัดการข้อมูลและสารสนเทศ ประเภทของแฟ้มข้อมูล อัลกอริทึมและการแก้โจทย์  
 ปัญหา ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ จริยธรรม อาชีพและวุฒิปัตรด้านคอมพิวเตอร์  
 และแนวโน้มของ เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้งานโปรแกรมตารางทำงาน โปรแกรมนำเสนองาน  
 Principles of data and information management; types of data files; algorithm  
 and problem solving; e-business; computer laws; computer ethics; computer careers and  
 certification; trends of information technology; spreadsheet implementation; software  
 presentation
- \*101-309      ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม (Life and Environment)      3(3-0-6)**  
 ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับสิ่งแวดล้อม ความสำคัญของทรัพยากรธรรมชาติ พลังงาน การ  
 เปลี่ยนแปลงของโลกและภูมิอากาศ การตระหนักถึงปัญหาของสิ่งแวดล้อมและผลกระทบต่อมลภาวะและการ  
 สูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การใช้เทคโนโลยีชีวภาพและพลังงานทดแทน  
 กฎหมายสิ่งแวดล้อม การดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง  
 Relationship between human and environment; significance of natural resources,  
 energy, global climate change; awareness of environmental problems and impacts: from  
 pollutions, loss of biodiversity; environmental conservation; application of biotechnology and  
 alternative energy; environmental laws and laws; lifestyle following philosophy of sufficiency  
 economy
- \*101-310      อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี (Healthy Diet)      3(3-0-6)**  
 ความสำคัญและบทบาทของอาหารต่อสุขภาพ โภชนาการและพลังงานจากอาหาร อาหารกับ  
 โรค โภชนาการเพื่อการป้องกันและการบำบัดโรค อาหารอินทรีย์ การแปรรูปอาหาร การปนเปื้อนและการเสื่อม  
 เสียของอาหาร คุณภาพและความปลอดภัยของอาหาร ฉลากโภชนาการ ความมั่นคงทางด้านอาหาร ความเชื่อ  
 ของการเสริมอาหารและผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร นวัตกรรมอาหารและทิศทางการตลาดของอาหารสุขภาพ  
 Importance and roles of nutrition to health; nutrition and food energy; nutrition and

diseases; nutrition for prevention and therapy; organic diets; food transformation; contamination and food spoilage; quality and food safety; nutrition labels; food stability; belief of supplementary diets and dietary supplements products; food innovation and marketing direction of healthy diets

**\*101-311 เคมีในชีวิตประจำวัน (Chemistry in Daily Life) 3(3-0-6)**

ความสำคัญของเคมี สสารและการจำแนกสสาร โลหะและสารประกอบทางเคมีที่สำคัญในชีวิตประจำวัน สีจากธรรมชาติและสีสังเคราะห์ ยาและสารเสพติด ดีเทอเจนต์และเครื่องสำอาง สารเคมีที่ก่อให้เกิดมะเร็ง สารเคมีที่เป็นสารพิษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การป้องกันและแก้พิษจากสารเคมี

Essence of chemistry; matter and their classifications; metal and chemical compounds in daily life; natural and synthetic colors; drugs and addictive drugs; detergents and cosmetics; carcinogenic compounds; toxic compounds used in daily life; chemical prevention and alleviation

**\*101-312 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน (Mathematics in Daily Life) 3(3-0-6)**

ตรรกศาสตร์เบื้องต้นและการให้เหตุผล เรขาคณิตกับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์เพื่อการแปลความหมายข้อมูลทางสถิติ การประยุกต์ใช้ความรู้เบื้องต้นทางคณิตศาสตร์เพื่อการแก้ปัญหาและตัดสินใจในชีวิตประจำวัน

Logic and reasoning; Geometry and implementation in daily life; application of mathematics for statistical interpretation; application of fundamental mathematics for problem solving and decision making in daily life

**\*101-313 สถิติในชีวิตประจำวัน (Statistics in Daily Life) 3(3-0-6)**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ การเก็บรวบรวมข้อมูล การบันทึกข้อมูลส่วนตัว บัญชีรายรับรายจ่ายประจำวัน การบันทึกข้อมูลทางธุรกิจ การหาค่าสถิติเบื้องต้นความน่าจะเป็นอย่างง่าย การประยุกต์ใช้ความรู้เบื้องต้นทางสถิติในชีวิตประจำวันเพื่อการตัดสินใจในการวางแผนการใช้จ่าย การทำนายผลการลงทุน และการพยากรณ์อากาศ

Basic knowledge of statistics; data collection: demographic data, daily income and expenses account, business record; basic statistics and probability; application of basic statistics in daily life for decision making: spending planning, predictive investment, and weather forecast

**101-314 คณิตศาสตร์ในอารยธรรม (Mathematics in Civilization) 3(3-0-6)**

หลักเบื้องต้นและพัฒนาการของการเกิดขึ้นของตัวเลขและระบบการคิดโดยใช้ตัวเลขเป็นฐาน การนำเอาตัวเลขไปประยุกต์ใช้ในทางเรขาคณิตและตรีโกณมิติ ระบบการนับจำนวนและพัฒนาการของความเป็นไปได้ทางสถิติเบื้องต้น ความรู้พื้นฐานทางตรรกเชิงตัวเลข

Fundamental principle and development of numbers and thinking system with numbers as the base; application of numbers to geometry and trigonometry; numbering system and development of basic statistic possibilities; fundamental knowledge of logical numbers

**\*101-315 สถิติและความน่าจะเป็น (Statistics and Probability) 3(3-0-6)**  
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ ความหมายขอบเขตและการใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ ลักษณะของข้อมูลทางธุรกิจ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงความถี่ การประมาณค่าทางสถิติ ค่าความแปรปรวนและสัดส่วนของประชากร การวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนร่วมและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การทดสอบสมมติฐาน

Fundamental statistics; meaning, scope, and usage in business; aspects of business data; data collection; basic probability theory; random variable; frequency distribution; statistical estimation; variance and proportion of population; analysis of covariance and correlation coefficient; hypothesis testing

#### กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์

**\*\*101-401 ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย (Life, Well-Being and Sports) 3(2-2-5)**  
สุขภาวะด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม เพศศึกษา และการเลือกคู่ครอง การสร้างเสริมสุขภาพ อาหารการกิน การเลือกใช้ผลิตภัณฑ์สุขภาพ ยา เครื่องสำอาง สมุนไพร และผลิตภัณฑ์เสริมอาหารที่ใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดความปลอดภัย การออกกำลังกาย คุณค่าและผลของการออกกำลังกายที่มีต่อระบบต่างๆ ในร่างกาย การออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพของร่างกาย และการออกกำลังกายในลักษณะของกีฬาเพื่อการแข่งขัน

Physical, mental, emotional and social well-being; sex education; marriage life; health promotion; health literacy and safety selection of healthcare products, medication, cosmetic, herbs; food, nutrition and dietary supplements; value and effect of physical exercises on various systems of body; personal sports and game sports practices

**\*\*101-402 ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต (Art and Music Appreciation) 3(3-0-6)**  
ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ ศิลปะในรูปแบบของสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ยุคสมัยต่างๆ ของศิลปะ แร้งบันดาลใจเบื้องหลังผลงานศิลปะ ความซาบซึ้งในศิลปะ การประเมินคุณค่าทางสุนทรียะ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ดนตรี กับชีวิต ศิลปะในชีวิตประจำวัน และคุณค่าความงามในงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ในฐานะเป็นเครื่องมือจรรโลงจิตใจและสร้างสุนทรียภาพต่อชีวิตของมนุษย์





ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สภาพแวดล้อมของการเขียนโปรแกรม หลักการเขียนและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การเขียนรหัสจำลอง การวิเคราะห์และการออกแบบอัลกอริทึม โครงสร้างของชุดคำสั่ง เป็นต้น การฝึกปฏิบัติ การใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมเบื้องต้นในภาษาใดภาษาหนึ่ง การตรวจสอบ ทดสอบและแก้ไขโปรแกรม

Fundament of computer programming; Topics include programming concept, software process and development, flowchart, pseudo code, analysis and algorithm design and computer language syntax, etc., Students practice using a programming language including testing and debugging.

### 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก (Software Package for Graphic Design) 3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับงานออกแบบ การใช้เครื่องมือและคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรม โดยอาศัยทฤษฎีการออกแบบพื้นฐานเข้ามาช่วยจัดการกับ กราฟิก สี ภาพ ตัวอักษร เพื่อสร้างสรรค์ความสมบูรณ์ให้แก่งานออกแบบ

Fundamentals of computer graphics for designer using computer graphics software; Students gain experience representing designs using shading and texturing techniques. They practice using computer graphics programs in different situations by applying basic design theory in the area of graphics, colors, pictures, texts and letters.

### กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ

### 193-103 หลักการออกแบบกราฟิก (Principles of Graphic Design ) 3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ ทฤษฎีสี การจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบ โดยเน้นเรื่องการสื่อความหมาย อารมณ์ และความงาม เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อในยุคดิจิทัล

Design theory; Elements of design; color theory; composition and design which emphasis on the interpretation, emotional and beauty to be applied to the design of media in the digital era.

### 193-104 สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) 3 (3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความหมาย แนวคิดของสุนทรียศาสตร์ ประวัติ การประเมินคุณค่าของความงาม มุมมองและรสนิยมต่อความงามของศิลปะในแต่ละยุคสมัย ซึ่งเป็นผลสะท้อนมาจากความเชื่อ วัฒนธรรม จารีตประเพณี เพื่อเป็นพื้นฐานแก่ผู้เรียนในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์งานออกแบบต่อไป

The historical and ideas of aesthetics including arts appreciation; the attitude of philosophers; vision and taste of beauty in different era which represent believe, culture, religion to develop basic skills which can be built upon later.



193-105 วาดเส้น

3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกฝนการวาดเส้น การให้แสงเงา การสร้างมิติให้กับภาพ สัดส่วน พื้นผิว และองค์ประกอบของวัตถุ ธรรมชาติและวัตถุที่ถูกสร้างขึ้น ภาพทิวทัศน์ สถาปัตยกรรม เพื่อสร้างทักษะในการวาดภาพ และนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Practical knowledge of drawing, shadowing, create texture and dimension, image proportional, composition of natural objects, created objects, landscape and architecture to apply to the creation of images by computer software.

193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน (Introduction to Animation)

3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการ ประวัติความเป็นมาของการสร้างภาพเคลื่อนไหว วิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละยุคสมัย ประเภทของภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว และลักษณะงานของแต่ละประเทศซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม สังคม ที่แตกต่างกัน รวมทั้งฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น

Fundamentals and history of animation; understand the historical, cultural, social and economic factors that have influenced development of animation in the area of animation movement in each period; types of animation; animation techniques; animation in various countries. Students also practice creating basic animation

193-201 ศิลปะไทย (Thai Art)

3 (3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะไทยในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดผ่าน งานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือโดยมีบทบาทและผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

The concept, historical and evolution of Thai art in different era; study culture, tradition, architecture, graphic, painting, sculpture and handicraft. Providing an overview of some of the major historical periods it focuses on an influential thinker of each age.

193-202 เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย

3 (2-2-5)

(Design and Authoring Multimedia)

วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย การใช้ข้อความ ภาพ เสียง วิดีทัศน์ รูปแบบการนำเสนอ เพื่อนำไปใช้ประยุกต์ใช้กับงานมัลติมีเดียด้านต่างๆ เช่น ด้านงานโฆษณา ด้านการศึกษา และด้านธุรกิจ เป็นต้น

Practice design and produce multimedia; using text, images, sound, video and presentation techniques for advertising, education, business etc.

**193-203 ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย (History and Contemporary Art) 3 (3-0-6)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะตะวันตกและตะวันออกในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดมาในงานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือโดยมีบทบาทและผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

The concept and historical and evolution of eastern and western and eastern art in different era in relation to culture, tradition, graphic, architecture, painting, sculpture and handicraft. It discusses the interrelatedness of key philosophical, cultural and artistic ideas and encourages a scholarly way of thinking.

**กลุ่มวิชาเอกบังคับ 36 หน่วยกิต**

**193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล 3 (3-0-6)**

**(Creative Thinking in Digital)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

หลักการและฝึกฝนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การระดมแนวคิด การถ่ายทอดแนวคิดจากแรงบันดาลใจ นำมาใช้กับงานดิจิทัลและสื่อสมัยใหม่ เพื่อสร้างและออกแบบงานที่มีความโดดเด่นและแตกต่าง

Fundamentals, theory and practice creative thinking; group discussion; transform inspiration to design their own works to create and design distinctively and differently.

**193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย 3 (2-2-5)**

**(Creative Storytelling for Contemporary Media)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

การถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การใช้ภาษา การสื่อสาร การวางโครงเรื่อง เพื่อใช้กับสื่อร่วมสมัยและสื่อสมัยใหม่ วิธีการเล่าเรื่องผ่านงานออกแบบ การบรรยายเพื่อโน้มน้าวให้กลุ่มเป้าหมายคล้อยตาม

Storytelling techniques and creative concepts; Topics include language, interpretation, story layout for contemporary and new media; persuading target audience.

**193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Photography) 3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

หลักการการถ่ายภาพเบื้องต้น อุปกรณ์และส่วนประกอบต่างๆ ของกล้อง ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบ มุมมองในการถ่ายภาพ โดยคำนึงความความงามผ่านทางภาพถ่าย รวมถึงกระบวนการในการถ่ายโอนข้อมูลภาพ

Fundamentals and practice principle of digital photography, equipment's and elements of digital camera; composition and angle of camera; aesthetics of photography including processing appropriate digital file formats for animation

### 193-207 จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล

3 (3-0-6)

(Ethics and Law for Creative Industries)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

กฎหมาย นโยบายด้านธุรกิจและองค์กรสำหรับสื่อสมัยใหม่ ทรัพย์สินทางปัญญา พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ หลักคุณธรรมและจริยธรรมทางธุรกิจและงานออกแบบที่ต้องรับผิดชอบต่อสังคม

Knowledge of law; organization policy; importance of intellectual property; Internet law, e-commerce; Integrity, business ethics, socially responsible design.

### 193-208 ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business)

3 (3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การบริหารจัดการธุรกิจและอุตสาหกรรมดิจิทัล การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างความสำเร็จ เรียนรู้และทำความเข้าใจถึงข้อได้เปรียบสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อผู้คนในยุคปัจจุบัน ศึกษาแนวทางในการประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมของสื่อสมัยใหม่ โดยอาศัยความเข้าใจความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้บริโภคและสื่อ ซึ่งปัจจุบันนี้ผู้บริโภคไม่เป็นเพียงแต่ผู้บริโภคเนื้อหาของสื่อเท่านั้นแต่เป็นผู้กำหนดเนื้อหาของสื่อด้วย

Knowledge of digital business management; digital industry; Development patterns using digital media to create success. Learning and understand the advantages of digital media to influence people in modern times. Learn ways to succeed in the modern media environment. Based on their understanding of advanced technology, that causes change relationship between consumers and the media. At present, consumers are not only consumers of media content, but also are influence of media content.

### 193-301 การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล (Digital Project Management)

3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความหมายและความสำคัญของการจัดการโครงการทางด้านดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินความเป็นไปได้ของโครงการ การวางแผนโครงการ การกำหนดเวลาโครงการ การปฏิบัติโครงการ บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารในการจัดการและควบคุมโครงการ การแก้ปัญหาการจัดการโครงการ การปิดโครงการ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการ และการนำเสนอโครงการ

Meaning and knowledge of project management in digital projects; Topics include analyzing and evaluation of project feasibility, project planning, project scheduling, project implementation, role of project manager in managing and controlling project, project problem solving, project closing, and using application program for managing and presenting project.

- 193-302 เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย (Scoring for Multimedia) 3 (2-2-5)  
**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**  
 หลักการพื้นฐานการใช้เสียงและดนตรีประกอบงานมัลติมีเดีย ฝึกการใช้โปรแกรมปรับแต่ง แก้ไข บันทึกเสียง การเลือกใช้เสียงและดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้อง และสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวนด์  
 Fundamentals of music and sound have been interpreted into the multimedia project. Students will also learn and gain practice with an industry standard software package for editing, customizing and recording sound; using of sound and music appropriate to comply; creating an emotional connection to content; voice; Sound Effects; Background noise.
- 193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย 3 (3-0-6)  
**(Multimedia Presentation Technique)**  
**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**  
 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสารและนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการนำเสนอและเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ ให้แก่ผู้ฟังและกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย  
 Presentation techniques for multimedia and new media ; practice presentation skill and communication techniques using new media presentation and the selection of appropriate media to convince, motivate and persuade different target audiences.
- 193-304 สัมมนา (Seminar) 3 (3-0-6)  
**วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน**  
 เทคโนโลยีสำหรับงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลคอนเทนต์ โดยเชิญวิทยากรมาบรรยาย และการศึกษาดูงานในองค์กรธุรกิจ ให้นักศึกษาทำรายงาน นำเสนอผลงาน ร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็น  
 Technology and knowledge of current animation and digital content technology from guest speakers; Students will investigate a selected workplace in their chosen discipline. This requires students to participate with the host workplace and to submit written reports and presenting including discussion.
- 193-401 จูนิพนธ์ (Senior Project) 3 (2-2-5)  
**วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน**  
 วิจัยเพื่อพัฒนาโครงการด้านงานดิจิทัลคอนเทนต์และงานแอนิเมชัน จัดทำรูปเล่ม พร้อมทั้งนำเสนอผลงาน อภิปรายต่อคณะกรรมการ  
 This subject provides an opportunity for students to complete a sustained piece of research and to develop animation or digital media project. A written report and oral presentation are required.

**193-490 เตรียมสหกิจศึกษา (Co-operative Education Preparation) 1 (0-2-1)**  
**วิชาบังคับก่อน:** เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 หรือเทียบเท่า  
เตรียมความพร้อมในทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน ตลอดจนพัฒนาทักษะการทำงานในสำนักงาน การสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน การนำเสนองานและทักษะพื้นฐานอื่นๆ ที่จำเป็นในการทำงาน  
This subject provides skills related to works for students. Topics include developing important skills for working in the workplace, job applying, job interviewing, performance presentation, and other basic skills necessarily for working.

**193-491 สหกิจศึกษา (Co-operative Education) 5 (0-40-0)**  
**วิชาบังคับก่อน:** 190-400 เตรียมสหกิจศึกษา  
การปฏิบัติงานเป็นเวลา 16 สัปดาห์ในสถานประกอบการ พร้อมกับการจัดทำโครงการซึ่งเป็นไปตามความเห็นชอบของภาควิชา เพื่อให้ให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน  
This subject provides an opportunity for students to experience the work place for 16 weeks and to contribute professionally within the design industry. This requires students to undertake formal negotiation with the host workplace and the department to submit a project.

#### กลุ่มวิชาเอกเลือก

#### กลุ่มการออกแบบแอนิเมชัน

**193-331 การออกแบบตัวละคร (Character Design) 3 (2-2-5)**  
**วิชาบังคับก่อน:** 193-105 วาดเส้น

หลักการออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง การถ่ายทอดบุคลิกภาพ การออกแบบลักษณะทั้งทางกายภาพและจินตภาพ ประเภทของคาแรกเตอร์ การสร้างคาแรกเตอร์โปรไฟล์ ผีอกฝนทักษะการร่างภาพและการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบตัวละคร

Principle of character design; Topics include Physical Characteristics, Emotional Characteristics, personality attitude and drawing characters. Students will gain experience in software package for character design.

**193-332 การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboarding) 3 (2-2-5)**  
**วิชาบังคับก่อน:** 193-105 วาดเส้น

หลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด การสร้างแบบร่าง มุมมอง การสร้างฉาก การสร้างโครงเรื่อง และการสื่อสารเนื้อหาผ่านทางภาพวาด การสร้างความสอดคล้องระหว่างตัวละครและบรรยากาศ การจัดองค์ประกอบในภาพ

The knowledge and skills to design storyboard, sketching, camera angles, scene design, story layout and communication through pictures, the relation between background and character and also picture composition.

**193-333 โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ (3D Modeling) 3 (2-2-5)**  
**วิชาบังคับก่อน:** ไม่มี

แนวคิดการขึ้นรูป 3 มิติ การปั้นรูปทรงที่สมจริง การสร้างเครื่องแต่งกาย เส้นผม ผิวหนัง การใส่กระดูก ฟันผิว ลวดลาย

The concepts of 3D modeling; Topics include design costumes, hair, skin, bone, surface and pattern.

**193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ (Software Package for 2D Animation) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆ การทวิน เฟรมบายเฟรม การเปลี่ยนรูปร่าง การหมุน การเปลี่ยนสีของวัตถุ การสร้างฉากการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต

Practice and develop students' computing skills in the areas of 2D Animation. Topics include animation technique, tweening, frame by frame, shape tweening, rotation, object's color changing and scene design to support the objects' movement.

**193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ (Software Package for 3D Animation) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ การสร้างภาพเคลื่อนไหวของคนและสิ่งมีชีวิต

Practice and develop students' computing skills in the areas of 3D Animation. Topics include objects' movement skill, designing and creating human and natural movement. Students will also learn and gain practice with an industry standard software package.

**193-336 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว (Special Effects for Animation) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: 193-323 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ

193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว การปรับแต่งลักษณะทั้งเสมือนจริงและเหนือจริง เพื่อให้เกิดจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด สร้างสรรค์งานให้แปลกและแตกต่าง การจัดองค์ประกอบ การจัดแสงและสภาพแวดล้อม

Practice special effect techniques for animation, composition, lighting technique, virtual reality and digital environments design.

**193-337 เทคนิคการประมวลผล 3 มิติ (Rendering Technique)**

3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: 193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการแสดงภาพด้วยเทคนิคการประมวลผลแบบ 3 มิติเพื่อให้เกิดความเสมือนจริงของวัตถุ การจัดแสงเงา การกำหนดค่าของพื้นผิววัตถุ การใส่สภาพแวดล้อมในโมเดล

Practice 3D rendering techniques to achieve 3D virtual object, lighting technique, surface configuration and adding environment into model.

**193-338 การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ (Interactive Animation) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: 193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ

193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการสร้างแอนิเมชันที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ การควบคุมตัวละคร การสร้างปุ่ม การเขียน Action script เพื่อควบคุมงานแอนิเมชัน

Practice the concept of interactive animation; user interaction; creating button and action script to control animation.

**193-339 ภาพเคลื่อนไหวแบบเซล (Cel Animation) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแบบเซล นำมาใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบละเอียด คีย์ เบรค ดาวน์ อินบีทวิน แรเงา แรเงาต้าน การเคลื่อนไหวของสิ่งของ สิ่งมีชีวิต ฉาก รวมทั้งการใส่สี

Principle of 2D Cel Animation; Students will also get experience in a number of specific animation methods including breakdown, in-between, Inertial and resistance objects and also movement of living things and non-living things, scene and color technique.

**193-340 สต๊อปโมชัน (Stop Motion) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสต๊อปโมชัน รูปแบบการสร้างด้วยเทคนิคที่แตกต่างกัน เคลย์เมชัน ออปเจ็คแอนิเมชัน คัทเอ๊าท์แอนิเมชัน พิกเซลชัน

Practice the concept explores alternative forms of traditional animation which are analysis and application of the techniques of Claymation, stop-motion, paper-cut-outs, object animation and pixilation.

**193-341 การออกแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphics) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การออกแบบและสร้างโมชันกราฟิก ทักษะเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์งานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับงาน ใต้เตี๊ยม และภาพเคลื่อนไหวบนเว็บ

Design and create motion graphic; students will gain creative skill to create motion title and animation on the Web.

**193-342 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 1 3 (2-2-5)**

(Selected Topics in Animation Technology 1)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน

Topics of knowledge and new technology of animation.

193-343 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 2

3 (2-2-5)

(Selected Topics in Animation Technology 2)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน

Topics of knowledge and new technology of animation.

กลุ่มครีเอทีฟมีเดีย

193-361 การตัดต่อภาพวิดีโอทัศนมิติ (Digital Video Editing)

3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก

ฝึกปฏิบัติการตัดต่อภาพวิดีโอทัศนมิติ การใส่ตัวอักษร การปรับการเคลื่อนไหว การปรับแต่ง ใส่เทคนิคพิเศษ เพื่อสร้างความสมบูรณ์ ขนาดภาพ มุมกล้อง และการใส่ลักษณะพิเศษให้แก่งาน การเผยแพร่งานในรูปแบบต่างๆ เพื่อนำไปใช้กับงานวิดีโอทัศนมิติ

Practice digital video editing; inserting text; shots, angles and camera movement; special effects; broadcasting via different media.

193-362 การออกแบบสร้างสรรค์เว็บ (Creative Web Design)

3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: 193-365 การออกแบบอินเทอร์เฟซ

หลักการและฝึกปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์เว็บ โดยอาศัยหลักการออกแบบ และการใช้สี โครงสร้างสำหรับเว็บไซต์ ความรู้พื้นฐานอินเทอร์เน็ต การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Hypertext Markup Language (HTML) ความรู้พื้นฐานและชุดคำสั่งด้วยภาษาสคริปต์ เช่น JavaScript VBScript เป็นต้น การแสดงผลด้วย Cascading Style Sheets (CSS) เป็นต้น

Principles and concepts of creative web design, principle of design, using color and basic concepts of Internet system including Hypertext Markup Language (HTML) programming, basic concepts and command of script language such as JavaScript, VBScript, etc. and practical triaining of Cascading Style Sheets (CSS).

193-363 การออกแบบเอกลักษณ์และแบรนด์ (Identity and Branding Design) 3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: 193-103 หลักการออกแบบกราฟิก



หลักการและฝึกการออกแบบเอกลักษณ์องค์กร การออกแบบตราสินค้า การออกแบบสื่อเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และนำจดจำให้แก่องค์กร การนำเอกลักษณ์องค์กรไปประยุกต์ใช้กับสื่อต่างๆ เช่น เว็บไซต์ โฆษณาดิจิทัล

Fundamental and practice corporate identity design; brand identity; logo; brand image; brand memorable and how to apply in various media such as web site or digital advertising.

**193-364 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (Digital Publishing Design) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการและฝึกฝนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ขั้นตอนการออกแบบ การผลิต กระบวนการเผยแพร่และกระจายข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัล

Fundamental and understanding of the digital publishing design. Topics include process of design, production and publishing via digital media.

**193-365 การออกแบบอินเทอร์เฟซ (Graphical User Interface Design) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการและฝึกการออกแบบกราฟิกส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อนำมาออกแบบและสร้างการแสดงผลที่ผู้ใช้สามารถใช้งานได้ง่าย สะดวก ไม่สับสน โดยคำนึงถึงการใช้สัญลักษณ์ กราฟิกส์ ขนาด ที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งานมากที่สุด

Fundamental and practice development graphical user interface design skills in relation to understanding user behavior and human perception. To design user interface that are user friendly with regard to the use of symbolic, color and graphics.

**193-366 การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว (Motion Media Design) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการและฝึกการสร้างกราฟิก อักษรเคลื่อนไหว เพื่อนำไปใช้กับงานนำเสนอและสื่อต่างๆ เช่น งานโฆษณา สื่อการเรียนการสอน

The foundation and practical skill in motion media design. Topics include graphic and text movement which will be applied to advertising and instructional media and presentation.

**193-367 การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อสมัยใหม่ (Interaction Design for New Media) 3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ออกแบบสื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ การเขียน Action script เพื่อควบคุมงาน การโต้ตอบสื่อสารระหว่างผู้ใช้และสื่อพร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ

Interaction design process for new media. Topics include user interactive, create action script to control media.

**193-368 การออกแบบสื่อการเรียนดิจิทัล (Digital Instructional Design) 3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: ไม่มี**

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาสื่อในรูปแบบของบทเรียน ออกแบบบทเรียนที่สามารถตอบสนองผู้เรียน และสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง และตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัยต่างๆ โดยอาศัยซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง

Practice and skills of instructional application design. Topics include design interactive lessons for learners with support for self-learning and also suitable for the learners at different ages.

**193-369 การออกแบบกราฟิกสำหรับสื่อข้อมูล (Information Graphic Design) 3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก**

ฝึกปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกสำหรับสื่อข้อมูล ฝึกวิเคราะห์และสื่อสารข้อมูลแบบต่างๆ ผ่านทางภาพกราฟิกที่สวยงาม จัดจำได้และสามารถถ่ายทอดสารและข้อมูลที่ครบถ้วน ถูกต้องไปยังผู้ชมได้

Practice and develop the ability and skills of students in information graphic design. The aim is for students to be able to communicate to an audience effectively through the beautiful graphics with information that will be memorable.

**193-370 โฆษณาดิจิทัล (Digital Advertising) 3 (2-2-5)**

**วิชาบังคับก่อน: 193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล**

การออกแบบโฆษณาออนไลน์ เรียนรู้และเข้าใจอุตสาหกรรมโฆษณาสสมัยใหม่ การสร้างจุดเด่น การสร้างการโต้ตอบและการปฏิสัมพันธ์กับโฆษณา ทั้งการออกแบบเนื้อหาและชิ้นงาน

Design online advertisement. Topics include learning and understanding the modern advertising industry, creating an interactive advertising and also creating content and artwork design.

**193-371 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1 3 (2-2-5)**

**(Selected Topics in New Media 1)**

**วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน**

เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ที่น่าสนใจและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและระบบวิถีชีวิตของคนทั่วโลก

Topics of new media technology in relation to various cultural context and social values.

