



หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก  
และมัลติมีเดีย  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร  
มหาวิทยาลัยพะเยา

## สารบัญ

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

## สารบัญ (ต่อ)

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

## สารบัญ (ต่อ)

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

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

หลักสูตรปรับปรุงพ.ศ. 2562

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา  
คณะ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 0708  
ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย  
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Computer Graphics and Multimedia

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ไทย) : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย)  
ชื่อย่อ (ไทย) : ศป.บ. (คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย)  
ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Fine and Applied Arts (Computer Graphics and Multimedia)  
ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.F.A. (Computer Graphics and Multimedia)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนิสิตไทยหรือนิสิตต่างชาติที่ใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

### 5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

ไม่มี

### 5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

## 6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

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

## 7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐาน ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2565

## 8. อาชีพที่สามารถปฏิบัติได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 8.1 นักออกแบบงานกราฟิก
- 8.2 นักออกแบบงานมัลติมีเดีย
- 8.3 นักผลิตงานอินเทอร์เน็ตแคมป์และออกแบบเกม
- 8.4 นักผลิตงานแอนิเมชัน
- 8.5 นักผลิตงานสื่อสิ่งพิมพ์
- 8.6 นักผลิตสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์
- 8.7 นักตัดต่อ / นักถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
- 8.8 นักสร้างสรรค์ฝ่ายคอนเสิร์ตปาร์ต

9. ชื่อ - นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	เลขบัตร ประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง วิชาการ	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษา จากสถาบัน	ปี
1	นายนครเรศ ชัยแก้ว	35101012xxxxx	อาจารย์	ค.อ.ม.	ครุศาสตร์อุตสาหกรรม เทคโนโลยี	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2556
				ศ.บ.	ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ศิลปะไทย	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2542
2	นายจิรวัดณ์ สุขแก้ว	18105000xxxxx	อาจารย์	ค.อ.ม.	ครุศาสตร์อุตสาหกรรม การออกแบบ	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง	2560
				ศศ.บ.	ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ออกแบบเชิงโต้ตอบและ พัฒนาเกม	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2554
3	นายวิสูตร แก่นเมือง	35602002xxxxx	อาจารย์	ศป.ม.	นวัตกรรมการออกแบบ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2556
				ศศ.บ.	การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2548
4	นายอภิวัฒน์ ปันทะธง	15099000xxxxx	อาจารย์	ศป.ม.	ศิลปะและการออกแบบ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2555
				ทล.บ.	เทคโนโลยีการพิมพ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ภาควิชาชีพ	2550
5	นางสาวปิยฉัตร อุดมศรี	15099000xxxxx	อาจารย์	ศ.ม.	ประยุกต์ศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2553
				ศ.บ.	ศิลปะไทย	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2549
6	นางสาวพุทธชาติ สัตยาศัย	14099006xxxxx	อาจารย์	MFA	Computer Animation	The Art Institute of California, San Francisco, USA	2557
				วท.บ.	เทคโนโลยีมีัลติมีเดียและ การสร้างภาพเคลื่อนไหว	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง	2555

## 10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยพะเยา

## 11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

### 11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

การพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียนี้ ได้นำแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) ซึ่งมีนโยบายเพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน ช่วยให้สังคมไทยสามารถยืนหยัดอยู่ได้อย่างมั่นคง เกิดภูมิคุ้มกัน และมีการบริหารจัดการความเสี่ยงอย่างเหมาะสม ส่งผลให้การพัฒนาประเทศสู่ความสมดุลและยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) รวมทั้งการปรับโครงสร้างประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 ตลอดจนประเด็นการปฏิรูปประเทศ การขับเคลื่อนให้เศรษฐกิจเจริญเติบโตในช่วงแผนพัฒนาฉบับที่ 12 จะเน้นการพัฒนาและใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมขั้นก้าวหน้าที่เข้มข้นมากขึ้น การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล การพัฒนาและยกระดับคุณภาพของกำลังคน และความคิดสร้างสรรค์ในการขยายฐานเศรษฐกิจและฐานรายได้ใหม่ควบคู่กับการเพิ่มผลิตภาพของฐานการผลิตและบริการเดิม รวมทั้งการต่อยอดการผลิตและบริการเดิมโดยใช้ดิจิทัลและเทคโนโลยีอัจฉริยะ จากนโยบายดังกล่าว จะส่งผลให้เกิดความต้องการแรงงานคุณภาพด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียเป็นจำนวนมาก

สำหรับสถานการณ์ในด้านอุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน ปัจจุบันมีการผลักดันธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์ซึ่งเป็น 1 ใน 5 อุตสาหกรรมอนาคต (New S-Curve) และเป็นสาขาหนึ่งของครีเอทีฟอีโคโนมี ที่มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศให้มุ่งไทยแลนด์ 4.0 โดยที่ผ่านมามูลค่าตลาดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทยเติบโตอย่างต่อเนื่อง จากปี 2558 ที่มีมูลค่าตลาดราว 19,800 ล้านบาท จนถึงปี 2560 ราว 24,000 ล้านบาท เติบโตปีละประมาณ 10 % และประเมินว่าตั้งแต่ปี 2561 จะมีมูลค่าราว 26,000 ล้านบาท โดยขับเคลื่อนจากอุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชันเป็นหลัก

จากสถานการณ์ดังกล่าวข้างต้น ส่งผลให้ภาคการศึกษาต้องวางแผนการผลิตบัณฑิตด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียอย่างมีคุณภาพเทียบเคียงนานาชาติ เพื่อให้บัณฑิตสามารถทำงานได้ทั้งในและต่างประเทศได้อย่างเสรี การพัฒนาหลักสูตรด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียนี้ จึงมีเป้าหมายเพื่อสนองตอบต่อความต้องการของตลาดแรงงานทั้งในและต่างประเทศ โดยจะต้องมีการบริหารจัดการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ มุ่งเน้นผลิตนักคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่มีทักษะความชำนาญ ควบคู่กับการมีทักษะส่วนบุคคลที่สามารถทำงานในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี



## 11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยพะเยาตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ภาคเหนือของประเทศที่มีสังคม วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น สืบทอดกันมายาวนาน และยังคงมีการอนุรักษ์กันมาอย่างต่อเนื่อง จากแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัยพะเยาได้สะท้อนให้เห็นการให้ความสำคัญในการพัฒนามหาวิทยาลัยควบคู่กับการพัฒนาสังคมและชุมชนในพื้นที่ที่ตั้งของมหาวิทยาลัย ดังนั้นการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน จึงมุ่งเน้นการบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการแก่สังคม และการทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรมของท้องถิ่น และจากการที่คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้ดำเนินโครงการบริการวิชาการด้านการพัฒนาหลักสูตรและส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ให้แก่สถานศึกษาในเขตภาคเหนือกว่า 20 แห่ง และได้มีการสำรวจความต้องการหลักสูตรระดับอุดมศึกษาของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนมีความต้องการศึกษาต่อด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก และมัลติมีเดียเป็นอันดับต้น ๆ เนื่องจากผู้เรียนได้มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในสังคมสื่อ (Social Media) ที่สามารถโต้ตอบได้หลายทาง มีการสร้างสื่อแอนิเมชันและเกม รวมทั้งสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่ทันสมัย ทำทลายความสามารถในเชิงความคิดสร้างสรรค์อยู่ตลอดเวลา จึงเป็นแรงจูงใจในการศึกษาต่อด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียของผู้เรียน

จากสถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมในสังคมสื่อใหม่และแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาวิทยาลัยพะเยา รวมทั้งความต้องการศึกษาต่อของผู้เรียนในเขตภาคเหนือ จึงได้นำมาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่เน้นทักษะปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความชำนาญในวิชาชีพ และมีทักษะทั่วไปที่สามารถปฏิบัติงานในสังคมและวัฒนธรรมยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยหลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย จะมุ่งเน้นการให้ผู้เรียนเข้าร่วมสหกิจศึกษาและการฝึกงานภายใต้เครือข่ายความร่วมมือการพัฒนาผู้เรียนร่วมกับภาคเอกชน ที่เป็นผู้ผลิตสื่อดิจิทัล ผลิตรายการโทรทัศน์ และผลิตสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ

