



หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต^๑
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
และมัลติมีเดีย
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยพะเยา

สารบัญ

	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	
1. รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก	1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	2
8. อาชีพที่สามารถปฏิบัติได้หลังสำเร็จการศึกษา	2
9. ชื่อ-นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษา ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	3
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน	4
11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผน หลักสูตร	4
11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ	4
11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม	5
12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธ กิจของสถาบัน	5
12.1 การพัฒนาหลักสูตร	5
12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน	6
13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของสถาบัน	6
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	
1. ปรัชญา ความสำคัญและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	9
1.1 ปรัชญาของหลักสูตร	9
1.2 ความสำคัญ	9
1.3 วัตถุประสงค์	9
2. แผนพัฒนาปรับปรุง	10

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	
1. ระบบการจัดการศึกษา	11
2. การดำเนินการหลักสูตร	11
3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	13
3.1 หลักสูตร	13
3.1.1 จำนวนหน่วยกิต	13
3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร	13
3.1.3 รายวิชา	14
3.1.4 แผนการศึกษา	18
3.1.5 คำอธิบายรายวิชา	22
3.1.6 ความหมายของเลขรหัสรายวิชา	37
3.2 ชื่อ สถาบัน เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์	38
3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร	38
3.2.2 อาจารย์พิเศษ	39
4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงานและ升กิจศึกษา)	40
5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหนึ่งเดือนวิจัย	41
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล	
1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต	42
2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน	44
3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตร สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	50
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต	
1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน	54
2. กระบวนการทวนสอบบามาตรฐานผลลัพธ์ของนิสิต	54
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	55
หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์	
1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	56
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	56

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	
1. การกำกับมาตรฐาน	57
2. บัณฑิต	57
3. นิสิต	57
4. คณาจารย์	57
5. หลักสูตรการเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	58
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	59
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)	60
หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	
1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน	62
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	62
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	63
4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตร	63
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และที่แก้ไขเพิ่มเติม	65
ภาคผนวก ข ตรางงเปรียบเทียบหลักสูตรเก่าและหลักสูตรปรับปรุง	79
ภาคผนวก ค คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร	112
ภาคผนวก ง รายงานการประชุมวิพากรหลักสูตร	117
ภาคผนวก จ ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร	121
ภาคผนวก ฉ ภาระการสอนของอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ประจำ	130

หลักสูตรคิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Computer Graphics and Multimedia

หลักสูตรปรับปรุงพ.ศ. 2562

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยพะเยา

คณะ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 0708

ภาษาไทย : หลักสูตรคิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Computer Graphics and Multimedia

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ไทย) : คิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย)

ชื่อย่อ (ไทย) : ศป.บ. (คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย)

ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Fine and Applied Arts (Computer Graphics and Multimedia)

ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.F.A. (Computer Graphics and Multimedia)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนิสิตไทยหรือนิสิตต่างชาติที่ใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

ไม่มี

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- 6.1 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562 เปิดสอน ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2562
- 6.2 คณะกรรมการประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา
เห็นชอบหลักสูตร ในการประชุม วาระพิเศษ ครั้งที่ 55(9/2561) วันที่ 20 ธันวาคม
พ.ศ. 2561
- 6.3 คณะกรรมการวิชาการ มหาวิทยาลัยพะเยา เห็นชอบหลักสูตร
ในการประชุมครั้งที่ 2/2562 วันที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
- 6.4 คณะกรรมการพิจารณาหลักสูตรของมหาวิทยาลัยพะเยา เห็นชอบหลักสูตร
ในการประชุมครั้งที่ 2/2562 วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
- 6.5 สมภាមมหาวิทยาลัยพะเยา อนุมัติหลักสูตร
ในการประชุมครั้งที่ 2/2562 วันที่ 3 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2562

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐาน ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ
ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2565

8. อาชีพที่สามารถปฏิบัติได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 8.1 นักออกแบบงานกราฟิก
- 8.2 นักออกแบบมัลติมีเดีย
- 8.3 นักผลิตงานอินเตอร์แอคทีฟและออกแบบเกม
- 8.4 นักผลิตงานแอนิเมชัน
- 8.5 นักผลิตงานสื่อสิ่งพิมพ์
- 8.6 นักผลิตสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์
- 8.7 นักตัดต่อ / นักถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
- 8.8 นักสร้างสรรค์ฝ่ายคอมเช็ปอาร์ต

9. ชื่อ – นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ – สกุล	เลขบัตรประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี
1	นายนคレス ชัยแก้ว	35101012xxxxx	อาจารย์	ศ.อ.ม. ศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ศิลปะไทย	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2556 2542
2	นายจิรวัฒน์ สุขแก้ว	18105000xxxxx	อาจารย์	ศ.อ.ม. ศศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม การออกแบบเชิงตัวตอบ และการพัฒนาเกม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยธุรกิจปั้นทีดย	2560 2554
3	นายวิสูตร แก่นเมือง	35602002xxxxx	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยคริสตินทริโตร มหาวิทยาลัยนเรศวร	2556 2548
4	นายอภิวัฒน์ บันทะง	15099000xxxxx	อาจารย์	ศป.ม. ทล.บ.	ศิลปะและการออกแบบ เทคโนโลยีการพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลภาคพายัพ	2555 2550
5	นางสาวปิยฉัตร อุดมศรี	15099000xxxxx	อาจารย์	ศ.ม. ศ.บ.	ประยุกต์ศิลปศึกษา ศิลปะไทย	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2553 2549
6	นางสาวพุทธชาด สัตยาคัย	14099006xxxxx	อาจารย์	MFA วท.บ.	Computer Animation เทคโนโลยีมัลติมีเดียและ การสร้างภาพเคลื่อนไหว	The Art Institute of California, San Francisco, USA มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง	2557 2555

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยพะเยา

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

การพัฒนาหลักสูตรคิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคหกรรมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียนี้ ได้นำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติดocument ที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) ซึ่งมีนโยบายเพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน ช่วยให้สังคมไทยสามารถยืนหยัดอยู่ได้อย่างมั่นคง เกิดภูมิคุ้มกัน และมีการบริหารจัดการความเสี่ยงอย่างเหมาะสม ลั่งผลให้การพัฒนาประเทศสู่ความสมดุลและยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) รวมทั้งการปรับโครงสร้างประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 ตลอดจนประเด็นการปฏิรูปประเทศ การขับเคลื่อนให้เศรษฐกิจเจริญเติบโตในช่วงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 จะเน้นการพัฒนาและใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมขั้นก้าวหน้าที่เข้มข้นมากขึ้น การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล การพัฒนาและยกระดับคุณภาพของกำลังคน และความคิดสร้างสรรค์ใน การขยายฐานเศรษฐกิจและฐานรายได้ใหม่ควบคู่กับการเพิ่มผลิตภาพของฐานการผลิตและบริการเดิม รวมทั้งการต่อยอดการผลิตและบริการเดิมโดยใช้ดิจิทัลและเทคโนโลยีอัจฉริยะ จากนี้นโยบายดังกล่าว จะลั่งผลให้เกิดความต้องการแรงงานคุณภาพด้านคหกรรมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียเป็นจำนวนมาก

สำหรับสถานการณ์ในด้านอุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน ปัจจุบันมีการผลักดันธุรกิจดิจิทัลคอนเทนท์ซึ่งเป็น 1 ใน 5 อุตสาหกรรมอนาคต (New S-Curve) และเป็นสาขานึงของครีเอทีฟ ไฮโคลิมี ที่มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยให้มุ่งไปสู่ไทยแลนด์ 4.0 โดยที่ผ่านมา มูลค่าตลาดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนท์ไทยเติบโตอย่างต่อเนื่อง จากปี 2558 ที่มีมูลค่าตลาดราว 19,800 ล้านบาท จนถึงปี 2560 ราว 24,000 ล้านบาท เนื่องจากมีปีละประมาณ 10 % และประเมินว่าตั้งแต่ปี 2561 จะมีมูลค่าราว 26,000 ล้านบาท โดยขับเคลื่อนจากอุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชันเป็นหลัก

จากการสำรวจดังกล่าวข้างต้น ลั่งผลให้ภาคการศึกษาต้องวางแผนการผลิตบัณฑิตด้านคหกรรมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียอย่างมีคุณภาพเทียบเคียงนานาประเทศ เพื่อให้บัณฑิตสามารถทำงานได้ทั่วโลกและต่างประเทศได้อย่างเสถียร การพัฒนาหลักสูตรด้านคหกรรมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียนี้ จึงมีเป้าหมายเพื่อสนับสนุนต่อความต้องการของตลาดแรงงานทั่วโลกและต่างประเทศ โดยจะต้องมีการบริหารจัดการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ มุ่งเน้นผลิตนักคหกรรมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่มีทักษะความชำนาญ ควบคู่กับการมีทักษะส่วนบุคคลที่สามารถทำงานในสภาพแวดล้อมต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยพะเยาตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ภาคเหนือของประเทศไทยที่มีสังคม วัฒนธรรม และชนบทรุ่มเนื่องประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น สืบทอดกันมาอย่างนาน และยังคงมีการอนุรักษ์ กันมาอย่างต่อเนื่อง จากแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัยพะ夷าได้สะท้อนให้เห็นการให้ ความสำคัญในการพัฒนามหาวิทยาลัยควบคู่กับการพัฒนาสังคมและชุมชนในพื้นที่ ตั้งของ มหาวิทยาลัย ดังนั้นการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน จึงมุ่งเน้นการบูรณาการ การเรียนการสอนกับการบริการวิชาการแก่สังคม และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมของท้องถิ่น และจากการที่คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้ดำเนินโครงการบริการวิชาการด้าน การพัฒนาหลักสูตรและส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ให้แก่สถานศึกษาในเขตภาคเหนือกว่า 20 แห่ง และได้มีการสำรวจความต้องการหลักสูตร ระดับบุคคลศึกษาของผู้เรียน พบร่วมกับผู้เรียนมีความต้องการศึกษาต่อด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก และมัลติมีเดียเป็นอันดับต้น ๆ เนื่องจากผู้เรียนได้มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในสังคมสื่อ (Social Media) ที่สามารถตอบได้หลายทาง มีการสร้างสื่อแอนิเมชันและเกม รวมทั้งสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ที่ทันสมัย ท้าทายความสามารถในเชิงความคิดสร้างสรรค์อยู่ตลอดเวลา จึงเป็น แรงจูงใจในการศึกษาต่อด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียของผู้เรียน

จากสถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมในสังคมสื่อใหม่และแผน ยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัยพะ夷า รวมทั้งความต้องการศึกษาต่อของผู้เรียนในเขต ภาคเหนือ จึงได้นำมาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่เน้นทักษะ ปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความชำนาญในวิชาชีพ และมีทักษะที่นำไปสู่ความสามารถปฏิบัติงานในสังคม และวัฒนธรรมยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยหลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย จะมุ่งเน้นการให้ผู้เรียนเข้าร่วมสหกิจศึกษาและการฝึกงานภายใต้เครือข่ายความร่วมมือของการพัฒนา ผู้เรียนร่วมกับภาคเอกชน ที่เป็นผู้ผลิตสื่อดิจิทัล ผลิตรายการโทรทัศน์ และผลิตสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ

12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

มหาวิทยาลัยพะ夷ามีแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัยที่มุ่งเน้นพัฒนาการ จัดการเรียนการสอนที่เน้นให้กิจกรรมที่เน้นการสร้างปัญญารวมหมู่ เคียงคู่ชุมชน การให้บริการวิชาการโดยเน้นการใช้ปัญญารวมหมู่เพื่อพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชน การทำนุบำรุงภูมิปัญญา ศิลปะ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของท้องถิ่นสู่สากล และการบริหารจัดการ อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและยึดมั่นในธรรมาภิบาล จากแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนา ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าหลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย สามารถจัดการเรียนการสอน โดยบูรณาการการเรียนการสอน เข้ากับการบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพสูงรองตอบความต้องการตลาดแรงงานด้านคอมพิวเตอร์

การพิจารณาและสื่อสารด้วยที่มีอัตราความต้องการเพิ่มขึ้น ยังเนื่องมาจากการลังค์สื่อสู่ผู้คนใหม่ การก้าวเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และนโยบายด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของภาครัฐ การผลิตบัณฑิตด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสารด้วยที่มีคุณภาพ จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรที่มีคุณภาพและก้าวทันวิถีทางการของเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งมุ่งเน้นและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่คำนึงถึงศีลธรรม คุณธรรม และจริยธรรมทางวิชาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเป็นเลิศทางวิชาการ และสามารถปฏิบัติหน้าที่และการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมอันดี

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

มหาวิทยาลัยพะเยามีปณิธาน “ปัญญาเพื่อความเข้มแข็งของชุมชน” โดยการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาด้วยมาตรฐานของคุณภาพสูงทางวิชาการ และมุ่งให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสารด้วยที่มีคุณภาพ จึงกำหนดเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ไปใช้ในการพัฒนาท้องถิ่น โดยบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรมของท้องถิ่น เพื่อตอบสนองปณิธานที่ว่า “ปัญญาเพื่อความเข้มแข็งของชุมชน”

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของสถาบัน

13.1 กลุ่มวิชา/ รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ สาขาวิชา/ หลักสูตรอื่น

13.1.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

001101	การใช้ภาษาไทย Usage of Thai Language	3(2-2-5)
001102	ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม Ready English	3(2-2-5)
001103	ภาษาอังกฤษลึกกว้าง Explorative English	3(2-2-5)
001204	ภาษาอังกฤษก้าวหน้า Step UP English	3(2-2-5)
002201	พลเมืองใจอาสา Citizen Mind by Citizenship	3(2-2-5)
002202	ลังค์สัมพุทธมนธรรม Multicultural Society	3(2-2-5)
003201	การสื่อสารในลังค์สัมพุทธิ์ Communication in Digital Society	3(2-2-5)

003202	การจัดการสุขภาพและสิ่งแวดล้อม Health and Environmental Management	3(2-2-5)
004101	ศิลปะในการดำเนินชีวิต Arts of Living	3(2-2-5)
004201	บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม Socialized Personality	3(2-2-5)

13.1.2 หมวดวิชาเฉพาะด้าน

13.1.2.1 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะกรรมการฯ

146132	การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน Listening and Speaking in Daily Life	3(2-2-5)
--------	--	----------

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้สาขาวิชา/หลักสูตรอื่น

229381	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการสื่อสาร Computer Graphic for Communication	3(2-2-5)
--------	--	----------

13.3 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะกรรมการฯ

ไม่มี

13.4 การบริหารจัดการ

13.4.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

มหาวิทยาลัยพะเยา ได้กำหนดนโยบายให้จัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปจำนวนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ในโครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีทุกหลักสูตรและได้ดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) คณะกรรมการบริหารหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยมีอธิการบดี เป็นประธาน คณบดี/ผู้อำนวยการ เป็นกรรมการ และรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ เป็นกรรมการและเลขานุการ ทำหน้าที่ กำหนดนโยบายและพิจารณาการดำเนินการ การจัดการเรียนการสอน หมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย

2) คณะกรรมการดำเนินงานหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยมี รองอธิการบดี ฝ่ายวิชาการ เป็นประธาน รองคณบดี/รองผู้อำนวยการ เป็นกรรมการ ทำหน้าที่พัฒนากระบวนการเรียนการสอน กำกับ ติดตาม ประเมินผลการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตลอดจนประสานงาน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน

3) คณะกรรมการประจำรายวิชา ทำหน้าที่ประสานงานจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานของการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

13.4.2 หมวดวิชาเฉพาะด้าน

จัดให้มีกิจกรรมและระบบการบริหารจัดการรายวิชาเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชา โดยการกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ คือทำหน้าที่ประสานงาน/ช่วยประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนในสาขาวิชาและอาจารย์ผู้แทนจากสาขาวิชา/คณะวิชาอื่นหรือสถาบันภายนอกที่เกี่ยวข้อง ในด้านเนื้อหาสาระ การจัดตารางเรียนและสอบ และการประเมินผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชา รวมทั้งจัดทำรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนามเพื่อเป็นมาตรฐานในการติดตามและประเมินคุณภาพการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับมาตรฐานของการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ประชญาของหลักสูตร

พัฒนาความติดสร้างสรรค์ บรรณาการความรู้ มุ่งสู่นักคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

1.2 ความสำคัญ

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย พัฒนาหลักสูตรเพื่อมุ่งเน้นให้บัณฑิตมีความรู้ และความเข้าใจในหลักการของศาสตร์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารควบคู่ไปกับความรู้ และทักษะปฏิบัติในด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย สามารถนำความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกมาประยุกต์ในการบวนการที่ใช้การออกแบบอื่น ๆ เช่น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การผลิตชิ้นงาน เครื่องใช้ และรูปแบบกระบวนการผลิต กราฟิกในเชิงอุตสาหกรรม ใช้หลักแนวคิดของศิลปะและวัฒนธรรมไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเป็นมาใช้ในการผลิตงานกราฟิก มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสำหรับงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์กร สังคมและท้องถิ่น

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อผลิตบัณฑิตพร้อมใช้ ที่มีคุณสมบัติ ดังนี้

1.3.1 ความรู้และทักษะทางด้านการผลิตผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย และประยุกต์งานกราฟิกเพื่อใช้ในกระบวนการและอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกราฟิก

1.3.2 สามารถออกแบบ วิเคราะห์ สร้างสรรค์และวิจารณ์ผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดียให้มีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ

1.3.3 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือและโปรแกรมทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อสร้างสรรค์ผลงานและเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

1.3.4 มีความสามารถบูรณาการองค์ความรู้ในวิชาชีพตามหลักสูตรและองค์ความรู้จากศาสตร์ด้านต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ

1.3.5 มีคุณภาพตามคุณลักษณะบันทึกที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยพะเยา และเป็นผู้ที่ประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบหรือการผลิตงานกราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย ที่มีคุณธรรมจริยธรรม และรับผิดชอบต่อสังคม

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ ตัวบ่งชี้
1. ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดและการเปลี่ยนแปลงด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย	1.1 ติดตามความเปลี่ยนแปลงด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียจากสถานประกอบการและข้อมูลอื่น 1.2 ติดตามและประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ	1.1 รายงานผลการประเมินความพึงพอใจสถานประกอบการที่ร่ว่าจ้างบันทึกเฉลี่ยอยู่ในระดับดี 1.2 รายงานผลการประเมินความพึงพอใจของบันทึกต่อหลักสูตรเฉลี่ยอยู่ในระดับดี 1.3 รายงานผลการประเมินหลักสูตรโดยคณะกรรมการวิชาการของคณะทุก 2 ปี
2. พัฒนาบุคลากรด้านการเรียนการสอนและบริการวิชาการให้มีประสบการณ์จากการนำความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียไปปฏิบัติงานจริง	2.1 สนับสนุนบุคลากรด้านการเรียนการสอนให้บริการวิชาการแก่องค์กรภายนอก 2.2 สนับสนุนให้บุคลากรมีการอบรมและศึกษาเพิ่มเติมในด้านที่เกี่ยวข้อง	2.1 บุคลากรในสาขาวิศวกรรมงานด้านบริการวิชาการไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ภายในระยะเวลา 3 ปี 2.2 บุคลากรในสาขาเข้าร่วมอบรมหรือสัมมนาคนละ 1 ครั้งต่อปี
3. พัฒนาความสามารถของบุคลากรในด้านงานวิจัย	3.1 สนับสนุนให้บุคลากรระดับปริญญาโทศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก 3.2 สนับสนุนให้บุคลากรขอตำแหน่งทางวิชาการ 3.3 สนับสนุนให้บุคลากรนำเสนอผลงานวิจัยในระดับชาติและนานาชาติ	3.บุคลากรในสาขาวิศวกรรมศาสตร์และการขอตำแหน่งทางวิชาการของ สกอ. และยื่นขอตำแหน่งทางวิชาการภายในระยะเวลา 5 ปี 3.2 มีการตีพิมพ์ผลงานวิจัยของบุคลากรในระดับชาติและนานาชาติอย่างน้อยปีละ 1 ผลงาน 3.3 บุคลากรในสาขาวิชาสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลออนไลน์ในด้านที่เกี่ยวข้อง

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2553 และที่แก้ไขเพิ่มเติม เป็นระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ และ 1 ภาคการศึกษามีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคการศึกษาฤดูร้อน

ไม่มี

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาต้น เดือน กุมภาพันธ์ – พฤษภาคม

ภาคการศึกษาปลาย เดือน ธันวาคม – มกราคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1. สำเร็จประโยชน์ยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรอง

2. เป็นผู้ที่มีสุขภาพร่างกายไม่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

3. ไม่เคยต้องโทษตามคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่ความผิดที่กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

4. ไม่เคยถูกตัดชื่อออก หรือถูกโ列入ออกจากสถาบันการศึกษาใด ๆ เพราะความผิดทางความประพฤติเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และที่แก้ไขเพิ่มเติม และประกาศการรับเข้าศึกษาของมหาวิทยาลัย

การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา

เป็นไปตามระเบียบการสอบคัดเลือกบุคคลเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยพะเยา และประกาศการรับเข้าศึกษาของมหาวิทยาลัย

2.3 ปัญหาของนิสิตแรกเข้า

2.3.1 พื้นฐานความรู้ของนิสิตที่เข้าศึกษามีความหลากหลายจึงทำให้ผู้สอนต้องใช้เวลาในการประเมินความรู้พื้นฐานของนิสิตแต่ละคนและปรับการเรียนการสอนให้เหมาะสม

2.3.2 ปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษ

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ ข้อจำกัดของนิสิตในข้อ 2.3

2.4.1 มีการสอนพิเศษเพื่อให้ผู้สอนได้ปรับพื้นฐานความรู้ของนิสิตแรกเข้า

2.4.2 มีการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน

2.5 แผนการรับนิสิตและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนิสิต	จำนวนนิสิตในแต่ละปีการศึกษา (คน)				
	2562	2563	2564	2565	2566
ชั้นปีที่ 1	60	60	60	60	60
ชั้นปีที่ 2		60	60	60	60
ชั้นปีที่ 3			60	60	60
ชั้นปีที่ 4				60	60
รวม	60	120	180	240	240
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา				60	60

2.6 งบประมาณตามแผน

หมวดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2562	2563	2564	2565	2566
1. งบบุคลากร	10,907,018	11,561,440	12,255,126	12,990,433	13,725,740
1.1 หมวดเงินเดือน	5,907,018	6,561,440	6,255,126	6,990,433	7,990,433
1.2 หมวดค่าจ้างประจำ	5,000,000	5,000,000	6,000,000	6,000,000	6,000,000
2. งบดำเนินการ	1,400,000	1,600,000	1,700,000	1,800,000	1,900,000
2.1 หมวดค่าตอบแทน	300,000	300,000	300,000	400,000	500,000
2.2 หมวดค่าใช้สอย	600,000	750,000	750,000	750,000	750,000
2.3 หมวดค่าวัสดุ	300,000	300,000	400,000	400,000	400,000
2.4 หมวดสาธารณูปโภค	200,000	250,000	250,000	250,000	250,000
3. งบลงทุน	700,000	600,000	700,000	700,000	700,000
3.1 หมวดครุภัณฑ์	700,000	600,000	700,000	700,000	700,000
4. งบเงินอุดหนุน	1,940,000	2,074,000	2,040,000	2,150,000	2,256,000
5. ค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี(สูงสุด)	42,000	42,000	42,000	42,000	42,000
รวมรายจ่าย	14,989,018	15,877,440	16,741,126	17,682,433	18,623,740

2.7 ระบบการศึกษา

- แบบชั้นเรียน
- แบบทางโกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- แบบทางโกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- แบบทางโกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (e – Learning)
- แบบทางโกลทางอินเทอร์เน็ต
- อื่น ๆ (ระบุ)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และที่แก้ไขเพิ่มเติม

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต

รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตร เป็นหมวดวิชาที่สอดคล้องกับที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

หมวดวิชา	เกณฑ์มาตรฐานของ สกอ.	หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2562
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 1.1 ศึกษาทั่วไปบังคับ 1.2 ศึกษาทั่วไปเลือก	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต 30 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ 2.1 กลุ่มวิชาแกน 2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ 2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก	ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต	84 หน่วยกิต 24 หน่วยกิต 48 หน่วยกิต 12 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต
รวม (หน่วยกิต) ไม่น้อยกว่า	120 หน่วยกิต	120 หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชา

229112	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics Design	3(1-4-4)
229113	ภาพประกอบดิจิทัล Digital Illustration	3(1-4-4)
229121	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(2-2-5)
229322	การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์ Interactive and Digital Content Design	3(1-4-4)
229411	ผลงานและการนำเสนอ Portfolio and Presentation	3(2-2-5)

วิชาเอกบังคับ		48 หน่วยกิต
229111	ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ¹ History of Graphics and Multimedia	3(3-0-6)
229114	คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์ Computer Graphics for Printing	3(2-2-5)
229201	การถ่ายภาพสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย ¹ Photography for Graphics and Multimedia	3(1-4-4)
229211	การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร ¹ Storyboarding and Character Design	3(2-2-5)
229212	กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์ ¹ Graphics and Multimedia for Website	3(1-4-4)
229213	ออกแบบนิทรรศการ ¹ Exhibition Design	3(2-2-5)
229221	การขึ้นรูป 3 มิติ ¹ 3D Modeling	3(1-4-4)
229222	ดิจิทัลวีดิโอด์ ¹ Digital Video	3(1-4-4)
229223	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ¹ 2D Animation	3(1-4-4)
229301	การออกแบบกราฟิกเชิงข้อมูล ¹ Information Graphics Design	3(2-2-5)

229312	การสร้างสรรค์อัตลักษณ์แบรนด์ Brand Identity Design	3(2-2-5)
229321	โฉมชั้นกราฟิก Motion Graphics	3(1-4-4)
229391	ระเบียบวิธีวิจัย Research Methodology	3(2-2-5)
229491	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย [*] Computer Graphics and Multimedia Project	3(2-2-5)
229492	การฝึกงาน* Professional Training	6 หน่วยกิต
229493	สหกิจศึกษา* Co-operative Education	6 หน่วยกิต
229494	การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพกราฟิกและมัลติมีเดีย [*] Preparation for Computer Graphic and Multimedia Professional Experience	1(0-2-1)

หมายเหตุ : * ให้นิสิตเลือกเรียนเพียง 1 รายวิชา

วิชาเอกเลือก		12 หน่วยกิต
229214	กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อมวลชน Universal Graphics and Multimedia Design	3(2-2-5)
229311	หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย [*] Selected Topics in Computer Graphics and Multimedia	3(2-2-5)
229313	ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับนวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย [*] Creative Local Community Wisdom and Innovation of Graphics and Multimedia Design	3(1-4-4)
229323	การสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น [*] Basic Game Production	3(2-2-5)
229324	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ [*] 3D Animation	3(1-4-4)

229325	การสร้างดิจิทัลวิชวลเอฟเฟกต์ Digital Visual Effect	3(1-4-4)
229326	การออกแบบเกม Graphics for Game Design	3(1-4-4)
229327	การสร้างระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ Rigging and Controller for 3D Animation	3(1-4-4)

3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

นิสิตสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยพะเยาหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่มหาวิทยาลัยรับรอง ยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

3.1.4 แผนการศึกษา

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาต้น

001101	การใช้ภาษาไทย Usage of Thai Language	3(2-2-5)
001102	ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม Ready English	3(2-2-5)
003201	การสื่อสารในสังคมดิจิทัล Communication in Digital Society	3(2-2-5)
229101	การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia	3(1-4-4)
229111	ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย History of Graphics and Multimedia	3(3-0-6)
229112	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics Design	3(1-4-4)

รวม

18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย

001103	ภาษาอังกฤษสู่โลกกว้าง Explorative English	3(2-2-5)
002202	สังคมพหุวัฒนธรรม Multicultural Society	3(2-2-5)
229102	พื้นฐานศิลป์สำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Art for Graphics and Multimedia	3(2-2-5)
229113	ภาพประกอบดิจิทัล Digital Illustration	3(1-4-4)
229114	คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์ Computer Graphics for Printing	3(2-2-5)
229121	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(2-2-5)
รวม		18 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาต้น

001204	ภาษาอังกฤษก้าวหน้า Step UP English	3(2-2-5)
002201	พลเมืองใจอาสา Citizen Mind by Citizenship	3(2-2-5)
229201	การถ่ายภาพสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Photography for Graphics and Multimedia	3(1-4-4)
229211	การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร Storyboarding and Character Design	3(2-2-5)
229212	กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์ Graphics and Multimedia for Website	3(1-4-4)
229213	ออกแบบนิทรรศการ Exhibition Design	3(2-2-5)
รวม		18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย

004101	ศิลปะในการดำเนินชีวิต	3(2-2-5)
	Arts of Living	
003202	การจัดการสุขภาพและสิ่งแวดล้อม	3(2-2-5)
	Health and Environment Management	
004201	บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม	3(2-2-5)
	Socialized Personality	
229221	การขึ้นรูป 3 มิติ	3(1-4-4)
	3D Modeling	
229222	ติดิทัลวีดิโอ	3(1-4-4)
	Digital Video	
229223	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	3(1-4-4)
	2D Animation	
	รวม	18 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาต้น