193-372 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 2

3 (2-2-5)

(Selected Topics in New Media 2)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ที่น่าสนใจและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและระบบวิถีชีวิตของ  
คนทั่วโลก

Topics of new media technology in relation to various cultural context and social  
values

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนนัต

### 3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์ประจำหลักสูตร

#### 3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่ง	ชื่อ-สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ		ปีที่จบ	ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์)	ผลงานทางวิชาการ
				สาขาวิชา	สถาบัน			
1	อาจารย์	อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์	1 2001 0015xx xx	กศ.ม. ศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2557	9	อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์. (2560). พื้นที่ความสุข [สื่อะคริลิ คบนกระดาศ, 100x80 ซม.] "Live Innovation Thailand Painting Contest 2017" ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์. วันที่ 7 กรกฎาคม 2560. อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์. (2560). การออกแบบสติกเกอร์ไลน์ Northern 2 [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเชียงใหม่. อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์. (2560). การออกแบบ Equipment และ Login Screen เกม Ragnarok Online [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] Electronics Extreme. อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์. (2560). การออกแบบสติกเกอร์ไลน์ Mr. & Miss Siam [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม. อรรถเศรษฐ์ ปริตากรณ์.(2560). พระธาตุยาคูคู่มือเมืองกาฬสินธุ์ [สื่อะคริลิคบนกระดาศ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คู่มือเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคูเมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคู จ.กาฬสินธุ์ วันที่28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.
				ศป.บ. นิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยบูรพา	2552		
2		วิเชษฐ์ แสงดวงดี	3 7399 0008x xx	ค.ต. เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2558	12	วิเชษฐ์ แสงดวงดี. (2560). พระธาตุยาคูคู่มือเมืองกาฬสินธุ์ [สื่อะคริลิคบนกระดาศ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คู่มือเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคูเมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคู จ.กาฬสินธุ์ วันที่28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.
				ศษ. ม. เทคโนโลยีการศึกษา	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2541		
				ศษ. บ. โสวัตศนศึกษา	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2531		
3	อาจารย์	ภาสกร ธนานันท์	1 1015 00373 xx	ศป.ม. ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2559	12	ภาสกร ธนานันท์. (2559). รัชกาลที่ 9 [สื่อะคริลิคบนผ้าใบ] ณ Art mill Songkhla Art center จ.สงขลา. ภาสกร ธนานันท์. (2559). Art Street Painting [จิตรกรรม] งาน 111 ปี เล่าขานตำนานเมืองเบตง ณ อาเภอเบตง จ.ยะลา.
				ศ.บ. ทัศนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2556		

ลำดับ	ตำแหน่ง	ชื่อ-สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ		ปีที่จบ	ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์)	ผลงานทางวิชาการ
				สาขาวิชา	สถาบัน			
								<p>ภาสกร ชนानันท์. (2559). ได้ร่วมพระบารมี [เทคนิคผสม ดิน, สี น้ำมันบนผ้าใบ] ณ Pacific City Club ตึก Two Pacific Place ชั้น 28-30 ถ.สุขุมวิท กรุงเทพฯ.</p> <p>ภาสกร ชนานันท์. (2560). สัญญาแห่งสังขาร [Oil on canvas, 140x50 cm.] โครงการถ่ายทอดงานศิลปะกับศิลปินแห่งชาติ “ครู ศิลปะสร้างสรรค์งานศิลป์ กับศิลปินแห่งชาติรุ่นที่ ๙” ณ หอศิลป์ ศิลปิน จังหวัดปทุมธานี วันที่ 5 มิ.ย. – 31 ก.ค. 61.</p>
4	อาจารย์	ทศพร เทียนศรี	1 7098 00031 xx x	ศป.ม. การออกแบบ	มหาวิทยาลัย รังสิต	2556	12	<p>ทศพร เทียนศรี. (2560). การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Mr. &amp; Miss Siam [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม.</p> <p>ทศพร เทียนศรี. (2560). ไม่มีชื่อ [สื่อครีลิคบนกระดาษ, 100x80 ซม.] “Live Innovation Thailand Painting Contest 2017” ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์. วันที่ 7 กรกฎาคม 2560.</p> <p>ทศพร เทียนศรี. (2560). การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Northern 2 [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด เชียงใหม่.</p> <p>ทศพร เทียนศรี. (2560). พระธาตุยาคูคูเมืองกาฬสินธุ์ [สื่อครีลิคบนกระดาษ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คูเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคูคูเมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคู จ.กาฬสินธุ์ วันที่ 28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.</p>
				ศศ.บ. ศิลปกรรม (นิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	2550		
5	อาจารย์	ปัญญาเวช บุญรอด	1 1007 00595 xx x	ศป.ม ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2558	12	<p>ปัญญาเวช บุญรอด. (2560). ไม่มีชื่อ [สื่อครีลิคบนกระดาษ, 100x80 ซม.] “Live Innovation Thailand Painting Contest</p>
				ศป.บ นิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยบูรพา	2552		

ลำดับ	ตำแหน่ง	ชื่อ-สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ		ปีที่จบ	ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์)	ผลงานทางวิชาการ
				สาขาวิชา	สถาบัน			

2017” ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์. วันที่ 7 กรกฎาคม 2560.

ปัญหาเวช บุณรอด. (2560). การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Northern 2 [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดเชียงใหม่.

ปัญหาเวช บุณรอด. (2560). พระธาตุยาคูคูเมืองกาฬสินธุ์ [สีอะคริลิคบนกระดาษ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คูเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคูเมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคูจ.กาฬสินธุ์ วันที่ 28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.

### 3.2.2 อาจารย์ประจำ

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ		ปีที่จบ	ภาระงานสอน (หน่วยกิต/สัปดาห์)	ผลงานทางวิชาการ
			สาขาวิชา	สถาบัน / ประเทศ			
1	ดร.เดชาณุชิต กัตัญญทวีทิพย์	310140094749 2	Ph.D. (Computer Engineering)	Chulalongkorn University	2545	9	<p>1.IEEE International Symposium on Communications and Information Technology (ISCIT 2002), paper titled “ On Routing Real-time Multicast Traffic Using Residual Delay path selection function”.</p> <p>2.IEEE International Symposium on Communications and Information Technology (ISCIT 2001), paper titled “ On Routing Real-time Multicast Traffic”.</p> <p>3.IEEE International Symposium on Intelligent Signal Processing and Communication Systems (ISPACS 1999), paper titled “Reliable real-time multicast scheme on the Internet”.</p> <p>4.Computer Communications, Elsevier Science, “Real-time optimal multicast routing”, September 2002.</p>
			MS.EE &CE (Electrical and Computer Engineering)	Oregon State University, USA	2526		
			วศบ. (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2524		
2	อ.ณรงค์ฤทธิ์ สุคนธ์สิงห์	310200144809 4	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้า ธนบุรี	2543	9	<p>ณรงค์ฤทธิ์ สุคนธ์สิงห์. ระบบสารสนเทศการ จัดการความรู้ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม.การประชุมวิชาการระดับชาติ.</p>
			บธ.บ. (การตลาด)	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	2539		

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ		ปีที่จบ	ภาระงานสอน (หน่วยกิต/สัปดาห์)	ผลงานทางวิชาการ
			สาขาวิชา	สถาบัน / ประเทศ			
			วท.บ. (สัตวศาสตร์)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2536	หลักสูตรปัจจุบัน	นวัตกรรมการหลอมรวมของศิลปะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2557.
3	อ.อรณพ กางกั้น	3102001975213	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2545	12	อรณพ กางกั้น. ระบบบริหารสินค้าคงคลังโดยวิธีเข้าก่อนออกก่อนและวิธีเจาะจง. การประชุมวิชาการระดับชาติ. นวัตกรรมการหลอมรวมของศิลปะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี 2557.
			วท.บ. (เศรษฐศาสตร์เกษตร)	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2530		
4	อ.นิตยา เกิดแย้ม	3120200557398	ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2546	12	นิตยา เกิดแย้ม. ตำราคอมพิวเตอร์ระดับประถมและมัธยมศึกษา สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช.  นิตยา เกิดแย้ม. หนังสือคู่มือการใช้งาน Windows XP และ Office 2003 สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น. 2547.
			วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	2542		
5	อ.พิชญากร เลค	3102300479625	M.S. (Computer Information System)	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ	2540	12	พิชญากร เลค. e-Learning Courseware by using Flip Album. การประชุมวิชาการระดับชาติ. นวัตกรรมการหลอมรวมของศิลปะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยสยาม. 2557.
			BB.A. (Marketing)	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ	2537		
6	อ.นิตินัย ไทศาลพยัคฆ์	1101400478577	บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยสยาม	2551	12	นิตินัย ไทศาลพยัคฆ์. ทัศนคติของนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม ที่มีต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับการเรียน. นวัตกรรมการหลอมรวมของศิลปะ



ลำดับ	ชื่อ-สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ		ปีที่จบ	ภาระงานสอน (หน่วยกิต/สัปดาห์)	ผลงานทางวิชาการ
			สาขาวิชา	สถาบัน / ประเทศ			
							<p>วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยสยาม. 2557.</p> <p>นิตินัย ไพศาลพยัคฆ์. <u>การใช้การเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน:กรณีศึกษาวิชาการโปรแกรมสำหรับอินเทอร์เน็ต.</u> งานประชุมวิชาการระดับชาติ เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน. มหาวิทยาลัยสยาม. 2556.</p> <p>นิตินัย ไพศาลพยัคฆ์. Information System for Helping Deaf Mute Communication (The 2nd Japan-Thailand Friendship International Workshop on Science, Technology and Education: JTSTE 2012, Pattaya City)</p>
7	อ.พิศิษฐ์ สุภาณู จนโชติ	110150050418 9	บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยสยาม	2556	12	
8.	อ.ปรัชญา ศิริ	155060005694 9	วท.บ. เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยสยาม	2558	12	

#### 4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (สหกิจศึกษา)

จากความต้องการที่บัณฑิตควรมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นหลักสูตรได้กำหนดให้มีแผนการเรียนสำหรับนักศึกษาที่ต้องการฝึกประสบการณ์ในรูปแบบสหกิจศึกษา นักศึกษาต้องลงเรียนวิชาเตรียมสหกิจศึกษา เว้นแต่กรณีที่นักศึกษามีปัญหาไม่สามารถไปฝึกประสบการณ์ได้ก็จะเป็นการอนุโลมให้เรียนรายวิชาเลือกเฉพาะด้านแทน

##### 4.1. มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์สหกิจศึกษา

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์สหกิจศึกษาของนักศึกษา มีดังนี้

- (1) ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
- (2) บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม
- (3) มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- (4) มีระเบียบวินัย ตรงเวลา เข้าใจวัฒนธรรมและสามารถปรับตัวเข้ากับสถานประกอบการได้
- (5) มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

##### 4.2. ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 3 ของปีการศึกษาที่ 3 (สหกิจศึกษา)

##### 4.3. การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

#### 5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำโครงการ ควรเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ แอนิเมชัน งานกราฟิก สื่อสมัยใหม่เพื่อการใช้งานจริง หรือเพื่อการศึกษา หรือเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยควรมีองค์การที่อ้างอิงและคาดว่าจะนำไปใช้งานหากโครงการสำเร็จ และมีรายงานที่ต้องนำส่งตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด อย่างเคร่งครัด หรือเป็นโครงการที่มุ่งเน้นการสร้างผลงานวิจัยเพื่อพัฒนางานด้านแอนิเมชันและงานออกแบบสื่อสมัยใหม่

##### 5.1. คำอธิบายโดยย่อ

โครงการที่นักศึกษาสนใจ สามารถอธิบายทฤษฎีที่นำมาใช้ในการทำโครงการ ประโยชน์ที่จะได้รับจากการทำโครงการ มีขอบเขตโครงการที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

##### 5.2. มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีม มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ โปรแกรม ในการทำโครงการ โครงการสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อไปได้

##### 5.3. ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 1 ของปีการศึกษาที่ 4

##### 5.4. จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

##### 5.5. การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการประชุมนักศึกษา การให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงการทางเว็บไซต์ และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ อีกทั้งมีตัวอย่างโครงการให้ศึกษา

#### 5.6. กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำโครงการ ที่บันทึกในสมุดให้คำปรึกษาโดยอาจารย์ที่ปรึกษา และประเมินผลจากรายงานที่ได้กำหนดรูปแบบการนำเสนอตามระยะเวลา นำเสนอผลงานออกแบบ โดยโครงการดังกล่าวต้องบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และการจัดสอบการนำเสนอที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

#### หมวดที่ 4. ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล

##### 1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
(1) มีความสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น มีทักษะการบริหารจัดการและทำงานเป็นหมู่คณะ	โจทย์ปัญหาและโครงการของรายวิชาต่าง ๆ ควรจัดแบบคณะทำงาน แทนที่จะเป็นแบบงานเดี่ยว เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้ฝึกฝนการทำงานเป็นหมู่คณะ
(2) แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสม	ในรายวิชาให้มีโจทย์ปัญหา แบบฝึกหัด กรณีศึกษา ที่ฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา และเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ปฏิบัติจริงในบางรายวิชา เช่น สัมมนา
(3) ซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น	ให้รางวัล ยกย่องนักศึกษาที่มีความซื่อสัตย์ ในขณะเดียวกันลงโทษนักศึกษาที่ทุจริต
(4) มีจิตอาสา ทำหน้าที่เป็นพลเมืองดี ช่วยเหลือผู้อื่น และสังคม	การสอดแทรกในวิชาเรียนที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่พลเมือง และส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมช่วยเหลือสังคม

## 2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

### 2.1 หมวดศึกษาทั่วไป

#### 2.1.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม

##### 2.1.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) มีคุณธรรม
- 2) มีจริยธรรม

##### 2.1.1.2 กลยุทธ์ การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) กำหนดให้เป็นวัฒนธรรมในองค์กร ปลูกฝังความมีคุณธรรม จริยธรรมเช่นการเข้าชั้นเรียนตรงเวลา การแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้รวมทั้งลักษณะอันพึงประสงค์ของคนดีการยกย่องผู้ทำความดี
- 3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงคุณธรรมที่ต้องการปลูกฝัง มีความขยันอดทน
- 4) จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจถึงคุณธรรม จริยธรรมที่ต้องการปลูกฝังบ่มเพาะให้ปรากฏในตัวผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม
- 5) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากสถานการณ์จริงและกรณีตัวอย่าง เช่นพฤติกรรมด้านคุณธรรมเช่นความซื่อสัตย์ ประหยัด อดออม
- 6) จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจถึงคุณค่าของศิลปะและดนตรี รวมทั้งคุณค่าของการมีจิตสาธารณะ

##### 2.1.1.3 กลยุทธ์ การประเมินผลการเรียนรู้คุณค่าด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) ประเมินจากพฤติกรรมของผู้เรียน เช่นการการเข้าชั้นเรียนตรงเวลา การแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย การเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย
- 2) ประเมินจากการทดสอบย่อย การสอบกลางภาค การสอบปลายภาคที่เป็นไปอย่างสุจริต
- 3) ประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่แสดงถึงความมีวินัย ความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี ความรับผิดชอบ การมีจิตสาธารณะ

## 2.1.2 ด้านความรู้

### 2.1.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) สามารถอธิบายถึงความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ที่เรียนได้
- 2) สามารถบูรณาการความรู้พื้นฐานในรายวิชาต่างๆ ที่เรียนกับการเรียนในสาขาวิชาได้ หรือนำไปใช้เพื่อการดำรงชีวิตได้

### 2.1.2.2 กลยุทธ์ การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการเรียนการสอนที่เป็น (Active Learning)
- 2) จัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนด้านสังคมโลกผสมผสานกับความรู้และประสบการณ์ใหม่ในรายวิชาที่สอน
- 3) จัดให้มีการเรียนรู้จากห้องปฏิบัติการ และหรือสถานการณ์จริงที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- 4) จัดบรรยายพิเศษโดยวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญ หรือมีประสบการณ์ตรง เพื่อให้มีการเรียนรู้ทั้งองค์ความรู้ ทักษะกระบวนการ หลักการและทฤษฎีสู่

การประยุกต์ในชีวิตประจำวัน

5) เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายทั้งภายในและภายนอก โดยคำนึงถึงความเปลี่ยนแปลงทางด้านวิทยาการและเทคโนโลยี สู่การประยุกต์ในชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข

- 6) จัดให้มีกิจกรรมการเรียนรู้โดยการนำเสนองานในรูปแบบการทำรายงาน การนำเสนอทั้งแบบกลุ่มและหรือเป็นรายบุคคล

### 2.1.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) ให้มีการประเมินตนเองก่อนเรียนและภายหลังการเรียน
- 2) ประเมินโดยการทดสอบย่อย สอบกลางภาคและสอบปลายภาคการศึกษา
- 3) ประเมินจากการปฏิบัติกิจกรรมของรายวิชาทั้งในและนอกห้องเรียน
- 4) ประเมินจากผลการการทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียนการทำรายงาน หรือการนำเสนอ

งานทั้งเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล

## 2.1.3 ด้านทักษะทางปัญญา

### 2.1.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) สามารถแสดงออกถึงการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและมีเหตุผล
- 2) แสดงออกถึงความใฝ่รู้ สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการอย่างต่อเนื่องในรายวิชาที่เรียนได้

3) สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และใช้ความรู้ความเข้าใจในแนวคิดหลักการ ทฤษฎีและกระบวนการต่างๆ ในการคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ไม่เคยคาดคิดมาก่อนได้อย่างเหมาะสม

### 2.1.3.2 กลยุทธ์ การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยกระบวนการคิดเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ด้วยเหตุผลเช่นการอภิปรายกลุ่ม จัดสถานการณ์จำลอง
  - 2) การถาม ตอบปัญหาแสดงความเห็นในชั้นเรียน
  - 3) จัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ตรง เช่นการฝึกปฏิบัติ การสังเกต การสัมภาษณ์จากผู้มีประสบการณ์ แล้วนำมาสรุปเป็นสาระความรู้ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
  - 4) จัดการเรียนการสอนแบบ( Problem based learning ).ในลักษณะการประเมินสภาพปัญหาที่เกิด กับชีวิตประจำวัน โดยใช้กระบวนการวิเคราะห์เพื่อ
- การแก้ปัญหา

### 2.1.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) ประเมินจากรายงานการเรียนรู้
- 2) ประเมินจากผลการวิเคราะห์ปัญหาและความเหมาะสมในการแก้ปัญหา
- 3) ประเมินจากพฤติกรรมทางปัญญาของผู้เรียน ตั้งแต่การตั้งคำถาม การสืบค้น การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์
- 4) ประเมินจากการจัดทำโครงการเพื่อประยุกต์องค์ความรู้ในรายวิชาทักษะที่นำมาใช้ในสถานการณ์จริง

## 2.1.4 ทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 2.1.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) แสดงออกถึงความใส่ใจทั้งต่อตนเองและผู้อื่น
- 2) สามารถทำงานเป็นกลุ่ม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 3) แสดงออกถึงภาวะผู้นำและผู้ตามที่เหมาะสม

### 2.1.4.2 กลยุทธ์ การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจากการทำงานเป็นกลุ่มและงานที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล เพื่อฝึกทักษะความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 2) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ในภาคปฏิบัติ
- 3) สอดแทรก เรื่องความรับผิดชอบต่อสังคม การทำงานเป็นทีม มีมนุษยสัมพันธ์ การเข้าใจวัฒนธรรมในองค์กร ในรายวิชาต่าง ๆ

- 4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้โอกาสให้ผู้เรียน ได้มีปฏิสัมพันธ์ช่วยการเรียนรู้เช่น ความสำคัญและความรับผิดชอบต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- 5) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้โอกาสให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสแสดงออกในการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดีเช่นการทำงานเป็นกลุ่ม

#### 2.1.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกขณะทำกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน
- 2) การนำเสนอผลงานเป็นกลุ่ม
- 3) การประเมินความรับผิดชอบ ในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- 4) การประเมิน โดยเพื่อนในชั้นเรียน

#### 2.1.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

##### 2.1.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลขหรือใช้เทคนิคทางคณิตศาสตร์และสถิติในการดำรงชีวิต
- 3) สามารถรู้เท่าทันและเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและนำเสนอข้อมูลได้

##### 2.1.5.2 กลยุทธ์ การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข

##### การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกทักษะการสื่อสารทั้งการพูดการอ่านการเขียน และการนำเสนอในชั้นเรียนเป็นภาษาต่างประเทศ
- 2) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกทักษะการสื่อสารทั้งการพูดการอ่านการเขียน และการนำเสนอในชั้นเรียนเป็นภาษาไทย
- 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายและเหมาะสมและได้ข้อมูลที่ทันสมัย ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
- 4) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการจัดประสบการณ์ตรงให้ผู้เรียนได้ใช้คณิตศาสตร์เชิงตัวเลขสถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ พร้อมกับนำเสนอด้วยเทคโนโลยีที่เหมาะสม

##### 2.1.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้สะท้อนความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ทักษะการสื่อสารด้านภาษาไทย/ภาษาต่างประเทศ ผ่านสื่อเทคโนโลยีแบบต่างๆ



- 2) สังเกตพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน และการร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร
- 3) ประเมินจากทักษะการเขียนรายงาน การนำเสนอ ผลงาน โดยใช้เทคโนโลยี
- 4) ประเมินจากการทดสอบย่อย ทดสอบกลางภาคและการทดสอบปลายภาค

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนนัต

## 2.2 หมวดวิชาแกนและวิชาเฉพาะ

### 2.2.1 การพัฒนาผลการเรียนรู้ด้าน คุณธรรม จริยธรรม

#### 2.2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- (1) เคารพสิทธิและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์สุจริต ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม
- (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและแก้ไขข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้
- (4) อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมด้วยจิตสาธารณะ
- (5) มีการพัฒนาตนเอง วิชาชีพ บุคลิกภาพและวิสัยทัศน์ให้ทันต่อการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการออกแบบ
- (6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

#### 2.2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- (1) ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี
- (2) ให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่มหาวิทยาลัยจัดขึ้น
- (3) เน้นเรื่องการแต่งกาย มีวินัย ตรงต่อเวลา ทำงานที่ได้รับมอบหมายด้วยตนเอง ส่งงานภายในเวลาที่กำหนด และปฏิบัติตนเหมาะสม ถูกต้อง ตามระเบียบ ข้อบังคับของมหาวิทยาลัย
- (4) สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์ต่อตนเองและสังคม
- (5) ส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดจิตสำนึกความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น

#### 2.2.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- (1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประเมินการประพฤติตนเป็นแบบอย่างและการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมจากแบบสอบถามและสัมภาษณ์
- (2) พิจารณาจากผลการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา
- (3) สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในการปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ อย่างต่อเนื่อง

- (4) ประเมินปริมาณการทุจริตในการสอบและการลอกการบ้านผู้อื่น
- (5) ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย

## 2.2.2 ความรู้

### 2.2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบายได้ถึงหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาด้านการออกแบบในยุคดิจิทัล
- (2) สามารถพัฒนาทักษะการใช้งาน หรือการฝึกปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับงานออกแบบ
- (3) สามารถศึกษา ค้นคว้า ติดตามการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ในยุคดิจิทัลและพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
- (4) สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำโครงการรายวิชา ที่สอดคล้องกับระบบการทำงานของหน่วยงานต่างๆ ในภาคธุรกิจและตรงตามมาตรฐานสากล
- (5) สามารถบูรณาการความรู้ด้านงานออกแบบกราฟิกและสื่อสมัยใหม่ในการทำงานร่วมกับศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

### 2.2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) ใช้การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเน้นทักษะทางการออกแบบสื่อสมัยใหม่ในยุคดิจิทัล
- (2) เน้นการเรียนรู้และการแก้ปัญหาด้วยโครงการรายวิชา ที่สอดคล้องกับระบบการทำงานของหน่วยงานต่างๆ ในภาคธุรกิจ โดยอาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไป
- (3) เน้นการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากสื่อการเรียนรู้ต่างๆ
- (4) จัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการศึกษาดูงานหรือสหกิจศึกษา

### 2.2.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) การทดสอบย่อย หรือการทดสอบปฏิบัติ
- (2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- (3) ประเมินจากรายงาน หรือโครงการรายวิชาที่นักศึกษาจัดทำ

- (4) ประเมินจากการนำเสนอรายงาน และการซักถามของนักศึกษาในชั้นเรียน
- (5) สังเกตพฤติกรรมและประเมินความเข้าใจในเนื้อหาของนักศึกษาจากการถาม-ตอบของนักศึกษาในชั้นเรียน
- (6) ประเมินจากรายงานผลการศึกษาดูงานและการฝึกประสบการณ์

### 2.2.3 ทักษะทางปัญญา

#### 2.2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) สามารถวิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์อย่างมีวิจารณญาณ และสรุปประเด็นปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
- (2) สามารถสืบค้นข้อมูล รวบรวมความรู้ วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการได้
- (3) สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่มี ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

#### 2.2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) มอบหมายงานหรือกรณีศึกษาที่ส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์และแก้ไขปัญหา
- (2) การศึกษาค้นคว้าการเขียนรายงานและการนำเสนอผลงาน
- (3) ให้นักศึกษาปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริง

#### 2.2.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) ประเมินผลจากกรณีศึกษาและงานที่มอบหมาย
- (2) ประเมินผลจากรายงาน การนำเสนอผลงานและการปฏิบัติงานในสถานการณ์จริง

### 2.2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

#### 2.2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับเวลาและสถานที่
- (2) ให้ความร่วมมือที่ดีและช่วยเหลือในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำและผู้ตาม
- (3) สามารถใช้ความรู้ด้านการออกแบบในการช่วยเหลือกิจกรรมทางสังคม

- (4) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (5) มีการพัฒนาตนเองและเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง

#### 2.2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) จัดกิจกรรมแบบบุคคลและแบบกลุ่ม เพื่อส่งเสริมให้มีมนุษยสัมพันธ์ร่วมกัน
- (2) กำหนดการทำงานกลุ่มโดยให้หมุนเวียนการเป็นผู้นำ การเป็นสมาชิกกลุ่มและผลัดกันเป็นผู้รายงาน
- (3) ปลุกฝังนักศึกษาให้เข้าร่วมกิจกรรมของคณะ หรือมหาวิทยาลัยเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันในสังคม
- (4) ใช้วิธีการสอนแบบเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น เคารพสิทธิ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

#### 2.2.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) ประเมินผลจากการนำเสนอรายงานบุคคลและรายงานกลุ่ม
- (2) สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา
- (3) ประเมินพฤติกรรมภาวะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
- (4) ประเมินจากผลงานการอภิปรายและเสวนา

#### 2.2.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

##### 2.2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานด้านการออกแบบได้
- (2) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (3) สามารถใช้ภาษาพูดและภาษาเขียน และเลือกรูปแบบการสื่อสารและนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (4) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ ติดตามข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสำหรับงานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

##### 2.2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) มอบหมายงานค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ และให้นักศึกษานำเสนอหน้าชั้น
- (3) การใช้ศักยภาพทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย
- (4) ส่งเสริมการค้นคว้า เรียบเรียงข้อมูลและนำเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจได้ถูกต้อง และให้ความสำคัญในการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล

#### 2.2.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) สังเกตพฤติกรรมนักศึกษาด้านความมีเหตุผลและมีการบันทึกเป็นระยะ
- (2) ประเมินจากผลงานและการนำเสนอผลงาน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชาหมวดศึกษาทั่วไป (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	คุณธรรม จริยธรรม		ความรู้		ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
<b>1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์</b>														
101-101	หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	●		●	●		●	●		●	●			●
101-102	ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก	●		●	●	●		●		●				
101-103	การออกแบบตนเองและบุคลิกภาพเพื่อความเป็นผู้นำ	●		●	●	●			●	●	●			
101-104	การบริหารการเงินอย่างชาญฉลาด	●		●	●			●	●				●	
101-105	เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม	●	●	●	●			●	●	●				
101-106	การเมืองและกฎหมายใกล้ตัว	●		●	●			●		●				
101-107	ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต	●		●				●	●					
101-108	หลักตรรกศาสตร์และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	●		●		●	●		●					●
101-109	มนุษย์สัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ	●		●	●			●	●	●		●		
101-110	จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน	●		●	●	●			●					●
101-111	อาเซียนในโลกยุคใหม่	●		●		●				●				●
101-112	อารยธรรมศึกษา	●		●		●				●				●
101-113	ทักษะการศึกษา	●		●	●	●				●				●
101-114	จิตวิทยาทั่วไป	●		●		●			●					●

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	คุณธรรม จริยธรรม		ความรู้		ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
101-115	สังคมวิทยาเบื้องต้น	●		●				●	●					●
101-116	หลักเศรษฐศาสตร์	●		●		●			●				●	
<b>2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</b>														
101-201	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	●		●	●	●				●		●		
101-202	ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	●		●	●	●				●		●		
101-203	ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้น		●	●			●			●		●		
101-204	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	●	●		●	●		●		●		●		
101-205	ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาทางวิชาการ	●	●		●	●		●		●		●		
101-206	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอแบบมืออาชีพ	●	●		●	●		●		●		●		
101-207	ภาษาอังกฤษเพื่อการสอบข้อสอบมาตรฐาน	●	●		●	●		●		●		●		
101-208	การเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์สำหรับทุกคน		●		●	●			●		●		●	
101-209	ภาษาจีน 1	●		●	●	●				●		●		
101-210	ภาษาจีน 2	●		●	●	●				●		●		
101-211	ภาษาญี่ปุ่น 1	●		●	●	●				●		●		
101-212	ภาษาญี่ปุ่น 2	●		●	●	●				●		●		
101-213	ภาษาเกาหลี 1	●		●	●	●				●		●		
101-214	ภาษาเกาหลี 2	●		●	●	●				●		●		
<b>3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์</b>														
101-301	ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21	●			●			●		●			●	●
101-302	วิทยาการข้อมูลและจินตภาพ	●			●	●				●			●	



รหัสวิชา	ชื่อวิชา	คุณธรรม จริยธรรม		ความรู้		ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			
		1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	
101-303	เทคโนโลยีสีเขียวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	●		●				●	●				●		
101-304	ตรรกะและการออกแบบความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่	●		●	●	●	●	●		●				●	
101-305	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งเพื่อทุกคน	●		●		●				●				●	
101-306	ห้องทดลองที่มีชีวิตเพื่อความยั่งยืน	●		●	●	●		●		●					
101-307	เทคโนโลยีสารสนเทศ	●		●	●		●						●	●	
101-308	คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน	●		●	●		●						●	●	
101-309	ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม	●		●	●			●	●						
101-310	อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี	●		●	●			●	●						
101-311	เคมีในชีวิตประจำวัน	●		●	●			●	●						
101-312	คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	●		●	●	●		●					●		
101-313	สถิติพื้นฐานเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล	●		●	●	●		●					●		
101-314	คณิตศาสตร์ในอารยธรรม	●		●	●	●		●					●		
101-315	สถิติความน่าจะเป็น	●		●	●	●		●					●		
<b>4. กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์</b>															
101-401	ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย	●		●	●			●	●						●
101-402	ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต	●		●	●		●		●						●
101-403	นิยมไทยและอัจฉรย์ในสยาม	●		●	●	●			●			●			
101-404	การตามหาและออกแบบความฝัน	●		●		●	●								●