## 12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

### 12.1 การพัฒนาหลักสูตร

มหาวิทยาลัยพะเยามีแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาวิทยาลัยที่มุ่งเน้นพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นิสิตอยู่และเรียนอย่างมีความสุข การวิจัยที่เน้นการสร้างปัญญารวมหมู่ เคียงคู่ชุมชน การให้บริการวิชาการโดยเน้นการใช้ปัญญารวมหมู่เพื่อพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชน การทำนุบำรุงภูมิปัญญา ศิลปะ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของท้องถิ่นสู่สากล และการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและยึดมั่นในธรรมมาภิบาล จากแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนา ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าหลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย สามารถจัดการเรียนการสอน โดยบูรณาการการเรียนการสอน เข้ากับการบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพสนองตอบความต้องการตลาดแรงงานด้านคอมพิวเตอร์

กราฟิกและสื่อมัลติมีเดียที่มีอัตราความต้องการเพิ่มขึ้น อันเนื่องมาจากสังคมยุคใหม่ การก้าวเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และนโยบายด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของภาครัฐ การผลิตบัณฑิตด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพ จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรที่มีศักยภาพและก้าวทันวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งมุ่งเน้นและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่คำนึงถึงศีลธรรม คุณธรรม และจริยธรรมทางวิชาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเป็นเลิศทางวิชาการ และสามารถปฏิบัติหน้าที่และการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมอันดี

## 12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

มหาวิทยาลัยพะเยามีปณิธาน “ปัญญาเพื่อความเข้มแข็งของชุมชน” โดยการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาต้องมุ่งพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการ และมุ่งให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย จึงกำหนดเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ไปใช้ในการพัฒนาท้องถิ่น โดยบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการ และการทำนุบำรุง ศิลปะและวัฒนธรรมของท้องถิ่น เพื่อตอบสนองปณิธานที่ว่า “ปัญญาเพื่อความเข้มแข็งของชุมชน”

## 13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของสถาบัน

### 13.1 กลุ่มวิชา/ รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ สาขาวิชา/ หลักสูตรอื่น

#### 13.1.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

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

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

### 13.1.2 หมวดวิชาเฉพาะด้าน

#### 13.1.2.1 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะศิลปศาสตร์

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

### 13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้สาขาวิชา/หลักสูตรอื่น

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

### 13.3 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ไม่มี

### 13.4 การบริหารจัดการ

#### 13.4.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

มหาวิทยาลัยพะเยา ได้กำหนดนโยบายให้จัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปจำนวนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ในโครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีทุกหลักสูตรและได้ดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

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

2) คณะกรรมการดำเนินงานหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยมี รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ เป็นประธาน รองคณบดี/รองผู้อำนวยการ เป็นกรรมการ ทำหน้าที่พัฒนาระบบการเรียนการสอน กำกับ ติดตาม ประเมินผลการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตลอดจนประสานงาน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน

3) คณะกรรมการประจำรายวิชา ทำหน้าที่ประสานงานจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานของการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552

#### 13.4.2 หมวดวิชาเฉพาะด้าน

จัดให้มีกลไกและระบบการบริหารจัดการรายวิชาเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชา โดยการกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ คือทำหน้าที่ประสานงาน/ ช่วยประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนในสาขาวิชาและอาจารย์ผู้แทนจากสาขาวิชา/คณะวิชาอื่นหรือสถาบันภายนอกที่เกี่ยวข้อง ในด้านเนื้อหาสาระ การจัดทำตารางเรียนและสอบ และการประเมินผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชา รวมทั้งจัดทำรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนามเพื่อเป็นมาตรฐานในการติดตามและประเมินคุณภาพการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับมาตรฐานของการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552

## หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 1. ปรัชญา ความสำคัญและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ บูรณาการความรู้ มุ่งสู่นักคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

#### 1.2 ความสำคัญ

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย พัฒนาหลักสูตรเพื่อมุ่งเน้นให้บัณฑิตมีความรู้ และความเข้าใจในหลักการของศาสตร์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารควบคู่ไปกับความรู้ และทักษะปฏิบัติในด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย สามารถนำความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกมาประยุกต์ในกระบวนการที่ใช้การออกแบบอื่น ๆ เช่น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การผลิตชิ้นงาน เครื่องใช้ และรูปแบบกระบวนการผลิตกราฟิกในเชิงอุตสาหกรรม ใช้หลักแนวคิดของศิลปะและวัฒนธรรมไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเป็นมาใช้ในการผลิตงานกราฟิก มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสำหรับงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์กร สังคมและท้องถิ่น

#### 1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อผลิต**บัณฑิตพร้อมใช้** ที่มีคุณสมบัติ ดังนี้

- 1.3.1 ความรู้และทักษะทางด้านการผลิตผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย และประยุกต์งานกราฟิกเพื่อใช้ในกระบวนการและอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกราฟิก
- 1.3.2 สามารถออกแบบ วิเคราะห์ สร้างสรรค์และวิจารณ์ผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดียให้มีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ
- 1.3.3 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือและโปรแกรมทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อสร้างสรรค์ผลงานและเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
- 1.3.4 มีความสามารถบูรณาการองค์ความรู้ในวิชาชีพตามหลักสูตรและองค์ความรู้จากศาสตร์ด้านต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ
- 1.3.5 มีคุณภาพตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยพะเยา และเป็นผู้ที่ประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบหรือการผลิตงานกราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย ที่มีคุณธรรมจริยธรรม และรับผิดชอบต่อสังคม

## 2. แผนพัฒนาปรับปรุง

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

## หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

### 1. ระบบการจัดการศึกษา

#### 1.1 ระบบ

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

#### 1.2 การจัดการศึกษาภาคการศึกษาฤดูร้อน

ไม่มี

#### 1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

### 2. การดำเนินการหลักสูตร

#### 2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาต้น                      เดือน กรกฎาคม – พฤศจิกายน

ภาคการศึกษาปลาย                    เดือน ธันวาคม – เมษายน

#### 2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1. สำเร็จประโยคมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรอง
2. เป็นผู้มีสุขภาพร่างกายไม่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา
3. ไม่เคยต้องโทษตามคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่ความผิดที่กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ
4. ไม่เคยถูกตัดชื่อออก หรือถูกไล่ออกจากสถาบันการศึกษาใด ๆ เพราะความผิดทางความประพฤติเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และที่แก้ไขเพิ่มเติม และประกาศการรับเข้าศึกษาของมหาวิทยาลัย

#### การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา

เป็นไปตามระเบียบการสอบคัดเลือกบุคคลเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยพะเยา และประกาศการรับเข้าศึกษาของมหาวิทยาลัย

#### 2.3 ปัญหาของนิสิตแรกเข้า

2.3.1 พื้นฐานความรู้ของนิสิตที่เข้าศึกษามีความหลากหลายจึงทำให้ผู้สอนต้องใช้เวลาในการประเมินความรู้พื้นฐานของนิสิตแต่ละคนและปรับการเรียนการสอนให้เหมาะสม

2.3.2 ปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษ

#### 2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ ข้อจำกัดของนิสิตในข้อ 2.3

2.4.1 มีการสอนพิเศษเพื่อให้ผู้สอนได้ปรับพื้นฐานความรู้ของนิสิตแรกเข้า

2.4.2 มีการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน

### 2.5 แผนการรับนิสิตและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

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

### 2.6 งบประมาณตามแผน

หมวดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2562	2563	2564	2565	2566
1. งบบุคลากร	10,907,018	11,561,440	12,255,126	12,990,433	13,725,740
1.1 หมวดเงินเดือน	5,907,018	6,561,440	6,255,126	6,990,433	7,990,433
1.2 หมวดค่าจ้างประจำ	5,000,000	5,000,000	6,000,000	6,000,000	6,000,000
2. งบดำเนินการ	1,400,000	1,600,000	1,700,000	1,800,000	1,900,000
2.1 หมวดค่าตอบแทน	300,000	300,000	300,000	400,000	500,000
2.2 หมวดค่าใช้สอย	600,000	750,000	750,000	750,000	750,000
2.3 หมวดค่าวัสดุ	300,000	300,000	400,000	400,000	400,000
2.4 หมวดสาธารณูปโภค	200,000	250,000	250,000	250,000	250,000
3. งบลงทุน	700,000	600,000	700,000	700,000	700,000
3.1 หมวดครุภัณฑ์	700,000	600,000	700,000	700,000	700,000
4. งบเงินอุดหนุน	1,940,000	2,074,000	2,040,000	2,150,000	2,256,000
	1,940,000	2,074,000	2,040,000	2,150,000	2,256,000
<b>รวมรายจ่าย</b>	<b>14,947,018</b>	<b>15,835,440</b>	<b>16,699,126</b>	<b>17,640,433</b>	<b>18,581,740</b>