146132	การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
	Listening and Speaking in Daily Life	
229321	โมชั่นกราฟิก	3(1-4-4)
	Motion Graphics	
229322	การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคทีฟและติดิทัลคอนเทนต์	3(1-4-4)
	Interactive and Digital Content Design	
229xxx	วิชาเอกเลือก	3(x-x-x)
	Major Elective	
229xxx	วิชาเอกเลือก	3(x-x-x)
	Major Elective	
xxxxxx	วิชาเลือกเสรี	3(x-x-x)
	Free Elective	
	รวม	18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย

229301	การออกแบบกราฟิกเชิงข้อมูล Information Graphics Design	3(2-2-5)
229312	การสร้างสรรค์อัตลักษณ์แบรนด์ Brand Identity Design	3(2-2-5)
229391	ระเบียบวิธีวิจัย Research Methodology	3(2-2-5)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
	รวม	15 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาต้น

229411	ผลงานและการนำเสนอ Portfolio and Presentation	3(2-2-5)
229491	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ¹ Computer Graphics and Multimedia Project	3(2-2-5)
229494	การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพกราฟิกและมัลติมีเดีย ¹ Preparation for Computer Graphic and Multimedia Professional Experience	1(0-2-1)
xxxxxx	วิชาเลือกเสรี Free Elective	3(x-x-x)
	รวม	9(1) หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย

229492* การฝึกงาน	6 หน่วยกิต
Professional Training	
229493* สหกิจศึกษา	6 หน่วยกิต
Co-Operative Education	
รวม	6 หน่วยกิต

หมายเหตุ *ให้นิสิตเลือกการเรียนเพียง 1 รายวิชา

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

001101 การใช้ภาษาไทย

3(2-2-5)

Usage of Thai Language

การสื่อสารด้วยคำ วลี การแต่งประโยค สำนวน และโวหารในภาษาไทย การจับใจความสำคัญจากการฟังและการอ่าน การเขียนย่อหน้า การสรุปความ และการแสดงความคิดผ่านทักษะการใช้ภาษาไทยที่เหมาะสม

Communicative skill through word, phrase, sentence, idiom, and prose in Thai language usage, identifying main idea from listening and reading, paragraph writing, brief summarizing including thinking expression through the use of appropriate Thai

001102 ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม

3(2-2-5)

Ready English

คำศัพท์และไวยกรณ์ภาษาอังกฤษ หลักการใช้ภาษาอังกฤษของการฟัง พูด อ่าน เขียน การพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การแนะนำตัวเองและบุคคลอื่น การตอบรับและการปฏิเสธ การเชิญชวน การถามทาง การบอกทางและการวางแผนเดินทาง การสนทนาระหว่างอาหาร การเลือกซื้อสินค้า และการกล่าวลา

English vocabulary and grammar, fundamental English usage in listening, speaking, reading and writing, development of English usage for daily-life including getting acquainted with someone, accept and decline invitation, direction giving, direction asking and direction planning, conversation in restaurant, smart shopping and saying goodbye for someone

001103 ภาษาอังกฤษสู่โลกกว้าง

3(2-2-5)

Explorative English

ทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน คำศัพท์และไวยกรณ์ในการสื่อสารตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในบริบทหลากหลาย ได้แก่ การวางแผนการเดินทาง การจองโรงแรม ผ่านอินเทอร์เน็ต การโทรศัพท์ในการสื่อสารระหว่างประเทศ การใช้ภาษาอังกฤษในสนามบิน ประกาศของสนามบิน การสื่อสาร ณ ด้านตรวจคนเข้าเมือง ศุลกากร การเข้าพักในโรงแรม การอธิบายเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ การสนทนาในงานเลี้ยงและการรับประทานอาหารแบบตัวต่อตัว

Skills of English language: listening, speaking, reading, and writing, vocabularies and English grammar for different situations in communication and effectiveness in international context including trip planning, flight and accommodation booking using internet, international phone calling, communication in airport, airport announcement, communication in customs and immigration, communication in bad situations and party

001204 ภาษาอังกฤษก้าวหน้า

3(2-2-5)

Step UP English

คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับข่าวสารและสื่อในชีวิตประจำวัน หลักการใช้ภาษาอังกฤษในการพัง พูด อ่าน เขียน ได้แก่ การเขียนอีเมล์ การเขียนสรุปความจากสื่อ การอ่าน และถ่ายทอดข่าว การอ่านกราฟและตาราง การตีความและการนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและอาชีพ

English vocabulary related to news and media in daily life, English usage for listening, speaking, reading and writing including e-mail, summarizing from media, news reading and sharing, data interpretation from graphs and tables, interpretation and information presentation for further study and future careers

002201 พลเมืองใจอาสา

3(2-2-5)

Citizen Mind by Citizenship

สิทธิ บทบาทและหน้าที่ของพลเมืองในสังคมทุกระดับ จิตอาสา สำนึกราชการณ์ ความภักดิ์ภูมิ พลเมืองกับประชาธิปไตย จริยธรรมทางวิชาชีพ การปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมและกระแสโลก

Rights, roles and duties of citizens, volunteerism, public consciousness, gratitude, citizenship and democracy, professional ethics, the changing society, cultural appreciation, adaptation to social and cultural changing

002202 สังคมพหุวัฒนธรรม

3(2-2-5)

Multicultural Society

มนุษย์กับสังคม สังคมพหุวัฒนธรรม การจัดการอคติและความรุนแรงในสังคมพหุวัฒนธรรม กระแสการเปลี่ยนแปลงในสังคมและวัฒนธรรมโลก อาเซียน ความหลากหลายทางสังคม และวัฒนธรรมของท้องถิ่นไทย ภาค จังหวัดพะเยาและมหาวิทยาลัยพะเยา

Man and society, multicultural society, bias and violence management in multicultural society, social and cultural trends in global, ASEAN, social and cultural diversity of Thailand's regional, Phayao and University of Phayao dimensions

003201 การสื่อสารในสังคมดิจิทัล

3(2-2-5)

Communication in Digital Society

ความรู้พื้นฐานเทคโนโลยี ไฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และระบบเครือข่าย นวัตกรรมของเศรษฐกิจดิจิทัล ธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การใช้โปรแกรมสำนักงานอัตโนมัติ และโปรแกรมประยุกต์เพื่อการผลิตสื่อผสม การสื่อคัน คัดกรอง และเลือกสรรข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการทำงานและชีวิตประจำวัน การสื่อสารในเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีจริยธรรมและเป็นไปตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

Fundamentals of technology: hardware, software and networking, innovation in digital economy, electronic commerce transaction, office automation program and software application for multimedia production, search, screening and selection data for work and daily life, communication through online social networking in accordance with ethical and related legal regulation

003202 การจัดการสุขภาพและสิ่งแวดล้อม

3(2-2-5)

Health and Environmental Management

แนวคิดด้านสุขภาพและสิ่งแวดล้อม ภาวะสุขภาพกาย จิต อารมณ์ ปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ การวิเคราะห์และวางแผนการรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพ ผลิตภัณฑ์สุขภาพในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์กับสุขภาพ นั้นทนาการและการออกกำลังกาย โรคระบาด โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ อุบัติเหตุทางจราจร การรับมือกับอุบัติภัย ภัยธรรมชาติ การวางแผนและการจัดการน้ำในชีวิตประจำวัน การจัดการและปรุงอาหารใช้พลังงานอย่างประหยัด

Concept of health and environment, state of health, mental, emotion, health factors, analysis and planning of healthy consumption, daily-health product, relation between emotion and health, recreation and exercise, pandemic, Sexual Transmitted Infection, traffic accident, planning with accident, natural disaster, water management in daily life, waste processing and environmental saving

004101 ศิลปะในการดำเนินชีวิต

3(2-2-5)

Arts of Living

การสร้างแรงบันดาลใจ การตั้งเป้าหมายและการวางแผนการดำเนินชีวิต การเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น หลักเศรษฐกิจพอเพียง การดำเนินชีวิตด้วยแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง กระบวนการคิดเชิงบวก คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การควบคุมและการจัดการอารมณ์

Inspiration making, goal setting and life planning, appreciation in self value and others, goal setting in life and planning, fundamental of sufficiency economy, lifestyle concept of sufficiency economy, thinking system, positive thinking, analytical thinking, creative thinking, emotion control and management

004201 บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม**3(2-2-5)****Socialized Personality**

ความสำคัญของบุคลิกภาพ การเสริมสร้างบุคลิกภาพ การพัฒนาบุคลิกภาพทางกาย ว่าจ้าใจ มารยาท วัฒนธรรมไทย ทักษะการพูดในที่ชุมชน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยพะเยา การอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวในบริบทสังคมไทยและสังคมโลก

Important of personality, personality development, personality development of physical, verbal, mind, manner, Thai culture, public communication skills, desired traits relating to University of Phayao's identity, living in a society, self-adaptation in the Thai and global social context

146132 การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน**3(2-2-5)****Listening and Speaking in Daily Life**

ทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน รูปแบบประโยค การทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวลา การตอบรับ การปฏิเสธ การซื้อของ การต่อรองราคา การเชิญ การตอบรับ และการปฏิเสธคำเชิญ การอวยพร การถามและบอกเส้นทาง การขอความช่วยเหลือ การเสนอความช่วยเหลือ การบอกขั้นตอน

English listening and speaking skills for communication in daily life, sentence patterns, greetings, introducing, saying goodbye, accepting, refusing, purchasing, bargaining, invitation, accepting and rejecting invitation, blessing, asking and giving direction, making request, offering help, giving instruction

229101 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย**3(1-4-4)****Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia**

หลักการวาดเส้น การวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง การวาดเส้นภาพเหมือน การวาดเส้นภาพทิวทัศน์ การวาดเส้นสามมิติแบบเพอร์สเพกติฟ การวาดเส้นสร้างสรรค์ เทคนิคการลงสี การประยุกต์การวาดเส้นมาใช้ในงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

Principles of drawing, still life drawing, realistic drawing, landscape drawing, perspective drawing, creative drawing, painting techniques , applying drawing for graphics and multimedia design

229102 พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย

3(2-2-5)

Fundamental Art for Graphics and Multimedia

แนวคิดศิลปะ ทัศนชาติ สุนทรียภาพทางศิลปะ ศิลปะวิจารณ์ องค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี กฎมิปัญญาท่องถิน การค้นหาแนวทางสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล หลักจิตวิทยาสำหรับนักออกแบบพื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย การผสมผสานทักษะทางศิลปะร่วมกับเทคโนโลยี

Concepts of art, visual elements, aesthetics of art, criticism of art, art composition, color theory, indigenous wisdom, self-assess own creative potential, psychology for designer, fundamental art for graphics and multimedia, combination of art and technology

229111 ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

3(3-0-6)

History of Graphics and Multimedia

ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก ความลัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกับงานออกแบบกราฟิก ความลัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบกราฟิกกับสภาพแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง

History of western art, history of oriental art, history of graphics and multimedia, relationship between cultures and graphics design, relationship between graphics design and social context, economics and politics

229112 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก

3(1-4-4)

Computer Graphics Design

ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการออกแบบ การสร้างสีและแสงในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ศิลปะกับการออกแบบกราฟิก กระบวนการความคิดสร้างสรรค์งานออกแบบ คอมพิวเตอร์กราฟิก การใช้ออฟต์แวร์สำหรับออกแบบกราฟิก แต่งภาพดิจิทัล และสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพด้านงานกราฟิกและงานมัลติมีเดีย การนำเสนอผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก การประยุกต์ใช้งานออกแบบกราฟิกกับงานด้านอื่น ๆ

Introduction to computer graphics design, principle of design, color models and tonal creation in computer graphics, art and graphics design, creative thinking process for computer graphics design, using industrial software tools for editing and create computer graphics, copyright, intellectual property, laws and rules for graphics and multimedia professional, computer graphics presentation, applying graphics design to other fields

229113 ภาพประกอบดิจิทัล**3(1-4-4)****Digital Illustration**

หลักการออกแบบและวิเคราะห์ภาพประกอบดิจิทัล หลักการเล่าเรื่องด้วยภาพ การวิเคราะห์ภาพสิ่งมีชีวิต การวิเคราะห์ภาพสัดส่วนมนุษย์ การวิเคราะห์ภาพสิ่งของ การวิเคราะห์การตูน การประดิษฐ์ตัวอักษร การประยุกต์ศิลปะไทยและศิลปะชาติพันธุ์ในงานภาพประกอบดิจิทัล การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างภาพประกอบดิจิทัล

Principle of digital illustration design and drawing, principle of narrative image, life drawing, human figure drawing, objects drawing, cartooning, collaging, applying Thai arts and traditional art in digital illustration, use of industrial software for creating digital illustration

229114 คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์**3(1-4-4)****Computer Graphics for Printing**

ความรู้ทั่วไปของสื่อลิ้งพิมพ์ ระบบเทคโนโลยีและวัสดุสื่อลิ้งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อลิ้งพิมพ์ การจัดองค์ประกอบ การออกแบบสื่อลิ้งพิมพ์ สื่อในการออกแบบ ระบบกริด การจัดวางเลเยอร์ เอกสาร การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างภาพประกอบสิ่งพิมพ์ การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประวัติความเป็นมาของตัวอักษร

Introduction to printing media design, printing technology and material, printing process, composition, printing design, color in design, grid system, layout design, use of industrial printing design software tools, use of industrial E-Books design software tools, history of typography

229121 การคิดเชิงออกแบบ**3(2-2-5)****Design Thinking**

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การออกแบบโดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบจากประสบการณ์ผู้ใช้งาน ความเข้าใจและตีความปัญหา การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างไอเดีย การพัฒนาต้นแบบที่เป็นตัวอย่างแนวคิด การทดสอบกับผู้ใช้งาน

Design thinking process, user-centered design, user-experience design, empathize, define the problem, creative thinking, getting ideas, developing a prototype, user-experience (UX) testing

229201 การถ่ายภาพสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย

3(1- 4- 4)

Photography for Graphics and Multimedia

ความรู้เบื้องต้นการถ่ายภาพ การทำงานของกล้องถ่ายภาพ ส่วนประกอบและอุปกรณ์เสริมของกล้องถ่ายภาพ ความเร็วชัตเตอร์และรูรับแสงกับการถ่ายภาพ การถ่ายภาพโดยแสงธรรมชาติ การถ่ายภาพในห้องสตูดิโอ การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับจัดแต่งภาพ การสื่อความหมายด้วยภาพอย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์การถ่ายภาพสำหรับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การจัดนิทรรศการภาพถ่ายขนาดเล็ก

Introduction to photography, camera function, camera components and accessories, speed shutter and aperture/f- stop in photography, outdoor photography, studio photography, using industrial software tools for editing images, effective storytelling by photographs, applying photographic image to graphics and multimedia, mini exhibition photography

229211 การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร

3(2-2-5)

Storyboarding and Character Design

เทคนิคและความรู้พื้นฐานงานแอนิเมชัน ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครมนุษย์ ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์และสิ่งของ วิธีการเล่าเรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการเขียนบท กระบวนการถ่ายทอดความคิด พื้นฐานทักษะการเล่าเรื่อง การวางแผนเรื่อง การวางแผนแก่นเรื่อง การสร้างปมขัดแย้งในเรื่อง การเขียนบทสนทนา การสร้างอารมณ์ความรู้สึกในงานเขียน การเขียนสตอรี่บอร์ด หลักการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน สัดส่วนที่เหมาะสมสำหรับตัวละคร การระดมแนวคิดและการสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงออกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครในแบบต่าง ๆ การออกแบบท่าทางตัวละคร การออกแบบจากประกอบ

Fundamental skill of animation productions, process of human character movement, process of animal and object movement, storytelling, Introduction to script writing, conveying idea process, basic storytelling skills, plot, theme, conflict, dialogue writing, sense and emotion in writing, storyboarding, principle of character design, proportions of character, brainstorming ideas and initiating characterization, attitude and expression models, posing, cinematic design

229212 กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์

3(1-4-4)

Graphics and Multimedia for Website

ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเว็บไซต์ องค์ประกอบและโครงสร้างของเว็บไซต์ การใช้สื่อในการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับจัดแต่งเว็บไซต์ เครื่องมือและกระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ การประยุกต์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียกับการสร้างเว็บไซต์

Introduction to website design, website structure and element, using color in website design, principles of website design, interaction between user and website, target group, use of industrial software for creating website, language, tools and web development procedure, website design, applying graphic and multimedia design for creating website

229213 ออกรูปแบบนิทรรศการ

3(2-2-5)

Exhibition Design

ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม การชีวิৎ��หาง การสื่อความหมายของสถานที่ การสร้างเอกลักษณ์ให้กับสถานที่ ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบนิทรรศการ หลักการออกแบบนิทรรศการ การประยุกต์เทคโนโลยีมาใช้เพื่อนำเสนอในการจัดนิทรรศการ งานกราฟิกและมัลติมีเดีย ในการออกแบบการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการตลาด เทคนิคการสร้างสรรค์และนำเสนอสื่อศิลปะดิจิทัล ศิลปะการจัดวาง

Introduction to environmental design, signage way finding system, interpretation, place making, introduction to exhibition design, principle of exhibition design, applying technology for presentation in exhibition, graphics and multimedia in display design for marketing promotion, creating and presenting digital media arts technique, installation arts

229214 กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อมวลชน

3(2-2-5)

Universal Graphics and Multimedia Design

หลักการมีจิตสาธารณะ หลักการของการออกแบบเพื่อมวลชน งานออกแบบเพื่อมวลชนในประเทศไทย การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อผู้พิการและผู้สูงอายุ การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับงานสาธารณสุข การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับการศึกษา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการท่องเที่ยว การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อสิ่งแวดล้อม

Principle of public consciousness, universal design in Thailand, principle of universal design, graphics and multimedia design for disabled and elderly, graphics and multimedia for public health, graphics and multimedia for education, graphics and multimedia for tourism, graphics and multimedia for environment

229221 การขีนรูป 3 มิติ**3(1-4-4)****3D Modeling**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงาน 3 มิติ การสร้างวัตถุ การสร้างฉากประกอบ 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับรูปในการออกแบบและขีนรูป 3 มิติ การตกแต่งแสงสีให้กับวัตถุ 3 มิติ การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ 3 มิติ การประยุกต์ใช้โมเดล 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ

Introduction to 3D, 3D object, 3D background modeling, using industrial 3D modeling software tools, lighting and coloring 3D objects, texturing 3D objects, applying 3D model to other fields

229222 ดิจิทัลวิดีโอ**3(1-4-4)****Digital Video**

ความรู้เบื้องต้นงานดิจิทัลวิดีโอและออดิโอ กระบวนการผลิตดิจิทัลวิดีโอ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานดิจิทัลวิดีโอ មุ่งกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง องค์ประกอบภาพสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การจัดแสงสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การเขียนบทและ storyboard สำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การวางแผนการถ่ายทำ การบันทึกภาพและเสียง การตัดต่อภาพและเสียง การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างงานดิจิทัลวิดีโอ

Introduction to digital video, video production process, target group in digital video production, camera shot, camera movement, picture composition for video production, lighting for video production, script writing and storyboarding for digital video production, production planning, digital video capturing and audio recording, digital video editing, using industrial software tools for digital video production

229223 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ**3(1-4-4)****2D Animation**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การผลิตงานอนิเมชั่น 2 มิติ

Introduction to 2D animations, related technology for 2D animation, basic of character design, storyboarding, 2D character movement, technique and process of creating 2D animation, using industrial 2D animation software tools, 2D animation production

229301 การออกแบบกราฟิกเชิงข้อมูล**3(2-2-5)****Information Graphics Design**

ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเชิงข้อมูล ประสิทธิภาพการสื่อข้อมูล หลักการออกแบบสื่อสาร หลักการออกแบบเชิงข้อมูลเปรียบเทียบกับงานออกแบบกราฟิก การวิเคราะห์และตีความข้อมูล การสร้างกราฟิกนำเสนอข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแผนที่ แผนผัง และแผนภูมิภาพ การประยุกต์กราฟิกเชิงข้อมูลกับงานด้านอื่น ๆ

Introduction to information design, efficient of convey information, principle of communication design, principles of information design contrasted with graphics design, analysis and interpretation of information, creating graphics visualization of quantitative data by map, diagram and chart formats, applying information graphics to other fields

229311 หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย**3(2-2-5)****Selected Topics in Computer Graphics and Multimedia**

หัวข้อปัจจุบันที่น่าสนใจทางด้านเทคนิคสมัยใหม่ในการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การกำหนดประเด็นหัวข้อที่สนใจหรือที่เป็นปัจจุบัน หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การนำเสนอ การอภิปราย และการตอบข้อซักถาม การวิเคราะห์แนวโน้ม การประยุกต์ใช้กับภาคอุตสาหกรรม

Interesting current topics in Computer Graphic and Multimedia, selecting interesting or current topics or case studies related Computer Graphics and Multimedia, presenting, discussing and answering question, trend analysis, how to apply to industry

229312 การสร้างสรรค์อัตลักษณ์แบรนด์**3(2-2-5)****Brand Identity Design**

การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ การออกแบบลักษณะและตราสินค้า การสื่อสารแบรนด์ ความแตกต่างระหว่างแบรนด์ ผลิตภัณฑ์ และเครื่องหมายการค้า กลยุทธ์แบรนด์ ความรู้เบื้องต้นการออกแบบบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค

Identity design, symbol and logo design, brand communication, differences between brand, product and trademark, brand strategies, introduction to packaging design, principles of graphics design on packaging, packaging development based on consumers' demand

229313 ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับนวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย

3(1-4-4)

Creative Local Community Wisdom and Innovation of Graphics and Multimedia Design

งานสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนานวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการประยุกต์องค์ความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสัมพันธ์ชุมชนและสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้ร่วมกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอด้วยรูปแบบต่าง ๆ

Local wisdom creative production, local wisdom management and technology for graphics and multimedia innovation, local wisdom and related knowledge applying process, environment and its relationship to community and the use of multimedia and graphic design, creative thinking process and its development and relationship to the range of presentation

229321 โมชั่นกราฟิก

3(1-4-4)

Motion Graphics

ความรู้เบื้องต้นโมชั่นกราฟิกสำหรับงานอินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานโมชั่นกราฟิก เทคโนโลยีงานโมชั่นกราฟิก การสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก มิติ 3 มิติ และ 2 มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปกับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก การออกแบบโมชั่นกราฟิกในงานอินเตอร์แอคทีฟ

Introduction to motion graphic for interactive, process of motion graphic creation, motion graphic technology, 2D and 3D motion graphic creation, special techniques for motion graphic creation, use of industrial software for creating motion graphic, motion graphic in interactive media

229322 การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์

3(1-4-4)

Interactive and Digital Content Design

ความรู้เบื้องต้นงานอินเตอร์แอคทีฟ ลักษณะและประเภทของงานอินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย และดิจิทัลคอนเทนต์ พฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ การออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ การออกแบบอินเตอร์เฟส และดิจิทัลคอนเทนต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับการออกแบบสื่ออินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย และดิจิทัลคอนเทนต์ การประยุกต์ใช้อินเตอร์แอคทีฟกับงานด้านอื่น ๆ

Introduction to interactive multimedia and digital content design, interactive multimedia characteristic and type, behavior of users' interactive media, interaction between people and computers, interactive and digital content design, interface design, use of software packages for creating interactive media and digital content, applying interactive multimedia to other fields

229323 การสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น

3(1-4-4)

Basic Game Production

ประวัติความเป็นมาของเกม หลักการออกแบบเกม การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของเกม การออกแบบระดับความยากง่ายของเกม ศิลปะของเกม การออกแบบค่าเรกเตอร์ในเกม การออกแบบฉากรหังในเกม การจัดการกราฟิกของเกม การจัดการเสียงของเกม ระบบเกมอัจฉริยะ การผลิตเกม โดยใช้เครื่องมือและภาษาโปรแกรมอย่างง่าย

History of game, concept of game design, game interaction design, game level design, art of game, character design in game, background design on game, graphics management on game, music management on game, game artificial intelligence, basic game production using tools and scripting

229324 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

3(1-4-4)

3D Animation

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชั่น 3 มิติ

Introduction to 3-dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3D animation, 3D character movement, using industrial 3D animation software tools, 3D animation production

229325 การสร้างดิจิทัลวิชวลเอฟเฟกต์

3(1-4-4)

Digital Visual Effect

ความรู้เบื้องต้นในการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ ศัพท์เทคนิคที่เกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์และวิชวลเอฟเฟกต์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการแทรคกิ้งวัตถุ กับมุมกล้อง เทคนิคการซ่อนภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์รูปแบบต่าง ๆ การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์งานวิชวลเอฟเฟกต์กับงานด้านอื่น ๆ

Introduction to visual effect, use of cinematic and visual effect language technique and process of creating visual effect, tracking technique and camera angles, screen keying techniques, visual effect technique, use of software packages creating visual effect, applying visual effect to other fields

229326 การออกแบบเกม

3(2-2-5)

Graphics for Game Design

เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับสื่ออินเตอร์แอคทีฟในอนาคต สื่ออินเตอร์แอคทีฟกับกลยุทธ์ทางการตลาด พื้นฐานการสื่อสารการตลาด องค์ประกอบดิจิทัลคอนเทนต์ หลักการสร้างสรรค์สื่ออินเตอร์แอคทีฟ พฤติกรรมผู้บริโภคกับงานดิจิทัลคอนเทนต์ การวิจารณ์งานอินเตอร์แอคทีฟกับดิจิทัลคอนเทนต์

Technology and innovation for interactive media in the future, interactive media and marketing strategy, fundamental of marketing communication, element of digital content, principle of in interactive advertising design, consumer behavior with digital content, interactive digital content criticism

229327 การสร้างระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

3(1-4-4)

Rigging and Controller for 3D Animation

พื้นฐานการสร้างระบบควบคุม 3 มิติ การสร้างโครงกระดูกสำหรับตัวละคร 3 มิติ ระบบควบคุมแขนตัวละคร Julian Casablancas แบบไปข้างหน้า ระบบควบคุมแขนตัวละคร Julian Casablancas แบบผกผัน การสอนกระดูกเข้ากับตัวละคร ระบบควบคุมใบหน้าตัวละคร การเปลี่ยนแปลงรูปทรง 3 มิติ ระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเรนเดอร์และตัดต่อเพื่อสร้างแอนิเมชั่น

Rigging overview, skeleton creation for 3D character, FK (Forward Kinematic) and IK (Inverse Kinematic) System, skinning, facial control system, blend shapes, controllers for 3D animation, rendering and editing for 3D animation

229381 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการสื่อสาร

3(2-2-5)

Computer Graphic for Communication

การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอข้อมูล ความหมายและที่มาของอินโฟกราฟิก ประเภทของอินโฟกราฟิก การประยุกต์ใช้อินโฟกราฟิกในการนำเสนอข้อมูล การเลือกใช้สี การเลือกใช้ฟอนต์ การจัดพื้นที่งานนำเสนอ

Graphic design for presentation, definition and history of infographics, types of infographics, Infographics for presentation, color and fonts for presentation, layout for presentation

229391 ระเบียบวิธีวิจัย

3(2-2-5)

Research Methodology

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัย หลักการต่าง ๆ ขั้นตอนและวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์กราฟิก และมัลติมีเดีย การเลือกสรรสิ่งงานวิจัย สมมติฐานในงานวิจัย การรวมรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล ข้อเสนอแนะ การเขียนรายงานและนำเสนอ ผลงานวิจัย

Basic of research, principles, executing processes and research methodologies in computer graphic and multimedia, selection of research topics, hypothesis in research, gathering and analyzing the data, ethic of researchers, conclusion, suggestion, Research report writing, Research presentation

229411 ผลงานและการนำเสนอ

3(2-2-5)

Portfolio and Presentation

เทคนิคการนำเสนอ ทักษะนำเสนอ การสร้างสรรค์แฟ้มสะสมผลงาน การเตรียมความพร้อมสมัครงาน การเขียนประวัติย่อผู้สมัครงาน การพูดเพื่อการนำเสนอผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการนำเสนอ

Presentation technique, presentation skills, creative portfolio, preparation for job application, resume writing, oral presentation, personality development

229491 โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

3(2-2-5)

Computer Graphics and Multimedia Project

นำเสนอหัวข้อ บรรยายผลงาน ยกย่องผลงานในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การพัฒนาโครงการกราฟิกและมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการจัดทำผลงานตามความคิดสร้างสรรค์และความมั่นคงของตนเอง การนำเสนอโครงการด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย

Presentation, seminars, projects discussion in computer graphic and multimedia, graphics and multimedia project development, applying software tools for processing project based on creativity and skills, graphics and multimedia project presentation

229492 การฝึกงาน**6 หน่วยกิต****Professional Training**

การฝึกปฏิบัติ เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน

Training, learning, gaining experience, improving working skills in information technology in private or government sectors

229493 สมกิจศึกษา**6 หน่วยกิต****Co-operative Education**

การปฏิบัติงาน เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในฐานะพนักงานฝึกหัดในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน

Working, learning, gaining experience, improving working skills in information technology as an apprentice in private or government sectors

229494 การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 1(0-2-1)**Preparation for Computer Graphic and Multimedia Professional Experience (ไม่นับหน่วยกิต)**

รูปแบบและกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สถานประกอบการ คุณธรรมและจริยธรรม การลือสารและเทคนิคการสื่อสาร การสร้างมนุษยสัมพันธ์ในสถานประกอบการ การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการปฏิบัติงาน เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการ การฝึกทักษะเฉพาะทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

Process of professional experience, working places, virtue and morality, communication and communication techniques, human relations in workplace, working personality development, report writing and presentation techniques, specialist skills training in computer graphic and multimedia