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	คุณธรรม จริยธรรม		ความรู้		ทักษะทางปัญญา			ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
101-405	โยคะ สมาธิ และศิลปะการดำรงชีวิต	●		●	●		●		●					
101-406	การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์	●		●		●		●	●				●	

## 3.2 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา ของสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

### 3.2.1 ด้าน คุณธรรม จริยธรรม

- 1) เคารพสิทธิและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- 2) มีวินัย ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์สุจริต ปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม
- 3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและแก้ไขข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้
- 4) อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมด้วยจิตสำนึก
- 5) มีการพัฒนาตนเอง วิชาชีพ บุคลิกภาพและวิสัยทัศน์ให้ทันต่อการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการออกแบบ
- 6) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

### 3.2.2 ด้านความรู้

- 1) มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถอธิบายได้ถึงหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาด้านการออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
- 2) สามารถพัฒนาทักษะการใช้งาน หรือการฝึกปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับงานออกแบบ
- 3) สามารถศึกษา ค้นคว้า ติดตามการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์และพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
- 4) สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำโครงการรายวิชา ที่สอดคล้องกับระบบการทำงานของหน่วยงานต่างๆ ในภาคธุรกิจและตรงตามมาตรฐานสากล
- 5) สามารถบูรณาการความรู้ด้านแอนิเมชันและการออกแบบในการทำงานร่วมกับศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

### 3.2.3 ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) สามารถวิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์อย่างมีวิจารณญาณ และสรุปประเด็นปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
- 2) สามารถสืบค้นข้อมูล รวบรวมความรู้ วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการได้
- 3) สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่มี ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

### 3.2.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับเวลาและสถานที่
- 2) ให้ความร่วมมือที่ดีและช่วยเหลือในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำและผู้ตาม
- 3) สามารถใช้ความรู้ด้านการออกแบบในการช่วยเหลือกิจกรรมทางสังคม
- 4) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 5) มีการพัฒนาตนเองและเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง

### 3.2.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานด้านการออกแบบได้
- 2) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- (3) สามารถใช้ภาษาพูดและภาษาเขียน และเลือกรูปแบบการสื่อสารและนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (4) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ ติดตามข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สำหรับงานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนิมัต

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม						2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญหา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล และความรับผิดชอบ					5. ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4
125-102 คณิตศาสตร์พื้นฐาน		●				○	●							●				●			●		
101-315 สถิติและความน่าจะเป็น		●				○	●							●				●			●		
190-104 หลักการเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์		●				○	●	○				●						●		●			○
193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงาน กราฟิก			○		●	○	●	●				●		○				●	○	●			
193-103 หลักการออกแบบกราฟิก		○				●	●			○		●	○				○	●			●	○	
193-104 สุนทรียศาสตร์		○		●			●				○	●				○		●				○	
193-105 วาดเส้น		○		●			●					●						●				○	
193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน					○	●	●				○	●						●		●			
193-201 ศิลปะไทย		○		●			●					●					○	●				○	
193-202 เทคโนโลยีการออกแบบ และผลิตงานมัลติมีเดีย		○	○		●		○		●	○			●		●	○		○	○	○	●		
193-203 ประวัติศาสตร์และศิลปะร่วมสมัย				●			●					●					●	○				○	
193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล	○	○				●	○			○	●	●	○		●		○	○				●	
193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อ ร่วมสมัย	○	●				○	○				●	●			●		○	○				●	

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล และความรับผิดชอบต่อ					5. ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ				
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4
193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล		○				●	●			○	●		○					○	●	○	●		
193-207 จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงาน ดิจิทัล		○				●	●			○	●						●	○				●	
193-208 ชูรกิจดิจิทัล		○	○		●	●			○	●	○		○	●		○		○	●			○	●
193-301 การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล	○		●		○		○		○	●	○	○	●	○		○			○				●
193-302 เสี่ยงประกอบงานมัลติมีเดีย		○			●		○	●			●							●	○	●	○		
193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย	○		○		●		●		○		●	○		●				○				●	○
193-304 สัมมนา	○	○				●			○	●	●		○		●			○	○			●	○
193-401 จุลนิพนธ์			●			○	●	○		○	●	○	○	●	○			○		●	○	○	
190-490 เตรียมสหกิจศึกษา		●			○					○	○						●					○	
190-491 สหกิจศึกษา	●	●	○				●			○	○	○	○	●								●	
193-331 การออกแบบตัวละคร		○			○	●	●			○	●			○				●	●	○			
193-332 การออกแบบสตอรี่บอร์ด		○			○	●	●			○	●	○		○				●	●	○			
193-333 โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ		○		●	○	●	●	○			●							●	○	●	○		

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล และความรับผิดชอบ					5. ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ				
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4
193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ		○		●		●	●	○		●	○	●	○				○	○	●	●	○		
193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ		○		●		●	●	○		●	○	●	○				●	○	○	●	○		○
193-336 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว		○	○		●	○	●	○		○	○	●	○					●	○	○	●		○
193-337 เทคนิคการประมวลผล 3 มิติ		○			●	○	●	○		○		●	○					●	○	○	●		
193-338 การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ		○				●				○	●	○						●	○	○	●		○
193-339 ภาพเคลื่อนไหวแบบเซล		○				●	●				○	●			○			●		●		○	
193-340 สต็อปโมชัน		○				●	●				○	●			○			●		●		○	
193-341 การออกแบบโมชันกราฟิก		○			●			○	●		○	●	○		○			○	●	●	○		○
193-342 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว 1					●	○		○	○	●	○	○	●		○		○		●	●	○		○
193-343 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว 2					●	○		○	○	●	○	○	●		○		○		●	●	○		○
193-361 การตัดต่อภาพวิดีโอที่ศน์ดิจิทัล					●	○		●		○	○	●			○	○	○	●	○	●	○		○
193-362 การออกแบบสร้างสรรค์เว็บ					●	○		●		○	○			●		○	○	●	○	○	●		○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญหา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล และความรับผิดชอบ					5. ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ				
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4
193-363 การออกแบบเอกลักษณ์ และแบรนด์		○			●	○	●			○		●		●		○	○		●		○		
193-364 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล			○	○	●	○	○	○	●	○	●	○			○	○	○	●	●	○			
193-365 การออกแบบอินเทอร์เฟซ			○	○	○	●	○		●	○	○	○		●		○	○		●	○	○		
193-366 การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว		○			●	○	●		○	○	●	○		○			●		●	○	○		
193-367 การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อ สมัยใหม่		○	○		●		○	○	●	○	○	●		○			●		●		○		
193-368 การออกแบบสื่อการเรียนดิจิทัล	○	○			●	○	○	●	○	○	●		○	○		○	●	○	●		○	○	
193-369 การออกแบบกราฟิกสำหรับ สื่อข้อมูล			○		●	○		○	○	●	●	○		○		○	●		○	●	○	○	
193-370 โฆษณาดิจิทัล	○	○			●	○	○		●	○	○	○		●			○	○	●	○	○		
193-371 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการ ออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1		○			●	○			●	○	○	○					○	●		●	○	○	
193-372 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการ ออกแบบสื่อสมัยใหม่ 2		○			●	○			●	○	○	○					○	●		●	○	○	
สรุปรวมหลักสูตร	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



## หมวดที่ 5. หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

### 1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยสยาม ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พศ. 2549

- 1.1 นักศึกษามีสิทธิ์เข้าสอบในรายวิชาใด จะต้องใช้เวลาเรียนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 ของชั่วโมงที่มีการสอนในวิชานั้น
- 1.2 นักศึกษามีสิทธิ์เข้าสอบต้องเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนและเข้าสอบได้เฉพาะรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนไว้เท่านั้น
- 1.3 นักศึกษาที่ขาดสอบในรายวิชาใด ให้ถือว่าสอบตกในรายวิชานั้น
- 1.4 การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมของนักศึกษาเพื่อให้ครบหลักสูตร ให้นำเฉพาะจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดในหลักสูตรของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้น ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นำเฉพาะจำนวนหน่วยกิตครั้งสุดท้ายที่ประเมินว่าสอบผ่าน ไปคิดเป็นคะแนนเฉลี่ยสะสมเพียงครั้งเดียว
- 1.5 การศึกษาแต่ละรายวิชา จะประเมินด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ ที่มีแต่มีประจำดังนี้

#### 1.5.1 สัญลักษณ์ที่มีแต่มีประจำ

สัญลักษณ์	ความหมาย	แต่มีระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม	4.00
B+	ดีมาก	3.50
B	ดี	3.00
C+	ค่อนข้างดี	2.50
C	พอใช้	2.00
D+	อ่อน	1.50
D	ผ่าน	1.00
F	ตก	0.00

#### 1.5.2 สัญลักษณ์ที่ไม่มีแต่มีประจำ

สัญลักษณ์	ความหมาย
W	เพิกถอนการศึกษา (Withdraw)
S	ผลการประเมินเป็นที่พอใจ (Satisfactory)
U	ผลการประเมินไม่เป็นที่พอใจ (Unsatisfactory)
I	รอการประเมินผล (Incomplete)
P	การศึกษายังไม่สิ้นสุด (In Progress)
AU	การร่วมฟังการบรรยาย (Audit)

### 2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

#### 2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

- 1) การทวนสอบในระดับรายวิชา ให้นักศึกษาประเมินการสอนในระดับรายวิชา และมีคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของกระบวนการเรียนการสอนให้เป็นไปตามแผนการสอน (มคอ.3)

2) ระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของมหาวิทยาลัยสยาม โดยมีคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษาพิจารณาข้อสอบและค่าระดับคะแนน

## 2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา เน้นศึกษาสัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต และนำผลการศึกษาที่ได้มาปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตร โดยคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา ทั้งนี้ การศึกษาจะดำเนินการต่อไปนี้

(1) ศึกษาการดำเนินงานทำของบัณฑิต โดยประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษา ด้านของระยะเวลาในการหางานทำ การประกอบอาชีพ และอัตราเงินเดือน

(2) ศึกษาความพึงพอใจของการผู้ใช้บัณฑิต โดยการส่งแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ และทักษะของบัณฑิต

(3) ศึกษาความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่มาประเมินหลักสูตร หรืออาจารย์พิเศษ เกี่ยวกับความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และคุณสมบัติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

(4) ผลงานของนักศึกษาที่วัดเป็นรูปธรรม อาทิ (ก) จำนวนผลงานออกแบบที่นักศึกษาสร้างขึ้น (ข) จำนวนสิทธิบัตร (ค) จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ (ง) จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติ (จ) จำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์กรที่ทำประโยชน์ต่อสังคม เป็นต้น

## 3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยสยาม ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2549

## หมวดที่ 6. การพัฒนาคณาจารย์

### 1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1.1 ศูนย์พัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยสยามจัดให้มีการปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ โดยอาจารย์ใหม่ทุกคนเข้าโปรแกรมปฐมนิเทศ ประกอบด้วย

- 1.1.1 บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของอาจารย์ตามพันธกิจ
- 1.1.2 สิทธิประโยชน์ของอาจารย์และกฎระเบียบต่าง ๆ
- 1.1.3 หลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และกิจกรรมต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย
- 1.1.4 มีการจัดทำเอกสารเป็นคู่มือสำหรับอาจารย์ใหม่

### 1.2 คณะมอบหมายอาจารย์อาวุโสเป็นอาจารย์พี่เลี้ยง โดยมีหน้าที่

- 1.2.1 ให้คำแนะนำและคำปรึกษาเพื่อส่งเสริมให้เรียนรู้และปรับตนเองเข้าสู่การเป็นอาจารย์ในคณะ
- 1.2.2 แนะนำแนวทางการพัฒนาผู้เรียนด้วยเทคนิคการจัดการศึกษาและการจัดกิจกรรม
- 1.2.3 ให้คำแนะนำและนิเทศการสอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ต้องสอนคู่กับอาจารย์อาวุโส
- 1.2.4 ประเมินและติดตามความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานของอาจารย์ใหม่

1.3 อาจารย์ทุกคนได้รับการพัฒนาอย่างทั่วถึง ในด้านจัดการเรียนการสอน และความรู้ที่ทันสมัย ตลอดจนการวิจัย โดยจัดกิจกรรมพัฒนาวิชาการภายในคณะและส่งเสริมให้เข้าร่วมประชุม สัมมนา และอบรมในสถาบันการศึกษาอื่น ดังนี้

- 1.3.1 สนับสนุนให้เข้าร่วมอบรม ประชุมวิชาการภายในมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นโครงการที่จัดโดยศูนย์พัฒนาการเรียนการสอน โครงการพัฒนาวิชาการของคณะต่างๆ และโครงการพัฒนาวิชาการของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 1.3.2 สนับสนุนให้เข้าร่วมอบรม ประชุมวิชาการภายนอกมหาวิทยาลัย เช่น การประชุมวิชาการที่จัดโดยองค์กรวิชาชีพ จัดโดยมหาวิทยาลัยต่างๆ ในประเทศไทย
- 1.3.3 อาจารย์ทุกคนในคณะฯ ต้องเข้าร่วมการอบรมอย่างน้อยปีการศึกษาละ 2 ครั้ง
- 1.3.4 ศึกษาดูงานอบรมในต่างประเทศ คณะฯ จัดโครงการดูงานต่างประเทศแก่อาจารย์ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง ในภาคการศึกษาที่ 1

### 2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์และบุคลากร

#### 2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

2.1.1 จัดระบบการประเมินผลด้านการสอนและการประเมินผลอย่างมีส่วนร่วมระหว่างผู้สอน ผู้บริหาร และผู้เรียน โดยอาจารย์ทุกคนต้องประเมินผลด้านการสอนของตนใน Portfolio รายวิชา นักศึกษาต้องประเมินการสอนของอาจารย์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตก่อนรับทราบเกรดของแต่ละรายวิชา

2.1.2 ส่งเสริมให้อาจารย์เข้าร่วมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการเพื่อทบทวน / ประเมินผลการจัดการเรียนการสอน ประจำปีตามรายละเอียดหลักสูตรและรายละเอียดของรายวิชา (Course Specification) ที่จัดโดยศูนย์พัฒนาการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยสยาม

2.1.3 กำหนดให้มีการวิจัยในชั้นเรียน ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยสยามที่ทุกรายวิชาต้องส่งผลการวิจัยในชั้นเรียนเมื่อสิ้นสุดการสอนภายใน 1 เดือน

2.1.4 พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา โดยส่งเสริมให้ทุกรายวิชาทำ e-Learning

## 2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

2.2.1 ส่งเสริมให้อาจารย์สอบประกาศนียบัตร Microsoft Certificate และ Adobe Certificate

2.2.2 พัฒนาและส่งเสริมให้อาจารย์เขียนตำราและเอกสารประกอบการสอน

2.2.3 พัฒนาการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ

2.2.4 พัฒนาคุณวุฒิให้สูงขึ้น

## 2.3 การพัฒนาเชิงวิชาชีพแก่บุคลากรสายสนับสนุน

2.3.1 คณะฯ จัดประเมินผลการทำงานในคณะเมื่อสิ้นสุดปีการศึกษาทุกปี และให้บุคลากรสายสนับสนุนเข้าร่วมการประชุมด้วย

2.3.2 คณะฯ เสริมทักษะการทำงานที่ทันสมัยให้แก่บุคลากรทุกคน โดยจัดให้บุคลากรสายสนับสนุนเข้าร่วมการประชุมทางวิชาการทั้งภายในและภายนอก

## หมวดที่ 7. การประกันคุณภาพหลักสูตร

### 1. การกำกับมาตรฐาน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มีการบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ที่กำหนดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ คือคุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคน มีคุณวุฒิ หรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และมีการปรับปรุงหลักสูตรตามกรอบระยะเวลาที่กำหนด หลักสูตรมีการดำเนินงานเกี่ยวกับอาจารย์ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ดังนี้

#### 1.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

1.1.1 มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ซึ่งทำหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและ การเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผลและการพัฒนาหลักสูตร

1.1.2 มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรไม่น้อยกว่า 5 คน ต้องอยู่ประจำหลักสูตรนั้นตลอดเวลาที่จัดการศึกษา โดยจะเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเกินกว่า 1 หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้

1.1.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องมีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอน ชั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า ที่มีตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ และมีผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

#### 1.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

กำหนดให้อาจารย์ประจำหลักสูตรมีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนชั้นต่ำปริญญาโท หรือ เทียบเท่าที่มีตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ และมีผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด ในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

### 2. บัณฑิต

คุณภาพของบัณฑิตปริญญาตรี ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ของหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ จัดให้มีการผลิตบัณฑิต หรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ในวิชาการและวิชาชีพมีคุณลักษณะบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 คือเป็นผู้มีความรู้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีความสามารถในการพัฒนาตนเอง สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขทั้งร่างกายและจิตใจมีความสำนึกและความรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมืองและพลโลก และมีคุณลักษณะตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

2.1 ส่งเสริมสนับสนุนให้บัณฑิตมีคุณภาพตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 คือ

2.1.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม

2.1.2 ด้านความรู้

2.1.3 ด้านทักษะทางปัญญา

2.1.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.1.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ร้อยละของบัณฑิตระดับปริญญาตรีที่ได้งานทำหรือประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี

โดยสำรวจจากบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ภาคพิเศษได้งานทำหรือมีกิจการของตนเองที่มีรายได้ประจำภายในระยะเวลา 1 ปี นับจากวันที่สำเร็จการศึกษาเมื่อเทียบกับบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในการศึกษานั้นๆ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

### 3. นักศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มีระบบและกลไก การรับนักศึกษาใหม่ คือ

1. เริ่มจากการกำหนด คุณสมบัติผู้สมัครเรียนโดยคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพ จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรองวิทยฐานะ หรือสำเร็จการศึกษาอื่นหรือเทียบเท่า นอกจากนี้ยังกำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมสำหรับผู้เรียนที่ยังไม่ผ่านการเรียนวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านศิลปะให้เข้าร่วมโครงการปรับพื้นฐานด้านการพัฒนาด้านศิลปะ

2. ทำประวัติผู้สมัคร

3. มีการตรวจสอบเอกสารการสมัครของนักศึกษาจากสำนักรับสมัคร

4. ขึ้นทะเบียนนักศึกษา

5. กรณีนักศึกษาจบการศึกษาระดับ ปวส. หรือกำลังเรียนระดับปริญญาตรีจากสถาบันอื่น จะมีการแต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบผลการเรียนเพื่อเทียบโอนรายวิชา โดยเทียบโอนรายวิชาได้ไม่เกิน 2 ใน 3 ของจำนวนหน่วยกิตทั้งหมดของหลักสูตร

3.1 การสนับสนุนและการให้คำแนะนำนักศึกษา

3.1.1 การให้คำปรึกษาด้านวิชาการและอื่น ๆ แก่นักศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มีการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้แก่นักศึกษาทุกคน โดยนักศึกษาที่มีปัญหาในการเรียนสามารถปรึกษา กับอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการได้ โดยอาจารย์ของหลักสูตร ทุกคนจะต้องทำหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้แก่นักศึกษา และทุกคนต้องกำหนดชั่วโมงให้คำปรึกษา (Office Hours) เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าปรึกษาได้ นอกจากนี้ ต้องมีที่ปรึกษากิจการเพื่อให้คำปรึกษาแนะนำในการจัดทำกิจกรรมแก่นักศึกษา

3.1.2 การอุทธรณ์ของนักศึกษา

การอุทธรณ์ของนักศึกษาเป็นไปตามกฎระเบียบของสำนักทะเบียนและวัดผล มหาวิทยาลัยสยาม โดยนักศึกษาต้องใช้แบบฟอร์ม คำร้องทั่วไป เพื่อยื่นต่อนายทะเบียน โดยระบุเรื่องที่ต้องการยื่นคำร้อง พร้อมเหตุผลประกอบ การพิจารณาคำร้องจะกระทำแล้วเสร็จภายใน 7 วัน

3.2 ความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และหรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

3.2.1 ความต้องการบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในตลาดแรงงานของสังคมมีมาก โดยนักศึกษาสำเร็จการศึกษาได้งานทำไม่เกิน 1 ปี

3.2.2 จากผลสำรวจเพื่อปรับปรุงหลักสูตร พบว่าผู้ใช้บัณฑิตต้องการบัณฑิตที่มีความรู้ในแนวกว้าง ดังนั้นหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จึงเล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบทางธุรกิจที่เกิดจากเทคโนโลยีใหม่ ๆ

3.3 การประกันคุณภาพด้านนักศึกษา

3.3.1 การรับนักศึกษา

เกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือกนักศึกษามีความโปร่งใส ชัดเจนและสอดคล้องกับคุณสมบัติของนักศึกษาที่กำหนดในหลักสูตร มีเครื่องมือที่ใช้ในการคัดเลือก ข้อมูล หรือวิธีการคัดเลือกนักศึกษาให้ได้นักศึกษาที่มีความพร้อมทาง

ปัญญา สุขภาพกายและจิต ความมุ่งมั่นที่จะเรียน และมีเวลาเรียนเพียงพอเพื่อให้สามารถสำเร็จการศึกษาได้ตามระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด โดยดำเนินการดังต่อไปนี้

- 1) มีระบบ กลไกในการคัดเลือกนักศึกษา
- 2) มีการนำระบบกลไกไปสู่การปฏิบัติ /ดำเนินการ
- 3) มีการประเมินกระบวนการ
- 4) มีการปรับปรุง/พัฒนา กระบวนการจากผลการประเมิน
- 5) มีผลจากการปรับปรุงเห็นชัดเจนเป็นรูปธรรม

### 3.3.2 การส่งเสริมและพัฒนา นักศึกษา

การส่งเสริมและพัฒนา นักศึกษาดำเนินการดังต่อไปนี้

- 1) มีระบบและกลไกในการพัฒนา นักศึกษา
- 2) มีการนำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติและดำเนินการ
- 3) มีการประเมินกระบวนการ
- 4) มีการปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลการประเมิน
- 5) มีผลจากการปรับปรุงเห็นชัดเจนเป็นรูปธรรม

### 3.3.3 ผลที่เกิดกับนักศึกษา

ผลที่เกิดกับนักศึกษามีรายงานผลการดำเนินการดังต่อไปนี้

- 1) การคงอยู่ของนักศึกษา
- 2) การสำเร็จการศึกษาของนักศึกษา
- 3) ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา

## 4. อาจารย์

หลักสูตรมีระบบการรับและแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร มีกระบวนการบริหารและพัฒนาอาจารย์ ตั้งแต่ระบบการรับอาจารย์ใหม่ การคัดเลือกอาจารย์คุณสมบัติ ความรู้ ความเชี่ยวชาญทางสาขาวิชาและมีความก้าวหน้าในการผลิตผลงานทางวิชาการของอาจารย์ดังนี้

### 4.1. การบริหารคณาจารย์

#### 4.1.1 การรับอาจารย์ใหม่

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มีการคัดเลือกอาจารย์ใหม่ให้เป็นไปตามนโยบายของมหาวิทยาลัยสยาม มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

- กำหนดคุณสมบัติอาจารย์ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาแอนิเมชัน คือ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทสาขาแอนิเมชันหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ
- ประกาศและเสาะหาผู้มีคุณสมบัติตามต้องการ
- สืบค้นประวัติ และคุณสมบัติของผู้สมัครจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ว่าเป็นระบบและมีการตรวจสอบข้อมูลอย่างเป็นธรรม
- ทดสอบความสามารถในการสอนและการใช้สื่อการศึกษา
- เสนอแต่งตั้งและประเมินการปฏิบัติงานตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

#### 4.1.2 การมีส่วนร่วมของคณาจารย์ในการวางแผน การติดตามและทบทวนหลักสูตร

- อาจารย์และผู้เรียนร่วมประเมินรายวิชาเมื่อสิ้นสุดรายวิชา โดยอาจารย์ประเมินใน portfolio รายวิชา นักศึกษาประเมินทาง Internet ก่อนรับเกรดแต่ละรายวิชา
- อาจารย์และผู้บริหารร่วมสัมมนาหลักสูตรและประเมินการจัดการเรียนการสอนเมื่อสิ้นสุดปีการศึกษา
- ผู้ประสานงานรายวิชา จัดสัมมนา ร่วมกับอาจารย์ในกลุ่มวิชาเดียวกัน นำผลการประเมินมาวางแผน ทบทวนการจัดการเรียนการสอน และเป็นข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตร

#### 4.1.3 การแต่งตั้งคณาจารย์พิเศษ

- คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดจ้างอาจารย์พิเศษเฉพาะหัวข้อเรื่องที่ต้องการความเชี่ยวชาญพิเศษ
- การจัดจ้างอาจารย์พิเศษ ต้องเสนอแผนล่วงหน้าอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา
- จัดให้มีการประเมินการสอนของอาจารย์พิเศษทุกครั้งที่มีการสอน

### 4.2 การประกันคุณภาพด้านหลักสูตร

#### 4.2.1 การบริหารและพัฒนาอาจารย์

ดำเนินการบริหารและพัฒนาอาจารย์ดังต่อไปนี้

- 1) มีระบบและกลไกในการบริหารและพัฒนาอาจารย์
- 2) มีการนำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติและดำเนินงาน
- 3) ประเมินกระบวนการการดำเนินการบริหารและพัฒนาอาจารย์
- 4) มีการปรับปรุง/พัฒนา/ บูรณาการ กระบวนการจากผลการประเมิน

#### 4.2.2 คุณภาพอาจารย์

- 1) อาจารย์ต้องมีคุณวุฒิระดับปริญญาเอกร้อยละ 20 ขึ้นไปของอาจารย์ประจำหลักสูตร
- 2) อาจารย์ต้องมีตำแหน่งทางวิชาการร้อยละ 60 ขึ้นไปของอาจารย์ประจำหลักสูตร
- 3) มีค่าร้อยละของผลรวมถ่วงน้ำหนักของผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร้อยละ

20 ขึ้นไป

#### 4.2.3 ผลที่เกิดกับอาจารย์

มีการรายงานผลการดำเนินงานเกี่ยวกับอาจารย์ดังนี้

- 1) การคงอยู่ของอาจารย์
- 2) ความพึงพอใจของอาจารย์

### 5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผลผู้เรียน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ได้บริหารจัดการหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างต่อเนื่อง การกำหนดผู้สอนจะพิจารณาระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชาการประเมินผู้เรียน ให้มีการประเมินตามสภาพจริง มีวิธีการประเมินที่หลากหลาย การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการดำเนินงานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ



## 5.1 การบริหารหลักสูตร

มีการบริหารหลักสูตรตามโครงสร้างคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยคณบดีทำหน้าที่จัดการเรียนการสอนและบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พุทธศักราช 2552 และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ระบบและกลไกในการบริหารหลักสูตร มีดังนี้

5.1.1 มีการบริหารหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พุทธศักราช 2552 (TQF)

5.1.2 มีการบริหารหลักสูตรตามโครงสร้างคณะ คือ คณบดี คณะกรรมการประจำหลักสูตร ทำหน้าที่ บริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานเลขานุการคณะทำหน้าที่ประสานงานอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน การบริหารทรัพยากรการจัดการ

5.1.3 มีคณะกรรมการประจำหลักสูตร ทำหน้าที่กำหนดนโยบาย แผนงานและแผนปฏิบัติการ ดังต่อไปนี้

1) ร่วมกันกำหนดปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตรให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และแผนพัฒนามหาวิทยาลัย โดยยึดมาตรฐานวิชาการและวิชาชีพ ในระดับอุดมศึกษา

2) กำหนดคุณสมบัติผู้เข้าศึกษา คุณลักษณะบัณฑิตและพัฒนาให้นักศึกษาให้มีคุณลักษณะบัณฑิตที่ต้องการ

3) ดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพสังคมและมาตรฐานทางวิชาการและวิชาชีพแปลงหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพสังคมและมาตรฐานทางวิชาการและวิชาชีพแปลงหลักสูตรสู่กระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผลการใช้หลักสูตร

4) เสนออาจารย์ผู้สอนในแต่ละรายวิชาที่เหมาะสมและเพียงพอกับจำนวนนักศึกษาทำการประเมินประสิทธิภาพในการเรียนการสอน

5) ส่งเสริม สนับสนุนอาจารย์ในหลักสูตรให้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

6) รับผิดชอบในการกำหนดแหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่เหมาะสมจัดอาจารย์ จัดอาจารย์นิเทศเตรียมความพร้อมของนักศึกษา และการประเมินผลการศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

7) จัดทำโครงการเพื่อขออนุมัติงบประมาณ ในการสร้างปรับปรุงห้องปฏิบัติการ วัสดุอุปกรณ์ ครุภัณฑ์และอื่น ๆ อันจะเอื้อต่อการพัฒนากระบวนการเรียนการสอน

## 5.2 การบริหารจัดการเรียนการสอน

### 5.2.1 การเตรียมความพร้อมก่อนการเปิดการเรียนการสอน

1) แต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีคุณสมบัติตรง หรือสัมพันธ์กับสาขาวิชา

2) หลักสูตรมอบหมายผู้สอนเตรียมความพร้อมในเรื่องอุปกรณ์การเรียนการสอน สื่อการสอน เอกสารประกอบการสอน และสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ รวมทั้งการติดตามผลการเรียนการสอนและการจัดทำรายงาน

### 5.2.2 การติดตามการจัดการเรียนการสอน

1) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จัดทำระบบสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอน เพื่อให้ทราบปัญหา อุปสรรค และขีดความสามารถของผู้สอน

2) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ สนับสนุนให้ผู้สอนจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นความใฝ่รู้ของผู้เรียน และใช้สื่อประสมอย่างหลากหลาย

3) เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จัดทำระบบการประเมินผลผู้สอน โดยผู้เรียน ผู้สอนประเมินการสอนของตนเอง และผู้สอนประเมินผลรายวิชา

4) เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ติดตามผลการประเมินคุณภาพการสอนการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

5) เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละปี หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จัดทำรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปี ซึ่งประกอบด้วยผลการประเมินคุณภาพการสอน รายงานรายวิชา ผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา เสนอต่อคณบดี

6) คณะกรรมการประจำหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อวิเคราะห์ผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปี และใช้ข้อมูลเพื่อการปรับปรุงกลยุทธ์การสอนทักษะของอาจารย์ผู้สอนในการใช้กลยุทธ์ การสอน และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของหลักสูตร และจัดทำรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรเสนอคณบดี

### 5.3 การติดตามประเมินผลหลักสูตร

5.3.1 จัดทำมาตรฐานขั้นต่ำของการบริหารหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ให้บังเกิดประสิทธิผล

5.3.2 มีการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของบัณฑิตก่อนสำเร็จการศึกษา

5.3.3 มีระบบการประเมินอาจารย์ชัดเจน และแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องทราบ

5.3.4 มีการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน ทุกภาคการศึกษา

5.3.5 เมื่อครบรอบ 4 ปี หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ เสนอแต่งตั้งผู้ทรงคุณวุฒิประเมินผลการดำเนินงานหลักสูตร โดยประเมินจากการเยี่ยมชม รวบรวมรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตร และจัดประเมินคุณภาพหลักสูตรโดยนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายก่อนสำเร็จการศึกษา และผู้ใช้บัณฑิต

5.3.6 แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร ที่มีจำนวนและคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ของ สกอ. เพื่อให้มีการปรับปรุงหลักสูตรอย่างน้อยทุก 5 ปี โดยนำความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ บัณฑิตใหม่ ผู้ใช้บัณฑิต การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีผลกระทบต่อลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตมาประกอบการพิจารณา

### 5.4 การประกันคุณภาพด้านหลักสูตร

5.4.1 สาระของรายวิชาในหลักสูตร

ดำเนินการเกี่ยวกับสาระของรายวิชาในหลักสูตร ดังนี้

- 1) หลักคิดในการออกแบบหลักสูตร ข้อมูลที่ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร
- 2) ปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยตามความก้าวหน้าของวิชาการสาขา
  - 2.1) มีระบบ กลไกในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร
  - 2.2) มีการนำระบบกลไกสู่การปฏิบัติและดำเนินงาน
  - 2.3) มีการประเมินกระบวนการในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร
  - 2.4) มีการปรับปรุง/พัฒนา/บูรณาการกระบวนการจากผลการประเมิน

5.4.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน

ดำเนินการเกี่ยวกับการวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

- 1) กำหนดผู้สอน
- 2) การกำกับติดตาม และตรวจสอบการทำ มคอ. 3 – 4
- 3) กำกับกระบวนการเรียนการสอน
- 4) จัดการเรียนการสอนที่มีการฝึกปฏิบัติในระดับปริญญาตรี
- 5) บูรณาการพันธกิจต่าง ๆ เข้ากับการเรียนการสอน โดยดำเนินการดังต่อไปนี้

- 5.1) มีระบบกลไกเกี่ยวกับการวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน
- 5.2) นำระบบกลไกสู่การปฏิบัติและดำเนินงาน
- 5.3) ประเมินกระบวนการ
- 5.4) ปรับปรุงบูรณาการกระบวนการจากผลการประเมิน
- 5.5) ดำเนินการตามวงจร PDCA

#### 5.4.3 การประเมินผู้เรียน

ดำเนินการประเมินผู้เรียนดังนี้

- 1) ประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ
- 2) ตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
- 3) กำกับกับการประเมินการจัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตร (มคอ. 5 มคอ. 6 และ มคอ. 7)

โดยดำเนินการดังนี้

- 3.1) มีระบบกลไกเกี่ยวกับการประเมินผู้เรียน
- 3.2) มีการนำระบบกลไกไปสู่การปฏิบัติและดำเนินงาน
- 3.3) ประเมินกระบวนการในการประเมินผู้เรียน
- 3.4) ปรับปรุง พัฒนา บูรณาการ กระบวนการจากผลการประเมิน
- 3.5) เรียนรู้โดยดำเนินการตามวงจร PDCA

## 6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

มีบุคลากรฝ่ายสนับสนุนของหลักสูตร ซึ่งประสานงาน จัดซื้อจัดหาทรัพยากรการเรียน การสอน อำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร และประเมินความเพียงพอและความต้องการใช้ทรัพยากรของผู้สอน

### 6.1 การบริหารทรัพยากรการเรียนการสอน

#### 6.1.1 การบริหารงบประมาณ

หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จัดสรรงบประมาณประจำปี เพื่อจัดซื้อตำรา สื่อการเรียนการสอน โสตทัศนอุปกรณ์ และวัสดุครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์อย่างเพียงพอเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา

#### 6.1.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มีความพร้อมด้านหนังสือ ตำรา และการสืบค้นผ่านฐานข้อมูลโดยมีสำนักหอสมุดกลางที่มีหนังสือด้านการบริหารจัดการและด้านอื่น ๆ รวมถึงฐานข้อมูลที่จะให้สืบค้น ส่วนระดับคณะก็มีหนังสือ ตำราเฉพาะทาง นอกจากนี้คณะฯ มีอุปกรณ์ที่ใช้สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนอย่างพอเพียง

1. สถานที่และอุปกรณ์การสอน

การสอน การปฏิบัติการและการทำวิจัย ใช้สถานที่ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม รายละเอียดเกี่ยวกับอุปกรณ์การสอน การปฏิบัติการ และการทำวิจัย ณ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มีดังนี้

ลำดับที่	รายการและลักษณะเฉพาะ	จำนวน	หน่วย
1.	อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สำหรับระบบปฏิบัติการ Windows	512	ชุด
2.	อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ iMac	21	=6f
3.	อุปกรณ์กล้องถ่ายภาพนิ่งดิจิทัล (Digital Camera) รุ่น Canon IX 970 IS	1	ตัว
4.	กล้องบันทึกวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล (Digital Video Camera)		
	3.1) ยี่ห้อ Sony Handycam รุ่น DCR-TRV33 E	1	ตัว
	3.2) ยี่ห้อ Sony Handycam รุ่น HDR-XR100/PK1	1	ตัว
5.	เครื่องฉายภาพวิดีโอ และคอมพิวเตอร์ ( LCD Projector)		
	4.1) LCD Projector NEC VT 47 (ห้อง 3-101, 3-102, 3-404)	3	เครื่อง
	4.2) LCD Projector NEC VT 49 (ห้อง 3-301)	1	เครื่อง
	4.3) LCD Projector NEC VT660 (ห้อง 3-102)	1	เครื่อง
	4.4) LCD Projector NEC NP-410 G (ห้อง 3-204, 3-205, 3-402, 3-403, 12-801/1, 12-802)	6	เครื่อง
	4.5) LCD Projector Epson Emp-X5 (ห้อง 3-204)	1	เครื่อง
	4.6) LCD Projector NEC VT 700 G (ห้อง 3-501)	1	เครื่อง
6.	โทรทัศน์สี 29"	6	เครื่อง
7.	เครื่องพิมพ์ LaserJet		
	6.1) Printer Hp LaserJet 1022n	1	เครื่อง
	6.2) Printer Hp LaserJet 1100	1	เครื่อง
	6.3) Printer Hp LaserJet 1020	1	เครื่อง
8.	เครื่องพิมพ์ Inkjet	2	เครื่อง
	7.1) Printer HP DeskJet 820Cxi	1	เครื่อง
	7.2) Printer Epson Stylus photo 1390	1	เครื่อง
9.	Wireless Presenter with Laser Pointer	1	ตัว
10.	Scanner Hpscanjet 5100C	1	เครื่อง
11.	Tablet - G-Pen F509	20	ชุด
12.	Notebook Compaq รุ่น V2024AP	1	เครื่อง
13.	LCD TV 42" LG 42LH20R	2	เครื่อง
14.	Pocket PC HP IPAQ	1	เครื่อง
15.	I-Pad 3G 64	1	เครื่อง

## 2. ห้องสมุด

ปัจจุบันมหาวิทยาลัยสยาม มีหอสมุดกลางอยู่ที่อาคารเฉลิมพระเกียรติ ชั้น 2 โดยมีเนื้อที่ใช้สอย 3,560 ตารางเมตร มีจำนวนที่นั่งสำหรับนักศึกษา 1,200 ที่นั่ง และมีที่นั่งสำหรับอาจารย์ 75 ที่นั่ง โดยมีจำนวนทรัพยากรสารสนเทศของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ภายในสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยสยาม แบ่งเป็น 4 ประเภทดังนี้

1. หนังสือ รวม 52,315 เล่ม แบ่งเป็น
  - หนังสือภาษาไทย 27,463 เล่ม
  - หนังสือภาษาอังกฤษ 24,852 เล่ม
2. วารสาร รวม 186 ชื่อเรื่อง แบ่งเป็น
  - วารสารภาษาไทย 139 เล่ม
  - วารสารภาษาอังกฤษ 47 เล่ม
3. ฐานข้อมูลในรูปแบบ CD และ ONLINE มี 4 ฐาน
  - 3.1 LEXIS – NEXIS
  - 3.2 Proquest Dissertations and Theses
  - 3.3 NEWS Center
  - 3.4 - CD ฐานข้อมูล โปรแกรมรวมกฎหมาย for Windows
  - CD ฐานข้อมูล SET SMART ของตลาดหลักทรัพย์
4. CD / VCD เช่น ของสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ และสภาอุตสาหกรรมฯ

### 6.1.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

ประสานงานกับสำนักหอสมุดกลาง ในการจัดซื้อหนังสือ และตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อบริการให้อาจารย์และนักศึกษาได้ค้นคว้า และใช้ประกอบการเรียนการสอน ในการประสานการจัดซื้อหนังสือ อาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชาในหลักสูตรมีส่วนร่วมในการเสนอแนะรายชื่อหนังสือ ตลอดจนสื่ออื่น ๆ ที่จำเป็น นอกจากนี้อาจารย์พิเศษที่เชิญมาสอนบางรายวิชาและบางเนื้อหา ได้เสนอแนะรายชื่อหนังสือ สำหรับให้หอสมุดกลางจัดซื้อหนังสือเพื่อไว้ให้อาจารย์และนักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้า

ในส่วนของคุณจะมีห้องสมุดย่อย เพื่อบริการหนังสือ ตำรา หรือวารสารเฉพาะทาง และคุณจะต้องจัดสื่อการสอนอื่นเพื่อใช้ประกอบการสอนของอาจารย์ เช่น เครื่องมัลติมีเดียโปรเจคเตอร์

### 6.1.4 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร

การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร คุณๆ มีเจ้าหน้าที่ประจำห้องสมุดของคุณ ซึ่งจะประสานงานการจัดซื้อจัดหาหนังสือเพื่อเข้าหอสมุดกลาง และทำหน้าที่ประเมินความเพียงพอของหนังสือ ตำรา นอกจากนี้มีเจ้าหน้าที่ ด้านโสตทัศนอุปกรณ์ ซึ่งจะอำนวยความสะดวกในการใช้สื่อของอาจารย์แล้วยังต้องประเมินความพอเพียงและความต้องการใช้สื่อของอาจารย์ด้วย โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

เป้าหมาย	การดำเนินการ	การประเมินผล
จัดให้มีห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ ระบบเครือข่าย แม่ข่าย อุปกรณ์ การทดลอง ทรัพยากร สื่อและช่องทางการเรียนรู้ ที่เพียงพอพร้อมเพื่อสนับสนุนทั้งการศึกษาใน	1. จัดให้มีห้องเรียนมัลติมีเดีย ที่มีความพร้อมใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในการสอน การบันทึกเพื่อเตรียมจัดสร้างสื่อสำหรับการทบทวนการเรียน	- รวบรวมจัดทำสถิติจำนวนเครื่องมืออุปกรณ์ ต่อหัวนักศึกษา ชั่วโมงการใช้งานห้องปฏิบัติการ และเครื่องมือ

เป้าหมาย	การดำเนินการ	การประเมินผล
ห้องเรียน นอกห้องเรียน และเพื่อการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อย่างเพียงพอ มีประสิทธิภาพ	2. จัดเตรียมห้องปฏิบัติการทดลองที่มีเครื่องมือทันสมัยและเป็นเครื่องมือวิชาชีพในระดับสากล เพื่อให้นักศึกษาสามารถฝึกปฏิบัติสร้างความพร้อมในการปฏิบัติงานในวิชาชีพ 3. จัดให้มีเครือข่ายและห้องปฏิบัติการทดลองเปิด มีเครื่องคอมพิวเตอร์ และพื้นที่ที่นักศึกษาทดลอง หากความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง ด้วยจำนวนและประสิทธิภาพที่เหมาะสมเพียงพอ 4. จัดให้มีห้องสมุดบริการทั้งหนังสือตำรา และสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ ทั้งห้องสมุดทางกายภาพและทางระบบเสมือน 5. จัดให้มีระบบแม่ข่ายขนาดใหญ่ อุปกรณ์เครือข่าย เพื่อให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติการในการบริหารระบบ	ความเร็วของระบบเครือข่ายต่อหัวนักศึกษา - จำนวนนักศึกษาลงเรียนในวิชาเรียนที่มีการฝึกปฏิบัติด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ - สถิติของจำนวนหนังสือตำราและสื่อดิจิทัล ที่มีให้บริการและสถิติการใช้งานหนังสือตำรา สื่อดิจิทัล - ผลสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการให้บริการทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้และการปฏิบัติการ

## 6.2 การประกันคุณภาพด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

ดำเนินการเกี่ยวกับสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ดังนี้

6.2.1 ดำเนินงานโดยมีส่วนร่วมของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร เพื่อให้มีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.2.2 มีจำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้เพียงพอและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน

6.2.3 ปรับปรุงกระบวนการดำเนินงานตามผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาและอาจารย์ต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

ดำเนินการเกี่ยวกับการประเมินผู้เรียน ดังนี้

- 1) มีระบบกลไกในการประเมินผู้เรียน
- 2) นำระบบกลไกไปสู่การปฏิบัติและดำเนิน
- 3) ประเมินกระบวนการประเมินผู้เรียน
- 4) ปรับปรุง พัฒนา บูรณาการกระบวนการจากผลการประเมิน
- 5) เรียนรู้โดยดำเนินการตามวงจร PDCA

## 7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายตัวบ่งชี้ทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดีต่อเนื่อง 2 ปีการศึกษาเพื่อติดตามการดำเนินการตาม TQF ต่อไป ทั้งนี้เกณฑ์การประเมินผ่าน คือ มีการดำเนินงานตามข้อ 1-5 และอย่างน้อยร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในแต่ละปี

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีการศึกษา				
	2562	2563	2564	2565	2566
(1) อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	X	X	X	X	X

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีการศึกษา				
	2562	2563	2564	2565	2566
(2) มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา	X	X	X	X	X
(3) มีรายละเอียดของรายวิชา และประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอน 1 สัปดาห์ ในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	X	X	X	X	X
(4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 & 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) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดในมคอ.3 & 4 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) อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	X	X	X	X	X
(10) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน ได้รับการพัฒนา วิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	X	X	X	X	X
(11) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนน 5.0				X	X
(12) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 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	12



## หมวดที่ 8. การประเมิน และปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

### 1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

#### 1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

คณะจัดให้มีการประเมินรายวิชา ประเมินการสอนและประเมินผลสัมฤทธิ์ของแต่ละรายวิชา

#### 1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

ผู้เรียนประเมินการสอนของอาจารย์ทุกคนเมื่อสิ้นสุดรายวิชาผ่านทางอินเทอร์เน็ต

### 2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

การประเมินหลักสูตรจะต้องกระทำโดยนักศึกษา บัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ ตลอดจนผู้ใช้บัณฑิต

#### 2.1 โดยนักศึกษาและบัณฑิต

สำรวจข้อมูลเพื่อประกอบการประเมินหลักสูตรจากผู้เรียนปัจจุบันทุกชั้นปี จากผู้สำเร็จการศึกษาที่ผ่านการศึกษาระดับหลักสูตร และผู้ใช้บัณฑิต โดยการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่มและการใช้แบบสอบถาม

#### 2.2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ และ/หรือ จากผู้ประเมินภายนอก

คณะกรรมการประเมินหลักสูตร ทำการวิเคราะห์และประเมินหลักสูตรในภาพรวม และใช้ข้อมูลย้อนกลับของผู้เรียน ผู้สำเร็จการศึกษา ผู้ใช้บัณฑิต เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์และประเมินหลักสูตร

#### 2.3 โดยผู้ใช้บัณฑิต และ/หรือ ผู้มีส่วนได้เสียอื่นๆ

2.3.1 ติดตามบัณฑิตใหม่โดยสำรวจข้อมูลจากนายจ้าง และ/หรือ ผู้บังคับบัญชาโดยการสัมภาษณ์และการใช้แบบสอบถาม

2.3.1 ติดตามผู้ใช้อื่น เช่น สถานประกอบการฝึกประสบการณ์สหกิจศึกษา

### 3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศประเมินตามตัวบ่งชี้ที่กำหนดในหมวดที่ 7 โดยให้กรรมการประกันคุณภาพภายในเป็นผู้ประเมิน ซึ่งประกอบด้วยคณะกรรมการจำนวน 4 คน ในจำนวนนี้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 1 คน

### 4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

คณะกรรมการประเมินหลักสูตรของคณะฯ จัดทำรายงานการประเมินผล และนำเข้าสู่ที่ประชุมสัมมนา เพื่อการปรับปรุงหลักสูตรโดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิเข้าร่วมประชุมและให้ข้อเสนอแนะ

ภาคผนวก

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนนัต

การเปรียบเทียบหลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558

และหลักสูตรฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนนัต

**เปรียบเทียบหลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558 และหลักสูตรฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562**  
**หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์**  
**หลักสูตร 4 ปี**

**เหตุผลในการปรับปรุงหลักสูตร**

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต ได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ พุทธศักราช 2552 เพื่อให้สอดคล้องต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนความต้องการของตลาดแรงงานที่ต้องการบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการใช้และพัฒนาาระบบสารสนเทศที่ ทันสมัย จึงเห็นสมควรที่จะปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและประเทศชาติ

**ประเด็นหลักในการปรับปรุงหลักสูตร**

ตารางการเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558 และหลักสูตรที่ขอปรับปรุง พ.ศ. 2562

โครงสร้างหลักสูตร ตามมาตรฐานคุณวุฒิ (TQF)	เกณฑ์ตาม มาตรฐานคุณวุฒิ ของ สกอ. (TQF)	หลักสูตรเดิม (2558)	หลักสูตร ที่ปรับปรุง (2562)	เหตุผล
1. จำนวนหน่วยกิต	120	130	129	- เพื่อให้สอดคล้องตามกรอบ มาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2552
2. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	34	33	
3. หมวดวิชาเฉพาะ	84	90	90	
3.1 กลุ่มวิชาแกน	30	33	33	
3.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ	42	36	36	
3.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก		21	21	- เพื่อให้เป็นหลักสูตรที่ สามารถแข่งขันกับสถาบัน อื่นที่จะเปิดสอนในหลักสูตร เดียวกัน
4. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	6	6	
5. การฝึกงาน	-	-	-	

● หมวดศึกษาทั่วไป เปลี่ยนจาก จำนวน 34 หน่วยกิต เป็น 33 หน่วยกิต

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
โครงสร้างหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า 34 หน่วยกิต	โครงสร้างหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า 33 หน่วยกิต	จำนวนหน่วยกิตรวมเท่ากันทุกคณะวิชาและสาขาวิชาแต่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีโอกาสเลือกเรียนตามความสนใจมากขึ้น
<p><b>ประกอบด้วย 4 กลุ่มวิชา ดังนี้</b></p> <p>1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 9 หน่วยกิต</p> <p>2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 15-17 หน่วยกิต</p> <p>3. กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์</p> <p>- สำหรับนักศึกษาสังกัดคณะสายสังคมศาสตร์ 9 หน่วยกิต</p> <p>- สำหรับนักศึกษาสังกัดคณะสายวิทยาศาสตร์ 6 หน่วยกิต</p> <p>- สำหรับนักศึกษาสังกัดคณะสายวิทยาศาสตร์สุขภาพ 6 หน่วยกิต</p> <p>4. กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และพลศึกษา 2 หน่วยกิต</p>	<p><b>ประกอบด้วย 4 กลุ่มวิชา ดังนี้</b></p> <p>1) ให้เรียนแต่ละกลุ่มวิชาตามที่กำหนด จำนวน 18 หน่วยกิต ดังนี้</p> <p><b>กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 3 หน่วยกิต</b></p> <p>*101-101 หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6) (Sufficiency Economy Philosophy for Sustainable Development)</p> <p><b>กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 9 หน่วยกิต</b></p> <p>*101-201 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Thai Language for Communication)</p> <p>**101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5) (Daily Life English)</p> <p>**101-205 ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาทางวิชาการ 3(2-2-5) (English for Academic Study)</p> <p><b>กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 3 หน่วยกิต</b></p> <p>**101-301 ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21 3(2-2-5) (Digital Literacy for 21<sup>st</sup> Century)</p> <p><b>กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์ 3 หน่วยกิต</b></p> <p>**101-401 ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย 3(2-2-5) (Life, Well-Being and Sports)</p> <p>2) และให้เลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาต่างๆ อีกไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต</p>	<p>- มีวิชาบังคับ 6 รายวิชา 18 หน่วยกิต</p> <p>- นักศึกษาทุกคณะวิชาเรียนวิชาบังคับเหมือนกันทุกวิชา</p> <p>- เปลี่ยนชื่อกลุ่มวิชาที่ 3 และ 4</p> <p>- เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เลือกเรียนตามความสนใจ 15 หน่วยกิต</p>
<p>1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 9 หน่วยกิต</p> <p><b>ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้</b></p> <p>100-101 หลักเศรษฐศาสตร์และปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6) (Principles of Economics and Philosophy of Sufficiency Economy)</p> <p>100-106 อาเซียนในโลกยุคใหม่ 3(3-0-6) (ASEAN in the Modern World)</p> <p><b>และเลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต</b></p> <p>100-102 ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต 3(3-0-6) (Philosophy, Religions and Life Style)</p> <p>100-103 หลักตรรกศาสตร์และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5) (Principles of Logics and Thinking Skill)</p>	<p>1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์</p> <p>**101-102 ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก 3(3-0-6) (Civic Literacy in Thai and Global Context)</p> <p>**101-103 การออกแบบตนเองและบุคลิกภาพ เพื่อความเป็นผู้นำ 3(2-2-5) (Designing Your Self and Personality for Leadership)</p> <p>**101-104 การบริหารการเงินอย่างชาญฉลาด 3(3-0-6) (Smart Money Management)</p> <p>**101-105 เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 3(2-2-5) (Community Explorer and Service Learning)</p> <p>**101-106 กฎหมายและการเมืองใกล้ตัว 3(3-0-6) (Politics and Law in Everyday Life)</p>	<p>- นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ก็ได้ใน 4 กลุ่มวิชาจำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
for Lifelong Learning )	101-107 ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต 3(3-0-6) (Philosophy, Religions and Life Style)	
100-104 มนุษย์สัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ 3(3-0-6) (Human Relations and Personality Development)	101-108 หลักสูตรศาสตร์และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5) (Principles of Logics and Thinking Skill for Lifelong Learning)	
100-105 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Psychology in Daily Life)	*101-109 มนุษย์สัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ 3(3-0-6) (Human Relations and Personality Development)	
100-108 ทักษะการศึกษา 3(2-2-5) (Study Skills)	*101-110 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Psychology in Daily Life)	
100-107 อารยธรรมศึกษา 3(3-0-6) (Civilization Studies)	*101-111 อาเซียนในโลกยุคใหม่ 3(3-0-6) (ASEAN in the Modern World)	
111-101 จิตวิทยาทั่วไป 3(3-0-6) (General Psychology)	*101-112 อารยธรรมศึกษา 3(3-0-6) (Civilization Studies)	
111-102 สังคมวิทยาเบื้องต้น 3(3-0-6) (Introduction to Sociology)	*101-113 ทักษะการศึกษา 3(2-2-5) (Study Skills)	
111-103 หลักเศรษฐศาสตร์ 3(3-0-6) (Principle of Economics)	101-114 จิตวิทยาทั่วไป 3(3-0-6) (General Psychology)	
111-106 สันติภาพศึกษา 2(2-0-4) (Peace Studies)	101-115 สังคมวิทยาเบื้องต้น 3(3-0-6) (Introduction to Sociology)	
111-107 ความรู้เบื้องต้นด้านทรัพย์สินทางปัญญา 2(2-0-4) (Introduction to Intellectual Property )	101-116 หลักเศรษฐศาสตร์ 3(3-0-6) (Principle of Economics)	
112-101 อารยธรรม 3(3-0-6) (Civilizations)		
112-102 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปรัชญาและตรรกศาสตร์ 3(3-0-6) (Fundamental of Philosophy and Logic)		
112-103 มนุษย์กับวรรณกรรม 3(3-0-6) (Man and Literature)		
112-104 มนุษย์กับศิลปะ 3(3-0-6) (Man and Arts)		
112-106 ไทยศึกษา 3(3-0-6) (Thai Studies)		
112-107 ศาสนาเปรียบเทียบ 3(3-0-6) (Comparative Religions)		
112-108 การวางแผนชีวิตครอบครัว 2(2-0-4) (Family Life Planning)		
112-109 ดนตรีปฏิบัติ 2(1-2-3) (Music Practice)		
<b>2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร จำนวนไม่น้อยกว่า 17 หน่วยกิต</b> (สำหรับนักศึกษาสังกัดคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ จำนวน 15 หน่วยกิต) <b>ให้เลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้</b>	<b>2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</b>	- นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ก็ได้ ใน 4 กลุ่มวิชาจำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต
<b>2.1 รายวิชาภาษาไทย ให้เลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้ จำนวน 3 หน่วยกิต</b>	101-202 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ 3(2-2-5) (Thai Language for Presentation)	
113-108 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Thai Usage for Communication)	**@101-203 ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้น 3(2-2-5) (English for Remediation) (@ เป็นรายวิชาไม่นับหน่วยกิตที่นักศึกษาต้องสอบผ่าน (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนวิชา 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้)	
113-109 การใช้ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ 3(2-2-5) (Thai Usage for Presentation)	**101-206 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอแบบมืออาชีพ 3(2-2-5) (English for Professional Presentation)	
	**101-207 ภาษาอังกฤษเพื่อการสอบข้อสอบมาตรฐาน 3(2-2-5)	

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<p><b>2.2 รายวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 12 หน่วยกิต</b> ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้</p> <p>114-101 ภาษาอังกฤษ 1 (English 1) 2(1-2-3)</p> <p>114-102 ภาษาอังกฤษ 2 (English 2) 2(1-2-3)</p> <p>114-201 ภาษาอังกฤษ 3 (English 3) 2(1-2-3)</p> <p>114-202 ภาษาอังกฤษ 4 (English 4) 2(1-2-3)</p> <p><b>ทั้งนี้เมื่อนักศึกษาเรียนและสอบผ่านรายวิชาภาษาอังกฤษ 4 แล้ว ต้องผ่านการทดสอบภาษาอังกฤษตามเกณฑ์มาตรฐานของมหาวิทยาลัย หากนักศึกษาสอบได้คะแนนไม่ผ่านตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด ต้องเรียนรายวิชา</b></p> <p>114-301 ภาษาอังกฤษ 5 (English 5) 2(1-2-3)</p> <p><b>และ/หรือ 114-302 ภาษาอังกฤษ 6 (English 6) 2(1-2-3)</b></p> <p><b>หากนักศึกษาเรียนและสอบผ่านรายวิชาภาษาอังกฤษ 4 และสอบผ่านการทดสอบภาษาอังกฤษตามเกณฑ์มาตรฐานของมหาวิทยาลัยแล้ว ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้แทน</b></p> <p>114-303 การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ 2(1-2-3) (English Usage for Profession)</p> <p>114-304 เทคนิคการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอทางวิชาชีพ 2(1-2-3) (English Presentation Techniques for Profession)</p>	<p>(English for Proficiency Test)</p> <p><b>**101-208 การเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์สำหรับทุกคน 3(2-2-5)</b> (Computer Coding for Everyone)</p> <p>101-209 ภาษาจีน 1 (Chinese 1) 3(2-2-5)</p> <p>101-210 ภาษาจีน 2 (Chinese 2) 3(2-2-5)</p> <p>101-211 ภาษาญี่ปุ่น 1 (Japanese 1) 3(2-2-5)</p> <p>101-212 ภาษาญี่ปุ่น 2 (Japanese 2) 3(2-2-5)</p> <p>101-213 ภาษาเกาหลี 1 (Korean 1) 3(2-2-5)</p> <p>101-214 ภาษาเกาหลี 2 (Korean 2) 3(2-2-5)</p>	
<p><b>2.3 รายวิชาภาษาต่างประเทศที่ 2</b> ให้เลือกเรียนรายวิชาภาษาต่างประเทศที่ 2 จำนวน 2 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้</p> <p><b>2.3.1 กลุ่มวิชาภาษาตะวันออก</b></p> <p>113-103 ภาษาจีน 1 (Chinese 1) 2(1-2-3)</p> <p>113-104 ภาษาจีน 2 (Chinese 2) 2(1-2-3)</p> <p>113-201 ภาษาจีน 3 (Chinese 3) 2(1-2-3)</p> <p>113-202 ภาษาจีน 4 (Chinese 4) 2(1-2-3)</p> <p>113-105 ภาษาญี่ปุ่น 1 (Japanese 1) 2(1-2-3)</p> <p>113-106 ภาษาญี่ปุ่น 2 (Japanese 2) 2(1-2-3)</p> <p>113-203 ภาษาญี่ปุ่น 3 (Japanese 3) 2(1-2-3)</p> <p>113-204 ภาษาญี่ปุ่น 4 (Japanese 4) 2(1-2-3)</p> <p>113-111 ภาษาเกาหลี 1 (Korean 1) 2(1-2-3)</p> <p>113-112 ภาษาเกาหลี 2 (Korean 2) 2(1-2-3)</p> <p>113-113 ภาษาเกาหลี 3 (Korean 3) 2(1-2-3)</p> <p>113-114 ภาษาเกาหลี 4 (Korean 4) 2(1-2-3)</p> <p><b>2.3.2 กลุ่มวิชาภาษาอาเซียน</b></p> <p>102-101 ภาษาพม่า 1 (Burmese 1) 2(1-2-3)</p> <p>102-102 ภาษาพม่า 2 (Burmese 2) 2(1-2-3)</p> <p>102-103 ภาษาพม่า 3 (Burmese 3) 2(1-2-3)</p> <p>102-104 ภาษาพม่า 4 (Burmese 4) 2(1-2-3)</p> <p>102-111 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 1 2(1-2-3) (Bahasa Indonesia 1)</p> <p>102-112 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 2 2(1-2-3) (Bahasa Indonesia 2)</p> <p>102-113 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 3 2(1-2-3) (Bahasa Indonesia 3)</p> <p>102-114 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 4 2(1-2-3)</p>		