## 2.7 ระบบการศึกษา

- แบบชั้นเรียน
- แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (e – Learning)
- แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- อื่น ๆ (ระบุ)

## 2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และที่แก้ไขเพิ่มเติม

## 3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

### 3.1 หลักสูตร

#### 3.1.1 จำนวนหน่วยกิต

รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

#### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตร แบ่งเป็นหมวดวิชาที่สอดคล้องกับที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

หมวดวิชา	เกณฑ์มาตรฐาน ของ สกอ.	มคอ. 1	หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2562
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต
1.1 ศึกษาทั่วไปบังคับ			30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต
1.2 ศึกษาทั่วไปเลือก				
2. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต	91 หน่วยกิต	84 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน			25 หน่วยกิต	24 หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ			54 หน่วยกิต	48 หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก			12 หน่วยกิต	12 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต
รวม (หน่วยกิต) ไม่น้อยกว่า	120 หน่วยกิต	120 หน่วยกิต	127 หน่วยกิต	120 หน่วยกิต

## 3.1.3 รายวิชา

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		ไม่น้อยกว่า	30 หน่วยกิต
วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ		จำนวน	30 หน่วยกิต
001101	การใช้ภาษาไทย Usage of Thai Language		3(2-2-5)
001102	ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม Ready English		3(2-2-5)
001103	ภาษาอังกฤษสู่โลกกว้าง Explorative English		3(2-2-5)
001204	ภาษาอังกฤษก้าวหน้า Step UP English		3(2-2-5)
002201	พลเมืองใจอาสา Citizen Mind by Citizenship		3(2-2-5)
002202	สังคมพหุวัฒนธรรม Multicultural Society		3(2-2-5)
003201	การสื่อสารในสังคมดิจิทัล Communication in Digital Society		3(2-2-5)
003202	การจัดการสุขภาพและสิ่งแวดล้อม Health and Environment Management		3(2-2-5)
004101	ศิลปะในการดำเนินชีวิต Arts of Living		3(2-2-5)
004201	บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม Socialized Personality		3(2-2-5)
2) หมวดวิชาเฉพาะ		ไม่น้อยกว่า	84 หน่วยกิต
วิชาแกน			24 หน่วยกิต
146132	การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน Listening and Speaking in Daily Life		3(2-2-5)
229101	การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia		3(1-4-4)
229102	พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Art for Graphics and Multimedia		3(2-2-5)

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

### วิชาเอกบังคับ

48 หน่วยกิต

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

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

**หมายเหตุ :** \* ให้นิสิตเลือกเรียนเพียง 1 รายวิชา

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

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

### 3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

นิสิตสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยพะเยาหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่มหาวิทยาลัยรับรอง ยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

#### 3.1.4 แผนการศึกษา

##### ชั้นปีที่ 1

##### ภาคการศึกษาต้น

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

รวม

18 หน่วยกิต

### ภาคการศึกษาปลาย

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

### ชั้นปีที่ 2

#### ภาคการศึกษาด้าน

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

### ภาคการศึกษาปลาย

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

### ชั้นปีที่ 3

#### ภาคการศึกษาด้าน

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

### ภาคการศึกษาปลาย

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

### ชั้นปีที่ 4

#### ภาคการศึกษาด้าน

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



### ภาคการศึกษาปลาย

229492*	การฝึกงาน Professional Training	6 หน่วยกิต
229493*	สหกิจศึกษา Co-Operative Education	6 หน่วยกิต
<b>รวม</b>		<b>6 หน่วยกิต</b>

**หมายเหตุ** \*ให้นิสิตเลือกเรียนเพียง 1 รายวิชา

#### 3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

001101 การใช้ภาษาไทย 3(2-2-5)

##### Usage of Thai Language

การสื่อสารด้วยคำ วลี การแต่งประโยค สำนวน และโวหารในภาษาไทย การจับใจความสำคัญจากการฟังและการอ่าน การเขียนย่อหน้า การสรุปความ และการแสดงความคิดผ่านทักษะการใช้ภาษาไทยที่เหมาะสม

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

001102 ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม 3(2-2-5)

##### Ready English

คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ หลักการใช้ภาษาอังกฤษของการฟัง พูด อ่าน เขียน การพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การแนะนำตนเองและบุคคลอื่น การตอบรับและ

การปฏิเสธการเชิญชวน การถามทาง การบอกทางและการวางแผนเดินทาง การสนทนาในร้านอาหาร การเลือกซื้อสินค้า และการกล่าวลา

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

### 001103 ภาษาอังกฤษสู่โลกกว้าง

3(2-2-5)

#### Explorative English

ทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน คำศัพท์และไวยากรณ์ในการสื่อสารตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในบริบทสากล ได้แก่ การวางแผนการเดินทาง การจองโรงแรม ผ่านอินเทอร์เน็ต การโทรศัพท์ในการสื่อสารระหว่างประเทศ การใช้ภาษาอังกฤษในสนามบิน ประกาศของสนามบิน การสื่อสาร ณ ด่านตรวจคนเข้าเมือง ศุลกากร การเข้าพักในโรงแรม การอธิบายเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ การสนทนาในงานเลี้ยงและการรับประทานอาหารแบบตะวันตก

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

### 001204 ภาษาอังกฤษก้าวหน้า

3(2-2-5)

#### Step UP English

คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับข่าวสารและสื่อในชีวิตประจำวัน หลักการใช้ภาษาอังกฤษในการฟัง พูด อ่าน เขียน ได้แก่ การเขียนอีเมลล์ การเขียนสรุปความจากสื่อ การอ่าน และถ่ายทอดข่าว การอ่านกราฟและตาราง การตีความและการนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและอาชีพ

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

### 002201 พลเมืองใจอาสา

3(2-2-5)

#### Citizen Mind by Citizenship

สิทธิ บทบาทและหน้าที่ของพลเมืองในสังคมทุกระดับ จิตอาสา สำนักสาธารณะ ความกตัญญู พลเมืองกับประชาธิปไตย จริยธรรมทางวิชาชีพ การปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมและกระแสไหลวนของวัฒนธรรมโลก

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

002202 สังคมพหุวัฒนธรรม

3(2-2-5)

### Multicultural Society

มนุษย์กับสังคม สังคมพหุวัฒนธรรม การจัดการอคติและความรุนแรงในสังคมพหุวัฒนธรรม กระแสการเปลี่ยนแปลงในสังคมและวัฒนธรรมโลก อาเซียน ความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นไทย 4 ภาค จังหวัดพะเยาและมหาวิทยาลัยพะเยา

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

**003201 การสื่อสารในสังคมดิจิทัล****3(2-2-5)****Communication in Digital Society**

ความรู้พื้นฐานเทคโนโลยี ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และระบบเครือข่าย นวัตกรรมของเศรษฐกิจดิจิทัล อุตกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การใช้โปรแกรมสำนักงานอัตโนมัติ และโปรแกรมประยุกต์เพื่อการผลิตสื่อผสม การสืบค้น คัดกรอง และเลือกสรรข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการทำงานและชีวิตประจำวัน การสื่อสารในเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีจริยธรรมและเป็นไปตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

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

**003202 การจัดการสุขภาพและสิ่งแวดล้อม****3(2-2-5)****Health and Environmental Management**

แนวคิดด้านสุขภาพและสิ่งแวดล้อม ภาวะสุขภาพกาย จิต อารมณ์ ปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ การวิเคราะห์และวางแผนการรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพ ผลิตภัณฑ์สุขภาพในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์กับสุขภาพ นันทนาการและการออกกำลังกาย โรคระบาด โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ อุบัติเหตุทางจราจร การรับมือกับอุบัติเหตุ ภัยธรรมชาติ การวางแผนและการจัดการน้ำในชีวิตประจำวัน การจัดการและแปรรูปขยะและการใช้พลังงานอย่างประหยัด

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

**004101 ศิลปะในการดำเนินชีวิต****3(2-2-5)****Arts of Living**

การสร้างแรงบันดาลใจ การตั้งเป้าหมายและการวางแผนการดำเนินชีวิต การเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น หลักเศรษฐกิจพอเพียง การดำเนินชีวิตด้วยแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง กระบวนการคิดเชิงบวก คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การควบคุมและการจัดการอารมณ์

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

004201 บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม 3(2-2-5)