3.1.6 ความหมายของเลขรหัสรายวิชา

1. เลขสามลำดับแรก	หมายถึง	สาขาวิชา
2. เลขในลำดับที่ 4	หมายถึง	ระดับชั้นปีของการศึกษา
2.1 เลข 1	หมายถึง	รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 1
2.2 เลข 2	หมายถึง	รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 2
2.3 เลข 3	หมายถึง	รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 3
2.4 เลข 4	หมายถึง	รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 4
3. เลขในลำดับที่ 5	หมายถึง	หมวดหมู่วิชา
3.1 เลข 0	หมายถึง	ต้านพื้นฐาน
3.2 เลข 1	หมายถึง	ต้านกราฟิก
3.3 เลข 2	หมายถึง	ต้านมัลติมีเดีย
3.4 เลข 9	หมายถึง	กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ/การอภิปราย/หัวข้อพิเศษ
4. เลขในลำดับที่ 6	หมายถึง	อนุกรรมของรายวิชา โดยเรียงลำดับแยกเฉพาะ ของแต่ละหมวดหมู่อย่างแต่ระดับชั้นปี โดยเลขอนุกรรมเริ่มต้นที่เลข 1 ถึง 9

3.2 ชื่อ-นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ – สกุล	เลขบัตรประจำตัวประชาชน	ตำแหน่ง	วิชาการ	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี
1	นายมนเครศ ชัยแก้ว*	35101012xxxxx	อาจารย์	ศ.ดร.	ศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ศิลปะไทย	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2556 2542
2	นายจิรวัฒน์ สุขแก้ว*	18105000xxxxx	อาจารย์	ศ.ดร.	ศศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม การออกแบบเชิงได้อบและ การพัฒนาเกม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์	2560 2554
3	นายวิสูตร แก่นเมือง*	35602002xxxxx	อาจารย์	ศป.ม.	ศศ.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ ออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยราชภัฏเรศวร	2556 2548
4	นายอภิวัฒน์ ปันทะคง*	15099000xxxxx	อาจารย์	ศป.ม.	ทล.บ.	ศิลปะและการออกแบบ เทคโนโลยีการพิมพ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเรศวร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลภาคพายัพ	2555 2550
5	นางสาวปิยณัตรา อุดมศรี*	15099000xxxxx	อาจารย์	ศ.ม.	ศ.บ.	ประยุกต์ศิลปศึกษา ศิลปะไทย	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2553 2549
6	นางสาวพุทธชาด ลัตยาศัย*	14099006xxxxx	อาจารย์	MFA วท.บ.		Computer Animation เทคโนโลยีมัลติมีเดียและการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว	The Art Institute of California San Francisco, USA มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง	2557 2555
7	นางสาวรตนาพร พรรษ สุชาติ	16399000xxxxx	อาจารย์	MMm ศศ.บ.		Multimedia การสื่อสารมวลชน	Swinburne University of Technology, Australia มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2554 2550

หมายเหตุ * อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

3.2.2 อาจารย์พิเศษ

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง วิชาการ	คุณวุฒิ	สาขาวิชา
1	นายนิรัช สุดสังข์	รองศาสตราจารย์	ศ.ด. ศ.ม. ศ.อ.บ.	เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา ศิลปศึกษา ศิลปอุดมศิลป์
2	นางทิพวรรณ ทั้งมั่งมี	รองศาสตราจารย์	ปร.ด. ศป.ม. ศป.บ	ภูมิภาคลุ่มน้ำโขงและสาละวินศึกษา จิตศึกษา
3	นายนฤพนธ์ คงลัน	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	นฤมิตศิลป์ ออกแบบบรรจุภัณฑ์
4	นางสาวชญาณี ซิงช่วง	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ ออกแบบบรรจุภัณฑ์

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม

จากการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้บันทึก มีความต้องการให้บันทึกมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นในหลักสูตรจึงมีรายวิชาประสบการณ์ภาคสนาม เพื่อฝึกให้นิสิตรู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา มาใช้กับสภาพการทำงานจริง และเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในทุกด้าน ก่อนออกไปทำงานจริง โดยหลักสูตรได้จัดให้อยู่ในกลุ่มวิชาการศึกษาทางเลือก

1. การฝึกงาน จะประกอบไปด้วย

229492 การฝึกงาน 6 หน่วยกิต

2. สาขาวิชา จะประกอบไปด้วย

229493 สาขาวิชา 6 หน่วยกิต

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนิสิต มีดังนี้

1. ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ และความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
2. บรรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางระบบสารสนเทศและการสื่อสารได้
3. มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
4. มีระเบียบวินัย ตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้
5. มีความกล้าในการแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้
6. มีทักษะการสื่อสารด้านการพูด เขียน คิดวิเคราะห์ประมวลผล

4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาปลาย ชั้นปีที่ 4

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานบริจัย

ข้อกำหนดในการทำโครงการต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์และออกแบบด้านกราฟิกและมัลติมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีจำนวนผู้ร่วมโครงการ 1-3 คน และมีรายงานที่ต้องนำเสนอรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนดโดยอย่างเคร่งครัด

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หัวข้อวิชาโครงการ จะเป็นหัวข้อที่นิสิตสนใจ สามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ สามารถแก้ไขปัญหา สามารถคิดวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาได้โดยสามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการได้ มีขอบเขตโครงการที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 ผลการเรียนรู้

นิสิตสามารถทำงานเป็นทีม สามารถปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษและภาษาพูด มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ มีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการทำโครงการ โครงการสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อได้

5.3 ช่วงเวลา

229391 ระเบียบวิธีวิจัย

ภาคการศึกษาปลาย ชั้นปีที่ 3

229491 โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ภาคการศึกษาต้น ชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

มีการกำหนดช่วงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงการทางเว็บไซต์ และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ ให้นิสิตรายงานความก้าวหน้าปัญหาอุปสรรคอย่างต่อเนื่องตลอดภาคการศึกษา อีกทั้งมีตัวอย่างโครงการให้ศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากการรายงานความก้าวหน้าในการทำโครงการ สมุดบันทึกการให้คำปรึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษาและประเมินผลจากผลสำเร็จของโครงการ โดยโครงการดังกล่าวต้องสามารถทำงานได้ในเบื้องต้นและการจัดสอบการนำเสนอที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนิสิต
<p>1. ด้านบุคลิกภาพ</p> <p>1.1 บุคลิกภาพที่ดี กล้าแสดงออก สามารถทำงานภาคทฤษฎีและปฏิบัติได้อย่างดี</p> <p>1.2 มีความสามารถในการเป็นผู้นำ และผู้ตามได้ โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์</p> <p>1.3 มีความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร ตามทันเทคโนโลยี และใช้อย่างเหมาะสม</p>	<p>1.1 ส่งเสริมให้นิสิตแต่งกายให้ถูกต้องตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย และจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ โดยจะต้องทำให้นิสิตมีความเข้าใจจากทฤษฎีไปสู่การนำไปใช้ในภาคปฏิบัติได้จริง</p> <p>1.2 จัดให้มีรายวิชาที่นิสิตต้องทำงานร่วมกันเป็นทีม และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน</p> <p>1.3 ในการเรียนการสอนต้องสอดแทรกภาษาต่างประเทศ ในเนื้อหา และจัดให้มีการสื่อสารความคิดผ่านทางการพูด และการทารายงาน เพื่อฝึกฝนการใช้ภาษา อีกทั้งยังต้องนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน</p>
<p>2. ด้านคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ</p> <p>2.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกรักการเรียนรู้ รับผิดชอบต่อหน้าที่ และสังคม มีความเสียสละ อนุรักษ์ความสงบ รวมทั้งเป็นผลเมื่อที่ดีของประเทศไทย</p> <p>2.2 มีความคิดบวก สามารถปรับตัว และใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปกติ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทักษะในการจัดการชีวิต</p>	<p>2.1 ส่งเสริม และสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพทั้งในห้องเรียน (การเรียนการสอน) และนอกห้องเรียน (อาจารย์ที่ปรึกษา และการจัดโครงการ) รวมถึงการปลูกฝังจิตสำนึกรักการเรียนรู้ รับผิดชอบต่อหน้าที่ อนุรักษ์ความสงบ รวมทั้งเป็นผลเมื่อที่ดีของประเทศไทย</p> <p>2.2 ส่งเสริม และสอดแทรกหลักการใช้ชีวิต ทั้งภายใน (การเรียนการสอน) และภายนอกชั้นเรียน (อาจารย์ที่ปรึกษา และการจัดโครงการ) สำหรับการเรียนในรายวิชา มอบหมายงานให้นิสิตทำเป็นกลุ่ม อีกทั้งต้องมีรายวิชาที่สนับสนุนให้นิสิตได้ไปหาประสบการณ์จากหน่วยงานภายนอก เช่น วิชา การฝึกงาน</p>
<p>3. ด้านภาวะผู้นำ</p> <p>3.1 คิดเป็น ทำเป็น และเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสม</p>	<p>3.1 ทุกรายวิชาต้องมีโจทย์ปัญหา แบบฝึกหัด หรือโครงการให้นิสิตได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ ฝึกแก้ปัญหา แทนการท่องจำ โดยผ่านการดูแลจากอาจารย์ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ</p>

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนิสิต
<p>3.2 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จัก แสวงหาความรู้ และพัฒนา ความรู้ความสามารถของตนเอง ให้ทันยุคทันสมัย</p> <p>3.3 มีความสามารถในการสื่อสาร และนำเสนอความคิดของตนเอง ให้กับผู้อื่นได้เข้าใจ ตามรูปแบบ ที่เหมาะสม</p>	<p>3.2 ต้องมีการมอบหมายงานให้นิสิตได้สืบดันข้อมูล รวบรวมความรู้ที่นอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียน และเผยแพร่ความรู้ที่ได้ระหว่างนิสิตด้วยกัน หรือให้กับ ผู้สนใจภายนอก ตลอดจนการให้โจทย์ปัญหาเพื่อให้ นิสิตได้ใช้ความคิดอย่างมีสรระในการออกแบบ และ แก้ไขปัญหา โดยผ่านการควบคุมและแนะนำของ อาจารย์ผู้สอน</p> <p>3.3 มีระบบเพื่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและ นำเสนอผลงานของนิสิต เพื่อส่งเสริมให้เกิดการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความรู้</p>
<p>4. ด้านความรู้</p> <p>4.1 มีความรู้พื้นฐานที่ดีในศาสตร์ที่ เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎี และปฏิบัติ มีความเข้าใจในความรู้ และ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่าง เหมาะสม</p> <p>4.2 มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ เชื่อมโยง และบูรณา- การความรู้ เพื่อใช้การเรียนรู้และ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น</p>	<p>4.1 รายวิชาบังคับของหลักสูตรต้องสร้างพื้นฐานของ ศาสตร์และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาคทฤษฎีและ ปฏิบัติ มีปฏิบัติการ แบบฝึกหัด โครงการ และ กรณีศึกษาให้นิสิตเข้าใจการประยุกต์องค์ความรู้กับ ปัญหาจริง</p> <p>4.2 ใน การเรียนการสอนต้องฝึกให้นิสิตคิดวิเคราะห์และ เชื่อมโยงความรู้ ผ่านการตอบคำถาม หรืองานที่ มอบหมายและต้องมีวิชาที่บูรณาการองค์ความรู้ที่ได้ ศึกษามา เช่นวิชาโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก และมัลติมีเดีย</p>

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 คุณธรรม จริยธรรม

2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

นิสิตต้องมีคุณธรรม จริยธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างราบรื่น และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ นอกจากนั้นคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงของประเทศ ความปลอดภัยในชีวิต ความลำเร็วทางธุรกิจ ผู้พัฒนาและ/หรือผู้ประยุกต์โปรแกรมจำเป็นมีความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้น เช่นเดียวกับการประกอบอาชีพในสาขาอื่น ๆ อาจารย์ที่สอนในแต่ละวิชาต้องพยายามลดแพรกเรื่องที่เกี่ยวกับลิ้งต่อไปนี้ เพื่อให้นิสิตสามารถพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกับวิทยาการต่าง ๆ ที่ศึกษา รวมทั้งอาจารย์ต้องมีคุณสมบัติด้านคุณธรรม จริยธรรมอย่างน้อยตามที่ระบุไว้

- (1) ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีสำนึกรักในความเป็นไทย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (2) มีทัศนคติที่เปิดกว้าง เคราะห์สิทธิ์ศักดิ์ศรี ยอมรับแนวคิดของผู้อื่น
- (3) มีจิตอาสา จิตสำนึกรักสาธารณะ เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม

2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นิสิตมีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นิสิตต้องมีความรับผิดชอบโดยในการทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น เป็นต้น นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องลดแพรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รู้จักเคราะห์ทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของซอฟต์แวร์ที่มีต่อสังคม รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนิสิตที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เลี้ยงละ

2.1.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- (1) ประเมินจากการตรวจเช็คผลการเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และ การร่วมกิจกรรม
- (2) ประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนิสิตในการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมหลักสูตร
- (3) ปริมาณการกระทำทุจริตในการสอบ
- (4) ประเมินจากการรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

2.2 ความรู้

2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นิสิตต้องมีความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษาในสาขาวิชานอกพิวเตอร์ มีคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษานั้นต้องเป็นสิ่งที่นิสิตต้องรู้เพื่อใช้ประกอบอาชีพและช่วยพัฒนาสังคม ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

(1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

(2) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา และพัฒนาการด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ

(3) มีความรู้ในทางศิลปะที่สำคัญกับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

(4) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรม ศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

ใช้การสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ใช้ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชา ตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ นอกจากนี้ควรจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงโดย การศึกษาดูงานหรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่องตลอดจนฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

2.2.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลลัพธ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนิสิต ในด้านต่าง ๆ คือ

(1) การสอบปฏิบัติ และการส่งชิ้นงาน

(2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

(3) ประเมินจากการรายงานที่นิสิตจัดทำ

(4) ประเมินจากการนำเสนอ

(5) ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

(6) ประเมินจากการรายงานของผู้ประกอบการที่รับนิสิตไปฝึกงานหรือทำสหกิจศึกษา

2.3 ทักษะทางปัญญา

2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

นิสิตต้องสามารถพัฒนาตนเองและประกอบวิชาชีพได้โดยพึงตนเองได้เมื่อจบการศึกษาแล้ว ดังนั้nnิสิตจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาไปพร้อมกับคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษาในขณะที่สอนนิสิต อาจารย์ต้องเน้นให้นิสิตคิดหาเหตุผล เช้าใจที่มาและสาเหตุของปัญหา วิธีการแก้ปัญหาร่วมทั้งแนวคิดด้วยตนเอง ไม่สอนในลักษณะท่องจำ นิสิตต้องมีคุณสมบัติต่าง ๆ จากการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญาดังนี้

- (1) สามารถค้นคว้า รวบรวม และประมวลข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ
- (2) สามารถวิเคราะห์ ลังเคราะห์ และเลือกแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้
- (4) มีความคิดสร้างสรรค์และมีปฏิกิริยาให้พร้อมในการสร้างผลงาน

2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) กรณีศึกษาทางการประยุกต์ใช้วิทยาการคอมพิวเตอร์
- (2) การอภิปรายกลุ่ม
- (3) ให้นิสิตมีโอกาสปฏิบัติจริง

2.3.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญานี้ สามารถทำได้โดยการออกข้อสอบที่ให้นิสิตแก้ปัญหา อธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา หลักเลี้ยงข้อสอบที่เป็นการเลือกคำตอบที่ถูกมาคำตอบเดียวจากกลุ่มคำตอบที่ให้มา ไม่รวมมีคำตามเกี่ยวกับนิยามต่าง ๆ

2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นิสิตต้องออกไปประกอบอาชีพซึ่งส่วนใหญ่ต้องเกี่ยวข้องกับคนที่ไม่รู้จักมาก่อน คนที่มาจากสถาบันอื่น ๆ และคนที่จะมาเป็นผู้บังคับบัญชา หรือคนที่จะมาอยู่ใต้บังคับบัญชา ความสามารถที่จะปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มคนต่าง ๆ เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นอาจารย์ต้องสอนด้วยวิธีการที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติต่าง ๆ ต่อไปนี้ให้นิสิตทราบที่สอนวิชา หรืออาจให้นิสิตไปเรียนวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวขับคุณสมบัติต่าง ๆ ดังนี้

- (1) มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมุ่งยลลัมพันธ์ที่ดี
- (2) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง และมีทักษะในการดำเนินชีวิตในพหุวัฒนธรรม

2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น ข้ามหลักสูตร หรือต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มีประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบ ดังนี้

- (1) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (3) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมของคู่กรณีที่เปลี่ยนไปได้เป็นอย่างดี
- (4) มีมนุษยลัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (5) มีภาวะผู้นำ

2.4.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนิสิตในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ได้

2.5 การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข

2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

นิสิตต้องมีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ ขั้นต่ำดังนี้

(1) สามารถสื่อสารด้วยการพูด พง อ่าน เขียน ใน การสื่อสารโดยทั่วไปตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรมและนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพและรู้เท่าทัน

(2) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือ การนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลขหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม และมีทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์และการสื่อสารนี้อาจทำได้ในระหว่างการสอน โดยอาจให้นิสิตแก้ปัญหา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของวิธีแก้ปัญหา และให้นำเสนอแนวคิดของการแก้ปัญหา ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ ต่อผู้สอนในชั้นเรียน อาจมีการวิจารณ์ในเชิงวิชาการระหว่างอาจารย์และกลุ่มนิสิต

2.5.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์และสถิติ ที่เกี่ยวข้อง

(2) ประเมินจากการความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ การอภิปราย กรณีศึกษาต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

2.6. สุนทรียภาพ

2.6.1 ผลการเรียนรู้ด้านสุนทรียภาพ

นิสิตต้องมีการนำหลักการทางศิลปะเข้ามาช่วยในการออกแบบระบบให้น่าสนใจ ดังนั้นอาจารย์ต้องมีการสอนແתกรสุนทรียศิลป์ ดังนี้

(1) สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน และมีความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ ดนตรีและวัฒนธรรม

2.6.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านสุนทรียภาพ

ให้นิสิตมีการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบโดยการนำหลักการทางศิลปะมาประยุกต์ มีการสอดแทรกศิลป์วัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าไปใน การเรียนการสอน มีรูปแบบการสอนเพื่อให้มีบรรยากาศการเรียนที่ผ่อนคลาย ให้นิสิตสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างอิสระ จะได้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2.6.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านสุนทรียภาพ

ประเมินจากการงานที่ได้รับมอบหมาย และการนำเสนอผลงาน โดยใช้แบบประเมินที่มีหัวข้อด้านสุนทรียศิลป์

2.7 ทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ

2.7.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ

นิสิตต้องประกอบอาชีพที่มักจะต้องนั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพหรือบุคลิกภาพได้ ดังนั้นอาจารย์ต้องมีการสอนเตรียมทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ ดังนี้

- (1) มีสุนทรีย์ที่ส่งเสริมต่อการดูแลรักษาสุขภาพ
- (2) สามารถพัฒนาบุคลิกภาพได้อย่างเหมาะสม

2.7.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ

กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการพัฒนาการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพนี้อาจทำได้ในระหว่างการสอน โดยเฉพาะในรายวิชาที่มีปฏิบัติการซึ่งอาจต้องนั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน โดยอาจารย์ควรมีเวลาพักให้นิสิตเปลี่ยนอิริยาบถเป็นระยะๆ รวมถึงแนะนำวิธีผ่อนคลายความเมื่อยล้า เช่น การพักผ่อนสายตา การบริหารเมือ หรืออาจเรียนนิสิตให้ลูกชิ้นมากกับปัญหาหน้าชั้น อาจให้นิสิตแบ่งเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา และให้นำเสนอต่อนิสิตในชั้นเรียน หรืออาจใช้วิธีการสอนแบบเกมในบางเนื้อหา

2.7.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ

ประเมินจากบุคลิกภาพและการแสดงออกของนิสิตในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออก และการขาดเรียนของนิสิต

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทาง ปัญญา				4. ทักษะความ สัมพันธ์ ระหว่าง บุคคลและ ความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ สื่อสารและ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. สุนทรียภาพ		7. ทักษะการส่งเสริม สุขภาพ			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	1	2
001101 การใช้ภาษาไทย	●	○	●	●	○	○	○	●					○	○	○				●	●				
001102 ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม	●	●		●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●				●					
001103 ภาษาอังกฤษลึกกว้าง	●	●		●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●				●					
001204 ภาษาอังกฤษก้าวหน้า	●	●		●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●				●					
002201 พลเมืองใจอาสา	●	●	●	●	○	○	○	○		●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○			
002202 สังคมพหุวัฒนธรรม		●	●		●	●	●	●	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	●			
003201 การสื่อสารในสังคมดิจิทัล		●		●	●	●	●	●		●		●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	●	○	
003202 การจัดการสุขภาพและสิงแวดล้อม		●	●	●	●	●	●	●		●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○
004101 ศิลปะในการดำเนินชีวิต	●		●	●	●	●	●	●		○	○	○	○	○	○		○	●	●	●	●	●		
004201 บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม	●		●	●	●	●	●	●		●	●						●	●	●	●	●	●	●	
146132 การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน	○	○	●	○	●	○	●	○			●		○	○		●	●	●	●	○				

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทาง ปัญญา				4. ทักษะความ สัมพันธ์ ระหว่าง บุคคลและ ความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ สื่อสารและ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. สุนทรียภาพ		7. ทักษะการสังสังฆ์ริม สุขภาพ		
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	1	2	1	1
229101 การวาดเลียนพื้นฐานสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย	●		●	○		●					●		●						●		○	
229102 พื้นฐานดิจิตอลประสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย	●		●	○		●					●		●						●		○	
229111 ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย	●		●	●					○				○		○	○	○	○				
229112 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก				●				●	●			●			○	●	●	○	○			
229113 ภาพประกอบดิจิทัล				●				●	●			●			○	●	●	○	○			
229114 คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์	○		○	○	●	●		●	●					○	●	●	○	●	○			
229121 การคิดเชิงออกแบบ				●	●			●		●	●	●			○	○	○	○		○		
229201 การถ่ายภาพสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย	○		○	○	●	●	●		●	●	●				○	●	○	○	●			
229211 การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร				○	○	○	○	○	○					●	●	○	○	○				
229212 กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเบนไซด์	○		○	○	●	●	●		●	●				○	●	○	○	●				
229213 ออกแบบนิทรรศการ				○	○									●	●		●	○	○			
229214 กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อมวลชน	●	●	○	○	○	○	○						●	●		●	○	○				
229221 การเขียนรูป 3 มิติ	○		○	○	●	●		●	●					○	●	●	○	●				
229222 ดิจิทัลวีดีโอ	○		○	○	●	●		●	●					○	●	●	○	●	○			
229223 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	○		○	○	●	●		●	●					○	●	○	○	●	○			

รายวิชา	1.คุณธรรม จริยธรรม			2.ความรู้				3.ทักษะทาง ปัญญา				4.ทักษะความ สัมพันธ์ ระหว่าง บุคคลและ ความ รับผิดชอบ			5.ทักษะการ สื่อสารและ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			6.สุนทรียภาพ	7.ทักษะการสังสืชิง		
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2		
229301 การออกแบบกราฟิกเชิงข้อมูล			○	○	○	○	○					●		●							
229311 หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและ มัลติมีเดีย		●		●	●	●	●					●		●		●	●	●			
229312 การสร้างสรรค์ข้อความแบบเน็ต			○	○									●	●							
229313 ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับนวัตกรรมกราฟิก และมัลติมีเดีย	●	●	○	○	○	○	○					●	●		○	○	○				
229321 โมชั่นกราฟิก	○		○	●	●	●			●	●		○		●	○	○	●	○			
229322 การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคชีฟและดิจิทัลคอน เทนต์		●	○				●			●		○		●	●		○				
229323 การสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น	○		○	○	●	●	●			●		○		●	●	○	●				
229324 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	○		○	○	●	●	●			●		○		●	●	○	●	●	○		
229325 การสร้างดิจิทัลวิชวลเอฟเฟกต์	○		○	○	●	●	●			●		○		●	○	○	●	●	○		
229326 การออกแบบเกม	○		○	○	●	●	●			●		○		●	○	○	●	●			
229327 การสร้างระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	○		○	○	●	●	●			●		○		●	○	○	●	●	○		
229381 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการสื่อสาร		●	●				●					●		●	●				○	●	

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษา ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และที่แก้ไขเพิ่มเติม

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลลัพธ์ของนิสิต

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขั้นตอนนิสิตยังไม่สำเร็จการศึกษา

กำหนดระบบการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาซึ่งต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลลัพธ์ซึ่งผู้ประเมินภายนอกต้องสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับรายวิชา ควรจัดให้นิสิตสามารถประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา โดยมีคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน โดยผู้ประเมินภายนอกสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันการศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนิสิตสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกล่าววิธีมาตรฐานของการทวนสอบผลการเรียนรู้ของนิสิต โดยเน้นการทำวิจัยอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับผลลัพธ์ในการประกันอาชีพของบัณฑิต และนำผลวิจัยที่ได้มาปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตร และหน่วยงานโดยองค์กรในระดับสากล ซึ่งตัวอย่างการวิจัยอาจดำเนินการไปในทิศทางต่อไปนี้

2.2.1 การสำรวจภาระการได้งานทำของบัณฑิต โดยประเมินจากบัณฑิตที่จบการศึกษาในแต่ละปี ซึ่งประกอบไปด้วยระยะเวลาในการทำงานทำ ความคิดเห็นต่อความรู้ที่ได้รับจากการศึกษา ความสามารถและความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบการงานอาชีพ

2.2.2 การสัมภาษณ์หรือการตอบแบบสอบถามความของผู้ประกอบการ เพื่อใช้ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบัณฑิตและการเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ ในช่วงระยะเวลาที่เหมาะสม เช่น การประเมินในทุกปี หรือ 2 ปีต่อครั้ง เป็นต้น

2.2.3 การประเมินตำแหน่ง และ/หรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต

2.2.4 การประเมินจากสถานศึกษาอื่น ๆ โดยการตอบแบบสอบถามหรือสัมภาษณ์ที่ระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และคุณสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตที่จะจบการศึกษาและเข้าศึกษาในระดับที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้น ๆ

- 2.2.5 การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่ศึกษา รวมทั้งสาขานื่น ๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวเนื่องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น
- 2.2.6 ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหรืออาจารย์พิเศษ ที่ทำการประเมินหลักสูตรต่อ ความพร้อมของนิสิตในการเรียน และคุณสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนิสิต

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

1. เรียนรายวิชาต่างๆ ครบตามหลักสูตรและเงื่อนไขของสาขาวิชานั้น และไม่มีรายวิชาใดได้รับอักษร P หรืออักษร P
2. หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 6 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน 14 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
3. มีค่าระดับขั้นละล้มเหลี่ยลดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 2.00
4. ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะอื่นใดกับมหาวิทยาลัย และเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยาฯ ด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และแก้ไขเพิ่มเติม

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- 1.1 กำหนดให้อาจารย์ใหม่ทุกคนจะต้องเข้าร่วมนิเทศของมหาวิทยาลัย
- 1.2 ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านการทำวิจัยสาขางานในสาขาวิชาที่ไม่ใช้วิจัยในแนวคิดคอมพิวเตอร์ศึกษา เป็นอันดับแรก

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสาขางานในสาขาวิชา ที่ไม่ใช่วิจัยในแนวคิดคอมพิวเตอร์ศึกษาเป็นอันดับแรก การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการ และวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์และจัดกิจกรรมเพิ่มพูนทักษะการประเมินผลให้ทันสมัย

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

- 2.2.1 คณบดีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรมโดยมีการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เพื่อบริการองค์กรภายในชุมชน
- 2.2.2 มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการสาขางานในสาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ภาษาพิเศษและมัลติมีเดีย
- 2.2.3 ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นหลัก เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพ เป็นรอง
- 2.2.4 จัดให้อาจารย์ทุกคนเข้าร่วมกิจกรรมวิจัยต่าง ๆ และกิจกรรมบริการวิชาการต่าง ๆ ของคณบดี
- 2.2.5 ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการพัฒนาด้านวิชาการแบบเป็นรูปธรรม เช่น การมีงบประมาณสนับสนุนผลิตผลงานวิชาการ งบประมาณด้านวิจัย งบประมาณการศึกษาดูงานและกิจกรรมเผยแพร่องค์กร

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

มีการแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบหลักสูตร โดยมีหน้าที่เสนอหลักสูตรใหม่ หลักสูตรปรับปรุง หรือเสนอปิดหลักสูตร ตลอดจนดำเนินการบริหารหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2558 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 และการประกันคุณภาพการศึกษา

2. บันทึก

คณะกรรมการสอนเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จัดให้มีการจัดเก็บข้อมูลสำหรับหน่วยงานหรือองค์กรที่เป็นนายจ้างของบันทึก เพื่อเก็บข้อมูลความสามารถของบันทึก เพื่อนำข้อมูลมาเป็นส่วนหนึ่งในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานอย่างแท้จริง

3. นิสิต

3.1 การให้คำปรึกษาด้านวิชาการและอื่น ๆ แก่นิสิต

3.1.1 คณะกรรมการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้กับนิสิตทุกคนพร้อมจัดระบบอาจารย์ที่ปรึกษาและอัตราส่วนอาจารย์ต่อนิสิตไม่เกินเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