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
(Bahasa Indonesia 4) 102-121 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 1 2(1-2-3) (Bahasa Malasia 1) 102-122 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 2 2(1-2-3) (Bahasa Malasia 2) 102-123 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 3 2(1-2-3) (Bahasa Malasia 3) 102-124 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 4 2(1-2-3) (Bahasa Malasia 4)		
<b>3. กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หรือ 9 หน่วยกิต ดังนี้</b> - นักศึกษาสังกัดคณะสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต - นักศึกษาสังกัดคณะสายวิทยาศาสตร์สุขภาพ เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต - นักศึกษาสังกัดคณะสายสังคมศาสตร์ เรียนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต ในรายวิชาต่อไปนี้ 121-101 เทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) (Information Technology) 121-102 คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน 3(2-2-5) (Computer for Studies and Work) - นักศึกษาสังกัดคณะสายสังคมศาสตร์ เรียนเพิ่มอีก จำนวน 3 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้ 121-103 ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6) (Life and Environment) 121-104 อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี 3(3-0-6) (Food for Good Health) 121-105 เคมีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Chemistry in Daily Life) 121-106 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Mathematics in Daily Life) 121-107 สถิติพื้นฐานเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล 3(3-0-6) (Basic Statistics for Data Analysis) 120-101 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6) (Man and Environment) 125-101 คณิตศาสตร์ในอารยธรรม 3(3-0-6) (Mathematics in Civilization) 126-316 สถิติและความน่าจะเป็น 3(3-0-6) (Statistics and Probability)	<b>3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์</b> **101-302 วิทยาการข้อมูลและจินตภาพ 3(2-2-5) (Data Science and Visualization) **101-303 เทคโนโลยีสีเขียวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6) (Green Technology for Sustainable Development) **101-304 ตรรกะและการออกแบบความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่ 3(3-0-6) (Logic and Design Thinking for Innovation and Start Up) **101-305 การเชื่อมต่อของสรรพสิ่งสำหรับทุกคน 3(2-2-5) (Internet of Thing for Everyone) **101-306 ห้องทดลองที่มีชีวิตเพื่อความยั่งยืน 3(2-2-5) (Living Lab for Campus Sustainability) *101-307 เทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) (Information Technology) *101-308 คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน 3(2-2-5) (Computer for Studies and Work) *101-309 ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6) (Life and Environment) *101-310 อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี 3(3-0-6) (Healthy Diet) *101-311 เคมีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Chemistry in Daily Life) *101-312 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Mathematics in Daily Life) *101-313 สถิติในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Statistics in Daily life) 101-314 คณิตศาสตร์ในอารยธรรม 3(3-0-6) (Mathematics in Civilization) 101-315 สถิติและความน่าจะเป็น 3(3-0-6) (Statistics and Probability)	- นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ก็ได้ ใน 4 กลุ่มวิชาจำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต
<b>4. กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และพลศึกษา จำนวนไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้</b> 129-101 พลศึกษาและนันทนาการ 2(1-2-3) (Physical Education and Recreation) 129-102 ศิลปะและสังคีตนิยม 2(1-2-3) (Art and Music Appreciation)	<b>4. กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์</b> **101-402 ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต 3(3-0-6) (Art and Music Appreciation) **101-403 นิยมไทยและอัครจริยในสยาม 3(3-0-6) (Thai Appreciation and Unseen in Siam)	- นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ก็ได้ ใน 4 กลุ่มวิชาจำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต



หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
	<p>**101-404 การตามหาและออกแบบความฝัน 3(2-2-5) (Designing Your Dream)</p> <p>**101-405 โยคะ สมาธิ และศิลปะการดำเนินชีวิต 3(2-2-5) (Yoga, Meditation and Art of Living)</p> <p>**101-406 การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5) (Creative Photography)</p>	

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนนัต

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2555)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2560)		เหตุผล
กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	
<b>4 กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</b>	<b>17</b>	<b>4 กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</b>	<b>17</b>	
<b>4.1 รายวิชาภาษาไทย 3 หน่วยกิต</b>	<b>3</b>	<b>4.1 รายวิชาภาษาไทยหรือภาษาต่างประเทศอื่น นอกเหนือภาษาอังกฤษ ไม่ต่ำกว่า 5 นก.</b>	<b>5</b>	
113-108 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร หรือ	3	113-108 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร หรือ	3	
113-109 การใช้ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	3	113-109 การใช้ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ	3	
<b>4.2 รายวิชาภาษาอังกฤษ 12 หน่วยกิต</b>	<b>12</b>	<b>4.2 รายวิชาภาษาอังกฤษ 12 หน่วยกิต</b>	<b>12</b>	
114-101 ภาษาอังกฤษ 1	2	114-101 ภาษาอังกฤษ 1	2	
114-102 ภาษาอังกฤษ 2	2	114-102 ภาษาอังกฤษ 2	2	
114-201 ภาษาอังกฤษ 3	2	114-201 ภาษาอังกฤษ 3	2	
114-202 ภาษาอังกฤษ 4 หรือ	2	114-202 ภาษาอังกฤษ 4 หรือ	2	
114-301 ภาษาอังกฤษ 5	2	114-301 ภาษาอังกฤษ 5	2	
114-302 ภาษาอังกฤษ 6 หรือ	2	114-302 ภาษาอังกฤษ 6 หรือ	2	
114-303 การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ	2	114-303 การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ	2	
114-304 เทคนิคการใช้ภาษาอังกฤษ	2	114-304 เทคนิคการใช้ภาษาอังกฤษ	2	
เพื่อการนำเสนอทางวิชาชีพ		เพื่อการนำเสนอทางวิชาชีพ		
<b>4.3 รายวิชาภาษาต่างประเทศที่ 2 จำนวน 2 นก.</b>	<b>2</b>	<b>4.3 รายวิชาภาษาต่างประเทศอื่น</b>	<b>2</b>	
<b>4.3.1 กลุ่มวิชาภาษาตะวันออก</b>		<b>4.3.1 กลุ่มวิชาภาษาตะวันออก</b>		
113-103 ภาษาจีน 1	2	113-103 ภาษาจีน 1	2	
113-104 ภาษาจีน 2	2	113-104 ภาษาจีน 2	2	
113-201 ภาษาจีน 3	2	113-201 ภาษาจีน 3	2	
113-202 ภาษาจีน 4	2	113-202 ภาษาจีน 4	2	
113-105 ภาษาญี่ปุ่น 1	2	113-105 ภาษาญี่ปุ่น 1	2	
113-106 ภาษาญี่ปุ่น 2	2	113-106 ภาษาญี่ปุ่น 2	2	
113-203 ภาษาญี่ปุ่น 3	2	113-203 ภาษาญี่ปุ่น 3	2	
113-204 ภาษาญี่ปุ่น 4	2	113-204 ภาษาญี่ปุ่น 4	2	
113-111 ภาษาเกาหลี 1	2	113-111 ภาษาเกาหลี 1	2	
113-112 ภาษาเกาหลี 2	2	113-112 ภาษาเกาหลี 2	2	
113-113 ภาษาเกาหลี 3	2	113-113 ภาษาเกาหลี 3	2	
113-114 ภาษาเกาหลี 4	2	113-114 ภาษาเกาหลี 4	2	
<b>4.3.2 กลุ่มวิชาภาษาอาเซียน</b>		<b>4.3.2 กลุ่มวิชาภาษาอาเซียน</b>		
102-101 ภาษาพม่า 1	2	102-101 ภาษาพม่า 1	2	
102-102 ภาษาพม่า 2	2	102-102 ภาษาพม่า 2	2	
102-103 ภาษาพม่า 3	2	102-103 ภาษาพม่า 3	2	
102-104 ภาษาพม่า 4	2	102-104 ภาษาพม่า 4	2	
102-111 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 1	2	102-111 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 1	2	
102-112 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 2	2	102-112 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 2	2	
102-113 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 3	2	102-113 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 3	2	
102-114 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 4	2	102-114 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 4	2	
102-121 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 1	2	102-121 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 1	2	
102-122 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 2	2	102-122 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 2	2	
102-123 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 3	2	102-123 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 3	2	
102-124 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 4	2	102-124 ภาษาบาฮาซามาเลเซีย 4	2	

หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 90 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาแกน จำนวน 33 หน่วยกิต เท่าเดิม

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2558)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2562)		เหตุผล
กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	
กลุ่มวิชาแกน ให้เรียน 33 หน่วยกิตจากรายวิชาต่อไปนี้	33	กลุ่มวิชาแกน ให้เรียน 33 หน่วยกิตจากรายวิชาต่อไปนี้	33	
125-102 คณิตศาสตร์พื้นฐาน	3	125-102 คณิตศาสตร์พื้นฐาน	3	คงเดิม
126-316 สถิติและความน่าจะเป็น	3	101-315 สถิติและความน่าจะเป็น	3	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
190-104 หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3	190-104 หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3	คงเดิม
193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงาน กราฟิก	3	193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงาน กราฟิก	3	คงเดิม
193-103 หลักการออกแบบกราฟิก	3	193-103 หลักการออกแบบกราฟิก	3	คงเดิม
193-104 สุนทรียศาสตร์	3	193-104 สุนทรียศาสตร์	3	คงเดิม
193-105 วาดเส้น	3	193-105 วาดเส้น	3	คงเดิม
193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน	3	193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน	3	คงเดิม
193-201 ศิลปะไทย	3	193-201 ศิลปะไทย	3	คงเดิม
193-202 เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงาน มัลติมีเดีย	3	193-202 เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงาน มัลติมีเดีย	3	คงเดิม
193-203 ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วม สมัย	3	193-203 ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วม สมัย	3	คงเดิม

- กลุ่มวิชาเอกบังคับ จำนวน 36 หน่วยกิต เท่าเดิม

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2558)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2562)		เหตุผล
กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	
กลุ่มวิชาเอกบังคับ	36	กลุ่มวิชาเอกบังคับ	36	
193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล	3	193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล	3	คงเดิม
193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย	3	193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย	3	คงเดิม
193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล	3	193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล	3	คงเดิม
193-207 จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล	3	193-207 จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล	3	คงเดิม
193-208 ธุรกิจดิจิทัล	3	193-208 ธุรกิจดิจิทัล	3	คงเดิม
193-301 การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล	3	193-301 การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล	3	คงเดิม
193-302 เสี่ยงประกอบงานมัลติมีเดีย	3	193-302 เสี่ยงประกอบงานมัลติมีเดีย	3	คงเดิม
193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย	3	193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย	3	คงเดิม
193-304 สัมมนา	3	193-304 สัมมนา	3	คงเดิม
193-401 จุลนิพนธ์	3	193-401 จุลนิพนธ์	3	คงเดิม
190-490 เตรียมสหกิจศึกษา	1	190-490 เตรียมสหกิจศึกษา	1	คงเดิม
190-491 สหกิจศึกษา	5	190-491 สหกิจศึกษา	5	คงเดิม

- กลุ่มวิชาเอกเลือก จำนวน 21 หน่วยกิต เท่าเดิม

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2558)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2562)		เหตุผล
กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	
กลุ่มวิชาเอกเลือก	21	กลุ่มวิชาเอกเลือก	21	คงเดิม
ให้เรียน 6 หน่วยกิต จากรายวิชานี้		ให้เรียน 6 หน่วยกิต จากรายวิชานี้		คงเดิม
193-331 การออกแบบตัวละคร	3	193-331 การออกแบบตัวละคร	3	คงเดิม
193-332 การออกแบบสตอรี่บอร์ด	3	193-332 การออกแบบสตอรี่บอร์ด	3	คงเดิม
193-333 โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ	3	193-333 โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ	3	คงเดิม
193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ	3	193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ	3	คงเดิม
193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ	3	193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ	3	คงเดิม
193-336 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว	3	193-336 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว	3	คงเดิม
193-337 เทคนิคการประมวลผล 3 มิติ	3	193-337 เทคนิคการประมวลผล 3 มิติ	3	คงเดิม
193-338 การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ	3	193-338 การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ	3	คงเดิม
193-339 ภาพเคลื่อนไหวแบบเซล	3	193-339 ภาพเคลื่อนไหวแบบเซล	3	คงเดิม
193-340 สตอปโมชัน	3	193-340 สตอปโมชัน	3	คงเดิม
193-341 การออกแบบโมชันกราฟิก	3	193-341 การออกแบบโมชันกราฟิก	3	คงเดิม
193-342 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว 1	3	193-342 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว 1	3	คงเดิม
193-343 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว 2	3	193-343 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว 2	3	คงเดิม

- กลุ่มวิชาเลือกเสรี จำนวน 6 หน่วยกิต เท่าเดิม

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2555)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2560)		เหตุผล
กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	กลุ่มวิชา/รายวิชา	จำนวน หน่วยกิต	
วิชาเลือกเสรี	6	วิชาเลือกเสรี	6	
เลือกจากรายการวิชาใด ๆ ที่เปิดสอนในระดับ ปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยสยาม		เลือกจากรายการวิชาใด ๆ ที่เปิดสอนในระดับ ปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยสยาม		

ภาคผนวก ก  
ตารางเปรียบเทียบหลักสูตร

**คำอธิบายรายวิชา**  
**วิชาศึกษาทั่วไปใน ระดับปริญญาตรี**  
**สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ**

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<b>1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์</b>		
<p><b>100-101 หลักเศรษฐศาสตร์และปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6)</b> (Principles of Economics and Philosophy of Sufficiency Economy)</p> <p>หลักทั่วไปของเศรษฐศาสตร์ว่าด้วยการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เพื่อให้เกิด อร์ธประโยชน์สูงสุด ประกอบด้วยด้านมหภาคว่าด้วยรายได้ประชาชาติ พฤติกรรมโดยรวมของการบริโภค การออม การลงทุน ระดับรายได้ ระดับราคา งบประมาณของรัฐบาล การเงินการธนาคาร และเศรษฐกิจ ระหว่างประเทศ และด้านจุลภาคว่าด้วยพฤติกรรมของผู้ดำเนินกิจกรรมต่างๆ ทฤษฎีการเลือกของผู้บริโภค ทฤษฎีต้นทุน และโครงสร้างของตลาด ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงว่าด้วยการดำเนินการตามสายกลาง โดยมีให้มีการใช้จ่ายเกินตัว ทั้งในระดับบุคคล ระดับธุรกิจ และระดับประเทศ เพื่อป้องกันภาวะหลวมละลาย ทางเศรษฐกิจ และเพื่อให้เกิดความเจริญเติบโตและพัฒนาการอย่างยั่งยืน</p>	<p><b>*101-101 หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนายั่งยืน 3(3-0-6)</b> (Sufficiency Economy Philosophy for Sustainable Development)</p> <p>หลักการแนวคิดและความสำคัญของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการเบื้องต้นทางเศรษฐศาสตร์และการรู้เท่าทันทางการเงิน ความเชื่อมโยงระหว่างปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการพัฒนายั่งยืนและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน การดำรงชีวิตในสังคมร่วมสมัยด้วยการน้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยมีการเรียนรู้จากโครงการหรือกรณีศึกษา</p>	เปลี่ยนรหัสและชื่อวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
<p><b>100-102 ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต 3(3-0-6)</b> (Philosophy, Religions and Life Style)</p> <p>หลักปรัชญา คำสอนของศาสนาต่างๆ และความสำคัญของศาสนากับการดำเนินชีวิต ความหมายและคุณค่าของชีวิตตามหลักศาสนา หลักธรรมในการดำรงชีวิต ความสำคัญของศีล สมาธิ ปัญญา การพัฒนาดนและการแก้ปัญหาชีวิตโดยใช้หลักคำสอนทางศาสนาต่างๆ รวมถึงการประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความสำเร็จในการทำงาน และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ</p>	<p><b>101-107 ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต 3(3-0-6)</b> (Philosophy, Religions and Life Style)</p> <p>หลักปรัชญา คำสอนของศาสนาต่างๆ และความสำคัญของศาสนากับการดำเนินชีวิต ความหมายและคุณค่าของชีวิตตามหลักศาสนา หลักธรรมในการดำรงชีวิต ความสำคัญของศีล สมาธิ ปัญญา การพัฒนาดนและการแก้ปัญหาชีวิตโดยใช้หลักคำสอนทางศาสนาต่างๆ รวมถึงการประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความสำเร็จในการทำงาน และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา
<p><b>100-103 หลักตรรกศาสตร์และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5)</b> (Principles of Logics and Thinking Skill for Lifelong Learning)</p> <p>หลักตรรกศาสตร์ ความรู้พื้นฐานของกระบวนการคิด การคิดเชิงนิรนัยและอุปนัย การเลือกใช้ทักษะการคิดชนิดต่างๆ ในการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดเปรียบเทียบ การคิดสังเคราะห์ การคิดวิพากษ์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดประยุกต์ การคิดเชิงมโนทัศน์ การคิดเชิงกลยุทธ์ การคิดแก้ปัญหา การคิดบูรณาการ การคิดสร้างสรรค์ การคิดอนาคต และการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงทักษะการเข้าถึงแหล่งความรู้เพื่อการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p>	<p><b>101-108 หลักตรรกศาสตร์และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5)</b> (Principles of Logics and Thinking Skill for Lifelong Learning)</p> <p>หลักตรรกศาสตร์ ความรู้พื้นฐานของกระบวนการคิด การคิดเชิงนิรนัยและอุปนัย การเลือกใช้ทักษะการคิดชนิดต่างๆ ในการแก้ปัญหาที่แตกต่างกัน เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดเปรียบเทียบ การคิดสังเคราะห์ การคิดวิพากษ์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดประยุกต์ การคิดเชิงมโนทัศน์ การคิดเชิงกลยุทธ์ การคิดแก้ปัญหา การคิดบูรณาการ การคิดสร้างสรรค์ การคิดอนาคต และการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงทักษะการเข้าถึงแหล่งความรู้เพื่อการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา
<p><b>100-104 มนุษยสัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ 3(3-0-6)</b> (Human Relations and Personality Development)</p> <p>ความหมาย ที่มา และประโยชน์ของมนุษยสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม การปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในสังคม ทฤษฎีทางบุคลิกภาพ พัฒนาการทางบุคลิกภาพของบุคคลเพื่อการปรับตัวทางสังคม ความแตกต่าง</p>	<p><b>*101-109 มนุษยสัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ 3(3-0-6)</b> (Human Relations and Personality Development)</p> <p>ความหมาย ที่มา และประโยชน์ของมนุษยสัมพันธ์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มต่างๆ ในสังคม การปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในสังคม ทฤษฎีทางบุคลิกภาพ พัฒนาการทางบุคลิกภาพของบุคคลเพื่อการปรับตัวทางสังคม ความแตกต่าง</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
ระหว่างบุคคล ภาวะผู้นำ และการฝึกพฤติกรรมที่เหมาะสมตลอดจนมารยาททางสังคม	ระหว่างบุคคล ภาวะผู้นำ การฝึกพฤติกรรมที่เหมาะสมและมารยาททางสังคม การสร้างความประทับใจแรกพบ การแต่งกาย การแต่งหน้าและการทำผมเพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์ การพัฒนาทักษะการพูดด้วยการออกเสียงที่ชัดเจนและใช้ภาษาที่ถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์	
<b>100-105 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน</b> 3(3-0-6) <b>(Psychology in Daily Life)</b> ทฤษฎีและแนวคิดทางจิตวิทยาเพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะทางจิต-สังคม ความเข้าใจตนเองและผู้อื่น การวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การรับรู้ การอธิบายสาเหตุแห่งพฤติกรรมและการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ บุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ การจัดการกับความเครียดและความขัดแย้งทางจิต สุขภาพจิตและการปรับตัว	<b>*101-110 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน</b> 3(3-0-6) <b>(Psychology in Daily Life)</b> แนวคิดทางจิตวิทยาและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน พัฒนาการมนุษย์ บุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล การเข้าใจตนเองและผู้อื่น การวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียนรู้และการรับรู้ การจูงใจ การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ การจัดการความเครียด สุขภาพจิตและการปรับตัว	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>100-106 อาเซียนในโลกยุคใหม่</b> 3(3-0-6) <b>(ASEAN in the Modern World)</b> การเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน การจัดระเบียบโลกใหม่ ความสำคัญของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ต่อโลกปัจจุบัน ความเป็นมาของประชาคมอาเซียน ปัจจัยที่มีผลต่ออาเซียน อาทิ ปัจจัยทางประวัติศาสตร์ การเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม สภาพการณ์และปัญหาของอาเซียนในปัจจุบัน ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มประเทศอาเซียน บทบาทของอาเซียนต่อไทยและประชาคมโลก บทบาทของชาติมหาอำนาจต่ออาเซียน ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับอาเซียน	<b>*101-111 อาเซียนในโลกยุคใหม่</b> 3(3-0-6) <b>(ASEAN in the Modern World)</b> การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของเอเชียที่มีแนวโน้มในการเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจของโลก กลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจจะดับสูง และมีศักยภาพที่จะเปลี่ยนแปลงภูมิเศรษฐกิจของโลก ความท้าทายของเอเชียและอาเซียนในการปรับตัวและคงอยู่บนเส้นทางการเป็นศูนย์กลางของโลก พัฒนาการของอาเซียนและประชาคมอาเซียน ด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม วัฒนธรรม บทบาทของอาเซียนและประเทศไทยในเวทีโลก	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>100-107 อารยธรรมศึกษา</b> 3(3-0-6) <b>(Civilization Studies)</b> อารยธรรมและวิวัฒนาการของอารยธรรมโลก อารยธรรมไทย ปัจจัยที่กำหนดลักษณะสังคมและวัฒนธรรมไทย ความรู้เรื่อง ธรรมชาติและประยุกต์วิทยาในสังคมไทย สังคม เศรษฐกิจ การปกครอง ศาสนา พิธีกรรม การละเล่นพื้นบ้าน สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ การศึกษาคำนิยมของไทย รวมทั้งแนวโน้มของสังคมและวัฒนธรรม	<b>*101-112 อารยธรรมศึกษา</b> 3(3-0-6) <b>(Civilization Studies)</b> อารยธรรมที่สำคัญ ทั้งอารยธรรมตะวันตกและตะวันออก ยุคโบราณ ยุคกลาง ยุคใหม่ การส่งต่อมรดกทางภูมิปัญญาให้กับโลก ในยุคปัจจุบัน ผลงานศิลปกรรมที่โดดเด่นในแต่ละยุค ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมของไทยและประเทศเพื่อนบ้านในกลุ่มอาเซียน	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>100-108 ทักษะการศึกษา</b> 3(2-2-5) <b>(Study Skills)</b> คุณค่าของการศึกษา และวิธีการศึกษาที่สัมฤทธิ์ผลโดยวิเคราะห์เจตคติ และคุณค่าของตนเอง ของชีวิต และความสัมพันธ์กับการศึกษาระบบอุดมศึกษา ศึกษาทักษะที่จำเป็นสำหรับการศึกษา อาทิ การใช้ห้องสมุด การสืบค้นข้อมูลจากเทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสารใหม่ และที่เป็นปัจจุบัน ศึกษาปัญหา และอุปสรรคในการศึกษา การนำเทคโนโลยีการศึกษาไปใช้เพื่อปรับปรุงทักษะ การวิเคราะห์หลักการคิดเชิงวิพากษ์ และวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การบริหารเวลาในการศึกษา การบริหารความขัดแย้งทางการศึกษา ทักษะการอ่าน ฟัง การจดบันทึก การจับประเด็น การจัดทำรายงาน และการนำเสนอ รวมทั้งทักษะการใช้ชีวิตที่สำคัญ ได้แก่ ทักษะในการบริหารการเงินส่วนบุคคล และทักษะการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ฯลฯ	<b>*101-113 ทักษะการศึกษา</b> 3(2-2-5) <b>(Study Skills)</b> คุณค่าของการศึกษา วิธีการศึกษาให้สัมฤทธิ์ผลในระดับอุดมศึกษา ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การใช้ห้องสมุดและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม จิตสาธารณะ การบริหารเวลา	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา



หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<b>111-101 จิตวิทยาทั่วไป 3(3-0-6)</b> <b>(General Psychology)</b> แนวทางการศึกษา และความเป็นมาของจิตวิทยา ความหมายของพฤติกรรม เป้าหมายของวิชาจิตวิทยา และคุณค่าในทางปฏิบัติ การสัมผัสและการรับรู้ แรงจูงใจ การเรียนรู้ บุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล อารมณ์ พัฒนาการของแต่ละช่วงวัย สติปัญญา และการวัด ความผิดปกติทางจิตและการพัฒนาสุขภาพจิต การเข้าใจและการพัฒนาตนเอง	<b>101-114 จิตวิทยาทั่วไป 3(3-0-6)</b> <b>(General Psychology)</b> แนวทางการศึกษาและความเป็นมาของจิตวิทยา ความหมายของพฤติกรรม เป้าหมายของวิชาจิตวิทยาและคุณค่าในทางปฏิบัติ การสัมผัสและการรับรู้ แรงจูงใจ การเรียนรู้ บุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล อารมณ์ พัฒนาการของแต่ละช่วงวัย สติปัญญาและการวัด ความผิดปกติทางจิตและการพัฒนาสุขภาพจิต การเข้าใจและการพัฒนาตนเอง	เปลี่ยนรหัสวิชา
<b>111-102 สังคมวิทยาเบื้องต้น 3(3-0-6)</b> <b>(Introduction to Sociology)</b> อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่มีต่อบุคคล สถานภาพ และบทบาทของบุคคลในสังคม อิทธิพลของกลุ่มต่อพฤติกรรมของบุคคล โครงสร้างของกลุ่ม และความเป็นผู้นำ เจตคติในการทำงาน การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี พิจารณาความสำคัญและวิวัฒนาการของสถาบันต่าง ๆ โดยเทียบลำดับ ความเจริญทางเทคโนโลยี และความเปลี่ยนแปลงทางประชากร	<b>101-115 สังคมวิทยาเบื้องต้น 3(3-0-6)</b> <b>(Introduction to Sociology)</b> อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่มีต่อบุคคล สถานภาพ และบทบาทของบุคคลในสังคม อิทธิพลของกลุ่มต่อพฤติกรรมของบุคคล โครงสร้างของกลุ่ม และความเป็นผู้นำ เจตคติในการทำงาน มนุษยสัมพันธ์ที่ดี ความสำคัญและวิวัฒนาการของสถาบันต่าง ๆ โดยเทียบลำดับ ความเจริญทางเทคโนโลยี และความเปลี่ยนแปลงทางประชากร	เปลี่ยนรหัสวิชา
<b>111-103 หลักเศรษฐศาสตร์ 3(3-0-6)</b> <b>(Principle of Economics)</b> หลักทั่วไปของเศรษฐศาสตร์ที่ว่าด้วยมูลค่า ราคาและการจัดสรรทรัพยากร พฤติกรรมของผู้บริโภค แนวความคิดเรื่องอรรถประโยชน์ ทฤษฎีการเลือก กฎการลดของสินค้า ภายใต้ทฤษฎีดั้งเดิมและปัจจัยต่างๆ ที่กำหนดอุปทานของสินค้าและบริการของปัจจัยการผลิตในตลาดที่มีการแข่งขันอย่างสมบูรณ์และไม่สมบูรณ์ ปัจจัยการผลิตและการกำหนดปัจจัยการผลิตโดยย่อในส่วนของต้นทุนเชิงเปรียบเทียบ	<b>101-116 หลักเศรษฐศาสตร์ 3(3-0-6)</b> <b>(Principle of Economics)</b> หลักทั่วไปของเศรษฐศาสตร์ที่ว่าด้วยมูลค่า ราคาและการจัดสรรทรัพยากร พฤติกรรมของผู้บริโภค แนวความคิดเรื่องอรรถประโยชน์ ทฤษฎีการเลือก กฎการลดของสินค้า ภายใต้ทฤษฎีดั้งเดิมและปัจจัยต่างๆ ที่กำหนดอุปทานของสินค้าและบริการของปัจจัยการผลิตในตลาดที่มีการแข่งขันอย่างสมบูรณ์และไม่สมบูรณ์ ปัจจัยการผลิตและการกำหนดปัจจัยการผลิตโดยย่อในส่วนของต้นทุนเชิงเปรียบเทียบ	เปลี่ยนรหัสวิชา
<b>111-106 สันติภาพศึกษา 2(2-0-4)</b> <b>(Peace Studies)</b> ความแตกต่างระหว่างแนวความคิดพื้นฐานทางปรัชญา กระบวนการสื่อสารของมนุษย์และระดับภาษาที่ใช้ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน ทฤษฎีและแนวความคิดของการเมืองและเศรษฐกิจในระบบต่างๆ สาเหตุแห่งความขัดแย้งทางการเมือง เศรษฐกิจ และศาสนา อันนำไปสู่ความขัดแย้งทางอาวุธและสงคราม ที่เกิดขึ้นทั้งในอดีตและปัจจุบัน วิเคราะห์ถึงวิธีในการแก้ไขปัญหาข้อขัดแย้งโดยสันติวิธีและปราศจากความรุนแรงทั้งในระดับปัจเจกบุคคล ครอบครัว องค์กร สังคม รวมทั้งในระดับชาติและในระดับโลกวิธีการในการลดกำลังอาวุธ การยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลและสิทธิมนุษยชน บทบาทของสหประชาชาติและองค์กรต่าง ๆ ในการคุ้มครองรักษาสันติภาพของโลก	-	ยกเลิก
<b>111-107 ความรู้เบื้องต้นด้านทรัพย์สินทางปัญญา 2(2-0-4)</b> <b>(Introduction to Intellectual Property)</b> ความสำคัญของการปกป้องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่มีต่อการส่งเสริมความคิดริเริ่มของมนุษย์ตลอดจนการพัฒนาความก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และพัฒนาการด้านศิลปะและวรรณกรรมความเกี่ยวข้องกันกับทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคล	-	ยกเลิก