### Socialized Personality

ความสำคัญของบุคลิกภาพ การเสริมสร้างบุคลิกภาพ การพัฒนาบุคลิกภาพทางกาย วาจา ใจ มารยาท วัฒนธรรมไทย ทักษะการพูดในที่ชุมชน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของ มหาวิทยาลัยพะเยา การอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวในบริบทสังคมไทยและสังคมโลก

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

146132 การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

### Listening and Speaking in Daily Life

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

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

229101 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(1-4-4)

### Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia

หลักการวาดเส้น การวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง การวาดเส้นภาพเหมือน การวาดเส้นภาพทิวทัศน์ การวาดเส้นสามมิติแบบเพอร์สเปคทีฟ การวาดเส้นสร้างสรรค์ เทคนิคการลงสี การประยุกต์การวาดเส้นมาใช้ในงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

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

**229102 พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย****3(2-2-5)****Fundamental Art for Graphics and Multimedia**

แนวคิดศิลปะ ทัศนธาตุ สุนทรียภาพทางศิลปะ ศิลปะวิจารณ์ องค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี ภูมิปัญญาท้องถิ่น การค้นหาแนวทางสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล หลักจิตวิทยาสำหรับนักออกแบบ พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย การผสมผสานทักษะทางศิลปะร่วมกับเทคโนโลยี

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

**229111 ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย****3(3-0-6)****History of Graphics and Multimedia**

ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกับงานออกแบบกราฟิก ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบกราฟิกกับสภาพแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง

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

**229112 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก****3(1-4-4)****Computer Graphics Design**

ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการออกแบบ การสร้างสีและแสงในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ศิลปะกับการออกแบบกราฟิก กระบวนการความคิดสร้างสรรค์งานออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปตกแต่งภาพดิจิทัล และสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพด้านงานกราฟิกและงานมัลติมีเดีย การนำเสนอผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก การประยุกต์ใช้งานออกแบบกราฟิกกับงานด้านอื่น ๆ

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

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

หลักการออกแบบและวาดภาพประกอบดิจิทัล หลักการเล่าเรื่องด้วยภาพ การวาดภาพสิ่งมีชีวิต การวาดภาพสัดส่วนมนุษย์ การวาดภาพสิ่งของ การวาดการ์ตูน การปะติดปะต่อวัตถุต่าง ๆ การประยุกต์ศิลปะไทยและศิลปะชาติพันธุ์ในงานภาพประกอบดิจิทัล การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างภาพประกอบดิจิทัล

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

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

ความรู้ทั่วไปของสื่อสิ่งพิมพ์ ระบบเทคโนโลยีและวัสดุสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การจัดองค์ประกอบ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สีในการออกแบบ ระบบกริด การจัดวางเลย์เอาต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับออกแบบสิ่งพิมพ์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประวัติความเป็นมาของตัวอักษร

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

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

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การออกแบบโดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบจากประสบการณ์ผู้ใช้งาน ความเข้าใจและตีความปัญหา การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างไอเดีย การพัฒนาต้นแบบที่เป็นตัวอย่างแนวคิด การทดสอบกับผู้ใช้งาน

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

**229201 การถ่ายภาพสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย****3(1-4-4)****Photography for Graphics and Multimedia**

ความรู้เบื้องต้นการถ่ายภาพ การทำงานของกล้องถ่ายภาพ ส่วนประกอบและอุปกรณ์เสริมของกล้องถ่ายภาพ ความเร็วชัตเตอร์และรูรับแสงกับการถ่ายภาพ การถ่ายภาพโดยแสงธรรมชาติ การถ่ายภาพในห้องสตูดิโอ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปตกแต่งภาพ การสื่อความหมายด้วยภาพอย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์การถ่ายภาพสำหรับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การจัดนิทรรศการภาพถ่ายขนาดเล็ก

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

**229211 การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร****3(2-2-5)****Storyboarding and Character Design**

เทคนิคและความรู้พื้นฐานงานแอนิเมชัน ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร มนุษย์ ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์และสิ่งของ วิธีการเล่าเรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการเขียนบท กระบวนการถ่ายทอดความคิด พื้นฐานทักษะการเล่าเรื่อง การวางโครงเรื่อง การวางแผนเรื่อง การสร้างปมขัดแย้งในเรื่อง การเขียนบทสนทนา การสร้างอารมณ์ความรู้สึกในงานเขียน การเขียนสตอรี่บอร์ด หลักการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน สัดส่วนที่เหมาะสมสำหรับตัวละคร การระดมแนวคิดและการสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงออกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครในแบบต่าง ๆ การออกแบบท่าทางตัวละคร การออกแบบฉากประกอบ

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

**229212 กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์****3(1-4-4)****Graphics and Multimedia for Website**

ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเว็บไซต์ องค์ประกอบและโครงสร้างของเว็บไซต์ การใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการสร้างเว็บไซต์ เครื่องมือและกระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ การประยุกต์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียกับการสร้างเว็บไซต์



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

### 229213 ออกแบบนิทรรศการ

3(2-2-5)

#### Exhibition Design

ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม การชี้แนวทาง การสื่อความหมายของสถานที่ การสร้างเอกลักษณ์ให้กับสถานที่ ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบนิทรรศการ หลักการออกแบบนิทรรศการ การประยุกต์เทคโนโลยีมาใช้นำเสนอในการจัดนิทรรศการ งานกราฟิกและมัลติมีเดียในการออกแบบการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการตลาด เทคนิคการสร้างสรรค์และนำเสนอสื่อศิลปะดิจิทัล ศิลปะการจัดวาง

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

### 229214 กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อมวลชน

3(2-2-5)

#### Universal Graphics and Multimedia Design

หลักการมีจิตสาธารณะ หลักการของการออกแบบเพื่อมวลชน งานออกแบบเพื่อมวลชนในประเทศไทย การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อผู้พิการและผู้สูงอายุ การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับงานสาธารณสุข การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับการศึกษา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการท่องเที่ยว การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อสิ่งแวดล้อม

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

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

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

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

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

ความรู้เบื้องต้นงานดิจิทัลวิดีโอและออดิโอ กระบวนการผลิตดิจิทัลวิดีโอ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานดิจิทัลวิดีโอ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง องค์ประกอบภาพสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การจัดแสงสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การเขียนบทและสตอรี่บอร์ดสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การวางแผนการถ่ายทำ การบันทึกภาพและเสียง การตัดต่อภาพและเสียง การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างงานดิจิทัลวิดีโอ

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

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

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ

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

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

ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเชิงข้อมูล ประสิทธิภาพการสื่อข้อมูล หลักการออกแบบการสื่อสาร หลักการออกแบบเชิงข้อมูลเปรียบเทียบกับงานออกแบบกราฟิก การวิเคราะห์และตีความข้อมูล การสร้างกราฟิกนำเสนอข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแผนที่ แผนที่ และแผนภูมิภาพ การประยุกต์กราฟิกเชิงข้อมูลกับงานด้านอื่น ๆ

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

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

หัวข้อปัจจุบันที่น่าสนใจทางด้านเทคนิคสมัยใหม่ในการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การกำหนดประเด็นหัวข้อที่สนใจหรือที่เป็นปัจจุบัน หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การนำเสนอ การอภิปราย และการตอบข้อซักถาม การวิเคราะห์แนวโน้ม การประยุกต์ใช้กับภาคอุตสาหกรรม

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

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

การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ การออกแบบสัญลักษณ์และตราสินค้า การสื่อสารแบรนด์ ความแตกต่างระหว่างแบรนด์ ผลิตภัณฑ์ และเครื่องหมายการค้า กลยุทธ์แบรนด์ ความรู้เบื้องต้นการออกแบบบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค

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

**229313 ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับนวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(1-4-4)**

**Creative Local Community Wisdom and Innovation of Graphics and Multimedia Design**

งานสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการประยุกต์องค์ความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสัมพันธ์ ชุมชนและสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้ร่วมกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และนำเสนอด้วยรูปแบบต่าง ๆ

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

**229321 โมชันกราฟิก 3(1-4-4)**

**Motion Graphics**

ความรู้เบื้องต้นโมชันกราฟิกสำหรับงานอินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานโมชัน กราฟิก เทคโนโลยีงานโมชันกราฟิก การสร้างสรรค์โมชันกราฟิก มิติ 3 มิติ และ 2 มิติ เทคนิคพิเศษ สำหรับการสร้างสรรค์โมชันกราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปกับการสร้างสรรค์โมชันกราฟิก การออกแบบโมชันกราฟิกในงานอินเตอร์แอคทีฟ

