



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยสยาม

สารบัญ

	หน้า	
หมวด 1	ข้อมูลทั่วไป	2
หมวด 2	ปรัชญาการศึกษา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	4
หมวด 3	โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต	9
หมวด 4	การจัดกระบวนการเรียนรู้	50
หมวด 5	ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร	55
หมวด 6	คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	61
หมวด 7	การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	64
หมวด 8	การประกันคุณภาพหลักสูตร	71
หมวด 9	ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร	82
ภาคผนวก		87
1.	ระเบียบข้อบังคับของมหาวิทยาลัยสยาม	
2.	คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต	
3.	รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตรจากคณะกรรมการในข้อที่ 2	
4.	การจัดลำดับความสำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	
5.	การออกแบบโมดูล และรายวิชาของหลักสูตร	
6.	ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรเดิม และหลักสูตรที่ปรับปรุงใหม่	
7.	ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	
8.	ข้อมูลรายวิชาที่จัดการศึกษาสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน	
9.	รายงานการประชุมสภามหาวิทยาลัย	



มหาวิทยาลัยสยาม
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาแอนิเมชันและสร้างสรรค์
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

คณะ/ภาควิชา : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตรและรหัส

รหัสหลักสูตร	25581811102582
ชื่อภาษาไทย	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ชื่อภาษาอังกฤษ	Bachelor of Science Program in Animation and Creative Media

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อภาษาไทย	
ชื่อเต็ม	วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์)
ชื่อย่อ	วท.บ. (แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์)
ชื่อภาษาอังกฤษ	
ชื่อเต็ม	Bachelor of Science (Animation and Creative Media)
ชื่อย่อ	B.Sc. (Animation and Creative Media)

3. วิชาเอก -

4. รูปแบบของหลักสูตร

4.1 รูปแบบ	หลักสูตรระดับปริญญาตรี
4.2 ประเภทของหลักสูตร	หลักสูตรทางวิชาการ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

- กลุ่มวิชาแกน : เปิดสอนโดย ภาควิชาต่าง ๆ ในสังกัดคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
 - หมวดวิชาเฉพาะ ในกลุ่มวิชาเลือกของหลักสูตรอื่นๆ ในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 3) หมวดวิชาเลือกเสรี เลือกเรียนรายวิชาใดก็ได้ที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสยาม และ/หรือ สถาบันการศึกษาอื่นที่ได้รับความเห็นชอบจากหลักสูตร

หมวดที่ 2. ปรัชญาการศึกษา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1. ปรัชญาการศึกษา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาการศึกษาของสถาบัน

“การจัดการศึกษาเพื่อก่อให้เกิดปัญญา” คือ ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษาที่สร้างให้เกิดปัญญาจากการคิด วิเคราะห์ และการปฏิบัติ

จุดเน้นของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ การจัดการศึกษาเพื่อให้เกิดปัญญา พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และคุณลักษณะในวิชาชีพมีความเชี่ยวชาญเฉพาะสาขา ที่ภาควิชาต่างๆ ในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศความเชี่ยวชาญเพื่อตอบสนองความต้องการของภาคอุตสาหกรรม

1.2 ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตร

ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คือ “เรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ นำสู่นวัตกรรมที่ยั่งยืน” โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้ด้านการออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ และนำความรู้และทักษะที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ตอบโจทย์อุตสาหกรรมด้านดิจิทัลเทรนด์ อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม นำไปสู่การประกอบวิชาชีพทางการออกแบบอย่างยั่งยืน

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. ผลิตบัณฑิตที่สามารถสร้างงานแอนิเมชันได้
2. ผลิตบัณฑิตที่สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีด้านงานออกแบบให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในทุกมิติ
3. ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ โดยมุ่งเน้นการสร้างเอกลักษณ์ของผลงานของบุคคล
4. ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี และเป็นผู้ที่มีคุณธรรมจริยธรรมสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

2. ที่มาของผลลัพธ์การเรียนรู้

2.1 สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็น

2.1.1 **สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ** จากเป้าหมายในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย ให้ยกระดับเป็นประเทศกลุ่มบนของกลุ่มประเทศระดับรายได้ปานกลาง ส่งผลให้ประเทศไทยมีแผนพัฒนาในทุกมิติ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์แห่งชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ที่มีวิสัยทัศน์ของประเทศไทย 2580 ให้เป็นประเทศที่มีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง)

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ที่มุ่งเน้นอุตสาหกรรมและบริการ ดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ เพื่อขับเคลื่อนประเทศไทย

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ เน้นพัฒนาทักษะดิจิทัล พัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะศิลปะ และการใช้เทคโนโลยี

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จึงมุ่งเน้นผลิตบัณฑิตให้มีทักษะผสมผสานทั้งทักษะดิจิทัล เทคโนโลยี ศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมตามเป้าหมายของยุทธศาสตร์ชาติ

2.1.2 **กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)** หลักสูตรฯ ได้ ดำเนินการตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2565 ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวง อว. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์และมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ 4 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านจริยธรรม และด้านบุคลิกลักษณะ และสอดคล้องกับการพัฒนากำลังคนของชาติ

2.1.3 **พันธกิจ นโยบาย ของมหาวิทยาลัย** มหาวิทยาลัยได้กำหนดพันธกิจ และทิศทางนโยบายการบริหารจัดการศึกษาโดยมุ่งเน้นด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี ความยั่งยืน ในการดำเนินการมหาวิทยาลัยส่งเสริม การวิจัย การสร้างนวัตกรรม การบริการวิชาการและการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติโดยประสานความร่วมมือกับสถานประกอบการ ชุมชนและสังคมอย่างใกล้ชิด โดยมุ่งเน้นการดำเนินงานใน 3 ด้าน

1) Employability สร้างและพัฒนาคนให้มีความรู้ความสามารถ สอดคล้องกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม ชุมชนและสังคม โดยใช้หลักสูตรเชิงสมรรถนะที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ มีความรู้และความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีทักษะจำเป็นสำหรับการเป็นผู้ประกอบการและการสร้างนวัตกรรม (Entrepreneurial and Innovative Skills)

2) Diversity สร้างสรรค์นวัตกรรมและองค์ความรู้เชิงบูรณาการข้ามความรู้ ร่วมกับภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริมทางเลือกที่หลากหลายในการศึกษา การพัฒนานวัตกรรมในการเรียนการสอนและ กิจกรรมต่างๆ ในรูปแบบใหม่ ยอมรับในความหลากหลายในมิติต่างๆ และสามารถสร้างโอกาสจากความหลากหลาย

3) Sustainability การพัฒนาสู่ความยั่งยืนในมิติต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ การสร้างนวัตกรรม การวิจัย และกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ โดยเน้นความเชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรม ชุมชนและสังคมทั้งในประเทศ ภูมิภาคและนานาชาติ และการเป็นห้องทดลองที่มีชีวิตที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงสู่อนาคตที่ยั่งยืน

หลักสูตรฯ จึงมุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบัณฑิตผู้เปี่ยมปัญญา เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม และสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง โดยกระบวนการเรียนการสอนจะส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะการเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล และความเข้าใจในหลักการพัฒนาที่ยั่งยืน ผ่านการฝึกฝนจริงในสาขาวิชาชีพ ผลลัพธ์ที่คาดหวังคือเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีจิตสำนึกในการรับผิดชอบต่อสังคม และสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

2.1.4 ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นข้อมูลที่ขับเคลื่อนหลักสูตร เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ และตอบสนองความต้องการของทุกกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็น 5 กลุ่ม ประกอบด้วย นักศึกษา ปัจจุบัน ศิษย์เก่า อาจารย์ สถานประกอบการ ผู้ใช้บัณฑิต ถูกรับมาวิเคราะห์และสรุปประเด็นสำคัญ มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงาน ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การเรียนรู้ตลอดชีวิต และสร้างบัณฑิตที่มีคุณธรรมจริยธรรม หลักสูตรนี้มุ่งมั่นผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของทุกภาคส่วนอย่างแท้จริง

โดยหลักสูตรฯ สรุปประเด็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลักของหลักสูตร ดังนี้

- 1) กลุ่มทักษะหรือคุณลักษณะทั่วไปที่จำเป็น ได้แก่
 - 1.1 ทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะดิจิทัล ทักษะการเรียนรู้ได้แก่ การคิดวิพากษ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และทักษะการใช้ชีวิต
 - 1.2 มีคุณธรรมจริยธรรม ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ ความมีวินัยและความขยันอดทน
- 2) กลุ่มความรู้และทักษะวิชาชีพเฉพาะ ในสาขาวิชาการออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
 - 2.1 ความรู้พื้นฐานด้านงานออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
 - 2.2 ความสามารถในการออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
 - 2.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
 - 2.4 ติดตามดิจิทัลเทรนด์และนำมาสร้างสรรค์งานออกแบบตามความต้องการของอุตสาหกรรม

2.2 การพัฒนาหลักสูตร

การออกแบบและการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยสยาม พิจารณาทั้งปัจจัยของสภาพแวดล้อมภายนอกและภายใน ที่จำเป็นต่อการพัฒนาหลักสูตรสรุปได้ดังนี้

2.2.1 แนวโน้มของนโยบายภาครัฐในการกำหนดแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจฉบับที่ 13 (ยุทธศาสตร์แห่งชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580)

2.2.2 การดำเนินงานของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) โดยการตรงตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2565 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะและสมรรถนะที่ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมและสังคม

2.2.3 ความต้องการของตลาดแรงงานและสถานประกอบการในสาขาวิชาชีพต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลคอนเทนต์

2.2.4 ความคิดเห็นจากผู้เกี่ยวข้องภายนอก เช่น ผู้ใช้บัณฑิต สถานประกอบการ และผู้เชี่ยวชาญ

2.2.5 ความสอดคล้องกับปรัชญาของมหาวิทยาลัยสยาม ที่มุ่งจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ทางวิชาการและทักษะที่เหมาะสมสำหรับการประกอบอาชีพในอนาคต โดยให้ความสำคัญกับการสร้างปัญญาผ่านการคิดวิเคราะห์และปฏิบัติที่มีความสอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมและมิติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2.6 ความสอดคล้องกับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพด้านเทคโนโลยีและความรู้ ทักษะดิจิทัล โดยเน้นเรียนรู้ผ่านโครงการเป็นฐาน เพื่อปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ นำสู่นวัตกรรมที่ยั่งยืน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของภาคอุตสาหกรรม

2.2.7 การประเมินความพึงพอใจของศิษย์ปัจจุบัน และความคิดเห็นของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตรจะนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการออกแบบและสร้างสรรค์ แอนิเมชันและสื่ออย่างมีคุณภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ออกแบบได้อย่างสอดคล้องกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรมได้อย่างเหมาะสม

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

PLO1 อธิบายพื้นฐานงานแอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และศิลปะ

PLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อออกแบบผลงานแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

PLO3 วิเคราะห์งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มในปัจจุบัน

PLO4 ใช้ทักษะดิจิทัลและเครื่องมือทางการออกแบบและนำมาปรับใช้ได้อย่างต่อเนื่อง

PLO5 สังเคราะห์และประเมินงานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ได้

PLO6 นำเสนอโครงการจากการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการในวิชาวิชาชีพศึกษาได้

PLO7 มีคุณธรรมจริยธรรม มีความรับผิดชอบ และปฏิบัติงานตามจรรยาบรรณวิชาชีพ

PLO8 นำความรู้ด้านการตลาดดิจิทัลมาบูรณาการกับการออกแบบเพื่อสื่อสาร นำเสนอและจัดแสดงผลงาน

ได้อย่างมีระบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล (Module Learning Outcomes)

MLO1 ผลิตผลงานออกแบบได้อย่างมืออาชีพ

MLO2 ใช้ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะสากล ต่อยอดไปสู่การพัฒนาผลงานออกแบบ

MLO3 สร้างสรรค์การออกแบบงานแอนิเมชัน และการออกแบบตัวละคร ได้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

MLO4 ประยุกต์ใช้เครื่องมือ Generative AI เพื่อสนับสนุนการใช้งานร่วมกับโปรแกรมต่างๆ ในการทำงาน

MLO5 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการออกแบบและการตลาดเพื่อสร้างสรรค์งานสื่อดิจิทัล

MLO6 สามารถสร้างงานการ์ตูนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้

MLO7 สามารถออกแบบเกมขั้นพื้นฐานได้

MLO8 นักศึกษาศาสตราจารย์ศึกษาสามารถนำเสนอโครงการงานในสาขาวิชาที่ได้จากการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้

MLO9 นำเสนอผลงานโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับสถาบันได้

4. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLO)

ชั้นปี ปีที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปี การศึกษา (YLO)	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
1	อธิบายหลักการพื้นฐานทางศิลปะ และใช้ทักษะดิจิทัลร่วมกับเครื่องมือการออกแบบขั้นพื้นฐานได้	50%	25%		25%			25%	
2	ประยุกต์ใช้ทักษะการตลาดดิจิทัลในการออกแบบได้สอดคล้องกับเทรนด์ดิจิทัล	75%	50%	50%	50%			50%	50%
3	วิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ทางการออกแบบเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้	100%	75%	75%	75%	75%		75%	75%
4	สร้างสรรค์ผลงานออกแบบสื่อสาร นำเสนอ จัดแสดงผลงานให้เหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงด้านอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์และเทคโนโลยีในปัจจุบัน		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

5. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา

- (1) แอนิเมเตอร์
- (2) ครีเอทีฟ
- (3) นักออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์
- (4) กราฟิกดีไซน์เนอร์
- (5) นักออกแบบเกม
- (6) นักวาดการ์ตูน

- (7) นักร้องแบบคาแรกเตอร์
- (8) นักร้องแบบนิทรรศการ

หมวดที่ 3. โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

มหาวิทยาลัยสยามจัดการศึกษาเป็นระบบทวิภาค โดยแบ่งเวลาการศึกษาในหนึ่งปีออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ แต่ละภาคจะมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ และหากเห็นสมควร มหาวิทยาลัยอาจจัดให้มีการศึกษาภาคฤดูร้อนก็ได้

การกำหนดปริมาณการศึกษาของแต่ละรายวิชา ให้กำหนดเป็นหน่วยกิตโดยมีเกณฑ์ต่อไปนี้

- 3 การศึกษาภาคทฤษฎี การบรรยาย สัมมนา หรือการเรียนการสอนลักษณะอื่นที่เทียบเท่า ให้คิด 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมง ต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติเท่ากับ 1 หน่วยกิต
- การศึกษาภาคปฏิบัติ การทดลอง การฝึก หรือการศึกษาที่เทียบเท่า ให้คิด 2 ถึง 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือตั้งแต่ 30 ถึง 45 ชั่วโมง ต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติเท่ากับ 1 หน่วยกิต

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

การศึกษาภาคฤดูร้อน มีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ และต้องมีชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชารวมกันทั้งหมดเทียบเคียงกับชั่วโมงของการศึกษาในภาคการศึกษาปกติ

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ในเวลาทำการ	วันจันทร์ – วันเสาร์	เวลา 8.30 น. – 16.30 น.
นอกเวลาทำการ	วันจันทร์ – วันเสาร์	เวลา 17.00 น. – 21.00 น.
	วันอาทิตย์	เวลา 8.30 น. – 21.00 น.

ภาคเรียนที่ 1 เดือนสิงหาคม – เดือนธันวาคม

ภาคเรียนที่ 2 เดือนมกราคม – เดือนพฤษภาคม

ภาคฤดูร้อน เดือนมิถุนายน – เดือนสิงหาคม

2.2 ระบบการศึกษา

มหาวิทยาลัยจัดระบบการศึกษาแบบชั้นเรียน

2.3 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

2.3.1 การเทียบโอนผลการเรียนรู้

การเทียบโอนผลการเรียนรู้ หมายถึง การขอเทียบโอนหน่วยกิตของรายวิชาในระดับอุดมศึกษา จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (ก.พ.) ให้การรับรอง ให้กับผู้ที่มิคุณสมบัติเข้าศึกษาที่ขอเทียบโอนหน่วยกิต โดยนับรวมเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยสยาม

2.3.2 การเทียบโอน

การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัยเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยสยามว่าด้วยการเทียบโอนความรู้และการให้โอนหน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบและเพื่อการศึกษิตตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ พ.ศ. 2552 และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่องหลักเกณฑ์ และวิธีเทียบโอนหน่วยกิต และผลการศึกษาในระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

3. โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

3.1 โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 129 หน่วยกิต

โครงสร้างของหลักสูตร แบ่งออกเป็น 3 หมวดวิชา ดังนี้

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	จำนวน	27 หน่วยกิต
จำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า		27 หน่วยกิต
(2) หมวดวิชาเฉพาะ	จำนวน	96 หน่วยกิต
2.1 วิชาแกนทางคณิตศาสตร์และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ		6 หน่วยกิต
2.2 วิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ		27 หน่วยกิต
วิชาเอกบังคับ		42 หน่วยกิต
วิชาเอกเลือก		21 หน่วยกิต
(3) หมวดวิชาเลือกเสรี	จำนวน	6 หน่วยกิต

ความหมายของรหัสวิชา

รหัสรายวิชาในหลักสูตร

ความหมายของตัวเลข 3 ตัวแรก

103-1xx	หมายถึง	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร
102-2xx	หมายถึง	กลุ่มวิชาการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21
103-3xx	หมายถึง	กลุ่มวิชาการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน
117-xxx	หมายถึง	กลุ่มวิชาบังคับ หมวดศึกษาทั่วไป
125	หมายถึง	ภาควิชาคณิตศาสตร์
126	หมายถึง	ภาควิชาสถิติ
129	หมายถึง	กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และพลศึกษา
190	หมายถึง	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
193	หมายถึง	ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

3.2 รายวิชา

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. จำนวนหน่วยกิต ไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต

2. กลุ่มวิชา 3 โมดูล เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปและคุณลักษณะที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยมีรายวิชาบังคับเรียน 27 หน่วยกิต ดังนี้

ก. โมดูลสมรรถนะทางภาษา	9	หน่วยกิต
ข. โมดูลสมรรถนะทางดิจิทัล	9	หน่วยกิต
ค. โมดูลกลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน	9	หน่วยกิต

3. รายวิชา

3.1 รายวิชาบังคับ 27 หน่วยกิต

- โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา 9 หน่วยกิต

117-401	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	3(2-2-5)
117-402	ภาษาอังกฤษขั้นสูง	3(2-2-5)
*117-403	ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ	3(2-2-5)

*หากผู้เรียนมีคะแนนภาษาอังกฤษถึงเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด สามารถยกเว้นรายวิชานี้ได้ และให้เรียนรายวิชาเลือกในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแทน

- โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล 9 หน่วยกิต

117-501	เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์	3(2-2-5)
117-502	เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3(2-2-5)
**117-503	การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล	3(2-2-5)

**ผู้เรียนต้องผ่านการเรียนวิชา 117-501 และ 117-502 มาก่อน หากผู้เรียนมีทักษะทางด้านดิจิทัลเพียงพอ และได้รับการอนุมัติจากมหาวิทยาลัย สามารถยกเว้นรายวิชานี้ได้ และให้เรียนรายวิชาเลือกในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแทน

- โมดูล 3 กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน จำนวน 9 หน่วยกิต

117-601	ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง	3(3-0-6)
117-602	การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน	3(2-2-5)
117-603	แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)

3.2 รายวิชาเลือก จำนวน 11 วิชา

103-121	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
103-131	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
103-141	ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
103-203	ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก	3(3-0-6)
103-206	อาหาร การดูแลสุขภาพ และการออกกำลังกาย	3(2-2-5)
103-209	ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต	3(3-0-6)
103-210	นิยามไทยและอัตจรรยในสยาม	3(3-0-6)
103-212	จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต	3(3-0-6)
103-304	เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม	3(2-2-5)
103-308	การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์	3(2-2-5)
117-604	การสร้างนวัตกรรม และปฏิบัติการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ	3(2-2-5)

(2) หมวดวิชาเฉพาะ 96 หน่วยกิต ให้เรียนตามรายวิชาต่อไปนี้

2.1 วิชาแกนทางคณิตศาสตร์และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ (6 หน่วยกิต)

โมดูล IT-1 พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 6 หน่วยกิต

190-102	คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3 (2-2-5)
	Principles of Programming with Generative AI	

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

2.2 กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ (27 หน่วยกิต)

โมดูล ACM – 1 ทักษะสู่อุตสาหกรรมการออกแบบ 9 หน่วยกิต

193-491	เตรียมสหกิจศึกษา Co-operation Education Preperation	1 (0-2-1)
193-206	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography	3 (2-2-5)
193-491	สหกิจศึกษา Co-operative Education	5(0-40-0)

โมดูล ACM – 2 ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะร่วมสมัย 9 หน่วยกิต

193-104	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ Aesthetics for Design	3 (3-0-6)
193-201	ศิลปะไทย Thai Art	3 (3-0-6)
193-203	ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย History and Contemporary Art	3 (3-0-6)

โมดูล ACM – 3 วิชาออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ 9 หน่วยกิต

193-103	หลักการออกแบบกราฟิก Principles of Graphic Design	3 (2-2-5)
193-106	หลักการออกแบบแอนิเมชัน Introduction to Animation	3 (2-2-5)
193-302	เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย Scoring for Multimedia	3 (2-2-5)

2.3 กลุ่มวิชาเอกบังคับ (42 หน่วยกิต)

โมดูล IT-2 Genertive Ai Literacy 9 หน่วยกิต

190-104	หลักการเขียนโปรแกรมด้วย Generative AI Principles of Programming with Generative AI	3 (2-2-5)
190-106	การประยุกต์ใช้ Generative AI	3 (2-2-5)

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

	Generative AI Application	
190-105	ความรู้เบื้องต้นของ Generative AI Introduction to Generative AI	3 (2-2-5)
โมดูล ACM – 4 วิชาการตลาดดิจิทัล 9 หน่วยกิต		
193-204	ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล Creative thinking in digital media	3 (2-2-5)
193-208	เทรนด์การตลาดดิจิทัลเพื่องานออกแบบ Digital Marketing trends for design	3 (2-2-5)
193-207	จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล Ethics and Law for Creative Industries	3 (3-0-6)
โมดูล ACM – 5 ทักษะนักวาดการ์ตูนและออกแบบเกม 9 หน่วยกิต		
193-105	วาดเส้น Drawing	3 (2-2-5)
193-108	วาดเส้นขั้นสูง Advanced Drawing	3 (2-2-5)
193-368	บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ Board Game for Learning	3 (2-2-5)
โมดูล ACM – 6 ทักษะการนำเสนองานแบบมีอาชีพ 6 หน่วยกิต		
193-205	การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย Creative Storytelling for Contemporary Media	3 (2-2-5)
193-303	เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย Multimedia Presentation Technique	3 (2-2-5)
โมดูล ACM – 7 ชุดวิชาโครงงาน 9 หน่วยกิต		
193-304	สัมมนา Seminar	3 (2-2-5)
193-401	จูลนิพนธ์ Senior Project	3 (2-2-5)
193-402	ระเบียบวิจัยเพื่อการออกแบบ Research Design and Methodology	3 (3-0-6)

2.4 กลุ่มวิชาเอกเลือก โดยเลือกเรียนจากกลุ่มการออกแบบแอนิเมชันหรือกลุ่มครีเอทีฟมีเดีย

(21 หน่วยกิต)

2.4.1 กลุ่มการออกแบบแอนิเมชัน

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

2.4.2 กลุ่มครีเอทีฟมีเดีย

193-363	การออกแบบอัตลักษณ์และแบรนด์ Brand Identity Design	3 (2-2-5)
193-364	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล Digital Publishing Design	3 (2-2-5)

193-367	การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อสมัยใหม่ Interaction Design for New Media	3 (2-2-5)
193-369	อินโฟกราฟิก Infographic	3 (2-2-5)
193-371	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1 Selected Topics in New Media 1	3 (2-2-5)
193-372	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 2 Selected Topics in New Media 2	3 (2-2-5)
193-373	เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานแอนิเมชัน Multimedia technology for Animation	3 (2-2-5)
193-374	UX และ UI ในงานออกแบบ User Experience & User Interface Design	3 (2-2-5)
193-375	การ์ตูนและงานภาพประกอบ Cartoon and illustration	3 (2-2-5)
193-376	การออกแบบอาร์ตทอย Art Toy Design	3 (2-2-5)
193-403	การจัดนิทรรศการเพื่องานออกแบบ Exhibition for Design	3 (2-2-5)

(3) หมวดวิชาเลือกเสรี

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยสยามได้ 6 หน่วยกิต

3.3 คำอธิบายรายวิชา
(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา

117-401 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3(2-2-5)
Fundamental English

พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่จำเป็น ฝึกฝนการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเรียนรู้คำศัพท์ การสนทนา การเขียน และการสื่อสารด้วยวาจา การวิเคราะห์บทความสั้น ๆ ที่น่าสนใจ รวมถึงบทความที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลก ความยั่งยืน การฝึกใช้สำนวนในการสนทนา การปฏิบัติตามคำแนะนำ การเขียนเรียงความอย่างง่าย การเล่าเรื่องชีวิตประจำวัน การมีส่วนร่วมในการอภิปราย และการใช้เครื่องมือ AI เพื่อให้ข้อเสนอแนะส่วนบุคคล ด้วยการผสมผสานกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและเทคโนโลยี AI เข้าด้วยกัน

Develop essential English skills; practice reading comprehension; vocabulary acquisition; conversation; writing and oral communication; analyzing short texts on interesting topics; including articles on global citizenship; sustainability; practicing expressions in conversations; instructions; writing simple compositions; storytelling about daily life; participating in discussions and utilizing AI tools for personalized feedback by combining practical learning activities with AI technology.

117-402 ภาษาอังกฤษขั้นสูง 3(2-2-5)
Advanced English

ฝึกทักษะภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ การนำเสนอในชั้นเรียน การอ่านและการตีความข้อความทางวิชาการที่หลากหลายรวมทั้งการใช้คำศัพท์เฉพาะในสาขาที่เรียน และประเด็นปัญหาด้านความยั่งยืน การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อแสดงมุมมองเชิงวิพากษ์ด้วยปากเปล่าหรือในรูปแบบการเขียน การสนทนาโต้ตอบอย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติโดยใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนมากขึ้น

Practice in English skills for academic purposes; classroom presentation; reading and interpreting a range of academic texts including jargon in the field of study and sustainability issues; practice in critical thinking to express viewpoints orally or in written form; fluent and spontaneous verbal interaction with more complicated structures.

English for Profession

พัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอภาษาอังกฤษเชิงวิชาการและวิชาชีพ การประยุกต์ใช้ความคิดเชิงวิพากษ์และทักษะการแก้ปัญหา รวมไปถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติเพื่อความยั่งยืน และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเพื่อการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ การนำเสนอที่เสริมด้วย AI เครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ภาษาและการพัฒนาวิชาชีพอย่างต่อเนื่องสู่เส้นทางความสำเร็จในอาชีพ

Develop English communication and presentation skills for academic and professional purposes; apply critical thinking and problem-solving skills; including issues related to sustainable practices, and environmentally friendly business strategies; engage in cross-cultural communication for effective collaboration; utilize AI-enhanced presentations; explore tools for

โมดูลสมรรถนะทางดิจิทัล

117-501 เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์

3(2-2-5)

AI, Digital and Cyber Security

ปัญญาประดิษฐ์สมัยใหม่ (AI) Generative AI ความปลอดภัยทางไซเบอร์ในชีวิตประจำวัน แนวคิดพื้นฐานของ AI ประเภทของ AI Predictive AI และ Generative AI การระบุตัวตน การยืนยันตัวตน การอนุญาต ผลกระทบของ AI การประยุกต์ใช้ AI อย่างยั่งยืน ตัวอย่างเชิงปฏิบัติ กรณีศึกษา ไลฟ์สไตล์ดิจิทัล ประวัติศาสตร์ของ AI

Modern artificial intelligence (AI): generative AI, cybersecurity in daily life, fundamental AI concepts, types of AI: predictive and generative AI, identification, authentication, authorization, impact of AI, sustainable AI applications, practical examples, case studies, digital lifestyle, histories of AI.

117-502 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3(2-2-5)

Digital Tools for Lifelong Learning

ทักษะการเลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัล, การจัดเก็บข้อมูลออนไลน์, โปรแกรมประมวลผลคำ, สเปรดชีต, เครื่องมือทำงานร่วมกัน, การสื่อสาร, เครื่องมือผู้สร้าง, การจัดการเงินส่วนบุคคล, พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์, การเล่าเรื่อง, การตลาดอัตโนมัติ, สร้างสื่อมัลติมีเดีย, ใช้แพลตฟอร์มการตลาด เช่น ดิจิทัล

Skills in selecting and utilizing digital tools; online storage; word processing; spreadsheets; collaboration tools; communication; creators' tools; personal finance; e-commerce; storytelling; marketing automation; multimedia creation; using platforms like TikTok.

117-503 การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล 3(2-2-5)

Data Analysis and Data Visualizations

การแสดงแผนภาพข้อมูลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรม การวิเคราะห์ประวัติศาสตร์และการพัฒนาแนวคิดของอนาคตในสาขาที่เกี่ยวข้อง แนวคิดการวิเคราะห์ข้อมูล การประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ และเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลตามความจำเป็นอย่างยั่งยืน

Data visualizations for industry developments; history analysis and development of future concepts in relevant field; data Analysis concepts; application of artificial intelligence (AI) based tools and data analytic tools as needed sustainable.

โมดูลกลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน

117-601 ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6)

Dreams, idea, and Sustainability According to Sufficiency Economy philosophy

การพัฒนากระบวนการคิดฝัน การคาดการณ์ การคิดวิเคราะห์อย่างเป็นอิสระด้วยกรอบแนวคิดแบบเติบโต (growth mindset) โดยเน้นการวิเคราะห์แนวโน้มโลกและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาเพื่อความยั่งยืน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การสร้างกระบวนการคิด การออกแบบแนวคิด การวิเคราะห์ความต้องการใหม่ การพัฒนาทักษะสีเขียว (green skills) ที่คำนึงถึงการพัฒนายั่งยืนและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมและการตั้งเป้าหมายในชีวิต ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้บนฐานแนวคิดห้องปฏิบัติการที่มีชีวิต (living lab) การจัดทำโครงการกลุ่มและกรณีศึกษาที่น้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำรงชีวิตและการเป็นผู้ประกอบการที่คำนึงถึงมิติด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

Developing dreaming, futures thinking, and analytical thinking process with growth mindset by analysing global trends and needs for sustainable development. Students will learn to develop thinking processes, design concepts, analyze new needs considering sustainable development and the United Nations' sustainable development goals to foster innovation and living

goals through learning activities based on the concept of living lab, group projects and case studies applying the concept of Sufficiency Economy Philosophy to daily life and entrepreneurship with consideration to economy, society and environment dimensions.

117-602 การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน
3(2-2-5)

Design Thinking for Creating Innovation and Startup Based on Sustainability

การสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเป็นนวัตกรรมและผู้ประกอบการ แนวคิด กระบวนการและทักษะการออกแบบนวัตกรรม สิ่งประกอบด้วย การสร้างความเข้าใจในกระบวนการ คิดสร้างสรรค์ และการออกแบบโดยใช้เครื่องมือและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างนวัตกรรม เสริมสร้างเทคนิคในการระดมความคิด และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเน้นในเรื่องกระบวนการออกแบบความคิด (Design Thinking) ซึ่งประกอบการทำความเข้าใจในปัญหาที่พยายามจะแก้ไข การวิเคราะห์และสังเคราะห์ การสร้างแนวคิดใหม่ และพัฒนาต้นแบบของนวัตกรรมเพื่อนำไปสู่การสร้างธุรกิจใหม่ โดยคำนึงถึงความยั่งยืนในมิติต่าง ๆ ทั้งนี้ เน้นการฝึกปฏิบัติ และการถ่ายทอดความรู้จากผู้ประกอบการ ต้นแบบเพื่อสร้างธุรกิจใหม่ ฝึกปฏิบัติการพบผู้ประกอบการ รวมถึงการนำเสนองานเพื่อโน้มน้าวใจให้นักลงทุนเกิดการร่วมทุน

Inspiring learners to become innovators and entrepreneurs by focusing on the concepts, processes, and skills needed for designing innovation, including understanding creative processes through various tools and techniques, enhancing brainstorming techniques and collaboration, focusing on design thinking to understand problems, analyze and synthesize information, create new ideas, and develop prototypes, all while considering sustainability, emphasizing practical training and knowledge transfer from entrepreneurs, engaging with entrepreneurs to practice new business creation, and presenting work to persuade investors to join ventures.