3.1.2 จัดอาจารย์ที่ปรึกษาด้านอื่น ๆ ตามความเหมาะสม เพื่อให้คำปรึกษาแนะนำใน การจัดทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรแก่นิสิต

3.2 การอุทธรณ์ของนิสิต

กรณีที่นิสิตมีความสงสัยเกี่ยวกับการประเมินในรายวิชาใดสามารถที่จะยื่นคำร้องขอคุยกระดายคำตอบในการสอบ ตลอดจนคุณค่าคะแนนและวิธีการประเมินของอาจารย์ในแต่ละรายวิชาได้ทั้งนี้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด

4. คณาจารย์

4.1 การรับอาจารย์ใหม่

มีระบบการสรรหาและคัดเลือกอาจารย์ใหม่ ตามระเบียบและหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย โดยอาจารย์ใหม่จะต้องมีวุฒิการศึกษาเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

4.1.1 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทชั้นปี ทางสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หรือ สาขาวิชานี้ หรือมีประสบการณ์การสอนทางสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หรือ สาขาวิชานี้

4.1.2 มีคุณสมบัติอื่น ๆ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ตลอดจนมีความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายของหลักสูตร

4.1.3 มีความรู้ มีทักษะในการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลสัมฤทธิ์ของนิสิต และมีประสบการณ์ทำวิจัยหรือประสบการณ์ประกอบวิชาชีพในสาขาวิชาที่สอน

4.2 การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการยึดการวางแผน การติดตาม และทบทวนหลักสูตร

มีระบบการวางแผน การติดตาม และทบทวนหลักสูตร โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และผู้สอนประชุมร่วมกันในการออกแบบ วางแผนการจัดการเรียนการสอน การวัด และประเมินผล การรวบรวมข้อมูล เพื่อการปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนปรึกษา หารือแนวทางที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตร และได้บันทึกตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์

4.3 การแต่งตั้งคณะกรรมการพิเศษ

พิจารณาจัดทำอาจารย์พิเศษที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน หรือมีวุฒิการศึกษาขั้นต่ำระดับปริญญาโทหรือตำแหน่งทางวิชาการในระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพื่อเรียนเชิญเป็นวิทยากรบรรยายพิเศษในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาที่เปิดสอน หรือเสนอต่อคณะกรรมการฯ ในการพิจารณาอนุมัติ และดำเนินการเรียนเชิญเป็นอาจารย์พิเศษต่อไป

5. หลักสูตรการเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

การเรียนการสอน มหาวิทยาลัยพะเยาจัดให้มีการประเมินการเรียนการสอนออนไลน์ โดยครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ การวางแผนการสอน วิธีการสอนและพัฒนาระบบการสอน ผลการสอน และสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้สอนและคณบดี ได้รับทราบข้อมูลและนำไปปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนต่อไป

หลักสูตรมหาวิทยาลัยพะเยาจัดให้มีการรายงานผลการดำเนินการหลักสูตร ซึ่งจะรายงานข้อมูลการดำเนินการต่าง ๆ ของหลักสูตรในทุกปี โดยจะครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ เช่น อัตราการสำเร็จการศึกษา จำนวนและรอยละของนิสิตที่สอบผ่านตามแผนการศึกษาของหลักสูตรในแต่ละปี ประจำ/สาเหตุที่มีผลกระทบต่อจำนวนนิสิตตามแผนการศึกษา การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งภายในภายนอกที่มีผลกระทบต่อหลักสูตร การวิเคราะห์รายวิชาที่มีผลกระทบเรียนผิดปกติ การบริหารหลักสูตร การประเมินหลักสูตรจากผู้สำเร็จการศึกษา การประเมินจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมถึงแผนการดำเนินการใหม่สำหรับปีถัดไป ซึ่งจะควบคุมโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

การประเมินผู้เรียน กรณีที่นิสิตมีความลงสัยเกี่ยวกับการประเมินรายวิชาได้ สามารถที่จะยื่นคำร้องขอตุกรายการคำตอบในการสอบ ตลอดจนดูคะแนนและวิธีการประเมินของอาจารย์ในแต่ละรายวิชาได้ ทั้งนี้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

การบริหารจัดการทรัพยากรการเรียนการสอนของหลักสูตร เป็นแบบรวมศูนย์โดยมหาวิทยาลัย/คณะเป็นผู้รับผิดชอบควบคุมและจัดหาให้มีเพียงพอต่อความต้องการในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย

1. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ความจุ 100 ที่นั่ง จำนวน 2 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ความจุ 80 ที่นั่ง จำนวน 6 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 3. ห้องปฏิบัติการบันทึกเสียง 1 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 4. ห้องปฏิบัติการตัดต่อภาพและเสียง 2 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 5. ห้องปฏิบัติการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ 1 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 6. ห้องปฏิบัติการถ่ายภาพ(สตูดิโอ) 1 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- จำนวนทรัพยากรสารสนเทศที่มีให้บริการในมหาวิทยาลัยพะเยา ประกอบด้วยหนังสือจำนวน 62,839 เล่ม และสื่ออิเล็กทรอนิกส์จำนวน 6,844 รายการ โดยเมื่อรวมกับวิทยานิพนธ์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีจำนวนกว่า 100,000 รายการ ซึ่งเกินจำนวนที่กำหนดโดย ประกาศสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาเรื่อง มาตรฐานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2544 นิสิตสามารถค้นและจองหนังสือจากเว็บไซต์ของศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา ผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ได้ นอกจากนั้นยังมีฐานข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้นิสิตได้ค้นคว้างานวิจัยได้ อาทิ เช่น ฐานข้อมูล ACM(Association of Computing Machinery) Digital Library, IEEE/ IET Electronic Library(ILE), Science Direct, Emerald และ Computers & Applied Sciences Complete เป็นต้น โดยนิสิตสามารถเข้าใช้ผ่านเว็บไซต์ของศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษาของมหาวิทยาลัยได้เช่นเดียวกัน

6.2 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

ในกรณีที่ต้องจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม เนื่องจากทรัพยากรมีไม่เพียงพอ หรือไม่ทันสมัย ดำเนินการดังนี้

1. คณะกรรมการบริหารหลักสูตรติดตามการใช้ทรัพยากรการเรียนการสอนของหลักสูตร สำรวจ และวางแผนเพื่อจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม
2. มอบหมายให้อาชารย์ผู้สอนและผู้เรียนเป็นผู้เสนอรายชื่อสื่อและตำราที่ใช้ในการเรียนการสอนของรายวิชาต่อคณะกรรมการประจำคณะ
3. คณะกรรมการบริหารหลักสูตรเสนอเจ้าตัวคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อการวางแผนจัดสรรงบประมาณประจำปี จัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม
4. มีห้องสมุดอยู่ข้างในคณะเพื่อบริการหนังสือ ตำรา หรือวารสารเฉพาะทางให้อาชารย์และนิสิตได้ศึกษาค้นคว้า และใช้ประกอบการเรียนการสอน

6.3 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร

การประเมินความเพียงพอของทรัพยากรการเรียนการสอน ดำเนินการโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตรวางแผนการประเมินร่วมกับคณะกรรมการบริหารคณะ ผู้สอน ผู้ใช้ และบุคลากรที่รับผิดชอบทุกฝ่ายอย่างเป็นระบบ

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
1. อาจารย์ประจำหลักสูตร อย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมวางแผนเพื่อติดตาม และทบทวนการดำเนินการของหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2. มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ. 2 ที่สอนคล่องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ หรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)	✓	✓	✓	✓	✓
3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ. 3 และ มคอ. 4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบถ้วนรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ. 5 และ มคอ. 6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ที่เปิดสอนให้ครบถ้วนรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ. 7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ. 3 และ มคอ. 4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์ การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ. 7 ปีที่แล้ว		✓	✓	✓	✓
8. อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศ หรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓
9. อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการและ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓
11. ระดับความพึงพอใจของนิสิตปีสุดท้าย/ปัจจุบัน ใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เนลลี่ไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0				✓	✓
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เนลลี่ไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0					✓
รวมตัวบ่งชี้ (ข้อ) ในแต่ละปี	9	10	10	11	11
ตัวบ่งชี้บังคับ (ข้อที่)	1-5	1-5	1-5	1-5	1-5
ตัวบ่งชี้ต้องผ่านรวม (ข้อ)	9	9	9	9	9

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

1.1.1 มีการประชุมร่วมกันของอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องกระบวนการเรียนการสอน วิธีการถ่ายทอดความรู้ของอาจารย์แต่ละคน เพื่อนำไปวางแผนกลยุทธ์ในการเรียนการสอนของแต่ละรายวิชาที่แต่ละคนรับผิดชอบ

1.1.2 ประเมินผลการสอนโดยใช้แบบประเมินของมหาวิทยาลัยเมืองสินสุดการเรียน การสอนในแต่ละภาคการศึกษา

1.1.3 ใช้การสังเกตพฤติกรรมเพื่อประเมินการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมถึงงานที่ได้รับมอบหมาย

1.1.4 ประเมินจากผลการทดสอบ ไม่ว่าจะเป็น การทดสอบย่อย การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค

1.1.5 ประมวลผลจากการทำ มงคล. 4 มงคล. 5 มงคล. 6 รวมถึง การทำวิจัยในชั้นเรียน ในแต่ละรายวิชาเพื่อประเมินกลยุทธ์การสอนและการวางแผนแนวทางปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

1.2.1 ทะเบียนและประเมินการสอนโดยนิลิตทุกปลายภาคการศึกษา โดยสำนักประมวลผล

1.2.2 ประเมินผลจากการทำ มงคล. 4 มงคล. 5 มงคล. 6 ผลการเรียนด้านวิชาการและพุฒิกรรมของนิลิต

1.2.3 ประเมินจากการวัดสมรรถนะ การทำงานระหว่างนิลิตกับนักศึกษาสถาบันอื่น ในการฝึกงานหรือ升ศึกษา โดยสถานประกอบการเป็นผู้ประเมินร่วมกับอาจารย์

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

2.1 ประเมินความเห็นจากแบบสอบถามเกี่ยวกับหลักสูตรหลังจากเสร็จสิ้นการฝึกงาน และบันทึกที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว

2.2 ประเมินความเห็นจากแบบประเมินเกี่ยวกับหลักสูตรจากอาจารย์ที่ทำการสอนในวิชาเอก ตลอดหลักสูตร

2.3 ประเมินความเห็นจากแบบประเมินเกี่ยวกับหลักสูตรจากการสุมสถานประกอบการที่รับบันทึกเข้าทำงาน

2.4 สร้างช่องทางต่าง ๆ เพื่อรับทราบข้อคิดเห็นจากฝ่ายต่าง ๆ เกี่ยวกับหลักสูตร

2.5 ประเมินจากการทำ moco. 7

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปีตามดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุในหมวดที่ 7 ข้อ 7 โดยคณะกรรมการประเมินที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตร

4.1 อาจารย์ประจำวิชาทบทวนและประเมินประสิทธิผลของการเรียนการสอนในวิชาที่รับผิดชอบตามกลยุทธ์ต่าง ๆ และปรับปรุงเพื่อพัฒนาหลักสูตรให้เป็นไปตามนโยบายของประเทศเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรติดตามผลการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ในหมวดที่ 7 ข้อ 7 จากการประเมินคุณภาพภายในสาขาวิชา

4.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปี โดยรวมข้อมูลการประเมินประสิทธิผลการสอน รายงานผลการดำเนินการของการฝึกประสบการณ์ภาคสนาม รายงานผลการประเมินการสอนและลิงค์ความдовik รายงานผลการทบทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิต รายงานผลการประเมินหลักสูตร รายงานผลการประเมินคุณภาพภายใน ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในมิติต่าง ๆ เช่น สังคม วัฒนธรรม และธุรกิจ เป็นต้น จัดทำรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปีเสนอคณบดี

4.4 ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตร พิจารณาทบทวนสรุปผลการดำเนินงานหลักสูตรเพื่อวางแผนปรับปรุงการดำเนินงาน

ກາມພນວກ

ภาคผนวก ก

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย
การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561
และที่แก้ไขเพิ่มเติม



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๑

โดยที่เป็นการสมควรให้ออกข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้ การศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยพะเยามีมาตรฐานและคุณภาพ สอดคล้องกับประกาศ กิจกรรมทางศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๙ และประกาศคณะกรรมการการ อุดมศึกษา เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑ และที่แก้ไขเพิ่มเติม อาศัยอำนาจตามความ ความในมาตรา ๒๙(๒) มาตรา ๔๙ และ มาตรา ๖๐ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๗ สถาบันมหาวิทยาลัยพะเยา ในคราวประชุมครั้งที่ ๕/๒๕๖๑ เมื่อวันที่ ๑๖ เดือนกรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑ จึงให้ออกข้อบังคับดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๑”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้มีผลบังคับใช้กับนิสิตที่เข้าศึกษาปีการศึกษา ๒๕๖๑ เป็นต้นไป

การศึกษาระดับปริญญาตรีให้บังคับตามข้อบังคับนี้ เว้นแต่ มหาวิทยาลัยได้กำหนดข้อบังคับไว้ เป็นการเฉพาะสำหรับการศึกษาในหลักสูตรหนึ่งหลักสูตรใด ทั้งนี้หากข้อบังคับเฉพาะนั้น กำหนดให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๗ และ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๑ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๑) พ.ศ. ๒๕๖๓ ก็ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๓ ให้ยกเลิก

๓.๑ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๗

๓.๒ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๑ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๑) พ.ศ. ๒๕๖๓

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย”	หมายความว่า มหาวิทยาลัยพะเยา
“ลักษณะมหาวิทยาลัย”	หมายความว่า ลักษณะมหาวิทยาลัยพะเยา
“อธิการบดี”	หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา
“คณบดี”	หมายความว่า ส่วนงานวิชาการตามมาตรา ๗(๑) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๗ และส่วนงานวิชาการที่เรียกว่าอย่างอื่นที่ มีฐานะเทียบเท่าและได้มีการจัดการเรียนการสอน

“คณบดี” หมายความว่า หัวหน้าส่วนงานวิชาการตามมาตรา ๗(๓) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๔๗ และส่วนงานวิชาการที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะ เทียบเท่าและได้มีการจัดการเรียน การสอน

ข้อ ๔ ให้อธิการดีรักษาการให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจจากอุปนายกคำสั่งเพื่อประโภช์ในกรณีดำเนินการภายใต้ข้อบังคับนี้ ในการที่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้อธิการดีเป็นผู้ปฏิบัติข้อบังคับนี้ ให้ริบบิลเป็นที่สุด

หมวด ๑ การรับเข้าศึกษา

ข้อ ๖ คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

๖.๑ หลักสูตรบริษัทฯ (๕ ปี ๕ ปี และไม่น้อยกว่า ๖ ปี) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษา ระดับ มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรอง หรือสำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า หรือระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าจากสถาบันการศึกษาชั้นสูงทั้งในประเทศไทยต่างประเทศซึ่งสามารถ互相รับรอง

๖.๒ หลักสูตรบริษัทฯ (ต่อเนื่อง) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (๓ ปี) หรือเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่ตรงกับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษา

๖.๓ หลักสูตรบริษัทฯแบบก้าวหน้าทั้งทางวิชาการ และทางอาชีพหรือปฏิบัติการ ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า โดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ จากรอบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และมีผลการเรียนในหลักสูตรบริษัทฯแบบก้าวหน้า ไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ ทุกภาคการศึกษานี้ ในระหว่างการศึกษาในหลักสูตรแบบก้าวหน้า หากภาคการศึกษาใดภาคการศึกษาหนึ่งมีผลการเรียนต่ำกว่า ๓.๕๐ จากรอบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า จะถือว่ามิลักษณะสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบก้าวหน้า

๖.๔ เป็นผู้ที่มีสุขภาพร่างกายไม่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

๖.๕ ไม่เคยต้องโทษตามค่าปรับของศาลสั่งที่สูงให้จำคุก เนื่องแต่ความผิดที่กระทำโดยประมาท หรือความผิดหลบหน่อย

๖.๖ ไม่เคยถูกคัดชื่อออก หรือถูกไล่ออกจากสถาบันการศึกษาใด ๆ เพราะความผิดทางความประพฤติ

ข้อ ๗ การสอบคัดเลือก หรือการคัดเลือกเข้าเรียนนิสิต

๗.๑ มหาวิทยาลัยจะทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกผู้สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าเข้าเป็นนิสิตเป็นคราว ๆ ไป ตามประกาศและรายละเอียดที่มหาวิทยาลัย หรือที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนด

๗.๒ มหาวิทยาลัยอาจทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกผู้ที่ได้รับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า หรือผู้ที่ได้รับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าเข้าเป็นนิสิต เพื่อศึกษาของรับปริญญาศิลปศาสตร์สาขาวิชาใดของมหาวิทยาลัยตามระเบียบ หรือ ตามเงื่อนไขของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวกับสาขาวิชานั้น ๆ

ข้อ ๔ การรับโอนนิสิต หรือนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาอื่น

๔.๑ มหาวิทยาลัยอาจรับโอนนิสิต หรือนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นซึ่งมหาวิทยาลัย

รับรอง

๔.๒ คุณสมบัติของผู้ขอโอนมาเป็นนิสิตของมหาวิทยาลัย

๔.๒.๑ มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๖

๔.๒.๒ ได้ศึกษาในสถาบันการศึกษาที่มหาวิทยาลัยรับรองมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ปี
การศึกษา

๔.๓ ผู้ประสงค์จะขอโอนมาเป็นนิสิตมหาวิทยาลัย ต้องปฏิบัติตาม

๔.๓.๑ ยื่นคำร้องตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยลงถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓๐ วัน
ก่อนวันลงทะเบียนของภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา หรือ

๔.๓.๒ ให้สถาบันศึกษาเดิมจัดส่งหนังสือขอโอนอ้าย ระบุผลการเรียนและรายละเอียด
เนื้อหารายวิชาที่ได้เรียนไปแล้วมาสังมหาวิทยาลัยโดยตรง

๔.๔ มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาให้ความเห็นชอบรับโอน โดยผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการ

๔.๕ การที่ยกโอนหน่วยกิตและผลการเรียน

๔.๕.๑ มหาวิทยาลัยจะพิจารณาที่ยกโอนรายวิชาที่เรียนมา โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการ
และต้องมีจำนวนหน่วยกิตที่ขอเทียบโอนไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของหลักสูตรที่จะขอเทียบโอน ทั้งนี้ ต้องเป็นไปตามที่กำหนด
ให้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๔.๕.๒ รายวิชาที่จะเทียบโอนเป็นหน่วยกิตสะสม จะต้องมีเมื่อหารืออยู่ในระดับเดียวกัน
กับรายวิชาของมหาวิทยาลัย และมีผลการเรียนเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับขั้น C

๔.๕.๓ รายวิชาใดที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอน จะไม่ถูกนำมารวบรวมมาคำนวณหาค่าระดับขั้นสะสม
เฉลี่ย

ข้อ ๕ การขอเข้าศึกษาเพื่อบริญญาที่สอง

๕.๑ ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาจากมหาวิทยาลัย หรือจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น
อาจขอเข้าศึกษาต่อเพื่อบริญญาติวิชาชีวนิรเมชณ์ได้ แต่ต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๖

๕.๒ การแสดงความจำนงขอเข้าศึกษา ต้องปฏิบัติตาม

๕.๒.๑ ยื่นคำร้องตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยลงถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓๐ วัน
ก่อนวันลงทะเบียนของภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา

๕.๒.๒ การรับเข้าศึกษา มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาข้อเข้า โดยผ่านความเห็นชอบของ
คณะกรรมการ

๕.๓ การที่ยกโอนหน่วยกิตให้กับข้อ ๔.๕ มาบังคับใช้โดยอนุโลม

ข้อ ๖ การเข้าศึกษาระดับปริญญาติวิชาชีวนิรเมชณ์ มหาวิทยาลัยอาจทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกบุคคล
ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๖ หรือมีคุณสมบัติตามที่กำหนดให้ในประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๗ การรายงานตัวเป็นนิสิต

๗.๑ ผู้ที่สอบคัดเลือกได้ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือก ผู้ที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาจากสถานศึกษาอื่น
หรือผู้ที่ได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาต่อ หรือผู้ที่เข้าศึกษาเพื่อบริญญาที่สอง จะต้องรายงานตัวและเตรียมหลักฐานต่าง ๆ
ตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตในวัน เวลา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๗.๒ กรณีผู้รายงานการคัดเลือกให้เข้าศึกษามิได้รายงานตัวตามวัน เวลา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๔

ให้ศึกษาและสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นมิติ เน้นแต่ตัวบุคคลมากกว่าความต้องการที่จะเป็นราย ๆ ไป

๑๑.๓ มหาวิทยาลัยจะกำหนดหัวส่วนประจำตัวนักศิษย์และอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งมีหน้าที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนแนะนำการศึกษาให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา ภายหลังขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตแล้ว

ข้อ ๑๒ การย้ายสาขาวิชา

๑๒.๑ การย้ายสาขาวิชาในคณะ ให้ปฏิบัติตามเงื่อนไขของคณะกรรมการนั้น ๆ

๑๒.๒ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขดังนี้

๑๒.๒.๑ นิสิตที่ประสงค์จะย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ ที่ปรึกษา สาขาวิชา และคณะกรรมการเดิม และได้เรียนตามแผนการศึกษาในคณะเดิมมาแล้วไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติ

๑๒.๒.๒ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย โดยผ่านการพิจารณาของคณะกรรมการนิสิตสังกัดและวิชาชีวศึกษานั้น ทั้งนี้ ให้ทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

๑๒.๒.๓ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนวันลงทะเบียน เต็ม

๑๒.๒.๔ เมื่อนิสิตได้ย้ายสาขาวิชาแล้ว รายวิชาที่เคยเรียนมาอาจจำนำมานำมาคำนวณหาค่าระดับชั้นสะสมผลลัพธ์ในสาขาวิชาใหม่ได้

หมวด ๒ การจัดการศึกษา

ข้อ ๑๓ ระบบการจัดการศึกษา

๑๓.๑ มหาวิทยาลัยมีระบบการจัดการศึกษา โดยใช้คณฑ์ที่มีหน้าที่สำรวจกับสาขาวิชา ให้การศึกษาในสาขาวิชาที่นักศึกษาสนใจตั้งแต่แรกเริ่มต้น

๑๓.๒ สาขาวิชาหนึ่ง ๆ ที่จัดสอนในมหาวิทยาลัยประกอบด้วยหลักรายวิชา

๑๓.๓ มหาวิทยาลัยใช้ระบบการจัดการศึกษาระบบทวิภาค โดยแบ่งการจัดการศึกษาออกเป็น ๒ แบบ คือ

๑๓.๓.๑ แบบ ๑ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา เป็นการจัดการศึกษาปกติที่เรียนภาคการศึกษายกคู่มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจเปิดภาคฤดูร้อนซึ่งเป็นภาคการศึกษาไม่บังคับ และใช้ระยะเวลาเรียนประมาณ ๘ สัปดาห์ โดยจัดชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชาให้มีจำนวนชั่วโมงต่อหน่วยกิตตามที่กำหนดให้ในภาคการศึกษาปกติของระบบบทวิภาค

๑๓.๓.๒ แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ใช้ระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ต่อภาคการศึกษา ทั้งนี้ ต้องจัดการเรียนให้มีจำนวนชั่วโมงต่อหน่วยกิตตามที่กำหนดให้ในภาคการศึกษาปกติของระบบบทวิภาค

๑๓.๔ กรณีที่หลักสูตรสาขาวิชาใดประกอบด้วยรายวิชาที่จำเป็นต้องเปิดสอนในภาคฤดูร้อน หรือผังงานหรือฝึกภาคสนาม หรือกรณ์ศึกษาให้ถือเสมอว่าภาคฤดูร้อนเป็นส่วนหนึ่งของภาคการศึกษาภาคบังคับ ด้วย

๑๓.๕ มหาวิทยาลัยใช้ระบบหน่วยกิตในการดำเนินการศึกษา จำนวนหน่วยกิตใช้แสดง ถึงปีแรกของการศึกษาของแต่ละรายวิชา

๑๓.๖ การศึกษาภายนอก

๕

๑๓.๖.๑ รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๓.๖.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหัดลงไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๓.๖.๓ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๓.๖.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๓.๗/ มหาวิทยาลัยอาจกำหนดเงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน (Prerequisite) สำหรับการลงทะเบียนبرامجวิชาโดยนิสิตต้องมีผลการเรียนของรายวิชาที่ต้องผ่านก่อนในระดับ D (หากด.๔ ชั่วโมง ๑๙.๕) ขึ้นไป

๑๓.๘ รายวิชาหนึ่ง ๆ มีวัสดุรายวิชาและชื่อรายวิชา 같กับได้

๑๓.๙ รหัสรายวิชาประกอบด้วย

๑๓.๙.๑ เลข ๓ ส่วนต้นแรก	แสดงถึง	สาขาวิชา
-------------------------	---------	----------

๑๓.๙.๒ เลขในลำดับที่ ๔	แสดงถึง	ระดับชั้นปีของการศึกษา
------------------------	---------	------------------------

๑๓.๙.๓ เลขในลำดับที่ ๕	แสดงถึง	หมวดหมู่ในสาขาวิชา
------------------------	---------	--------------------

๑๓.๙.๔ เลขในลำดับที่ ๖	แสดงถึง	อนุกรมของรายวิชา
------------------------	---------	------------------

๑๓.๑๐ สภาพนิสิต แบ่งออกได้ดังนี้

๑๓.๑๐.๑ นิสิตปกติ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมตั้งแต่

๒.๐๐ ขึ้นไป

๑๓.๑๐.๒ นิสิตรอพินิจ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๒.๕๐ ขึ้นไป

๑๓.๑๑ ภาควิชาและสาขาวิชา ที่จะทำให้ล้วนภาคการศึกษาของภาคการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา หรือการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา กรณีนิสิตลงทะเบียนในภาคการศึกษาฤดูร้อนมหาวิทยาลัยจะจำแนกสภาพนิสิตเมื่อล้วนภาคการศึกษาฤดูร้อนนั้นด้วย

๑๔ หลักสูตรสาขาวิชา

๑๔.๑ หลักสูตรระดับปริญญาชั้นของแต่ละสาขาวิชา ประจำปี

๑๔.๑.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป เป็นกลุ่มรายวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ให้มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง เช่น ใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม คิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ให้มีใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินธุรกิจอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก โดยผสานฟันธงมหาวิทยาลัยครอบคลุมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ และครอบคลุมสาระของกสุรุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ภาษาและกสุรุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

๑๔.๑.๒ การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้นรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือระดับอนุปริญญา ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของ รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นตั้งกล่าว เมื่อรวมกับรายวิชาที่จะศึกษาเพิ่มเติมในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ต้องไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

๑๔.๑.๓ หมวดวิชาเฉพาะสาขาวิชา หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ ที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ตั้งนี้

๖

๑๔.๑.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ทางวิชาการ ให้มีจำนวนหน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะร่วม ไม่น้อยกว่า ๓๙ หน่วยกิต

๑๔.๑.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ให้มีจำนวนหน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะร่วม ไม่น้อยกว่า ๓๙ หน่วยกิต โดยต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการตามที่มาตรฐานวิชาชีพ กำหนด หากไม่มีมาตรฐานวิชาชีพกำหนดต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า ๓๙ หน่วยกิต และทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๒๕ หน่วยกิต

หลักสูตร (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะร่วม ไม่น้อยกว่า ๓๙ หน่วยกิต ในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๑๘ หน่วยกิต

๑๔.๑.๒.๕ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะร่วม ไม่น้อยกว่า ๙๐ หน่วยกิต

๑๔.๑.๒.๖ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะร่วม ไม่น้อยกว่า ๑๐๘ หน่วยกิต

หลักสูตรสาขาวิชาอาจจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่หรือ วิชาเอกและวิชาโทได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และวิชาโทต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกผู้ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีแบบถ้าหากน้ำ นิสิตต้องเรียนวิชาจะระดับบัณฑิตศึกษา ในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า ๑๙ หน่วยกิต

๑๔.๑.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี เป็นรายวิชาที่เปิดโอกาสให้นิสิตเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรปริญญาตรี ยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อให้ผู้เรียนได้ขยายความรู้ทางวิชาการให้กว้างขวาง ออกไป ตลอดจนเป็นการส่งเสริมความคิด และความสนใจของผู้เรียนให้ได้มากยิ่งขึ้น โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยฯยกเว้นห้องเรียนที่อยู่ในห้องหน่วยกิตรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี ให้กับนิสิตที่มีความรู้ความสามารถที่สามารถรับได้ ห้องนี้ นิสิตต้องศึกษาให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และเป็นปีหมายหลักเกณฑ์การเรียนโดยอนผลการเรียนระดับปริญญาเข้าสู่การศึกษาในระบบ และแนวปฏิบัติที่ต้องรับภาระเรียนโดยชอบของล้านคนงาน คณะกรรมการการอุดมศึกษา

๑๔.๒ จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

๑๔.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๙๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๕ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๔.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๔.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๔.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๓๙

๗

หน่วยกิตใช้เวลาศึกษา ไม่เกิน ๔ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนใหม่เวลา และไม่เกิน ๖ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียน เรียนใหม่เดิมเวลา หัวนี้ ให้สับเปลาศึกษาจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น