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

**229322 การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์ 3(1-4-4)**

**Interactive and Digital Content Design**

ความรู้เบื้องต้นงานอินเตอร์แอคทีฟ ลักษณะและประเภทของงานอินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย และดิจิทัลคอนเทนต์ พฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ การออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ การออกแบบอินเตอร์เฟซ และดิจิทัลคอนเทนต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป สำหรับการออกแบบสื่ออินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย และดิจิทัลคอนเทนต์ การประยุกต์ใช้อินเตอร์ แอคทีฟกับงานด้านอื่น ๆ

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

**229323 การสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น****3(1-4-4)****Basic Game Production**

ประวัติความเป็นมาของเกม หลักการออกแบบเกม การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของเกม การออกแบบระดับความยากง่ายของเกม ศิลปะของเกม การออกแบบคาแรกเตอร์ในเกม การออกแบบฉากหลังในเกม การจัดการกราฟิกของเกม การจัดการเสียงของเกม ระบบเกมอัจฉริยะ การผลิตเกมโดยใช้เครื่องมือและภาษาโปรแกรมอย่างง่าย

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

**229324 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ****3(1-4-4)****3D Animation**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ

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

**229325 การสร้างดิจิทัลวิซวลเอฟเฟกต์****3(1-4-4)****Digital Visual Effect**

ความรู้เบื้องต้นในการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ คัพทเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์และวิซวลเอฟเฟกต์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการแทรกกิ่งวัตต์กับมุกกล้อง เทคนิคการซ้อนภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์รูปแบบต่าง ๆ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์งานวิซวลเอฟเฟกต์กับงานด้านอื่น ๆ

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

**229326 การออกแบบเกม****3(2-2-5)****Graphics for Game Design**

เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับสื่ออินเทอร์เน็ตในอนาคต สื่ออินเทอร์เน็ตกับกลยุทธ์ทางการตลาด พื้นฐานการสื่อสารการตลาด องค์ประกอบดิจิทัลคอนเทนต์ หลักการสร้างสรรคสื่ออินเทอร์เน็ต พฤติกรรมผู้บริโภคกับงานดิจิทัลคอนเทนต์ การวิจารณ์งานอินเทอร์เน็ตที่พบบนดิจิทัลคอนเทนต์

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

**229327 การสร้างระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ****3(1-4-4)****Rigging and Controller for 3D Animation**

พื้นฐานการสร้างระบบควบคุม 3 มิติ การสร้างโครงกระดูกสำหรับตัวละคร 3 มิติ ระบบควบคุมแขนตัวละครจลนศาสตร์แบบไปข้างหน้า ระบบควบคุมแขนตัวละครจลนศาสตร์แบบผกผันการผลานกระดูกเข้ากับตัวละคร ระบบควบคุมใบหน้าตัวละคร การเปลี่ยนแปลงรูปทรง 3 มิติ ระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเรนเดอร์และตัดต่อเพื่อสร้างแอนิเมชั่น

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

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

การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอข้อมูล ความหมายและที่มาของอินโฟกราฟิก ประเภทของอินโฟกราฟิก การประยุกต์ใช้อินโฟกราฟิกในการนำเสนอข้อมูล การเลือกใช้สี การเลือกใช้ฟอนต์ การจัดพื้นที่งานนำเสนอ

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

**229391 ระเบียบวิธีวิจัย****3(2-2-5)****Research Methodology**

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัย หลักการต่าง ๆ ขั้นตอนและวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์กราฟิก และมัลติมีเดีย การเลือกสรรหัวข้องานวิจัย สมมติฐานในงานวิจัย การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล ข้อเสนอแนะ การเขียนรายงานและนำเสนอ ผลงานวิจัย

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

**229411 ผลงานและการนำเสนอ****3(2-2-5)****Portfolio and Presentation**

เทคนิคการนำเสนอ ทักษะนำเสนอ การสร้างสรรค์แฟ้มสะสมผลงาน การเตรียมความพร้อมสมัครงาน การเขียนประวัติย่อผู้สมัครงาน การพูดเพื่อการนำเสนอผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการนำเสนอ

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

**229491 โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย****3(2-2-5)****Computer Graphics and Multimedia Project**

นำเสนอหัวข้อ บรรยายผลงาน อภิปรายงานในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การพัฒนาโครงการกราฟิกและมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการจัดทำผลงานตามความคิดสร้างสรรค์และความถนัดของตนเอง การนำเสนอโครงการด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย

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

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

การฝึกปฏิบัติ เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน

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

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

การปฏิบัติงาน เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในฐานะพนักงานฝึกหัดในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน

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

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

รูปแบบและกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สถานประกอบการ คุณธรรมและจริยธรรม การสื่อสารและเทคนิคการสื่อสาร การสร้างมนุษยสัมพันธ์ในสถานประกอบการ การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการปฏิบัติงาน เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการ การฝึกทักษะเฉพาะทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

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



### 3.1.6 ความหมายของเลขรหัสรายวิชา

1. เลขสามลำดับแรก	หมายถึง	สาขาวิชา
2. เลขในลำดับที่ 4	หมายถึง	ระดับชั้นปีของการศึกษา
2.1 เลข 1	หมายถึง	รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 1
2.2 เลข 2	หมายถึง	รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 2
2.3 เลข 3	หมายถึง	รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 3
2.4 เลข 4	หมายถึง	รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 4
3. เลขในลำดับที่ 5	หมายถึง	หมวดหมู่วิชา
3.1 เลข 0	หมายถึง	ด้านพื้นฐาน
3.2 เลข 1	หมายถึง	ด้านกราฟิก
3.3 เลข 2	หมายถึง	ด้านมัลติมีเดีย
3.4 เลข 9	หมายถึง	กลุ่มฝึกวิชาชีพ/การอภิปราย/หัวข้อพิเศษ
4. เลขในลำดับที่ 6	หมายถึง	อนุกรมของรายวิชา โดยเรียงลำดับแยกเฉพาะ ของแต่ละหมวดหมู่ย่อยของแต่ละระดับชั้นปี โดยเลขอนุกรมเริ่มต้นที่เลข 1 ถึง 9

### 3.2 ชื่อ-นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์

#### 3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	เลขบัตรประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี
1*	นายนครเรศ ชัยแก้ว	35101012xxxxx	อาจารย์	ค.อ.ม.	ครุศาสตร์อุตสาหกรรม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2556
				ศ.บ.	ศิลปะไทย	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2542
2*	นายจิรวัดณ์ สุขแก้ว	18105000xxxxx	อาจารย์	ค.อ.ม.	ครุศาสตร์อุตสาหกรรม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2560
				ศศ.บ.	ออกแบบเชิงโต้ตอบและพัฒนาเกม	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2554
3*	นายวิสูตร แก่นเมือง	35602002xxxxx	อาจารย์	ศป.ม.	นวัตกรรมการออกแบบ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2556
				ศศ.บ.	ออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2548
4*	นายอภิวัฒน์ ปันทะธง	15099000xxxxx	อาจารย์	ศป.ม.	ศิลปะและการออกแบบ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2555
				ทล.บ.	เทคโนโลยีการพิมพ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ภาควิชาชีพ	2550
5*	นางสาวปิยฉัตร อุดมศรี	15099000xxxxx	อาจารย์	ศ.ม.	ประยุกต์ศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2553
				ศ.บ.	ศิลปะไทย	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2549
6*	นางสาวพุทธชาติ สัตยาศัย	14099006xxxxx	อาจารย์	MFA	Computer Animation	The Art Institute of California San Francisco, USA	2557
				วท.บ.	เทคโนโลยีมีเดียและกราฟิกสร้างภาพเคลื่อนไหว	มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง	2555
7	นางสาวรัตนพรพร สุขชาติ	16399000xxxxx	อาจารย์	MMm	Multimedia	Swinburne University of Technology, Australia	2554
				ศศ.บ.	การสื่อสารมวลชน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2550

หมายเหตุ \* อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

## 3.2.2 อาจารย์พิเศษ

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง วิชาการ	คุณวุฒิ	สาขาวิชา
1	นายนิรัช สุดสังข์	รองศาสตราจารย์	ค.ด. ค.ม. ค.อ.บ.	เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา ศิลปศึกษา ศิลปอุตสาหกรรม
2	นางทิพวรรณ ทังมั่งมี	รองศาสตราจารย์	ปร.ด. ศป.ม. ศป.บ	ภูมิภาคลุ่มน้ำโขงและสาละวินศึกษา จิตรกรรม จิตรกรรม
3	นายนฤพนธ์ คมสัน	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	นฤมิตรศิลป์ ออกแบบบรรจุภัณฑ์
4	นางสาวชญาณิศ ชิงช่วง	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ ออกแบบบรรจุภัณฑ์