117-603 แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน **3(2-2-5)**

Business Canvas and Project Management for Sustainable

วิชาที่ต้องเรียนมาก่อนหรือต้องเรียนในภาคการศึกษาเดียวกัน : 117-602 การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน

การจัดการผลิตภัณฑ์หรือบริการ ขั้นตอนการผลิตและการขนส่งผลิตภัณฑ์อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดการบริหารโครงการ ที่ครอบคลุมถึง การจัดการทรัพยากร การเงิน การตลาด การบริหารงานบุคคล และการบริหารความเสี่ยง และมีด้านความยั่งยืนรวมถึง หลักการของเศรษฐกิจหมุนเวียน (BCG) ตามแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน เมื่อดำเนินธุรกิจ แนวคิดการบริหารโครงการที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หรือบริการในฐานะเจ้าของธุรกิจสตาร์ทอัพ แนวคิดการวางแผน-ปฏิบัติ-ตรวจสอบ-ปรับปรุง การหาเส้นทางวิกฤต แผนภูมิแกนต์ แบบจำลองธุรกิจหรือซอฟต์แวร์อื่น ๆ สำหรับการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน โดยเน้นการใช้ต้นแบบความคิดที่ได้พัฒนาขึ้น เพื่อนำไปสู่การสร้างธุรกิจ (Startup) ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงวิสาหกิจเพื่อสังคม ให้สามารถดำเนินการได้จริงและมีทักษะในการบริหารจัดการธุรกิจ ให้ประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืน

Optimizing product and service management through efficient production and transportation processes, covering project management concepts such as resource management, finance, marketing, human resource management, and risk management, with an emphasis on sustainability through the principles of the circular economy (BCG), and prepares students to manage startups by implementing project management techniques like the Plan-Do-Check-Act (PDCA) cycle, identifying critical paths, and utilizing Gantt charts, business models, or project management software, promoting sustainable project management by developing prototypes to create various types of businesses, including social enterprises, and equipping students with the skills necessary for practical operation and successful, sustainable business management.

วิชาเลือก

103-121

ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

3(2-2-5)

Thai Language for Communication

ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ หลักการใช้ภาษาสื่อสารที่ถูกต้องทั้งการรับสารและส่งสาร การจับประเด็นและการวิเคราะห์สารจากเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณและนำเสนอความคิดผ่านการพูดการเขียนในรูปแบบที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Thai language for communication in various situations; principles of using the correct language to communicate, both receiving and sending messages; summarizing and analyzing messages from listening or reading and presenting ideas through effective speaking or writing in proper form.

103-131 **ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน** **3(2-2-5)**

Chinese for Daily Communication

การฝึกทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียน วิธีการอ่านสัทอักษรการถอดเสียงพินอิน Pinyin ภาษาจีนกลางที่ถูกต้อง โครงสร้างไวยากรณ์ คำศัพท์ประมาณ 150-300 คำ และสำนวนพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน บทสนทนาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ การพูดสนทนาทักทาย การแนะนำตนเอง การนับและการใช้ตัวเลขแสดงจำนวน การสอบถามสถานที่และตำแหน่งทิศทาง การบอกเวลา และการบอกชื่อสิ่งของ

Practicing listening, speaking, reading and writing skills; how to read the correct pinyin phonetic transcription of Mandarin Chinese Pinyin; grammatical structures; vocabulary of about 150-300 words and basic expressions used in daily life, basic conversations, including greetings; introducing yourself to others; counting and numbers; inquiring about places and directions, telling time, and telling names of things.

103-141 **ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน** **3(2-2-5)**

Daily Life Japanese

คำศัพท์ สำนวน วัฒนธรรม และทักษะในการสื่อสาร การตั้งคำถามและการตอบอย่างสั้น บทสนทนาอย่างง่ายในระดับวลี และประโยคสั้นๆ โดยเน้นหัวข้อที่สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

Vocabulary, expressions, culture and communication skills; asking and answering short questions; easy conversations/dialogues in short phrases and sentences with emphasis on daily life topics.

103-203 **ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก** **3(3-0-6)**

Civic Literacy in Thai and Global Context

สภาพการณ์ทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศต่างๆ ประเด็นปัญหาร่วมสมัยในสังคมโลก ประเทศไทยในสังคมโลก ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและกระบวนการทางความคิดที่เป็นสากล ความรับผิดชอบต่อสังคม การรู้หน้าที่ของพลเมืองและรับผิดชอบต่อสังคมในการต่อต้านการทุจริต ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองกับสถานะการพัฒนาของประเทศภายใต้กฎหมายในชีวิตประจำวันและกติกาสากลของสังคมประชาธิปไตย บทบาทและหน้าที่ของบุคคลในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลก

Political, economic, social and cultural circumstances of various groups of countries; contemporary issues of the global society; Thailand in the world society; cultural diversity and global mindset; social responsibility; civic engagement and social responsibility against corruption; relationship between citizenship and developmental status of a country under laws in

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

daily life and international rules of democratic societies; roles and duties of individual as a Thai and global citizen.

103-206 **อาหาร การดูแลสุขภาพ และการออกกำลังกาย** **3(2-2-5)**

Diet, Health Care and Exercise

สุขภาวะด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม อาหารและโภชนาการ การป้องกันและการบำบัดโรคด้วยอาหาร ความปลอดภัยของอาหาร ฉลากโภชนาการ ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารและการเลือกใช้ การออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพของร่างกาย ผลของการออกกำลังกายที่มีต่อระบบต่างๆในร่างกาย นวัตกรรมอาหารเพื่อสุขภาพ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการออกกำลังกาย

Physical, mental, emotional and social well-being; diet and nutrition; nutrition for prevention and therapy; food safety; nutrition labels; dietary supplement products and selection; exercise for physical fitness; benefits of exercise on various body systems; digital technology for exercise.

103-209 **ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต** **3(3-0-6)**

Art and Music Appreciation

ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ ศิลปะในรูปแบบของสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ยุคสมัยต่างๆของศิลปะ แรบบันดาลใจเบื้องหลังผลงานศิลปะ ความซาบซึ้งในศิลปะ การประเมินคุณค่าทางสุนทรียะ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ดนตรี กับชีวิต ศิลปะในชีวิตประจำวัน และคุณค่าความงามในงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ในฐานะเป็นเครื่องมือจรรโลงจิตใจและสร้างสุนทรียภาพต่อชีวิตของมนุษย์

Aesthetic knowledge; art in the form of architecture, painting, sculpture, dances and music; art in major eras; inspiration behind pieces of arts; art appreciation; aesthetic evaluation; relationship between art, music and life; art in daily life; the value of art as a tool to sustain the human mind.

103-210 **นิยมไทยและอศจรรยในสยาม** **3(3-0-6)**

Thai Appreciation and Unseen in Siam

ศิลปะและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี เอกลักษณะความเป็นไทย มรดกทางภูมิปัญญาที่มีคุณค่าและน่าภาคภูมิใจ คติความเชื่อ ค่านิยม วิถีชีวิต แนวทางการอนุรักษ์ สืบทอดและเผยแพร่ความเป็นไทย

Thai art and culture; custom and traditions; identity of Thainess; admirable and valuable intellectual heritages; beliefs; values; ways of life; conservation, inheritance and dissemination of Thainess.

103-212 จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต 3(3-0-6)

Psychology and Life Development

แนวคิดทางจิตวิทยาที่สำคัญ พัฒนาการวัยต่างๆ ความแตกต่างระหว่างบุคคล การรู้จักตนเองและผู้อื่น การพัฒนาบุคลิกภาพ การสร้างมนุษยสัมพันธ์ การตั้งเป้าหมายและวางแผนชีวิต การสร้างแรงจูงใจในการศึกษาและการทำงาน การจัดการความเครียด สุขภาพจิตและความผิดปกติทางจิต

Major psychological perspectives; human development; individual differences; knowing oneself and others; personality development; human relation building; goal setting and life planning; motivation enhancing for learning and working; stress management; mental health and psychological disorders.

103-304 เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 3(2-2-5)

Community Explorer and Service Learning

การเรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชุมชน การวิเคราะห์ชุมชนเพื่อค้นหาประเด็นปัญหาและแนวทางการพัฒนาโดยให้ชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและสมาชิกชุมชน เทคนิคและการเสริมทักษะการเข้าถึงชุมชน การสร้างการมีส่วนร่วม ทักษะการใช้ชีวิตและทักษะด้านสังคม การสื่อสาร การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบริการ การพัฒนาและการขับเคลื่อนโครงการเพื่อการพัฒนาและกิจกรรมบริการชุมชน การเตรียมความพร้อมสู่การเป็นนักวิจัยและนักพัฒนาชุมชนเพื่อรองรับภารกิจการพัฒนาชุมชนทุกมิติอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21

Learning on community context; community analysis to identify issues and development approaches using collaborative community based approach among learners and community members; techniques and enhanced skills in approaching community engagements, community participation, social and life skills, communication; service learning development and project implementation for preparing to be community researcher and developer in variety dimensions of sustainable community development in the 21ST century.

103-308

การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์

3(2-2-5)

Creative Photography

การเรียนรู้ในเชิงปฏิบัติการโดยการประยุกต์แนวคิดทฤษฎีการถ่ายภาพเพื่อสื่อความหมาย สามารถปฏิบัติการถ่ายภาพและสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายในลักษณะต่างๆได้ตามความต้องการ รวมทั้งคัดเลือกภาพเพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบสื่อสารตามความคิดสร้างสรรค์ที่วางไว้ได้อย่างเหมาะสมด้วย เช่น การใช้ภาพถ่ายเพื่อสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ การใช้ภาพถ่ายเพื่อสื่อสารทางธุรกิจ

Practical learning by applying photographic theory concepts to convey meaning; performing photography and creatively producing different types of photographic works as desired, including selecting images to be used in communication design work according to the planned creative concept in an appropriate manner, such as using photographs for communication through online media, using photographs for business communication.

117-604

การสร้างนวัตกรรม และปฏิบัติการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ

3(2-2-5)

Innovation Creation and Startup Business Operations

การพัฒนาธุรกิจสตาร์ทอัพตั้งแต่การวางแผน และระดมทุน Series A จนถึงการจดทะเบียนนิติบุคคล และการจัดตั้งบริษัท ผู้เรียนจะได้เรียนรู้กลยุทธ์การระดมทุน การจัดการธุรกิจในช่วงเริ่มต้น การวิเคราะห์ตลาดและคู่แข่ง การสร้างทีมที่มีประสิทธิภาพ การนำเสนอผลิตภัณฑ์แก่ผู้ลงทุน รวมถึงการสร้างมูลค่าเพิ่มและการเติบโตอย่างยั่งยืน ผ่านการทำโครงการสตาร์ทอัพ

Development of startups, from planning and Series A fundraising to the registration of legal entities and the establishment of a company. Students will learn fundraising strategies, early-stage business management, market and competitor analysis, building an effective team, product presentation to investors, value creation, and sustainable growth through Startup project.

(2) หมวดวิชาเฉพาะ 96 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

6 หน่วยกิต

โมดูล IT-1 พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

190-102 คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ

3 (3-0-6)

(Mathematics and Statistics for Information Technology)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ศึกษาเซต ตรรกศาสตร์ การใช้เซตและตรรกศาสตร์ในระบบคอมพิวเตอร์ พีชคณิตบูลีน เมทริกซ์ และดีเทอร์มิแนนต์ ฟังก์ชัน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ ความหมาย ขอบเขตและการนำไปใช้

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

ประโยชน์ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่มและฟังก์ชันการแจกแจงความน่าจะเป็น การแจกแจงแบบทวินาม แบบปัวซองและแบบปกติ การแจกแจงค่าที่ได้จากตัวอย่าง การทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ การประยุกต์คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ

Set, logic, using set and logic in computer systems, boolean algebra, matrix and determinant, function, descriptive statistics, frequency distribution, probability theory, probability distributions, sampling and hypothesis testing, correlation analysis, application of mathematics and statistics for information technology.

193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับหน้าออกแบบ

3 (2-2-5)

(Software Package for Graphic Design)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับงานออกแบบ การใช้เครื่องมือและคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรม โดยอาศัยทฤษฎีการออกแบบพื้นฐานเข้ามาช่วยจัดการกับ กราฟิก สี ภาพ ตัวอักษร เพื่อสร้างสรรค์ความสมบูรณ์ให้แก่งานออกแบบ

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

กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ

27 หน่วยกิต

โมดูล ACM-1 ทักษะสู่อุตสาหกรรมการออกแบบ

193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล

3 (2-2-5)

(Digital Photography)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการการถ่ายภาพเบื้องต้น อุปกรณ์และส่วนประกอบต่างๆ ของกล้อง ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบ มุมมองในการถ่ายภาพ โดยคำนึงถึงความความงามผ่านทางภาพถ่าย รวมถึงกระบวนการในการถ่ายโอนข้อมูลภาพ

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

193-490 เตรียมสหกิจศึกษา

1 (0-2-1)

(Co-operative Education Preparation)

วิชาบังคับก่อน: เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 หรือเทียบเท่า

เตรียมความพร้อมในทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน ตลอดจนพัฒนาทักษะการทำงานในสำนักงาน การสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน การนำเสนองานและทักษะพื้นฐานอื่นๆ ที่จำเป็นในการทำงาน

This subject provides skills related to works for students. Topics include developing important skills for working in the workplace, job applying, job interviewing, performance presentation, and other basic skills necessarily for working.

193-491 สหกิจศึกษา

5 (0-40-0)

(Co-operative Education)

วิชาบังคับก่อน: 193-490 เตรียมสหกิจศึกษา

การปฏิบัติงานเป็นเวลา 16 สัปดาห์ในสถานประกอบการ พร้อมกับการจัดทำโครงการซึ่งเป็นไปตามความเห็นชอบของภาควิชา เพื่อให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน

This subject provides an opportunity for students to experience the work place for 16 weeks and to contribute professionally within the design industry. This requires students to undertake formal negotiation with the host workplace and the department to submit a project.

โมดูล ACM-2 ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะร่วมสมัย

193-104 สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ

3 (3-0-6)

(Aesthetics for Design)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความหมาย แนวคิดของสุนทรียศาสตร์ ประวัติ การประเมินคุณค่าของความงาม มุมมองและรสนิยมต่อความงามของศิลปะในแต่ละยุคสมัย ซึ่งเป็นผลสะท้อนมาจากความเชื่อ วัฒนธรรม จารีตประเพณี เพื่อเป็นพื้นฐานแก่ผู้เรียนในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์งานออกแบบต่อไป

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

193-201 ศิลปะไทย

3 (3-0-6)

(Thai Art)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

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

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

193-203 ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย

3 (3-0-6)

(History and Contemporary Art)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะตะวันตกและตะวันออกในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดมายังงานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือโดยมีบทบาทและผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

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

โมดูล ACM-3 วิชาออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์

193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน

3 (2-2-5)

(Introduction to Animation)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการ ประวัติความเป็นมาของการสร้างภาพเคลื่อนไหว วิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละยุคสมัย ประเภทของภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว และลักษณะงานของแต่ละประเทศซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม สังคม ที่แตกต่างกัน รวมทั้งฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น

Fundamentals and history of animation; understand the historical, cultural, social and economic factors that have influenced development of animation in the area of animation

movement in each period; types of animation; animation techniques; animation in various countries. Students also practice creating basic animation.

193-302 เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย

3 (2-2-5)

(Scoring for Multimedia)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการพื้นฐานการใช้เสียงและดนตรีประกอบงานมัลติมีเดีย ฝึกการใช้โปรแกรมปรับแต่ง แก้ไข บันทึกเสียง การเลือกใช้เสียงและดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้อง และสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวด์

Fundamentals of music and sound have been interpreted into the multimedia project. Students will also learn and gain practice with an industry standard software package for editing, customizing and recording sound; using of sound and music appropriate to comply; creating an emotional connection to content; voice; Sound Effects; Background noise.

193-103 หลักการออกแบบกราฟิก

3 (2-2-5)

(Principles of Graphic Design)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ ทฤษฎีสี การจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบ โดยเน้นเรื่องการสื่อความหมาย อารมณ์ และความงาม เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบ สื่อในยุคดิจิทัล

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

กลุ่มวิชาเอกบังคับ

42 หน่วยกิต

โมดูล IT-2 Generative AI Literacy

190-104 หลักการเขียนโปรแกรมด้วย Generative AI

3(2-2-5)

Principles of Programming with Generative AI

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใช้ Generative AI เพื่อสนับสนุนการพัฒนาโปรแกรม สภาพแวดล้อมของการเขียนโปรแกรม หลักการเขียนและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การเขียนรหัสจำลอง การ

วิเคราะห์และการออกแบบอัลกอริทึม โครงสร้างของชุดคำสั่ง คำสั่งแบบมีเงื่อนไข คำสั่งแบบทำซ้ำ แนวคิดการเขียนโปรแกรมแบบโครงสร้าง แนวการเขียนโปรแกรมตามแนวคิดเชิงวัตถุ รวมถึงการประยุกต์ใช้ Generative AI ในการสร้างชุดคำสั่งอัตโนมัติ

Study the basics of computer programming, including using Generative AI to support program development. Understand the programming environment, the principles of writing and functioning programs, the steps in writing and developing programs, flowchart creation, pseudocode writing, and the analysis and design of algorithms. Learn about the structure of instructions, conditional statements, loop statements, the concept of structured programming, and object-oriented programming principles. Additionally, explore the application of Generative AI in generating automated code.

190-105 ความรู้เบื้องต้นของ Generative AI

3(2-2-5)

Introduction to Generative AI

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการและวิธีการทำงานของ Generative AI พื้นฐานเกี่ยวกับ AI , Machine Learning และ Deep Learning แนวคิดของ Generative AI โมเดล Generative ที่สำคัญ เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ใช้ใน Generative AI การเขียน Prompt ให้สั่งงานเครื่องมือ Generative AI การฝึกปฏิบัติการใช้ Generative AI ในการสร้างภาพ เสียง ข้อความ และข้อมูลอื่น ๆ

The principles and methods of Generative AI, the basics of AI , Machine Learning and Deep Learning , concepts of Generative AI, key Generative models, tools and technologies used in Generative AI, writing prompts to command Generative AI tools, and practical exercises in using Generative AI to create images, audio, text, and other data.

190-106 การประยุกต์ใช้ Generative AI

3 (2-2-5)

Generative AI Application

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

พื้นฐานของ Generative AI เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Generative AI การพัฒนาระบบสารสนเทศด้วย Generative AI เช่น การออกแบบระบบ การออกแบบหน้าจอ เป็นต้น หรือการออกแบบกราฟิกด้วย Generative AI เช่น การสร้างภาพกราฟิก การสร้างงานศิลปะดิจิทัล การสร้างเนื้อหาภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น การฝึกปฏิบัติการใช้ Generative AI ในการพัฒนาโครงการ

The fundamentals of Generative AI, tools and technologies related to Generative AI, the development of information systems using Generative AI, such as system design and screen design or graphic design using Generative AI, such as creating graphic images, digital

artwork, and animated content. The course also includes practical exercises in using Generative AI for project development.

โมดูล ACM-4 การตลาดดิจิทัล

193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล

3 (2-2-5)

(Creative thinking in digital media)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

เรียนรู้หลักการความคิดสร้างสรรค์ วิธีการแก้ปัญหา และกระบวนการออกแบบสำหรับสื่อดิจิทัล ผ่านการทำโครงการเชิงปฏิบัติ เพื่อเพิ่มทักษะการคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้เทคนิคการสร้างความคิดและการออกแบบเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อเป็นผู้ประกอบการสำหรับโลกดิจิทัล

Learn the principles of creative thinking, problem-solving techniques, and the design process for digital media through practical project work to enhance your creative thinking skills. Learn techniques for generating ideas and designing for creative development. Explore digital innovation as an entrepreneur in the digital world.

193-208 เทรนด์การตลาดดิจิทัลเพื่องานออกแบบ

3 (2-2-5)

(Digital Marketing trends for design)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การออกแบบสื่อดิจิทัลและเนื้อหาสำหรับการตลาดในยุคปัจจุบัน เรียนรู้วิธีการสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่น่าสนใจ การใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เรียนรู้ทักษะในการออกแบบกลยุทธ์สื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกัน สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มเป้าหมายโซเชียลมีเดียและการตลาดเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพผ่านช่องทางดิจิทัล

Design digital media and content for modern marketing. Learn how to create engaging digital content and utilize social media platforms. Learn skills in designing integrated digital media strategies, creating compelling content tailored to target audiences, and leveraging social media and content marketing effectively through digital channels.

193-207 จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล

3 (3-0-6)

(Ethics and Law for Creative Industries)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

กฎหมาย นโยบายด้านธุรกิจและองค์กรสำหรับสื่อสมัยใหม่ ทรัพย์สินทางปัญญา พาณิชยกรรมอิเล็กทรอนิกส์ หลักคุณธรรมและจริยธรรมทางธุรกิจและงานออกแบบที่ต้องรับผิดชอบต่อสังคม

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

โมดูล ACM-5 ทักษะนักวาดการ์ตูนและออกแบบเกม

193-105 วาดเส้น

3 (2-2-5)

(Drawing)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกฝนการวาดเส้น การให้แสงเงา การสร้างมิติให้กับภาพ สัดส่วน พื้นผิว และองค์ประกอบของวัตถุธรรมชาติและวัตถุที่ถูกสร้างขึ้น ภาพทิวทัศน์ สถาปัตยกรรม เพื่อสร้างทักษะในการวาดภาพ และนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

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

193-108 วาดเส้นขั้นสูง

3 (2-2-5)

(Advanced Drawing)

วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น

ศึกษาทฤษฎีและขบวนการวาดเส้นขั้นสูง โดยการสร้างภาพที่มีความละเอียด ใช้เทคนิคและเครื่องมือทันสมัย ศึกษาหลักกายวิภาค เพื่อการวาดเส้นภาพบุคคล การจัดองค์ประกอบ และวาดเส้นสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะอย่างถูกต้องและสวยงาม

Study advanced drawing theory and processes. By creating images with resolution Use modern techniques and tools Study the principles of anatomy for drawing portraits composition and draw creative lines which can be applied to create art correctly and beautifully.

193-368 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

3 (2-2-5)

(Board Game for Learning)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเบื้องต้น ประเภทของบอร์ดเกม จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

หลักการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ หลักการออกแบบบอร์ดเกมเบื้องต้น สำหรับส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้

Basic principles and theories about board games; types of board games; psychology of board games; principles of applying board games to promote learning in various fields;

basic principles of board game design for enhancing skills and learning.

โมดูล ACM-6 ทักษะการนำเสนองานแบบมีอาชีพ

193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย 3 (2-2-5)
(Creative Storytelling for Contemporary Media)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การใช้ภาษา การสื่อสาร การวางโครงเรื่อง เพื่อใช้กับสื่อร่วมสมัยและสื่อสมัยใหม่ วิธีการเล่าเรื่องผ่านงานออกแบบ การบรรยายเพื่อโน้มน้าวให้กลุ่มเป้าหมายคล้อยตาม

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

193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย 3 (2-2-5)
(Multimedia Presentation Technique)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสารและนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการนำเสนอและเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ ให้แก่ผู้ฟังและกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย

Presentation techniques for multimedia and new media ; practice presentation skill and communication techniques using new media presentation and the selection of appropriate media to convince, motivate and persuade different target audiences.

โมดูล ACM-7 ชุมวิชาโครงการ

193-304 สัมมนา 3 (2-2-5)
(Seminar)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

เทคโนโลยีสำหรับงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลคอนเทนต์ โดยเชิญวิทยากรมาบรรยาย และการศึกษาดูงานในองค์กรธุรกิจ ให้นักศึกษาทำรายงาน นำเสนอผลงาน ร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

Technology and knowledge of current animation and digital content technology from guest speakers; Students will investigate a selected workplace in their chosen discipline. This

requires students to participate with the host workplace and to submit written reports and presenting including discussion.

193-401 จุลนิพนธ์

3 (2-2-5)

(Senior Project)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

วิจัยเพื่อพัฒนาโครงการด้านงานดิจิทัลคอนเทนต์และงานแอนิเมชัน จัดทำรูปเล่ม พร้อมทั้งนำเสนอผลงาน อภิปรายต่อคณะกรรมการ

This subject provides an opportunity for students to complete a sustained piece of research and to develop animation or digital media project. A written report and oral presentation are required.

193-402 ระเบียบวิจัยเพื่อการออกแบบ

3 (3-0-6)

(Research Design and Methodology)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

เรียนรู้วิธีดำเนินการเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่ถูกต้องในการตอบปัญหาหรือโจทย์การวิจัย โดยระบุถึงวิธีการในการเลือกประชากรเป้าหมายและกลุ่มตัวอย่าง การกำหนดตัวแปรและการวัดตัวแปร เครื่องมือและวิธีการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และทดสอบสมมติฐานตลอดจนการรายงานผลการวิจัย

Learn the procedures to obtain accurate answers in addressing research problems or inquiries, by specifying methods for selecting target populations and sample groups, defining variables and measurement instruments, data collection methods, data analysis, hypothesis testing, and reporting research findings.

กลุ่มวิชาเอกเลือก

21 หน่วยกิต

กลุ่มการออกแบบแอนิเมชัน

193-331 การออกแบบตัวละคร

3 (2-2-5)

(Character Design)

วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น

หลักการออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง การถ่ายทอดบุคลิกภาพ การออกแบบลักษณะทั้งทางกายภาพและจินตภาพ ประเภทของคาแรกเตอร์ การสร้างคาแรกเตอร์โปรไฟล์ ผิวกาย การร่างภาพ และการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบตัวละคร

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

193-332 การออกแบบสตอรี่บอร์ด 3 (2-2-5)
(Storyboarding)

วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น

หลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด การสร้างแบบร่าง มุมมอง การสร้างฉาก การสร้างโครงเรื่อง และการสื่อสารเนื้อหาผ่านทางภาพวาด การสร้างความสอดคล้องระหว่างตัวละครและบรรยากาศ การจัดองค์ประกอบในภาพ

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

193-333 โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ 3 (2-2-5)
(3D Modeling)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

แนวความคิดขึ้นรูป 3 มิติ การปั้นรูปทรงที่สมจริง การสร้างเครื่องแต่งกาย เส้นผม ผิวหนัง การใส่กระดูก พื้นผิว ลวดลาย

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

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

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆ การทวิน เฟรมบายเฟรม การเปลี่ยนรูปร่าง การหมุน การเปลี่ยนสีของวัตถุ การสร้างฉากการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต

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

193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

3 (2-2-5)

(Software Package for 3D Animation)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ การสร้างภาพเคลื่อนไหวของคนและสิ่งมีชีวิต

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

193-336 เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน

3 (2-2-5)

(Special Effects for Animation)

วิชาบังคับก่อน: 193-323 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ

193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว การปรับแต่งลักษณะทั้งเสมือนจริงและเหนือจริง เพื่อให้เกิดจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด สร้างสรรค์งานให้แปลกและแตกต่าง การจัดองค์ประกอบ การจัดแสงและสภาพแวดล้อม

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

193-338 การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ

3 (2-2-5)

(Interactive Animation)

วิชาบังคับก่อน: 193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ

193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการสร้างแอนิเมชันที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ การควบคุมตัวละคร การสร้างปุ่ม การเขียน Action script เพื่อควบคุมงานแอนิเมชัน

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

193-340 สต๊อปโมชัน

3 (2-2-5)

(Stop Motion)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสต๊อปโมชัน รูปแบบการสร้างด้วยเทคนิคที่ต่างกันไป เคลย์เมชัน ออปเจ็คแอนิเมชัน คัทเอาท์แอนิเมชัน ฟิชเชิลชัน

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

193-341 การออกแบบโมชั่นกราฟิก 3 (2-2-5)
(Motion Graphics)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การออกแบบและสร้างโมชั่นกราฟิก ทักษะเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์งานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับงานไตเติ้ล และภาพเคลื่อนไหวบนเว็บ

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

193-342 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 1 3 (2-2-5)
(Selected Topics in Animation Technology 1)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน

Topics of knowledge and new technology of animation.

193-343 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 2 3 (2-2-5)
(Selected Topics in Animation Technology 2)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนใจในปัจจุบัน

Topics of knowledge and new technology of animation.

กลุ่มตรีเอกีพีมีเดีย

193-363 การออกแบบอัตลักษณ์และแบรนด์ 3 (2-2-5)
(Brand Identity Design)

วิชาบังคับก่อน: 193-103 หลักการออกแบบกราฟิก

เรียนรู้ความหมายและทักษะในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของแบรนด์ ผ่านการเรียนรู้พื้นฐานด้านการสร้างแบรนด์ อัตลักษณ์ภาพลักษณ์ และการออกแบบโลโก้ พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารแก่น คุณค่า และบุคลิกภาพของแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพผ่านองค์ประกอบทางภาพ

Learn the meaning and skills of creating the identity of a brand through fundamental knowledge in brand building, visual identity, and logo design. Develop an understanding of effective communication of brand essence, values, and personality through visual elements.

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

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการและฝึกฝนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ขั้นตอนการออกแบบ การผลิต กระบวนการเผยแพร่และกระจายข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัล

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

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

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ออกแบบสื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ การเขียน Action script เพื่อควบคุมงาน การโต้ตอบสื่อสารระหว่างผู้ใช้และสื่อพร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ

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

193-369 อินโฟกราฟิก **3 (2-2-5)**
(Infographic)

วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ

ฝึกปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกสำหรับสื่อข้อมูล ฝึกวิเคราะห์และสื่อสารข้อมูลแบบต่างๆ ผ่านทางภาพกราฟิกที่สวยงาม จัดทำได้และสามารถถ่ายทอดสารและข้อมูลที่ครบถ้วน ถูกต้องไปยังผู้ชมได้

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

193-371 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1 **3 (2-2-5)**
(Selected Topics in New Media 1)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ที่น่าสนใจและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและระบบวิถีชีวิตของคนทั่วโลก

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

193-372 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 2 3 (2-2-5)
(Selected Topics in New Media 2)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ที่น่าสนใจและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและระบบวิถีชีวิตของคนทั่วโลก

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

193-373 เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานแอนิเมชัน 3 (2-2-5)
(Multimedia technology for Animation)

วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย การใช้ข้อความ ภาพ เสียง วิดีทัศน์ รูปแบบการนำเสนอ

เพื่อนำไปใช้ประยุกต์ใช้กับงานมัลติมีเดียด้านต่างๆ เช่น ด้านแอนิเมชัน ด้านงานโฆษณา ด้านการศึกษา

และด้านธุรกิจ เป็นต้น

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

193-374 UX และ UI ในงานออกแบบ 3 (2-2-5)
(User Experience & User Interface Design)

วิชาบังคับก่อน: 193-103 หลักการออกแบบกราฟิก

เรียนรู้พื้นฐานของการออกแบบประสบการณ์ รวมถึงการเข้าใจผู้ใช้งาน บทบาท หน้าที กระบวนการคิด

เพื่อสร้างประสบการณ์ของผู้ใช้ที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์และบริการให้เกิดผลบวกและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Learn the fundamental understanding of experience design, including user comprehension, roles, responsibilities, thought processes, to create user experiences that positively impact products and services, efficiently meeting user needs.

193-375 การ์ตูนและงานภาพประกอบ**3 (2-2-5)****(Cartoon and illustration)**

วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับน้กออกแบบ

เรียนรู้ทฤษฎีสี เทคนิคการใช้สี และ เทคนิคการวาดด้วยมือ หรือ โปรแกรมสำเร็จรูปด้านกราฟิก การจัดองค์ประกอบภาพสัดส่วน การหาแนวคิด ศึกษาจากงานภาพประกอบ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อนำมาต่อยอดและพัฒนาผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Learn color theory, techniques for using color, and hand-drawing or graphic software skills. Organizing image elements, proportions, brainstorming, studying illustrations both domestically and internationally to advance and enhance work effectively.

193-376 การออกแบบอาร์ตทอย**3 (2-2-5)****(Art Toy Design)**

วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น

เรียนรู้หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอาร์ตทอย ศึกษาแนวความคิด อัตลักษณ์ ขบวนการออกแบบเพื่อการสร้างสรรค์ รวมถึงองค์ประกอบต่างๆของอาร์ตทอย และเรียนรู้วิธีการทางการตลาด

การโปรโมทสินค้า เพื่อการสร้างสรรค์อาร์ตทอยอย่างมีประสิทธิภาพ

Learn the principles and theories of art toy design. Study the concept of identity Design Process for Creativity Including various elements of art toys. and learn how to market Product promotion for efficient art toy creation.