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<p>ธุรกิจ และองค์กรประเภทต่าง ๆ หลักกฎหมายไทยที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ทั้งลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า รวมทั้งสนธิสัญญาระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์และเครื่องหมายการค้า เช่น สนธิสัญญา WTO TRIP's และ Patient Cooperation Treaty บทบาทของ WIPO ในการส่งเสริมการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างประเทศตลอดจนการบริหารให้เป็นไปตามสนธิสัญญาระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้อง การเรียนการสอนจะเน้นกรณีศึกษา ด้านการประยุกต์หลักการทางทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับปัญหาในทางเทคโนโลยี ธุรกิจ ชีววิศวกรรมและคอมพิวเตอร์</p>		
<p><b>112-101 อารยธรรม 3(3-0-6)</b> (Civilizations)</p> <p>ประวัติความเป็นมาของอารยธรรม และวิวัฒนาการของมนุษยชาติโดยสังเขป อารยธรรมแม่บททั้งตะวันตกและตะวันออก ซึ่งได้ทิ้งมรดกให้กับโลกในยุคปัจจุบัน อารยธรรมยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ การปฏิรูปศาสนา และการปฏิวัติทางภูมิปัญญา ศึกษาประวัติศาสตร์ไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงรัตนโกสินทร์ ในด้านการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และความสัมพันธ์กับต่างประเทศ</p>	-	ยกเลิก
<p><b>112-102 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปรัชญาและตรรกศาสตร์ 3(3-0-6)</b> (Fundamental of Philosophy and Logic)</p> <p>พื้นฐานทางปรัชญาในสาขาอภิปรัชญา ญาณวิทยา จริยศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ ทั้งปรัชญาตะวันตกและปรัชญาตะวันออกตั้งแต่ยุคโบราณจนถึงยุคปัจจุบัน ศึกษาลักษณะความคิด กระบวนการของความคิดอย่างมีเหตุผล ทั้งแบบนิรนัยอุปนัยโดยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับสภาพสังคมปัจจุบัน</p>		ยกเลิก
<p><b>112-103 มนุษย์กับวรรณกรรม 3(3-0-6)</b> (Man and Literature)</p> <p>ความหมาย กำเนิด และรูปแบบต่าง ๆ ของวรรณคดี ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับการแสดงออกทางศิลปะในรูปของวรรณกรรม วิเคราะห์ความคิด จิตใจ ปรัชญา อุดมการณ์ และค่านิยมของมนุษย์ อันปรากฏในวรรณกรรมประเภทต่าง ๆ คือ บทกวี นวนิยาย เรื่องสั้น ความเรียงและบทความที่มีค่าชี้ให้เห็นปัญหาของมนุษย์ในภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติและสังคมตลอดจนมรดกอารยธรรมอันมีอิทธิพลต่อนักเขียนเหล่านั้น</p>	-	ยกเลิก
<p><b>112-104 มนุษย์กับศิลปะ 3(3-0-6)</b> (Man and Arts)</p> <p>ความหมายของสุนทรียศาสตร์ ทัศนศาสตร์ของปรัชญาเมธี และศิลปะในกลุ่มสำคัญ ๆ เกี่ยวกับ “ความงาม” มรดกทางอารยธรรมที่มีต่อศิลปะและดนตรีในยุคสมัยที่สำคัญ ๆ ตั้งแต่ยุคโบราณจนถึงยุคปัจจุบัน ความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะและดนตรีทั้งของไทยและสากล รู้จักผลงานอันยิ่งใหญ่ที่มาจากแรงบันดาลใจของศิลปินในสาขาต่างๆ ให้มีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทย และสากล ชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้</p>	-	ยกเลิก

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<b>112-106 ไทยศึกษา</b> 3(3-0-6) <b>(Thai Studies)</b> ความเป็นมาของชุมชนไทย ปัจจัยที่กำหนดลักษณะสังคมและวัฒนธรรมไทย ความรู้เรื่องธรรมชาติและประยุกต์วิทยาในสังคมไทย สังคม เศรษฐกิจ การปกครอง ศาสนา พิธีกรรม การละเล่นพื้นบ้าน สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม นาฏศิลป์ ดุริยางค์ศิลป์ การศึกษาคำนิยามของไทย รวมทั้งแนวโน้มสังคมและวัฒนธรรม	-	ยกเลิก
<b>112-107 ศาสนาเปรียบเทียบ</b> 3(3-0-6) <b>(Comparative Religions)</b> ศาสนาที่สำคัญ ๆ ต่าง ๆ เช่น ศาสนาพราหมณ์ (ฮินดู) ยิว ซินโต เต๋า เซน พุทธ ขงจื้อ คริสต์ อิสลาม บาไฮ โดยนำศาสนาต่าง ๆ ดังกล่าวมาเปรียบเทียบในหัวข้อที่สำคัญ ๆ เช่น เปรียบเทียบเรื่องกาลเวลาและสถานที่ เปรียบเทียบศาสนาโบราณและสมัยปัจจุบัน ศาสนาฝ่ายเทวนิยมกับอเทวนิยม การสร้างและการสลายโลก ศรัทธาและฐานะของมนุษย์ ชีวิต อุปนิสัยและการปฏิบัติแห่งศาสนา สังคมในสมัยนั้น ๆ อภินิหาร วิธีประกาศศาสนา นักพรต คำสอนเรื่องความหวังให้ผู้มาโปรด และเปรียบเทียบหลักความดีอันสูงสุด	-	ยกเลิก
<b>112-108 การวางแผนชีวิตครอบครัว</b> 2(2-0-4) <b>(Family Life Planning)</b> ความรู้เข้าใจในความสัมพันธ์ของความแตกต่างเกี่ยวกับเพศศึกษา ตระหนักในพัฒนาการของสัมพันธ์ภาพ และนำไปสู่แนวคิดที่ถูกต้องด้านชีวิตสังคม ความรับผิดชอบต่อตนเองในการดำเนินชีวิต ภายใต้สภาวะสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เน้นการเตรียมการวางแผนชีวิตครอบครัวที่มีคุณภาพในอนาคต รวมทั้งการเรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคลทางด้านวัฒนธรรมและด้านสังคม	-	ยกเลิก
<b>112-109 ดนตรีปฏิบัติ</b> 2(1-2-3) <b>(Music Practice)</b> ประวัติ ลักษณะ และชนิดของศิลปะและดนตรี เสียงดนตรี ประเภทต่าง ๆ การตอบสนองอารมณ์ต่อดนตรี คุณค่าของศิลปะและดนตรีกับการดำรงชีวิตลักษณะของเครื่องดนตรีชนิดต่าง ๆ ทั้งเครื่องดนตรีไทยและสากล ฝึกทักษะในการปฏิบัติเครื่องดนตรีอย่างน้อย 1 ชนิด การฝึกซ้อมเบื้องต้นที่ถูกต้องทั้งแบบเดี่ยวและแบบผสมวง การอ่านโน้ตดนตรี ทักษะในการฟังเพื่อให้อาซงซึ่งถึงคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกซ้อมและการเล่นดนตรี	-	ยกเลิก
	<b>**101-102 ความเป็นพลเมืองในสังคมไทย</b> <b>และสังคมโลก</b> 3(3-0-6) <b>(Civic Literacy in Thai and Global Context)</b> สภาพการณ์ทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศต่างๆ ประเด็นปัญหาความร่วมมือในสังคมโลก ประเทศไทยในสังคมโลก ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและกระบวนการทางความคิดที่เป็นสากล ความรับผิดชอบต่อสังคม การรู้หน้าที่ของพลเมืองและรับผิดชอบต่อสังคมในการต่อต้านการทุจริต ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองกับสถานะการพัฒนาของประเทศ บทบาทและหน้าที่ของบุคคลในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลก	เปิดใหม่
	<b>**101-103 การออกแบบตนเองและบุคลิกภาพ</b>	เปิดใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
	<b>เพื่อความเป็นผู้นำ 3(2-2-5)</b> <b>(Designing Your Self and Personality for Leadership)</b> การวิเคราะห์ตนเอง การรู้จักตนเอง การกำหนดเป้าหมายในชีวิต การเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง การพัฒนาบุคลิกภาพ การเสริมสร้างความมั่นใจในการอยู่ในสังคม การพัฒนาการพูดในที่สาธารณะ การแนะนำตนเองเพื่อความประทับใจแรกพบต่อผู้อื่น การพัฒนาภาวะผู้นำ ทักษะมนุษยสัมพันธ์ การทำงานเป็นทีม	
	<b>**101-104 การบริหารการเงินอย่างชาญฉลาด 3(3-0-6)</b> <b>(Smart Money Management)</b> การเงินกับชีวิตประจำวัน สิทธิและหน้าที่ เป้าหมายการเงิน การบริหารการเงินส่วนบุคคล นวัตกรรมทางการเงิน การลงทุนในประเทศและต่างประเทศ การประกันภัย สินเชื่อเงินกู้ การวางแผนภาษี การเป็นผู้ประกอบการ การบริหารพอร์ตการลงทุน การเตรียมตัวก่อนเกษียณ และอิสรภาพทางการเงิน	เปิดใหม่เพื่อพัฒนา financial literacy
	<b>**101-105 เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 3(2-2-5)</b> <b>(Community Explorer and Service Learning)</b> การเรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชุมชน การวิเคราะห์ชุมชนเพื่อค้นหาประเด็นปัญหาและแนวทางการพัฒนาโดยให้ชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและสมาชิกชุมชน เทคนิคและการเสริมทักษะการเข้าถึงชุมชน การสร้างการมีส่วนร่วม ทักษะการใช้ชีวิต และทักษะด้านสังคม การสื่อสาร การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบริการ การพัฒนาและการขับเคลื่อนโครงการเพื่อการพัฒนาและกิจกรรมบริการชุมชน การเตรียมความพร้อมสู่การเป็นนักวิจัยและนักพัฒนาชุมชนเพื่อรองรับภารกิจการพัฒนาชุมชนทุกมิติอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21	
	<b>**101-106 กฎหมายและการเมืองใกล้ตัว 3(3-0-6)</b> <b>(Politics and Law in Everyday Life)</b> กฎหมายรัฐธรรมนูญและการเมืองเบื้องต้น กฎหมายใกล้ตัวที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน อาทิ กฎหมายแพ่ง กฎหมายอาญา สิทธิมนุษยชน กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายภาษีอากร และกฎหมายอื่นๆ ตามสถานการณ์ปัจจุบันของสังคม	
<b>2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</b>		
<b>113-108 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)</b> <b>(Thai Usage for Communication)</b> โครงสร้างทางไวยากรณ์ทั้งภาษาพูดภาษาเขียน และการสื่อสาร ความแตกต่างระหว่างภาษาเขียนและภาษาพูด ภาษาทางการและไม่เป็นทางการสำนวนโวหาร คำราชาศัพท์ หลักการอ้างอิง การสื่อสารทางโทรศัพท์ หลักการเขียนในรูปแบบต่างๆ เช่น จดหมายสมัครงาน การเขียนประวัติของตนเอง การบันทึกและการสรุปความ การเขียนโต้ตอบหนังสือทางธุรกิจ การเขียนเรียงความ ฝึกทักษะการใช้ภาษาไทยทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน	<b>*101-201 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)</b> <b>(Thai Language for Communication)</b> การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ การฟังจับใจความ หลักการใช้ภาษาในการพูดให้บรรลุวัตถุประสงค์และเหมาะสมกับกาลเทศะ การอ่านจับใจความ สรุปความ และวิเคราะห์สารที่อ่าน หลักการใช้ภาษาในการเขียนในรูปแบบต่างๆ	เปลี่ยนรหัสและชื่อวิชา แก่คำอธิบายรายวิชา
<b>113-109 การใช้ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ 3(2-2-5)</b> <b>(Thai Usage for Presentation)</b> หลักการพูด ศิลปะการเลือกใช้คำ ประโยค คำเชื่อม สำนวนโวหาร การออกเสียงคำที่ถูกต้อง และการพูดในสถานการณ์ต่างๆ การแสดงความคิดเห็นและการนำเสนอ อาทิ การนำเสนอเชิงวิชาการ การนำเสนอเชิงธุรกิจ และการสัมภาษณ์เพื่อให้ได้งาน ตลอดจน	<b>*101-202 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ 3(2-2-5)</b> <b>(Thai Language for Presentation)</b> การใช้ภาษาไทยนำเสนอข้อมูลในสถานการณ์ต่างๆ อาทิ การนำเสนอข้อมูลทางวิชาการ การนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจ การแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์และวิจารณ์ การนำเสนอข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ การเลือกใช้ช่องทางสื่อสารอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและการทำงาน	เปลี่ยนรหัสและชื่อวิชา แก่คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
การเขียนโครงการ การเลือกช่องทางการสื่อสาร และการอ่านข้อมูลเชิงสถิติ		
<b>114-101 ภาษาอังกฤษ 1 (English 1) 2(1-2-3)</b> ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษพื้นฐาน ฝึกการฟังในระดับประโยค การพูดเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การเชื้อเชิญ การแนะนำ การแสดงความยินดีหรือเสียใจและอื่นๆ เน้นการออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักภาษา ฝึกทักษะการอ่านข้อความในระดับประโยคและย่อหน้า โดยใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์และโครงสร้างของประโยคมาประกอบ ศึกษาการใช้พจนานุกรมภาษาอังกฤษ ฝึกเขียนตอบคำถามโดยใช้ประโยคที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	-	ยกเลิก
<b>114-102 ภาษาอังกฤษ 2 (English 2) 2(1-2-3)</b> ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มเติม ศึกษาวัฒนธรรม วิธีการแสดงออกของเจ้าของภาษา ปัญหาและความแตกต่างของการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปสู่ทักษะการพูด โดยการใช้วัจนภาษาและอวัจนภาษาที่ดี ฝึกทักษะการอ่านขั้นต้น ประกอบด้วย การจับใจความและรายละเอียดต่างๆ ความสัมพันธ์ของประโยคหลักและประโยคขยาย ฝึกการอ่านในระดับเรื่อง รวมทั้งการเขียนตอบคำถามโดยใช้ประโยค ศัพท์และสำนวนอื่นๆ ที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	-	ยกเลิก
<b>114-201 ภาษาอังกฤษ 3 (English 3) 2(1-2-3)</b> ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษในระดับที่ยากขึ้น ฝึกการฟังและสนทนาภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่างๆ ที่มีระดับความยากมากขึ้น เช่น การพูดทางโทรศัพท์ การสัมภาษณ์ การเล่าเรื่องและอื่นๆ ฝึกการอ่านในระดับเรื่องที่มีความยาวเพิ่มขึ้น ศึกษาการเขียน อนุเลขและข้อความต่างๆ โดยเน้นความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ตลอดจนฝึกทักษะตามแนวทางการทดสอบมาตรฐาน	-	ยกเลิก
<b>114-202 ภาษาอังกฤษ 4 (English 4) 2(1-2-3)</b> ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษในระดับที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารได้ดี ฝึกทักษะการเขียนย่อความ การจดบันทึก การจับใจความจากข้อความหรือบทความที่อ่านหรือฟังจากผู้สอน หรือเทปบันทึกเสียง ฝึกสนทนาภาษาอังกฤษในหัวเรื่องที่กำหนดหรือตามความสนใจ โดยสามารถใช้สำนวนที่ถูกต้องตามความนิยมและหลักไวยากรณ์ ตลอดจนฝึกทักษะตามแนวทางการทดสอบมาตรฐาน	-	ยกเลิก
<b>114-301 ภาษาอังกฤษ 5 (English 5) 2(1-2-3)</b> ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษตลอดจนทบทวนและฝึกฝนทักษะ ทั้งสี่ทักษะเพื่อให้เป็นไปตามแนวทางการทดสอบตามมาตรฐานของมหาวิทยาลัย	-	ยกเลิก
<b>114-302 ภาษาอังกฤษ 6 (English 6) 2(1-2-3)</b> ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษตลอดจนทบทวนและฝึกฝนทักษะ ในระดับที่ยากขึ้นทั้งสี่ทักษะเพื่อให้เป็นไปตามแนวทางการทดสอบตามมาตรฐานของมหาวิทยาลัย	-	ยกเลิก
<b>114-303 การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ (English Usage for Profession) 2(1-2-3)</b> โครงสร้างทางไวยากรณ์ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน โครงสร้างทางไวยากรณ์ในการสื่อสาร ความแตกต่างระหว่างภาษาเขียนและภาษาพูด ภาษาทางการและไม่เป็นทางการ หลักการพื้นฐาน ในการแปลงอย่างเป็นระบบ ศัพท์เทคนิคและศัพท์เฉพาะของสาขาวิชา ทั้งการแปลภาษาอังกฤษเป็นไทย และไทยเป็นอังกฤษ	-	ยกเลิก

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
114-304 เทคนิคการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอทางวิชาชีพ 2(1-2-3) (English Presentation Techniques for Profession) หลักการพูด ศิลปะการเลือกใช้คำ ประโยค คำเชื่อม โวหาร การออกเสียงคำที่ถูกต้อง และการพูด ในสถานการณ์ต่างๆ การแสดงความคิดเห็นและการนำเสนอ อาทิ การนำเสนอเชิงวิชาการ การนำเสนอเชิงธุรกิจ และการสัมภาษณ์เพื่อให้ได้งาน	-	ยกเลิก
113-103 ภาษาจีน 1 (Chinese 1) 2(1-2-3) สัทอักษรถอดเสียงภาษาจีนกลางระบบ pinyin คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันประมาณ 300 คำ และสำนวนต่าง ๆ อย่างง่าย ฝึกสนทนาภาษาจีน โดยเน้นการออกเสียงที่ถูกต้อง	101-209 ภาษาจีน 1 (Chinese 1) 3(2-2-5) สัทอักษรถอดเสียงภาษาจีนกลางระบบ pinyin คำศัพท์ประมาณ 300 คำ และสำนวนต่าง ๆ อย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ฝึกสนทนาภาษาจีน โดยเน้นการออกเสียงที่ถูกต้อง	เปลี่ยนรหัสวิชา เพิ่มหน่วยกิต
113-104 ภาษาจีน 2 (Chinese 2) 2(1-2-3) ฝึกเรียบเรียงประโยคพื้นฐาน การหาคำศัพท์จากพจนานุกรมจีน-ไทย สนทนาภาษาจีนด้วยหัวข้อเรื่องที่เป็นที่สนใจ ศึกษาคำศัพท์เพิ่มขึ้นอีกประมาณ 300 คำ	101-210 ภาษาจีน 2 (Chinese 2) 3(2-2-5) การเรียบเรียงประโยคพื้นฐาน การหาคำศัพท์จากพจนานุกรมจีน-ไทย สนทนาภาษาจีนด้วยหัวข้อเรื่องที่เป็นที่สนใจ ศึกษาคำศัพท์เพิ่มขึ้นอีกประมาณ 300 คำ	เปลี่ยนรหัสวิชา เพิ่มหน่วยกิต
113-201 ภาษาจีน 3 (Chinese 3) 2(1-2-3) ฝึกเรียบเรียงประโยคเชิงซ้อน สนทนาภาษาจีนด้วยหัวข้อเรื่องที่เป็นที่สนใจ ศึกษาคำศัพท์เพิ่มขึ้นอีกประมาณ 300 คำ	-	ยกเลิก
113-202 ภาษาจีน 4 (Chinese 4) 2(1-2-3) ฝึกเรียบเรียงประโยคเชิงซ้อนอื่นๆ มากขึ้น ศึกษาความแตกต่างระหว่างตัวอักษรเต็ม และตัวอักษรย่อจีน สนทนาภาษาจีนด้วยหัวข้อเรื่องที่เป็นที่สนใจ ศึกษาคำศัพท์เพิ่มขึ้นอีกประมาณ 300 คำ	-	ยกเลิก
113-105 ภาษาญี่ปุ่น 1 (Japanese 1) 2(1-2-3) การฟัง พูด ภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน วิเคราะห์โครงสร้างพื้นฐานของภาษาญี่ปุ่นและไวยากรณ์ ศึกษาระบบเสียงและโครงสร้างพื้นฐานของภาษาญี่ปุ่น ฝึกทักษะการอ่านประโยคอย่างง่าย และการเขียนด้วยตัวอักษรฮิราคาเนะและคาตะคาเนะ	101-211 ภาษาญี่ปุ่น 1 (Japanese 1) 3(2-2-5) การฟัง พูด ภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน โครงสร้างพื้นฐานของภาษาญี่ปุ่น ระบบการออกเสียงภาษาญี่ปุ่น คำศัพท์ และ สำนวนอย่างง่าย ทักษะการอ่านประโยคอย่างง่ายและการเขียนด้วยตัวอักษรฮิราคาเนะและคาตะคาเนะ	เปลี่ยนรหัสวิชา เพิ่มหน่วยกิต ปรับคำอธิบายรายวิชา
113-106 ภาษาญี่ปุ่น 2 (Japanese 2) 2(1-2-3) ฝึกทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ที่ซับซ้อนขึ้น และคำศัพท์ใหม่ ฝึกการอ่านคินจิ และเขียนบทความในชีวิตประจำวันและใช้สำนวนต่าง ๆ อย่างง่าย	101-212 ภาษาญี่ปุ่น 2 (Japanese 2) 3(2-2-5) ทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ที่ซับซ้อนขึ้น คำศัพท์และสำนวนอย่างง่าย ฝึกการอ่านคินจิ และเขียนอนุเลขในระดับง่ายเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน	เปลี่ยนรหัสวิชา เพิ่มหน่วยกิต ปรับคำอธิบายรายวิชา
113-203 ภาษาญี่ปุ่น 3 (Japanese 3) 2(1-2-3) ฝึกการฟังและเรียนรู้บทสนทนาในรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มเติม ศึกษาไวยากรณ์ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น พัฒนาการอ่านคินจิจากที่ได้ศึกษามาก่อนหน้านี้	-	ยกเลิก
113-204 ภาษาญี่ปุ่น 4 (Japanese 4) 2(1-2-3) พัฒนาความสามารถในการพูดภาษาญี่ปุ่น เรียนรู้ขนบธรรมเนียมและประเพณีของญี่ปุ่น พัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนแบบคินจิ เรียนรู้คำศัพท์เพิ่มเติม ศึกษาโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น	-	ยกเลิก
113-111 ภาษาเกาหลี 1 (Korean 1) 2(1-2-3) ตัวอักษร ระบบเสียง และรูปแบบประโยค โครงสร้างพื้นฐานของภาษาเกาหลี คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ฝึกทักษะการฟังและการพูด เน้นประโยคสนทนาอย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	101-213 ภาษาเกาหลี 1 (Korean 1) 3(2-2-5) ตัวอักษร ระบบเสียง และรูปแบบประโยค โครงสร้างพื้นฐานของภาษาเกาหลี คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทักษะการฟังและการพูด เน้นประโยคสนทนาอย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	เปลี่ยนรหัสวิชา เพิ่มหน่วยกิต
113-112 ภาษาเกาหลี 2 (Korean 2) 2(1-2-3) ฝึกทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาเกาหลีที่ซับซ้อนขึ้น เน้นประโยคสนทนาและคำศัพท์ที่ใช้ใน	101-214 ภาษาเกาหลี 2 (Korean 2) 3(2-2-5) ทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาเกาหลีที่ซับซ้อนขึ้น บทสนทนาอย่างง่าย และ คำศัพท์ที่ใช้ใน	เปลี่ยนรหัสวิชา เพิ่มหน่วยกิต ปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
ชีวิตประจำวัน ฟังทักษะการอ่านและเขียนบทความในชีวิตประจำวันและใช้จำนวนต่าง ๆ อย่างง่าย	ชีวิตประจำวัน ทักษะการอ่านและเขียนอนุเฉทเกี่ยวกับชีวิตประจำวันโดยใช้จำนวนอย่างง่าย	
<b>113-113 ภาษาเกาหลี 3 (Korean 3)</b> 2(1-2-3) ฝึกการฟังและเรียนรู้บทสนทนาในรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มเติม ศึกษาไวยากรณ์ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น พัฒนาทักษะการสนทนา การอ่าน และเขียนเพื่อสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ด้วยภาษาที่เหมาะสม และศึกษาคำศัพท์เพิ่มเติม	-	ยกเลิก
<b>113-114 ภาษาเกาหลี 4 (Korean 4)</b> 2(1-2-3) พัฒนาความสามารถในการพูด เรียนรู้ขนบธรรมเนียมและประเพณีของเกาหลี พัฒนาทักษะการอ่าน พัฒนาการอ่านและการเขียน เรียนคำศัพท์เพิ่มเติม เข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์ เพื่อทำความเข้าใจภาษาเกาหลีที่ได้เรียนก่อนหน้านั้นและวิธีการใช้อย่างถูกต้อง	-	ยกเลิก
<b>102-101 ภาษาพม่า 1 (Burmese 1)</b> 2(1-2-3) ตัวอักษร ระบบเสียง และรูปแบบประโยค เรียนรู้โครงสร้างพื้นฐานของภาษาพม่าคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ฟังทักษะการฟังและการพูด เน้นประโยคสนทนาอย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	-	ยกเลิก
<b>102-102 ภาษาพม่า 2 (Burmese 2)</b> 2(1-2-3) ฝึกทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาพม่าที่ซับซ้อนขึ้น เน้นประโยคสนทนาและคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ฟังทักษะการอ่านและเขียนบทความในชีวิตประจำวันและใช้จำนวนต่างๆ อย่างง่าย	-	ยกเลิก
<b>102-103 ภาษาพม่า 3 (Burmese 3)</b> 2(1-2-3) ฝึกการฟังและเรียนรู้บทสนทนาในรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มเติม ศึกษาไวยากรณ์ของภาษาพม่า ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น พัฒนาทักษะการสนทนา การอ่าน และเขียนเพื่อสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ด้วยภาษาที่เหมาะสม และศึกษาคำศัพท์เพิ่มเติม	-	ยกเลิก
<b>102-104 ภาษาพม่า 4 (Burmese 4)</b> 2(1-2-3) พัฒนาทักษะการพูด แนวคิดของวัฒนธรรม ความเชื่อ และประเพณีของพม่า พัฒนาการอ่านและการเขียนตัวอักษร เรียนคำศัพท์เพิ่มเติม เข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์ เพื่อทำความเข้าใจภาษาพม่าที่ได้เรียนก่อนหน้านั้นและวิธีการใช้อย่างถูกต้อง	-	ยกเลิก
<b>102-111 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 1 (Bahasa Indonesia 1)</b> 2(1-2-3) ตัวอักษร ระบบเสียง โครงสร้างพื้นฐานของภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันประมาณ 300 คำ และจำนวนต่าง ๆ อย่างง่าย ฟังทักษะการฟังและการพูด เน้นประโยคสนทนาอย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	-	ยกเลิก
<b>102-112 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 2 (Bahasa Indonesia 2)</b> 2(1-2-3) ฝึกทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย ที่ซับซ้อนขึ้น เน้นประโยคสนทนาและคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ฟังทักษะการอ่านและเขียนบทความในชีวิตประจำวันและใช้จำนวนต่างๆ อย่างง่าย	-	ยกเลิก
<b>102-113 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 3 (Bahasa Indonesia 3)</b> 2(1-2-3) ฝึกการฟังและเรียนรู้บทสนทนาในรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มเติม ศึกษาไวยากรณ์ของภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น พัฒนาทักษะการสนทนา การอ่าน และเขียนเพื่อสื่อสารใน	-	ยกเลิก