#### 4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม

จากผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บัณฑิต มีความต้องการให้บัณฑิตมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นในหลักสูตรจึงมีรายวิชาประสบการณ์ภาคสนาม เพื่อฝึกให้นิสิตรู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา มาใช้กับสภาพการทำงานจริง และเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในทุก ๆ ด้าน ก่อนออกไปทำงานจริง โดยหลักสูตรได้จัดให้อยู่ในกลุ่มวิชาการศึกษาทางเลือก

##### 1. การฝึกงาน จะประกอบไปด้วย

229492          การฝึกงาน                                  6 หน่วยกิต

##### 2. สหกิจศึกษา จะประกอบไปด้วย

229493          สหกิจศึกษา    6 หน่วยกิต

#### 4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนิสิต มีดังนี้

1. ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการและความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
2. บุรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางระบบสารสนเทศและการสื่อสารได้
3. มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
4. มีระเบียบวินัย ตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้
5. มีความกล้าในการแสดงออกและนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้
6. มีทักษะการสื่อสารด้านการพูด เขียน คิดวิเคราะห์ประเมินผล

#### 4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาปลาย ชั้นปีที่ 4

#### 4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

## 5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำโครงการต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานด้านกราฟิกแลมัลติมีเดีย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีจำนวนผู้ร่วมโครงการ 1-3 คน และมีรายงานที่ต้องนำเสนอตามรูปแบบและ ระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนดอย่างเคร่งครัด

### 5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หัวข้อวิชาโครงการ จะเป็นหัวข้อที่นิสิตสนใจ สามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ สามารถแก้ไขปัญหา สามารถคิดวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาได้โดยสามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการได้ มีขอบเขตโครงการที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

### 5.2 ผลการเรียนรู้

นิสิตสามารถทำงานเป็นทีม สามารถปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความสามารถในการ สื่อสารด้วยภาษาเขียนและภาษาพูด มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ มีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการทำ โครงการ โครงการสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อได้

### 5.3 ช่วงเวลา

229391 ระเบียบวิธีวิจัย ภาคการศึกษาปลาย ชั้นปีที่ 3

229491 โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ภาคการศึกษาต้น ชั้นปีที่ 4

### 5.4 จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

### 5.5 การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับ โครงการทางเว็บไซต์ และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ ให้นิสิตรายงานความก้าวหน้าปัญหาอุปสรรคอย่างต่อเนื่องตลอดภาคการศึกษา อีกทั้งมีตัวอย่างโครงการให้ศึกษา

### 5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากรายงานความก้าวหน้าในการทำโครงการ สมุดบันทึกการให้คำปรึกษา โดย อาจารย์ที่ปรึกษาและประเมินผลจากผลสำเร็จของโครงการ โดยโครงการดังกล่าวต้องสามารถทำงานได้ใน เบื้องต้นและการจัดสอบการนำเสนอที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

## หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล

### 1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนิสิต
<p>1. ด้านบุคลิกภาพ</p> <p>1.1 บุคลิกภาพที่ดี กล้าแสดงออก สามารถทำงานภาคทฤษฎีและปฏิบัติได้เป็นอย่างดี</p> <p>1.2 มีความสามารถในการเป็นผู้นำ และผู้ตามได้ โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์</p> <p>1.3 มีความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ ในการสื่อสาร ตามทันเทคโนโลยี และใช้อย่างเหมาะสม</p>	<p>1.1 ส่งเสริมให้นิสิตแต่งกายให้ถูกต้องตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย และจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ โดยจะต้องทำให้นิสิตมีความเข้าใจจากทฤษฎีไปสู่การนำไปใช้ในภาคปฏิบัติได้จริง</p> <p>1.2 จัดให้มีรายวิชาที่นิสิตต้องทำงานร่วมกันเป็นทีมและนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน</p> <p>1.3 ในการเรียนการสอนต้องสอดแทรกภาษาต่างประเทศ ในเนื้อหา และจัดให้มีการสื่อสารความคิดผ่านการพูด และการทำรายงาน เพื่อฝึกฝนการใช้ภาษา อีกทั้งยังต้องนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน</p>
<p>2. ด้านคุณธรรม จริยธรรม และ จรรยาบรรณวิชาชีพ</p> <p>2.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกที่ดี รับผิดชอบต่อหน้าที่ และสังคม มีความเสียสละ อ่อนน้อมถ่อมตน และเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติ</p> <p>2.2 มีความคิดบวก สามารถปรับตัว และใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปกติ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทักษะในการจัดการชีวิต</p>	<p>2.1 ส่งเสริม และสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพทั้งในห้องเรียน (การเรียนการสอน) และนอกห้องเรียน (อาจารย์ที่ปรึกษา และการจัดโครงการ) รวมถึงการปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีในกับนิสิต</p> <p>2.2 ส่งเสริม และสอดแทรกหลักการใช้ชีวิต ทั้งภายใน (การเรียนการสอน) และภายนอกชั้นเรียน (อาจารย์ที่ปรึกษา และการจัดโครงการ) สำหรับการเรียนในรายวิชา มอบหมายงานให้นิสิตทำเป็นกลุ่ม อีกทั้งต้องมีรายวิชาที่สนับสนุนให้นิสิตได้ไปหาประสบการณ์จากหน่วยงานภายนอก เช่น วิชา การฝึกงาน</p>
<p>3. ด้านภาวะผู้นำ</p> <p>3.1 คิดเป็น ทำเป็น และเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสม</p>	<p>3.1 ทูกรายวิชาต้องมีโจทย์ปัญหา แบบฝึกหัด หรือโครงการงานให้นิสิตได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ ฝึกแก้ปัญหา แทนการท่องจำ โดยผ่านการดูแลจากอาจารย์ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ</p>

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนิสิต
<p>3.2 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักแสวงหาความรู้ และพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองให้ทันยุคทันสมัย</p> <p>3.3 มีความสามารถในการสื่อสารและนำเสนอความคิดของตนเองให้กับผู้อื่นได้เข้าใจ ตามรูปแบบที่เหมาะสม</p>	<p>3.2 ต้องมีการมอบหมายงานให้นิสิตได้สืบค้นข้อมูลรวบรวมความรู้ที่นอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียน และเผยแพร่ความรู้ที่ได้ระหว่างนิสิตด้วยกัน หรือให้กับผู้สนใจภายนอก ตลอดจนการให้โจทย์ปัญหาเพื่อให้นิสิตได้ใช้ความคิดอย่างอิสระในการออกแบบ และแก้ไขปัญหา โดยผ่านการควบคุมและแนะนำของอาจารย์ผู้สอน</p> <p>3.3 มีระบบเพื่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและนำเสนอผลงานของนิสิต เพื่อส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความรู้</p>
<p>4. ด้านความรู้</p> <p>4.1 มีความรู้พื้นฐานที่ดีในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎี และปฏิบัติ มีความเข้าใจในความรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม</p> <p>4.2 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยง และบูรณาการความรู้ เพื่อใช้ในการเรียนรู้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น</p>	<p>4.1 รายวิชาบังคับของหลักสูตรต้องสร้างพื้นฐานของศาสตร์และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีปฏิบัติการ แบบฝึกหัด โครงการ และกรณีศึกษาให้นิสิตเข้าใจการประยุกต์องค์ความรู้กับปัญหาจริง</p> <p>4.2 ในการเรียนการสอนต้องฝึกให้นิสิตคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้ ผ่านการตอบคำถาม หรืองานที่มอบหมายและต้องมีวิชาที่บูรณาการองค์ความรู้ที่ได้ศึกษามา เช่นวิชาโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก และมัลติมีเดีย</p>

## 2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

### 2.1 คุณธรรม จริยธรรม

#### 2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

นิสิตต้องมีคุณธรรม จริยธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างราบรื่น และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ นอกจากนี้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงของประเทศ ความปลอดภัยในชีวิต ความสำเร็จทางธุรกิจ ผู้พัฒนาและ/หรือผู้ประยุกต์โปรแกรมจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้นเช่นเดียวกับการประกอบอาชีพในสาขาอื่น ๆ อาจารย์ที่สอนในแต่ละวิชาต้องพยายามสอดแทรกเรื่องที่เกี่ยวกับสิ่งต่อไปนี้ เพื่อให้นิสิตสามารถพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกับวิทยาการต่าง ๆ ที่ศึกษา รวมทั้งอาจารย์ต้องมีคุณสมบัติด้านคุณธรรม จริยธรรมอย่างน้อยตามที่ระบุไว้