193-403 การจัดนิทรรศการเพื่องานออกแบบ**3 (2-2-5)****(Exhibition for Design)**

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการออกแบบและงานองค์ประกอบในการจัดนิทรรศการทั้งทางด้านเทคนิคการจัดการและทางด้านสื่อความหมายและสัญลักษณ์ การจัดแสดงนิทรรศการทางด้านส่งเสริมวิชาการและการศึกษาดูงานจากสถานที่จริง

Study and practice designing and composing elements for organizing exhibitions, encompassing technical management, as well as semantic and symbolic communication. Curating exhibitions for academic and educational promotion, with on-site observational learning.

4. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

4.1 มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

(1) ด้านความรู้

- 1.1 มีความรู้ ความเข้าใจ ในหลักการและทฤษฎีทางศิลปะ
- 1.2 สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการต่อยอดและการทำงานได้
- 1.3 สามารถบูรณาการความรู้ทางวิชาชีพกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

(2) ด้านทักษะ

- 2.1 สามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดอย่างมีระบบและมีเหตุผลตามหลักวิชาการในสาขาวิชา
- 2.2 สามารถสื่อสารองค์ความรู้กับบุคคลที่หลากหลายได้
- 2.3 สามารถใช้เครื่องมือเพื่อการออกแบบสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.4 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาข้อมูล นำเสนอ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) ด้านจริยธรรม

- 3.1 สามารถแสดงออกถึงความมีวินัย ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์สุจริต ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม
- 3.2 สามารถเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและแก้ไขข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้
- 3.3 สามารถรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมด้วยจิตสาธารณะ และแสดงออกถึงความมีจรรยาบรรณทางวิชาการ และวิชาชีพ

(4) ด้านลักษณะบุคคล

- 4.1 แสดงออกถึงความมุ่งมั่น ตั้งใจ สามารถปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความรับผิดชอบ สร้างสรรค์และสามัคคีที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์
- 4.2 แสดงออกถึงการมีภาวะผู้นำ ใฝ่เรียนรู้ ตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม
- 4.3 สามารถเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้
- 4.4 แสดงออกถึงแนวคิดของการเป็นผู้ประกอบการในด้านการเห็นคุณค่าของการใช้ทรัพยากร กล้าตัดสินใจ ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค

4.2 ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หลักสูตร (PLOs)	มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา			
	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้าน จริยธรรม	ด้านลักษณะ บุคคล
PLO1 อธิบายพื้นฐานงาน แอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และ ศิลปะ	1.1	2.1	3.1	4.1
PLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อ ออกแบบผลงานแอนิเมชันและสื่อ สร้างสรรค์	1.1, 1.2	2.3	3.1	4.1, 4.3
PLO3 วิเคราะห์งานออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อให้สอดคล้อง กับแนวโน้มในปัจจุบัน	1.1, 1.2	2.2	3.3	4.2
PLO4 ใช้ทักษะดิจิทัลและ เครื่องมือทางการออกแบบและ นำมาปรับใช้ได้อย่างต่อเนื่อง	1.1, 1.2	2.3, 2.4	3.3	4.1, 4.3
PLO5 สังเคราะห์และประเมิน งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ได้	1.1, 1.2	2.3	3.1	4.1
PLO6 นำเสนอโครงการจาก การฝึกปฏิบัติงานในสถาน ประกอบการในวิชาชีพ ศึกษาได้	1.1, 1.2, 1.3	2.4	3.1, 3.2	4.1, 4.4
PLO7 มีคุณธรรมจริยธรรม มี ความรับผิดชอบ และปฏิบัติงาน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพ	1.3		3.1, 3.2	4.2, 4.4
PLO8 นำความรู้ด้านการตลาด ดิจิทัลมาบูรณาการกับการออกแบบ เพื่อสื่อสาร นำเสนอและจัด แสดงผลงานได้อย่างมีระบบ	1.1, 1.2, 1.3	2.2, 2.4	3.1, 3.3	4.1, 4.2

4.3 แผนที่แสดงการเชื่อมโยงระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล(MLOs)

โมดูล	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล (MLOs)	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป									
โมดูลสมรรถนะทางภาษา	3							✓	✓
โมดูลสมรรถนะทางดิจิทัล	3				✓			✓	
โมดูลกลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน	5							✓	✓
ชุดวิชา 9 โมดูล									
Module IT-1 Generative AI Literacy	ประยุกต์ใช้เครื่องมือ Generative AI เพื่อสนับสนุนการใช้งานร่วมกับโปรแกรมต่างๆ ในการทำงาน			✓	✓	✓		✓	✓
Module ACM-1 ทักษะผู้อุตสาหกรรมการออกแบบ	ผลิตผลงานออกแบบได้อย่างมืออาชีพ	✓	✓					✓	✓
Module ACM-2 ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะร่วมสมัย	ใช้ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะสากล ต่อยอดไปสู่การพัฒนาผลงานออกแบบ	✓						✓	
Module ACM-3 ชุดวิชาออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์	สร้างสรรค์การออกแบบงานแอนิเมชัน และการออกแบบตัวละคร ได้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Module ACM-4 ชุด	ประยุกต์ใช้ความรู้ในด้านการ	✓		✓	✓		✓	✓	✓

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

โมดูล	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล (MLOs)	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
วิชาการตลาดดิจิทัล	ออกแบบและการตลาดเพื่อสร้างสรรค์งานสื่อดิจิทัล								
Module ACM-5 ทักษะนักวาดการ์ตูน	สามารถสร้างงานการ์ตูนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้						✓		
Module ACM-6 ทักษะพื้นฐานการออกแบบเกม	สามารถออกแบบเกมขั้นพื้นฐานได้						✓		
Module ACM-7 ทักษะการนำเสนอผลงานแบบมืออาชีพ	นำเสนอผลงานออกแบบได้อย่างมืออาชีพ						✓	✓	✓
Module ACM-8 ชุมวิชาโครงการ	นำเสนอผลงานโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับสถาบันได้						✓	✓	✓

ตารางที่ 4.4 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping) ตามลำดับปีที่ศึกษาและภาคการศึกษา

Introductory (I): รายวิชาที่มีเนื้อหาหรือทักษะระดับพื้นฐานที่จำเป็นต่อการบรรลุ PLOs

Reinforce (R): รายวิชาที่มีเนื้อหาหรือทักษะระดับกลางขึ้นจากระดับพื้นฐานที่จำเป็นต่อการบรรลุ PLOs

Mastery (M): รายวิชาที่มีเนื้อหาหรือทักษะเชิงลึกที่จำเป็นต่อการบรรลุ PLOs

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8
ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1									
117-601	ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง								I
117-401	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน							I	I
117-501	เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์				I				I
193-102	โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ	I	I						I
193-103	หลักการออกแบบกราฟิก	I	I						I
193-105	วาดเส้น	I	I						I
193-104	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ	I	I						I
ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2									

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO
		1	2	3	4	5	6	7	8
117-402	ภาษาอังกฤษขั้นสูง							I	I
117-502	เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต							I	I
190-104	หลักการเขียนโปรแกรมด้วย Generative AI							I	I
190-105	ความรู้เบื้องต้นของ Generative AI				I			I	
193-204	ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล	R		I	I				I
193-106	หลักการออกแบบแอนิเมชัน	R	I					I	I
193-108	วาดเส้นขั้นสูง	R		R	R	R			R
ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1									
117-403	ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ							R	R
117-602	การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน							I	I
190-102	คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ							I	I
193-201	ศิลปะไทย		I	I					
193-205	การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย			I	I				I
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2									
117-503	การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล							R	R
190-106	การประยุกต์ใช้ Generative AI		I		I			I	
193-203	ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย			R	R				R
193-206	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล		I		I			I	I
193-302	เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย		I	I				I	I
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1									
117-603	แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน							R	R
193-303	เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย				R	R		R	R
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
xxx-xxx	วิชาเลือกเสรี								

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8
xxx-xxx	วิชาเลือกเสรี								
ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2									
193-490	เตรียมสหกิจศึกษา							R	R
193-208	เทรนด์การตลาดดิจิทัลสำหรับงานออกแบบ			R	R	R			R
193-207	จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล							M	R
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 3									
193-491	สหกิจศึกษา		R	R	R	R	R	M	M
ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1									
193-304	สัมมนา	R			R	R	M	M	R
193-402	ระเบียบวิจัยเพื่องานออกแบบ			M		M		M	M
193-403	การจัดนิทรรศการเพื่องานออกแบบ	R			M		M		M
ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2									
193-401	จุลนิพนธ์	M	M	M	M	M	M	M	M
วิชาเอกเลือก กลุ่มแอนิเมชัน									
193-331	การออกแบบตัวละคร	R	R	R	R				R
193-332	การออกแบบสตอรี่บอร์ด	R	R	R	R				R
193-333	โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ	R	R		R		R		R
193-334	โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ	M	M		M	R	M		M
193-335	โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ	M	M		M	R	M		M
193-336	เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน	R	M	M	M				
193-338	การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ	R			R		R		R
193-340	สต็อปโมชั่น	R	R		R		R		R
193-341	การออกแบบโมชั่นกราฟิกส์	R	R		R		R		R
193-342	ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว 1	R	R	R	R	R	R	R	R
193-343	ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว 2	M	R	R	M	R	M	M	M
วิชาเอกเลือก กลุ่มครีเอทีฟมีเดีย									

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO	PLO
		1	2	3	4	5	6	7	8
193-363	การออกแบบอัตลักษณ์และแบรนด์	R	R	R	R	R			R
193-364	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	R		R		R			R
193-367	การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อสมัยใหม่	R	R	R			R		R
193-368	บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	R	R		R	R		R	R
193-369	อินโฟกราฟิก	R	R	R	R				R
193-371	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1	R	R	R	R	R		R	R
193-372	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 2	M	R	R	M	R		M	M
193-373	เทคโนโลยีมีัลดีมีเดียสำหรับงานแอนิเมชัน	R	R	R	R		R		R
193-374	UX และ UI ในงานออกแบบ	R		R	R	R		R	R
193-375	การ์ตูนและงานภาพประกอบ	R	R		R				R
193-376	การออกแบบอาร์ตทอย	R		R	R	R		R	R
วิชาเลือก หมวดศึกษาทั่วไป									
103-121	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร							I	
103-131	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน							I	
103-141	ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน							I	
103-203	ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก							I	
103-206	อาหาร การดูแลสุขภาพ และการออกกำลังกาย							I	
103-209	ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต							I	
103-210	นิยามไทยและอัครรยในสยาม							I	
103-212	จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต							I	
103-304	เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม						I		
103-308	การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์	I							
117-604	การสร้างนวัตกรรม และปฏิบัติการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ								I

หมวดที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้

1. แผนการเรียน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี

แผนการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี				
ปี ที่	ภาค ที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1	1	117-601	ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง	3 (3-0-6)
		117-401	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	3 (2-2-5)
		117-501	เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์	3 (2-2-5)
		193-102	โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ	3 (2-2-5)
		193-103	หลักการออกแบบกราฟิก	3 (2-2-5)
		193-105	วาดเส้น	3 (2-2-5)
		193-104	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ	3 (3-0-6)
รวม				21
1	2	117-402	ภาษาอังกฤษขั้นสูง	3 (2-2-5)
		117-502	เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3 (2-2-5)
		190-104	หลักการเขียนโปรแกรมด้วย Generative AI	3 (2-2-5)
		190-105	ความรู้เบื้องต้นของ Generative AI	3 (2-2-5)
		193-204	ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล	3 (2-2-5)
		193-106	หลักการออกแบบแอนิเมชัน	3 (2-2-5)
		193-108	วาดเส้นขั้นสูง	3 (2-2-5)
รวม				21
2	1	117-403	ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ	3 (2-2-5)
		117-602	การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน	3 (2-2-5)
		190-102	คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3 (3-0-6)
		193-201	ศิลปะไทย	3 (3-0-6)
		193-205	การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย	3 (2-2-5)
		193-XXX	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
		193-XXX	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)

แผนการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี				
รวม				21
2	2	117-503	การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล	3 (2-2-5)
		190-106	การประยุกต์ใช้ Generative AI	3 (2-2-5)
		193-203	ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย	3 (3-0-6)
		193-206	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล	3 (2-2-5)
		193-302	เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย	3 (2-2-5)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
รวม				21
3	1	117-603	แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน	3 (2-2-5)
		193-303	เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย	3 (3-0-6)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
		xxx-xxx	เลือกเสรี	3 (x-x-x)
		xxx-xxx	เลือกเสรี	3 (x-x-x)
รวม				18
3	2	193-490	เตรียมสหกิจศึกษา	1 (0-2-1)
		193-208	เทรนด์การตลาดดิจิทัลเพื่องานออกแบบ	3 (2-2-5)
		193-207	จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล	3 (2-2-5)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3 (3-0-6)
รวม				10
3	3	193-491	สหกิจศึกษา (Cooperative Education)	5
รวม				5
4	1	193-304	สัมมนา	3 (2-2-5)
		193-402	ระเบียบวิจัยเพื่องานออกแบบ	3 (3-0-6)
		193-403	การจัดนิทรรศการเพื่องานออกแบบ	3 (2-2-5)
รวม				9
4	2	193-401	จูลนิพนธ์	3
รวม				3

2. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

ตารางที่ 4.1 กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)

PLO	กลยุทธ์การสอน	วิธีการประเมินผล
PLO 1 อธิบายพื้นฐานงานแอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และศิลปะ	1.บรรยายเนื้อหา 2.ศึกษาผลงานการออกแบบ 3.อภิปราย	1.ประเมินจากความสามารถในการอธิบายเนื้อหา 2.ประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย 3.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน
PLO 2 ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อออกแบบผลงานแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์	1.บรรยายให้ความรู้ในด้านการออกแบบผลงาน 2.มอบหมายหัวข้อให้ออกแบบผลงาน	1.สามารถอธิบายถึงแนวคิดในการออกแบบ 2.ประเมินจากการนำเสนอ 3.การสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ 4.ประเมินจากการกลุ่มและเดี่ยว
PLO 3 วิเคราะห์งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มในปัจจุบัน	1.บรรยาย/อภิปราย 2.กรณีศึกษา 3.โครงการ	1.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน 2.ประเมินจากโครงการเดี่ยวและกลุ่ม 3.ประเมินจากผลสอบภาคทฤษฎีและปฏิบัติ
PLO 4 ใช้ทักษะดิจิทัลและเครื่องมือทางการออกแบบและนำมาปรับใช้ได้อย่างต่อเนื่อง	1.บรรยาย/อภิปราย 2.โครงการ 3.กำหนดให้วิพากษ์ผลงาน	1.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน 2.ประเมินจากโครงการเดี่ยวและกลุ่ม 3.ประเมินจากผลสอบภาคทฤษฎีและปฏิบัติ
PLO 5 สังเคราะห์และประเมินงานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ได้	1.บรรยาย/อภิปราย 2.กรณีศึกษา 3.โครงการ	1.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน 2.ประเมินจากโครงการเดี่ยวและกลุ่ม 3.ประเมินจากผลสอบภาคทฤษฎีและปฏิบัติ
PLO 6 นำเสนอโครงการจากการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการในวิชา	1.โครงการ 2.วิพากษ์	1.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน 2.ประเมินจากโครงการเดี่ยว

PLO	กลยุทธ์การสอน	วิธีการประเมินผล
วิชาสหกิจศึกษาได้		
PLO 7 มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบ และปฏิบัติงานตามจรรยาบรรณวิชาชีพ	1.บรรยาย/อภิปราย 2.กรณีศึกษา 3.ใช้สถานการณ์จำลอง	1.ประเมินจากผลงานเดี่ยวและกลุ่ม 2.ประเมินจากการทดสอบทฤษฎีและปฏิบัติ
PLO 8 นำความรู้ด้านการตลาดดิจิทัลมาบูรณาการกับการออกแบบเพื่อสื่อสาร นำเสนอ และจัดแสดงผลงานได้อย่างมีระบบ	1.ศึกษาดูงาน 2.สถานการณ์จำลอง 3.โครงงาน 4.ระดมสมอง	1.ประเมินจากผลงานเดี่ยวและกลุ่ม 2.ประเมินจากการทดสอบปฏิบัติ

3. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (สหกิจศึกษา)

จากความต้องการที่บัณฑิตควรมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นหลักสูตรได้กำหนดให้มีแผนการเรียนสำหรับนักศึกษาที่ต้องการฝึกประสบการณ์ในรูปแบบสหกิจศึกษา นักศึกษาต้องลงเรียนวิชาเตรียมสหกิจศึกษา เว้นแต่กรณีที่นักศึกษามีปัญหาไม่สามารถไปฝึกประสบการณ์ได้ก็จะเป็นการอนุโลมให้เรียนรายวิชาเลือกเฉพาะด้านแทน

3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์สหกิจศึกษา

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์สหกิจศึกษาของนักศึกษา มีดังนี้

1. ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
2. บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม
3. มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
4. มีระเบียบวินัย ตรงเวลา เข้าใจวัฒนธรรมและสามารถปรับตัวเข้ากับสถานประกอบการได้
5. มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

3.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 3 ของปีการศึกษาที่ 3 (สหกิจศึกษา)

3.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

4. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำโครงการ ควรเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ แอนิเมชัน งานกราฟิก สื่อสมัยใหม่เพื่อการใช้งานจริง หรือเพื่อการศึกษา หรือเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยควรมีองค์การที่อ้างอิงและคาดว่าจะนำไปใช้งานหากโครงการสำเร็จ และมีรายงานที่ต้องนำเสนอตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด อย่างเคร่งครัด หรือเป็นโครงการที่มุ่งเน้นการสร้างผลงานวิจัยเพื่อพัฒนางานด้านแอนิเมชันและงานออกแบบสื่อสมัยใหม่

4.1 คำอธิบายโดยย่อ

โครงการที่นักศึกษาสนใจ สามารถอธิบายทฤษฎีที่นำมาใช้ในการทำโครงการ ประโยชน์ที่จะได้รับจากการทำโครงการ มีขอบเขตโครงการที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

4.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีม มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ โปรแกรม ในการทำโครงการ โครงการสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อได้

4.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 1 ของปีการศึกษาที่ 4

4.4 จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

4.5. การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการประชุมนักศึกษา การให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงการทางเว็บไซต์ และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ อีกทั้งมีตัวอย่างโครงการให้ศึกษา

หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร

5.1 ชื่อ ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

5.

1.1 ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร

คำนำหน้าชื่อ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	คุณวุฒิ/สาขาวิชา ชื่อสถาบัน	ผลงานทางวิชาการ
นาย	อาจารย์	อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์	- กศ.ม.(ศิลปศึกษา)มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2557 - ศป.บ.(นิเทศศิลป์)มหาวิทยาลัยบูรพา 2552	อ้างอิงเพิ่มเติม ภาคผนวก
นาย	อาจารย์	วิเชษฐ์ แสงดวงดี	- ค.ต.(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2558 - ศษ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2541 - ศษ.บ.(โสตทัศนศึกษา)มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2531	อ้างอิงเพิ่มเติม ภาคผนวก
นาย	อาจารย์	ปัญญาเวช บุญรอด	- ศศ.ม.(ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร 2558 - ศป.บ.(นิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยบูรพา 2552	อ้างอิงเพิ่มเติม ภาคผนวก
นางสาว	อาจารย์	มนฤดี มิตรเจริญถาวร	- ศป.ม.(นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2549 - ศป.บ.(การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร 2541	อ้างอิงเพิ่มเติม ภาคผนวก

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

คำนำหน้าชื่อ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ- สกุล	คุณวุฒิ/สาขาวิชา ชื่อสถาบัน	ผลงานทางวิชาการ
นาย	อาจารย์	ภัทรพล เกิดปรานค์	- ศล.ม.(ทัศนศิลป์) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2565 - ศ.บ.(จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร 2553	อ้างอิงเพิ่มเติม ภาคผนวก

5.2 การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- 1.1 มหาวิทยาลัยสยามจัดให้มีการปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ โดยอาจารย์ใหม่ทุกคนเข้าโปรแกรมปฐมนิเทศ ประกอบด้วย
 - 1.1.1 บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของอาจารย์ตามพันธกิจ
 - 1.1.2 สิทธิประโยชน์ของอาจารย์และกฎระเบียบต่าง ๆ
 - 1.1.3 หลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และกิจกรรมต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย
 - 1.1.4 มีการจัดทำเอกสารเป็นคู่มือสำหรับอาจารย์ใหม่
- 1.2 คณะมอบหมายอาจารย์อาวุโสเป็นอาจารย์พี่เลี้ยง โดยมีหน้าที่
 - 1.2.1 ให้คำแนะนำและคำปรึกษาเพื่อส่งเสริมให้เรียนรู้และปรับตนเองเข้าสู่การเป็นอาจารย์ในคณะ
 - 1.2.2 แนะนำแนวทางการพัฒนาผู้เรียนด้วยเทคนิคการจัดการศึกษาและการจัดกิจกรรม
 - 1.2.3 ให้คำแนะนำและนิเทศการสอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ต้องสอนคู่กับอาจารย์อาวุโส
 - 1.2.4 ประเมินและติดตามความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานของอาจารย์ใหม่
- 1.3 อาจารย์ทุกคนได้รับการพัฒนาอย่างทั่วถึง ในด้านจัดการเรียนการสอน และความรู้ที่ทันสมัย ตลอดจนการวิจัย โดยจัดกิจกรรมพัฒนาวิชาการภายในคณะและส่งเสริมให้เข้าร่วมประชุมสัมมนา และอบรมในสถาบันการศึกษาอื่น ดังนี้
 - 1.3.1 สนับสนุนให้เข้าร่วมอบรม ประชุมวิชาการภายในมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นโครงการที่จัดโดยศูนย์พัฒนาการเรียนการสอน โครงการพัฒนาวิชาการของคณะต่างๆ และโครงการพัฒนาวิชาการของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
 - 1.3.2 สนับสนุนให้เข้าร่วมอบรม ประชุมวิชาการภายนอกมหาวิทยาลัย เช่น การประชุมวิชาการที่จัดโดยองค์กรวิชาชีพ จัดโดยมหาวิทยาลัยต่างๆ ในประเทศไทย
 - 1.3.3 อาจารย์ทุกคนในคณะฯ ต้องเข้าร่วมการอบรมอย่างน้อยปีการศึกษาละ 2 ครั้ง
 - 1.3.4 ศึกษาดูงานอบรมในต่างประเทศ คณะฯ จัดโครงการดูงานต่างประเทศแก่อาจารย์ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง ในภาคการศึกษาที่ 1

5.3 การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

1. การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

1.1 จัดระบบการประเมินผลด้านการสอนและการประเมินผลอย่างมีส่วนร่วมระหว่างผู้สอน ผู้บริหาร และผู้เรียน โดยอาจารย์ทุกคนต้องประเมินผลด้านการสอนของตนใน Portfolio รายวิชา นักศึกษาต้องประเมินการสอนของอาจารย์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตก่อนรับทราบเกรดของแต่ละรายวิชา

1.2 ส่งเสริมให้อาจารย์เข้าร่วมการสัมมนาเชิงปฏิบัติการเพื่อทบทวน / ประเมินผลการจัดการเรียนการสอนประจำปีตามรายละเอียดหลักสูตรและรายละเอียดของรายวิชา (Course Specification) ที่จัดโดยศูนย์พัฒนาการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยสยาม

1.3 กำหนดให้มีการวิจัยในชั้นเรียน ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยสยามที่ทุกรายวิชาต้องส่งผลการวิจัยในชั้นเรียนเมื่อสิ้นสุดการสอนภายใน 1 เดือน

1.4 พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา โดยส่งเสริมให้ทุกรายวิชาทำ e-Learning

2. การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

2.1 ส่งเสริมให้อาจารย์สอบประกาศนียบัตร Microsoft Certificate และ Adobe Certificate

2.2 พัฒนาและส่งเสริมให้อาจารย์เขียนตำราและเอกสารประกอบการสอน

2.3 พัฒนาการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ

2.4 พัฒนาคุณวุฒิให้สูงขึ้น

3. การพัฒนาเชิงวิชาชีพแก่บุคลากรสายสนับสนุน

3.1 คณะฯ จัดประเมินผลการทำงานในคณะเมื่อสิ้นสุดปีการศึกษาทุกปี และให้บุคลากรสายสนับสนุนเข้าร่วมการประชุมด้วย

3.2 คณะฯ เสริมทักษะการทำงานที่ทันสมัยให้แก่บุคลากรทุกคน โดยจัดให้บุคลากรสายสนับสนุนเข้าร่วมการประชุมทางวิชาการทั้งภายในและภายนอก

4. การพัฒนาสื่อ สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ เทคโนโลยี สื่ออิเล็กทรอนิกส์

4.1 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ของนักศึกษาในหลักสูตร เป็นการใช้ทรัพยากรร่วมกันกับ ส่วนกลางคือมหาวิทยาลัย ประกอบด้วย สำนักทรัพยากรสารสนเทศ ศูนย์คอมพิวเตอร์ ห้องเรียน ศูนย์กีฬา ห้องปฐมพยาบาล ห้องละหมาด ห้องโยคะ ห้อง common room ห้อง self-study เป็นต้น

4.2 หลักสูตรมีระบบในการรับฟังข้อร้องเรียนจากนักศึกษา เช่น ด้านความพร้อมของอุปกรณ์ในห้องเรียน เทคโนโลยีและสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ สัญญาณอินเทอร์เน็ต เป็นต้น เพื่อแจ้งต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขต่อไป

4.3 หลักสูตรทำการประเมินความพึงพอใจในสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ เป็นการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อนำผลการดำเนินงานมาสู่การปรับปรุงพัฒนาต่อไป

5.4 งบประมาณตามแผน

5.4.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ 2567	ปีงบประมาณ 2568	ปีงบประมาณ 2569	ปีงบประมาณ 2570	ปีงบประมาณ 2571
ค่าบำรุงการศึกษา	562,500	1,218,750	1,968,750	2,812,500	3,187,500
ค่าลงทะเบียน	1,479,750	3,206,125	5,179,125	7,398,750	8,385,250
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	-	-	-	-	-
รวมรายรับ	2,042,250	4,424,875	7,147,875	10,211,250	11,572,750

5.4.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย บาท)

รายละเอียดรายจ่าย	ปีงบประมาณ 2567	ปีงบประมาณ 2568	ปีงบประมาณ 2569	ปีงบประมาณ 2570	ปีงบประมาณ 2571
ก. งบดำเนินการ					
1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	1,000,000.00	1,050,000.00	1,100,000.00	1,100,000.00	1,150,000.00
2. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน (ไม่รวม 3)	500,000.00	800,000.00	800,000.00	800,000.00	800,000.00
3. ทุนการศึกษา	228,230.00	230,00.00	230,000.00	230,000.00	230,000.00
4. รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	1,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00	1,000,000.00
รวม (ก)	2,728,230.00	3,080,000.00	3,130,000.00	3,130,000.00	3,180,000.00
ข. งบลงทุน					

รายละเอียดรายจ่าย	ปีงบประมาณ 2567	ปีงบประมาณ 2568	ปีงบประมาณ 2569	ปีงบประมาณ 2570	ปีงบประมาณ 2571
ค่าครุภัณฑ์	100,000.00	170,000.00	170,000.00	200,000.00	200,000.00
รวม (ข)	100,000.00	170,000.00	170,000.00	200,000.00	200,000.00
รวม (ก) + (ข)	2,828,230.00	3,250,000.00	3,300,000.00	3,330,000.00	3,380,000.00
จำนวนนักศึกษา	30	35	40	45	50
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	35,000.00	35,000.00	37,000.00	39,000.00	40,000.00

5.4.3 ค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี (สูงสุด) 80,000บาท

หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มีระบบและกลไก การรับนักศึกษาใหม่ (ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรฯ 65) คือ

1. หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี จะต้องเป็นผู้สำเร็จ การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

2. คุณสมบัติเพิ่มเติมสำหรับผู้เรียนที่ยังไม่ผ่านการเรียนวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านศิลปะให้เข้าร่วมโครงการปรับพื้นฐานด้านการพัฒนาด้านศิลปะ

3. ทำประวัติผู้สมัคร

4. มีการตรวจสอบเอกสารการสมัครของนักศึกษาจากสำนักรับสมัคร

5. ขึ้นทะเบียนนักศึกษา

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

1.1 การสนับสนุนและการให้คำแนะนำนักศึกษา

1.1.1 การให้คำปรึกษาด้านวิชาการและอื่น ๆ แก่นักศึกษา

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

1.1.2 การอุทธรณ์ของนักศึกษา

การอุทธรณ์ของนักศึกษาเป็นไปตามกฎระเบียบของสำนักทะเบียนและวัดผล มหาวิทยาลัยสยาม โดยนักศึกษาต้องใช้แบบฟอร์ม คำร้องทั่วไป เพื่อยื่นต่อนายทะเบียน โดยระบุเรื่องที่ต้องการยื่นคำร้อง พร้อมเหตุผลประกอบ การพิจารณาคำร้องจะกระทำแล้วเสร็จภายใน 7 วัน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

1.2 ความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และหรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

1.2.1 ความต้องการบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในตลาดแรงงานของสังคมมีมาก โดยนักศึกษาสำเร็จการศึกษาได้งานทำไม่เกิน 1 ปี

1.2.2 จากผลสำรวจเพื่อปรับปรุงหลักสูตร พบว่าผู้ใช้บัณฑิตต้องการบัณฑิตที่มีความรู้ใน แนวกว้าง ดังนั้นหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จึง เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบทางธุรกิจที่เกิดจากเทคโนโลยีใหม่ ๆ

1.3 การประกันคุณภาพด้านนักศึกษา

1.3.1 การรับนักศึกษา

เกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือกนักศึกษามีความโปร่งใส ชัดเจนและสอดคล้องกับคุณสมบัติ ของนักศึกษาที่กำหนดในหลักสูตร มีเครื่องมือที่ใช้ในการคัดเลือก ข้อมูล หรือวิธีการคัดเลือกนักศึกษา ให้ได้นักศึกษาที่มีความพร้อมทางปัญญา สุขภาพกายและจิต ความมุ่งมั่นที่จะเรียน และมีเวลาเรียน เพียงพอเพื่อให้สามารถสำเร็จการศึกษาได้ตามระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด โดยดำเนินการดังต่อไปนี้

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

1.3.2 การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษา

การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษาดำเนินการดังต่อไปนี้

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

1.3.3 ผลที่เกิดกับนักศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

ผลที่เกิดกับนักศึกษา มีรายงานผลการดำเนินการดังต่อไปนี้

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

2. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี สำหรับสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

รับนักศึกษาปีการศึกษาละ 30 คน และเพิ่มขึ้นตามลำดับโดยคาดว่านักศึกษาจะสำเร็จการศึกษาในแต่ละปีการศึกษา ดังนี้

ชั้นปี	ปีการศึกษา				
	2567	2568	2569	2570	2571
ชั้นปีที่ 1	30	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 2	-	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 3	-	-	30	30	30
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	30	30
รวม	30	60	90	120	120
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	30	30

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1. กฎระเบียบ หลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

1.1 นักศึกษามีสิทธิ์เข้าสอบในรายวิชาใดจะต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของ ชั่วโมงที่มีการสอนในวิชานั้น

1.2 สัญลักษณ์ของการวัดผล

ผลการสอบของแต่ละรายวิชา จะวัดออกมาเป็นลำดับชั้น(Grade) โดยมีแต้มประจำ (Grade Point) ดังนี้

ลำดับชั้น	ความหมาย	แต้ม
A	ดีเยี่ยม	4.00
B ⁺	ดีมาก	3.50
B	ดี	3.00
C ⁺	ค่อนข้างดี	2.50
C	พอใช้	2.00
D ⁺	อ่อน	1.50
D	ผ่าน	1.00
F	ตก	0

การให้ F จะกระทำได้นี้

- นักศึกษาเข้าสอบและสอบตก หรือทุจริตในการสอบ
- นักศึกษาขาดสอบไม่ได้รับอนุมัติจากอธิการบดี
- นักศึกษาไม่มีสิทธิ์เข้าสอบเนื่องจากการได้รับการตัดสินใจว่าเวลาเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 ในรายวิชานั้น

1.3 นอกจากจัดลำดับชั้นทั้ง 8 ดังกล่าว ในข้อ 1.2 แล้ว ผลการศึกษาของรายวิชาหนึ่ง ๆ อาจจะได้ด้วยสัญลักษณ์ต่อไปนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
W	เพิกถอนโดยได้รับอนุมัติ(Withdraw with Permission)
S	การเรียนเป็นที่พอใจ (Satisfactory)
U	การเรียนไม่เป็นที่พอใจ (Unsatisfactory)
I	การวัดผลไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
P	การสอนยังไม่สิ้นสุด (In Progress)
AU	การลงทะเบียนเพื่อร่วมฟัง (Audit)