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
สถานการณ์ต่างๆ ด้วยภาษาที่เหมาะสม และศึกษาคำศัพท์เพิ่มเติม		
102-114 ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย 4 (Bahasa Indonesia 4) พัฒนาทักษะการพูด แนวคิดของวัฒนธรรม ความเชื่อ และ ประเพณีของอินโดนีเซียพัฒนาการอ่านและการเขียนตัวอักษร เรียนคำศัพท์เพิ่มเติม เข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์ เพื่อทำความเข้าใจภาษาบาฮาซาอินโดนีเซียที่ได้เรียนก่อนหน้านี้อะไรใช้ อย่างถูกต้อง	-	ยกเลิก
102-121 ภาษาบาฮาซามาลาเซีย 1 (Bahasa Malaysia 1) ตัวอักษร ระบบเสียง โครงสร้างพื้นฐานของภาษาบาฮาซามาลาเซีย คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันประมาณ 300 คำ และสำนวนต่าง ๆ อย่างง่าย ฟังทักษะการฟังและการพูด เน้นประโยคสนทนาอย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน	-	ยกเลิก
102-122 ภาษาบาฮาซามาลาเซีย 2 (Bahasa Malaysia 2) ฝึกทักษะการฟังและการพูดโดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์ของภาษา บาฮาซามาลาเซีย ที่ซับซ้อนขึ้น เน้นประโยคสนทนาและคำศัพท์ที่ใช้ ในชีวิตประจำวัน ฝึกทักษะการอ่านและเขียนบทความในชีวิตประจำวันและใช้สำนวนต่างๆ อย่างง่าย	-	ยกเลิก
102-123 ภาษาบาฮาซามาลาเซีย 3 (Bahasa Malaysia 3) ฝึกการฟังและเรียนรู้บทสนทนาในรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มเติม ศึกษา ไวยากรณ์ของภาษาบาฮาซามาลาเซียที่มีความซับซ้อนมากขึ้น พัฒนาทักษะการสนทนา การอ่าน และเขียนเพื่อสื่อสารใน สถานการณ์ต่างๆ ด้วยภาษาที่เหมาะสม และศึกษาคำศัพท์ เพิ่มเติม		ยกเลิก
102-124 ภาษาบาฮาซามาลาเซีย 4 (Bahasa Malaysia 4) พัฒนาทักษะการพูด แนวคิดของวัฒนธรรม ความเชื่อ และ ประเพณีของมาเลเซีย พัฒนาการอ่านและการเขียนตัวอักษร เรียนคำศัพท์เพิ่มเติม เข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์ เพื่อทำความเข้าใจภาษาบาฮาซามาลาเซียที่ได้เรียนก่อนหน้านี้อะไรใช้ อย่างถูกต้อง	-	ยกเลิก
	<b>**101-203 ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้นฐาน</b> 3(2-2-5) (English for Remediation) การวัดผล : ผ่าน (Satisfactory - S) และ ไม่ผ่าน (Unsatisfactory - U) เงื่อนไข : เป็นรายวิชาไม่นับหน่วยกิตที่นักศึกษาต้องสอบผ่าน (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชา 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้ คำศัพท์สำนวนโครงสร้างทางไวยากรณ์ขั้นพื้นฐาน และทักษะการสื่อสารที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน การอ่านและการเขียนข้อความสั้นๆ การตั้งคำถามและการตอบอย่างสั้น บทสนทนาอย่างง่ายในระดับคำ วลี และประโยคสั้นๆ หมายเหตุ : นักศึกษาที่ได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัย กำหนด ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา 101-203 ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้นฐาน (English for Remediation)	เปิดใหม่
	<b>**101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน</b> 3(2-2-5)	เปิดใหม่



หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
	(Daily Life English) คำศัพท์ สำนวน และ โครงสร้างทางไวยากรณ์ และ ทักษะในการสื่อสาร โดยเน้นที่หัวข้อในชีวิตประจำวัน ความสนใจส่วนบุคคล และสถานการณ์ปัจจุบัน หมายเหตุ : นักศึกษาที่ได้คะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัย กำหนด ให้ยกเว้นการลงทะเบียนเรียนรายวิชา 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (Daily Life English) และให้ได้เกรด A ในรายวิชาดังกล่าว	
	**101-205 ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาทางวิชาการ 3(2-2-5) (English for Academic Study) การฝึกทักษะที่จำเป็นที่เกี่ยวข้องเชิงวิชาการ การฟัง การพูด การอ่าน ไวยากรณ์ การเขียน และคำศัพท์	เปิดใหม่
	**101-206 ภาษาอังกฤษเพื่อนำเสนอแบบมืออาชีพ 3(2-2-5) (English for Professional Presentation) หลักการพูด การเลือกใช้คำ ประโยค คำเชื่อม โวหาร การออกเสียงคำ และการพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ การแสดงความคิดเห็น และการนำเสนอเชิงวิชาการ การนำเสนอทางธุรกิจ และการสัมภาษณงาน	เปิดใหม่
	**101-207 ภาษาอังกฤษเพื่อการสอบข้อสอบมาตรฐาน 3(2-2-5) (English for Proficiency Test) บูรณาการทักษะการใช้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อการสอบข้อสอบมาตรฐาน ฝึกให้นักศึกษาค้นคว้ากับเนื้อหาและรูปแบบของข้อสอบ TOEFL ฝึกเทคนิคที่เป็นประโยชน์สำหรับทำข้อสอบ	เปิดใหม่
	**101-208 การเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์สำหรับทุกคน 3(2-2-5) (Computer Coding for Everyone) ความรู้พื้นฐานการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาไพทอน การติดตั้งไพทอน เครื่องมือที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม การติดตั้งไลบรารี การประมวลผลด้วยคอมมานด์ไลน์ ชนิดของข้อมูลและตัวแปร การรับข้อมูลเข้าและการแสดงผลลัพธ์ การใช้งานคำสั่งทางเลือก การใช้งานคำสั่งวงลูป การสร้างฟังก์ชัน ไลบรารีทางคณิตศาสตร์และกราฟฟิก และการประยุกต์ใช้กับงานด้านครีเอทีฟ	เปิดใหม่
<b>3. กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์</b>	<b>3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์</b>	เปลี่ยนชื่อกลุ่มวิชา
121-101 เทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) (Information Technology) แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ส่วนประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ หน้าที่การทำงานของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ระบบการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสื่อประสม อินเทอร์เน็ตและการประยุกต์ใช้งาน ตลอดจนการฝึกปฏิบัติสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ โปรแกรมประมวลผลคำ และการสร้างเว็บเพจเบื้องต้น	*101-307 เทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) (Information Technology) แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ส่วนประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ หน้าที่การทำงานของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ระบบการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสื่อประสม อินเทอร์เน็ตและการประยุกต์ใช้งาน การสืบค้นข้อมูล การใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำ การสร้างเว็บเพจเบื้องต้น	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
121-102 คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน 3(2-2-5) (Computer for Studies and Works) หลักการจัดการข้อมูลและสารสนเทศ ประเภทของแฟ้มข้อมูลและสารสนเทศ อัลกอริทึมและการแก้โจทย์ปัญหา อรรถกรมอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ จริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อาชีพและวุฒิบัตรด้าน	*101-308 คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน 3(2-2-5) (Computer for Studies and Works) หลักการจัดการข้อมูลและสารสนเทศ ประเภทของแฟ้มข้อมูล อัลกอริทึมและการแก้โจทย์ปัญหา อรรถกรมอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ จริยธรรม อาชีพและวุฒิบัตรด้าน	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
คอมพิวเตอร์ และแนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนการฝึกปฏิบัติการใช้งานโปรแกรมตารางทำงาน และโปรแกรมนำเสนองาน	คอมพิวเตอร์ และแนวโน้มของ เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้งานโปรแกรมตารางทำงาน โปรแกรมนำเสนองาน	
<b>121-103 ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม</b> 3(3-0-6) (Life and Environment) ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับสิ่งแวดล้อมโดยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของทรัพยากรธรรมชาติ พลังงาน การเปลี่ยนแปลงของโลกและภูมิอากาศ ตลอดจนตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบในเรื่องมลภาวะของสิ่งแวดล้อม การสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การใช้เทคโนโลยีชีวภาพและพลังงานทดแทน กฎหมายสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	<b>*101-309 ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม</b> 3(3-0-6) (Life and Environment) ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับสิ่งแวดล้อม ความสำคัญของทรัพยากรธรรมชาติ พลังงาน การเปลี่ยนแปลงของโลกและภูมิอากาศ การตระหนักถึงปัญหาของสิ่งแวดล้อมและผลกระทบต่อมลภาวะและการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การใช้เทคโนโลยีชีวภาพและพลังงานทดแทน กฎหมายสิ่งแวดล้อม การดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>121-104 อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี</b> 3(3-0-6) (Food for Good Health) ความสำคัญและบทบาทของอาหารต่อสุขภาพ การเปลี่ยนแปลงของสารอาหารในกระบวนการผลิต ข้อเท็จจริงและความเชื่อเกี่ยวกับอาหารเพื่อสุขภาพและผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร อาหารกับโรค และแนวโภชนาการเพื่อการบำบัด ฉลากโภชนาการและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมคุณภาพทางโภชนาการของอาหาร	<b>*101-310 อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี</b> 3(3-0-6) (Healthy Diet) ความสำคัญและบทบาทของอาหารต่อสุขภาพ โภชนาการและพลังงานจากอาหาร อาหารกับโรค โภชนาการเพื่อการป้องกันและการบำบัดโรค อาหารอินทรีย์ การแปรรูปอาหาร การปนเปื้อนและการเสื่อมเสียของอาหาร คุณภาพและความปลอดภัยของอาหาร ฉลากโภชนาการ ความมั่นคงทางด้านอาหาร ความเชื่อของการเสริมอาหารและผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร นวัตกรรมอาหารและทิศทางการตลาดของอาหารสุขภาพ	เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนชื่อภาษาอังกฤษ ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>121-105 เคมีในชีวิตประจำวัน</b> 3(3-0-6) (Chemistry in daily life) ความสำคัญของเคมี สสารและการจำแนกสสาร โลหะและสารประกอบทางเคมีที่สำคัญในชีวิตประจำวัน อาทิ แก้ว กระจก สารพอลิเมอร์ พลาสติก สีจากธรรมชาติและสีสังเคราะห์ ยาและสารเสพติด ดีเทอเจนต์และเครื่องสำอาง สารเคมีที่ก่อให้เกิดมะเร็ง สารเคมีที่เป็นสารพิษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การป้องกันและแก้พิษจากสารเคมี	<b>*101-311 เคมีในชีวิตประจำวัน</b> 3(3-0-6) (Chemistry in Daily Life) ความสำคัญของเคมี สสารและการจำแนกสสาร โลหะและสารประกอบทางเคมีที่สำคัญในชีวิตประจำวัน สีจากธรรมชาติและสีสังเคราะห์ ยาและสารเสพติด ดีเทอเจนต์และเครื่องสำอาง สารเคมีที่ก่อให้เกิดมะเร็ง สารเคมีที่เป็นสารพิษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การป้องกันและแก้พิษจากสารเคมี	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>121-106 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน</b> 3(3-0-6) (Mathematics in Daily Life) ความหมายและพัฒนาการความคิดทางคณิตศาสตร์คณิตศาสตร์กับตัวเลขและสัญลักษณ์คณิตศาสตร์กับเทคโนโลยี คณิตศาสตร์กับการแก้ปัญหาและตัดสินใจ ตรรกศาสตร์และการให้เหตุผล การประยุกต์ทฤษฎีกราฟเบื้องต้น การสร้างตัวแบบและการแก้ปัญหาตัวแบบการประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	<b>*101-312 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน</b> 3(3-0-6) (Mathematics in Daily Life) ตรรกศาสตร์เบื้องต้นและการให้เหตุผล เรขาคณิตกับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์เพื่อการแปลความหมายข้อมูลทางสถิติ การประยุกต์ใช้ความรู้เบื้องต้นทางคณิตศาสตร์เพื่อการแก้ปัญหาและตัดสินใจในชีวิตประจำวัน	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>121-107 สถิติพื้นฐานเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล</b> 3(3-0-6) (Basic Statistics for Data Analysis) ความรู้พื้นฐานทางสถิติ ได้แก่ ความหมาย ขอบเขต ลักษณะของข้อมูล วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติเชิงพรรณนา ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงแบบทวินาม การแจกแจงแบบปัวซอง การแจกแจงแบบปกติการทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ และการถดถอยเชิงเส้นอย่างง่าย การวิเคราะห์ความแปรปรวนโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	<b>*101-313 สถิติในชีวิตประจำวัน</b> 3(3-0-6) (Statistics in Daily Life) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ การเก็บรวบรวมข้อมูล กวรับนทิกข้อมูลส่วนตัว บัญชีรายรับรายจ่ายประจำวัน การบันทึกข้อมูลทางธุรกิจ การหาค่าสถิติเบื้องต้นความน่าจะเป็นอย่างง่าย การประยุกต์ใช้ความรู้เบื้องต้นทางสถิติในชีวิตประจำวันเพื่อการตัดสินใจในการวางแผนการใช้จ่าย การทำนายผลการลงทุน และการพยากรณ์อากาศ	เปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>120-101 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม</b> 3(3-0-6) (Man and Environment) ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ความสำคัญของทรัพยากรธรรมชาติและ การอนุรักษ์ ปัญหาเรื่องมลภาวะของสิ่งแวดล้อมในด้านต่าง ๆ การสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ การเปลี่ยนแปลงของโลกและภูมิอากาศ ปัญหาของการ	-	ยกเลิก

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<p>เพิ่มประชากร การอนุรักษ์ป่าไม้ ดันน้ำ ลำธาร การใช้ผืนดิน และน้ำเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด การพัฒนาผืนดินและน้ำที่เสื่อมโทรมให้กลับคงสภาพที่ดี โดยวิธีการทางธรรมชาติ รวมถึงการป้องกันการทำลายสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติให้อยู่ในสภาพสมดุลกับการดำรงชีวิตมนุษย์อย่างมีความสุข โดยการทำให้สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติดีขึ้น</p>		
<p><b>125-101 คณิตศาสตร์ในอารยธรรม 3(3-0-6)</b> (Mathematics in Civilization) หลักเบื้องต้น และพัฒนาการของการเกิดขึ้นของตัวเลข และระบบการคิดโดยใช้ตัวเลขเป็นฐาน การนำเอาตัวเลขไปประยุกต์ใช้ในทางเรขาคณิตและตรีโกณมิติ ศึกษากระบวนการนับจำนวนและพัฒนาการของความเป็นไปได้ทางสถิติเบื้องต้น เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานทางตรรกะเชิงตัวเลข อันจะนำไปสู่การศึกษาทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ขั้นสูงต่อไป</p>	<p><b>101-314 คณิตศาสตร์ในอารยธรรม 3(3-0-6)</b> (Mathematics in Civilization) หลักเบื้องต้น และพัฒนาการของการเกิดขึ้นของตัวเลข และระบบการคิดโดยใช้ตัวเลขเป็นฐาน การนำเอาตัวเลขไปประยุกต์ใช้ในทางเรขาคณิตและตรีโกณมิติ ศึกษากระบวนการนับจำนวนและพัฒนาการของความเป็นไปได้ทางสถิติเบื้องต้น เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานทางตรรกะเชิงตัวเลข อันจะนำไปสู่การศึกษาทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ขั้นสูงต่อไป</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา
<p><b>126-316 สถิติและความน่าจะเป็น 3(3-0-6)</b> (Statistics and Probability) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ ความหมายขอบเขตและการใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ ลักษณะของข้อมูลทางธุรกิจ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจง แบบทวินาม แบบปัวซอง และแบบปกติ การแจกแจงของค่าที่ได้จากตัวอย่าง การประมาณค่าเฉลี่ย ค่าความแปรปรวนและสัดส่วนของประชากร การหาค่าความแปรปรวนร่วมและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การทดสอบสมมติฐานสำหรับหนึ่งและสองประชากร</p>	<p><b>*101-315 สถิติและความน่าจะเป็น 3(3-0-6)</b> (Statistics and Probability) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ ความหมายขอบเขตและการใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ ลักษณะของข้อมูลทางธุรกิจ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงความถี่ การประมาณค่าทางสถิติ ค่าความแปรปรวนและสัดส่วนของประชากร การวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนร่วมและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การทดสอบสมมติฐาน</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
	<p><b>**101-301 ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)</b> (Digital Literacy for 21<sup>ST</sup> Century) ความรู้พื้นฐานการใช้งานคอมพิวเตอร์ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี การจัดการสมัยใหม่ด้วยเทคโนโลยี การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลเบื้องต้น ความเสี่ยงในการใช้งานทางอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ กฎหมายดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและความรับผิดชอบต่อการปฏิบัติตนในสังคมออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงินทางดิจิทัล การซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต การให้บริการของรัฐผ่านอินเทอร์เน็ต การสร้างความสมดุลด้านดิจิทัล การใช้งานโปรแกรมสำนักงาน การสร้างอินโฟกราฟิก การตลาดดิจิทัล</p>	เปิดใหม่
	<p><b>**101-302 วิทยาการข้อมูลและจินตภาพ 3(2-2-5)</b> (Data Science and Visualization) ความรู้พื้นฐานด้านวิทยาการข้อมูล อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง การใช้ประโยชน์และการตระหนักถึงความเหมาะสมในการให้ข้อมูล การแสดงภาพข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ ฝึกการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยแอปพลิเคชัน</p>	เปิดใหม่
	<p><b>**101-303 เทคโนโลยีสีเขียวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6)</b> (Green Technology for Sustainable Development) แหล่งพลังงานทางเลือก พลังงานทดแทน การอนุรักษ์และการจัดการพลังงาน การลดของเสีย ผลิตภาพสีเขียว การจัดการห่วงโซ่อุปทานสีเขียว วัฏจักรชีวิตผลิตภัณฑ์ คาร์บอนเครดิต คาร์บอนฟุตพริ้นท์ การจัดการผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่</p>	เปิดใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
	<b>**101-304 ตรรกะและการออกแบบความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่ 3(3-0-6)</b> (Logic and Design Thinking for Innovation and Start Up) แนวคิด กระบวนการ และทักษะวิธีคิดเพื่อการออกแบบนวัตกรรมและธุรกิจใหม่ การสำรวจปัญหา การระดมความคิด การวิเคราะห์เพื่อสำรวจความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้งาน การออกแบบการแก้ปัญหาที่ตรงตามความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้งานและตรงกับความต้องการของตลาด หลักการสร้างนวัตกรรมต้นแบบ การคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา	เปิดใหม่
	<b>**101-305 การเชื่อมต่อของสรรพสิ่งสำหรับทุกคน 3(2-2-5)</b> (Internet of Thing for Everyone) ทำความเข้าใจการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง องค์ประกอบพื้นฐาน การสื่อสารข้อมูลภายในและการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง ระบบนิเวศการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง การประยุกต์ใช้งาน	เปิดใหม่
	<b>**101-306 ห้องทดลองที่มีชีวิตเพื่อความยั่งยืน 3(2-2-5)</b> (Living Lab for Campus Sustainability) หลักการของห้องทดลองที่มีชีวิต และการประยุกต์ใช้หลักการดังกล่าวเพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาอาคารและสิ่งแวดล้อมในมหาวิทยาลัยสู่ความยั่งยืน การสร้างแบบจำลองเพื่อขยายผลและประยุกต์ใช้ในสถานที่อื่น ๆ และในขนาดที่ใหญ่ขึ้นได้ การบริหารโครงการ โดยเน้นด้านการออกแบบและพัฒนาอาคารสถานที่เพื่อประหยัดพลังงานอย่างยั่งยืน	เปิดใหม่
<b>4. กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และพลศึกษา</b>	<b>4. กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียศาสตร์</b>	เปลี่ยนชื่อกลุ่มวิชา
<b>129-101 พลศึกษาและนันทนาการ 2(1-2-3)</b> (Physical Education and Recreation) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพลศึกษา นันทนาการที่มีความสำคัญและความจำเป็นต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมปัจจุบัน รวมถึงศึกษานิตของกีฬาและนันทนาการ ความต้องการนันทนาการในวัยต่าง ๆ การจัดการและการบริหารนันทนาการและให้เลือกพลศึกษา 1 ชนิดกีฬา เพื่อศึกษากฎ กติกา มารยาท และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งฝึกทักษะการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ตลอดจนการเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายที่ถูกต้อง	-	ยกเลิก
<b>129-102 ศิลปะและสังคีตนิยม 2(1-2-3)</b> (Art and Music Appreciation) ความหมายและพัฒนาการของศิลปะและดนตรี หลักการทางสุนทรียศาสตร์ และลักษณะสำคัญของศิลปะและดนตรีแต่ละแบบ ปลูกฝังความเข้าใจการเห็นคุณค่าและความชื่นชมในศิลปะและดนตรี ศึกษาผลงานศิลปะชิ้นสำคัญในด้านต่างๆตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบันแรงบันดาลใจของศิลปิน เบื้องหลังการสร้างสรรค์ผลงานเหล่านั้น โดยเน้นถึงคุณค่าของศิลปะและดนตรีในฐานะเป็นเครื่องมือในการจรรโลงจิตใจมนุษย์	-	ยกเลิก
	<b>**101-401 ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย 3(2-2-5)</b> (Life, Well-Being and Sports) สุขภาวะด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม เพศศึกษา และการเลือกคู่ครอง การสร้างเสริมสุขภาพ อาหารการกิน การเลือกใช้ผลิตภัณฑ์สุขภาพ ยา เครื่องสำอาง สมุนไพร และผลิตภัณฑ์เสริม	เปิดใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
	อาหารที่ใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดความปลอดภัย การออกกำลังกาย คุณค่าและผลของการออกกำลังกายที่มีต่อระบบต่างๆในร่างกาย การออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพของร่างกาย และการออกกำลังกายในลักษณะของกีฬาเพื่อการแข่งขัน	
	<b>**101-402 ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต (Art and Music Appreciation) 3(3-0-6)</b> ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ ศิลปะในรูปแบบของสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ยุคสมัยต่างๆของศิลปะ แรงบันดาลใจเบื้องหลังผลงานศิลปะ ความซาบซึ้งในศิลปะ การประเมินคุณค่าทางสุนทรียะ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ดนตรี กับชีวิต ศิลปะในชีวิตประจำวัน และคุณค่าความงามในงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ในฐานะเป็นเครื่องมือจรรโลงจิตใจและสร้างสุนทรียภาพต่อชีวิตของมนุษย์	เปิดใหม่
	<b>**101-403 นิยมไทยและอัศจรรย์ในสยาม 3(3-0-6) (Thai Appreciation and Unseen in Siam)</b> ภูมิหลังของสังคมไทย ศิลปะและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณีไทย เอกลักษณะความเป็นไทย มรดกทางภูมิปัญญาที่มีคุณค่า นำภาคภูมิใจและควรรักษาการศึกษา คติความเชื่อและค่านิยม วิถีชีวิต ดนตรี นาฏศิลป์ และการละเล่นพื้นบ้าน แนวทางอนุรักษ์ สืบทอดและเผยแพร่ความเป็นไทย	เปิดใหม่
	<b>**101-404 การตามหาและออกแบบความฝัน 3(2-2-5) (Designing Your Dream)</b> ฝึกทักษะตั้งประเด็นหัวข้อเรื่องที่สนใจเรียนรู้จากความต้องการของตนเอง ตั้งสมมติฐานและให้เหตุผลโดยใช้ความรู้จากศาสตร์สาขาต่างๆ ค้นคว้าแสวงหาความรู้เกี่ยวกับสมมติฐานที่ตั้งไว้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ออกแบบวางแผนรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการเหมาะสม สังเคราะห์สรุปองค์ความรู้ นำเสนอแนวคิดอย่างเป็นระบบด้วยกระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการแก้ปัญหา และกระบวนการกลุ่ม เพื่อให้เกิดทักษะเรียนรู้ตลอดชีวิต	เปิดใหม่
	<b>**101-405 โยคะ สมภาติ และศิลปะการดำเนินชีวิต 3(2-2-5) (Yoga, Meditation and Art of Living)</b> การฝึกโยคะเพื่อร่างกายและจิตใจที่ดี เพื่อศึกษาเกี่ยวกับความหมายของโยคะ ประโยชน์ของการฝึกโยคะ ปรัชญาโยคะ ประวัติโยคะ องค์ประกอบ 8 ประการของโยคะ โยคะอาสนะ ประเภทต่าง ๆ ปรานายามะ การฝึกสมาธิเพื่อโยคะ การผ่อนคลายในการฝึกโยคะ การเตรียมความพร้อมของร่างกายในการฝึกโยคะ ข้อควรปฏิบัติและข้อควรระวังในการฝึกโยคะ อุปกรณ์ที่ใช้ในการฝึกโยคะ หลักการสุขภาพแบบองค์รวมและศิลปะการดำรงชีวิต	เปิดใหม่
	<b>**101-406 การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5) (Creative Photography)</b> การฝึกปฏิบัติเทคนิคการถ่ายภาพอย่างง่ายโดยใช้กล้องโทรศัพท์มือถือและกล้องอื่นๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวันและหรือใช้เพื่อการค้า เรียนรู้การสื่อสารด้วยภาพถ่าย การจัดองค์ประกอบศิลป์ พื้นฐานการจัดองค์ประกอบภาพ ทฤษฎีสัดส่วนทอง ความกลมกลืน มุมกล้อง สมดุลของภาพ แสงกับการสร้างสรรค์ภาพถ่าย และมุมมองภาพกับการสื่อความหมาย	

**คำอธิบายรายวิชา**  
**กลุ่มวิชาแกน ในระดับปริญญาตรี**  
**สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ**

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<b>1. กลุ่มวิชาแกน</b>		
<b>125-102 คณิตศาสตร์พื้นฐาน 3(3-0-6)</b> <b>(Basic Mathematics)</b> เช็ทและตรรกศาสตร์ การใช้เช็ทและตรรกศาสตร์ในระบบคอมพิวเตอร์ ระบบจำนวนและคุณสมบัติต่างๆของระบบจำนวนจริง อัตราส่วนและร้อยละ สมการและอสมการ อนุกรม ระบบเลขฐาน เมทริกซ์และดีเทอร์มิแนนท์ ฟังก์ชันและกราฟ	<b>125-102 คณิตศาสตร์พื้นฐาน 3(3-0-6)</b> <b>(Basic Mathematics)</b> เช็ทและตรรกศาสตร์ การใช้เช็ทและตรรกศาสตร์ในระบบคอมพิวเตอร์ ระบบจำนวนและคุณสมบัติต่างๆของระบบจำนวนจริง อัตราส่วนและร้อยละ สมการและอสมการ อนุกรม ระบบเลขฐาน เมทริกซ์และดีเทอร์มิแนนท์ ฟังก์ชันและกราฟ	คงเดิม
<b>126-316 สถิติและความน่าจะเป็น 3(3-0-6)</b> <b>(Statistics and Probability)</b> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ ความหมายขอบเขตและการใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ ลักษณะของข้อมูลทางธุรกิจ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจง แบบทวินาม แบบปัวซอง และแบบปกติ การแจกแจงของค่าที่ได้จากตัวอย่าง การประมาณค่าเฉลี่ย ค่าความแปรปรวนและสัดส่วนของประชากร การหาค่าความแปรปรวนร่วมและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การทดสอบสมมติฐานสำหรับหนึ่งและสองประชากร	<b>*101-315 สถิติและความน่าจะเป็น 3(3-0-6)</b> <b>(Statistics and Probability)</b> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ ความหมายขอบเขตและการใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ ลักษณะของข้อมูลทางธุรกิจ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงความถี่ การประมาณค่าทางสถิติ ค่าความแปรปรวนและสัดส่วนของประชากร การวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนร่วมและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การทดสอบสมมติฐาน	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>190-104 หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Programming Concept) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b>  ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สภาพแวดล้อมของการเขียนโปรแกรม หลักการเขียนและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การเขียนรหัสจำลอง การวิเคราะห์และการออกแบบอัลกอริทึม โครงสร้างของชุดคำสั่ง เป็นต้น การฝึกปฏิบัติ การใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมเบื้องต้นในภาษาใดภาษาหนึ่ง การตรวจสอบ ทดสอบและแก้ไขโปรแกรม	<b>190-104 หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Programming Concept) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b>  ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สภาพแวดล้อมของการเขียนโปรแกรม หลักการเขียนและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การเขียนรหัสจำลอง การวิเคราะห์และการออกแบบอัลกอริทึม โครงสร้างของชุดคำสั่ง เป็นต้น การฝึกปฏิบัติ การใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรม การเขียนโปรแกรมเบื้องต้นในภาษาใดภาษาหนึ่ง การตรวจสอบ ทดสอบและแก้ไขโปรแกรม	คงเดิม
<b>193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก (Software Package for Graphic Design) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b>  หลักการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับงานออกแบบ การใช้เครื่องมือและคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรม โดยอาศัยทฤษฎีการออกแบบพื้นฐานเข้ามาช่วยจัดการกับ กราฟิก สี ภาพ ตัวอักษร เพื่อสร้างสรรค์ความสมบูรณ์ให้แก่งานออกแบบ	<b>193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก (Software Package for Graphic Design) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b>  หลักการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับงานออกแบบ การใช้เครื่องมือและคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรม โดยอาศัยทฤษฎีการออกแบบพื้นฐานเข้ามาช่วยจัดการกับ กราฟิก สี ภาพ ตัวอักษร เพื่อสร้างสรรค์ความสมบูรณ์ให้แก่งานออกแบบ	คงเดิม
<b>193-103 หลักการออกแบบกราฟิก (Principles of Graphic Design ) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b>  ทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ ทฤษฎีสี การจัดองค์ประกอบเพื่อนำเสนอออกแบบ โดยเน้นเรื่องการสื่อความหมาย อารมณ์ และความงาม เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อในยุคดิจิทัล	<b>193-103 หลักการออกแบบกราฟิก (Principles of Graphic Design ) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b>  ทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ ทฤษฎีสี การจัดองค์ประกอบเพื่อนำเสนอออกแบบ โดยเน้นเรื่องการสื่อความหมาย อารมณ์ และความงาม เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อในยุคดิจิทัล	คงเดิม
<b>193-104 สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) 3 (3-0-6)</b>	<b>193-104 สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) 3 (3-0-6)</b>	คงเดิม