๑๔.๓ เพื่อให้การลงทะเบียนเรียนรายวิชาสถาศตคล้องกับหลักสูตรสาขาวิชาให้อาจารย์ที่ปรึกษาและนิสิตท้าความเชื่อใจหลักสูตรสาขาวิชาและแผนการศึกษานั้น และให้อาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้ควบคุมนิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาให้สอดคล้องกับหลักสูตรสาขาวิชา

๑๔.๔ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด ๓ การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๑๕ การลงทะเบียนเรียน

๑๕.๑ การลงทะเบียนเรียน ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย หากนิสิตมาลงทะเบียนหลังวันที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะต้องชำระค่าปรับตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๑๕.๒ การลงทะเบียนรายวิชาได้ ๗ นิติศามารถลงทะเบียนเรียนหนึ่งหัวละปีละ ๘ ฉบับ รายวิชาผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง วัน เวลา ที่ปฏิบัติการศึกษากำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๑๕.๓ การลงทะเบียนรายวิชาหลังกำหนด ให้กรายหัวได้ภายในระยะเวลาของกรอกเพิ่มรายวิชา หากพ้นกำหนดนั้นมหาวิทยาลัยอาจยกเลิกสิทธิการลงทะเบียนรายวิชาให้มาศึกษาที่กว้างขึ้น

๑๕.๔ การลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๑๕.๕ วิชาใดที่ได้รับอักษร । หรือ P นิสิตไม่ต้องลงทะเบียนรายวิชานั้นซ้ำอีก

๑๕.๖ จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียน

๑๕.๗.๑ ระบบทวิภาค แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาปกติได้ไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๒ หน่วยกิต และสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาสำหรับภาคฤดูร้อนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

๑๕.๗.๒ ระบบทวิภาค แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาได้ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต

สำหรับการลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ มหาวิทยาลัยจะอนุญาตให้ลงทะเบียนมากกว่าหน่วยกิตที่กำหนดตามระดับก่อนได้ ตามที่กำหนดไว้ในประกาศของมหาวิทยาลัย

กรณีนิสิตต้องการลงทะเบียนเรียนน้อยกว่า ๙ หน่วยกิตหรือเกินกว่า ๑๒ หน่วยกิต สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ตามข้อ ๑๕.๗.๑ หรือต้องการลงทะเบียนเรียนน้อยกว่า ๖ หน่วยกิตหรือมากกว่า ๑๕ หน่วยกิตสำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ตามข้อ ๑๕.๗.๒ ให้ยื่นคำร้องสมอนมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ

๑๕.๘ การลงทะเบียนที่ผิดเงื่อนไข ให้สืบว่าการลงทะเบียนนั้นเป็นโมฆะและรายวิชาที่ลงทะเบียนผิดเงื่อนไขนั้นให้ได้รับอักษร W

๑๕.๙ นิสิตอาจขอลงทะเบียนเข้าร่วมศึกษารายวิชาได้ ๗ เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ได้ โดยความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา คณบดีต้นสังกัดนิสิต อาจารย์ผู้สอน และคณะกรรมการนั้นสังกัดอยู่อีกแห่ง แต่ได้ยื่นหลักฐานนั้นต่อมหาวิทยาลัย

หัวนี้ นิสิตจะต้องชำระค่าหน่วยกิตรายวิชานั้น ตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

และนิสิตจะได้รับผลการเรียนแบบอักษร S หรือ U และไม่จำภาคหน่วยกิจกรรม

๑๕.๗ ภาคการศึกษาปกติได้ หากนิสิตไม่ได้ลงทะเบียนเรียนด้วยเหตุใด ๆ ก็ตาม นิสิตจะต้องขอลาพักรการศึกษาสำหรับภาคการศึกษานั้น โดยทำนังสื่อของนักศึกษาที่ออกบัตร และจะต้องเสียค่าธรรมเนียม เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตหรือเพื่อรักษาสภาพนิสิต ตามที่ปฏิบัติการศึกษาท่านด หากไม่ปฏิบัติตามดังกล่าวต้องพ้นสภาพการเป็นนิสิต หรือ

๑๕.๘ มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้รับเข้าเป็นนิสิตใหม่ ถ้ามีเหตุผลขั้นสมควร โดยให้ถือระยะเวลาที่หันสภาพนิสิตนั้น เป็นระยะเวลาระบการศึกษา กรณีเช่นนี้ นิสิตจะต้องชำระค่าธรรมเนียม เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิต รวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ที่ต้องชำระเสื่อมเป็นผู้ล่าพักการศึกษา

มหาวิทยาลัยไม่อนุมัติให้กลับเข้าเป็นนิสิตตามวรรคก่อน หากหันกำหนดเวลา ๒ ปีนับจากวันที่นิสิตผู้นั้น พ้นสภาพการเป็นนิสิต

๑๕.๙ ในกรณีมีโครงการแลกเปลี่ยนนิสิต นักศึกษาระหว่างสถาบันอุดมศึกษา หรือมีข้อตกลงเฉพาะราย มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาอนุมัติให้นิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นแทน การลงทะเบียนเรียนในมหาวิทยาลัยทั้งหมด หรือบางส่วนได้ หรือจากพิจารณาอนุมัติให้ลงทะเบียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย โดยชำระค่าธรรมเนียมตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัยได้

ข้อ ๑๖ การลา

๑๖.๑ กรณีป่วยและการลาภัย นิสิตผู้ใดมีภาระเป็นอย่างมาก หรือเข้าบ่าย ไม่สามารถเข้าชั้นเรียน ในช่วงโมงเรียนได้ให้ยื่นใบลาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำไปขออนุญาตจากอาจารย์ผู้สอน

๑๖.๒ การลาพักรการศึกษา

๑๖.๒.๑ นิสิตจะขออนุญาตลาพักรการศึกษาได้ในกรณีดังนี้

(๑) ถูกเรียกพอด ระดมพลหรือเกณฑ์เข้ารับราชการทหาร

(๒) ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดซึ่ง

มหาวิทยาลัย เก็บรวมครัวเรือนบุญ

(๓) เจ็บป่วยหรือประสาทบุญตีเหตุ

(๔) เหตุผลอื่น ๆ ที่คณะกรรมการครุภัณฑ์

๑๖.๒.๒ นิสิตที่ประสงค์จะลาพักรการศึกษาปกติหรือมากกว่า แต่ไม่ถึงขั้นลาพักรการศึกษาปกติโดยแล้ว มีความประสงค์จะลาพักรการศึกษาให้ยื่นใบลาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดพร้อมกับหนังสือยินยอมจากผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาสิ่งคุณบดี แล้วเสนอมหาวิทยาลัย เพื่อพิจารณาอนุมัติทั้งนี้รายวิชาที่ได้ลงทะเบียนนับในภาคการศึกษานั้นให้ได้รับยกเว้น W

๑๖.๒.๓ นิสิตที่ลาพักร หรือถูกสั่งพักการศึกษาตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติหรือมากกว่า จะต้องชำระค่าลงทะเบียนรักษาสถานภาพนิสิตทุกภาคการศึกษา

๑๖.๓ การลาออก นิสิตที่ประสงค์จะลาออกต้องยื่นใบลาออกพร้อมหนังสือยินยอมจากผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาเร่งด่วน แล้วเสนอมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ

ข้อ ๑๗ การพ้นสภาพนิสิต

นิสิตจะพ้นสภาพนิสิตด้วยเหตุดังต่อไปนี้

๑๗.๑ ตาย

๑๗.๒ ลาออก

๑๗.๓ โอนไปเป็นนิสิต นักศึกษาสถาบันการศึกษาอื่น

๙๙

๑๗.๔ ขาดคุณสมบัติของกราหน้าเป็นนิติข้อหนึ่งข้อใดตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๔
๑๗.๕ ไม่มากลงทะเบียนเรียนภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดตามข้อ ๑๕

๑๗.๖ มีความประพฤติไม่สมควรเป็นนิติ หรือกระทำการอันก่อให้เกิดความเสื่อมเสียแก่
มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยห้ามครรภ์ให้ถอนเชื่อจากทะเบียนนิติ

๑๗.๗ เมื่อได้รับลงทะเบียนเป็นนิติสมหมายเป็นเวลา ๒ เท่าของเวลาที่กำหนดไว้ในแผนการ
ศึกษาของสาขาวิชานั้นแล้วยังไม่สำเร็จการศึกษา

๑๗.๘ มีผลการศึกษาอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้

๑๗.๘.๑ เมื่อเรียนมาแล้วครบ ๒ ภาคการศึกษาปกติ หรือครบ ๓ ภาคการศึกษาปกติ
สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่
ถึง ๑.๘๐

๑๗.๘.๒ เมื่อเรียนมาแล้วครบ ๔ ภาคการศึกษาปกติ หรือครบ ๒ ภาคการศึกษาปกติ
สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่
ถึง ๑.๗๕

๑๗.๘.๓ เมื่อเรียนมาแล้วครบ ๕ ภาคการศึกษาปกติขึ้นไป หรือครบ ๒ ภาคการศึกษาปกติ
สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่
ถึง ๑.๗๕

ทั้งนี้ กรณีนิติมีผลการศึกษาอยู่ในเกณฑ์พัฒนาภาพในภาคการศึกษาปลาย และได้
ลงทะเบียนในภาคการศึกษาฤดูร้อน ให้นับรวมผลการเรียนภาคการศึกษาฤดูร้อนนั้นด้วย

ข้อ ๑๘ การเพิ่มและถอนรายวิชา

๑๘.๑ การเพิ่มรายวิชา จะกระทำได้ภายใต้ ๒ สัญญาที่แรกนับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ
หรือภายใน ๑ สัญญาที่แรกนับจากวันเปิดภาคฤดูร้อน

๑๘.๒ การถอนรายวิชา จะกระทำได้ภายใต้รายละเอียดและเงื่อนไขดังต่อไปนี้
๑) ของภาคการศึกษานั้นดังแต่วันเปิดภาคการศึกษา ภาคถอนรายวิชาภายในกำหนดเวลาเดียวกันกับการเพิ่ม
รายวิชาจะไม่ปรากฏข้อมูล W ในระเบียนผลการศึกษา แต่ถ้าถอนรายวิชาหลังกำหนดเวลาการเพิ่มรายวิชานิติจะ
ได้รับข้อมูล W

๑๘.๓ ขั้นตอนปฏิบัติในการเพิ่มและถอนรายวิชา ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศ
มหาวิทยาลัย

หมวด ๔

การวัดและประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๑๙ การวัดและประเมินผลการศึกษา

๑๙.๑ มหาวิทยาลัยจัดให้มีการวัดผลการศึกษาภาคการศึกษาละไม่น้อยกว่า ๑ ครั้ง

๑๙.๒ มหาวิทยาลัยใช้ระบบระดับชั้นและค่าระดับชั้นในการวัดและประเมินผล เว้นแต่รายวิชา
ที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้วัดและประเมินผลด้วยข้อมูล S และ U

๑๙.๓ ระบบอักษร S และ U ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนด และประเมินผล
ด้วยข้อมูล S และ U

๑๙.๔ สัญลักษณ์ แสดงความหมายของ การวัดและประเมินผลรายวิชาต่าง ๆ ให้กำหนด ดังนี้

A หมายถึง ดีเยี่ยม

(EXCELLENT)

A+	หมายถึง	ดีมาก	(VERY GOOD)
A	หมายถึง	ดี	(GOOD)
C+	หมายถึง	ดีพอใช้	(FAIRLY GOOD)
C	หมายถึง	พอใช้	(FAIR)
D+	หมายถึง	ย่ำแย่	(POOR)
D	หมายถึง	ย่ำแย่มาก	(VERY POOR)
F	หมายถึง	ตก	(FAILED)
S	หมายถึง	เมื่นที่พอใช้	(SATISFACTORY)
U	หมายถึง	ไม่เป็นที่พอใช้	(UNSATISFACTORY)
I	หมายถึง	การรับรู้ผลลัพธ์ไม่สมบูรณ์	(INCOMPLETE)
P	หมายถึง	การเรียนการสอนยังไม่สิ้นสุด	(IN PROGRESS)
W	หมายถึง	การถอนรายวิชา	(WITHDRAWN)

๑๙๔ ระบบระดับชั้น กำหนดเป็นตัวอักษร A, B', C, C', D, D' และ F ซึ่งแสดงผลการศึกษาของนิสิตได้รับการประเมินในแต่ละรายวิชา และมีการหักบันทึกดังนี้

ระดับชั้น	A	มีการระดับชั้นเป็น	๔๐๐
ระดับชั้น	B+	มีการระดับชั้นเป็น	๓๕๐
ระดับชั้น	B	มีการระดับชั้นเป็น	๓๐๐
ระดับชั้น	C+	มีการระดับชั้นเป็น	๒๕๐
ระดับชั้น	C	มีการระดับชั้นเป็น	๒๐๐
ระดับชั้น	D+	มีการระดับชั้นเป็น	๑๕๐
ระดับชั้น	D	มีการระดับชั้นเป็น	๑๐๐
ระดับชั้น	F	มีการระดับชั้นเป็น	๐

๑๙๒ อักษร | เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า มีสิ่งไม่สามารถเข้ารับการวัดผลในรายวิชานั้นให้ เศร้าและบูรณ์ได้ โดยมีลักษณะแสดงว่ามีเหตุอุบัติสัญญาประการ การให้อักษร | ต้องได้รับความเห็นชอบจาก อาจารย์ผู้สอนและการอนุมัติจากคณบดีที่รายวิชานั้นสังกัดอยู่

นิสิตจะต้องทำภาระเรียนการสอนและการรับการวัดและประเมินผลเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องในภาคการศึกษาถัดไปของกลุ่มหัวเรียน ตามระยะเวลาที่กำหนดให้ในประกาศของมหาวิทยาลัย หากท่านก้าวหน้าด้วยกล่าวว่ามหาวิทยาลัยจะเผยแพร่ในอีกครั้ง นี่เป็นระดับขั้น F หรืออีกขั้น G

๑๗๙. อักษร F เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า รายบริจาคนั้นยังไม่การเรียนการสอนต่อเมืองอยู่และไม่ใช้การอัดและประบูรณ์ผลภัยในภาคการศึกษาที่ลงมาเป็น ทั้งนี้ ให้ใช้เฉพาะบางรายบริจาคที่หน่วยงานดูแล

อักษร P จะเป็นอักษรที่ต้องเขียนให้ถูกต้องและประมานเพียงอย่างเดียวไม่เกินวันสุดท้ายของการสอบให้ประจําจาก กทม. ที่นี้ไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาแล้วไป หากห้ามทำหนังสือของเวลาดังกล่าวตามวาระก่อนแล้ว หน่วยเรียนล็อค จะเน้นเรื่องอักษร P เป็นอย่างนั้น F หรืออักษร H

๑๗๕ ห้ามร. พ. เก็บตัวหักหอกที่แสดงว่า

សម្រាប់ការបង្កើតរបស់ខ្លួន

2015-2020年全国森林资源连续清查

๒๕๔ – ๑๓๖๐๐๙๕๘๙๘๕๙๕๙๘

ก้าวต่อไป คือการรักษาสุขภาพที่ดี ไม่ใช่การรักษาความเจ็บปวด

๑๑

๑๗.๙ ขั้นชั้ว S U T P และ W จะไม่ถูกนำมาร่วมกับค่าธรรมเนียมค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

๑๗.๑๐ การหักหน่วยกิจสะสม และการคำนวณหาค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

๑๗.๑๐.๑ การหักจำนวนหน่วยกิจสะสมเพื่อให้ครบหลักสูตร ให้นับเฉพาะหน่วยกิจของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้น ในกรณีที่มีสิทธิคงเหลือบินเรียนรายวิชาได้รายวิชาหนึ่งมากกว่า ๑ ครั้ง ให้นับเฉพาะจำนวนหน่วยกิจของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้นเพื่อเป็นติดต่อหักหน่วยกิจสะสมเพื่อครั้งเดียว

๑๗.๑๐.๒ มหาวิทยาลัยจะคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากหน่วยกิจ และค่าระดับชั้นของรายวิชาทั้งหมดที่มีสิทธิ์ตัดลงทะเบียนในแต่ละภาคการศึกษา ยกเว้นรายวิชาที่ลงทะเบียนเข้าร่วมศึกษา ตามห้องเรียน

๑๗.๑๐.๓ การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย ให้นำเอาผลคุณของจำนวนหน่วยกิจ กับค่าระดับชั้นของทุก ๆ รายวิชาตามข้อ ๑๗.๔ มารวมกัน แล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิจของรายวิชาทั้งหมด ยกเว้นข้อ ๑๗.๗ ในการหารานี้ให้มีหัวเมม ๒ ตำแหน่ง โดยไม่มีการปัดเศษ และในกรณีที่มีสิทธิคงเหลือบินเรียนรายวิชาได้รายวิชาหนึ่งมากกว่า ๑ ครั้ง มหาวิทยาลัยจะคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากหน่วยกิจและค่าระดับชั้นที่มีสิทธิลงทะเบียนเรียนครั้งล่าสุดที่ผ่านมาครั้งเดียว

๑๗.๑๐.๔ การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยของนิสิตที่เข้าสาขาวิชาหรือสาขาวิชานอก ให้นำเอาผลคุณของจำนวนหน่วยกิจกับค่าระดับชั้นของทุกรายวิชาที่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ไม่ว่าจะเป็นรายวิชาที่ได้สอบให้สำเร็จแล้วก็ตาม รายวิชาที่ไม่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ให้หาริสิตจะได้รับค่าระดับชั้นใดจะได้ไม่มาคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

๑๗.๑๐.๕ การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยของนิสิตที่โอนเข้ามาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น ให้คำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยเฉพาะรายวิชาที่เรียนใหม่

ข้อ ๒๐ การเรียนเข้า

๒๐.๑ รายวิชาให้ที่มีสิทธิสอบให้ต่ำกว่า C นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนเข้าได้

๒๐.๒ รายวิชาบังคับโดยตามโครงสร้างหลักสูตรที่มีสิทธิสอบให้ F นิสิตต้องลงทะเบียนเรียนเข้า

๒๐.๓ รายวิชาบังคับโดยตามโครงสร้างหลักสูตรที่มีสิทธิสอบให้ P นิสิตต้องลงทะเบียนเรียนเข้า

หมวด ๕

การสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๒๑ การถอนให้ได้รับปริญญาตรี

๒๑.๑ ในภาคการศึกษาสุดท้ายที่มีสิทธิจะสำเร็จการศึกษา นิสิตจะต้องยื่นใบรายงานผลการดำเนินการศึกษา โดยฝ่ายอธิการบดีที่ปรึกษาต่อมหาวิทยาลัยภายในระยะเวลา ๑ เดือน นับจากวันประกาศเรียน

๒๑.๒ นิสิตให้ได้รับการถอนให้ได้รับปริญญาตรี ต้องมีคุณสมบัติตั้งต่อไปนี้

๒๑.๒.๑ เรียนรายวิชาต่าง ๆ ครบตามหลักสูตรและผ่านให้ของสาขาวิชานั้น และไม่มีรายวิชาที่ได้รับขั้น P หรือขั้น R

๒๑.๒.๒ ให้รับรองการเรียนดังนี้

๒๑.๒.๒.๑ การศึกษาที่ขอปริญญาที่ล่อง สำเร็จการศึกษาให้ได้ไม่เกิน ๒ ภาค การศึกษา ปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๓ ภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๒๑.๒.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง ๒ ปี) สำเร็จการศึกษาให้ได้ไม่

ก่อน ๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน ๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๒๐.๒.๒.๓ หลักสูตรปวชญาติ์ ๔ สำเร็จการศึกษาได้มีก่อน ๖ ภาค การศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่มีก่อน ๑๕ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา

๑๐.๑.๒.๔ หลักสูตรบริบูรณ์化ที่ ๕ ปี สำเร็จการศึกษาไม่เกิน ๙ ภาค
การศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๑๗ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียน
เรียนไม่เต็มเวลา

๒๐.๑.๒.๕ หลักสูตรปริญญาตรี ปี สานเรื่องการศึกษาได้ให้เกิน ๑๐ ภาค
การศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๖๐ ภาค
การศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๖๐ ภาค
การศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๖๐ ภาค

๑๐๒.๒๖.๒๖ นิติบุคคลที่ขอเปลี่ยนโฉนดรายวิชาชีวห้องประสมการณ์ หรือ
ประสบการณ์วิชาชีพ ต้องได้รับการศึกษาอย่างมีมาตรฐานทั้งหลักสูตรประจำปีนัด ๆ ปีการศึกษา

๒๑.๒.๓ ฝึกอบรมเชี่ยวชาญหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๒๐๐

๒๙.๒.๕ ตอบผ่านความรู้ภาษาอังกฤษตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๙.๒.๕ ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะเชื่อมโยงกับมหาวิทยา

ในการปฏิรูปอุดมศึกษาไม่ใช่การศึกษาตัวบุคคลเพียงแค่ มหาวิทยาลัย

โครงการอนามัยปีแรก ปี

๔. บัญชีประจำวันการเดินงาน

ความที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๐.๒ และ ต้องไม่เป็นมิสัยหรือข้อศึกษาที่โอนมาจากการสถาบันอื่น และต้องมีคุณสมบัติเพิ่มเติมดังที่อ้างไปนี้

๒๑.๔.๒ ไม่เคยได้รับระดับขั้น F หรืออักษร U และต้องไม่ลงทะเบียนเรียนต่อใน

๙๘ การอนุมัติปริญญา สามารถหาวิทยาลัยฯ พิจารณาอนุมัติปริญญาเมื่อถึงทุกภาคการศึกษา ยกเว้น กรณีที่มีผลิต ไม่สำเร็จการศึกษาตามแผนการเรียนที่หลักสูตรกำหนด ให้อนุมัติปริญญาในวันที่มีผลการเรียน ไม่ต่ำกว่า ๗๐% ในแต่ละรายเรียนด้วย

ข้อ ๒๔ การให้เชิญรับรางวัลแก่ผู้เรียนที่ได้คุณบเนชนาอีซึมิเกะที่เรียนที่ต่อมหาวิทยาลัย เพื่อขอรับรางวัล

ក្រសួងពេទ្យ នគរបាល នគរូបាល នគរូបាល នគរូបាល នគរូបាល នគរូបាល

๒๓.๑ ห่วงอยู่ร่างวัลเรื่องคดีคลอดหลักสูตร
๒๓.๑.๑ เที่ยงคุณทอง ให้กับบุตรสาวที่เรียนศิลป์คลอดหลักสูตร และไม่เคยได้รับระดับชั้น P หรือข้าราชการในที่ที่เทียบเท่าในรายวิชาใดก็ตามสถาบันภายนอกและในมหาวิทยาลัย และมีค่าระดับชั้นจะสมควรอย่างไร

๖๓.๑.๒ เทศรัฐมนตรี ให้กับนักศึกษาเรียนต่อสถาบันหลักสูตร และไม่เคยได้รับระดับชั้น ๑ หรือขั้น U หรืออักษรย่ออื่นใดที่ไม่เป็นเท่าในรายวิชาให้ถึงสถาบันเรียนและในมหาวิทยาลัย และมีค่าระดับชั้นสมเดือน

ເນັ້ນທາງຫຍາດພື້ນຂອງເຕີເຈະແກ້ໄຂມານອຸກ

๑๓

ตรีอุปถัลงค์ ให้กับนิสิตที่เรียนต่ำปริญญาการศึกษาใน ๗ ໂທลงทะเบียนเรียน
๒ ภาคการศึกษาปกติในปีการศึกษานั้นนี้ตั้งแต่กว่า ๓๐ หน่วยกิต และไม่เกินได้รับระดับชั้น F หรือชั้น D ไป
การศึกษานั้น และต้องมีค่าธรรมเนียมเพิ่มในปีการศึกษานั้น ๆ ๗๕๐ ขึ้นไป

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๒๔ ให้ออกgrade และประกาศ เพื่อบริบัติตามข้อบังคับนี้ภายในวันเดียวกันที่
ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ

ในระหว่างที่ยังไม่ได้ออกgrade ประกาศ และแนวปฏิบัติ เพื่อบริบัติตามข้อบังคับนี้ให้นำระเบียน
ประกาศ และแนวปฏิบัติของมหาวิทยาลัยที่ใช้อยู่ในวันที่ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ มาใช้บังคับโดยอนุโลม ท่าที่ได้รับหรือแจ้ง
กับข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๖ เดือนกรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ คุณหญิงวิศิษฐ์ ศรีอุรุณ)
นายกสภามหาวิทยาลัยพะเยา

ภาคผนวก ข

ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557 และหลักสูตร

ปรับปรุง พ.ศ. 2562

ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชา	เกณฑ์มาตรฐานของ สกอ.	หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2562
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 1.1 ศึกษาทั่วไปบังคับ 1.2 ศึกษาทั่วไปเลือก	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ 2.1 กลุ่มวิชาแกน 2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ 2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก	ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต	84 หน่วยกิต 24 หน่วยกิต 48 หน่วยกิต 12 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต
รวม (หน่วยกิต) ไม่น้อยกว่า	108 หน่วยกิต	120 หน่วยกิต

ตารางเปรียบเทียบการปรับปรุงในรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง	
วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	21 หน่วยกิต	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	30 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษา	9 หน่วยกิต	กลุ่มวิชาภาษา	12 หน่วยกิต
001103 ทักษะภาษาไทย Thai Language Skills ทักษะการใช้ภาษาไทย ทั้งในด้านการฟัง การอ่าน การพูด และการเขียน เพื่อการสื่อสารโดยเน้นทักษะการเขียนเป็นสำคัญ Thai language skills in listening, reading, speaking and writing for communication emphasizing on writing skills	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
001111 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental of English ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาอังกฤษ และไวยากรณ์ระดับพื้นฐานเพื่อการสื่อสารในบริบททางวิชาการและปริบทอื่น ๆ English listening, speaking, reading, and writing skills and grammar for communicative purposes in academic contexts and others	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
001112 ภาษาอังกฤษพัฒนา Developmental English ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษ และไวยากรณ์ระดับชั้นต่อไป เพื่อการสื่อสารในบริบททางวิชาการและปริบทอื่น ๆ More complete English listening, speaking, reading, and writing skills, and grammar for communicative purposes in academic contexts and others	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
	001101 การใช้ภาษาไทย Usage of Thai Language การสื่อสารด้วยคำ วลี การแต่งประโยค สำนวน และไวยากรณ์ในภาษาไทย การจับใจความสำคัญจากการฟังและการอ่าน การเขียนย่อหน้า การสรุปความ และการแสดงความคิดผ่านทักษะการใช้ภาษาไทยที่เหมาะสม Communicative skill through word, phrase, sentence, idiom, and prose in Thai language usage, identifying main idea from listening and reading, paragraph writing, brief summarizing including thinking expression through the use of appropriate Thai	3(3-0-6)	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
	<p>001102 ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม 3(3-0-6) Ready English คำศัพท์และไวยกรณ์ภาษาอังกฤษ หลักการใช้ภาษาอังกฤษของ การพั้ง พูด อ่าน เขียน การพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การแนะนำตัวและบุคคลอื่น การตอบรับและการปฏิเสธการเชิญชวน การถามทาง การบอกทางและการวางแผนเดินทาง การสนทนาระหว่างอาหาร การเลือกซื้อสินค้า และการกล่าวลา</p> <p>English vocabulary and grammar, fundamental English usage in listening, speaking, reading and writing, development of English usage for daily-life including getting acquainted with someone, accept and decline invitation, direction giving, direction asking and direction planning, conversation in restaurant, smart shopping and saying goodbye for someone</p>	
	<p>001103 ภาษาอังกฤษสู่โลกกว้าง 3(3-0-6) Explorative English ทักษะภาษาอังกฤษด้านการพั้ง พูด อ่าน เขียน คำศัพท์และไวยกรณ์ในการสื่อสารตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในบริบทหลากหลาย ได้แก่ การวางแผนการเดินทาง การจองโรงแรม ผ่านอินเทอร์เน็ต การโทรศัพท์ในการสื่อสารระหว่างประเทศ การใช้ภาษาอังกฤษในสนามบิน ประกาศของสนามบิน การสื่อสาร ณ ด้านตรวจคนเข้าเมือง ศุลกากร การเข้าพักในโรงแรม การขอใบอนุญาตการเดินทางไปเพิงประสงค์ การสนทนาระหว่างประเทศ การรับประทานอาหารแบบต่างๆ</p> <p>Skills of English language: listening, speaking, reading, and writing, vocabularies and English grammar for different situations in communication and effectiveness in international context including trip planning, flight and accommodation booking using internet, international phone calling, communication in airport, airport announcement, communication in customs and immigration, communication in bad situations and party</p>	