- (1) ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีสำนึกในความเป็นไทย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (2) มีทัศนคติที่เปิดกว้าง เคารพสิทธิศักดิ์ศรี ยอมรับแนวคิดของผู้อื่น
- (3) มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม

#### 2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นิสิตมีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นิสิตต้องมีความรับผิดชอบโดยในการทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น เป็นต้น นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของซอฟต์แวร์ที่มีต่อสังคม รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนิสิตที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ

#### 2.1.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- (1) ประเมินจากการตรงเวลาของนิสิตในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และ การร่วมกิจกรรม
- (2) ประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนิสิตในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร
- (3) ปริมาณการกระทำทุจริตในการสอบ
- (4) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย



## 2.2 ความรู้

### 2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นิสิตต้องมีความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษาในสาขาคอมพิวเตอร์ มีคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษานั้นต้องเป็นสิ่งที่นิสิตต้องรู้เพื่อใช้ประกอบอาชีพและช่วยพัฒนาสังคม ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

(1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

(2) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา และพัฒนาการด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ

(3) มีความรู้ในทางศิลปะที่สำคัญกับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

(4) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

### 2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

ใช้การสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ใช้ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชา ตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ นอกจากนี้ควรจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงโดยการศึกษาดูงานหรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่องตลอดจนฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

### 2.2.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนิสิต ในด้านต่าง ๆ คือ

- (1) การสอบปฏิบัติ และการส่งชิ้นงาน
- (2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- (3) ประเมินจากรายงานที่นิสิตจัดทำ
- (4) ประเมินจากโครงการที่นำเสนอ
- (5) ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน
- (6) ประเมินจากรายงานของผู้ประกอบการที่รับนิสิตไปฝึกงานหรือทำสหกิจศึกษา

## 2.3 ทักษะทางปัญญา

### 2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

นิสิตต้องสามารถพัฒนาตนเองและประกอบวิชาชีพได้โดยพึ่งตนเองได้เมื่อจบการศึกษาแล้ว ดังนั้นนิสิตจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาไปพร้อมกับคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษาในขณะที่สอนนิสิต อาจารย์ต้องเน้นให้นิสิตคิดหาเหตุผล เข้าใจที่มาและสาเหตุของปัญหา วิธีการแก้ปัญหา รวมทั้งแนวคิดด้วยตนเอง ไม่สอนในลักษณะท่องจำ นิสิตต้องมีคุณสมบัติต่าง ๆ จากการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญาดังนี้

- (1) สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ
- (2) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้
- (4) มีความคิดสร้างสรรค์และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน

### 2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

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

### 2.3.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญานี้ สามารถทำได้โดยการออกข้อสอบที่ให้นิสิตแก้ปัญหา อธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา หลีกเลี่ยงข้อสอบที่เป็นการเลือกคำตอบที่ถูกมาคำตอบเดียวจากกลุ่มคำตอบที่ให้มา ไม่ควรมีคำถามเกี่ยวกับนิยามต่าง ๆ

## 2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นิสิตต้องออกไปประกอบอาชีพซึ่งส่วนใหญ่ต้องเกี่ยวข้องกับคนที่ไม่รู้จักมาก่อน คนที่มาจากสถาบันอื่น ๆ และคนที่จะมาเป็นผู้บังคับบัญชา หรือคนที่จะมาอยู่ใต้บังคับบัญชา ความสามารถที่จะปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มคนต่าง ๆ เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นอาจารย์ต้องสอดแทรกวิธีการที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติต่าง ๆ ต่อไปนี้ให้นิสิตระหว่างที่สอนวิชา หรืออาจให้นิสิตไปเรียนวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติต่าง ๆ ดังนี้

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

### 2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น ข้ามหลักสูตร หรือต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มีประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบ ดังนี้

- (1) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (3) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- (4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (5) มีภาวะผู้นำ

### 2.4.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนิสิตในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ได้

## 2.5 การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข

### 2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

นิสิตต้องมีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นต่ำดังนี้

(1) สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียน ในการสื่อสารโดยทั่วไปตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรมและนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพและรู้เท่าทัน

(2) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลขหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม และมีทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์และการสื่อสารนี้อาจทำได้ในระหว่างการสอน โดยอาจให้นิสิตแก้ปัญหา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของวิธีแก้ปัญหา และให้นำเสนอแนวคิดของการแก้ปัญหา ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ ต่อนิสิตในชั้นเรียน อาจมีการวิจารณ์ในเชิงวิชาการระหว่างอาจารย์และกลุ่มนิสิต

### 2.5.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์และสถิติ ที่เกี่ยวข้อง

(2) ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือต่าง ๆ การอภิปราย กรณีศึกษาต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

## 2.6. สุนทรียภาพ

### 2.6.1 ผลการเรียนรู้ด้านสุนทรียภาพ

นิสิตต้องมีการนำหลักการทางศิลปะเข้ามาช่วยในการออกแบบระบบให้น่าสนใจ ดังนั้นอาจารย์ต้องมีการสอดแทรกสุนทรียศิลป์ ดังนี้

(1) สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน และมีความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ ดนตรีและวัฒนธรรม

### 2.6.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านสุนทรียภาพ

ให้นิสิตมีการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบโดยการนำหลักการทางศิลปะมาประยุกต์ มีการสอดแทรกศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าไปในการเรียนการสอน มีรูปแบบการสอนเพื่อให้มีบรรยากาศการเรียนที่ผ่อนคลาย ให้นิสิตสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างอิสระ จะได้เกิดความคิดสร้างสรรค์

### 2.6.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านสุนทรียภาพ

ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย และการนำเสนอผลงาน โดยใช้แบบประเมินที่มีหัวข้อด้านสุนทรียศิลป์

## 2.7 ทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ

### 2.7.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ

นิสิตต้องประกอบอาชีพที่มักจะต้องนั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพหรือบุคลิกภาพได้ ดังนั้นอาจารย์ต้องมีการสอดแทรกทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ ดังนี้

- (1) มีสุขนิสัยที่ส่งเสริมต่อการดูแลสุขภาพ
- (2) สามารถพัฒนาบุคลิกภาพได้อย่างเหมาะสม

### 2.7.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ

กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการพัฒนาการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพนี้อาจทำได้ในระหว่างการสอน โดยเฉพาะในรายวิชาที่มีปฏิบัติการซึ่งอาจต้องนั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน โดยอาจารย์ควรมีเวลาพักให้นิสิตเปลี่ยนอิริยาบถเป็นระยะ รวมถึงแนะนำวิธีผ่อนคลายความเมื่อยล้า เช่น การพักผ่อนสายตา การบริหารมือ หรืออาจเรียกนิสิตให้ลุกขึ้นมาแก้ปัญหาหน้าชั้น อาจให้นิสิตแบ่งเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหา และให้นำเสนอต่อนิสิตในชั้นเรียน หรืออาจใช้วิธีการสอนแบบเกมในบางเนื้อหา

### 2.7.3 วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการส่งเสริมสุขภาพและพัฒนาบุคลิกภาพ

ประเมินจากบุคลิกภาพและการแสดงออกของนิสิตในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออก และการขาดเรียนของนิสิต

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1.คุณธรรม จริยธรรม			2.ความรู้				3.ทักษะทางปัญญา				4.ทักษะความ สัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5.ทักษะ การ สื่อสาร และ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ		6.สุนทรียภาพ	7.ทักษะการส่งเสริมสุขภาพ		
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	1	1	2	
001101 การใช้ภาษาไทย	●	○	●	●	○	○	○	●				○	○	○		●	●			
001102 ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม	●	●		●	●	●	●				●	●	●	●	●	●				
001103 ภาษาอังกฤษสู่โลกกว้าง	●	●		●	●	●	●				●	●	●	●	●	●				
001204 ภาษาอังกฤษก้าวหน้า	●	●		●	●	●	●				●	●	●	●	●	●				
002201 พลเมืองใจอาสา	●	●	●	●	○	○	○	○			●	●	●	●	●	○	○			
002202 สังคมพหุวัฒนธรรม		●	●		●	●	●	○	○	○		●		●	○	○	●			
003201 การสื่อสารในสังคมดิจิทัล		●		●	●	●	●	●				●		○	○	●	●	○		
003202 การจัดการสุขภาพและสิ่งแวดล้อม		●	●	●	●	●	●					●		●	●	●	●	○	●	○
004101 ศิลปะในการดำเนินชีวิต	●		●	●	●	●	●	●				○	○	○	○	○	○	●		
004201 บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม	●		●	●	●	●	●	●				●	●				●	●		●