2. กระบวนการพิจารณาความเที่ยง ความตรง ของการประเมินผล

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

มีกระบวนการดังนี้

2.1 คณะกรรมการบริหารหลักสูตร กำกับติดตามให้อาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชา กำหนดวิธีการสอน การประเมินผล เกณฑ์การประเมินผล การกระจายน้ำหนัก ให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) ซึ่งกำหนดไว้ในเค้าโครงการเรียนรู้อัตราวิชา

2.2 มหาวิทยาลัยมีคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษาซึ่งได้รับการแต่งตั้งจากสภามหาวิทยาลัย ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิระดับรองศาสตราจารย์หรือปริญญาเอกจากภายนอก และภายในสถาบัน ทำหน้าที่ในการกลั่นกรอง/วิพากษ์ข้อสอบก่อนนำไปใช้ เพื่อให้มั่นใจว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับรายวิชา (CLOs) ได้รับการประเมินอย่างครบถ้วน และเหมาะสม เพื่อให้การให้ระดับคะแนน (เกรด) มีความเหมาะสมเป็นธรรมกับผู้เรียนทุกคน

2.3 หลักสูตรมีการกำหนดระยะเวลาในการประเมินผลที่ชัดเจน โดยอาจารย์ผู้สอนจะแจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงกำหนดการส่งงาน การสอบกลางภาค และการสอบปลาย และมีการสื่อสารไปยังผู้เรียน

2.4 เมื่อการสอบ การวัด และการประเมินผลเสร็จสิ้น คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา จะพิจารณาคะแนนสอบและการตัดเกรดอีกครั้ง หากมีการปรับแก้ไขจะแจ้งอาจารย์ผู้สอนให้ดำเนินการแก้ไขต่อไป

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

3.1 นักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

3.1.1 ศึกษาครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยได้ระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และไม่มีรายวิชาใดที่ยังติดสัญลักษณ์ I หรือสัญลักษณ์ P

3.1.2 บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด

3.1.3 ไม่มีพันธระด้านหนี้สินใด ๆ กับมหาวิทยาลัย

3.1.4 ความประพฤติดี เหมาะสมแก่ศักดิ์ศรีแห่งปริญญานั้น

3.2 นักศึกษาที่มีสิทธิ์แสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนดังนี้

3.2.1 เป็นนักศึกษาภาคการศึกษาสุดท้ายที่ลงทะเบียนเรียนครบตามหลักสูตร

3.2.2 ผ่านกิจกรรมภาคบังคับ ตามเกณฑ์ที่หลักสูตรกำหนด

3.2.3 ให้นักศึกษาที่มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่ระบุไว้ในข้อ 3.2.1 และ 3.2.2 ยื่นคำร้อง

แสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษาต่อส่วนทะเบียนและประเมินผล ภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด มิฉะนั้นอาจไม่ได้รับการพิจารณาเสนอชื่อต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่ออนุมัติให้ปริญญา ในภาคการศึกษานั้น

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

4. กระบวนการยืนยัน (Verification) มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร

การยืนยัน (Verification) มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร มีกระบวนการตามตารางต่อไปนี

ตารางที่ 7.1 กระบวนการยืนยัน (Verification) มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามลำดับขั้น (Stage LO)			
	YLO ปีที่ 1	YLO ปีที่ 2	YLO ปีที่ 3	YLO ปีที่ 4
PLO 1 อธิบายพื้นฐานงานแอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และศิลปะ	- สามารถใช้หลัก และความรู้ด้านแอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และศิลปะ ไปแก้ปัญหา และตัดสินใจตามสถานการณ์ที่กำหนด	- ใช้หลักการดำเนินการ และสามารถวิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์อย่างมีวิจรรย์ญาณ และสรุปประเด็นปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมในการทำงานตามเป้าหมายอย่างมีความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและตามบริบทของสังคม	- สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะที่มี ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบ	- ประยุกต์ใช้ความรู้ทางแอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และศิลปะในการปฏิบัติงาน ในประกอบการ หรือ สถานการณ์จริงได้
PLO 2 ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อออกแบบผลงานแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์	- มีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะพื้นฐานทางศิลปะ และสามารถใช้โปรแกรมการออกแบบขั้นพื้นฐานได้	- สามารถวิเคราะห์ความรู้ทางการออกแบบเพื่อนำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นระบบ	- ใช้หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการประยุกต์ใช้ในงานด้านแอนิเมชัน และสื่อสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน และนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน	-สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำโครงการรายวิชา ที่สอดคล้องกับระบบการทำงานของหน่วยงานต่างๆ ในภาคธุรกิจและตรงตามมาตรฐานสากล
PLO 3 วิเคราะห์งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มในปัจจุบัน	- ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ และการทำงานพื้นฐาน	- วิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศ (Data Analytics) และปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เบื้องต้นเพื่อการวิเคราะห์และ	วิเคราะห์งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มในปัจจุบัน	-สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบให้เหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงด้านอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์และ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามลำดับชั้น (Stage LO)			
	YLO ปีที่ 1	YLO ปีที่ 2	YLO ปีที่ 3	YLO ปีที่ 4
		นำเสนอข้อมูล		เทคโนโลยีในปัจจุบัน
PLO 4 ใช้ทักษะดิจิทัลและเครื่องมือทางการออกแบบเพื่อนำมาปรับใช้ได้อย่างต่อเนื่อง	- พัฒนาตนเองและเรียนรู้นวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง	- ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ ติดตามข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สำหรับงานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- ให้ความร่วมมือที่ดีและช่วยเหลือในการแก้ปัญหา สถานการณ์ต่างๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำและผู้ตาม	- มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
PLO 5 สังเคราะห์และประเมินงานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ได้		- เข้าใจหลักการจัดการสังเคราะห์และประเมินงานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ - เข้าใจการออกแบบเพื่องานดิจิทัลคอนเทนต์ และการสื่อสารเพื่อสร้างผลงานดิจิทัลคอนเทนต์ที่ยั่งยืน - การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการออกแบบเพื่องานดิจิทัลคอนเทนต์ได้อย่างสร้างสรรค์	- สามารถวิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์อย่างมีวิจารณญาณและสรุปประเด็นปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม	- ประยุกต์ความรู้ในการปฏิบัติงานในหน่วยงาน หรือสถานประกอบการหรือสถานการณ์จริง
PLO 6 นำเสนอโครงการจากการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการในวิชาวิชาสหกิจศึกษาได้			- วิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค ปัจจัยต่างที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจเส้นทางการตัดสินใจของกลุ่มเป้าหมายในยุคดิจิทัล - เข้าใจและออกแบบเพื่อสร้างเนื้อหาผ่านสื่อ ทักษะการสื่อสารดิจิทัลคอน	- สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำโครงการรายวิชาที่สอดคล้องกับระบบการทำงานของหน่วยงานต่างๆ ในภาครัฐกิจและตรงตามมาตรฐานสากล

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามลำดับชั้น (Stage LO)			
	YLO ปีที่ 1	YLO ปีที่ 2	YLO ปีที่ 3	YLO ปีที่ 4
			เทนดท์ และ กลยุทธ์ การตลาดทางสื่อ ดิจิทัลคอนเทนต์ สำหรับสื่อสังคม ออนไลน์ เพื่อเข้าถึง กลุ่มเป้าหมาย -ประยุกต์เครื่องมือ สื่อสาร เพื่อสื่อสาร เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย	
PLO 7 มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบ และปฏิบัติงานตาม จรรยาบรรณวิชาชีพ			- เข้าใจและใช้ เทคโนโลยีการ ออกแบบเพื่อช่วยใน การจัดการข้อมูล โดยคำนึงเรื่อง จรรยาบรรณทาง วิชาการและวิชาชีพ -สามารถรู้เท่าทัน และเลือกใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศเพื่อการ สื่อสารและนำเสนอ	- มีการพัฒนา ตนเอง วิชาชีพ บุคลิกภาพและ วิสัยทัศน์ให้ทันต่อ การพัฒนา เทคโนโลยีเพื่อการ ออกแบบ
PLO 8 นำความรู้ด้าน การตลาดดิจิทัลมาบูรณาการกับ การออกแบบเพื่อสื่อสาร นำเสนอและจัดแสดงผลงาน ได้อย่างมีระบบ			ข้อมูลที่เหมาะสม -ใช้ศักยภาพทาง คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยี สารสนเทศในการ นำเสนอผลงานที่ ได้รับมอบหมาย	-นำความรู้ที่ได้รับไป จัดทำโครงการ รายวิชา ที่สอดคล้อง กับระบบการทำงาน ของหน่วยงานต่างๆ ในภาคธุรกิจและตรง ตามมาตรฐานสากล
วิธีการประเมิน				
1.ใบรับรองทักษะที่ได้รับ การรับรองมาตรฐาน	Adobe Certification			

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามลำดับชั้น (Stage LO)			
	YLO ปีที่ 1	YLO ปีที่ 2	YLO ปีที่ 3	YLO ปีที่ 4
หรือ				
วิธีประเมินอื่น		- ผลงานที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์งาน	- โครงการสหกิจศึกษา	- การประเมินผลโครงการแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับสถาบัน (รายงานวิจัย)
เกณฑ์การวัดและประเมินผล		- ระดับคะแนนตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป - ประเมินจากผลงานการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยมติของกรรมการสาขาตัดสิน	- ระดับคะแนนตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป - การนำเสนอโครงการ/วิจัย เกณฑ์โดยมติของกรรมการตัดสินที่คณะฯ แต่งตั้ง คะแนนผ่านระดับ 3 ขึ้นไปจากคะแนน 5	- ระดับคะแนนกรรมการภายในตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป - ระดับคะแนนกรรมการภายนอกตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป
กรณีไม่ผ่านเกณฑ์	ลงทะเบียนใหม่	ลงทะเบียนใหม่	ลงทะเบียนใหม่	ลงทะเบียนใหม่
ช่วงเวลาการประเมิน	ช่วงปลายภาคการศึกษาที่ 1	ช่วงปลายภาคการศึกษาที่ 2	ช่วงปลายภาคการศึกษาที่ 3 - เสร็จสิ้นการปฏิบัติงานสหกิจ	-ช่วงปลายภาคการศึกษาที่ 4
PLO ที่ได้รับการสนับสนุน	PLO1, PLO2	PLO2, PLO3, PLO4	PLO3, PLO4, PLO5, PLO6	PLO3, PLO4, PLO5, PLO6, PLO7, PLO8

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามลำดับชั้น (Stage LO)			
	YLO ปีที่ 1	YLO ปีที่ 2	YLO ปีที่ 3	YLO ปีที่ 4
MLO ที่ได้รับการสนับสนุน	MLO 1, 2	MLO 3, 4	MLO 5, 6, 7	MLO 8, 9

5. การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

5.1 กำหนดวิธีและเครื่องมือการประเมินผลรายวิชาให้เหมาะสมกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes, CLOs) ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรและกระจายสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) ผ่านเค้าโครงการสอนรายวิชา โดยกำหนดให้มีทั้งแบบ Formative และ Summative Assessment ในสัดส่วนที่เหมาะสม

5.2 การประเมินผลโดยการสอบ ข้อสอบจะสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา มีการกลั่นกรอง/วิพากษ์ข้อสอบ เพื่อตรวจสอบคุณภาพของข้อสอบก่อนนำไปใช้ เพื่อให้มั่นใจว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา ที่ได้รับมอบหมาย ได้รับการประเมินอย่างครบถ้วนและเหมาะสม

5.3 ทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา จากคะแนนสอบงานที่มอบหมาย หรือโครงการงาน โดยผลการศึกษาในแต่ละรายวิชาต้องมีค่าระดับชั้นไม่ต่ำกว่าค่าระดับชั้น D

5.4 มีการทดสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ในแต่ละชั้นปี ตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 ถึง 4 (Progressive Examination) เป็นการติดตามความก้าวหน้าในการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ในแต่ละชั้นปี เพื่อให้มั่นใจว่านักศึกษาจะบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามชั้นปีที่หลักสูตรกำหนด

6. การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

6.1 รวบรวมข้อมูลภาวะการมีงานทำของบัณฑิต โดยรวบรวมจากแบบสอบถามภาวะการณ์มีงานทำของบัณฑิตแต่ละรุ่นที่สำเร็จการศึกษา ในประเด็นการได้งานทำหรือประกอบกิจการ ระยะเวลาการได้งานทำหลังจบการศึกษา อัตราเงินเดือนเริ่มแรกหรือรายได้จากการประกอบกิจการ ความคิดเห็นต่อความรู้ ทักษะ จริยธรรม และคุณลักษณะของบัณฑิตตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

6.2 สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ใช้บัณฑิต โดยการสัมภาษณ์หรือการส่งแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบัณฑิตที่เข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ

6.3 นำความคิดเห็นของบัณฑิตและผู้ใช้บัณฑิต มาใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร เพื่อให้หลักสูตรทันสมัยสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน

หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

1.1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร

1.1.1 หลักสูตรมีกระบวนการบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และ ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ทั้งนี้หลักสูตรจะต้องได้รับการปรับปรุงทุก 5 ปี

1.1.2 หลักสูตรมีการรวบรวมความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งภายในและภายนอก ได้แก่ คณาจารย์ผู้สอน อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร คณะกรรมการบริหารหลักสูตร นักศึกษา ศิษย์เก่า ผู้ใช้บัณฑิต ผู้บริหารมหาวิทยาลัยและข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการผู้ประเมินจากการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรและระดับคณะ นำมาใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร

1.2 ระบบและกลไกการบริหารหลักสูตร

1) มีคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ประกอบด้วย อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ตัวแทนอาจารย์ประจำหลักสูตร ตัวแทนจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจากคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรทำหน้าที่กำกับดูแลการดำเนินการของหลักสูตรทั้งทางด้านวิชาการและการพัฒนานักศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

2) มีการประชุมเตรียมความพร้อมก่อนเปิดการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา

3) มีการมอบหมายหน้าที่ในการจัดทำรายละเอียดวิชา การรายงานผลรายวิชาและหลักสูตร การพัฒนาและประเมินหลักสูตรตามกำหนดเวลา

4) มีการประชุมสรุปผลการดำเนินงาน ระบุผลการดำเนินงาน ปัญหา อุปสรรคและแนวทางแก้ไขปัญหาในการบริหารหลักสูตรปีละ 1 ครั้ง

1.3 การประเมินผลการบริหารหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

1) หลักสูตรมีมาตรฐานตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรปริญญาตรี กระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (ก.พ.) ให้การรับรอง

2) มีการประเมินหลักสูตรทุกสิ้นปีการศึกษาและเมื่อครบรอบหลักสูตรโดยมีหัวข้อการประเมินอย่างน้อยตามแบบรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร

3) เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา คณะกรรมการบริหารหลักสูตรกำกับติดตามผลการประเมินคุณภาพการสอน การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

4) เมื่อเสร็จสิ้นการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา คณะวิชาจะให้ผู้เรียนประเมินความพึงพอใจต่อการสอน

2.บัณฑิต

2.1 คุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

ภายใต้ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย และจุดเน้นของคณะวิชา คณะบริหารธุรกิจมุ่งพัฒนาผู้เรียนสู่บัณฑิตที่ “คิดได้ ทำเป็น และมีความเป็นผู้ประกอบการ” ใช้หลักการจัดการการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-based education) พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ จริยธรรม และคุณลักษณะ ในการบริหารธุรกิจ และมีความเชี่ยวชาญเฉพาะของหลักสูตร มีผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) 8 ข้อ คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ 4 ด้าน สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจและคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยสยาม และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 โดยมีการประเมินการจัดการเรียนการสอนทั้งในระดับรายวิชาและการประเมินภาพรวมตลอดหลักสูตร โดยกำหนดกลไกการควบคุมคุณภาพตามแบบ PDCA ดังนี้

2.1.1 การวางแผนพัฒนาคุณภาพบัณฑิตของหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (P) ขั้นตอนการวางแผนพัฒนาคุณภาพบัณฑิตของหลักสูตร มีดังนี้

1) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อันประกอบด้วยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรวางแผนพัฒนาคุณภาพบัณฑิตให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งแผน พัฒนาดังกล่าว ประกอบด้วย

1.1) แผนพัฒนานักศึกษาให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กล่าวคือ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรได้ใช้กลไกการออกแบบรายวิชา กลวิธีการสอน และการประเมินผลใน

รายวิชาต่าง ๆ มาเป็นแผนงานหลักในการผลักดันให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)

1.2) แผนพัฒนานักศึกษาให้เป็นที่ไปตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านทักษะ 3) ด้านจริยธรรม 4) ด้านลักษณะบุคคล

1.3) แผนส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถประกอบอาชีพได้ตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของหลักสูตร กล่าวคือ คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ได้วางแผน (1) การประชาสัมพันธ์ผ่านกลุ่ม Line Facebook Tik Tok Instagram Website ของหลักสูตร (2) จัดกิจกรรมปฐมนิเทศกิจกรรมเตรียมความพร้อมเพื่อให้นักศึกษาได้รับรู้ถึงผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรและคุณสมบัติบัณฑิตที่พึงประสงค์ของผู้ใช้บัณฑิต และ (3) การจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษามีความพร้อมในการทำงานในสายวิชาชีพการออกแบบ กับผู้ประกอบการ และทำงานในสถานประกอบการ และให้ฝึกจัดกิจกรรมนำเสนอผลงานเพื่อเตรียมความพร้อม (4) มีกิจกรรมให้นักศึกษาได้นำเสนอผลงานที่สร้างขึ้นภายนอกมหาวิทยาลัยในปีสุดท้าย

2.1.2 การดำเนินงานพัฒนาคุณภาพบัณฑิตของหลักสูตรตามแผนที่กำหนดไว้ทั้ง 3

แผน (D)

ขั้นตอนการดำเนินงาน มีดังนี้

1) ออกแบบเค้าโครงการเรียนรู้ระดับรายวิชา ต่าง ๆ ให้เป็นที่ไปตามที่คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ได้กำหนด ทั้งในเรื่อง ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) กลยุทธ์วิธีการสอน และการประเมินผล

2) จัดการเรียนการสอนตามที่วางแผนไว้ในเค้าโครงการเรียนรู้ระดับรายวิชา

3) ประเมินผลการเรียนการสอนตามเกณฑ์การประเมิน ที่สะท้อนและสามารถทำให้เกิดการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับรายวิชา

2.1.3 การทวนสอบสัมฤทธิ์ผลของแผนพัฒนาคุณภาพบัณฑิต ©

หลักสูตรจัดให้มีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ตามลำดับดังนี้

1) อาจารย์ผู้สอนประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับรายวิชา (CLOs) ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ ตามที่กำหนดในเค้าโครงการเรียนรู้ระดับรายวิชา

2) คณะกรรมการบริหารหลักสูตรประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละปีการศึกษา (YLOs) โดยกรรมการบริหารหลักสูตร ร่วมกันกำหนดแนวทางในการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละชั้นปี

3) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดำเนินการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) ก่อนจบการศึกษา เพื่อให้มั่นใจว่านักศึกษาที่กำลังจะจบการศึกษามบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในระดับหลักสูตร

2.1.4 การนำผลการประเมินไปพัฒนาแผนการพัฒนาคุณภาพบัณฑิตของหลักสูตร (A)
ขั้นตอนการดำเนินงาน มีดังนี้

1) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร นำผลการทวนสอบนักศึกษาในปีการศึกษาที่ผ่านมา มาปรับปรุงเค้าโครงการสอนรายวิชาในปีการศึกษาถัดมาเพื่อให้ศึกษามบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2) คณะกรรมการบริหารหลักสูตร นำผลสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต ซึ่งจะมีการสอบถามถึงคุณสมบัติ และศักยภาพของบัณฑิตที่ทำงานในสถานประกอบการต่างๆ หากบัณฑิตในหลักสูตรสามารถบรรลุเกณฑ์คุณภาพที่หลักสูตรได้กำหนดไว้ จะแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาเหล่านั้นได้เป็นบัณฑิตที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับ (1) ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) (2) มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 (3) วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

2.2 การมีงานทำหรือประกอบอาชีพอิสระ

บัณฑิตเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้ว สามารถสมัครเข้าปฏิบัติงานในสถานประกอบการ หรือเป็นเจ้าของกิจการตามความประสงค์ของบัณฑิต

2.3 ผลงานของนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษา

หลักสูตรสนับสนุนกิจกรรม เพื่อส่งเสริมและเปิดโอกาสให้นักศึกษาที่มี ศักยภาพ ได้สร้างผลงานในสาขาอาชีพที่เกี่ยวข้อง

3. นักศึกษา

มีกระบวนการรับนักศึกษา และการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา การให้คำปรึกษา วิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียน นักศึกษาดังต่อไปนี้

3.1 กระบวนการรับนักศึกษา

3.1.1 สาขาวิชามีการกำหนดคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าศึกษาในหลักสูตร ดังนี้

คุณสมบัติทั่วไป :

- เป็นผู้สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือเทียบเท่า หรืออนุปริญญา และเป็นผู้มีความประพฤติดี
- ผ่านการทดสอบตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย
- นักศึกษาที่เทียบโอนจากสถาบันอื่นตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา และข้อบังคับของมหาวิทยาลัยสยาม
- การรับนักศึกษาพิการ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และการวัดผลตามที่มหาวิทยาลัยสยามกำหนด

คุณสมบัติต่างๆ ที่กำหนดไว้นี้เป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานที่จะเื้ออำนวยการให้นักศึกษามีศักยภาพในการเรียนรายวิชาต่างๆในหลักสูตรจนสามารถสำเร็จการศึกษาได้

3.1.2 สำหรับการคัดเลือกผู้เข้าศึกษา สาขาวิชาฯ ได้ดำเนินการตามกระบวนการต่อไปนี้

- ผู้เข้าศึกษาจะผ่านการคัดเลือกตามระบบและเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งมีศูนย์รับนักศึกษา มหาวิทยาลัยสยามเป็นผู้ดำเนินการ โดยเปิดรับสมัครทั้งภาคการศึกษาที่ 1 และภาคการศึกษาที่ 2
- กรณีที่เป็นนักศึกษาเทียบโอนจาก ปวส. คณาจารย์ของสาขาวิชาจะเข้าไปมีส่วนร่วมในการรับนักศึกษาโดยผ่านทางกระบวนการของมหาวิทยาลัยซึ่งจะทำการคัดเลือกโดยพิจารณาจากคุณสมบัติเบื้องต้นของนักศึกษาในใบสมัคร อาทิ เกรดเฉลี่ย สาขาวิชาและการสัมภาษณ์ ซึ่งจะเข้าไปมีส่วนร่วมในการคัดเลือกนักศึกษา ตั้งแต่การพิจารณาจากใบสมัคร การสัมภาษณ์เบื้องต้น

3.2 การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

สาขาวิชา มีระบบและกลไกเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติงานโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประชุมวางแผนเพื่อวางกลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก่อนเข้าศึกษาและมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบให้แก่อาจารย์ประจำในสาขาวิชา โดยจะมีการเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับหลักสูตร การเรียนการสอนในสาขาวิชา ลักษณะของรายวิชาต่างๆ เรียนปรับพื้นฐาน สรุปทบทวนเนื้อหาที่จำเป็นก่อนเข้าเรียนในสาขาวิชา มีการทดสอบเพื่อวัดความถนัดในสาขาวิชาการจัด เพื่อเป็น

การประเมินเบื้องต้นถึงความพร้อมในการเรียนของนักศึกษาเพื่อใช้แนวทางในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมแก่นักศึกษา

1) การให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา

สาขาวิชาฯมีระบบและกลไกเกี่ยวกับการดูแลให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา เพื่อให้มีแนวโน้มอัตราการคงอยู่ และอัตราการสำเร็จการศึกษาในระดับที่สูง ดังนี้

3.3.1 การกำหนดอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประชุมเพื่อกำหนดระบบและกลไกการดูแลให้คำปรึกษาในด้านวิชาการ การใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย และด้านอื่นๆ

3.3.2 การดูแลนักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาใช้คู่มืออาจารย์ที่ปรึกษา ทั้งนี้มีการกำหนดแนวทางในการดำเนินงานของอาจารย์ที่ปรึกษาไว้อย่างชัดเจนในคู่มืออาจารย์ที่

3.3.3 การนัดพบนักศึกษา มหาวิทยาลัยได้กำหนดวันเวลาให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาทั้งนักศึกษาในสาขาวิชาและนักศึกษาที่เรียนในแต่ละรายวิชาอย่างชัดเจน โดยกำหนดไว้อย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมงสำหรับนักศึกษาในสาขาวิชา และสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมงต่อรายวิชา สำหรับนักศึกษาที่เรียนในแต่ละรายวิชา ซึ่งการให้คำปรึกษานั้นเป็นภาระหน้าที่ของอาจารย์ที่ปรึกษาทุกคนในภาควิชา ทั้งนี้อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของหัวหน้าภาควิชา

3.3.4 การติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษากับนักศึกษาในความดูแล อาจารย์ที่ปรึกษาจะเป็นผู้กำหนดวันเวลาให้นักศึกษาเข้าพบ นอกจากวันเวลาที่อาจารย์กำหนดนักศึกษาสามารถนัดหมายวันเวลากับอาจารย์ที่ปรึกษาและเข้าพบเพื่อขอคำปรึกษาได้ หากมีปัญหาที่รบกวนนักศึกษาสามารถติดต่ออาจารย์ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่, Line, Facebook ทำให้นักศึกษาสามารถรับคำปรึกษาได้ทันทีที่มากยิ่งขึ้น

3.4 ความพึงพอใจและการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา

หลักสูตรมีการกำหนดระบบจัดการข้อร้องเรียน กรณีที่นักศึกษามีข้อร้องเรียน/อุทธรณ์เกี่ยวกับการเรียนการสอน คะแนนสอบ ผลการเรียน รวมถึงในประเด็นอื่น ๆ นักศึกษาสามารถยื่นข้อร้องเรียน/อุทธรณ์ได้ที่สำนักทะเบียนและวัดผล ซึ่งเป็นหน่วยงานกลางในการรับข้อร้องเรียน/อุทธรณ์ โดยสำนักทะเบียนและวัดผลแต่งตั้งกรรมการพิจารณาข้อร้องเรียน/อุทธรณ์ และนำผลการพิจารณารายงานต่อคณบดี หัวหน้าสาขา อาจารย์ที่เกี่ยวข้อง และนักศึกษาต่อไป

4. อาจารย์

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรอันประกอบด้วยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรได้กำหนดกลไกการบริหารและพัฒนาอาจารย์ตามหลักการ PDCA ดังนี้

4.1 การวางแผนอัตรากำลังอาจารย์ (P)

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรวางแผนอัตรากำลังอาจารย์ในหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ว่าด้วยจำนวนและคุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และสอดคล้องกับแผนการรับนักศึกษา และจำนวนนักศึกษาที่เข้าศึกษาจริง

4.2 การแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์พิเศษ และการรับอาจารย์ใหม่ (D)

4.2.1 การแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร คณะกรรมการบริหารหลักสูตรได้ประชุมร่วมกันและกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการในการแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร ดังนี้

(1) สรรหาอาจารย์ประจำในมหาวิทยาลัยหรือสรรหาจากภายนอก โดยมีคุณสมบัติและคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ว่าด้วยคุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

(2) ดำเนินการสรรหาและออกคำสั่งแต่งตั้งเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

(3) ชี้แจงบทบาทและหน้าที่การเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

4.2.2 การแต่งตั้งอาจารย์พิเศษ

อาจารย์พิเศษจะเป็นผู้ถ่ายทอดประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติให้กับนักศึกษา คณะกรรมการบริหารหลักสูตรจึงได้กำหนดนโยบายการเชิญอาจารย์พิเศษ ดังนี้

(1) ต้องเป็นผู้มีประสบการณ์ตรง และมีความเชี่ยวชาญพิเศษด้านการเงินและการลงทุน หรือมีวุฒิการศึกษาตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ว่าด้วยคุณสมบัติของอาจารย์พิเศษ

(2) ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการบริหารหลักสูตรทั้งนี้ต้องเสนอประวัติและผลงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ/รายวิชาที่จะให้สอน

(3) ให้มีการประเมินการสอนของอาจารย์พิเศษทุกภาคการศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

(4) อาจารย์พิเศษต้องมีชั่วโมงสอนไม่เกินร้อยละ 50 ของรายวิชา โดยมีอาจารย์ประจำเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชานั้นๆ

4.2.3 การรับอาจารย์ใหม่

การคัดเลือกอาจารย์ใหม่เพื่อแต่งตั้งเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรตามระเบียบและหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยโดยอาจารย์ใหม่จะต้องมีคุณวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาโท หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องและมีผลงานวิชาการตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ว่าด้วยคุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตร

4.3 การพัฒนาอาจารย์ (D)

คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดำเนินการพัฒนาอาจารย์ในหลักสูตร ดังนี้

4.3.1 กำหนดให้อาจารย์ในหลักสูตรทำวิจัยและผลิตผลงานวิชาการให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

4.3.2 จัดสรรงบประมาณในการทำวิจัยและผลิตผลงานวิชาการ รวมทั้งอำนวยความสะดวกในการสรรหาแหล่งเผยแพร่ผลงานวิชาการให้แก่อาจารย์ในหลักสูตร

4.3.3 กระตุ้นและส่งเสริมให้อาจารย์ในหลักสูตรขอกำหนดตำแหน่งทางวิชาการ

4.3.4 กำหนดให้อาจารย์ในหลักสูตรเข้าร่วมการสัมมนาหรืออบรมเชิงปฏิบัติการในเรื่องการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล อย่างน้อยปีการศึกษาละ 2 ครั้ง

4.4 การมีส่วนร่วมของอาจารย์ในการวางแผน การติดตามและทบทวนหลักสูตร (D)

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอน/อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ต้องประชุมร่วมกัน ดังนี้

4.4.1 วางแผนการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลก่อนเปิดภาคการศึกษา

4.4.2 เก็บรวบรวมข้อมูลการดำเนินงานของหลักสูตรเพื่อเตรียมไว้สำหรับการปรับปรุงหลักสูตร

4.4.3 ปรึกษาหารือแนวทางที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร และได้บันทึกเป็นไปตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

4.5 การทวนสอบคุณวุฒิและความเชี่ยวชาญของอาจารย์ ©

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรจัดให้มีการประชุมทวนสอบคุณวุฒิและความเชี่ยวชาญของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอนอย่างน้อยปีการศึกษาละ 1 ครั้ง เพื่อประเมินผลความก้าวหน้าทางวิชาการของอาจารย์ ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนา กำหนดแนวทางแก้ไขรวมทั้งสรรหาอาจารย์ใหม่ ๆ มาประจำหลักสูตร

4.6 การพัฒนาแผนอัตรากำลังและการพัฒนาศักยภาพอาจารย์ (A)

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรนำผลการทวนสอบคุณวุฒิและความเชี่ยวชาญของอาจารย์มาเป็นข้อมูลในการปรับแผนอัตรากำลังและการพัฒนาศักยภาพอาจารย์ให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงที่ได้ค้นพบ

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

5.1 กระบวนการออกแบบหลักสูตร

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรได้วางแผนและออกแบบปรับปรุงหลักสูตรใหม่ให้ทันสมัยและตอบโจทยความต้องการของประเทศ ในการปรับปรุงหลักสูตรครั้งนี้ คณะกรรมการบริหารหลักสูตรได้นำหลักการจัดการศึกษาแบบ Outcomes Based Education (OBE) เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 มาเป็นเกณฑ์หลักในการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตร โดยมีขั้นตอนดังนี้

5.1.1 ออกแบบ PLOs คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ซึ่งได้มาจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร และเกณฑ์มาตรฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

5.1.2 นำ PLOs คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร มาออกแบบรายวิชาและแผนการจัดการศึกษา โดยยึดหลักการของ Bloom's Taxonomy (Revised) ในการจัดแผนการศึกษา

5.1.3 ออกแบบ CLOs วิธีการสอน และการประเมินผลในทุกรายวิชา โดยมีหลักเกณฑ์ ดังนี้

(1) CLOs ในแต่ละรายวิชาจะต้องผลักดันให้นักศึกษาสามารถบรรลุ PLOs ในส่วนที่ รายวิชานั้น ๆ รับผิดชอบมา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