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<b>วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b> ความหมาย แนวคิดของสุนทรียศาสตร์ ประวัติ การประเมินคุณค่าของความงาม มุมมองและรสนิยมต่อความงามของศิลปะในแต่ละยุคสมัย ซึ่งเป็นผลสะท้อนมาจากความเชื่อ วัฒนธรรม จารีตประเพณี เพื่อเป็นพื้นฐานแก่ผู้เรียนในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์งานออกแบบต่อไป	<b>วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b> ความหมาย แนวคิดของสุนทรียศาสตร์ ประวัติ การประเมินคุณค่าของความงาม มุมมองและรสนิยมต่อความงามของศิลปะในแต่ละยุคสมัย ซึ่งเป็นผลสะท้อนมาจากความเชื่อ วัฒนธรรม จารีตประเพณี เพื่อเป็นพื้นฐานแก่ผู้เรียนในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์งานออกแบบต่อไป	
<b>193-105 วาดเส้น 3 (2-2-5)</b> <b>วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b> ฝึกฝนการวาดเส้น การให้แสงเงา การสร้างมิติให้กับภาพ สัดส่วน พื้นผิว และองค์ประกอบของวัตถุธรรมชาติและวัตถุที่ถูกร่างขึ้น ภาพทิวทัศน์ สถาปัตยกรรม เพื่อสร้างทักษะในการวาดภาพและนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	<b>193-105 วาดเส้น 3 (2-2-5)</b> <b>วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b> ฝึกฝนการวาดเส้น การให้แสงเงา การสร้างมิติให้กับภาพ สัดส่วน พื้นผิว และองค์ประกอบของวัตถุธรรมชาติและวัตถุที่ถูกร่างขึ้น ภาพทิวทัศน์ สถาปัตยกรรม เพื่อสร้างทักษะในการวาดภาพและนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	คงเดิม
<b>193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน (Introduction to Animation) 3 (2-2-5)</b> <b>วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b> หลักการประวัติความเป็นมาของการสร้างภาพเคลื่อนไหว วิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละยุคสมัย ประเภทของภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว และลักษณะงานของแต่ละประเทศซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม สังคม ที่แตกต่างกัน รวมทั้งฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น	<b>193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน (Introduction to Animation) 3 (2-2-5)</b> <b>วิชาบังคับก่อน:ไม่มี</b> หลักการประวัติความเป็นมาของการสร้างภาพเคลื่อนไหว วิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละยุคสมัย ประเภทของภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว และลักษณะงานของแต่ละประเทศซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม สังคม ที่แตกต่างกัน รวมทั้งฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น	คงเดิม
<b>193-201 ศิลปะไทย (Thai Art) 3 (3-0-6)</b> <b>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</b> แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะไทยในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านงานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือ โดยมีบทบาทและผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ	<b>193-201 ศิลปะไทย (Thai Art) 3 (3-0-6)</b> <b>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</b> แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะไทยในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านงานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือ โดยมีบทบาทและผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ	คงเดิม
<b>193-202 เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย 3 (2-2-5) (Design and Authoring Multimedia)</b> <b>วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก</b> ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย การใช้ข้อความ ภาพ เสียง วิดีทัศน์ รูปแบบการนำเสนอ เพื่อนำไปใช้ประยุกต์ใช้กับงานมัลติมีเดียด้านต่างๆ เช่น ด้านงานโฆษณา ด้านการศึกษา และด้านธุรกิจ เป็นต้น	<b>193-202 เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย 3 (2-2-5) (Design and Authoring Multimedia)</b> <b>วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานกราฟิก</b> ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย การใช้ข้อความ ภาพ เสียง วิดีทัศน์ รูปแบบการนำเสนอ เพื่อนำไปใช้ประยุกต์ใช้กับงานมัลติมีเดียด้านต่างๆ เช่น ด้านงานโฆษณา ด้านการศึกษา และด้านธุรกิจ เป็นต้น	คงเดิม
<b>193-203 ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย (History and Contemporary Art) 3 (3-0-6)</b> <b>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</b> แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะตะวันตกและตะวันออกในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดมายังงานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือโดยมีบทบาทและผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ	<b>193-203 ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย (History and Contemporary Art) 3 (3-0-6)</b> <b>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</b> แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะตะวันตกและตะวันออกในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดมายังงานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือโดยมีบทบาทและผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ	คงเดิม
<b>2. กลุ่มวิชาเอกบังคับ</b>		

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<p>193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล 3 (3-0-6) (Creative Thinking in Digital) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>หลักการและฝึกฝนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การระดมแนวคิด การถ่ายทอดแนวคิดจากแรงบันดาลใจ นำมาใช้กับงานดิจิทัลและสื่อสมัยใหม่ เพื่อสร้างและออกแบบงานที่มีความโดดเด่นและแตกต่าง</p>	<p>193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล 3 (3-0-6) (Creative Thinking in Digital) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>หลักการและฝึกฝนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การระดมแนวคิด การถ่ายทอดแนวคิดจากแรงบันดาลใจ นำมาใช้กับงานดิจิทัลและสื่อสมัยใหม่ เพื่อสร้างและออกแบบงานที่มีความโดดเด่นและแตกต่าง</p>	คงเดิม
<p>193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย 3 (2-2-5) (Creative Storytelling for Contemporary Media) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>การถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การใช้ภาษา การสื่อสาร การวางโครงเรื่อง เพื่อใช้กับสื่อร่วมสมัยและสื่อสมัยใหม่ วิธีการเล่าเรื่องผ่านงานออกแบบ การบรรยายเพื่อโน้มน้าวให้กลุ่มเป้าหมายคล้อยตาม</p>	<p>193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย 3 (2-2-5) (Creative Storytelling for Contemporary Media) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>การถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การใช้ภาษา การสื่อสาร การวางโครงเรื่อง เพื่อใช้กับสื่อร่วมสมัยและสื่อสมัยใหม่ วิธีการเล่าเรื่องผ่านงานออกแบบ การบรรยายเพื่อโน้มน้าวให้กลุ่มเป้าหมายคล้อยตาม</p>	คงเดิม
<p>193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Photography) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>หลักการการถ่ายภาพเบื้องต้น อุปกรณ์และส่วนประกอบต่างๆ ของกล้อง ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบ มุมมองในการถ่ายภาพ โดยคำนึงถึงความงามผ่านทางภาพถ่าย รวมถึงกระบวนการในการถ่ายโอนข้อมูลภาพ</p>	<p>193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Photography) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>หลักการการถ่ายภาพเบื้องต้น อุปกรณ์และส่วนประกอบต่างๆ ของกล้อง ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบ มุมมองในการถ่ายภาพ โดยคำนึงถึงความงามผ่านทางภาพถ่าย รวมถึงกระบวนการในการถ่ายโอนข้อมูลภาพ</p>	คงเดิม
<p>193-207 จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล 3 (3-0-6) (Ethics and Law for Creative Industries) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>กฎหมาย นโยบายด้านธุรกิจและองค์กรสำหรับสื่อสมัยใหม่ ทฤษฎีสินทางปัญญา พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ หลักคุณธรรมและจริยธรรมทางธุรกิจและงานออกแบบที่ต้องรับผิดชอบต่อสังคม</p>	<p>193-207 จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล 3 (3-0-6) (Ethics and Law for Creative Industries) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>กฎหมาย นโยบายด้านธุรกิจและองค์กรสำหรับสื่อสมัยใหม่ ทฤษฎีสินทางปัญญา พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ หลักคุณธรรมและจริยธรรมทางธุรกิจและงานออกแบบที่ต้องรับผิดชอบต่อสังคม</p>	คงเดิม
<p>193-208 ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business) 3 (3-0-6) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>การบริหารจัดการธุรกิจและอุตสาหกรรมดิจิทัล การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างความสำเร็จ เรียนรู้และทำความเข้าใจถึงข้อได้เปรียบสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อผู้คนในยุคปัจจุบัน ศึกษาแนวทางในการประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมของสื่อสมัยใหม่ โดยอาศัยความเข้าใจความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้บริโภคและสื่อ ซึ่งปัจจุบันนี้ผู้บริโภคไม่เป็นเพียงแต่ผู้บริโภคเนื้อหาของสื่อเท่านั้นแต่เป็นผู้กำหนดเนื้อหาของสื่อด้วย</p>	<p>193-208 ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business) 3 (3-0-6) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>การบริหารจัดการธุรกิจและอุตสาหกรรมดิจิทัล การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างความสำเร็จ เรียนรู้และทำความเข้าใจถึงข้อได้เปรียบสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อผู้คนในยุคปัจจุบัน ศึกษาแนวทางในการประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมของสื่อสมัยใหม่ โดยอาศัยความเข้าใจความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้บริโภคและสื่อ ซึ่งปัจจุบันนี้ผู้บริโภคไม่เป็นเพียงแต่ผู้บริโภคเนื้อหาของสื่อเท่านั้นแต่เป็นผู้กำหนดเนื้อหาของสื่อด้วย</p>	คงเดิม
<p>193-301 การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล (Digital Management) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>ความหมายและความสำคัญของการจัดการโครงการทางดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินความเป็นไปได้ของโครงการ การวางแผนโครงการ การกำหนดเวลาโครงการ การปฏิบัติโครงการ บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารในการจัดการและควบคุมโครงการ การแก้ปัญหาการจัดการโครงการ การปิดโครงการ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการ และการนำเสนอโครงการ</p>	<p>193-301 การบริหารโครงการทางด้านดิจิทัล (Digital Management) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>ความหมายและความสำคัญของการจัดการโครงการทางดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินความเป็นไปได้ของโครงการ การวางแผนโครงการ การกำหนดเวลาโครงการ การปฏิบัติโครงการ บทบาทหน้าที่ของผู้บริหารในการจัดการและควบคุมโครงการ การแก้ปัญหาการจัดการโครงการ การปิดโครงการ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการ และการนำเสนอโครงการ</p>	คงเดิม



หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
193-302 เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย (Scoring for Multimedia) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี หลักการพื้นฐานการใช้เสียงและดนตรีประกอบงานมัลติมีเดีย ฝึกการใช้โปรแกรมปรับแต่ง แก้ไข บันทึกเสียง การเลือกใช้เสียงและดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้อง และสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวนด์	193-302 เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย (Scoring for Multimedia) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี หลักการพื้นฐานการใช้เสียงและดนตรีประกอบงานมัลติมีเดีย ฝึกการใช้โปรแกรมปรับแต่ง แก้ไข บันทึกเสียง การเลือกใช้เสียงและดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้อง และสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวนด์	คงเดิม
193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย 3 (3-0-6) (Multimedia Presentation Technique) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสารและนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการนำเสนอ และเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ ให้แก่ผู้ฟังและกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย	193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย 3 (3-0-6) (Multimedia Presentation Technique) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสารและนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการนำเสนอ และเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ ให้แก่ผู้ฟังและกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย	คงเดิม
193-304 สัมมนา (Seminar) 3(9-0-6) วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน เทคโนโลยีสำหรับงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลคอนเทนต์ โดยเชิญวิทยากรมาบรรยาย และการศึกษาดูงานในองค์กรธุรกิจ ให้นักศึกษาทำรายงาน นำเสนอผลงาน ร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็น	193-304 สัมมนา (Seminar) 3(9-0-6) วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน เทคโนโลยีสำหรับงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลคอนเทนต์ โดยเชิญวิทยากรมาบรรยาย และการศึกษาดูงานในองค์กรธุรกิจ ให้นักศึกษาทำรายงาน นำเสนอผลงาน ร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็น	คงเดิม
193-401 จุลนิพนธ์ (Senior Project) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน วิจัยเพื่อพัฒนาโครงการด้านงานดิจิทัลคอนเทนต์และงานแอนิเมชัน จัดทำรูปเล่ม พร้อมทั้งนำเสนอผลงาน อภิปรายต่อคณะกรรมการ	193-401 จุลนิพนธ์ (Senior Project) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน วิจัยเพื่อพัฒนาโครงการด้านงานดิจิทัลคอนเทนต์และงานแอนิเมชัน จัดทำรูปเล่ม พร้อมทั้งนำเสนอผลงาน อภิปรายต่อคณะกรรมการ	คงเดิม
190-490 เตรียมสหกิจศึกษา (Co-operative Education Preparation) 1 (0-2-1) วิชาบังคับก่อน: เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 หรือเทียบเท่า เตรียมความพร้อมในทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน ตลอดจนพัฒนาทักษะการทำงานในสำนักงาน การสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน การนำเสนอและทักษะพื้นฐานอื่นๆ ที่จำเป็นในการทำงาน	193-490 เตรียมสหกิจศึกษา (Co-operative Education Preparation) 1 (0-2-1) วิชาบังคับก่อน: เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 หรือเทียบเท่า เตรียมความพร้อมในทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน ตลอดจนพัฒนาทักษะการทำงานในสำนักงาน การสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน การนำเสนอและทักษะพื้นฐานอื่นๆ ที่จำเป็นในการทำงาน	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
190-491 สหกิจศึกษา (Co-operative Education) 5 (0-40-0) วิชาบังคับก่อน: 190-400 เตรียมสหกิจศึกษา การปฏิบัติงานเป็นเวลา 16 สัปดาห์ในสถานประกอบการ พร้อมกับการจัดทำโครงงานซึ่งเป็นไปตามความเห็นชอบของภาควิชา เพื่อให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน	193-491 สหกิจศึกษา (Co-operative Education) 5 (0-40-0) วิชาบังคับก่อน: 190-400 เตรียมสหกิจศึกษา การปฏิบัติงานเป็นเวลา 16 สัปดาห์ในสถานประกอบการ พร้อมกับการจัดทำโครงงานซึ่งเป็นไปตามความเห็นชอบของภาควิชา เพื่อให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
<b>3. กลุ่มวิชาเอกเลือก กลุ่มออกแบบแอนิเมชัน</b>		
193-331 การออกแบบตัวละคร (Character Design) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น หลักการออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง การถ่ายทอดบุคลิกภาพ การออกแบบลักษณะทั้งทางกายภาพและจินตภาพ ประเภทของคาแรกเตอร์ การสร้างคาแรกเตอร์โปรไฟล์ ฝึกฝนทักษะการร่างภาพ และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบตัวละคร	193-331 การออกแบบตัวละคร (Character Design) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น หลักการออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง การถ่ายทอดบุคลิกภาพ การออกแบบลักษณะทั้งทางกายภาพและจินตภาพ ประเภทของคาแรกเตอร์ การสร้างคาแรกเตอร์โปรไฟล์ ฝึกฝนทักษะการร่างภาพ และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบตัวละคร	คงเดิม

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
193-332 การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboarding) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น หลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด การสร้างแบบร่าง มุมมอง การสร้างฉาก การสร้างโครงเรื่อง และการสื่อสารเนื้อหา ผ่านทางภาพวาด การสร้างความสอดคล้องระหว่างตัวละครและ บรรยากาศ การจัดองค์ประกอบในภาพ	193-332 การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboarding) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น หลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด การสร้างแบบร่าง มุมมอง การสร้างฉาก การสร้างโครงเรื่อง และการสื่อสารเนื้อหา ผ่านทางภาพวาด การสร้างความสอดคล้องระหว่างตัวละครและ บรรยากาศ การจัดองค์ประกอบในภาพ	คงเดิม
193-333 โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ (3D Modeling) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี แนวคิดการขึ้นรูป 3 มิติ การปั้นรูปทรงที่สมจริง การสร้างเครื่องแต่งกาย เส้นผม ผิวหนัง การใส่กระดูก พื้นผิว ลวดลาย	193-333 โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ (3D Modeling) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี แนวคิดการขึ้นรูป 3 มิติ การปั้นรูปทรงที่สมจริง การสร้างเครื่องแต่งกาย เส้นผม ผิวหนัง การใส่กระดูก พื้นผิว ลวดลาย	คงเดิม
193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ (Software Package for 2D Animation) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆ การทวิน เฟรมบายเฟรม การเปลี่ยนรูปร่าง การหมุน การเปลี่ยนสีของวัตถุ การสร้างฉากการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต	193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ (Software Package for 2D Animation) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆ การทวิน เฟรมบายเฟรม การเปลี่ยนรูปร่าง การหมุน การเปลี่ยนสีของวัตถุ การสร้างฉากการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต	คงเดิม
193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ (Software Package for 3D Animation) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ การสร้างภาพเคลื่อนไหวของคนและสิ่งมีชีวิต	193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ (Software Package for 3D Animation) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: ไม่มี ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ การสร้างภาพเคลื่อนไหวของคนและสิ่งมีชีวิต	คงเดิม
193-336 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว (Special Effects for Animation) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-323 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ 193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว การปรับแต่งลักษณะทั้งเหมือนจริงและเหนือจริง เพื่อให้เกิดจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด สร้างสรรค์งานให้แปลกและแตกต่าง การจัดองค์ประกอบ การจัดแสงและสภาพแวดล้อม	193-336 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว (Special Effects for Animation) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-323 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ 193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว การปรับแต่งลักษณะทั้งเหมือนจริงและเหนือจริง เพื่อให้เกิดจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด สร้างสรรค์งานให้แปลกและแตกต่าง การจัดองค์ประกอบ การจัดแสงและสภาพแวดล้อม	คงเดิม
193-337 เทคนิคการประมวลผล 3 มิติ (Rendering Technique) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ฝึกปฏิบัติการแสดงภาพด้วยเทคนิคการประมวลผลแบบ 3 มิติเพื่อให้เกิดความเสมือนจริงของวัตถุ การจัดแสงเงา การกำหนดค่าของพื้นผิววัตถุ การใส่สภาพแวดล้อมในโมเดล	193-337 เทคนิคการประมวลผล 3 มิติ (Rendering Technique) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ฝึกปฏิบัติการแสดงภาพด้วยเทคนิคการประมวลผลแบบ 3 มิติเพื่อให้เกิดความเสมือนจริงของวัตถุ การจัดแสงเงา การกำหนดค่าของพื้นผิววัตถุ การใส่สภาพแวดล้อมในโมเดล	คงเดิม
193-338 การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ (Interactive Animation) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ 193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างแอนิเมชันที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ การควบคุมตัวละคร การสร้างปุ่ม การเขียน Action script เพื่อควบคุมงานแอนิเมชัน	193-338 การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ (Interactive Animation) 3 (2-2-5) วิชาบังคับก่อน: 193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ 193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างแอนิเมชันที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ การควบคุมตัวละคร การสร้างปุ่ม การเขียน Action script เพื่อควบคุมงานแอนิเมชัน	คงเดิม
193-339 ภาพเคลื่อนไหวแบบเซล (Animation) 3 (2-2-5)	193-339 ภาพเคลื่อนไหวแบบเซล (Animation) 3 (2-2-5)	คงเดิม

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2558	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระในการปรับปรุง
<p>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแบบเซล นำมาใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบละเอียด คีย์ เฟรมคาวرن์ อินปีทวิน แรงเฉื่อย แรงต้าน การเคลื่อนไหวของสิ่งของ สิ่งมีชีวิต ฉาก รวมทั้งการใส่สี</p>	<p>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแบบเซล นำมาใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบละเอียด คีย์ เฟรมคาวرن์ อินปีทวิน แรงเฉื่อย แรงต้าน การเคลื่อนไหวของสิ่งของ สิ่งมีชีวิต ฉาก รวมทั้งการใส่สี</p>	
<p>193-340 สต๊อปโมชัน (Stop Motion) 3 (2-2-5)</p> <p>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสต๊อปโมชัน รูปแบบการสร้างด้วยเทคนิคที่แตกต่างกัน เคลย์เมชัน ออปเจ็ค แอนิเมชัน คัทเอาทแอนิเมชัน พิชิลชัน</p>	<p>193-340 สต๊อปโมชัน (Stop Motion) 3 (2-2-5)</p> <p>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสต๊อปโมชัน รูปแบบการสร้างด้วยเทคนิคที่แตกต่างกัน เคลย์เมชัน ออปเจ็ค แอนิเมชัน คัทเอาทแอนิเมชัน พิชิลชัน</p>	คงเดิม
<p>193-341 การออกแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphics) 3 (2-2-5)</p> <p>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>การออกแบบและสร้างโมชันกราฟิก ทักษะเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์งานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับงานไตเติ้ล และภาพเคลื่อนไหวบนเว็บ</p>	<p>193-341 การออกแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphics) 3 (2-2-5)</p> <p>วิชาบังคับก่อน: ไม่มี</p> <p>การออกแบบและสร้างโมชันกราฟิก ทักษะเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์งานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับงานไตเติ้ล และภาพเคลื่อนไหวบนเว็บ</p>	คงเดิม
<p>193-342 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 1 3 (2-2-5)</p> <p>(Selected Topics in Animation Technology 1) 3 (2-2-5)</p> <p>วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน</p>	<p>193-342 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 1 3 (2-2-5)</p> <p>(Selected Topics in Animation Technology 1) 3 (2-2-5)</p> <p>วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน</p>	คงเดิม
<p>193-343 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 2 (Selected Topics in Animation Technology 2) 3 (2-2-5)</p> <p>วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน</p>	<p>193-343 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 2 (Selected Topics in Animation Technology 2) 3 (2-2-5)</p> <p>วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน</p>	คงเดิม

ภาคผนวก ก

หนังสือรับรองให้ความเห็นชอบหลักสูตร

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนนัต

การพิจารณาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตร ๔ ปี

พ.ศ. ๒๕๖๒

จากการประชุมคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษาเมื่อวันที่ .....มิถุนายน ๒๕๖๒ ณ .....ซึ่ง  
ที่ประชุมมีมติให้แก้ไขหลักสูตรตามรายละเอียดรายงานการประชุมนั้น

บัดนี้ร่างหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตร ๔ ปี พ.ศ. ๒๕๖๒ ได้ดำเนินการ  
ปรับปรุงและแก้ไขตามมติของที่ประชุมฯ เรียบร้อยแล้ว คณะกรรมการ ฯ เห็นว่าหลักสูตรดังกล่าวมีคุณภาพและตรงตามเกณฑ์  
มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ พ.ศ.๒๕๖๒

.....ที่ปรึกษา  
(ดร.พิสิษฐ์ จิรภิญโญ)

.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์)

.....รองประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร)

.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญ์ คະนองชัยยศ)

.....กรรมการ  
(ดร.ณัฐพงศ์ ชินธเนศ)

.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร เปรมชัยสวัสดิ์)

.....กรรมการและเลขานุการ  
(ดร.เตชานุชิต กัตถัญญทวิทิพย์)

ภาคผนวก ข  
ประวัติและผลงานของอาจารย์ประจำหลักสูตร

หลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น

**ประวัติการศึกษา :**

- กศ.ม. (ศิลปศึกษา) พ.ศ.2557 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ศิลปบัณฑิต (นิเทศศิลป์) พ.ศ. 2552 มหาวิทยาลัยบูรพา

**ประวัติการทำงานและประสบการณ์**

- อาจารย์สอนระดับปริญญาตรี เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
- Graphic & Game Designer บริษัท Game on Web
- ArtDirector Mobile Game บริษัท MSEED Asia

**หนังสือ/ตำรา**

-

**บทความวิจัย/บทความวิชาการ**

-

**ผลงานสร้างสรรค์**

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2560). พื้นที่ความสุข [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 100x80 ซม.] “Live Innovation Thailand Painting Contest 2017” ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์. วันที่ 7 กรกฎาคม 2560.

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2560). การออกแบบสตีกเกอร์ไลน์ Northern 2 [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬา จังหวัดเชียงใหม่.

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2560). การออกแบบ Equipment และ Login Screen เกม Ragnarok Online [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] Electronics Extreme.

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2560). การออกแบบสตีกเกอร์ไลน์ Mr. & Miss Siam [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม.

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์.(2560). พระธาตุยาคูคูเมืองกาฬสินธุ์ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คูเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคูเมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคู จ.กาฬสินธุ์ วันที่28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.

**วิชาที่รับผิดชอบ**

- 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปในงานกราฟิก
- 193-103 หลักการออกแบบกราฟิก
- 193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน
- 193-304 สัมมนา

- 193-401 จุลนิพนธ์
- 193-368 การออกแบบสื่อการเรียนดิจิทัล
- 193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ
- 193-341 การออกแบบโมชันกราฟิก

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนนัต



**ประวัติการศึกษา :**

- ครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) พ.ศ. 2558 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) พ.ศ. 2541 มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- ศึกษาศาสตรบัณฑิต (โสตทัศนศึกษา) พ.ศ. 2531 มหาวิทยาลัยรามคำแหง

**ประวัติการทำงานและประสบการณ์**

- 2532 – 2533 นักวิชาการการศึกษา สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- 2534 – 2558 อาจารย์ประจำภาควิชาหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
- 2558 - ปัจจุบัน อาจารย์ประจำภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

**หนังสือ/ตำรา**

- วิชาถ่ายภาพเบื้องต้น
- วิชาถ่ายภาพประชาสัมพันธ์
- วิชาวิทยุและโทรทัศน์เบื้องต้น
- วิชาถ่ายภาพโฆษณา
- วิชาถ่ายภาพวารสารศาสตร์

**บทความวิจัย/บทความวิชาการ**

-

**ผลงานสร้างสรรค์**

วิเชษฐ์ แสงดวงดี. (2560). พระธาตุยาคูคูเมืองกาฬสินธุ์ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คูเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคูเมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคู จ.กาฬสินธุ์ วันที่ 28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.

**วิชาที่รับผิดชอบ**

- 193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย
- 193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล
- 193-302 เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย
- 193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย

**ประวัติการศึกษา :**

- ปริญญาตรี ศ.บ. ทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ปริญญาโท ศป.ม. ทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ประวัติการทำงานและประสบการณ์**

- อาจารย์สอนระดับปริญญาตรี เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

**หนังสือ/ตำรา**

-

**บทความวิจัย/บทความวิชาการ**

-

**ผลงานสร้างสรรค์**

ภาสกร ธนานันท์. (2559). รัชกาลที่ 9 [สีอะคริลิคบนผ้าใบ] ณ Art mill Songkhla Art center จ.สงขลา.

ภาสกร ธนานันท์. (2559). Art Street Painting [จิตรกรรม] งาน 111 ปี เล่าขานตำนานเมืองเบตง ณ อาเภอเบตง จ.ยะลา.

ภาสกร ธนานันท์. (2559). ไตร่ตรองพระบารมี [เทคนิคผสม ดิน, สีน้ำมันบนผ้าใบ] ณ Pacific City Club ตึก Two Pacific Place ชั้น 28-30 ถ.สุขุมวิท กรุงเทพฯ.

ภาสกร ธนานันท์. (2560). สัญญาแห่งสังขาร [Oil on canvas, 140x50 cm.] โครงการถ่ายทอดงานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ “ครูศิลปะสร้างสรรค์งานศิลป์ กับศิลปินแห่งชาติรุ่นที่ ๙” ณ หอศิลป์ศิลปิน จังหวัดปทุมธานี วันที่ 5 มิ.ย. – 31 ก.ค. 61.

**วิชาที่รับผิดชอบ**

- 193-104 สุนทรียศาสตร์
- 193-105 วาดเส้น
- 193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล
- 193-371 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1

**ประวัติการศึกษา :**

- ปริญญาตรี ศศ.บ. ศิลปกรรม (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม 2550
- ปริญญาโท ศป.ม. การออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต 2556

**ประวัติการทำงานและประสบการณ์**

- 2550 - 2551 Junior Graphic Designer บริษัทเพชรเกษมการพิมพ์
- 2551 - 2552 ประกอบธุรกิจส่วนตัว CID DESIGN รับงานออกแบบต่างๆ
- 2552 - 2553 Senior Graphic designer บริษัททรอปิคานาออยล์
- 2554 - 2556 อาจารย์พิเศษวิชาความคิดสร้างสรรค์ในงานออกแบบและการออกแบบ 2 มิติ  
หลักสูตร ศิลปกรรม (ออกแบบนิเทศศิลป์) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
- 2554 - ปัจจุบัน ครูสอนศิลปะเด็กเล็ก Creative Art
- 2559 - ปัจจุบัน อาจารย์ประจำดูแลรับผิดชอบหลักสูตรแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม  
วิทยาการอบรมการใช้โปรแกรม Illustrator Photoshop เบื้องต้น  
วิทยาการอบรมการประยุกต์ AR เพื่อธุรกิจรายย่อย  
วิทยาการอบรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์  
วิทยาการอบรมการสร้าง Digital Content ด้วย Storytelling

**หนังสือ/ตำรา**

-

**บทความวิจัย/บทความวิชาการ**

-

**ผลงานสร้างสรรค์**

- ทศพร เทียนศรี. (2560). การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Mr. & Miss Siam [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม.
- ทศพร เทียนศรี. (2560). ไม่มีชื่อ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 100x80 ซม.] “Live Innovation Thailand Painting Contest 2017” ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์. วันที่ 7 กรกฎาคม 2560.
- ทศพร เทียนศรี. (2560). การออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ Northern 2 [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด เชียงใหม่.
- ทศพร เทียนศรี. (2560). พระธาตุยาคูคู่มือเมืองกาฬสินธุ์ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคู คู่มือเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคูเมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคู จ.กาฬสินธุ์ วันที่ 28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.

## วิชาที่รับผิดชอบ

- 193-103 หลักการออกแบบกราฟิก
- 193-208 ธุรกิจดิจิทัล
- 193-363 การออกแบบเอกลักษณ์และแบรนด์
- 193-364 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอุนิมิต

**ประวัติการศึกษา :**

- ปริญญาตรี ศป.บ นิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- ปริญญาโท ศป.ม ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ประวัติการทำงานและประสบการณ์**

- อาจารย์สอนระดับปริญญาตรี เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
- นักวิจัยอิสระด้านสถาปัตยกรรมไทย

**หนังสือ/ตำรา**

- ไม่มี

**บทความวิจัย/บทความวิชาการ**

- ปัญญาเวช บุญรอด. การศึกษาประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมวัดสุวรรณดารารามราชวรวิหาร จ.พระนครศรีอยุธยา. ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม.มหาวิทยาลัยศิลปากร.2558.

**ผลงานสร้างสรรค์**

ปัญญาเวช บุญรอด. (2560). ไม่มีชื่อ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 100x80 ซม.] “Live Innovation Thailand Painting Contest 2017” ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์. วันที่ 7 กรกฎาคม 2560.

ปัญญาเวช บุญรอด. (2560). การออกแบบสตีกเกอร์ไลน์ Northern 2 [คอมพิวเตอร์กราฟฟิก] สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬา จังหวัดเชียงใหม่.

ปัญญาเวช บุญรอด. (2560). พระธาตุยาคุคูเมืองกาฬสินธุ์ [สื่อะคริลิคบนกระดาษ, 120x90 ซม.] "พระธาตุยาคุ คูเมืองกาฬสินธุ์" เนื่องในงานพิธีสงฆ์พระราชทาน พระธาตุยาคุคูเมืองฟ้าแดดสงยาง ประจำปี 2561. ณ พระธาตุยาคุ จ.กาฬสินธุ์ วันที่ 28 ถึง 30 พฤษภาคม 2561.

**วิชาที่รับผิดชอบ**

- 193-201 ศิลปะไทย
- 193-202 เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย
- 193-203 ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย

ภาคผนวก ค

ระเบียบมหาวิทยาลัยสยาม ระดับปริญญาตรี

หลักสูตรฉบับสภามหาวิทยาลัยอนุมัติ