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
	<p>001204 ภาษาอังกฤษก้าวหน้า 3(3-0-6) Step UP English คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับข่าวสาร และสื่อในชีวิตประจำวัน หลักการใช้ภาษาอังกฤษในการฟัง พูด อ่าน เขียน ได้แก่ การเขียนอีเมล์ การเขียนสรุปความจากสื่อ การอ่านและถ่ายทอดข่าว การอ่านกราฟและตาราง การตีความและการนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและอาชีพ</p> <p>English vocabulary related to news and media in daily life, English usage for listening, speaking, reading and writing including e-mail, summarizing from media, news reading and sharing, data interpretation from graphs and tables, interpretation and information presentation for further study and future careers</p>	
กลุ่มวิชาสังคมศึกษา	3 หน่วยกิต	ปิดกลุ่มวิชาสังคมศึกษา
003134 อารยธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น 3(3-0-6) Civilization and Indigenous Wisdom อารยธรรมในยุคต่าง ๆ วิถีวัฒนธรรม วิถีชีวิต ประเพณี พิธีกรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญาท้องถิ่น การอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น Civilization throughout history, cultural evolution, ways of life, traditions, ritual practices, beliefs and contribution and development are preservative of wisdom		ปิดรายวิชา
003136 พะเยาศึกษา 3(2-2-5) Phayao Studies พัฒนาการทางประวัติศาสตร์โบราณคดี พลวัตทางสังคม การเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ และ วัฒนธรรมของจังหวัดพะเยา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การวิเคราะห์ แนวโน้มการพัฒนาด้านต่าง ๆ ในอนาคต ภายใต้บริบท โลกภูมิศาสตร์และประชาคมอาเซียน History, archeology, social dynamics, politics, economics and culture from the past to present, factors influencing the changes, analytical study of the sustainable development in the future ; globalization and ASEAN communities context		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
กลุ่มวิชาพลานามัย บังคับเลือก 1 หน่วยกิต		ปิดกลุ่มพลานามัย
004150 กอล์ฟ Golf ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬากอล์ฟ การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎติดิการามารยาทของกีฬากอล์ฟ History, definition, importance and physical fitness for golf, basic skill training, rules and etiquette of golf	1(0-2-1)	ปิดรายวิชา
004151 เกม Game ประวัติ วิวัฒนาการ ความเป็นมา ความสำคัญ ความหมาย ทฤษฎีการเล่น เทคนิคการเป็นผู้นำ การฝึกกิจกรรม ประเภทของเกม เทคนิคการสอน ตลอดจนการใช้เครื่องอำนวยความสะดวก ความสะดวก อุปกรณ์ รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ วีกทั้งสั่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ History, philosophy, definition and importance of games, type of games, basic game leadership and games participation	1(0-2-1)	ปิดรายวิชา
004152 บริหารกาย Body Conditioning ประวัติ ความหมาย ความสำคัญของการบริหารกาย หลักการออกกำลังกาย กิจกรรมการสร้างสมรรถภาพทางกาย และการทดสอบสมรรถภาพทางกาย History, definition and importance of body conditioning, principle of exercises, physical fitness activities, and physical fitness test	1(0-2-1)	ปิดรายวิชา
004153 กิจกรรมเช้าจังหวะ Rhythmic Activities ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น ท่าเดินรำพันเมือง และรำนนثرิมการเต้นรำของนานาชาติ History, definition, importance and basic movements of folk dances and international folk dances	1(0-2-1)	ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
004154 ว่ายน้ำ Swimming ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาว่ายน้ำ การฝึกทักษะเบื้องต้นและกฎกติกา มารยาಥ่องกีฬาว่ายน้ำ History, definition importance of physical fitness, basic skill training, rules and etiquette of swimming		ปิดรายวิชา
004155 สีลดาศ Social Dance ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น รูปแบบการเต้นรำสากระดับและ มารยาಥของการเต้นรำสากระดับ History, definition, importance, basic movement, types, and etiquette of social dances		ปิดรายวิชา
004156 ตะกร้อ Takraw ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา ตะกร้อ การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกามารยาท ของกีฬาตะกร้อ History, definition, importance of physical fitness, basic skill training, rules and etiquette of takraw		ปิดรายวิชา
004157 นันทนาการ Recreation ความหมาย ขอบข่ายและความสำคัญของ กิจกรรมนันทนาการในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจน สามารถนำกิจกรรมนันทนาการไปประยุกต์ใช้ให้ เหມาะสมและเกิดประโยชน์ History, philosophy, definition and importance of recreation, nature of activities and recreation participation		ปิดรายวิชา
004158 ซอฟท์บอล Softball ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาซอฟท์บอล การฝึกทักษะเบื้องต้น กฎ กติกา มารยาಥ่องกีฬา ซอฟท์บอล History, definition, importance and physical fitness for softball, basic skill training, rules and etiquette of softball		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
004159 เทนนิส Tennis ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาเทนนิส การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มาตรฐานของกีฬา เทนนิส History, definition, importance and physical fitness for tennis, basic skill training, rules and etiquette of tennis		ปิดรายวิชา
004160 เทเบลเทนนิส Table Tennis ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาเทเบล เทนนิส การฝึกทักษะเบื้องต้นและกฎกติกา มาตรฐาน ของกีฬาเทเบลเทนนิส History, definition, importance and physical fitness for table tennis, basic skill training, rules and etiquette of table tennis		ปิดรายวิชา
004161 บาสเกตบอล Basketball ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับบาสเกตบอล การฝึกทักษะเบื้องต้น กฎ กติกา มาตรฐานของกีฬา บาสเกตบอล History, definition, importance and physical fitness for basketball, basic skill training, rules and etiquette of basketball		ปิดรายวิชา
004162 แบดมินตัน Badminton ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา แบดมินตัน การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มาตรฐานของกีฬาแบดมินตัน History, definition, importance and physical fitness for badminton, basic skill training, rules and etiquette of badminton		ปิดรายวิชา
004163 ฟุตบอล Football ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาฟุตบอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มาตรฐานของกีฬา ฟุตบอล		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
History, definition, importance and physical fitness for football, basic skill training, rules and etiquette of football		
004164 วอลเลย์บอล Volleyball ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับวอลเลย์บอล การฝึกทักษะเบื้องต้น กฎ กติกา มาตรฐานของกีฬาวอลเลย์บอล History, definition, importance and physical fitness for volleyball, basic skill training, rules and etiquette of volleyball		ปิดรายวิชา
004165 ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว Art of Self – Defense ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ทักษะเบื้องต้นของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว กฎหมายสำหรับการป้องกันตัวและกฎหมายกติกา มาตรฐานของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว History, definition, importance and physical fitness for the art of self-defense, basic skill of the art of self-defense, laws for self-defense, rules and etiquette of the art of self-defense		ปิดรายวิชา
กลุ่มวิชาบูรณาการ 8 หน่วยกิต	กลุ่มวิชาบูรณาการ 18 หน่วยกิต	
005171 ชีวิตและสุขภาพ Life and Health ความรู้ความเข้าใจเชิงบูรณาการเกี่ยวกับ วงจรชีวิต พฤติกรรมและการดูแลสุขภาพของมนุษย์ วัยรุ่นและสุขภาพการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและ นั้นทนาการ การส่งเสริมสุขภาพจิต อาหารและสุขภาพ ยาและสุขภาพ สิ่งแวดล้อมและสุขภาพ การประกัน สุขภาพ ประกันชีวิต ประกันคุ้มครอง ประกันสังคม การ ป้องกันตัวจากภัย อุบัติเหตุ ภัยธรรมชาติและโรค ระบาด Integrated knowledge and understanding about the life cycle, healthy behavior and human health care, adolescence and exercise and recreation for health, enrichment of mental health, medicine and health, environment and health, health insurance, life insurance, accident insurance, and social security, protection from danger, accidents, natural disasters and communicable diseases		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>005172 การจัดการการดำเนินชีวิต 3(2-2-5) Living Management ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบของบุคคลในครอบครัวและสังคม การปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก การติดต่อสื่อสาร การจัดการ ความขัดแย้ง การตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ เศรษฐศาสตร์กับการดำเนินชีวิตที่ดีและคุณธรรมจริยธรรม</p> <p>Knowledge and skills relating to role, duty, and responsibility as a member of a family and a member of a society, adaptation to changes in a global society, world communication, conflict management resolutions, methods of creative problem solutions, a good economy and living conditions and ethics</p>		ปิดรายวิชา
<p>005173 ทักษะชีวิต 2(1-2-3) Life Skills การพัฒนาบุคลิกภาพทั้งภายในและภายนอก การฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมที่เน้นการเป็นผู้นำและเป็นผู้ตามที่ดี การพัฒนาบุคคลให้มีจิตสาธารณะและการพัฒนาคุณสมบัติด้านอื่น ๆ ของบุคคล</p> <p>Development of personality both mental and physical characteristics, practice in team working skills focusing on leader and follower roles, development of public consciousness and other desirable personal characteristics</p>		ปิดรายวิชา
	<p>002201 พลเมืองใจอาสา 3(3-2-5) Citizen Mind by Citizenship สิทธิ บทบาทและหน้าที่ของพลเมืองในสังคมทุกรูปแบบ จิตอาสา สำนึกลาภารณะ ความภาคภูมิใจ พลเมืองกับประชาธิปไตย จริยธรรมทางวิชาชีพ การปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมและกระแสโลก</p> <p>Rights, roles and duties of citizens, volunteerism, public consciousness, gratitude, citizenship and democracy, professional ethics, the changing society, cultural appreciation, adaptation to social and cultural changing</p>	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
	<p>002202 สังคมพหุวัฒนธรรม Multicultural Society</p> <p>มนุษย์กับสังคม สังคมพหุวัฒนธรรม การจัดการอคติและความรุนแรงในสังคมพหุวัฒนธรรม กระแสการเปลี่ยนแปลงในสังคมและวัฒนธรรมโลกอาเซียน ความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นไทย ภาค จังหวัดพะ夷าและมหาวิทยาลัยพะ夷า</p> <p>Man and society, multicultural society, bias and violence management in multicultural society, social and cultural trends in global, ASEAN, social and cultural diversity of Thailand's regional, Phayao and University of Phayao dimensions</p>	
	<p>003102 การสื่อสารในสังคมดิจิทัล Communication in Digital Society</p> <p>ความรู้พื้นฐานเทคโนโลยี ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และระบบเครือข่าย นวัตกรรมของเศรษฐกิจดิจิทัล ธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การใช้โปรแกรมสำนักงานอัตโนมัติ และโปรแกรมประยุกต์เพื่อการผลิต สื่อผสม การสืบค้น คัดกรอง และเลือกสรรข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการทำงานและชีวิตประจำวัน การสื่อสารในเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีจริยธรรมและเป็นไปตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</p> <p>Fundamentals of technology: hardware, software and networking, innovation in digital economy, electronic commerce transaction, office automation program and software application for multimedia production, search, screening and selection data for work and daily life, communication through online social networking in accordance with ethical and related legal regulation</p>	
	<p>003201 การจัดการสุขภาพและสิ่งแวดล้อม Health and Environment Management</p> <p>แนวคิดด้านสุขภาพและสิ่งแวดล้อม ภาวะสุขภาพภายนอก จิต อารมณ์ ปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ การวิเคราะห์และวางแผนการรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพ ผลิตภัณฑ์สุขภาพ ในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์กับสุขภาพ นันทนาการ และการออกกำลังกาย โรคระบาด โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ อุบัติเหตุทาง交通事故 การรับมือกับอุบัติภัย ภัยธรรมชาติ การวางแผนและการจัดการน้ำใน</p>	

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
	<p>ชีวิตประจำวัน การจัดการและแปรรูปชีวะและการใช้พลังงานอย่างประหยัด</p> <p>Concept of health and environment, state of health, mental, emotion, health factors, analysis and planning of healthy consumption, daily – health product, relation between emotion and health, recreation and exercise, pandemic, Sexual Transmitted Infection, traffic accident, planning with accident, natural disaster, water management in daily life, waste processing and environmental saving</p>	
	<p>004101 คิลปะในการดำเนินชีวิต 3(3-2-5) Art of Living การสร้างแรงบันดาลใจ การตั้งเป้าหมาย และการวางแผนการดำเนินชีวิต การเห็นคุณค่าในตนของและผู้อื่น หลักเศรษฐกิจพอเพียง การดำเนินชีวิตด้วยแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง กระบวนการคิดเชิงบวก คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การควบคุมและการจัดการอารมณ์</p> <p>Inspiration making, goal setting and life planning, appreciation in self value and others, goal setting in life and planning, fundamental of sufficiency economy, lifestyle concept of sufficiency economy, thinking system, positive thinking, analytical thinking, creative thinking, emotion control and management</p>	
	<p>004201 บุคลิกภาพและการแสดง 3(2-2-5) ออกำลังสังคม Socialized Personality ความสำคัญของบุคลิกภาพ การเสริมสร้างบุคลิกภาพ การพัฒนาบุคลิกภาพทางกาย ว่าด้วยมารยาท วัฒนธรรมไทย ทักษะการพูดในที่ชุมชน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยพะเยา การอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวในบริบทสังคมไทยและสังคมโลก</p> <p>Important of personality, personality development, personality development of physical, verbal, mind, manner, Thai culture, public communication skills, desired traits relating to University of Phayao's identity, living in a society, self-adaptation in the Thai and global social context</p>	

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
วิชาศึกษาทั่วไปเลือก ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต		ปิดรายวิชาศึกษาทั่วไปเลือก
กลุ่มวิชาภาษา		
001113 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ 3(3-0-6) English for Academic Purposes ทักษะภาษาอังกฤษ เน้นทักษะการอ่านและการเขียนงานวิชาการ การศึกษาด้านคว้าวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาระดับอุดมศึกษา ทักษะภาษาอังกฤษ เชิงวิชาการ 3(3-0-6) English skills emphasizing on reading and writing pertaining to students' academic areas and research interest		ปิดรายวิชา
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์		
002121 สารสนเทศศาสตร์เพื่อการศึกษาด้านคว้าวิจัย 3(3-0-6) Information Sciences for Study and Research ความหมาย ความสำคัญและประเภทของแหล่งสารสนเทศ การจัดระบบสารสนเทศ การเข้าถึงสารสนเทศต่าง ๆ การลีบคันสารสนเทศด้วยคอมพิวเตอร์ บริการฐานข้อมูล การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การเลือก การลั่งเคราะห์และการนำเสนอสารสนเทศ ตลอดจนเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีและมีนิสัยในการฝึกษาความรู้ Meaning and significance of information sources, approaches, and database services; information technology application, selection, synthesis, and presentation of information as well as creating positive attitudes and sense of inquiry in students		ปิดรายวิชา
002122 ปรัชญาเพื่อชีวิต 3(3-0-6) Philosophy for Life ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับปรัชญาและแนวคิดโลกทัศน์ ชีวัตตน์ ปรัชญาชีวิต และวิถีการดำเนินชีวิต ประสบการณ์ทั้งทางคุณค่า ปัจจัยหรือเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในชีวิตและงานในทุกมิติของผู้มีชื่อเสียง เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ พัฒนาชีวิตที่มีคุณภาพ มีประโยชน์ และคุณค่าต่อสังคม Introduction to philosophy, philosophical concepts on life and world, philosophy of life, way of life, valuable experiences, factors leading to success in life and works of outstanding persons as to apply for creativity and life enhance		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>002123 ภาษา สังคมและวัฒนธรรม 3(3-0-6) Language Society and Culture ความรู้ที่ว่าไปเกี่ยวกับภาษา สังคมและวัฒนธรรมไทย ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาที่มีต่อสังคมและวัฒนธรรม วัฒนธรรมในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของภาษาอันเนื่องมาจากปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม</p> <p>Knowledge about language Thai society and culture, relation between language and society and language and culture and language change caused by social and cultural factors</p>		ปิดรายวิชา
<p>002124 บริทัศน์ศิลปะการแสดงไทย 3(3-0-6) Thai Performing Arts ลักษณะและคุณค่าของนาฏศิลป์ไทยแบบมาตรฐานและแบบพื้นบ้านเพื่อให้เกิดสุนทรียะในการชมนาฏศิลป์ไทยประเภทต่าง ๆ</p> <p>The characteristics and values of both Thai classical and local dance to enable student to understand and have background knowledge of different kinds of Thai dance</p>		ปิดรายวิชา
<p>002125 ดุริยางค์วิจักษณ์ 3(3-0-6) Music Appreciation ลักษณะ ความสำคัญ พัฒนาการของศิลปะการแสดงด้านดนตรี บทเพลง ศีตกลีฟ สุนทรียศาสตร์ทางด้านดนตรีไทย และตะวันตก ลักษณะและบทเพลงที่ใช้ในการแสดงดนตรี มารยาทในการเข้าฟังดนตรี การวิจารณ์และอภิปรายจากการฟัง และชุมกการแสดงดนตรี รวมทั้งบทบาทของดนตรีไทย และตะวันตกในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน</p> <p>Musical characteristics, importance of music development, musical components, lyrics, music composers, aesthetics of Thai and Western music, the characteristics and repertoire for musical performance, music etiquette, criticism and discussion on the musical performance including the roles of Thai and Western music in Thai society from the past to the present</p>		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>002126 ศิลปะในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) Arts in Daily Life</p> <p>การรับรู้ทางด้านศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย หัตถศิลป์ หัตถศิลป์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบแฟชั่น ศิลปะภาคถ่ายภาพเคลื่อนไหว การออกแบบการลือสาร รวมทั้งความรู้ทางสถาปัตยกรรม ด้าน การประทัยดพลังงาน คติความเชื่อต่าง ๆ อันจะนำไปสู่การเห็นคุณค่าของมนุษย์และสุนทรีย์ในการดำรงชีวิตที่สมพันธ์กับบริบทต่าง ๆ ทั้งของไทยและสากล</p> <p>Recognition of the arts and architecture for application in daily life, Topics include visual art, craftsmanship, product design, fashion design, photography, animation and visual communication design, Knowledge of architecture in energy- saving management, Beliefs concerning appreciation of values in taste and aesthetics to live in harmony in national and international contexts</p>		ปิดรายวิชา
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์		
<p>003131 กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต 3(3-0-6) Fundamental Laws for Quality of Life</p> <p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับระบบกฎหมายและประเภทของกฎหมาย ลิทธิมุขยชนและลิทธิชั้นพื้นฐาน ตามรัฐธรรมนูญ กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายอาญา กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายเกี่ยวกับการปกครอง ล้วนท่องถี่น กฎหมายเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและภูมิปัญญา ท้องถิ่น และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัจจุบันและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนิสิต</p> <p>Fundamental knowledge of legal systems and types of laws, human rights and basic rights under the constitution, civil and commercial law, criminal law, intellectual property law, information technology law, law concerning local administration, law on natural resources and traditional knowledge preservation, an laws concerning contemporary phenomenon and student's quality of life</p>		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>003132 ไทยและประชาคมโลก 3(3-0-6) Thai and the World Community ความสัมพันธ์ระหว่างรัฐไทยกับสังคมโลก ภายใต้การเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาต่าง ๆ ตั้งแต่ก่อนสมัยใหม่จนถึงสังคมในยุคปัจจุบัน บทบาทของไทยบนเวทีโลกและแนวโน้มในอนาคต Relations between Thailand and the world community under changes during various times starting from the pre-modern age up to the present, roles of Thailand in the world forum and future trends</p>		ปิดรายวิชา
<p>003133 วิถีไทย วิถีทัศน์ 3(3-0-6) Thai Way and Vision ความหมาย ความสำคัญของวิถีไทย วิถีทัศน์ พัฒนาการของวิถีไทยสู่ปัจจุบัน ลักษณะเฉพาะและขั้นตอนความเป็นไทย กระบวนการเปลี่ยนแปลง แนวคิดที่เกี่ยวกับวิถีไทย การดำรงความเป็นไทยในโลกปัจจุบัน Meaning, significance of Thai ways and vision, development of Thai ways up to the present, specific features and identity of Thai-ness, the change process, concepts regarding</p>		ปิดรายวิชา
<p>003135 การเมือง เศรษฐกิจและสังคม 3(3-0-6) Politics Economy and Society ความหมายและความสัมพันธ์ของการเมือง เศรษฐกิจ สังคม พัฒนาการเมืองไทยและระดับสากล การเมือง และการปรับตัวของประเทศพัฒนาและกำลังพัฒนา ระบบเศรษฐกิจโลก ผลกระทบของโลกวิถีต่อทั่วโลก การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ความสัมพันธ์ของระบบโลกกับประเทศไทย Meaning and relation among politics, economy, and society, Thai and international political development, politics and adjustment of developed countries, the global economics system, impacts of globalization on politics economy and society, relations between the world system and Thailand</p>		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
กลุ่มวิชาชีวいやศาสตร์และคณิตศาสตร์		
006143 ยาและสารเคมีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) Drugs and Chemicals in Daily Life ความรู้ของยาและเคมีภัณฑ์ เครื่องสำอาง อาหารและยาจากสมุนไพรที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ตลอดจนการเลือกใช้และจัดการเพื่อให้เกิดความปลอดภัยกับสุขภาพและสิ่งแวดล้อม Basic knowledge of drugs and chemicals including cosmetics and herbal medicinal product commonly used in daily life and related to health as well as their proper selection and management for health and environmental safety		ปิดรายวิชา
006144 อาหารและวิถีชีวิต 3(3-0-6) Food and Life Style บทบาทและความสำคัญของอาหารในชีวิตประจำวัน วัฒนธรรมและพฤติกรรมการบริโภคอาหารในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลกและในประเทศไทย รวมถึงอิทธิพลของอารยธรรมต่างประเทศต่อพฤติกรรมการบริโภคของไทย เอกลักษณ์และภูมิปัญญาด้านอาหารของไทย การเลือกอาหารที่เหมาะสมต่อความต้องการของร่างกาย อาหารเพื่อสุขภาพ ข้อมูลประกอบการพิจารณาเลือกซื้ออาหาร อาหารและวิถีชีวิตกับการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์ Roles and importance of food in daily life, cultures and consumption behavior around the world including the influence of foreign cultures on Thai consumption behavior, identity and wisdom of food in Thai, proper food selection according to basic needs, health foods, information for purchasing food, food and life style according in the age of globalization		ปิดรายวิชา
006145 พลังงานและเทคโนโลยีใกล้ตัว 3(3-0-6) Energy and Technology around Us ความรู้พื้นฐานด้านพลังงานและเทคโนโลยี การอนุรักษ์พลังงาน การใช้พลังงานอย่างฉลาด ผลกระทบของการใช้พลังงานที่มีผลต่อสิ่งแวดล้อม ที่มาของพลังงานไฟฟ้าและพลังงานอื่น ๆ และ การใช้พลังงานอย่างถูกต้อง ประหยัด และปลอดภัย หลักการทำงานและการเลือกใช้ระบบปรับอากาศ รถยนต์ เทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐาน การใช้พลังงานในอนาคต การผลิตไฟฟ้าจากพลังงานนิวเคลียร์ เทคโนโลยีสำหรับรถยนต์ในอนาคต ระบบขนส่งมวลชน การเตรียมความพร้อมสำหรับ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี และการตัดสินใจเลือกใช้อย่างเหมาะสม		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
Basic knowledge of energy and technology, energy conservations, intelligent methods for consuming energy, impact of consuming energy on environment, source of electricity and other energy, proper, economical and safe methods for consuming energy, principle of selecting air conditioner and vehicle, consuming energy in the future, electricity generation by nuclear energy, mass transportation system, preparation for changing technology and decision making on proper use		
006245 วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) Science in Daily Life บทบาทของวิทยาศาสตร์ชีวภาพ วิทยาศาสตร์กายภาพและวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี บูรณาการความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ของโลกทั้งระบบที่เกี่ยวข้องกับสิ่งมีชีวิต สิ่งแวดล้อม สารเคมี พลังงานและไฟฟ้า การสื่อสารและคอมนากام อุดมวิทยา โลกและอวกาศ รวมถึงการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน Role of biological science and physical science and integration of earth science in daily life organisms, environments, chemical substances, energies and electricity, telecommunications, meteorology, earth and space including, the applications of science and technology in daily life		ปิดรายวิชา
กลุ่มวิชาบูรณาการ		
005170 พฤติกรรมมนุษย์ 3(3-0-6) Human Behavior แนวคิดเกี่ยวกับการเกิดพฤติกรรม พื้นฐาน ทางชีวภาพของพฤติกรรมและประเภทของพฤติกรรม ความรู้สึกและการรับรู้ การมีสติสัมปชัญญะ การเรียนรู้ และความจำ การคิดและภาษา เชาว์ปัญญาและการ ยกระดับเชาว์ปัญญา การจัดการอารมณ์และการสร้าง แรงจูงใจ พฤติกรรมมนุษย์ทางสังคม พฤติกรรมอปติ และการวิเคราะห์กรณีศึกษาพฤติกรรมมนุษย์เพื่อการ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน Concept of human behavior, biology and type of behavior, sensation and perception, state of consciousness, learning and memory, thinking and language, intelligence and intelligence management of emotions and development of motivation, human social behavior, abnormal behavior, analysis of human behavior case studies for application in daily life		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
หมวดวิชาเฉพาะ 91 หน่วยกิต	หมวดวิชาเฉพาะ 84 หน่วยกิต	
วิชาแกน 25 หน่วยกิต	วิชาแกน 24 หน่วยกิต	
128221 หลักการตลาด Principles of Marketing แนวความคิด บทบาท และหน้าที่ของ การตลาดที่รวมมุ่งตั้งกรอบของผู้บริโภค การกำหนดตลาดเป้าหมาย การเลือกส่วนแบ่งตลาด การวิเคราะห์และพยากรณ์ความต้องการของตลาด การกำหนดนโยบายการตลาด การเลือกกลยุทธ์การตลาด และการจัดการเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาด The concept, role and functions of marketing including customer behavior, market target, the format market, analyze is and forecasting of the market, marketing policy, selecting a marketing strategy and management of the marketing mix		ปิดรายวิชา
146200 ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ 3(3-0-6) English for Specific Purposes ภาษาอังกฤษในบริบทที่เฉพาะเจาะจงโดยใช้ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเพิ่มหัวข้อและ ประเด็นการพูดและการเขียนที่มีความเกี่ยวข้องกับ ศาสตร์ที่นิสิตกำลังศึกษาให้มีความสอดคล้องกับ คำศัพท์ English in more specific contexts through listening, speaking, reading, and writing skill with additions of various speaking and writing topics		ปิดรายวิชา
	146132 การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5) Listening and Speaking in Daily Life ทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารในชีวิตประจำวัน รูปแบบประโยชน์ การทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวลา การตอบรับ การปฏิเสธ การซื้อของ การต่อรองราคา การเชิญ การตอบรับและ การปฏิเสธคำเชิญ การขออาหาร การถามและบอก เส้นทาง การขอความช่วยเหลือ การเสนอความ ช่วยเหลือ การบอกขั้นตอน English listening and speaking skills for communication in daily life, sentence patterns, greetings, introducing, saying goodbye, accepting, refusing, purchasing, bargaining, invitation, accepting and rejecting invitation, blessing, asking and giving direction, making request, offering help, giving instruction	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>229101 การวาดเลียนพื้นฐานสำหรับ กราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia</p> <p>หลักการวาดเลียน การวาดเลียนภาพหุ่นนั่ง การวาดเลียนภาพเหมือน การวาดเลียนภาพทิวทัศน์ การ วาดเลียนสามมิติแบบเพอร์สเพกตีฟ การวาดเลียน สร้างสรรค์ เทคนิคการลงลี การประยุกต์การวาดเลียน มาใช้ในงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Principles of drawing, still life drawing, realistic drawing, landscape drawing, perspective drawing, creative drawing, painting techniques, applying drawing for graphics and multimedia design</p>	<p>229101 การวาดเลียนพื้นฐานสำหรับกราฟิก 3(1-4-4) และมัลติมีเดีย Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia</p> <p>หลักการวาดเลียน การวาดเลียนภาพหุ่นนั่ง การวาดเลียนภาพเหมือน การวาดเลียนภาพทิวทัศน์ การวาดเลียนสามมิติแบบเพอร์สเพกตีฟ การวาดเลียน สร้างสรรค์ เทคนิคการลงลี การประยุกต์การวาดเลียน มาใช้ในงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Principles of drawing, still life drawing, realistic drawing, landscape drawing, perspective drawing, creative drawing, painting techniques, applying drawing for graphics and multimedia design</p>	คงเดิม
<p>229221 แนวคิดการออกแบบมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Concepts of Multimedia Design</p> <p>ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบมัลติมีเดีย องค์ประกอบของมัลติมีเดีย แนวคิดการออกแบบ มัลติมีเดีย เทคนิคและกระบวนการสร้างงานมัลติมีเดีย เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับงานมัลติมีเดีย การออกแบบ จากประสบการณ์ผู้ใช้งาน การใชซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ออกแบบมัลติมีเดียเบื้องต้น การนำเสนอผลงาน มัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้งานออกแบบมัลติมีเดียกับ งานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to multimedia design, component of multimedia, concepts of multimedia design, technique and process of creating multimedia, related multimedia technology, user experience design, basic using industrial multimedia software tools, multimedia presentation, applying multimedia design to other fields</p>	<p>229121 การคิดเชิงออกแบบ 3(2-2-5) Design Thinking</p> <p>กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การออกแบบ โดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบจากประสบการณ์ ผู้ใช้งาน ความเข้าใจและตีความปัญหา การใช้ความคิด สร้างสรรค์ การสร้าง原型 การพัฒนาต้นแบบที่เป็น^{ตัวอย่าง}แนวคิด การทดสอบกับผู้ใช้งาน</p> <p>Design thinking process, user-centered design, user-experience design, empathize, define the problem, creative thinking, getting ideas, developing a prototype, user-experience (UX) testing</p>	ปรับรหัสวิชา ชื่อ และคำอธิบาย รายวิชา
<p>229323 การนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Multimedia Presentation</p> <p>กระบวนการคิดการนำเสนอ รูปแบบของ การนำเสนอ สื่อมัลติมีเดีย การสร้างผลงานสื่อ มัลติมีเดียเพื่อนำเสนอ การใชซอฟต์แวร์สำเร็จรูป สร้างสรรค์ การนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย แอ็คชั่นสคริปต์เบื้องต้นสำหรับการนำเสนอผลงาน มัลติมีเดีย การสร้างสรรค์แฟ้มสะสมผลงาน การพูด เพื่อการนำเสนอผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับ การนำเสนอ</p> <p>Principle of presentation, type of multimedia presentation, multimedia production for presentation, using industrial multimedia software tools for presentation, basic of action script for</p>	<p>229411 ผลงานและการนำเสนอ 3(2-2-5) Portfolio and Presentation</p> <p>เทคนิคการนำเสนอ ทักษะนำเสนอ การสร้างสรรค์แฟ้มสะสมผลงาน การเตรียมความ พร้อมสมัครงาน การเขียนประวัติย่อผู้สมัครงาน การ พูดเพื่อการนำเสนอผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพ สำหรับการนำเสนอ</p> <p>Presentation technique, presentation skills, creative portfolio, preparation for job application, resume writing, oral presentation, personality development</p>	ปรับรหัสวิชา ชื่อ และคำอธิบาย รายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
multimedia presentation, creative portfolio, oral presentation, personality development for presentation		
<p>229324 การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคทีฟ 3(2-2-5) มัลติมีเดีย Interactive Multimedia Design ความรู้เบื้องต้นงานอินเตอร์แอคทีฟ ลักษณะและประเภทของงานอินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย พฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ การออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ การออกแบบอินเตอร์เฟส การใช้ซอฟต์แวร์ สำหรับการออกแบบสื่ออินเตอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้อินเตอร์แอคทีฟทั้งงานด้านอื่นๆ Introduction to interactive multimedia design, interactive multimedia characteristic and type, behavior of users' interactive media, interaction between people and computers, interactive design, interface design, use of software packages for creating interactive media, applying interactive multimedia to other fields</p>	<p>229322 การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคทีฟ 3(1-4-4) และดิจิทัลคอนเทนต์ Interactive and Digital Content Design ความรู้เบื้องต้นงานอินเตอร์แอคทีฟ ลักษณะและประเภทของงานอินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย และดิจิทัลคอนเทนต์ พฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้สื่อเชิง โต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ การ ออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ การออกแบบอินเตอร์เฟส และดิจิทัลคอนเทนต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับการ ออกแบบสื่ออินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดียและดิจิทัล คอนเทนต์ การประยุกต์ใช้อินเตอร์แอคทีฟทั้งงานด้านอื่นๆ Introduction to interactive multimedia and digital content design, interactive multimedia characteristic and type, behavior of users' interactive media, interaction between people and computers, interactive and digital content design, interface design, use of software packages for creating interactive media and digital content, applying interactive multimedia to other fields</p>	<p>ปรับรหัสวิชา ชื่อ คำอธิบาย รายวิชา และปรับชื่อ บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง</p>
<p>229391 จรรยาบรรณทางวิชาชีพกราฟิก 1(1-0-2) และมัลติมีเดีย Graphics and Multimedia Professional Ethics การพัฒนาบุคลิกภาพส่วนบุคคล และ บุคลิกภาพทางสังคมเพื่อใช้ในการประกอบวิชาชีพ จริยธรรมและคุณธรรมในการประกอบวิชาชีพด้านงาน กราฟิกและมัลติมีเดีย ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ ด้านงานกราฟิกและงานมัลติมีเดีย สิทธิ์ ทรัพย์สิน ทางปัญญา กฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ ด้านงานกราฟิกและงานมัลติมีเดีย Individual personality and social personality development for multimedia industry, ethics and morality for graphics and multimedia industry, related impacts in graphics and multimedia professional, copyright, intellectual property, laws and rules for graphics and multimedia professional</p>		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง		
วิชาเอกบังคับ	54 หน่วยกิต	วิชาเอกบังคับ	48 หน่วยกิต	
<p>221120 การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น 3(2-2-5)</p> <p>Introduction to Programming</p> <p>ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น การเขียนผังงาน แนวคิดในการเขียนโปรแกรม ภาษาในการเขียนโปรแกรม ตัวแปรชนิดข้อมูลและการดำเนินการต่าง ๆ การรับและแสดงข้อมูล คำสั่งควบคุมการทำงาน และลำดับแนวคิดการเขียนโปรแกรมแบบโครงสร้างและเชิงวัตถุ และการประยุกต์การเขียนโปรแกรม สำหรับทางธุรกิจ ด้วยภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม</p> <p>Introduction to algorithms, flowchart, concept of programming, programming language, variables, data types and operations, data input and output, control structures, array, concept of structured and object- oriented programming and application programming for business with programming language</p>				ปิดรายวิชา
<p>229211 การขึ้นรูป 3 มิติ 3(2-2-5)</p> <p>3D Modeling</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงาน 3 มิติ การสร้างวัตถุ การสร้างจากประกอบ 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์สามมิติในการออกแบบและขึ้นรูป 3 มิติ การตกแต่งแสงสีให้กับวัตถุ 3 มิติ การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ 3 มิติ การประยุกต์ใช้โมเดล 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to 3D, 3D object, 3D background modeling, using industrial 3D modeling software tools, lighting and coloring 3D objects, texturing 3D objects, applying 3D model to other fields</p>	<p>229221 การขึ้นรูป 3 มิติ 3(1-4-4)</p> <p>3D Modeling</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงาน 3 มิติ การสร้างวัตถุ การสร้างจากประกอบ 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์สามมิติในการออกแบบและขึ้นรูป 3 มิติ การตกแต่งแสงสีให้กับวัตถุ 3 มิติ การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ 3 มิติ การประยุกต์ใช้โมเดล 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to 3D, 3D object, 3D background modeling, using industrial 3D modeling software tools, lighting and coloring 3D objects, texturing 3D objects, applying 3D model to other fields</p>			ปรับปรัชลวิชา และปรับชั่วโมงบรรยาย/ปฏิบัติ/การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
<p>229214 การสร้างสรรค์กราฟิกเพื่อสื่อแวดล้อม 3(2-2-5)</p> <p>Environmental Graphics Design</p> <p>ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเพื่อสื่อแวดล้อม การซึ่นนำทาง การสื่อความหมายของสถานที่ การสร้างเอกสารลักษณ์ให้กับสถานที่ ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบนิทรรศการ การออกแบบสื่อแวดล้อม การซึ่นนำทาง การสื่อความหมายของสถานที่ การสร้างเอกสารลักษณ์ให้กับสถานที่ ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบนิทรรศการ หลักการออกแบบนิทรรศการ การประยุกต์เทคโนโลยีมาใช้เพื่อนำเสนอในนิทรรศการ งานกราฟิกและมัลติมีเดียในการออกแบบ การออกแบบการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการตลาด เทคนิคการสร้างสรรค์และนำเสนอสื่อศิลปะดิจิทัล ศิลปะการจัดวาง</p> <p>Introduction to environmental design, signage way finding system, interpretation, place making, introduction to exhibition design, principle of exhibition design, applying technology for presentation</p>	<p>229213 การออกแบบนิทรรศการ 3(2-2-5)</p> <p>Exhibition Design</p> <p>ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเพื่อสื่อแวดล้อม การซึ่นนำทาง การสื่อความหมายของสถานที่ การออกแบบเอกสารลักษณ์ให้กับสถานที่ ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบนิทรรศการ การออกแบบนิทรรศการ การประยุกต์เทคโนโลยีมาใช้เพื่อนำเสนอในนิทรรศการ งานกราฟิกและมัลติมีเดียในการออกแบบ การออกแบบการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการตลาด เทคนิคการสร้างสรรค์และนำเสนอสื่อศิลปะดิจิทัล ศิลปะการจัดวาง</p> <p>Introduction to environmental design, signage way finding system, interpretation, place making, introduction to exhibition design, principle of exhibition design, applying technology for presentation in</p>			ปรับชื่อ และรหัสวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
in exhibition, graphics and multimedia in display design for marketing promotion, creating and presenting digital media arts technique, installation arts	exhibition, graphics and multimedia in display design for marketing promotion, creating and presenting digital media arts technique, installation arts	
229222 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(2-2-5) 2D Animation ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิค และกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การผลิตงานแอนิเมชั่น 2 มิติ Introduction to 2 D animations, related technology for 2 D animation, basic of character design, storyboarding, 2 D character movement, technique and process of creating 2D animation, using industrial 2 D animation software tools, 2 D animation production	229223 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(1-4-4) 2D Animation ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิค และกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การผลิตงานแอนิเมชั่น 2 มิติ Introduction to 2 D animations, related technology for 2 D animation, basic of character design, storyboarding, 2 D character movement, technique and process of creating 2D animation, using industrial 2 D animation software tools, 2 D animation production	ปรับรหัสวิชา และปรับชื่อ รายบัญชี/ การศึกษาด้านคว้า ด้วยตนเอง
229223 ทฤษฎีแอนิเมชั่น 3(2-2-5) Theory of Animation ความหมายและประวัติความเป็นมาของแอนิเมชั่น ประเภทงานแอนิเมชั่น เทคนิคและความรู้พื้นฐาน งานแอนิเมชั่น ขั้นตอนการผลิตงานแอนิเมชั่น ขั้นตอน การออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครมนุษย์ ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์และสิ่งของ วิธีการเล่าเรื่อง การประยุกต์ใช้งานแอนิเมชั่นกับงานมัลติมีเดีย Meaning and history of animation, types of animation, fundamental skill of animation productions, process of creating animation, process of human character movement, process of animal and object movement, storytelling, applying animation to multimedia		ปิดรายวิชา
229311 กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์ 3(2-2-5) Graphics and Multimedia for Website ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเว็บไซต์ องค์ประกอบและโครงสร้างของเว็บไซต์ การใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับจูปในการสร้างเว็บไซต์ เครื่องมือและกระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ การประยุกต์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียกับการสร้างเว็บไซต์	229212 กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์ 3(1-4-4) Graphics and Multimedia for Website ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเว็บไซต์ องค์ประกอบและโครงสร้างของเว็บไซต์ การใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับจูปในการสร้างเว็บไซต์ เครื่องมือและกระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ การประยุกต์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียกับการสร้างเว็บไซต์	ปรับรหัสวิชา และปรับชื่อ รายบัญชี/ การศึกษาด้านคว้า ด้วยตนเอง