(2) วัตถุประสงค์ของรายวิชา เนื้อหาวิชา บทเรียน วิธีการและเกณฑ์ในการประเมินผลต้อง สอดคล้องและผลักัดกันให้นักศึกษารรล CLOs ที่กำหนดไว้ในรายวิชานั้น ๆ

(3) กิจกรรมการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับหลักการสอนแบบ Active Learning เพื่อ ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้ได้ตลอดชีพ

(4) การจัดการเรียนการสอนโดยจัดการศึกษาให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และใช้ การศึกษาที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ มาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และมีการ ส่งเสริมให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการตัดสินใจกระบวนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา

5.1.4 จัดประชุมกรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อร่วมกันกำหนดผู้รับผิดชอบในรายวิชาต่าง ๆ ของหลักสูตร และชี้แจงรายละเอียดของหลักสูตร แผนการจัดการศึกษา และแนวทางในการจัดทำเค้า โครงการเรียนรู้ระดับรายวิชา ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่วางไว้

5.1.5 อาจารย์ผู้รับผิดชอบในรายวิชาต่าง ๆ จัดทำเค้าโครงการสอนรายวิชา ตามหลักเกณฑ์ ที่กำหนด และส่งให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตรเพื่อทวนสอบความถูกต้องอย่างน้อย 1 อาทิตย์ก่อน เปิดภาคการศึกษา

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การดำเนินงาน ด้านการเรียนการสอนของหลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

5.2.1 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรจะพิจารณาแผนการศึกษาของนักศึกษาแต่ละกลุ่ม แต่ละชั้นปีเพื่อวางแผนกำหนดรายวิชาที่จะเปิดสอน เวลาเรียน-เวลาสอบ และผู้สอน ทั้งรายวิชาบังคับ และวิชาเลือก หลังจากรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาที่จะเปิดสอนแล้ว คณะกรรมการบริหาร หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนจะประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดผู้สอนในแต่ละรายวิชา โดยการจัดผู้สอนใน แต่ละภาคการศึกษานั้นได้พิจารณาทั้งจากความรู้ ความสามารถในเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ในการ สอน ซึ่งถือว่ามีสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ รวมถึงพิจารณาเรื่องเวลาเรียน-เวลาสอบที่ไม่ซ้ำซ้อนกับ วิชาในสาขาอื่น ๆ ที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนในฐานะวิชาโทหรือวิชาเลือกเสรี ตารางเวลาที่ เหมาะสมทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน

5.2.2 คณะกรรมการบริหารหลักสูตร กำกับ ติดตาม และตรวจสอบการจัดทำเค้าโครงการ สอนรายวิชา หลักสูตรได้กำหนดให้อาจารย์ผู้สอนในทุกรายวิชาต้องจัดทำเค้าโครงการสอนรายวิชา ของแต่ละรายวิชาให้เสร็จสิ้นก่อนเปิดภาคการศึกษาอย่างน้อย 1 สัปดาห์ โดยให้กรรมการบริหาร หลักสูตรร่วมกันทำหน้าที่ติดตาม ตรวจสอบการจัดทำเค้าโครงการเรียนรู้ระดับรายวิชาของทุก รายวิชาให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา และคำอธิบายรายวิชาที่กำหนดไว้

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

5.2.3 การกำกับกระบวนการเรียนการสอน หลักสูตรกำหนดให้กรรมการบริหารหลักสูตร ทำหน้าที่กำกับกระบวนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชาเพื่อให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในเค้าโครงการเรียนรู้ระดับรายวิชา

5.2.4 การบูรณาการพันธกิจต่างๆ กับการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาได้ กำหนดให้มีการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับพันธกิจต่างๆ ด้านวิจัย ด้านทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม และด้าน การบริการวิชาการทางสังคม

5.3 การประเมินผู้เรียนและการกำกับให้มีการประเมินตามสภาพจริง หลักสูตรมีระบบ กลไกการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ดังนี้

5.3.1 อาจารย์ผู้สอนประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในระดับรายวิชา (CLOs) ดำเนินการ ตรวจสอบและประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ตามที่กำหนดในเค้าโครงการสอนรายวิชา เมื่อเสร็จสิ้นภาค การศึกษาแล้ว อาจารย์ผู้สอนรายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาต่อคณะ กรรมการบริหารหลักสูตรภายใน 15 วัน

5.3.2 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในแต่ละปีการศึกษา (YLOs) โดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ร่วมกันกำหนดแนวทางในการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ในแต่ละชั้นปี เมื่อเสร็จสิ้นการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้แต่ละปีการศึกษา ให้คณะกรรมการบริหาร หลักสูตรรายงานผลประเมินต่อคณะกรรมการบริหารคณะบริหารธุรกิจ

5.3.3 คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ดำเนินการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับ หลักสูตร (PLOs) ก่อนจบการศึกษา เพื่อให้มั่นใจว่านักศึกษาที่กำลังจะจบการศึกษามบรรลุผลสัมฤทธิ์ การเรียนรู้ในระดับหลักสูตร เมื่อเสร็จสิ้นปีการศึกษา ให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตรรายงานผล ประเมินต่อ คณะกรรมการบริหารคณะบริหารธุรกิจ สำนักวิชาการ และสำนักประกันคุณภาพ การศึกษา

5.4 การรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรและกรอบ มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

ภายหลังสิ้นสุดปีการศึกษา หัวหน้าสาขาวิชาและคณะกรรมการบริหารหลักสูตร รวบรวมข้อมูลเพื่อจัดทำรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรและ กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ เพื่อนำส่งคณะวิชาให้คณบดีลงนาม สำนักวิชาการ และสำนักประกันคุณภาพการศึกษา

หมวดที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

1. การตรวจสอบเพื่อรับรองมาตรฐานหลักสูตรโดยคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา

1.1 การตรวจสอบหลักสูตร คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาตรวจสอบหลักสูตรว่าได้ ออกแบบสอดคล้องตามมาตรฐานการอุดมศึกษาและให้การรับรองเมื่อได้ตรวจสอบ

1.2 การตรวจสอบการดำเนินการจัดการศึกษา คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ตรวจสอบผลลัพธ์ของการดำเนินการและประสิทธิผลของกระบวนการโดยพิจารณาหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นว่าผลลัพธ์ของการดำเนินการและประสิทธิผลของกระบวนการโดยพิจารณาหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นว่าหลักสูตรมีการดำเนินการให้เป็นไปตามแนวทางที่กำหนดใน ขั้นตอนการออกแบบ

2. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

2.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

กระบวนการที่ใช้ในการประเมินการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและปรับปรุงกลยุทธ์การสอนที่วางแผนไว้ จะดำเนินการโดยให้นักศึกษาประเมินอาจารย์ผู้สอนในด้าน เทคนิคการสอน กระบวนการในการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน กิจกรรมเสริมประสบการณ์ นอกจากนี้จากการทดสอบนักศึกษา หรือสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในการ ได้ตอบหรือร่วมอภิปราย แสดงความเห็นในชั้นเรียนต่อปัญหาหรือวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ก็สามารถ นำมาประเมินประสิทธิผลการสอน และสามารถได้ข้อมูลสำหรับนำไปปรับปรุงวิธีการสอนได้

2.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

ให้นักศึกษาประเมินผลการสอนของอาจารย์ผู้สอน ด้านทักษะการสอน กลยุทธ์การสอน และ การใช้สื่อการสอนในทุกรายวิชา อาจารย์ □ เสนอแนวทางการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน สำหรับการสอนในครั้งถัดไปได้

3. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

3.1 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรประชุมเพื่อวางแผนการประเมินหลักสูตรอย่างเป็นระบบ และครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

3.2 คณะกรรมการดำเนินการรวบรวมข้อมูลการประเมินหลักสูตรจากผู้เรียนปัจจุบัน บัณฑิตที่จบการศึกษาซึ่งศึกษาโดยใช้หลักสูตรที่ต้องการประเมิน ผู้ใช้บัณฑิต อาจารย์ผู้สอน และ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก มีรายละเอียดดังนี้

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

1) ประเมินจากนักศึกษาและศิษย์เก่า

สำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาปัจจุบันทุกชั้นปี ความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ต่อคุณภาพของหลักสูตร สำหรับศิษย์เก่านั้นจะประเมินโดยใช้แบบสอบถาม

2) ประเมินจากนายจ้างหรือสถานประกอบการ และ/หรือผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ

ดำเนินการโดยสัมภาษณ์นายจ้างหรือส่งแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตไปยังสถานประกอบการ

3) ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิหรือที่ปรึกษา

ดำเนินการโดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิมาให้ความเห็น หรือพิจารณาจากข้อมูลในรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรหรือจากรายงานของการประเมินผลการประกันคุณภาพภายใน

3.3 นำข้อมูลความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่าง ๆ มาประมวลผล เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขต่อไป

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ทบทวนผลการประเมิน จากนั้นร่วมกันวางแผน ออกแบบ และปรับปรุงหลักสูตร เสนอแก่คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษาตามลำดับต่อไป

5. แผนพัฒนาหรือปรับปรุงหลักสูตร

การปรับปรุงหลักสูตรอย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ 5 ปี โดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตรให้ความสำคัญกับการออกแบบหลักสูตร เพื่อความทันสมัย ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต และสถานประกอบการ ทั้งนี้ หลักสูตรสามารถปรับปรุงเนื้อหาตลอดจนกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันเป็นระยะ ๆ และหากมีการเปลี่ยนแปลงที่กระทบกับโครงสร้างหลักสูตร ต้องปรับปรุงหลักสูตรโดยมีต้องรอให้ครบรอบ 5 ปี

ขั้นตอนการปรับปรุงหลักสูตร เป็นดังนี้

5.1 คณะกรรมการประเมินหลักสูตร จัดทำรายงานการประเมินผล และเสนอประเด็นที่จำเป็นในการปรับปรุง หลังจากได้พิจารณาจากผลสำรวจภาวะการปฏิบัติงาน ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต และสัมภาษณ์บัณฑิตที่ทำงานไปแล้ว รวมถึงข้อมูลจากแหล่งภายนอกอื่นๆ นำมาประกอบกันเพื่อพิจารณาปรับปรุงเนื้อหาการเรียนการสอนให้ทันสมัยทุกปี

5.2 จัดประชุมสัมมนาเพื่อปรับปรุงหลักสูตรทุกปีการศึกษา

5.3 เชิญผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาหลักสูตรและให้ข้อเสนอแนะทุกปีการศึกษา

5.4 หลักสูตรที่ปรับปรุง (ทั้งการปรับปรุงก่อน และการปรับปรุงตามรอบระยะเวลา ทุก 5 ปี) มีการนำเสนอให้สำนักวิชาการพิจารณาก่อนนำเสนอสภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบหลักสูตรปรับปรุงต่อไป

6. แผนบริหารความเสี่ยงหลักสูตร

หลักสูตร ได้วิเคราะห์ความเสี่ยง พบว่า หลักสูตรมีปัจจัยเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น ได้แก่

6.1 ศักยภาพและความร่วมมือของนักศึกษาต่อผลการบรรลุ PLOs

6.2 สื่อ/บทเรียนออนไลน์/สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ไม่ทันสมัย

6.3 การขาดแคลนอาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญในการทำธุรกิจบนแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซระหว่างประเทศ

6.4 จำนวนนักศึกษามีแนวโน้มลดลง

หลักสูตร จึงได้กำหนดแผนในการบริหารความเสี่ยง ดังตาราง 9.1

ตารางที่ 9.1 การวิเคราะห์ความเสี่ยงและแผนบริหารความเสี่ยงของหลักสูตร

ความเสี่ยง	ประเภทความเสี่ยง	สถานะความเสี่ยง				การจัดการความเสี่ยง	กิจกรรม /วิธีการ บริหารความเสี่ยง	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
		ระดับโอกาสที่จะเกิดความเสียหาย (5ระดับ)	ระดับผลกระทบบที่จะเกิดความเสียหาย (5ระดับ)	ผลลัพธ์= (โอกาส X ผลกระทบ)	ระดับความเสี่ยง				
ศักยภาพและความร่วมมือของนักศึกษาต่อผลการบรรลุ PLO	ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์	4 มาก	5 มากที่สุด	20	ระดับสูงมาก	ควบคุมความเสี่ยง	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างความเข้าใจ และความเชื่อมั่นในเส้นทางอาชีพแก่นักศึกษาและผู้ปกครองในการผลักดันให้นักศึกษารับรู้ PLO แต่ละชั้นปี เพื่อให้เกิดสมรรถนะในการทำงานในสายอาชีพการออกแบบ เช่น จัดให้ศิษย์เก่าที่ประสบความสำเร็จในสายอาชีพ มาให้ความรู้ความเข้าใจแก่นักศึกษาและผู้ปกครองได้ฟังและรับทราบข้อมูล - สร้างระบบการติดตามให้คำปรึกษาระบบที่ปรึกษาแก่นักศึกษาที่มีปัญหาผลการเรียนแต่ละชั้นปีเป็นรายบุคคล ในการติดตามการบรรลุ PLO และปัญหาอื่น ๆ ในการเรียน - เชื่อมความสัมพันธ์ที่ดีของนักศึกษาในระหว่างเรียนทั้งรุ่นเดียวกันและรุ่นพี่ เพื่อให้มีส่วนช่วยเหลือกันในการเรียนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จ - สร้างความร่วมมือกับสถานประกอบการในการทำกิจกรรมเพื่อเสริมการบรรลุ PLO เช่น กิจกรรมแข่งขันการเขียนแผนการตลาด 	ปีการศึกษา 2567-2571	กรรมการบริหารหลักสูตร/อาจารย์ในหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

ความเสี่ยง	ประเภทความเสี่ยง	สถานะความเสี่ยง				การจัดการความเสี่ยง	กิจกรรม/วิธีการ บริหารความเสี่ยง	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
		ระดับโอกาสที่จะเกิดความเสียหาย (5ระดับ)	ระดับผลกระทบบที่จะเกิดความเสียหาย (5ระดับ)	ผลลัพธ์=(โอกาส X ผลกระทบ)	ระดับความเสี่ยง				
							กิจกรรมฝึกอบรมเสริมความรู้ของภาคธุรกิจที่สอดคล้องกับ PLO - ทำความเข้าใจกับมหาวิทยาลัยเพื่อให้มีการพัฒนาการทั้งในเรื่อง ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ห้องปฏิบัติการ พื้นที่ ให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงของคน และเทคโนโลยี		
สื่อ/บทเรียนออนไลน์ไม่ทันสมัย	ความเสี่ยงด้านการปฏิบัติงาน	3	4	12	ระดับสูง	ควบคุมความเสี่ยง	- อบรมแนวทางการการสอนผ่านสื่อรูปแบบใหม่ที่ทันสมัยให้กับอาจารย์ผู้สอนทุกปีการศึกษา - มอบหมายให้อาจารย์ในแต่ละรายวิชาจัดทำหรือปรับปรุงบทเรียนออนไลน์ให้ทันสมัยพร้อมใช้ - ร่วมมือกับหน่วยงานที่หลักสูตรทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือในการพัฒนาเนื้อหาการสอนและกระบวนการเรียนการสอนให้ทันสมัยน่าสนใจ	ปีการศึกษา 2567-2571	กรรมการบริหารหลักสูตร/อาจารย์ในหลักสูตร
การขาดแคลนอาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญภาคปฏิบัติการออกแบบและแอนิเมชัน	ความเสี่ยงด้านการปฏิบัติงาน	3	4	12	ระดับสูง	ควบคุมความเสี่ยง	- ส่งอาจารย์เข้าร่วมอบรมความรู้เพิ่มเติมด้านความรู้ในความรู้เทคโนโลยีและดิจิทัลทางการตลาดสมัยใหม่ - ร่วมมือกับหน่วยงานที่หลักสูตรทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือมาทำการสอนในเนื้อหาต่างๆเสริมเพิ่มเติม - ร่วมมือกับบริษัทชั้นนำ ด้านการออกแบบและแอนิเมชันในการเชิญผู้ชำนาญมาเพื่อให้ความรู้เพิ่มเติม - จัดกิจกรรมแชร์ประสบการณ์ด้านการออกแบบและแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จ มาร่วมให้ความรู้กับรุ่นน้อง	ปีการศึกษา 2567-2571	กรรมการบริหารหลักสูตร/อาจารย์ในหลักสูตร
จำนวนนักศึกษาที่มีแนวโน้มลดลง	ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์	4	5	20	ระดับสูงมาก	ควบคุมความเสี่ยง	- จัดกิจกรรมเชิงรุก ในการประชาสัมพันธ์และจัดโปรแกรมส่งเสริมการตลาดไปยังสถาบันการศึกษาระดับมัธยมปลายและระดับปวช,ปวส เพื่อเพิ่มจำนวนนักศึกษาใหม่ มีทีมงานคณะจัดแผนการตลาดเพื่อส่งเสริมการตลาดรับสมัครนักศึกษาตลอดปี - จัดทำหลักสูตรเป็นโมดูล เพื่อรับผู้เรียน ทั้งคนวัยทำงาน และกลุ่มใหม่ที่ต้องการความรู้เฉพาะหัวข้อที่สนใจ หรือร่วมมือกับสถานประกอบการ	ปีการศึกษา 2567-2571	กรรมการบริหารหลักสูตร/อาจารย์ในหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

ความเสี่ยง	ประเภท ความเสี่ยง	สถานะความเสี่ยง				การ จัดการ ความ เสี่ยง	กิจกรรม /วิธีการ บริหารความเสี่ยง	ระยะ เวลา	ผู้รับผิดชอบ
		ระดับ โอกาสที่ จะเกิด ความ เสี่ยง (5ระดับ)	ระดับผล กระทบ ที่จะเกิด ความ เสี่ยง (5ระดับ)	ผลลัพธ์= (โอกาส X ผล กระทบ)	ระดับ ความ เสี่ยง				
							เข้าไป ผูกอบรมในโมดูลที่สถานประกอบการ ต้องการ หรือ สร้างความร่วมมือกับสถาน ประกอบการพัฒนาบุคลากรในระดับการศึกษาที่ สูงขึ้นเพื่อก้าวตำแหน่งที่สูงขึ้นในการสนับสนุน การเรียนปริญญาในระดับปริญญาตรี ร่วมกับ มหาวิทยาลัย -สร้างความรักและความผูกพันระหว่างนักศึกษา กับคณะ สถาบันเพื่อให้เกิดการแนะนำ การศึกษาต่อ		

ภาคผนวก

1.ระเบียบข้อบังคับของมหาวิทยาลัยสยาม

ว่าด้วย

การศึกษาไม่สูงกว่าระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2549

**ระเบียบมหาวิทยาลัยสยาม
ว่าด้วย การศึกษาไม่สูงกว่าระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2549**

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงระเบียบมหาวิทยาลัยสยาม ว่าด้วยการศึกษาไม่สูงกว่าระดับปริญญาตรี ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

อาศัยอำนาจตามความหมายใน มาตรา 34 (2) แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษา เอกชน พ.ศ. 2546 สภามหาวิทยาลัยจึงตราระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยสยาม ว่าด้วยการศึกษาไม่สูงกว่าระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2549”

ข้อ 2 ให้ใช้ระเบียบนี้แก่นักศึกษาที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยสยาม หลักสูตรที่ไม่สูงกว่าปริญญาตรี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 เป็นต้นไป

ข้อ 3 ภายใต้ระเบียบนี้ให้ยกเลิกระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ และคำสั่งต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยสยามที่ว่าด้วยการศึกษาไม่สูงกว่าระดับปริญญาตรี ในส่วนที่มีบัญญัติไว้แล้วในระเบียบนี้ หรือซึ่งขัดแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ 4 ในระเบียบนี้

“มหาวิทยาลัย”	หมายความว่า	มหาวิทยาลัยสยาม
“อธิการบดี”	หมายความว่า	อธิการบดีมหาวิทยาลัยสยาม
“คณะ”	หมายความว่า	คณะที่นักศึกษาสังกัดอยู่
“คณบดี”	หมายความว่า	คณบดีของคณะที่นักศึกษาสังกัดอยู่
“ภาควิชา”	หมายความว่า	ภาควิชาที่นักศึกษาสังกัดอยู่
“หัวหน้าภาควิชา”	หมายความว่า	หัวหน้าแห่งภาควิชาที่นักศึกษาสังกัดอยู่
“สาขาวิชา”	หมายความว่า	สาขาวิชาที่นักศึกษาสังกัดอยู่
“หัวหน้าสาขาวิชา”	หมายความว่า	หัวหน้าแห่งสาขาวิชาที่นักศึกษาสังกัดอยู่
“อาจารย์ที่ปรึกษา”	หมายความว่า	อาจารย์ที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งให้เป็น ที่ปรึกษาของนักศึกษาผู้นั้น
“นักศึกษาภาคปกติ”	หมายความว่า	นักศึกษาที่สมัครเรียนภาคปกติ
“นักศึกษาภาคค่ำ”	หมายความว่า	นักศึกษาที่สมัครเรียนภาคค่ำ

ข้อ 5 ระบบการศึกษา

5.1 มหาวิทยาลัยสยามจัดการศึกษาสำหรับปริญญาตรีเป็นระบบทวิภาค โดยแบ่งเวลา การศึกษาในหนึ่งปีออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ คือ ภาคการศึกษาที่หนึ่งและภาคการศึกษาที่สอง และหากเห็นสมควรมหาวิทยาลัยอาจจัดให้มีการศึกษาภาคฤดูร้อนก็ได้

ภาคการศึกษาปกติ แต่ละภาคจะมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ ส่วนภาคการศึกษาฤดูร้อน มีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ และต้องมีชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชารวมกันทั้งหมดเทียบเท่ากับชั่วโมงของการศึกษาในภาคการศึกษาปกติ

5.2 การกำหนดปริมาณการศึกษาของแต่ละรายวิชา ให้กำหนดเป็นหน่วยกิต โดยมีเกณฑ์ต่อไปนี้

5.2.1 การศึกษาภาคทฤษฎี การบรรยาย สัมมนา หรือการเรียนการสอน ลักษณะอื่นที่เทียบเท่า ให้คิด 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือน้อยกว่า 15 ชั่วโมง ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติเป็นปริมาณการศึกษา 1 หน่วยกิต

5.2.2 การศึกษาภาคปฏิบัติ การทดลอง การฝึก หรือการศึกษาที่เทียบเท่าให้คิด 2 ถึง 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือตั้งแต่ 30 ถึง 45 ชั่วโมง ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติเป็นปริมาณการศึกษา 1 หน่วยกิต

5.2.3 การศึกษาที่เป็นการศึกษาฝึกงาน การฝึกภาคสนาม การฝึกอาชีพ หรือการฝึกอื่นใดให้คิด 3 ถึง 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือตั้งแต่ 45 ถึง 90 ชั่วโมง ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติ เป็นปริมาณการศึกษา 1 หน่วยกิต

5.2.4 การศึกษานางรายวิชาที่มีลักษณะพิเศษไปรายวิชาปกติ มหาวิทยาลัยอาจกำหนดหน่วยกิตโดยใช้หลักเกณฑ์อื่นใดก็ได้ตามความเหมาะสม

ข้อ 6 คุณสมบัติของผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษา

6.1 ผู้สมัครเข้าศึกษาต้องมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

6.1.1 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพ หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรองวิทยฐานะ หรือสำเร็จการศึกษาอื่นที่เทียบเท่า ทั้งนี้ให้เป็นไปตามคุณสมบัติที่กำหนดไว้ในแต่ละหลักสูตร

6.1.2 ไม่เป็นผู้มีโรคติดต่อร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจ หรือโรคที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

6.1.3 ไม่เป็นผู้ที่มีความประพฤติเสื่อมเสียและไม่บกพร่องในศีลธรรมอันดีงาม

6.2 ผู้ประสงค์จะเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยสยามต้องผ่านการคัดเลือกของมหาวิทยาลัย

ข้อ 7 การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและการลงทะเบียนเรียน

7.1 ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษา ต้องขึ้นทะเบียนนักศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

7.2 นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนด้วยตนเอง ตามกำหนดวัน เวลา สถานที่ และรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาตามประกาศของมหาวิทยาลัย

7.3 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ทั้งภาคปกติและภาคค่ำ ต้องลงทะเบียนเรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตในหลักสูตรชั้นปีที่ 1 ของแต่ละภาคการศึกษา (สำหรับภาคการศึกษาที่ 2 ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ที่ปรึกษา และต้องได้รับอนุมัติจากคณบดี)

7.4 ในแต่ละภาคการศึกษาปกติ นักศึกษาสภาพปกติลงทะเบียนเรียนได้ไม่ต่ำกว่า 15 หน่วยกิต และไม่เกิน 21 หน่วยกิต และในภาคการศึกษาฤดูร้อน ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

ส่วนนักศึกษาสภาพพรอพินิจ ลงทะเบียนเรียนได้ไม่ต่ำกว่า 9 หน่วยกิต และไม่เกิน 15 หน่วยกิต และในภาคการศึกษาฤดูร้อน ลงทะเบียนได้ไม่เกิน 6 หน่วยกิต

7.5 ในการลงทะเบียนเรียน หากรายวิชาใดมีข้อกำหนดไว้ในหลักสูตรว่าต้องเคยศึกษาหรือต้องผ่านวิชาพื้นฐาน หรือวิชาบังคับก่อน (Prerequisite) นักศึกษาต้องสอบไล่ได้วิชาพื้นฐานหรือวิชาบังคับก่อนแล้วจึงมีสิทธิ์ลงทะเบียนวิชานั้นได้

7.6 การลงทะเบียนเรียนจะกระทำได้อีกเมื่อได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษาลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐานในบัตรลงทะเบียนเรียน

7.7 การลงทะเบียนเรียนล่าช้า จะกระทำภายใน 7 วัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ และภายใน 3 วัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษาภาคฤดูร้อน แต่นักศึกษาจะต้องเสียค่าธรรมเนียมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

เมื่อพ้นเวลาตามวรรคหนึ่ง หากนักศึกษายังไม่ได้ลงทะเบียนเรียนจะหมดสิทธิ์ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่มีเหตุผลจำเป็นหรือเหตุสุดวิสัย และคณบดีเห็นว่าควรได้รับการผ่อนผันให้นักศึกษาผู้นั้นลงทะเบียนเรียนได้ โดยนำความเห็นเสนออธิการบดีหรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมาย เพื่อพิจารณาอนุมัติเป็นกรณีพิเศษ

7.8 การลงทะเบียนเรียนวิชาเลือกเสรี นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนได้ในรายวิชาที่เปิดสอนตามหลักสูตรในระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในแต่ละหลักสูตร

7.9 การลงทะเบียนในจำนวนหน่วยกิตที่ต่ำกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนดไว้ในข้อ 7.4 ไม่ใช่บังคับในภาคการศึกษาที่คาดว่าจะจะเป็นภาคการศึกษาสุดท้ายที่นักศึกษาครบหลักสูตร

7.10 การลงทะเบียนในจำนวนหน่วยกิตที่มากกว่าเกณฑ์ขั้นสูงที่กำหนดไว้ในข้อ 7.4 ไม่ใช่บังคับในภาคการศึกษาที่คาดว่าจะจะเป็นภาคการศึกษาสุดท้ายที่นักศึกษาครบหลักสูตรโดยนักศึกษาจะต้องเขียนคำร้องและได้รับความเห็นชอบและอนุมัติจากอาจารย์ที่ปรึกษา คณบดี และอธิการบดี หรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมายตามลำดับ แต่ทั้งนี้จะลงทะเบียนมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต

ข้อ 8 การขอเพิ่มรายวิชา การขอลดรายวิชา และการขอเพิกถอนรายวิชา

นักศึกษาจะกระทำการขอเพิ่ม ขอลด หรือขอเพิกถอนรายวิชาได้ต่อเมื่อได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์ผู้สอนรายวิชานั้น ๆ และต้องได้รับอนุมัติจากคณบดี หรือผู้ที่คณบดีมอบหมาย โดยถือเกณฑ์การพิจารณาอนุมัติ ดังต่อไปนี้

8.1 การขอเพิ่มรายวิชา จะต้องกระทำภายใน 2 สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาฤดูร้อน

8.2 การขอลดรายวิชา จะต้องกระทำภายใน 2 สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาฤดูร้อน รายวิชาที่ขอลดนั้นจะไม่บันทึกในใบแสดงผลการศึกษา

8.3 การขอเพิกถอนรายวิชา จะกระทำได้ภายหลัง 2 สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายหลัง 1 สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาฤดูร้อน จนถึง 2 สัปดาห์ก่อนสอบปลายภาค รายวิชาที่ขอเพิกถอนนั้นจะบันทึก W ในใบแสดงผลการศึกษา

8.4 การขอเพิกถอนรายวิชาภายหลังระยะเวลาที่กำหนดตามข้อ 8.3 สามารถกระทำได้จนถึงระยะเวลาก่อนสอบปลายภาค โดยนักศึกษาจะต้องทำคำร้องขออนุมัติเป็นกรณีพิเศษจากคณบดีที่นักศึกษาสังกัด ถ้าได้รับอนุมัติให้เพิกถอนได้ รายวิชาที่ขอเพิกถอนจะบันทึก W ในใบแสดงผลการศึกษา ถ้าไม่ได้รับอนุญาตให้เพิกถอนนักศึกษาจะต้องศึกษารายวิชานั้นต่อไป

อนึ่ง ในกรณีที่นักศึกษาขาดสอบปลายภาคเพราะเหตุสุดวิสัย นักศึกษาสามารถขออนุมัติเพิกถอนกรณีพิเศษจากอธิการบดี หรือผู้ที่ได้รับมอบหมายได้ภายใน 1 สัปดาห์นับจากวันที่ขาดสอบ

ข้อ 9 การขอเงินค่าหน่วยกิตคืน

9.1 นักศึกษามีสิทธิ์ขอเงินค่าหน่วยกิตคืนได้เต็มจำนวนในรายวิชาที่มหาวิทยาลัยประกาศปิดวิชา

9.2 นักศึกษามีสิทธิ์ขอเงินค่าหน่วยกิตคืนได้เต็มจำนวน สำหรับผู้ที่มหาวิทยาลัยประกาศให้ทราบภายหลังการลงทะเบียนเรียนว่าพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

9.3 นักศึกษาที่ขอลดรายวิชาภายใน 2 สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาฤดูร้อน มีสิทธิ์ที่จะขอคืนเงินค่าหน่วยกิตรายวิชานั้นได้ร้อยละ 50

9.4 นักศึกษาที่ได้รับการอนุมัติให้ลาพักการศึกษาภายใน 2 สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาฤดูร้อน มีสิทธิ์ที่จะขอคืนเงินค่าหน่วยกิตทุกรายวิชาได้ร้อยละ 50

9.5 นักศึกษาที่ขอเพิกถอนรายวิชา หรือลาพักการศึกษาเกิน 2 สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือ 1 สัปดาห์ของภาคการศึกษาฤดูร้อน ไม่มีสิทธิ์ขอเงินค่าหน่วยกิตคืนไม่ว่ากรณีใดๆ

ข้อ 10 ฐานะชั้นปีของนักศึกษา

เพื่อประโยชน์ในการลงทะเบียนเรียนและการบริการอื่นๆ มหาวิทยาลัยได้แบ่งนักศึกษา ออกเป็นชั้นปี โดยถือเกณฑ์ตามหน่วยกิตสะสมที่สอบไล่ได้แล้ว ดังต่อไปนี้

นักศึกษาฐานะปีที่ 1 ได้แก่ นักศึกษาที่สอบไล่ได้ยังไม่ถึง 36 หน่วยกิต

นักศึกษาฐานะปีที่ 2 ได้แก่ นักศึกษาที่สอบไล่ได้แล้วตั้งแต่ 36 ถึง 74 หน่วยกิต

นักศึกษาฐานะปีที่ 3 ได้แก่ นักศึกษาที่สอบไล่ได้แล้วตั้งแต่ 75 ถึง 107 หน่วยกิต

นักศึกษาฐานะปีที่ 4 ได้แก่ นักศึกษาที่สอบไล่ได้แล้วตั้งแต่ 108 หน่วยกิตขึ้นไป

ข้อ 11 เวลาเรียน

การศึกษาในมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีเวลาศึกษาในแต่ละวิชาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมดในรายวิชานั้น จึงจะมีสิทธิ์เข้าสอบไล่ในรายวิชานั้น

ข้อ 12 การวัดการประเมินผลการศึกษา

12.1 การวัดและการประเมินผลการศึกษาให้กระทำเมื่อสิ้นสุดการศึกษาแต่ละภาค โดยคิดจากผลการสอบหรืองานอื่น ๆ ที่ผู้สอนมอบหมายให้ปฏิบัติในระหว่างภาคการศึกษา

12.2 การสอบไล่ นอกจากต้องเป็นไปตามนัยแห่งข้อ 11 ยังต้องถือปฏิบัติตามระเบียบ หรือประกาศว่าด้วยการสอบไล่ของมหาวิทยาลัย ทั้งจะต้องเป็นไปตามเงื่อนไข ดังต่อไปนี้

12.2.1 นักศึกษาที่มีสิทธิ์สอบต้องเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนและเข้าสอบได้เฉพาะรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนไว้แล้วเท่านั้น

12.2.2 นักศึกษาที่ขาดสอบในรายวิชาใด ให้ถือว่าสอบตกในรายวิชานั้น

12.3 การนับจำนวนหน่วยกิต

12.3.1 การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมของนักศึกษาเพื่อให้ครบหลักสูตรให้นับเฉพาะจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดในหลักสูตรของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้น

ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้งให้นับเฉพาะจำนวนหน่วยกิตครั้งสุดท้ายที่ประเมินผลว่าสอบผ่านไปคิดเป็นหน่วยกิตสะสมเพียงครั้งเดียว

12.3.2 การรวมจำนวนหน่วยกิตเพื่อใช้ในการคำนวณแต้มเฉลี่ยให้นับจากหน่วยกิตของทุกรายวิชาที่ผลการศึกษาที่มีแต้มประจำในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้งให้นับเฉพาะจำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนรายวิชานั้น ๆ ครั้งสุดท้ายไปใช้ในการคำนวณแต้มเฉลี่ย

12.4 การศึกษาของแต่ละรายวิชาจะประเมินด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่มีแต้มประจำ ดังนี้

12.4.1 สัญลักษณ์ที่มีแต้มประจำ

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

12.4.2 สัญลักษณ์ที่ไม่มีแต้มประจำ

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

12.5 การให้ I จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้

12.5.1 นักศึกษาไม่ได้สอบ และ/หรือไม่ส่งผลงาน เพราะป่วยโดยมีใบรับรองแพทย์จากโรงพยาบาล ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้รับผิดชอบรายวิชา

12.5.2 นักศึกษาไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าสอบตามข้อ 11 เนื่องจากป่วย โดยมีใบรับรองแพทย์จากโรงพยาบาล ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้รับผิดชอบรายวิชา

12.5.3 นักศึกษาไม่ได้เข้าสอบ และ/หรือไม่ส่งผลงานตามกำหนดด้วยเหตุ สุทธิวิสัยให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการประจำคณะ หรือผู้ที่คณะกรรมการประจำคณะมอบหมาย

สัญลักษณ์ I จะเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์ F ถ้านักศึกษาไม่สอบ และ/หรือไม่ส่งผลการปฏิบัติงานภายใน 1 ภาคการศึกษาปกติ ยกเว้นในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุญาตให้ลาพักการศึกษา

12.6 การให้สัญลักษณ์ "P" ในรายวิชา PROJECT ในกรณีโครงการไม่เสร็จสิ้น ในภาคการศึกษาที่ลงทะเบียน (ไม่นับภาคฤดูร้อน) นักศึกษาจะต้องยื่นคำร้องเพื่อขอรักษาสถานภาพวิชาโครงการตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

12.7 การคิดแต้มเฉลี่ย แต้มเฉลี่ยมี 2 ประเภท คือ แต้มเฉลี่ยประจำภาคและ แต้มเฉลี่ยสะสม การคำนวณแต้มเฉลี่ยให้ทำดังนี้

12.7.1 แต้มเฉลี่ยประจำภาคให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษานั้น โดยเอาผลรวมของผลคูณของหน่วยกิตกับแต้มประจำของผลการศึกษาแต่ละรายวิชาเป็นตัวตั้งหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของรายวิชาที่ผลศึกษามีแต้มประจำที่ศึกษาในภาคการศึกษานั้นๆให้มีทศนิยมสองตำแหน่ง โดยปิดเศษของตำแหน่งที่สาม

12.7.2 แต้มเฉลี่ยสะสมให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษาตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยจนถึงการประเมินผลครั้งสุดท้าย โดยเอาผลรวมของผลคูณของหน่วยกิตกับแต้มประจำของผลการศึกษาแต่ละรายวิชาเป็นตัวตั้งหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของรายวิชาทั้งหมดที่ศึกษา และผลศึกษามีแต้มประจำตามข้อ 12.3.2 ให้มีทศนิยมสองตำแหน่ง โดยปิดเศษจากตำแหน่ง ที่สาม

ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำ ให้นำแต้มประจำของสัญลักษณ์ที่ได้รับการประเมินครั้งสุดท้ายเท่านั้นมาคำนวณแต้มเฉลี่ย

ข้อ 13 การลงทะเบียนเรียนซ้ำ

13.1 รายวิชาบังคับที่ได้สัญลักษณ์ F หรือรายวิชาที่ได้สัญลักษณ์ U นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ

13.2 รายวิชาเลือกที่ได้สัญลักษณ์ F นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาเดิมอีกหรือเลือกรายวิชาอื่นแทนก็ได้

13.3 นักศึกษาอาจขอลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาที่เรียนแล้ว เพื่อให้ได้แต้มเฉลี่ยสะสมสูงขึ้น ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับอนุมัติจากคณบดี

ข้อ 14 การจำแนกสภาพนักศึกษา

14.1 การจำแนกสภาพนักศึกษา จะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติ แต่เฉพาะที่นี้ยกเว้นนักศึกษาที่เข้าศึกษาเป็นปีแรก ซึ่งการจำแนกสภาพนักศึกษาจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ 2 สำหรับผลการศึกษาระดับการศึกษาฤดูร้อนไม่มีการจำแนกสภาพนักศึกษา

14.2 นักศึกษาสภาพปกติ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00

14.3 นักศึกษาสภาพรอพินิจ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้แต้มเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 แต่ยังไม่พ้นสภาพนักศึกษา

ข้อ 15 ระยะเวลาในการศึกษา

15.1 ระดับปริญญาตรีหลักสูตร 6 ปี ให้ศึกษาได้ไม่เกิน 12 ปี

15.2 ระดับปริญญาตรีหลักสูตร 4 ปี ให้ศึกษาได้ไม่เกิน 8 ปี

15.3 ระดับปริญญาตรีหลักสูตร 2 ปี ให้ศึกษาได้ไม่เกิน 4 ปี

ข้อ 16 การพ้นสภาพนักศึกษา

16.1 สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

16.2 ได้รับอนุมัติจากอธิการบดีให้ลาออก

16.3 อธิการบดีสั่งให้พ้นจากสภาพการเป็นนักศึกษาในกรณีดังต่อไปนี้

16.3.1 เมื่อมีการจำแนกสภาพนักศึกษาและมีแต้มเฉลี่ยสะสม

ต่ำกว่า 1.50

16.3.2 นักศึกษาสภาพรอพินิจที่มีแต้มเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.75

สองภาคการศึกษาติดต่อกันที่มีการจำแนกสภาพนักศึกษา

16.4 มีระยะเวลาการเรียนเกินที่กำหนดไว้ในข้อ 15

16.5 มหาวิทยาลัยสั่งให้พ้นสภาพนักศึกษา ด้วยสาเหตุกระทำผิดวินัยอย่างร้ายแรง

16.6 ตาย

ข้อ 17 การย้ายคณะ หรือสาขาวิชา หรือย้ายรอบเวลาเรียน

17.1 การย้ายคณะหรือสาขาวิชา หรือย้ายรอบเวลาเรียนให้กระทำได้ก่อนการเปิดภาคการศึกษาปกติ โดยนักศึกษาจะต้องยื่นคำร้องก่อนกำหนดการลงทะเบียนในภาคการศึกษาปกติ ไม่น้อยกว่า 3 สัปดาห์ และมหาวิทยาลัยจะประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์ย้ายก่อนการลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาปกติ 1 สัปดาห์

17.2 การขอย้ายคณะ หรือสาขาวิชา จะต้องได้รับอนุมัติจากคณะ หรือสาขาวิชาเดิมและคณะหรือสาขาวิชาที่ขอย้ายเข้า

17.3 การขอย้ายรอบเวลาเรียนจะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับอนุมัติจากคณบดี

ข้อ 18 การเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต

นักศึกษาที่ขอย้ายคณะ หรือสาขาวิชาภายในมหาวิทยาลัยสยาม หรือ ที่โอนมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น ที่มีความประสงค์จะขอเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต เพื่อให้ครบหน่วยกิตตามหลักสูตรได้โดยไม่ต้องลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่ปรากฏในหลักสูตรนั้น ให้ปฏิบัติตามประกาศของมหาวิทยาลัย เรื่องการขอเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต

ข้อ 19 การลาพักการศึกษา

19.1 นักศึกษาจะขอลาพักการศึกษาจะต้องศึกษาในมหาวิทยาลัยมาแล้วอย่างน้อยหนึ่งภาคการศึกษา และการขอลาพักนี้จะกระทำไม่เกินสองภาคการศึกษาติดต่อกัน เว้นแต่มีเหตุสุดวิสัยที่คณบดีเห็นชอบและได้รับอนุมัติจากอธิการบดี ทั้งนี้ไม่นับภาคฤดูร้อน

19.2 ในการลาพักนี้นักศึกษาจะต้องเสียค่าธรรมเนียม เพื่อรักษาสถานภาพนักศึกษาตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

19.3 นักศึกษาที่จะขอลาพักการศึกษา ต้องยื่นคำร้องผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา ได้รับความเห็นชอบจากหัวหน้าภาควิชา และได้รับอนุมัติจากคณบดี

19.4 ในการศึกษาภาคปกติ หากนักศึกษาไม่ได้ลงทะเบียนเรียนเนื่องจากมีความจำเป็นหรือเหตุอันสมควรจะขอลาพักสำหรับภาคการศึกษานั้น ต้องยื่นคำร้องต่อสำนักทะเบียน และวัดผลภายใน 30 วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา หากไม่ปฏิบัติตามนี้มหาวิทยาลัยจะจำหน่ายชื่อนักศึกษาผู้นั้นออกจากทะเบียนนักศึกษา

19.5 นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนแล้ว หากมีความจำเป็นหรือเหตุอันสมควร จะขอลาพักสำหรับภาคการศึกษานั้น ต้องยื่นคำร้องต่อสำนักทะเบียนและวัดผลภายใน 2 สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา ในกรณีเช่นนี้ รายวิชาที่ลงทะเบียนทั้งหมดจะไม่บันทึกในใบแสดงผลการศึกษา แต่ถ้าลาพักหลังจากกำหนดดังกล่าวนักศึกษาจะได้รับสัญลักษณ์ W

19.6 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาได้ ให้นับระยะเวลาที่ลาพักอยู่ในระยะการศึกษาด้วย ยกเว้นนักศึกษาที่ลาพักเนื่องจากถูกเกณฑ์เข้ารับราชการทหาร

19.7 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา ประสงค์จะกลับเข้าเรียนต่อ ต้องรายงานตัวต่อสำนักทะเบียนและวัดผลก่อนที่จะลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาต่อไปอย่างน้อย 1 สัปดาห์

ข้อ 20 การลาออก

นักศึกษาผู้ประสงค์จะลาออกในกรณีพ้นสภาพตามระเบียบการวัดผล หรือศึกษาจบหลักสูตรให้ยื่นคำร้องต่อสำนักทะเบียนและวัดผล อาจารย์ที่ปรึกษาและคณบดี หรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมาย สำหรับการลาออกระหว่างการศึกษาให้อาจารย์ที่ปรึกษาและคณบดีทำความเห็นเสนออธิการบดี หรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมายเพื่อพิจารณา

นักศึกษาผู้ที่ได้รับอนุมัติให้ลาออกได้จะต้องไม่มีหนี้สินกับมหาวิทยาลัย และจะมีสิทธิ์รับเงินประกันของเสียหายคืนเต็มจำนวน ถ้าไม่ได้ทำทรัพย์สินของมหาวิทยาลัยเสียหายและสูญหาย

กรณีการลาออกของนักศึกษาใหม่ที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและชำระค่าเล่าเรียนเรียบร้อยแล้วให้อื่นคำร้องลาออกพร้อมหลักฐาน โดยผ่านสำนักทะเบียนและวัดผลเพื่อพิจารณาและนำเสนอผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายการเงินและทรัพย์สินเพื่อพิจารณาคืนเงินให้ตามระเบียบของมหาวิทยาลัย โดยนักศึกษาต้องยื่นคำร้องลาออกภายในสิ้นเดือนพฤษภาคม หากพ้นกำหนดดังกล่าวมหาวิทยาลัยจะคืนเงินให้เฉพาะค่าประกันของเสียหายเท่านั้น

ข้อ 21 การให้อนุปริญญา หรือปริญญา

การพิจารณาให้ได้ปริญญา นักศึกษาจะต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

21.1 ศึกษาครบรายวิชาและเกณฑ์อื่น ๆ ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

21.2 ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00

21.3 มีความประพฤติดี เหมาะสมแก่ศักดิ์ศรีแห่งปริญญานั้น

สำหรับการให้อนุปริญญา ออกให้แก่ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรในสาขาวิชาหนึ่งวิชาใดก่อนถึงขั้นได้รับปริญญาตรี หรือผู้ที่สอบได้ครบทุกลักษณะวิชาตามหลักสูตรปริญญาตรี และได้แต้มคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่าเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี แต่ไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดในกฎกระทรวง

ข้อ 22 การให้ปริญญาเกียรตินิยม

นักศึกษาระดับปริญญาตรีจะได้รับการพิจารณาให้ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 เมื่อสอบได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 3.50 และให้ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2 เมื่อสอบได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 3.25 และต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

22.1 มีระยะเวลาเรียนไม่เกินที่กำหนดไว้ในหลักสูตรนับแต่วันที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาในกรณีที่ได้รับอนุมัติให้พักการเรียนด้วยเหตุจำเป็นและได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการวิชาการไม่เกิน 1 ปีการศึกษาจะไม่นับเป็นระยะเวลาการศึกษา

22.2 มีคุณสมบัติสอบได้ปริญญาตรีตามข้อ 21

22.3 ไม่เคยสอบได้สัญลักษณ์ F ในรายวิชาใด

22.4 มีรายวิชาที่เทียบโอนไม่มากกว่า 1 ใน 4 ของจำนวนหน่วยกิตที่ต้องศึกษาตามหลักสูตร

22.5 ไม่เป็นนักศึกษาในหลักสูตรต่อเนื่อง

ข้อ 23 ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามระเบียบนี้ ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามระเบียบนี้ ให้อธิการบดีมีอำนาจสั่งและปฏิบัติตามที่เห็นสมควร

ข้อ 24 ให้ใช้ระเบียบนี้บังคับตั้งแต่ปีการศึกษา 2549 เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ 29 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2549


(ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.อำนาจ วิรวัตร)

นายกสภามหาวิทยาลัยสยาม

ประกาศมหาวิทยาลัยสยาม
เรื่อง
นโยบาย หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขเกี่ยวกับ
การรับนักศึกษาพิการเข้าศึกษา
พ.ศ.2561



ประกาศสภามหาวิทยาลัยสยาม
เรื่อง นโยบาย หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขเกี่ยวกับการรับนักศึกษาพิการเข้าศึกษา
พ.ศ. ๒๕๖๑

โดยที่เป็นการสมควรให้มีประกาศรับคนพิการเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยสยามเป็นไปด้วยความเรียบร้อย และสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการจัดการการศึกษาสำหรับคนพิการ พ.ศ.๒๕๕๑ และประกาศระเบียบคณะกรรมการส่งเสริมการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการว่าด้วยการจัดการการศึกษาระดับอุดมศึกษาสำหรับคนพิการ พ.ศ.๒๕๕๒

อาศัยอำนาจตามความใน มาตรา ๓๔(๒) และ (๗) แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ.๒๕๔๖ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ.๒๕๕๐ และมติสภามหาวิทยาลัยสยาม ในคราวประชุม ครั้งที่ ๒/๒๕๖๑ เมื่อวันที่ ๑๙ ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๑ จึงมีมติเห็นชอบให้ออกประกาศไว้ดังนี้

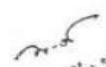
ข้อ ๑ ประกาศนี้เรียกว่า ประกาศมหาวิทยาลัยสยาม เรื่อง “นโยบาย หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไข เกี่ยวกับการรับนักศึกษาพิการเข้าศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๑”

ข้อ ๒ ประกาศนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ มหาวิทยาลัยจะรับสมัครคนพิการเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย ในสัดส่วนและจำนวนที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงความพร้อมของมหาวิทยาลัยในการจัดการศึกษาสำหรับนักศึกษาพิการ เพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานคุณภาพของการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา

ข้อ ๔ ให้มหาวิทยาลัยจัดทำแผนการรับนักศึกษาพิการ พร้อมทั้งแผนงบประมาณเงินอุดหนุนการศึกษา สำหรับนักศึกษาพิการของมหาวิทยาลัย ส่งไปยังสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาภายในเดือนกันยายนของ ทุกปี โดยจัดทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๕ ในแต่ละปีการศึกษาให้มหาวิทยาลัยจัดทำหลักเกณฑ์ และวิธีการการรับคนพิการเข้าศึกษาต่อใน มหาวิทยาลัย ซึ่งต้องประกอบด้วยเป้าหมาย จำนวนรับ หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการรับคนพิการเข้าศึกษาต่อใน มหาวิทยาลัย ประเภทความพิการที่จะรับเข้าศึกษา คณะ สาขาวิชาที่จะเปิดรับ วิธีการคัดเลือก และรายการ ค่าใช้จ่ายต่างๆ เป็นต้น และให้จัดทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย เพื่อรับนักศึกษาคนพิการเข้าศึกษาต่อใน มหาวิทยาลัย โดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย


(ดร.พรชัย มงคลวินิจ)
อธิการบดี

ข้อ ๖ ให้มหาวิทยาลัยจัดให้มีสิ่งอำนวยความสะดวก เทคโนโลยี สื่อบริการและความช่วยเหลืออื่นใดทางการศึกษาสำหรับคนพิการอย่างเหมาะสมเพียงพอ และสอดคล้องกับความต้องการจำเป็นพิเศษของนักศึกษาพิการแต่ละประเภทความพิการ โดยมหาวิทยาลัยอาจมอบหมายให้หน่วยงานของมหาวิทยาลัยทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการให้บริการทางการศึกษาสำหรับนักศึกษาพิการ พร้อมทั้งจัดให้มีบุคลากรปฏิบัติงานที่มีทักษะพื้นฐานในการให้บริการสนับสนุนคนพิการในสัดส่วนที่เหมาะสมกับจำนวนนักศึกษาพิการของมหาวิทยาลัย

ทั้งนี้ให้มหาวิทยาลัยขอรับการสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินการจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา หรือจากคณะกรรมการส่งเสริมการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ หรือแหล่งงบประมาณอื่นตามความเหมาะสม

ข้อ ๗ คณาจารย์ของมหาวิทยาลัยมีหน้าที่ในการสอนนักศึกษาพิการ โดยให้มหาวิทยาลัยสนับสนุนและส่งเสริมให้คณาจารย์ของมหาวิทยาลัยที่สอนนักศึกษาพิการ หรือบุคลากรที่ปฏิบัติงานเกี่ยวข้องกับนักศึกษาพิการ ได้รับการส่งเสริมการศึกษาต่อเนื่อง รวมทั้งพัฒนาศักยภาพองค์ความรู้และทักษะในการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการตามความเหมาะสม

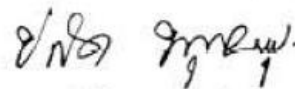
ข้อ ๘ ให้มหาวิทยาลัยจัดทำรายงานผลการดำเนินงานเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยอย่างน้อยปีการศึกษาละหนึ่งครั้ง

ข้อ ๙ การใดที่มีได้กำหนดไว้และจำเป็นต้องดำเนินการเกี่ยวกับการรับนักศึกษาพิการเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย ให้อยู่ในดุลยพินิจของอธิการบดีที่จะพิจารณาดำเนินการ แล้วนำเสนอสภามหาวิทยาลัยเพื่อทราบ

ข้อ ๑๐ ให้อธิการบดีรักษาการตามประกาศฉบับนี้ และในกรณีที่มีปัญหาการปฏิบัติตามประกาศฉบับนี้ ให้อธิการบดี เป็นผู้มีอำนาจวินิจฉัย และคำวินิจฉัยให้ถือเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๑๕ เดือนธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๑

พลอากาศเอก



(ชลิต พุกผาสุข)

นายกสภามหาวิทยาลัยสยาม

2. คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์



ประกาศมหาวิทยาลัยสยาม
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา
หลักสูตรระดับปริญญาตรี ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ - ๒๕๖๗

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงประกาศแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา เพื่อดำเนินการและพัฒนาหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. ๒๕๖๕ และมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๕ และดูแลการจัดการศึกษาให้บรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่คาดหวังตามที่กำหนดในหลักสูตร (PLOs)

ฉะนั้นอาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๔๓ (๑) และ (๒) แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. ๒๕๔๖ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๐ ฉบับที่ ๓ พ.ศ. ๒๕๖๒ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา ระดับปริญญาตรี ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ - ๒๕๖๗ ไว้ดังต่อไปนี้

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

๑. รองศาสตราจารย์ ดร.ศรีเพ็ญ	ศุภพิทยากุล	ประธานกรรมการ
๒. รองศาสตราจารย์ประกายแก้ว	โอภาณนท้อมตะ	กรรมการ
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร	สุวรรณเทพ	กรรมการ
๔. ดร.จรรย์รัตน์	ชัยยศบุรณะ	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จากภาคประกอบการ
๕. ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ชนิดา	รักษ์พลเมือง	กรรมการ
๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พล.ร.ต.หญิง ดร.สุภัทรา	เอื้อวงศ์	กรรมการ
๗. รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา	มัทธนทวี	กรรมการ
๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช	ศรีอิษฎาพร	กรรมการ
๙. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภาพร	พงษ์มณี	กรรมการ
๑๐. ดร.เดือนเพ็ญ	ทองน่วม	กรรมการ และเลขานุการ
๑๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา	ใจเทิม	กรรมการ และผู้ช่วยเลขานุการ
๑๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิภาวัลย์	นาคทรัพย์	ผู้ช่วยเลขานุการ

หลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมโยธา

๑. รองศาสตราจารย์ ดร.ตระกุล	อร่ามรักษ์	ประธานกรรมการ
๒. รองศาสตราจารย์ ดร.วิชรินทร์	วิทย์กุล	รองประธานกรรมการ
๓. นายสหัสชัย	อินลักษณะ	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จากผู้ใช้บัณฑิต
๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไตรทศ	ชาสุวรรณ	กรรมการ
๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาคภูมิ	มงคลสังข์	กรรมการและเลขานุการ

หลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมอุตสาหกรรม

๑. ศาสตราจารย์ ดร.ปารเมศ	ชุติมา	ประธานกรรมการ
๒. รองศาสตราจารย์ ดร.ประจวบ	กล่อมจิตร	รองประธานกรรมการ
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์	ลดาวิจิตรกุล	กรรมการ
๔. นายพิพัฒน์	เอี่ยมสวัสดิ์	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จากผู้ใช้บัณฑิต
๕. อาจารย์ณัฐพล	พุดยงกูร	กรรมการ
๖. อาจารย์ธนารักษ์	หีบแก้ว	กรรมการและเลขานุการ

หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล

**หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อ
และหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการตลาดดิจิทัล**

๑. พลอากาศโท ผศ. ดร.พาทร์ณ	สงวนโกศัย	ประธานกรรมการ
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย	ตั้งวรรณวิทย์	รองประธานกรรมการ
๓. อาจารย์นพ	ธรรมวานิช	กรรมการ
๔. นายวรินทร์	มงคลวาท	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ จากผู้ใช้บัณฑิต
๕. นายกฤษฎา	เฉลิมสุข	กรรมการ
๖. อาจารย์อรรถเศรษฐ์	ปรีดากรณ์	กรรมการ
๗. อาจารย์ศรัณูธร	มิ่งมี	กรรมการ
๘. อาจารย์ณรงค์ฤทธิ์	สุนทรสิงห์	กรรมการและเลขานุการ

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีและศิลปะการแสดง

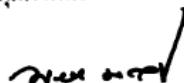
๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์สิทธิ์	ราชรักษ์	ประธานกรรมการ
๒. นายจักรกฤษ	ไตรรัตน์พล	รองประธานกรรมการ
๓. อาจารย์ณัฐพล	ดีคำ	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ภายนอก
๔. อาจารย์นันทมน	กนกกาญจนา	กรรมการ
๕. อาจารย์ธีระ	ทรัพย์เพลง	กรรมการ
๖. อาจารย์กันตภณ	ตันแต่มติ	กรรมการ
๗. อาจารย์กวีวัฒน์	เทวกุล	กรรมการ
๘. อาจารย์ภาวิช	ชนากัทธกุล	กรรมการ
๙. อาจารย์พิสิษฐ์พงศ์	วเรษฐการกิจ	กรรมการและเลขานุการ
๑๐ อาจารย์ศุภสิทธิ์	พูลภิญโญ	กรรมการ และผู้ช่วยเลขานุการ

โดยมีหน้าที่ดังต่อไปนี้

๑. พิจารณากลับกรองและให้ข้อเสนอแนะการบริหารและการปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนกระบวนการวัดผลและประเมินผลการศึกษาให้มีคุณภาพทั้งมาตรฐานวิชาการ วิชาชีพ และเกณฑ์มาตรฐานที่เกี่ยวข้อง
๒. พิจารณากลับกรองการรับรองมาตรฐานการดำเนินการในหลักสูตร
๓. พิจารณาประเมินคุณภาพการจัดการศึกษาในหลักสูตร

ให้มีวาระการดำรงตำแหน่ง ๒ ปีการศึกษา ทั้งนี้ ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๖ เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗



(ดร.พรชัย มงคลวนิช)
อธิการบดี

3. รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตรจากคณะกรรมการ



สรุปผลการวิพากษ์หลักสูตร
วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

หลักสูตรปรับปรุง
2567

ณ ห้องประชุม อาคาร 15-201
วันศุกร์ที่ 16 กุมภาพันธ์ 2567
9.00 - 12.00 น.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

1. พลอากาศโท ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พันธ์ธณ สงวนโกศัย
ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาการ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชาย ตั้งวรรณวิทย์
ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาการ
3. อาจารย์นพ ธรรมวานิช
ผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมแอนิเมชันและสื่อดิจิทัล

สรุปข้อคิดเห็นที่เป็นสาระสำคัญดังนี้

1. ผู้ทรงชื่นชมในการจัดการเรียนรู้แต่ละรายวิชาของหลักสูตรที่เน้น Project based learning สามารถนำไปปฏิบัติและใช้ได้จริง
2. ผู้ทรงมีความเห็นว่าจำนวนหน่วยกิตของสาขาวิชามีความเหมาะสม
3. ควรปรับเพิ่ม PLO ที่เป็นทักษะทั่วไป
4. ปรับคำอธิบายการประเมินผลให้เป็นศกกริยาบ่งบอกการกระทำที่ชัดเจน เช่น บรรยาย อภิปราย เป็นต้น
5. ปรับคำอธิบายการวัดผลเป็นคำที่สั้นลง
6. พยายามใส่ทักษะที่สามารถใช้ได้สอดคล้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต
7. ไม่จำเป็นต้องใส่ Module ในเล่ม มคอ.2 เพราะไม่ใช่รูปแบบของ อว.

4. การจัดลำดับความสำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

การจัดลำดับความสำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

การกำหนดและวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) และจัดลำดับความสำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อใช้ในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) ดังนี้

1. กำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย กลุ่มที่มีความสำคัญต่อหลักสูตร ได้แก่
 - กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)
 - ผู้ใช้บัณฑิต
 - มหาวิทยาลัยคู่เทียบ
 - ศิษย์เก่า
 - นักศึกษาปัจจุบัน
 - อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ความต้องการจำเป็นที่หลักสูตรค้นพบจากการสัมภาษณ์และสำรวจ		ผลลัพธ์การเรียนรู้
	Specific Skills	Generic Skills	
1. ผลิตบัณฑิตที่มีประสิทธิภาพในการสร้างงานแอนิเมชัน	1. ทักษะการออกแบบคาแรกเตอร์ 2. ทักษะ Storytelling 3. การออกแบบแอนิเมชัน 4. การวาดภาพ	1. Creativity ความคิดสร้างสรรค์ 2. Teamwork การทำงานเป็นทีม 3. Adaptabilityความสามารถในการปรับตัว 4. Patience ความอดทน	PLO1 PLO2 PLO4
2. ผลิตบัณฑิตที่สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในทุกมิติและพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง	5. การจัดการองค์ประกอบภาพ 6. ทักษะการออกแบบฉาก 7. การออกแบบสื่อออนไลน์ 8. ทักษะการตลาด 9. การออกแบบ 3 มิติ 10.งานตัดต่อ Editing	5. Negotiation การเจรจาต่อรอง 6. Communication การสื่อสาร 7. Problem solving การแก้ปัญหา 8. Positive Attitude ทศนคติเชิงบวก 9. Time Management 10. Presentation	PLO4 PLO7
3. ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์โดยมุ่งเน้นการสร้างเอกลักษณ์ของผลงานของบุคคล			PLO1 PLO3 PLO4 PLO5 PLO6 PLO8
4. ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี และเป็นผู้ที่มีคุณธรรมจริยธรรมสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี			PLO2

5. การออกแบบโมดูล และรายวิชาของหลักสูตร

การวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (KSEC)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หลักสูตร (PLOs)	มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา			
	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้าน จริยธรรม	ด้านลักษณะ บุคคล
PLO1 อธิบายพื้นฐานงาน แอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และ ศิลปะ	1.1	2.1	3.1	4.1
PLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อ ออกแบบผลงานแอนิเมชันและสื่อ สร้างสรรค์	1.1	2.3	3.1	4.1, 4.3
PLO3 วิเคราะห์งานออกแบบ ดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อให้สอดคล้อง กับแนวโน้มในปัจจุบัน	1.1	2.1	3.3	4.2
PLO4 ใช้ทักษะดิจิทัลและ เครื่องมือทางการออกแบบและ นำมาปรับใช้ได้อย่างต่อเนื่อง	1.1	2.3, 2.4	3.3	4.1, 4.3
PLO5 สังเคราะห์และประเมิน งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ได้	1.1	2.3	3.1	4.1
PLO6 นำเสนอโครงการงานจาก การฝึกปฏิบัติงานในสถาน ประกอบการในวิชาวิชาชีพ ศึกษาได้	1.1	2.4	3.1, 3.2	4.1, 4.4
PLO7 มีคุณธรรมจริยธรรม มี ความรับผิดชอบ และปฏิบัติงาน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพ			3.1, 3.2	4.2, 4.4
PLO8 นำความรู้ด้านการตลาด ดิจิทัลมาบูรณาการกับการออกแบบ เพื่อสื่อสาร นำเสนอและจัด แสดงผลงานได้อย่างมีระบบ	1.1	2.2, 2.4	3.1, 3.3	4.1, 4.2

ตารางการออกแบบโมดูลและรายวิชาที่มีองค์ประกอบความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคล เพื่อการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

โมดูล	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล (MLOs)	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป									
โมดูลสมรรถนะทางภาษา	3							✓	✓
โมดูลสมรรถนะทางดิจิทัล	3				✓			✓	
โมดูลกลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน	5							✓	✓
ชุดวิชา 9 โมดูล									
Module IT-1 Generative AI Literacy	ประยุกต์ใช้เครื่องมือ Generative AI เพื่อสนับสนุนการใช้งานร่วมกับโปรแกรมต่างๆ ในการทำงาน			✓	✓	✓		✓	✓
Module ACM-1 ทักษะสู่อุตสาหกรรมการออกแบบ	ผลิตผลงานออกแบบได้อย่างมืออาชีพ	✓	✓					✓	✓
Module ACM-2 ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะร่วมสมัย	ใช้ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะสากล ต่อยอดไปสู่การพัฒนาผลงานออกแบบ	✓						✓	
Module ACM-3 ชุดวิชาออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์	สร้างสรรค์การออกแบบงานแอนิเมชัน และการออกแบบตัวละคร ได้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Module ACM-4 ชุดวิชาการตลาดดิจิทัล	ประยุกต์ใช้ความรู้ในด้านการออกแบบและการตลาดเพื่อสร้างสรรค์งานสื่อดิจิทัล	✓		✓	✓		✓	✓	✓
Module ACM-5 ทักษะนัก	สามารถสร้างงาน						✓		