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
Introduction to website design, website structure and element, using color in website design, principles of website design, interaction between user and website, target group, use of industrial software for creating website, language, tools and web development procedure, website design, applying graphic and multimedia design for creating website	Introduction to website design, website structure and element, using color in website design, principles of website design, interaction between user and website, target group, use of industrial software for creating website, language, tools and web development procedure, website design, applying graphic and multimedia design for creating website	
229312 การสร้างโครงเรื่องและ ออกแบบตัวละคร Storyboarding and Character Design เทคโนโลยีพื้นฐานงานแอนิเมชั่น ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครมุขย์ ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์และสิ่งของ วิธีการเล่าเรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการเขียนบท กระบวนการถ่ายทอดความคิด พื้นฐานทักษะการเล่า เรื่อง การวางแผนเรื่อง การวางแผนเรื่อง การสร้างปม ขัดแย้งในเรื่อง การเขียนบทสนทนา การสร้างอารมณ์ ความรู้สึกในงานเขียน การเขียนสตอรีบอร์ด หลักการ ออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชั่น สัดส่วนที่เหมาะสม สำหรับตัวละคร การระดมแนวคิดและการสร้างสรรค์ บุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงออกเชิงลักษณะนิสัย ของตัวละครในแบบต่าง ๆ การออกแบบท่าทางตัว ละคร การออกแบบจากประกอบ Fundamental skill of animation productions, process of human character movement, process of animal and object movement, storytelling, Introduction to script writing, conveying idea process, basic storytelling skills, plot, theme, conflict, dialogue writing, sense and emotion in writing, storyboarding, principle of character design, proportions of character, brainstorming ideas and initiating characterization, attitude and expression models, posing, cinematic design	229211 การสร้างโครงเรื่องและ ออกแบบตัวละคร Storyboarding and Character Design เทคโนโลยีพื้นฐานงานแอนิเมชั่น ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครมุขย์ ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์และ สิ่งของ วิธีการเล่าเรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการเขียนบท กระบวนการถ่ายทอดความคิด พื้นฐานทักษะการเล่า เรื่อง การวางแผนเรื่อง การวางแผนเรื่อง การสร้างปม ขัดแย้งในเรื่อง การเขียนบทสนทนา การสร้างอารมณ์ ความรู้สึกในงานเขียน การเขียนสตอรีบอร์ด หลักการ ออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชั่น สัดส่วนที่ เหมาะสมสำหรับตัวละคร การระดมแนวคิดและการ สร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงออกถึง ลักษณะนิสัยของตัวละครในแบบต่าง ๆ การออกแบบ ท่าทางตัวละคร การออกแบบจากประกอบ Fundamental skill of animation productions, process of human character movement, process of animal and object movement, storytelling, Introduction to script writing, conveying idea process, basic storytelling skills, plot, theme, conflict, dialogue writing, sense and emotion in writing, storyboarding, principle of character design, proportions of character, brainstorming ideas and initiating characterization, attitude and expression models, posing, cinematic design	ปรับรหัสวิชา
229321 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(2-2-5) 3D Animation ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้าง ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชั่น 3 มิติ การผลิตงานไมชั่นกราฟิก 3 มิติเบื้องต้น การประยุกต์ ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ	229324 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(1-4-4) 3D Animation ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้าง ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชั่น 3 มิติ การผลิตงานไมชั่นกราฟิก 3 มิติเบื้องต้น การประยุกต์ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ กับงานด้านอื่น ๆ	ปรับรหัสวิชา คำอธิบาย รายวิชา และปรับชื่อ บรรยาย/ปฏิบัติ/ การเด็กษาค้นคว้า ด้วยตนเอง

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สารที่ปรับปรุง
Introduction to 3-dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3D animation, 3D character movement, using industrial 3D animation software tools, 3D animation production, basic 3D motion graphic production, applying 3D animation to other fields	Introduction to 3-dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3D animation, 3D character movement, using industrial 3D animation software tools, 3D animation production	
229322 ดิจิทัลวีดีโอและออดิโอ Digital Video and Audio ความรู้เบื้องต้นงานดิจิทัลวีดีโอและออดิโອ กระบวนการผลิตวิดีโอทัศน์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานวิดีโอทัศน์ มุ่งกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง องค์ประกอบภาพสำหรับงานวิดีโอทัศน์ การจัดแสง สำหรับงานวิดีโอทัศน์ การเขียนบทและสตอรีบอร์ด สำหรับงานวิดีโอทัศน์ การวางแผนการถ่ายทำ การบันทึกภาพและเสียง การตัดต่อภาพและเสียง การออกแบบเสียง การออกแบบสื่อดิจิทีฟ การใช้ซอฟต์แวร์ สำเร็จรูปสร้างงานวิดีโอทัศน์ Introduction to digital video and audio, video production process, target group in video production, camera shot, camera movement, picture composition for video production, lighting for video production, script writing and storyboarding for video production, production planning, video capturing and audio recording, video and audio editing, sound design, DVD creation, using industrial software tools for video production	229222 ดิจิทัลวีดีโอ Digital Video ความรู้เบื้องต้นงานดิจิทัลวีดีโอและออดิโອ กระบวนการผลิตดิจิทัลวีดีโอ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานดิจิทัลวีดีโอ มุ่งกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง องค์ประกอบภาพสำหรับงานดิจิทัลวีดีโอ การจัดแสงสำหรับงานดิจิทัลวีดีโอ การเขียนบทและสตอรีบอร์ดสำหรับงานดิจิทัลวีดีโอ การวางแผนการถ่ายทำ การบันทึกภาพและเสียง การตัดต่อภาพและเสียง การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างงานดิจิทัลวีดีโอ Introduction to digital video, video production process, target group in digital video production, camera shot, camera movement, picture composition for video production, lighting for video production, script writing and storyboarding for digital video production, production planning, digital video capturing and audio recording, digital video editing, using industrial software tools for digital video production	ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา คำอธิบาย รายวิชา และปรับชื่อใหม่ บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาด้านครัว ด้วยตนเอง
229392 ระเบียบวิธีวิจัย Research Methodology ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัย หลักการต่าง ๆ ขั้นตอนและวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การเลือกสรรหัวข้องานวิจัย สมมติฐานในงานวิจัย การควบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผลข้อเสนอแนะ การเขียนรายงานและนำเสนอผลงานวิจัย Basic of research, principles, executing processes and research methodologies in Computer graphic and multimedia, Selection of research topics, Hypothesis in research, Gathering and analyzing the data, Ethic of researchers, Conclusion, Suggestion, Research report writing, Research presentation	229391 ระเบียบวิธีวิจัย Research Methodology ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัย หลักการต่าง ๆ ขั้นตอนและวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การเลือกสรรหัวข้องานวิจัย สมมติฐานในงานวิจัย การควบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผลข้อเสนอแนะ การเขียนรายงานและนำเสนอผลงานวิจัย Basic of research, principles, executing processes and research methodologies in Computer graphic and multimedia, Selection of research topics, Hypothesis in research, Gathering and analyzing the data, Ethic of researchers, Conclusion, Suggestion, Research report writing, Research presentation	ปรับรหัสวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>229492 โครงการด้านคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) กราฟิก และมัลติมีเดีย Computer Graphics and Multimedia Project นำเสนอหัวข้อ บรรยายผลงาน อภิปราย งานในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การพัฒนาโครงการกราฟิกและมัลติมีเดีย การ ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการจัดทำผลงาน ตามความคิดสร้างสรรค์และความถนัดของตนเอง การ นำเสนอโครงการด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย Presentation, seminars, projects discussion in computer graphic and multimedia, graphics and multimedia project development, applying software tools for processing project based on creativity and skills, graphics and multimedia project presentation</p>	<p>229491 โครงการด้านคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) กราฟิก และมัลติมีเดีย Computer Graphics and Multimedia Project นำเสนอหัวข้อ บรรยายผลงาน อภิปราย งานในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การพัฒนาโครงการกราฟิกและมัลติมีเดีย การ ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการจัดทำผลงาน ตามความคิดสร้างสรรค์และความถนัดของตนเอง การ นำเสนอโครงการด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย Presentation, seminars, projects discussion in computer graphic and multimedia, graphics and multimedia project development, applying software tools for processing project based on creativity and skills, graphics and multimedia project presentation</p>	
<p>229493 การฝึกงาน Professional Training 6 หน่วยกิต การฝึกปฏิบัติ เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์ และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน Training, learning, gaining experience, improving working skills in information technology in private or government sectors</p>	<p>229492 การฝึกงาน Professional Training 6 หน่วยกิต การฝึกปฏิบัติ เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์ และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน Training, learning, gaining experience, improving working skills in information technology in private or government sectors</p>	
<p>229494 สมกิจศึกษา Co-operative Education 6 หน่วยกิต การปฏิบัติงาน เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์ และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในฐานะพนักงานฝึกหัดในสถานประกอบการ องค์กร ภาครัฐหรือเอกชน Working, learning, gaining experience, improving working skills in information technology as an apprentice in private or government sectors</p>	<p>229493 สมกิจศึกษา Co-operative Education 6 หน่วยกิต การปฏิบัติงาน เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์ และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในฐานะพนักงานฝึกหัดในสถานประกอบการ องค์กร ภาครัฐหรือเอกชน Working, learning, gaining experience, improving working skills in information technology as an apprentice in private or government sectors</p>	

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
	<p>229494 การเตรียมพร้อมฝึก 1(0-2-1) ประสบการณ์วิชาชีพคอมพิวเตอร์ กราฟิกและมัลติมีเดีย Preparation for Computer Graphic and Multimedia Professional Experience</p> <p>รูปแบบและกระบวนการฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ สถานประกอบการ คุณธรรมและจริยธรรม การสื่อสารและเทคนิคการสื่อสาร การสร้างมนุษย์ สัมพันธ์ในสถานประกอบการ การพัฒนาบุคลิกภาพ เพื่อการปฏิบัติงาน เทคนิคการเขียนรายงานและการ นำเสนอโครงการ การฝึกทักษะเฉพาะทางด้าน คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Process of professional experience, working places, virtue and morality, communication and communication techniques, human relations in workplace, working personality development, report writing and presentation techniques, specialist skills training in computer graphic and multimedia</p>	เปิดรายวิชาใหม่
229326 ไม้ชั้นกราฟิก Motion Graphics ความรู้เบื้องต้นไม้ชั้นกราฟิกสำหรับงาน อินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานไม้ชั้น กราฟิก เทคโนโลยีงานไม้ชั้นกราฟิก การสร้างสรรค์ ไม้ชั้นกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับ การสร้างสรรค์ไม้ชั้นกราฟิก การใชซอฟแวร์สำเร็จรูป กับการสร้างสรรค์ไม้ชั้นกราฟิก การออกแบบไม้ชั้น กราฟิกในงานอินเตอร์แอคทีฟ	<p>229321 ไม้ชั้นกราฟิก 3(1-4-4) Motion Graphics ความรู้เบื้องต้นไม้ชั้นกราฟิกสำหรับงาน อินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานไม้ชั้น กราฟิก เทคโนโลยีงานไม้ชั้นกราฟิก การสร้างสรรค์ ไม้ชั้นกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับ การสร้างสรรค์ไม้ชั้นกราฟิก การใชซอฟแวร์สำเร็จรูป กับการสร้างสรรค์ไม้ชั้นกราฟิก การออกแบบไม้ชั้น กราฟิกในงานอินเตอร์แอคทีฟ</p> <p>Introduction to motion graphic for interactive, process of motion graphic creation, motion graphic technology, 2 D and 3 D motion graphic creation, special techniques for motion graphic creation, use of industrial software for creating motion graphic, motion graphic design in interactive media</p>	ปรับรหัสวิชา ปรับชื่อ บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาด้านคว้า ด้วยตนเอง
229313 การสร้างสรรค์อัตลักษณ์แบรนด์ 3(2-2-5) Brand Identity Design การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ การออกแบบ สัญลักษณ์และตราสินค้า การสื่อสารแบรนด์ ความ แตกต่างระหว่าง แบรนด์ ผลิตภัณฑ์ และเครื่องหมาย การค้า กลยุทธ์แบรนด์ ความรู้เบื้องต้นการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการ ของผู้บริโภค	<p>229312 การสร้างสรรค์อัตลักษณ์แบรนด์ 3(2-2-5) Brand Identity Design การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ การออกแบบ สัญลักษณ์และตราสินค้า การสื่อสารแบรนด์ ความ แตกต่างระหว่าง แบรนด์ ผลิตภัณฑ์ และเครื่องหมาย การค้า กลยุทธ์แบรนด์ ความรู้เบื้องต้นการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการ ของผู้บริโภค</p>	ปรับรหัสวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
Identity design, symbol and logo design, brand communication, differences between brand, product and trademark, brand strategies, introduction to packaging design, principles of graphics design on packaging, packaging development based on consumers' demand	Identity design, symbol and logo design, brand communication, differences between brand, product and trademark, brand strategies, introduction to packaging design, principles of graphics design on packaging, packaging development based on consumers' demand	
วิชาเอกเลือก 12 หน่วยกิต	วิชาเอกเลือก 12 หน่วยกิต	ยุบรวมกลุ่มวิชา ทั้งหมด
กลุ่มวิชาอินเตอร์แอคทีฟและเกม		
229325 การสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น 3(2-2-5) Basic Game Production ประวัติความเป็นมาของเกม หลักการออกแบบเกม การออกแบบแบบปฏิสัมพันธ์ของเกม การออกแบบระดับความยากง่ายของเกม ศิลปะของเกม การออกแบบค่าแรกเตอร์ในเกม การออกแบบฉลากหลังในเกม การจัดการกราฟิกของเกม การจัดการเลียงของเกม ระบบเกมอัจฉริยะ การผลิตเกมโดยใช้เครื่องมือและภาษาโปรแกรมอย่างง่าย History of game, concept of game design, game interaction design, game level design, art of game, character design in game, background design on game, graphics management on game, music management on game, game artificial intelligence, basic game production using tools and scripting	229323 การสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น 3(2-2-5) Basic Game Production ประวัติความเป็นมาของเกม หลักการออกแบบเกม การออกแบบแบบปฏิสัมพันธ์ของเกม การออกแบบระดับความยากง่ายของเกม ศิลปะของเกม การออกแบบค่าแรกเตอร์ในเกม การออกแบบฉลากหลังในเกม การจัดการกราฟิกของเกม การจัดการเลียงของเกม ระบบเกมอัจฉริยะ การผลิตเกมโดยใช้เครื่องมือและภาษาโปรแกรมอย่างง่าย History of game, concept of game design, game interaction design, game level design, art of game, character design in game, background design on game, graphics management on game, music management on game, game artificial intelligence, basic game production using tools and scripting	ปรับรหัสวิชา
229326 โมชั่นกราฟิก 3(2-2-5) Motion Graphics ความรู้เบื้องต้นโมชั่นกราฟิกสำหรับงานอินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานโมชั่นกราฟิก เทคโนโลยีงานโมชั่นกราฟิก การสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก การใช้ซอฟแวร์สำเร็จรูป กับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก การออกแบบโมชั่นกราฟิกในงานอินเตอร์แอคทีฟ Introduction to motion graphic for interactive, process of motion graphic creation, motion graphic technology, 2 D and 3 D motion graphic creation, special techniques for motion graphic creation, use of industrial software for creating motion graphic, motion graphic in interactive media	229321 โมชั่นกราฟิก 3(1-4-4) Motion Graphics ความรู้เบื้องต้นโมชั่นกราฟิกสำหรับงานอินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานโมชั่นกราฟิก เทคโนโลยีงานโมชั่นกราฟิก การสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก การใช้ซอฟแวร์สำเร็จรูป กับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก การออกแบบโมชั่นกราฟิกในงานอินเตอร์แอคทีฟ Introduction to motion graphic for interactive, process of motion graphic creation, motion graphic technology, 2 D and 3 D motion graphic creation, special techniques for motion graphic creation, use of industrial software for creating motion graphic, motion graphic in interactive media	ปรับรหัสวิชา ปรับชื่อ ^{ไม่} บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาด้านคว้า ด้วยตนเอง

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>229327 อินเตอร์แอคทีฟกับดิจิทัล คอนเทนต์ Interactive Digital Content</p> <p>เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับสื่ออินเตอร์แอคทีฟในอนาคต สื่ออินเตอร์แอคทีฟกับ กลยุทธ์ทางการตลาด พื้นฐานการสื่อสารการตลาด องค์ประกอบดิจิทัลคอนเทนต์ หลักการสร้างสรรค์สื่ออินเตอร์แอคทีฟ พฤติกรรมผู้บริโภคกับงานดิจิทัลคอนเทนต์ การวิเคราะห์งานอินเตอร์แอคทีฟกับดิจิทัลคอนเทนต์</p> <p>Technology and innovation for interactive media in the future, interactive media and marketing strategy, fundamental of marketing communication, element of digital content, principle of in interactive advertising design, consumer behavior with digital content, interactive digital content criticism</p>		ปิดรายวิชา
<p>235013 แนวคิดและการเขียนโปรแกรม เชิงวัตถุ Object-Oriented Concepts and Programming</p> <p>แนวคิดเชิงวัตถุ การวิเคราะห์และออกแบบระบบด้วยภาษาอีมแอล แบบจำลองยูสเคส แบบจำลองเชิงโครงสร้าง แบบจำลองเชิงพฤติกรรม การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ ภาษาในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ คลาส วัตถุ คุณลักษณะ วิธี การห่อหุ้มและการซ่อนข้อมูล การรับทดสอบ การพ้องรูป ส่วนต่อประสาน</p> <p>Concept of object-oriented, system analysis and design with UML, USE-CASE model, structural model, behavioral model, object-oriented programming language, class, object, attribute, method, encapsulation and information hiding, inheritance, polymorphism, interface</p>		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>229491 หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย Selected Topics in Computer Graphics and Multimedia หัวข้อปัจจุบันที่น่าสนใจทางด้านเทคนิคสมัยใหม่ในการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การกำหนดประเด็นหัวข้อที่สนใจหรือที่เป็นปัจจุบัน หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การนำเสนอ การอภิปราย และการตอบข้อซักถาม การวิเคราะห์แนวโน้ม การประยุกต์ใช้กับภาคอุตสาหกรรม</p> <p>Interesting current topics in Computer Graphic and Multimedia, selecting interesting or current topics or case studies related Computer Graphics and Multimedia, presenting, discussing and answering question, trend analysis, how to apply to industry</p>	<p>229311 หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย Selected Topics in Computer Graphics and Multimedia หัวข้อปัจจุบันที่น่าสนใจทางด้านเทคนิคสมัยใหม่ในการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การกำหนดประเด็นหัวข้อที่สนใจหรือที่เป็นปัจจุบัน หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การนำเสนอ การอภิปราย และการตอบข้อซักถาม การวิเคราะห์แนวโน้ม การประยุกต์ใช้กับภาคอุตสาหกรรม</p> <p>Interesting current topics in Computer Graphic and Multimedia, selecting interesting or current topics or case studies related Computer Graphics and Multimedia, presenting, discussing and answering question, trend analysis, how to apply to industry</p>	ปรับปรุงหัวข้อ
กลุ่มวิชาสื่อสร้างสรรค์		
<p>229313 การสร้างสรรค์อัตลักษณ์แบรนด์ Brand Identity Design การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ การออกแบบสัญลักษณ์และตราสินค้า การสื่อสารแบรนด์ ความแตกต่างระหว่าง แบรนด์ ผลิตภัณฑ์ และเครื่องหมายการค้า กลยุทธ์แบรนด์ ความรู้เบื้องต้นการออกแบบบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค</p> <p>Identity design, symbol and logo design, brand communication, differences between brand, product and trademark, brand strategies, introduction to packaging design, principles of graphics design on packaging, packaging development based on consumers' demand</p>	<p>229312 การสร้างสรรค์อัตลักษณ์แบรนด์ 3(2-2-5) Brand Identity Design การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ การออกแบบสัญลักษณ์และตราสินค้า การสื่อสารแบรนด์ ความแตกต่างระหว่าง แบรนด์ ผลิตภัณฑ์ และเครื่องหมายการค้า กลยุทธ์แบรนด์ ความรู้เบื้องต้นการออกแบบบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค</p> <p>Identity design, symbol and logo design, brand communication, differences between brand, product and trademark, brand strategies, introduction to packaging design, principles of graphics design on packaging, packaging development based on consumers' demand</p>	ปรับปรุงหัวข้อ
<p>229314 กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อมวลชน Universal Graphics and Multimedia Design หลักการมีจิตสาธารณะ หลักการของการออกแบบเพื่อมวลชน งานออกแบบเพื่อมวลชนในประเทศไทย การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อผู้พิการและผู้สูงอายุ การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย สำหรับงานสาธารณะ สุข การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับการศึกษา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการท่องเที่ยว</p>	<p>229214 กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อมวลชน 3(2-2-5) Universal Graphics and Multimedia Design หลักการมีจิตสาธารณะ หลักการของการออกแบบเพื่อมวลชน งานออกแบบเพื่อมวลชนในประเทศไทย การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อผู้พิการและผู้สูงอายุ การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย สำหรับงานสาธารณะ สุข การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับการศึกษา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการท่องเที่ยว</p>	ปรับปรุงหัวข้อ