โมดูล	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล (MLOs)	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
วาดการ์ตูน	การ์ตูนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้								
Module ACM-6 ทักษะพื้นฐานการออกแบบเกม	สามารถออกแบบเกมขั้นพื้นฐานได้						✓		
Module ACM-7 ทักษะการนำเสนอผลงานนำเสนอผลงานแบบมีอาชีพ	นำเสนอผลงานออกแบบได้อย่างมีอาชีพ						✓	✓	✓
Module ACM-8 ชุมติวิชาโครงการ	นำเสนอผลงานโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับสถาบันได้						✓	✓	✓

ตารางที่ 4 ผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (GELO) ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

1. ความรู้	2. ทักษะ	3. จริยธรรม	4. ลักษณะบุคคล
<p>GELO 1.1 สามารถประยุกต์ความรู้ที่จำเป็นเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลง</p> <p>GELO 1.2 สามารถประยุกต์ความรู้ด้านการบริหารจัดการเพื่อสร้างจิตการเป็นผู้ประกอบการ</p>	<p>GELO 2.1 สามารถแสวงหาความรู้ใหม่ด้วยตนเองเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>GELO 2.2 มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสวงหาวิเคราะห์และนำเสนอ</p>	<p>GELO 3.1 มีความซื่อสัตย์ มีระเบียบวินัย และค่านิยมที่ดี</p> <p>GELO 3.2 แสดงพฤติกรรม การเป็นพลเมืองที่ดี มีความรับผิดชอบ ต่อสังคม</p>	<p>GELO 4.1 แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นและเคารพผู้ที่มาจากสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน</p> <p>GELO 4.2 ใฝ่เรียนรู้ ปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>GELO 4.3 มีจิตความเป็นผู้ประกอบการ</p>

	ข้อมูล GELO 2.3 สามารถ สื่อสารโดย ใช้ ภาษาอังกฤษ และภาษา อื่นได้ถูกต้อง เหมาะสมกับ สถานการณ์		
ความสอดคล้องของ GELO ด้านการช่วยให้บรรลุ PLO			
GELO 1.1 > PLO1 GELO 1.2 > PLO2	GELO 1.1 > PLO1 GELO 1.2 > PLO2	GELO 1.1 > PLO1 GELO 1.2 > PLO2	GELO 4.1 > PLO4 GELO 4.2 > PLO3 GELO 4.3 > PLO2

ตารางที่ 5 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

● ความรับผิดชอบหลัก

รหัส วิชา	ชื่อวิชา	1. ความรู้			2. ทักษะ				3. จริยธรรม			4. ลักษณะบุคคล			
		1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	4.4
โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา															
117-401	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน			●		●			●						●
117-402	ภาษาอังกฤษขั้นสูง			●		●			●						●
117-403	ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ			●		●			●						●
โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล															
117-501	เอไอ ดิจิทัล และความ ปลอดภัยทางไซเบอร์		●						●	●					●
117-502	เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการ เรียนรู้ตลอดชีวิต		●						●	●					●
117-503	การวิเคราะห์ข้อมูลและ การแสดงผลภาพข้อมูล		●						●	●					●
โมดูล 3 กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน															
117-601	ความฝัน ความคิด และ ความยั่งยืน ตาม แนวทางปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง			●	●							●	●		
117-602	การออกแบบการคิดเพื่อ สร้างนวัตกรรมและ ธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน			●	●					●					●
117-603	แบบจำลองธุรกิจและ การบริหารโครงการ อย่างยั่งยืน			●	●							●			●
วิชาเลือก															
103-121	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร			●		●				●					●
103-131	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร			●		●				●					●

รหัส วิชา	ชื่อวิชา	1.ความรู้			2. ทักษะ				3. จริยธรรม			4. ลักษณะบุคคล			
		1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	4.4
	ในชีวิตประจำวัน														
103-141	ภาษาญี่ปุ่นใน ชีวิตประจำวัน			●		●				●				●	
103-203	ความเป็นพลเมืองใน สังคมไทยและสังคมโลก			●		●				●		●			
103-206	อาหาร การดูแลสุขภาพ และการออกกำลังกาย			●		●			●			●			
103-209	ศิลปะและดนตรีเพื่อ สุนทรียภาพแห่งชีวิต			●		●			●			●			
103-210	นิยมไทยและอศวรรษย์ใน สยาม			●	●						●		●		
103-212	จิตวิทยากับการพัฒนา ชีวิต			●	●						●		●		
103-304	เปิดโลกชุมชนและการ เรียนรู้ผ่านกิจกรรม			●	●					●			●		
103-308	การถ่ายภาพเชิง สร้างสรรค์	●					●		●			●			
117-604	การสร้างนวัตกรรม และ ปฏิบัติการสร้างธุรกิจ สตาร์ทอัพ			●			●			●					●
	รวม	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

6. ตารางเปรียบเทียบรายวิชา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ตารางเปรียบเทียบรายวิชา หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562

และ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

มหาวิทยาลัยสยาม

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ตารางเปรียบเทียบรายวิชา หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562 และ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567
มหาวิทยาลัยสยาม

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567	สาระการแก้ไข
<p>1. ชื่อหลักสูตร</p> <p>1.1 ชื่อภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์</p> <p>1.2 ชื่อภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Animation and Creative Media</p>	<p>1. ชื่อหลักสูตร</p> <p>1.1 ชื่อภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์</p> <p>1.2 ชื่อภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Animation and Creative Media</p>	-
<p>2. ชื่อปริญญา</p> <p>2.1 ชื่อภาษาไทย</p> <p>2.1.1 ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์)</p> <p>2.1.2 ชื่อย่อ : วท.บ. (แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์)</p> <p>2.2 ภาษาอังกฤษ</p> <p>2.2.1 ชื่อเต็ม : Bachelor of Science (Animation and Creative Media)</p> <p>2.2.2 ชื่อย่อ B.Sc. (Animation and Creative Media)</p>	<p>2. ชื่อปริญญา</p> <p>2.1 ชื่อภาษาไทย</p> <p>2.1.1 ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์)</p> <p>2.1.2 ชื่อย่อ : วท.บ. (แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์)</p> <p>2.2 ภาษาอังกฤษ</p> <p>2.2.1 ชื่อเต็ม : Bachelor of Science (Animation and Creative Media)</p> <p>2.2.2 ชื่อย่อ B.Sc. (Animation and Creative Media)</p>	-
<p>ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรเดิม สรุปได้ดังนี้</p> <p>1) ปรับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร TQF 5 ด้าน</p> <p>1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม</p> <p>1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต ความเพียร มุ่งมั่น มานะ บากบั่น</p> <p>1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา เคารพ กฎระเบียบขององค์กร และสังคม</p> <p>1.3 เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ยึดมั่นในความถูกต้อง รู้คุณค่า และรักษาความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ เพื่อสร้างสรรค์สันติสุขอย่างยั่งยืนต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม</p> <p>1.4 มีจรรยาบรรณทางวิชาชีพ</p> <p>2. ความรู้</p> <p>2.1 มีความรู้ ความเข้าใจในแนวคิด ทฤษฎี หลักการทางวิชาการและวิชาชีพ</p> <p>2.2 มีความรู้ ความเข้าใจในองค์ความรู้ในสาขาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2.3 สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับตนเอง ชุมชนและสังคม</p> <p>2.4 สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการและวิชาชีพอย่างต่อเนื่องและมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p>	<p>ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร</p> <p>PLO1 มีความรู้ความเข้าใจในพื้นฐานงานแอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และศิลปะ</p> <p>PLO2 สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์เพื่อออกแบบผลงานได้</p> <p>PLO3 สามารถวิเคราะห์งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มในปัจจุบัน</p> <p>PLO4 สามารถใช้ทักษะและเครื่องมือทางการออกแบบและนำมาปรับใช้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต</p> <p>PLO5 สามารถสังเคราะห์และประเมินงานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ได้</p> <p>PLO6 นำเสนอโครงการงานจากการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการในวิชาวิชาชีพศึกษาได้</p> <p>PLO7 มีคุณธรรมจริยธรรม มีความรับผิดชอบ และปฏิบัติงานตามจรรยาบรรณวิชาชีพ</p> <p>PLO8 สามารถนำความรู้ด้านการตลาดดิจิทัลมาบูรณาการกับการออกแบบเพื่อสื่อสาร นำเสนอและจัดแสดงผลงานได้อย่างมีระบบ</p>	<p>เปลี่ยนแปลงสมรรถนะที่สอดคล้องกับสถานการณ์ตลาดแรงงานในสาขาวิชาชีพในปัจจุบัน</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567	สาระการแก้ไข
<p>3. ทักษะทางปัญญา</p> <p>3.1 สามารถนำทักษะในศตวรรษที่ 21 มาคิดวิเคราะห์ และระบุปัญหาอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ</p> <p>3.2 สามารถบูรณาการความรู้ด้านต่างๆได้อย่างเหมาะสม</p> <p>3.3 สามารถเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งในการแก้ไขปัญหา และตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม</p> <p>4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ</p> <p>4.1 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถสร้างโอกาส เพิ่มมูลค่า และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสันติสุข</p> <p>4.2 สามารถปฏิบัติงานและรับผิดชอบในงานที่ได้รับ มอบหมายเพื่อสร้างความมั่นคง คุณภาพชีวิต</p> <p>4.3 สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรม องค์การภายใต้บริบทของชุมชนและสังคม</p> <p>5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>5.1 มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตในการวิเคราะห์เชิง ตัวเลขเพื่อการตัดสินใจ</p> <p>5.2 สามารถสื่อสารทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>5.3 สามารถสืบค้นและใช้งานผ่านการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม</p> <p>5.4 สามารถประยุกต์ใช้เทคนิคและเครื่องมือในการ สื่อสารเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมได้อย่างเหมาะสม</p>		
<p>3. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร 129</p>	<p>3. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร 129</p>	<p>-</p>
<p>4. หลักสูตร</p> <p>5.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 129 หน่วยกิต</p> <p>5.2 โครงสร้างหลักสูตร</p> <p>ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 33 หน่วยกิต</p> <p>ข. หมวดวิชาเฉพาะ 90 หน่วยกิต</p> <p> กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์ 9 หน่วยกิต</p> <p> กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ 24 หน่วยกิต</p> <p> กลุ่มเอกบังคับ 36 หน่วยกิต</p> <p> กลุ่มเอกเลือก 21 หน่วยกิต</p> <p>ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต</p>	<p>4.. หลักสูตร</p> <p>5.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 129 หน่วยกิต</p> <p>5.2 โครงสร้างหลักสูตร</p> <p>ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 27 หน่วยกิต</p> <p>ข. หมวดวิชาเฉพาะ 96 หน่วยกิต</p> <p> กลุ่มวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 9 หน่วยกิต</p> <p> กลุ่มวิชาเอกบังคับความรู้พื้นฐานการออกแบบ 72 หน่วยกิต</p> <p> กลุ่มเอกเลือก 15 หน่วยกิต</p> <p>ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต</p>	<p>-การเปลี่ยนแปลงจำนวน หน่วยกิต</p>
<p>โครงสร้างหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป</p> <p>หน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า 33 หน่วยกิต</p>	<p>โครงสร้างหลักสูตร จำนวนหน่วยกิตรวม 27 หน่วยกิต</p> <ul style="list-style-type: none"> - รายวิชาบังคับ 27 หน่วยกิต - โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา 9 หน่วยกิต - โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล 9 หน่วยกิต - โมดูล 3 กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน 9 หน่วยกิต <p>รายวิชาเลือก จำนวน 11 รายวิชา</p>	<p>ปรับลดจำนวนหน่วยกิตรวม ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ระดับปริญญาตรี พ.ศ.2565 โดยกำหนดจำนวนหน่วย กิตรวมเท่ากันทุกคณะวิชา และสาขาวิชา และเปิดโอกาส ให้นักศึกษาเลือกเรียนตาม ความถนัดและความสนใจ</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567	สาระการแก้ไข
<p>หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562</p> <p>ประกอบด้วย 4 กลุ่มวิชา ดังนี้</p> <p>1) ให้เรียนแต่ละกลุ่มวิชาตามที่กำหนด จำนวน 18 หน่วยกิต ดังนี้</p> <p>กลุ่มวิชามนุษยความรู้และสังคมความรู้ 3 หน่วยกิต</p> <p>*101-101 หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6) (Sufficiency Economy Philosophy for Sustainable Development)</p> <p>กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 9 หน่วยกิต</p> <p>*101-201 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Thai Language for Communication)</p> <p>**101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5) (Daily Life English)</p> <p>**101-205 ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาทางวิชาการ 3(2-2-5) (English for Academic Study)</p> <p>กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตความรู้ 3 หน่วยกิต</p> <p>**101-301 ทักษะดิจิทัลสำหรับศตวรรษที่ 21 3(2-2-5) (Digital Literacy for 21st Century)</p> <p>กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรียความรู้ 3 หน่วยกิต</p> <p>**101-401 ชีวิต สุขภาวะ และการออกกำลังกาย 3(2-2-5) (Life, Well-Being and Sports)</p>	<p>หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567</p> <p>ประกอบด้วย 3 กลุ่ม ดังนี้</p> <p>1) ให้เรียนแต่ละกลุ่มตามที่กำหนด จำนวน 27 หน่วยกิต ดังนี้</p> <p>โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา 9 หน่วยกิต</p> <p>117-401 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3(2-2-5)</p> <p>117-402 ภาษาอังกฤษขั้นสูง 3(2-2-5)</p> <p>*117-403 ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ 3(2-2-5)</p> <p>*หากผู้เรียนมีคะแนนภาษาอังกฤษถึงเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด สามารถยกเว้นรายวิชานี้ได้ และให้เรียนรายวิชาเลือกในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแทน</p> <p>โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล 9 หน่วยกิต</p> <p>117-501 เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์ 3(2-2-5)</p> <p>117-502 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5)</p> <p>**117-503 การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล 3(2-2-5)</p> <p>**ผู้เรียนต้องผ่านการเรียนวิชา 117-501 และ 117-502 มาก่อน หากผู้เรียนมีทักษะทางด้านดิจิทัลเพียงพอ และได้รับการอนุมัติจากมหาวิทยาลัย สามารถยกเว้นรายวิชานี้ได้ และให้เรียนรายวิชาเลือกในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแทน</p> <p>โมดูล 3 กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน 9 หน่วยกิต</p> <p>117-601 ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6)</p> <p>117-602 การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน 3(2-2-5)</p> <p>117-603 แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)</p>	<p>- มีวิชาบังคับ 9 รายวิชา 27 หน่วยกิต</p> <p>- นักศึกษาทุกคณะวิชา เรียนวิชาบังคับเหมือนกันทุกวิชาเพื่อให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด</p> <p>- ลดจำนวนกลุ่มและเปลี่ยนชื่อกลุ่มวิชาตามเนื้อหาสาระของกลุ่ม</p>
<p>1. กลุ่มวิชามนุษยความรู้และสังคมความรู้</p> <p>**101-102 ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก 3(3-0-6) (Civic Literacy in Thai and Global Context)</p> <p>**101-103 การออกแบบตนเองและบุคลิกภาพ เพื่อความเป็นผู้นำ 3(2-2-5) (Designing Your Self and Personality for Leadership)</p> <p>**101-104 การบริหารการเงินอย่างชาญฉลาด 3(3-0-6) (Smart Money Management)</p> <p>**101-105 เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 3(2-2-5) (Community Explorer and Service Learning)</p> <p>**101-106 กฎหมายและการเมืองใกล้ตัว 3(3-0-6) (Politics and Law in Everyday Life)</p> <p>101-107 ปรัชญาและศาสนากับการครองชีวิต 3(3-0-6) (Philosophy, Religions and Life Style)</p> <p>101-108 หลักตรรกความรู้และทักษะการคิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5) (Principles of Logics and Thinking Skill for Lifelong Learning)</p> <p>*101-109 มนุษยสัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ 3(3-0-6) (Human Relations and Personality Development)</p> <p>*101-110 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Psychology in Daily Life)</p>	<p>วิชาเลือก จำนวน 11 รายวิชา</p> <p>103-121 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)</p> <p>103-131 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)</p> <p>103-141 ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)</p> <p>103-203 ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก 3(3-0-6)</p> <p>103-206 อาหาร การดูแลสุขภาพ และการออกกำลังกาย 3(2-2-5)</p> <p>103-209 ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต 3(3-0-6)</p> <p>103-210 นิยมไทยและอัตถจริยในสยาม 3(3-0-6)</p> <p>103-212 จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต 3(3-0-6)</p> <p>103-304 เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 3(2-2-5)</p> <p>103-308 การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5)</p> <p>117-604 การสร้างนวัตกรรม และปฏิบัติการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ 3(2-2-5)</p>	<p>- นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ก็ได้ จากกลุ่มวิชาเลือก ในกรณีผ่านเกณฑ์เงื่อนไขที่ได้รับอนุมัติ</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567	สาระการแก้ไข
<p>*101-111 อาเซียนในโลกยุคใหม่ 3(3-0-6) (ASEAN in the Modern World)</p> <p>*101-112 อารยธรรมศึกษา 3(3-0-6) (Civilization Studies)</p> <p>*101-113 ทักษะการศึกษา 3(2-2-5) (Study Skills)</p> <p>101-114 จิตวิทยาทั่วไป 3(3-0-6) (General Psychology)</p> <p>101-115 สังคมวิทยาเบื้องต้น 3(3-0-6) (Introduction to Sociology)</p> <p>101-116 หลักเศรษฐศาสตร์ 3(3-0-6) (Principle of Economics)</p>		
<p>2. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร</p> <p>101-202 ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ 3(2-2-5) (Thai Language for Presentation)</p> <p>*101-203 ภาษาอังกฤษเพื่อการปรับพื้นที่ 3(2-2-5) (English for Remediation) (* เป็นรายวิชาไม่นับหน่วยกิตที่นักศึกษาต้องสอบผ่าน (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนวิชา 101-204 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้)</p> <p>101-206 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอแบบมืออาชีพ 3(2-2-5) (English for Professional Presentation)</p> <p>101-207 ภาษาอังกฤษเพื่อการสอบข้อสอบมาตรฐาน 3(2-2-5) (English for Proficiency Test)</p> <p>101-208 การเขียนโค้ดคอมพิวเตอร์สำหรับทุกคน 3(2-2-5) (Computer Coding for Everyone)</p> <p>101-209 ภาษาจีน 1 (Chinese 1) 3(2-2-5)</p> <p>101-210 ภาษาจีน 2 (Chinese 2) 3(2-2-5)</p> <p>101-211 ภาษาญี่ปุ่น 1 (Japanese 1) 3(2-2-5)</p> <p>101-212 ภาษาญี่ปุ่น 2 (Japanese 2) 3(2-2-5)</p> <p>101-213 ภาษาเกาหลี 1 (Korean 1) 3(2-2-5)</p> <p>101-214 ภาษาเกาหลี 2 (Korean 2) 3(2-2-5)</p>		ยกเลิก/รวบรวมรายวิชา
<p>3. กลุ่มวิชาวิทยาความรู้และคณิตศาสตร์</p> <p>**101-302 วิทยาการข้อมูลและจินตภาพ 3(2-2-5) (Data Science and Visualization)</p> <p>**101-303 เทคโนโลยีสีเขียวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6) (Green Technology for Sustainable Development)</p> <p>**101-304 ตรรกะและการออกแบบความคิด เพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่ 3(3-0-6) (Logic and Design Thinking for Innovation and Start Up)</p> <p>**101-305 การเชื่อมต่อของสรรพสิ่งสำหรับทุกคน 3(2-2-5) (Internet of Thing for Everyone)</p> <p>**101-306 ห้องทดลองที่มีชีวิตเพื่อความยั่งยืน 3(2-2-5) (Living Lab for Campus Sustainability)</p> <p>*101-307 เทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) (Information Technology)</p>		ยกเลิก/รวบรวมรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2562	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567	สาระการแก้ไข
<p>*101-308 คอมพิวเตอร์สำหรับการศึกษาและการทำงาน (Computer for Studies and Work) 3(2-2-5)</p> <p>*101-309 ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6) (Life and Environment)</p> <p>*101-310 อาหารเพื่อสุขภาพที่ดี 3(3-0-6) (Healthy Diet)</p> <p>*101-311 เคมีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Chemistry in Daily Life)</p> <p>*101-312 คณิตความรู้ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Mathematics in Daily Life)</p> <p>*101-313 สถิติในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Statistics in Daily life)</p> <p>101-314 คณิตความรู้ในอารยธรรม 3(3-0-6) (Mathematics in Civilization)</p> <p>101-315 สถิติและความน่าจะเป็น 3(3-0-6) (Statistics and Probability)</p> <p>121-106 คณิตความรู้ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Mathematics in Daily Life)</p> <p>121-107 สถิติพื้นฐานเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล 3(3-0-6) (Basic Statistics for Data Analysis)</p> <p>120-101 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6) (Man and Environment)</p> <p>125-101 คณิตความรู้ในอารยธรรม 3(3-0-6) (Mathematics in Civilization)</p> <p>126-316 สถิติและความน่าจะเป็น 3(3-0-6) (Statistics and Probability)</p>		
<p>4. กลุ่มวิชาพลศึกษา สุขศึกษา และสุนทรีย์ความรู้</p> <p>**101-402 ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรีย์ภาพแห่งชีวิต 3(3-0-6) (Art and Music Appreciation)</p> <p>**101-403 นิยมไทยและอศจรยย์ในสยาม 3(3-0-6) (Thai Appreciation and Unseen in Siam)</p> <p>**101-404 ตามล่าหาและออกแบบความฝัน 3(2-2-5) (Designing Your Dream)</p> <p>**101-405 โยคะ สมาธิ และศิลปะการดำเนินชีวิต 3(2-2-5) (Yoga, Meditation and Art of Living)</p> <p>**101-406 การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5) (Creative Photography)</p>		ยกเลิก/ปรับรวมรายวิชา
<p>ค. หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต ให้เลือกรายวิชาใดๆที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยสยาม</p>	<p>(1) หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต เลือกรายวิชาใดที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัย สยาม และ/หรือ สถาบันการศึกษาอื่นที่ได้รับความเห็นชอบจาก หลักสูตร</p>	<p>เพิ่มความเข้มข้นที่เปิด โอกาสเลือกรายวิชาได้กว้างมากขึ้น</p>

6.1 คำอธิบายรายวิชา

ตารางเปรียบเทียบคำอธิบายรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป
ฉบับเดิม และ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2567
ของมหาวิทยาลัยสยาม

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับปรุง)
โครงสร้างหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรนานาชาติ	หมวดวิชาศึกษาทั่วไปในหลักสูตรระดับปริญญาตรี
หมวดวิชาศึกษาทั่วไปในหลักสูตรระดับปริญญาตรีของคณะต่างๆ ยกเว้นวิทยาลัยนานาชาติ คณะแพทยศาสตร์ คณะทันตแพทยศาสตร์ และคณะเภสัชศาสตร์	-ยกเลิก-
โครงสร้างหลักสูตร จำนวนหน่วยกิตรวม 27 หน่วยกิต - รายวิชาบังคับ 27 หน่วยกิต - โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา 9 หน่วยกิต - โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล 9 หน่วยกิต - โมดูล 3 กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน 9 หน่วยกิต รายวิชาเลือก จำนวน 12 รายวิชา	โครงสร้างหลักสูตร จำนวนหน่วยกิตรวม 27 หน่วยกิต - รายวิชาบังคับ 27 หน่วยกิต - โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา 9 หน่วยกิต - โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล 9 หน่วยกิต - โมดูล 3 การเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน 9 หน่วยกิต รายวิชาเลือก จำนวน 11 รายวิชา
โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา 9 หน่วยกิต 117-401 ภาษาอังกฤษทางวิชาการ 3(2-2-5) 117-402 ภาษาอังกฤษขั้นสูง 3(2-2-5) 117-403 ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ 3(2-2-5)	โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา 9 หน่วยกิต (ปรับปรุง) 117-401 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3(2-2-5) 117-402 ภาษาอังกฤษขั้นสูง 3(2-2-5) *117-403 ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ 3(2-2-5) *หากผู้เรียนมีคะแนนภาษาอังกฤษถึงเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด ให้เรียนรายวิชาเลือกในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแทน
โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล 9 หน่วยกิต 117-501 ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต 3(3-0-6) 117-502 การประเมินเครื่องมือดิจิทัล 3(3-0-6) 117-503 การวิเคราะห์ข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6)	โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล 9 หน่วยกิต 117-501 เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์ 3(2-2-5) (ปรับปรุง) 117-502 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5) (ปรับปรุง) **117-503 การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล 3(2-2-5) (ปรับปรุง) **ผู้เรียนต้องผ่านการเรียนวิชา 117-501 และ 117-502 หากผู้เรียนมีทักษะทางด้านดิจิทัลเพียงพอ และได้รับการ

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับใหม่)
	อนุมัติจากมหาวิทยาลัย ให้เรียนรายวิชาเลือกในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแทน
โมดูล 3 กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน 9 หน่วยกิต 117-601 การเริ่มต้นความฝันและความคิด 3(3-0-6) 117-602 การคิดเชิงออกแบบและกลยุทธ์ที่ยั่งยืน 3(3-0-6) 117-603 แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการ 3(2-2-5)	โมดูล 3 การเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน 9 หน่วยกิต 117-601 ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6) (ปรับใหม่) 117-602 การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน 3(2-2-5) (ปรับใหม่) 117-603 แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน 3(2-2-5) (ปรับใหม่)
วิชาเลือก จำนวน 11 รายวิชา โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา 117-191 ภาษาไทย 1 3(2-2-5) 117-192 ภาษาไทย 2 3(2-2-5) 117-162 ภาษาญี่ปุ่น 2 3(2-2-5) 117-181 ภาษาเกาหลี 1 3(2-2-5) 117-182 ภาษาเกาหลี 2 3(2-2-5) 117-171 ภาษาฝรั่งเศส 1 3(2-2-5) 117-172 ภาษาฝรั่งเศส 2 3(2-2-5) 117-151 ภาษาจีน 1 3(2-2-5) 117-152 ภาษาจีน 2 3(2-2-5) 117-305 ภาษาสเปน 1 3(2-2-5) 117-306 ภาษาสเปน 2 3(2-2-5)	วิชาเลือก จำนวน 11 รายวิชา 103-121 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) 103-131 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5) 103-141 ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5) 103-203 ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก 3(3-0-6) 103-206 อาหาร การดูแลสุขภาพ และการออกกำลังกาย 3(2-2-5) 103-209 ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต 3(3-0-6) 103-210 นิยมไทยและอัศจรรย์ในสยาม 3(3-0-6) 103-212 จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต 3(3-0-6) 103-304 เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 3(2-2-5) 103-308 การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5) 117-604 การสร้างนวัตกรรม และปฏิบัติการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ 3(2-2-5)
117-401 ภาษาอังกฤษทางวิชาการ 3(2-2-5) ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ 4 ด้านเพื่อใช้ในการเรียน องค์กรประกอบของทักษะภาษาอังกฤษ การจดบันทึกใน	ปรับชื่อและคำอธิบายรายวิชา 117-401 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3(2-2-5) พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่จำเป็น ฝึกฝนการอ่านเพื่อ ความเข้าใจ การเรียนรู้คำศัพท์ การสนทนา การเขียน และ

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับปรุง)
<p>ระหว่างการบรรยาย การอภิปรายในชั้นเรียนและการพูดในหัวข้อที่ซับซ้อนมากขึ้นโดยใช้กลยุทธ์การอภิปราย การเขียนย่อหน้าประเภทต่างๆ การฟังและตอบคำถามอย่างละเอียด ฝึกการใช้ภาษาอังกฤษแบบเจ้าของภาษาในบริบททางวัฒนธรรมที่เหมาะสมและทักษะทางวิชาการ เช่น การจัดการเวลา ความซื่อสัตย์ทางวิชาการ และการเรียนรู้ร่วมกัน</p> <p>Practice in four English skills for college studying; craft elements of English including note-taking during lectures, class discussion and speaking skills about more complicated topics using discussion strategies; writing different types of paragraph; listening and responding to detailed questions; practice using native-like English in proper cultural context and academic skills such as time management, academic integrity and collaborative learning.</p> <p>Students background level: IELTS 5.0 (or equivalent)</p> <p>Expected level: IELTS 5.5 (or equivalent)</p> <p>Note: Students are eligible to exempt this course with minimum IELTS 5.0 (or equivalent)</p> <p>117-402 ภาษาอังกฤษชั้นสูง 3(2-2-5)</p> <p>ฝึกทักษะภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ การนำเสนอในชั้นเรียน การอ่านและการตีความข้อความทางวิชาการที่หลากหลายรวมทั้งการใช้คำศัพท์เฉพาะในสาขาที่เรียน การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อแสดงมุมมองเชิงวิพากษ์ด้วยปากเปล่าหรือในรูปแบบการเขียน การสนทนาโต้ตอบอย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติโดยใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนมากขึ้น</p>	<p>การสื่อสารด้วยวาจา การวิเคราะห์บทความสั้น ๆ ที่น่าสนใจ รวมถึงบทความที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลก ความยั่งยืน การฝึกใช้สำนวนในการสนทนา การปฏิบัติตามคำแนะนำ การเขียนเรียงความอย่างง่าย การเล่าเรื่องชีวิตประจำวัน การมีส่วนร่วมในการอภิปราย และการใช้เครื่องมือ AI เพื่อให้ข้อเสนอแนะส่วนบุคคล ด้วยการผสมผสานกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและเทคโนโลยี AI เข้าด้วยกัน</p> <p>Develop essential English skills; practice reading comprehension; vocabulary acquisition; conversation; writing and oral communication; analyzing short texts on interesting topics; including articles on global citizenship; sustainability; practicing expressions in conversations; instructions; writing simple compositions; storytelling about daily life; participating in discussions and utilizing AI tools for personalized feedback by combining practical learning activities with AI technology.</p> <p>117-402 ภาษาอังกฤษชั้นสูง 3(2-2-5)</p> <p>ฝึกทักษะภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ การนำเสนอในชั้นเรียน การอ่านและการตีความข้อความทางวิชาการที่หลากหลายรวมทั้งการใช้คำศัพท์เฉพาะในสาขาที่เรียน และประเด็นปัญหาด้านความยั่งยืน การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อแสดงมุมมองเชิงวิพากษ์ด้วยปากเปล่าหรือในรูปแบบการเขียน การสนทนาโต้ตอบอย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติโดยใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนมากขึ้น</p> <p>Practice in English skills for academic purposes; classroom presentation; reading and interpreting a range of academic texts including jargon in the field of study and sustainability issues; practice in critical thinking to express viewpoints orally or in written form; fluent and spontaneous verbal</p>

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับใหม่)
<p>โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนมากขึ้น</p> <p>Practice in English skills for academic purposes; classroom presentation; reading and interpreting a range of academic texts including jargon in the field of study; practice in critical thinking to express viewpoints orally or in written form; fluent and spontaneous verbal interaction with more complicated structures.</p> <p>Students background level: IELTS 5.5 (or equivalent) / Passed English for Academic Purposes course</p> <p>Expected level: IELTS 6.0 (or equivalent)</p> <p>117-403 ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ 3(2-2-5)</p> <p>การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ เช่น การเขียนเรียงความ การเขียนรายงาน การเขียนจดหมายและอีเมล ขั้นตอนและวิธีการเขียนบทความวิจัย การประยุกต์ใช้ความคิดเชิงวิพากษ์และทักษะการแก้ปัญหา การนำเสนออย่างมืออาชีพ</p> <p>Uses of English for professional purposes such as essay writing, report writing, letter and email writing; writing research paper steps and methodology; application of critical thinking and problem-solving skills; professional presentation.</p> <p>Students background level: IELTS 5.5 (or equivalent) / Passed</p> <p>Advanced English course</p> <p>Expected level: 6.0 (or equivalent)</p>	<p>interaction with more complicated structures.</p> <p>117-403 ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ 3(2-2-5)</p> <p>พัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการและวิชาชีพ การประยุกต์ใช้ความคิดเชิงวิพากษ์และทักษะการแก้ปัญหา แนวปฏิบัติเพื่อความยั่งยืน และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเพื่อการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ การนำเสนอที่เสริมด้วย AI เครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ภาษาและการพัฒนาวิชาชีพอย่างต่อเนื่องสู่เส้นทางความสำเร็จในอาชีพ</p> <p>Develop English communication and presentation skills for academic and professional purposes; apply critical thinking and problem-solving skills; sustainable practices, and environmentally friendly business strategies; engage in cross-cultural communication for effective collaboration; utilize AI-enhanced presentations; explore tools for language learning and continuous professional development to pave the way for a successful career path.</p>

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับปรุงใหม่)
<p>โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล</p> <p>117-501 ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต 3(3-0-6)</p> <p>ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นหา เรียนรู้สิ่งใหม่และสร้างสิ่งต่างๆ เช่น แนวคิดใหม่ การแก้ปัญหาหรือข้อกังวลในชีวิตประจำวัน การท่องเว็บ ความตระหนักในความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ มารยาทและจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต กลยุทธ์การทำงานและการพัฒนาอาชีพ การสร้างตัวตนบนโลกออนไลน์อย่างมืออาชีพ</p> <p>Skills in using the computer to search, learn new things and create things such as new concept, solution to day-to-day issues or concerns; web browsing; cyber security awareness; internet etiquettes and ethics; job search strategies and career development; professional building of online presence.</p> <p>117-502 การประเมินเครื่องมือดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>ทักษะการเลือกเครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละงานและวิธีใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เลือก การใช้เครื่องมือจัดเก็บข้อมูลออนไลน์ โปรแกรมประมวลผลคำ สเปรดชีต การทำงานร่วมกันของหลายเครื่องมือ เช่น ปฏิทินและการบริหารโครงการ การสื่อสารและเครื่องมือของผู้สร้าง เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเงินส่วนบุคคลและการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์</p> <p>Skills in selecting the right digital tool for each work and utilizing the selected tool; utilizing online storage tools; word processing; spreadsheets; collaboration tools such as calendars and project management; communication and creators' tools; personal</p>	<p>ปรับชื่อและคำอธิบายรายวิชา</p> <p>โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล</p> <p>117-501 เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์ในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)</p> <p>ปัญญาประดิษฐ์สมัยใหม่ (AI) Generative AI ความปลอดภัยทางไซเบอร์ในชีวิตประจำวัน แนวคิดพื้นฐานของ AI ประเภทของ AI Predictive AI และ Generative AI การระบุตัวตน การยืนยันตัวตน การอนุญาต ผลกระทบของ AI การประยุกต์ใช้ AI อย่างยั่งยืน ตัวอย่างเชิงปฏิบัติ กรณีศึกษา ไลฟ์สไตล์ดิจิทัล ประวัติศาสตร์ของ AI</p> <p>Modern artificial intelligence (AI): generative AI, cybersecurity in daily life, fundamental AI concepts, types of AI: predictive and generative AI, identification, authentication, authorization, impact of AI, sustainable AI applications, practical examples, case studies, digital lifestyle, histories of AI.</p> <p>117-502 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5)</p> <p>ทักษะการเลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อความยั่งยืนและการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดเก็บข้อมูลออนไลน์ โปรแกรมประมวลผลคำ สเปรดชีต เครื่องมือทำงานร่วมกัน การสื่อสาร เครื่องมือผู้สร้าง การจัดการเงินส่วนบุคคล พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การเล่าเรื่อง การตลาดอัตโนมัติ สร้างสื่อมัลติมีเดีย ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น ดิจิตอก</p> <p>Skills in selecting and utilizing digital tools for sustainability and lifelong learning; online storage; word processing; spreadsheets; collaboration tools; communication; creators' tools; personal finance; e-commerce; storytelling; marketing automation; multimedia creation; using</p>

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับใหม่)
<p>finance and e-commerce tools.</p> <p>117-503 การวิเคราะห์ข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6)</p> <p>วิธีวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรม การวิเคราะห์ประวัติศาสตร์และการพัฒนาแนวคิดของอนาคตในสาขาที่เกี่ยวข้อง แนวคิดการวิเคราะห์ข้อมูล การประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์และเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลตามความจำเป็น</p> <p>Data analytics for industry developments; history analysis and development of future concepts in relevant field; data analytic concepts; application of artificial intelligence (AI) based tools and data analytic tools as needed.</p>	<p>online platforms like TikTok.</p> <p>117-503 การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล 3(2-2-5)</p> <p>การแสดงแผนภาพข้อมูลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรม การวิเคราะห์ประวัติศาสตร์และการพัฒนาแนวคิดของอนาคตในสาขาที่เกี่ยวข้อง แนวคิดการวิเคราะห์ข้อมูล การประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์และเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลตามความจำเป็นอย่างยั่งยืน</p> <p>Data visualizations for industry developments; history analysis and development of future concepts in relevant field; data analytic concepts; application of artificial intelligence (AI) based tools and data analytic tools as needed sustainable.</p>
<p>โมดูล 3 กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน</p> <p>117-601 การเริ่มต้นความฝันและความคิด 3(3-0-6)</p> <p>วิธีคิดและเริ่มต้นความฝันตามความต้องการในอนาคตของอุตสาหกรรม แนวโน้มของสถานการณ์โลกและความต้องการของมนุษย์เพื่อความยั่งยืนในชีวิต การสร้างกระบวนการความคิดและการวิเคราะห์ความต้องการใหม่ที่จะเกิดขึ้นได้ การออกแบบขั้นพื้นฐานและแนวคิด การคิดเชิงวิพากษ์ ต้นแบบผลิตภัณฑ์และการแสดงภาพรวมขององค์ความคิด</p> <p>How to think and dream about the future needs of expected professional industry; trends of the world and human needs for a sustainable life; generation of thinking process and analysis of possible new needs; basic design and critical thinking concepts; product</p>	<p>โมดูล 3 การเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน</p> <p>117-601 ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6)</p> <p>การพัฒนากระบวนการคิดฝัน การคาดการณ์ การคิดวิเคราะห์อย่างเป็นอิสระด้วยกรอบแนวคิดแบบเติบโต (growth mindset) โดยเน้นการวิเคราะห์แนวโน้มโลกและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาเพื่อความยั่งยืน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การสร้างกระบวนการคิด การออกแบบแนวคิด การวิเคราะห์ความต้องการใหม่ การพัฒนาทักษะสีเขียว (green skills) ที่คำนึงถึงการพัฒนาที่ยั่งยืนและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมและการตั้งเป้าหมายในชีวิต ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้บนฐานแนวคิดห้องปฏิบัติการที่มีชีวิต (living lab) การจัดทำโครงการกลุ่มและกรณีศึกษาที่น้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำรงชีวิตและการเป็นผู้ประกอบการที่คำนึงถึงมิติด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม</p>

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับใหม่)
<p>prototype and conceptual presentation of idea.</p> <p>117-602 การคิดเชิงออกแบบและกลยุทธ์ที่ยั่งยืน</p> <p style="text-align: right;">3(3-0-6)</p> <p>วิธีเลือกแนวคิดที่จะช่วยให้มนุษย์มีความยั่งยืนและสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการที่รักษาแนวคิดเรื่องความยั่งยืนและการออกแบบนวัตกรรม แนวคิดการออกแบบทั่วไปและแนวคิดการคิดเชิงวิพากษ์ แนวคิดของวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์หรือบริการ การใช้เครื่องมือ Gabi หรือ Simapro หรือสเปรดชีตเพื่ออธิบายวงจรชีวิตและเปรียบเทียบผลกระทบของผลิตภัณฑ์ที่ต้องการออกแบบ การนำเสนอแนวคิดของการทำธุรกิจ</p> <p>How to pick an idea to enable mankind's sustainability and to generate a product or service keeping the concepts of sustainability and innovative design; general design concepts and critical thinking concepts; concepts of life cycle of a product or service; uses of tools such as Gabi, Simapro or spreadsheet to explain the concepts of life cycle and compare the impacts of products intended to design; presentation of business idea</p>	<p>Developing dreaming, futures thinking, and analytical thinking process with growth mindset by analysing global trends and needs for sustainable development. Students will learn to develop thinking processes, design concepts, analyze new needs considering sustainable development and the United Nations' sustainable development goals to foster innovation and living goals through learning activities based on the concept of living lab, group projects and case studies applying the concept of Sufficiency Economy Philosophy to daily life and entrepreneurship with consideration to economy, society and environment dimensions.</p> <p>117-602 การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน 3(2-2-5)</p> <p>การสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเป็นนวัตกรรมและผู้ประกอบการ แนวคิด กระบวนการและทักษะการออกแบบ นวัตกรรม สิ่งประกอบด้วย การสร้างความเข้าใจในกระบวนการ คิดสร้างสรรค์ และการออกแบบโดยใช้เครื่องมือและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างนวัตกรรม เสริมสร้างเทคนิคในการระดมความคิดและการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเน้นในเรื่องกระบวนการออกแบบความคิด (Design Thinking) ซึ่งประกอบการทำความเข้าใจในปัญหาที่พยายามจะแก้ไข การวิเคราะห์และสังเคราะห์ การสร้างแนวคิดใหม่ และพัฒนาต้นแบบของนวัตกรรมเพื่อนำไปสู่การสร้างธุรกิจใหม่ โดยคำนึงถึงความยั่งยืนในมิติต่าง ๆ ทั้งนี้เน้นการฝึกปฏิบัติ และการถ่ายทอดความรู้จากผู้ประกอบการต้นแบบเพื่อสร้างธุรกิจใหม่ ฝึกปฏิบัติการพบผู้ประกอบการ รวมถึงการนำเสนองานเพื่อนำมาให้ความสนใจให้นักลงทุนเกิดการร่วมทุน</p> <p>Inspiring learners to become innovators and entrepreneurs by focusing on the concepts,</p>

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับใหม่)
<p data-bbox="165 1025 788 1133">117-603 แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการ 3(2-2-5)</p> <p data-bbox="165 1160 788 1626">การจัดการผลิตภัณฑ์หรือบริการ ขั้นตอนการผลิตและการขนส่งผลิตภัณฑ์อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดการบริหารโครงการ เช่น การจัดการทรัพยากร การเงิน การตลาดและการบริหารความเสี่ยงเมื่อดำเนินธุรกิจ แนวคิดการบริหารโครงการที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หรือบริการในฐานะเจ้าของธุรกิจสตาร์ทอัพ แนวคิดการวางแผน-ปฏิบัติ-ตรวจสอบ-ปรับปรุง การหาเส้นทางวิกฤต แผนภูมิแกนต์ แบบจำลองธุรกิจหรือซอฟต์แวร์อื่น ๆ สำหรับการบริหารโครงการ</p> <p data-bbox="165 1662 788 2011">Product or service management; production processes and efficient transportation; concepts of project management such as resource management, finance, marketing and risk management when running a business; concepts of project management related to the dream product or service in the venture spirit;</p>	<p data-bbox="817 277 1490 936">processes, and skills needed for designing innovation, including understanding creative processes through various tools and techniques, enhancing brainstorming techniques and collaboration, focusing on design thinking to understand problems, analyze and synthesize information, create new ideas, and develop prototypes, all while considering sustainability, emphasizing practical training and knowledge transfer from entrepreneurs, engaging with entrepreneurs to practice new business creation, and presenting work to persuade investors to join ventures.</p> <p data-bbox="817 1025 1490 1133">117-603 แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)</p> <p data-bbox="817 1160 1490 1249">วิชาที่ต้องเรียนมาก่อนหรือต้องเรียนในภาคการศึกษาเดียวกัน: 117-602 การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน</p> <p data-bbox="817 1263 1490 2016">การจัดการผลิตภัณฑ์หรือบริการ ขั้นตอนการผลิตและการขนส่งผลิตภัณฑ์อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดการบริหารโครงการ ที่ครอบคลุมถึง การจัดการทรัพยากร การเงิน การตลาด การบริหารงานบุคคล และการบริหารความเสี่ยง และมีมิติด้านความยั่งยืนรวมถึง หลักการของเศรษฐกิจหมุนเวียน (BCG) ตามแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน เมื่อดำเนินธุรกิจ แนวคิดการบริหารโครงการที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หรือบริการในฐานะเจ้าของธุรกิจสตาร์ทอัพ(Startup) แนวคิดการวางแผน-ปฏิบัติ-ตรวจสอบ-ปรับปรุง การหาเส้นทางวิกฤต แผนภูมิแกนต์ แบบจำลองธุรกิจหรือซอฟต์แวร์อื่น ๆ สำหรับการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน โดยเน้นการใช้ต้นแบบความคิดที่ได้พัฒนาขึ้น เพื่อนำไปสู่การสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ (Startup) ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงวิสาหกิจเพื่อสังคม ให้สามารถดำเนินการได้จริงและมีทักษะในการบริหารจัดการธุรกิจ ให้ประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืน</p>

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับปรุงใหม่)
<p>concepts of Plan-Do-Check-Act (PDCA cycle); PCM; Gantt Chart; Business Canvas or other project management software.</p>	<p>Optimizing product and service management through efficient production and transportation processes, covering project management concepts such as resource management, finance, marketing, human resource management, and risk management, with an emphasis on sustainability through the principles of the circular economy (BCG), and prepares students to manage startups by implementing project management techniques like the Plan-Do-Check-Act (PDCA) cycle, identifying critical paths, and utilizing Gantt charts, business models, or project management software, promoting sustainable project management by developing prototypes to create various types of businesses, including social enterprises, and equipping students with the skills necessary for practical operation and successful, sustainable business management.</p>
	<p>เพิ่มรายวิชาใหม่</p> <p>103-212 จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต 3(3-0-6)</p> <p>แนวคิดทางจิตวิทยาที่สำคัญ พัฒนาการวัยต่างๆ ความแตกต่างระหว่างบุคคล การรู้จักตนเองและผู้อื่น การพัฒนาบุคลิกภาพ การสร้างมนุษยสัมพันธ์ การตั้งเป้าหมายและวางแผนชีวิต การสร้างแรงจูงใจในการศึกษาและการทำงาน การจัดการความเครียด สุขภาพจิตและความผิดปกติทางจิต</p> <p>Major psychological perspectives; human development; individual differences; knowing oneself and others; personality development; human relation building; goal setting and life planning; motivation enhancing for learning and working; stress management; mental health and psychological disorders.</p>

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เดิม)	หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ปรับใหม่)
	<p data-bbox="820 338 1469 423">117-604 การสร้างนวัตกรรม และปฏิบัติการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ 3(2-2-5)</p> <p data-bbox="820 434 1485 757">การพัฒนาธุรกิจสตาร์ทอัพตั้งแต่การวางแผน และระดมทุน Series A จนถึงการจัดทะเบียนนิติบุคคล และการจัดตั้งบริษัท ผู้เรียนจะได้เรียนรู้กลยุทธ์การระดมทุน การจัดการธุรกิจในช่วงเริ่มต้น การวิเคราะห์ตลาดและคู่แข่ง การสร้างทีมที่มีประสิทธิภาพ การนำเสนอผลิตภัณฑ์แก่ผู้ลงทุน รวมถึงการสร้างมูลค่าเพิ่มและการเติบโตอย่างยั่งยืน ผ่านการทำโครงการสตาร์ทอัพ</p> <p data-bbox="820 775 1485 1146">Development of startups, from planning and Series A fundraising to the registration of legal entities and the establishment of a company. Students will learn fundraising strategies, early-stage business management, market and competitor analysis, building an effective team, product presentation to investors, value creation, and sustainable growth through Startup project.</p>

ตารางเปรียบเทียบคำอธิบายรายวิชา

วิชาแกน ในระดับปริญญาตรี
สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2562	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
<p>190-104 หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สภาพแวดล้อมของการเขียนโปรแกรม หลักการเขียนและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การเขียนรหัสจำลอง การวิเคราะห์และการออกแบบอัลกอริทึม โครงสร้างของชุดคำสั่ง คำสั่งแบบมีเงื่อนไข คำสั่งแบบทำซ้ำ แนวคิดการเขียนโปรแกรมแบบโครงสร้าง แนวการเขียนโปรแกรมตามแนวคิดเชิงวัตถุ</p>	<p>190-104 หลักการเขียนโปรแกรมด้วย Generative AI ศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใช้ Generative AI เพื่อสนับสนุนการพัฒนาโปรแกรม สภาพแวดล้อมของการเขียนโปรแกรม หลักการเขียนและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การเขียนรหัสจำลอง การวิเคราะห์และการออกแบบอัลกอริทึม โครงสร้างของชุดคำสั่ง คำสั่งแบบมีเงื่อนไข คำสั่งแบบทำซ้ำ แนวคิดการเขียนโปรแกรมแบบโครงสร้าง แนวการเขียนโปรแกรมตามแนวคิดเชิงวัตถุ รวมถึงการประยุกต์ใช้ Generative AI ในการสร้างชุดคำสั่งอัตโนมัติ</p>
-	<p>190-105 ความรู้เบื้องต้นของ Generative AI หลักการและวิธีการทำงานของ Generative AI พื้นฐานเกี่ยวกับ AI , Machine Learning และ Deep Learning แนวคิดของ Generative AI โมเดล Generative ที่สำคัญ เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ใช้ใน Generative AI การเขียน Prompt ให้สั่งงานเครื่องมือ Generative AI การฝึกปฏิบัติการใช้ Generative AI ในการสร้างภาพ เสียง ข้อความ และข้อมูลอื่น ๆ</p>
-	<p>190-106 การประยุกต์ใช้ Generative AI พื้นฐานของ Generative AI เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Generative AI การพัฒนาระบบสารสนเทศด้วย Generative AI เช่น การออกแบบระบบ การออกแบบหน้าจอ เป็นต้น หรือการออกแบบกราฟิกด้วย Generative AI เช่น การสร้างภาพกราฟิก การสร้างงานศิลปะดิจิทัล การสร้างเนื้อหาภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น การฝึกปฏิบัติการใช้ Generative AI ในการพัฒนาโครงการ</p>
-	<p>193-107 โปรแกรมสำเร็จรูปขั้นสูง สำหรับนักออกแบบ ศึกษาวิธีการใช้โปรแกรมกราฟิกสำหรับนักออกแบบขั้นสูง โดยใช้เครื่องมือ คำสั่งปฏิบัติการ เทคนิค การมุ่งเน้น ปฏิบัติงานและการประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ ที่เหมาะสมกับความต้องการของธุรกิจในปัจจุบัน เพื่อการพัฒนาและต่อยอดผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>
-	<p>193-108 วาดเส้นขั้นสูง ศึกษาทฤษฎีและขบวนการวาดเส้นขั้นสูง โดยการสร้างภาพ ที่มีความละเอียด ใช้เทคนิคและเครื่องมือทันสมัย ศึกษาหลักกายวิภาค เพื่อการวาดเส้นภาพบุคคล การจัดองค์ประกอบ และวาดเส้นสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถ นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะอย่างถูกต้องและสวยงาม</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2562	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
<p>193-204 ความคิดสร้างสรรค์ ในงานดิจิทัล หลักการและฝึกฝนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การระดมแนวคิด การถ่ายทอดแนวคิดจากแรงบันดาลใจ นำมาใช้กับงานดิจิทัลและสื่อสมัยใหม่ เพื่อสร้างและออกแบบงานที่มีความโดดเด่นและแตกต่าง</p>	<p>193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล เรียนรู้หลักการความคิดสร้างสรรค์ วิธีการแก้ปัญหา และกระบวนการออกแบบสำหรับสื่อดิจิทัล ผ่านการทำโครงการเชิงปฏิบัติ เพื่อเพิ่มทักษะ การคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้เทคนิคการสร้างความคิด และการออกแบบเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อเป็นผู้ประกอบการสำหรับโลกดิจิทัล</p>
<p>193-208 ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business) การบริหารจัดการธุรกิจและอุตสาหกรรมดิจิทัล การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างความสำเร็จ เรียนรู้และทำความเข้าใจถึงข้อได้เปรียบสื่อดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อผู้คนในยุคปัจจุบัน ศึกษาแนวทางในการประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมของสื่อสมัยใหม่ โดยอาศัยความเข้าใจความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีที่ทำให้เกิดมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้บริโภคและสื่อ ซึ่งปัจจุบันนี้ผู้บริโภคไม่เพียงแต่ผู้บริโภคเนื้อหาของสื่อเท่านั้นแต่เป็นผู้กำหนดเนื้อหาของสื่อด้วย</p>	<p>193-208 เทรนด์การตลาดดิจิทัลเพื่องานออกแบบ การออกแบบสื่อดิจิทัลและเนื้อหาสำหรับการตลาด ในยุคปัจจุบัน เรียนรู้วิธีการสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่น่าสนใจ การใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เรียนรู้ทักษะในการออกแบบกลยุทธ์สื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกัน สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ใช้โซเชียลมีเดียและการตลาดเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านช่องทางดิจิทัล</p>
<p>193-363 การออกแบบเอกลักษณ์ และแบรนด์ หลักการและฝึกฝนการออกแบบเอกลักษณ์องค์กร การออกแบบตราสินค้า การออกแบบสื่อเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และนำจดจำให้แก่องค์กร การนำเอกลักษณ์องค์กรไปประยุกต์ใช้กับสื่อต่างๆ เช่น เว็บไซต์ โฆษณาดิจิทัล</p>	<p>193-363 การออกแบบอัตลักษณ์ และแบรนด์ เรียนรู้ความหมายและทักษะในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ ของแบรนด์ ผ่านการเรียนรู้พื้นฐานด้านการสร้างแบรนด์ อัตลักษณ์ภาพลักษณ์ และการออกแบบโลโก้ พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารแก่นคุณค่า และบุคลิกภาพของแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพผ่านองค์ประกอบทางภาพ</p>
<p>-</p>	<p>193-402 ระเบียบวิจัยเพื่อการออกแบบ เรียนรู้วิธีดำเนินการเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่ ถูกต้องในการตอบปัญหาหรือโจทย์การวิจัย โดยระบุถึงวิธีการในการเลือกประชากรเป้าหมาย และกลุ่มตัวอย่าง การกำหนดตัวแปรและการวัดตัวแปร เครื่องมือและวิธีการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และทดสอบสมมติฐานตลอดจนการรายงานผลการวิจัย</p>
<p>-</p>	<p>193-368 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเบื้องต้น ประเภทของ บอร์ดเกม จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม หลักการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ในด้านต่าง ๆ หลักการออกแบบบอร์ดเกมเบื้องต้น สำหรับส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้</p>
<p>-</p>	<p>193-373 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย สำหรับงานแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย การใช้ ข้อความ ภาพ เสียง วิดีทัศน์ รูปแบบการนำเสนอ เพื่อนำไปใช้ประยุกต์ใช้กับงานมัลติมีเดียด้านต่างๆ เช่น ด้านแอนิเมชัน ด้านงานโฆษณา ด้านการศึกษา และด้านธุรกิจ เป็นต้น</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2562	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2567
-	193-374 UX และ UI ในงานออกแบบ เรียนรู้พื้นฐานของการออกแบบประสบการณ์ รวมถึงการ เข้าใจ ผู้ใช้งาน บทบาท หน้าที่ กระบวนการคิด เพื่อสร้างประสบการณ์ของ ผู้ใช้ที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์ และบริการให้เกิดผลบวกและตอบสนองความ ต้องการ ของผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
-	193-403 การจัดนิทรรศการ เพื่องานออกแบบ ศึกษาและฝึกปฏิบัติการออกแบบและงานองค์ประกอบ ในการจัด นิทรรศการทั้งทางด้านเทคนิคการจัดการและ ทางด้านสื่อความหมาย และสัญลักษณ์ การจัดแสดง นิทรรศการทางด้านส่งเสริมวิชาการและ การศึกษาดูงาน จากสถานที่จริง
-	193-375 การ์ตูนและงาน ภาพประกอบ เรียนรู้ทฤษฎีสื่อ เทคนิคการใช้สี และ เทคนิคการวาดด้วยมือ หรือ โปรแกรมสำเร็จรูปด้านกราฟิก การจัดองค์ประกอบภาพ สัดส่วน การ หาแนวคิด ศึกษาจากงานภาพประกอบ ทั้งในประเทศและ ต่างประเทศ เพื่อนำมาต่อยอดและพัฒนา ผลงานได้อย่างมี ประสิทธิภาพ
-	193-376 การออกแบบอาร์ตทอย เรียนรู้หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอาร์ตทอย ศึกษา แนวความคิด อัตลักษณ์ ขบวนการออกแบบ เพื่อการสร้างสรรค์ รวมถึงองค์ประกอบต่างๆของอาร์ตทอย และเรียนรู้วิธีการทางการ ตลาด การโปรโมทสินค้า เพื่อการสร้างสรรค์อาร์ตทอยอย่างมี ประสิทธิภาพ

7. ประวัติและผลงานทางวิชาการ
ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ประวัติการศึกษา

- กศ.ม. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2557
- ศป.บ. (นิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยบูรพา 2552

ประวัติการทำงานและประสบการณ์

- หัวหน้าภาควิชา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
- Graphic & Game Designer บริษัท Game on Web
- ArtDirector Mobile Game บริษัท MSEED Asia

ผลงานวิจัย/บทความวิจัย/บทความวิชาการ:

- สุขาดา แสงดวงดี, วิเชษฐ์ แสงดวงดี, อภิวัฒน์ บุญเนรมิตร, อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, ภาสกร ชนानันท์, ปัญจเวช บุญรอด, ทศพร เทียนศร.(2563).กลยุทธ์การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเพื่อสื่อความหมายอัตลักษณ์และสไตล์แกนชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตามแนวโอบอพนวัตวิถี: กรณีศึกษาร้านคลองโยง ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม.วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2563), 121-137 ณ วันที่ 1 พฤษภาคม 2563.
- ภัทรพล เกิดปรานค์ และ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2566).การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แจ๊คผู้ล่ายักษ์.วารสารพัฒนศิลป์วิชาการปีที่ 7 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2566), 160-176 ณ วันที่ 4 ธันวาคม 2566.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ และ ภัทรพล เกิดปรานค์ . (2567).การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับปลากัดป่า.วารสารพัฒนศิลป์วิชาการปีที่ 8 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2567), 165-180 ณ วันที่ 6 มีนาคม 2567.

ประสบการณ์การสอนในรายวิชาต่าง ๆ

- โปรแกรมสำเร็จรูปในงานกราฟิก
- หลักการออกแบบกราฟิก
- หลักการออกแบบแอนิเมชัน
- สัมมนา
- จุลนิพนธ์
- การออกแบบสื่อการเรียนดิจิทัล
- โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ
- การออกแบบโมชันกราฟิก

อาจารย์วิเชษฐ์ แสงดวงดี

ประวัติการศึกษา :

- ค.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2558
- ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2541
- ศษ.บ. (โสตทัศนศึกษา) มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2531

ประวัติการทำงานและประสบการณ์

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

ผลงานวิจัย/บทความวิจัย/บทความวิชาการ

- สุขาดา แสงดวงดี, วิเชษฐ์ แสงดวงดี, อภิวัฒน์ บุญเนรมิตร, อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, ภาสกร ธนานันท์, ปัญจเวช บุญรอด, ทศพร เทียนศร.(2563).กลยุทธ์การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเพื่อสื่อความหมายอัตลักษณ์และสโลแกนชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตามแนวโอบอ้อมปณัติวิถี: กรณีศึกษาบ้านคลองโยง ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม.วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2563), 121-137 ณ วันที่ 1 พฤษภาคม 2563.

รายวิชาที่สอน

- การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย
- หลักการถ่ายภาพดิจิทัล
- เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย
- เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย

อาจารย์ปัญญาเวช บุญรอด

ประวัติการศึกษา :

- ศศ.ม (ประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร 2558
- ศป.บ (นิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยบูรพา 2552

ประวัติการทำงานและประสบการณ์

- อาจารย์สอนระดับปริญญาตรี เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
- นักวิจัยอิสระด้านสถาปัตยกรรมไทย

ผลงานวิจัย/บทความวิจัย/บทความวิชาการ

- สุชาดา แสงดวงดี, วิเชษฐ์ แสงดวงดี, อภิวัฒน์ บุญเนรมิตร, อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, ภาสกร ธนานันท์, ปัญญาเวช บุญรอด, ทศพร เทียนศร.(2563).กลยุทธ์การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเพื่อสื่อความหมายอัตลักษณ์และสไตล์แกนชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนตามแนวโอบอพนวัตวิถี: กรณีศึกษาบ้านคลองโยง ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม.วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2563), 121-137 ณ วันที่ 1 พฤษภาคม 2563.

รายวิชาที่สอน

- ศิลปะไทย
- เทคโนโลยีการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย
- ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย

อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร

ประวัติการศึกษา :

- ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2549
- ศป.บ. (นิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร 2545

ประวัติการทำงานและประสบการณ์

- อาจารย์ประจำ สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
- เจ้าหน้าที่อาวุโสส่งเสริมกิจกรรมการตลาด กลุ่มกลยุทธ์วิสาหกิจขนาดกลาง บมจ. ธนาคารกรุงไทย
- อาจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ
- วิทยากรบรรยาย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- Design Manager บ.ดีไซน์ ไอเดียส์ ประเทศไทย
- Graphic Designer บจก. ฮานาโกะ คอสเมติกส์ ประเทศไทย
- Graphic Designer บจก. พรชิตา อินเทอร์เน็ตชั้นนำ

บทความวิจัย/บทความวิชาการ

- มนฤดี มิตรเจริญถาวร, 2565. ทศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์. *การประชุมวิชาการด้านวิทยาศาสตร์และการบริหารจัดการระดับบัณฑิตศึกษาประจำปี 2565. การประชุมวิชาการ ด้านวิทยาศาสตร์และการบริหารจัดการระดับบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2565.* (80). วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. 25 พฤศจิกายน 2565



รายวิชาที่สอน

- ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล
- เทรนด์การตลาดดิจิทัลเพื่องานออกแบบ
- การออกแบบเอกลักษณ์และแบรนด์
- สัมมนา (ผู้สอนร่วม)
- จุฬานิพนธ์ (ผู้สอนร่วม)

อาจารย์ภัทรพล เกิดปรางค์

ประวัติการศึกษา:

- ศล.ม. (ทัศนศิลป์) สถาบันจิตตพัฒนาศิลป์ 2565
- ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร 2553

ประวัติการทำงานและประสบการณ์:

- อาจารย์ประจำ สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
- กราฟิกดีไซน์ บริษัทอินวาแกนซ์ ไบโอฟาร์มaceutิคอลจำกัด
- ครูอัตราจ้างโรงเรียนอนุบาลวัดปิตุลาธิราชรังสฤษฎ์
- ครูอัตราจ้างโรงเรียนวัดโสธรวรารามวรวิหาร

ผลงานวิจัย/บทความวิจัย/บทความวิชาการ

- ภัทรพล เกิดปรางค์. 2566. การออกแบบห้องเรียนเสมือนจริงเพื่อพัฒนาINTERACTIVE CLASSROOMให้เหมาะสมกับวิชาหลักการออกแบบแอนิเมชัน. งานประชุมสหวิทยาการระดับชาติ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ครั้งที่ 9(TNIAC2023). งานประชุมวิชาการการประชุมสหวิทยาการระดับชาติ TNIAC2023. The 9th Thai-Nichi Institute of Technology Academic Conference (TNIAC2023). (15). สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น (TNI). ณ วันที่ 18 พฤษภาคม 2566



- ภัทรพล เกิดปรางค์ และ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ. (2566).การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แจ็คผู้ล่ายักษ์.วารสารพัฒนศิลป์วิชาการปีที่ 7 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2566), 160-176 ณ วันที่ 4 ธันวาคม 2566

- อรรถเศรษฐ์ ปรีดาการณ์ และ ภัทรพล เกิดปรางค์ . (2567).การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับปลากัดป่า.วารสารพัฒนศิลป์วิชาการปีที่ 8 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2567), 165-180 ณ วันที่ 6 มีนาคม 2567.

รายวิชาที่สอน

- วาดเส้น
- สุนทรียศาสตร์
- หลักการออกแบบแอนิเมชัน
- สัมมนา (ผู้สอนร่วม)
- จุลนิพนธ์ (ผู้สอนร่วม)

8. ข้อมูลรายวิชาที่จัดการศึกษาสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการ
กับการทำงาน

(Cooperative and Work Integrated Education : CWIE)

193-491 สหกิจศึกษา สามารถนำไปใช้ศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education หรือ CWIE) สหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education หรือ CWIE) เป็นแนวคิดของการจัดการศึกษาเชิงประสบการณ์ (Experiential Education) บนฐาน สมรรถนะ (Competenciesbased) ให้นักศึกษาได้เรียนในสถาบันอุดมศึกษาควบคู่กับการไปปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ (Workplace) เพื่อให้ นักศึกษามีสมรรถนะพร้อมสู่โลกแห่งการทำงานจริงได้ทันทีหลังสำเร็จ การศึกษา (Ready to Work) โดยความ ร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษาฝ่ายผลิตและสถานประกอบการฝ่ายผู้ใช้บัณฑิต (University-workplace Engagement