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
Principle of public consciousness, universal design in Thailand, principle of universal design, graphics and multimedia design for disabled and elderly, graphics and multimedia for public health, graphics and multimedia for education, graphics and multimedia for tourism	Principle of public consciousness, universal design in Thailand, principle of universal design, graphics and multimedia design for disabled and elderly, graphics and multimedia for public health, graphics and multimedia for education, graphics and multimedia for tourism	
229315 ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับนวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย Creative Local Community Wisdom and Innovation of Graphics and Multimedia Design งานสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการประยุกต์องค์ความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสัมพันธ์ชุมชน และสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้ร่วมกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอ ด้วยรูปแบบต่าง ๆ Local wisdom creative production, local wisdom management and technology for graphics and multimedia innovation, local wisdom and related knowledge applying process, environment and its relationship to community and the use of multimedia and graphic design, creative thinking process and its development and relationship to the range of presentation	229313 ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับนวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย Creative Local Community Wisdom and Innovation of Graphics and Multimedia Design งานสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการประยุกต์องค์ความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสัมพันธ์ชุมชน และสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้ร่วมกับงานกราฟิกและ มัลติมีเดีย กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอ ด้วยรูปแบบต่าง ๆ Local wisdom creative production, local wisdom management and technology for graphics and multimedia innovation, local wisdom and related knowledge applying process, environment and its relationship to community and the use of multimedia and graphic design, creative thinking process and its development and relationship to the range of presentation	ปรับรหัสวิชา ปรับชื่อ บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง
229316 แอนิเมชั่นแบบดั้งเดิม Traditional Animation ประวัติงานแอนิเมชั่น สร้างแอนิเมชั่นโดยการทำสมุดตีด การวาดลงบนฟิล์มโดยตรง การวาดบนกระดาษ แอนิเมชั่นเบ็ดทราย แอนิเมชั่นแบบล็อปโมชั่น แบบต่าง ๆ เช่น เคลล์แอนิเมชั่น คัตเอาท์แอนิเมชั่น พิกชิลเลชั่น การประยุกต์งานแอนิเมชั่นแบบดั้งเดิมกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย History of animation, flip book, drawn on film animation, paint on glass animation, sand animation, stop motion such as clay animation, cutout animation, pixilation, applying traditional animation to graphics and multimedia fields		ปิดรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>229328 การสร้างดิจิทัลวิชวลเอฟเฟกต์ 3(2-2-5) Digital Visual Effect ความรู้เบื้องต้นในการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ คัพท์เทคนิคที่เกี่ยวข้องกับงานภาพนิทรรศและวิชวลเอฟเฟกต์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการแทรคกิ้งวัตถุกับมุมกล้อง เทคนิคการซ่อนภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์รูปแบบต่าง ๆ เช่น ระเบิด พาดุ ไฟ ควัน การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์งานวิชวลเอฟเฟกต์กับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to visual effect, use of cinematic and visual effect language technique and process of creating visual effect, tracking technique and camera angles, screen keying techniques, visual effect technique such as bomb, storm and smoke effects, use of software packages creating visual effect, applying visual effect to other fields</p>	<p>229325 การสร้างดิจิทัลวิชูลเอฟเฟกต์ 3(1-4-4) Digital Visual Effect ความรู้เบื้องต้นในการสร้างวิชูลเอฟเฟกต์ คัพท์เทคนิคที่เกี่ยวข้องกับงานภาพนิทรรศและวิชูลเอฟเฟกต์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างวิชูลเอฟเฟกต์ เทคนิคการแทรคกิ้งวัตถุกับมุมกล้อง เทคนิคการซ่อนภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างวิชูลเอฟเฟกต์รูปแบบต่าง ๆ การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างวิชูลเอฟเฟกต์ การประยุกต์งานวิชูลเอฟเฟกต์กับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to visual effect, use of cinematic and visual effect language technique and process of creating visual effect, tracking technique and camera angles, screen keying techniques, visual effect technique, use of software packages creating visual effect, applying visual effect to other fields</p>	<p>ปรับรหัสวิชาและคำอธิบายรายวิชา ปรับชื่อ ปรับรายละเอียด/การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง</p>
<p>229413 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เบื้องต้น 3(2-2-5) Basic Film Production ความรู้เบื้องต้นงานภาพยนตร์ ความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สากล วิวัฒนาการของสื่อภาพยนตร์ในประเทศไทย ประเภทของภาพยนตร์ อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพยนตร์ กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ การสื่อความหมายในภาพยนตร์ สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์ บทบาทสื่อภาพยนตร์ต่องานกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Introduction to film production, importance of film, history of universal film, Thai film evolution, types of film, related tools for film production, film production process, storytelling in film, aesthetics in film, roles of film in graphic and multimedia field</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>
<p>229321 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(2-2-5) 3D Animation ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชั่น 3 มิติ การผลิตงานโมชั่นกราฟิก 3 มิติเบื้องต้น การประยุกต์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ</p>	<p>229324 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(1-4-4) 3D Animation ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหว 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชั่น 3 มิติ การผลิตงานโมชั่นกราฟิก 3 มิติเบื้องต้น การประยุกต์ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชั่น 3 มิติ</p>	<p>ปรับรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา ปรับชื่อ ปรับรายละเอียด/การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง</p>

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
Introduction to 3 – dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3 D animation, 3 D character movement, using industrial 3D animation software tools, 3 D animation production, basic 3 D motion graphic production, applying 3D animation to other fields	Introduction to 3 –dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3 D animation, 3 D character movement, using industrial 3D animation software tools, 3D animation production	
	<p>229326 การออกแบบเกม 3(1-4-4)</p> <p>Graphics for Game Design เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับสื่อ ขินเตอร์แอคทีฟในอนาคต สื่ออินเตอร์แอคทีฟกับ^{กับ} กลยุทธ์ทางการตลาด พื้นฐานการสื่อสารการตลาด องค์ประกอบดิจิทัลคอนเทนต์ หลักการสร้างสรรค์สื่อ อินเตอร์แอคทีฟ พฤติกรรมผู้บริโภคกับงานดิจิทัลคอน เทนต์ การวิจารณ์งานขินเตอร์แอคทีฟกับดิจิทัล คอนเทนต์</p> <p>Technology and innovation for interactive media in the future, interactive media and marketing strategy, fundamental of marketing communication, element of digital content, principle of in interactive advertising design, consumer behavior with digital content, interactive digital content criticism</p>	เปิดรายวิชาใหม่
	<p>229327 การสร้างระบบควบคุมสำหรับ 3(1-4-4) ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ</p> <p>Rigging and Controller for 3D Animation พื้นฐานการสร้างระบบควบคุม 3 มิติ การสร้างโครงสร้างสำหรับตัวละคร 3 มิติ ระบบ ควบคุมแขนตัวละครしながらสามารถเปลี่ยนรูปแบบ ควบคุมแขนตัวละครตามที่ต้องการ กระบวนการตัดต่อตัวละคร ระบบควบคุมให้หน้าตัวละคร การเปลี่ยนแปลงรูปทรง 3 มิติ ระบบควบคุมสำหรับ ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเรียนเดอร์และตัดต่อเพื่อสร้าง แอนิเมชั่น</p> <p>Rigging overview, skeleton creation for 3D character, FK (Forward Kinematic) and IK (Inverse Kinematic) System, Skinning, Facial control system, blend shapes, controllers for 3D animation, rendering and editing for 3D animation</p>	เปิดรายวิชาใหม่

ການຜົນວາງ ດ

ຄໍາສັ່ງແຕ່ງຕັ້ງຄະນະກາຮຽມກາຮັດພື້ນນາຫລັກສູງຕະ



คำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา

ที่ ๒๕๗๐๙/๒๕๖๑

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๑
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ตามที่ มหาวิทยาลัยพะเยา ได้มีนโยบายให้ทุกคณะวิทยาลัย ดำเนินการจัดทำ
หลักสูตรใหม่และปรับปรุงหลักสูตร ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ
พ.ศ.๒๕๖๑ นั้น

เพื่อให้การดำเนินการปรับปรุงหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๑ คณะเทคโนโลยี
สารสนเทศและการสื่อสาร เป็นไปด้วยความเรียบง่ายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ฉะนั้น จึงอาศัย
อำนาจตามความในมาตรา ๓๓ และ ๓๘ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๔๗
ประกอบกับคำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา ที่ ๑๗/๐๗/๒๕๔๙ ลงวันที่ ๑๗ สิงหาคม ๒๕๔๙ เรื่อง
มอบอำนาจให้รองอธิการบดี ผู้ช่วยอธิการบดี กำกับการบริหาร สั่งการและปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา จึงแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๑ คณะเทคโนโลยี
สารสนเทศและการสื่อสาร ดังรายนามด่อไปนี้

๑. คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	ประธานที่ปรึกษา	
๒. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ	รองประธานที่ปรึกษา	
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร		
๓. นายนគเรศ	ซัยแก้ว	ประธานกรรมการ
๔. นายอภิวัฒน์	ปันทะวงศ์	กรรมการ
๕. นายวิสูตร	แก่นเมือง	กรรมการ
๖. นายจิรวัฒน์	สุขแก้ว	กรรมการ

/ ๗/นางสาวปิยฉัตร...

- ๑๒ -

๗. นางสาวปิยฉัตร อุ่นศรี	กรรมการ
๘. นางสาวพุทธาวดี สัตยาศัย	กรรมการและเลขานุการ

หน้าที่

๑. กำกับการดำเนินงานปีคณิตศาสตร์หลักสูตร และดำเนินงานให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.๒๕๕๘ และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๙
๒. ประเมินหลักสูตรตามระยะเวลาที่กำหนดในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และพัฒนาหลักสูตรตามผลการประเมินหลักสูตร
๓. บริหารและวางแผนหลักสูตรด้านวิชาการ รวมทั้งกำกับ ติดตามการดำเนินงานหลักสูตร
๔. ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรการจัดกระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
๕. ประสานความร่วมมือจากบุคคล หน่วยงาน และองค์กรต่างๆ ที่อุดหนุนให้การใช้หลักสูตร เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
๖. ส่งเสริม และสนับสนุนการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้
๗. ติดตามผลการเรียนของนิสิต หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ กราฟิกและมัลติมีเดีย รายบุคคล และระดับชั้นปี
๘. ตรวจสอบ ทบทวน ประเมินมาตรฐานการปฏิบัติงานของอาจารย์ และการบริหารหลักสูตร
๙. รายงานผลการปฏิบัติงานและผลการบริหารหลักสูตร

ลง ณ วันที่ ๑ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๑

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุกกร พงศ์บaganiporn)
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา



คำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา
ที่ ๙๐๘/๒๕๖๑

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต^๑
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๑
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ตามที่ มหาวิทยาลัยพะเยา ได้มีมติโอนายให้ทุกคณบดีทุกคณบดี ดำเนินการจัดทำ
หลักสูตรใหม่และปรับปรุงหลักสูตร ตามกรอบมาตรฐานศุลกากรระดับอุบัติศึกษาแห่งชาติ
พ.ศ.๒๕๖๑ นั้น

เพื่อให้การดำเนินการปรับปรุงหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต^๑
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๑ คณะเทคโนโลยี
สารสนเทศและการสื่อสาร เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ฉะนั้น จึงอาศัย
อำนาจตามความในมาตรา ๓๗ และ ๓๘ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๗
ประกอนกับคำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา ที่ ๑๗/๐๗/๒๕๖๐ ลงวันที่ ๑๔ สิงหาคม ๒๕๖๐ เรื่อง
มอบอำนาจให้รองอธิการบดี ผู้ช่วยอธิการบดี ก้าบกับการบริหาร ลั่งการและปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต^๑
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๑ คณะเทคโนโลยี
สารสนเทศและการสื่อสาร ดังรายนามต่อไปนี้

๑. นายนคเรศ	ชัยแก้ว	ประธานกรรมการ
๒. วศ.ดร. นิรัช	สุคลังษ์	กรรมการ
๓. นายชาครวีด	ช่วงอาวินทร์	กรรมการ
๔. วศ.ดร. ศิพวรรณ	ทั้งรังษี	กรรมการ
๕. นายอภิวัฒน์	ปันทะรง	กรรมการ
๖. นายวิสูตร	แก่นเมือง	กรรมการ
๗. นางชิรภัณฑ์	สุชแก้ว	กรรมการ

/ ๘. นางสาวปิยะฉัตร...

- ๑๖ -

๔. นางสาวปิยะฉัคร อุคਮศรี	กรรมการ
๕. นางสาววรคนพารวย สุชาติ	กรรมการ
๖. นางสาวพูนทรัตน์ สัตยานันท์	กรรมการและเลขานุการ

หน้าที่

พิจารณาให้ความเห็นแก่ข้อบัญญัติและเชียดและมาตราฐานหลักสูตร ตลอดจนดำเนินการ
ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑
และมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๖๑

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ถึง ณ วันที่ ๑ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๑

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุกฤต พงษ์สนะโพธิ)
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน
บริการศิริมหาวิทยาลัยพะเยา

ภาคผนวก ง

รายงานการประชุมวิพากรหลักสูตร

สรุประยงานผลการประชุมวิพากษ์หลักสูตรครั้งที่ 1

หลักสูตรคิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

วันที่ 20 พฤศจิกายน 2561

โดยทำการวิพากษ์หลักสูตรผ่านระบบไปรษณีย์

โดย รองศาสตราจารย์ ดร. ทิพวรรณ ทั่งมั่งมี

ประธานหลักสูตรคิลปดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยนเรศวร

ข้อเสนอแนะ

1. หมวดที่ 4 ...การประเมินจากบุคลิกภาพ และการแสดงออกของนิสิต 3.7.2 ข้อ เสนอ ตัด “รวมถึง สุขภาพ” ออก เพราะสุขภาพเป็นสิ่งที่ไม่สามารถนำมารวบรวมได้โดยอาจารย์ นิสิตบางคน ตั้งนั้นจึงขอเสนอให้พิจารณาตัดออก อาจมีโรคประจำตัวติดตัวมาแต่กำเนิด ถือได้ว่าเป็นเหตุสุดวิสัย
2. หมวดที่ 6 ควรระบุการส่งเสริมอาจารย์ให้มีการพัฒนาด้านวิชาการแบบเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น เช่น การมีงบประมาณสนับสนุนผลิตผลงานวิชาการงบประมาณด้านวิจัย งบประมาณด้านการศึกษา ดูงาน เผยแพร่ผลงาน เป็นต้น

สรุปรายงานผลการประชุมวิพากษ์หลักสูตรครั้งที่ 2
หลักสูตรคิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
วันที่ 3 ธันวาคม 2561

โดย ทำ การวิพากษ์หลักสูตรผ่านระบบจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

โดย นายชาคริต ช่วงกานิณ
จาก ฝ่ายบริหาร มหาวิทยาลัย

ข้อเสนอแนะ

1. การขอเปิดหลักสูตร มีภาพรวมของหลักการและเหตุผล รวมถึงการออกแบบหลักสูตรที่เหมาะสมดี
2. เพิ่มเติมการสอนวิชาเกี่ยวข้องกับ Real-Time Graphics
3. เพิ่มเติมความรู้ความเข้าใจวิชาที่เกี่ยวข้องกับสายงาน เช่น ระบบการทำงานของกระบวนการกราฟิก จนถึงการผลิตชิ้นงาน เพื่อให้ประสานงานกับทีมอื่นได้อย่างถูกต้อง
4. เพิ่มสนับสนุนให้เพิ่มเติมรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษในสายงานกราฟิก เพื่อการนำความรู้ไปปฏิบัติในสากล และ ประชาคมอาเซียน

โดยสรุปแล้ว (ร่าง)ที่นำมาให้พิจารณา มีความเหมาะสมดี แต่มีรายละเอียดที่ควรแก้ไขปรับปรุง ซึ่งได้ระบุไว้ใน(ร่าง)ที่ส่งมาแล้ว

**สรุปรายงานผลการประชุมวิพากษ์หลักสูตรครั้งที่ 3
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย**

วันที่ 12 ธันวาคม 2561

โดยทำการวิพากษ์หลักสูตร ณ มหาวิทยาลัยนเรศวร

โดย อ.นิรัช สุดสั่งช์

ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร

ข้อเสนอแนะ

1. ในคำอธิบายรายวิชาควรตัดคำว่า “เบื้องต้น” ออกทุกคำอธิบายรายวิชา
2. คุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ครุศาสตร์อุตสาหกรรม ควรระบุสาขาวิชาที่จบ
ด้วย “สาขาก่อโครงสร้าง”
3. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน ให้ไปดูมคอ. 1 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ปรับให้ตามเกณฑ์
4. พิจารณา มคอ .1 สาขาวิชาศิลปกรรมบัณฑิต ประกอบการทำ curriculum mapping
5. ปรับภาษาในการเขียนวัตถุประสงค์หลังสูตร
6. ปรับภาษาในการเขียนคำอธิบายรายวิชา

ภาคผนวก ๗

ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ประวัติ

นายจิรวัฒน์ สุขแก้ว

Jirawat Sookkaew

ชื่อ-สกุล	นายจิรวัฒน์ สุขแก้ว
รหัสประจำตัวประชาชน	18105000xxxxx
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
สถานที่ติดต่อได้สะดวก	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กำเนง อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2319, 2330
Email	jirawat.so@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2560	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2554	ศิลปศาสตรบัณฑิต (การออกแบบเชิงตัวตอบและการพัฒนาเกม) มหาวิทยาลัยธุรกิจปันธิศิริ กรุงเทพมหานคร

ผลงานวิจัย

จิรวัฒน์ สุขแก้ว. การศึกษารูปแบบการเลือกใช้สื่อประชาสัมพันธ์ในท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ . วิจัย และนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนครั้งที่ 4. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
23 กุมภาพันธ์ 2561. หน้า 2613-2696.

Jirawat Sookkaew¹, Panomporn Dokprakhon². Hospitality for E-sport tourism in Thailand.

International Conference in Tourism, Business and Social Sciences (ICTBS 2018)
“A Changing World and Business Adaptation” 29–30 November 2018,
Bangkok, Thailand Dhurakij Pundit University: pp 626–635

ประวัติ
นายนคเรศ ชัยแก้ว
Nakharet Chaikaeo

ชื่อ-สกุล	นายนคเรศ ชัยแก้ว
รหัสประจำตัวประชาชน	35101012xxxxx
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กำ อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2319, 2330
Email	nakharet.ch@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2556	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)
พ.ศ. 2542	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ศิลปบัณฑิต (ศิลป์ไทย) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

ผลงานวิจัย

พชราพัชร์ เปี้ยวนุ่น้อย, ศกยภาพ ประเวท์จิตร์, ปานจิตร์ หลงประดิษฐ์, **นคเรศ ชัยแก้ว**, (2561), การพัฒนาระบบฐานข้อมูลองค์ความรู้ทางด้านกฎหมายการค้าออนไลน์, การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 3, 18–20 กรกฎาคม 2561, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์, วิทยาเขตวังโกลกังวล, 91–99

ประวัติ

นางสาวปิยะฉัตร อุดมศรี

Piyachat Udomsri

ชื่อ-สกุล	นางสาวปิยะฉัตร อุดมศรี
รหัสประจำตัวประชาชน	15099000xxxxx
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
สถานที่ติดต่อโดยละเอียด	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กำเ umoong จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2319, 2330
Email	udomcolor@hotmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2553	ศิลปะมหาบัณฑิต (ประยุกต์ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2549	ศิลปบัณฑิต (ศิลป์ไทย) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

ผลงานวิจัย

อภิวัฒน์ ปันทะคง, ปิยะฉัตร อุดมศรี (2560) โครงการส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน
อำเภอภูgam จังหวัดพะเยา, การประชุมทางวิชาการ พะเยาวิจัย ครั้งที่ 6.

26–27 มกราคม 2560, 308–309

ผลงานสร้างสรรค์

ปิยะฉัตร อุดมศรี นิทรรศการ Art Camp ประจำปี 2561 ของกองส่งเสริมการศึกษาการสร้างสรรค์
ศิลปะ “มูลนิธิรักษบุรุษ พลเอก เพرم ติณสูลานนท์”(กองทุนฯ) ณ หอศิลป์แห่งชาติ
ถนนเจ้าฟ้า ในระหว่างวันที่ 5 – 30 กันยายน 2561

ปิยะฉัตร อุดมศรี นิทรรศการ โครงการ CRRU International Conference and Art Work Shop 2018 :
Lanna Identity, Thai Identity & International Identity” ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ระหว่างวันที่ 12 – 14 มิถุนายน 2561

ปิยฉัตร อุดมศรี นิทรรศการศิลปกรรม Art Camp ประจำปี 2560 โดย กองทุนส่งเสริมการศึกษาฯ
มูลนิธิรักษ์บุรุษ พลเอกเพرم ติณสูลานนท์ "เกิดมาต้องตอบแทนบุญคุณแผ่นดิน" ณ หอ
ศิลป์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ถนนเจ้าฟ้าระหว่างวันที่ 6 – 30 กันยายน 2560

ปิยฉัตร อุดมศรี นิทรรศการเทิดพระเกียรติ 88 พรรชา 3/33 โดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
ร่วมกับ คณะวิจิตรศิลป์ มช ณ.หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพมหานคร ระหว่าง
วันที่ 24 มิถุนายน – 17 กรกฎาคม 2559

ประวัติ

นางสาวพุทธชาด สัตยาศัย

Puttachad Sattayasai

ชื่อ-สกุล	นางสาวพุทธชาด สัตยาศัย
รหัสประจำตัวประชาชน	14099006xxxxx
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กำเ umo อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2319, 2330
E-mail	puttachad.sa@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2557	Master of Fine and Applied Arts (Computer Animation) The Art Institute of California, San Francisco, USA
พ.ศ. 2555	วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและการสร้างภาพเคลื่อนไหว) มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย

ผลงานวิจัย

ยืนยัน กันทะเนตร ภูมินทร์ นภาริ الرحمن และพุทธชาด สัตยาศัย. (7 กันยายน 2561). ระบบสารสนเทศเพื่อ
การบริหารจัดการ สืบค้นและค้นคืนข้อมูลหอพักบริเวณมหาวิทยาลัยพะเยา.
ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการวิศวกรรมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี
และสถาปัตยกรรมศาสตร์ ครั้งที่ 9. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
วิทยาเขตขอนแก่น. ขอนแก่น. 1311–1318.

ประวัติ

นางสาวรตนาพร พรรษ สุชาติ

Ratanapat Suchat

ชื่อ-สกุล	นางสาวรตนาพร พรรษ สุชาติ
รหัสประจำตัวประชาชน	16399000xxxxx
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาวิชาคณิตพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาวิชาคณิตพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กำ อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2319, 2330
E-mail	ratanapat.su@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	Master of Multimedia (Multimedia) Swinburne University of Technology, Australia
พ.ศ. 2550	ศิลปศาสตรบัณฑิต (การสื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

ผลงานวิจัย

Ratanapat Suchat. The creation of 2.5D Animation for Children Self-Discipline Development (2018). The International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT 2018) 3rd; 25 – 28 February 2018; Chiang Rai, Thailand; 122–126.

รตนาพร พรรษ สุชาติ และ เชาว์ ปอแก้ว. การพัฒนาสารานุกรมกว้างพะเยา. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา. ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2560; 122–132.

Ratanapat Suchat, Chaow Porkaew. Participatory Development of Encyclopedia of Kwan Phayao (2015). The International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT 2016) 1st; 17 – 20 February 2016; Chiang Rai, Thailand; 352–356.

ประวัติ
นายวิสูตร แก่นเมือง
Wisoot Kaenmueang

ชื่อ-สกุล	นายวิสูตร แก่นเมือง
รหัสประจำตัวประชาชน	35602002xxxxx
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาวิชาคณิตพิเวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาวิชาคณิตพิเวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กำ อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2319, 2330
E-mail	wisoot.ka@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2556	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2548	ศิลปศาสตรบัณฑิต (การออกแบบบรรจุภัณฑ์) มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

ผลงานวิจัย

วิสูตร แก่นเมือง. (2562). การเก็บข้อมูลวัตถุโบราณแสดงในห้องนิทรรศน์ วัดศรีโคมคำ ในรูปแบบ 3 มิติ เพื่อการอนุรักษ์และประชาสัมพันธ์. การประชุมวิชาการ พะเยาวิจัย ครั้งที่ 8. 24–25 มกราคม 2562, มหาวิทยาลัยพะเยา.

Wisoot Kaenmueang. (2018). The graphic symbol design of medicine usage to promote use properly. CRRU International Conference and Art Work Shop 2018:Lanna Identity, Thai Identity & International Identity, No.1, June, 2018.

วิสูตร แก่นเมือง. (2558). การศึกษาและพัฒนาอัตลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน ในอำเภอภูมายาจังหวัดพะเยา. การประชุมวิชาการพะเยาวิจัย ครั้งที่ 4. 29–30 มกราคม 2558, มหาวิทยาลัยพะเยา. 94–95.

**ประวัติ
นายอภิวัฒน์ ปันทะคง
Apipat Puntatong**

ชื่อ-สกุล	นายอภิวัฒน์ ปันทะคง
รหัสประจำตัวประชาชน	15099000xxxxx
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กำ อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
Email	apiwat.pu@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2555	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2550	เทคโนโลยีบัณฑิต (เทคโนโลยีการพิมพ์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ภาคพายัพ จังหวัดเชียงใหม่

ผลงานวิจัย

**อภิวัฒน์ ปันทะคง,(2561) แนวความคิดการออกแบบอินโฟกราฟิกในการเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้ในชุมชน,
การประชุมทางวิชาการระดับชาติ”พะเยาวิจัยครั้งที่ 8” 24–25 มกราคม 2562,
มหาวิทยาลัยพะเยา. 352–353**

**อภิวัฒน์ ปันทะคง, ปิยะฉัตร อุดมครร (2560) โครงการส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน
อำเภอภูกามมหารา จังหวัดพะเยา, การประชุมทางวิชาการ พะเยาวิจัย ครั้งที่ 6.
26–27 มกราคม 2560, 308–309**

ການຜົນວາ ລ

ກາຮະງານສອນຂອງອາຈາຍ໌ປະຈຳລັກສູງ

ภาระงานสอนของอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ประจำ

ลำดับ	ชื่อ – สกุล	เลขบัตรประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ภาระการสอน					
						ชม./ปีการศึกษา	2562	2563	2564	2565	2566
1	นายจิรวัฒน์ สุขแก้ว	18105000xxxxx	ค.อ.ม.	เทคโนโลยีการออกแบบ	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง		360	360	360	360	360
			ศศ.บ.	ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม การออกแบบเชิงตัวอย่างและการพัฒนาเกม	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์						
2	นายนครศ ชัยแก้ว	35101012xxxxx	ค.อ.ม.	เทคโนโลยีการออกแบบ	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง		360	360	360	360	360
			ศ.บ.	ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ศิลปาช�	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่						
3	นางสาวปิยณัตร อุดมศรี	15099000xxxxx	ศ.ม.	ประยุกต์ศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร		360	360	360	360	360
			ศ.บ.	ศิลปาช�	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่						
4	นางสาวรตนาพรรษ ลุขวด	16399000xxxxx	MMm	Multimedia	Swinburne University of Technology, Australia		360	360	360	360	360
			ศศ.บ.	การสื่อสารมวลชน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่						
5	นายวิสูตร แก่นเมือง	35602002xxxxx	ศป.ม.	นวัตกรรมการออกแบบ	มหาวิทยาลัยคริสต์วินทรีโรต		360	360	360	360	360
			ศศ.บ.	การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง						
6	นางสาวพุทธชาด ลักษยศัย	14099006xxxxx	MFA	Computer Animation	The Art Institute of California San Francisco, USA		360	360	360	360	360
			วท.บ.	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและการสร้างภาพเคลื่อนไหว	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง						
7	นายอภิวัฒน์ ปันทะคง	15099000xxxxx	ศป.ม.	ศิลปะและการออกแบบ	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง		360	360	360	360	360
			ทล.บ.	เทคโนโลยีการพิมพ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลภาคพายัพ						