รายวิชา	1.คุณธรรม จริยธรรม			2.ความรู้				3.ทักษะทางปัญญา				4.ทักษะความ สัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5.ทักษะ การ สื่อสาร และ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ		6.สุนทรียภาพ	7.ทักษะการส่งเสริมสุขภาพ	
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	1	1	2
146132 การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน	○	○	●	○	●	○					●	○	○		●	○			
229101 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย	●		●	○		●					●		●		●		●		○
229102 พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย	●		●	○		●					●		●		●		●		○
229111 ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย	●		●	●					○				○			○	○		
229112 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก			●			●	●				●		○		●	●	○		
229113 ภาพประกอบดิจิทัล			●			●	●				●		○		●	●	○		
229114 คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์	○		○	○	●	●		●	●				○		●	○	●	○	
229121 การคิดเชิงออกแบบ			●	●		●		●	●	●			○			○			○
229201 การถ่ายภาพสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย	○		○	○	●	●	●		●	●				○	●	○	●		
229211 การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร			○	○	○	○	○					●		●		●			
229212 กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์	○		○	○	●	●	●		●	●				○	●	○	●		
229213 ออกแบบนิทรรศการ			○	○								●	●						
229214 กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อมวลชน	●	●	○	○	○	○	○					●	●			●			
229221 การขึ้นรูป 3 มิติ	○		○	○	●	●		●	●				○		●	○	●		

รายวิชา	1.คุณธรรม จริยธรรม			2.ความรู้				3.ทักษะทางปัญญา				4.ทักษะความ สัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และ ความ รับผิดชอบ			5.ทักษะ การ สื่อสาร และ การใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ		6.สุนทรียภาพ	7.ทักษะการส่งเสริมสุขภาพ	
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	1	1	2
229222 ดิจิทัลวีดีโอ	○		○	○	●	●		●	●				○		●	○	●	○	
229223 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	○		○	○	●	●		●	●				○		●	○	●	○	
229301 การออกแบบกราฟิกเชิงข้อมูล			○	○	○	○	○					●		●					
229311 หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย		●		●	●	●	●				●		●		●				
229312 การสร้างสรรค์อัตลักษณ์แบรนด์			○	○								●	●						
229313 ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับนวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย	●	●	○	○	○	○	○					●	●			●			
229321 โมชั่นกราฟิก	○		○	●	●	●				●	●		○		●	○	●	○	
229322 การสร้างสรรค์อินเตอร์แอกทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์		●	○				●				●		○		●	●			
229323 การสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น	○		○	○	●	●	●				●		○		●	○	●		
229324 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	○		○	○	●	●	●				●		○		●	○	●	○	
229325 การสร้างดิจิทัลวิช่วลเธิ์ฟเพ็กต์	○		○	○	●	●	●				●		○		●	○	●	○	
229326 การออกแบบเกม	○		○	○	●	●	●				●		○		●	○	●		
229327 การสร้างระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	○		○	○	●	●	●				●		○		●	○	●	○	





## หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต

### 1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษา ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และที่แก้ไขเพิ่มเติม

### 2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิต

#### 2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนิสิตยังไม่สำเร็จการศึกษา

กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนิสิตให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาซึ่งต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกต้องสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับรายวิชา ควรจัดให้นิสิตสามารถประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา โดยมีคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน โดยผู้ประเมินภายนอกสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันการศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

#### 2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนิสิตสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีมาตรฐานของการทวนสอบผลการเรียนรู้ของนิสิต โดยเน้นการทำวิจัยอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ในการประกอบอาชีพของบัณฑิต และนำผลวิจัยที่ได้มาปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงานโดยองค์กรในระดับสากล ซึ่งตัวอย่างการวิจัยอาจดำเนินการไปในทิศทางต่อไปนี้

- 2.2.1 การสำรวจภาวะการดำเนินงานของบัณฑิต โดยประเมินจากบัณฑิตที่จบการศึกษาในแต่ละปี ซึ่งประกอบไปด้วยระยะเวลาในการหางานทำ ความคิดเห็นต่อความรู้ที่ได้รับจากการศึกษา ความสามารถและความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบกรงานอาชีพ
- 2.2.2 การสัมภาษณ์หรือการตอบแบบสอบถามของผู้ประกอบการ เพื่อใช้ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบัณฑิตและการเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ ในช่วงระยะเวลาที่เหมาะสมเช่น การประเมินในทุกปี หรือ 2 ปีต่อครั้ง เป็นต้น
- 2.2.3 การประเมินตำแหน่ง และ/หรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต
- 2.2.4 การประเมินจากสถานศึกษาอื่น ๆ โดยการตอบแบบสอบถามหรือสัมภาษณ์ถึงระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และคุณสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตที่จะจบการศึกษาและเข้าศึกษาในระดับที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้น ๆ

- 2.2.5 การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่ศึกษา รวมทั้งสาขาอื่น ๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น
- 2.2.6 ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหรืออาจารย์พิเศษ ที่ทำการประเมินหลักสูตรต่อความพร้อมของนิสิตในการเรียน และคุณสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้อ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนิสิต

### 3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

1. เรียนรายวิชาต่างๆ ครบตามหลักสูตรและเงื่อนไขของสาขาวิชานั้น และไม่มีรายวิชาใดได้รับอักษร I หรืออักษร P
2. หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 8 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน 17 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
3. มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 2.00
4. ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะอื่นใดกับมหาวิทยาลัย และเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยาว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และแก้ไขเพิ่มเติม

## หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

### 1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- 1.1 กำหนดให้อาจารย์ใหม่ทุกคนจะต้องเข้าปฐมนิเทศของมหาวิทยาลัย
- 1.2 ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชาที่ไม่ใช้วิจัยในแนวคอมพิวเตอร์ศึกษาเป็นอันดับแรก

### 2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

#### 2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชาที่ไม่ใช้วิจัยในแนวคอมพิวเตอร์ศึกษาเป็นอันดับแรก การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ศึกษาดูงานทางวิชาการ และวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์และจัดกิจกรรมเพิ่มพูนทักษะการประเมินผลให้ทันสมัย

#### 2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

- 2.2.1 คณะมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้ และคุณธรรมโดยมีการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เพื่อบริการองค์กรภายในชุมชน
- 2.2.2 มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการสายตรงในสาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
- 2.2.3 ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นหลัก เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพ เป็นรอง
- 2.2.4 จัดให้อาจารย์ทุกคนเข้าร่วมกลุ่มวิจัยต่าง ๆ และกิจกรรมบริการวิชาการต่าง ๆ ของคณะ

- 2.2.5 ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการพัฒนาด้านวิชาการแบบเป็นรูปธรรม เช่น การมีงบประมาณสนับสนุนผลิตผลงานวิชาการ งบประมาณด้านวิจัย งบประมาณการศึกษาคุณภาพและการเผยแพร่ผลงาน

## หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

### 1. การกำกับมาตรฐาน

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

### 2. บัณฑิต

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จัดให้มีการจัดเก็บข้อมูลสำหรับหน่วยงานหรือองค์กรที่เป็นนายจ้างของบัณฑิต เพื่อเก็บข้อมูลความสามารถของบัณฑิต เพื่อนำข้อมูลมาเป็นส่วนหนึ่งในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานอย่างแท้จริง

### 3. นิสิต

#### 3.1 การให้คำปรึกษาด้านวิชาการและอื่น ๆ แก่นิสิต

3.1.1 คณะพิจารณาแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้กับนิสิตทุกคนพร้อมจัดระบบอาจารย์ที่ปรึกษาและอัตราส่วนอาจารย์ต่อนิสิตไม่เกินเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

3.1.2 จัดอาจารย์ที่ปรึกษาด้านอื่น ๆ ตามความเหมาะสม เพื่อให้คำปรึกษาแนะนำในการจัดทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรแก่นิสิต

#### 3.2 การอุทธรณ์ของนิสิต

กรณีที่นิสิตมีความสงสัยเกี่ยวกับการประเมินในรายวิชาใดสามารถที่จะยื่นคำร้องขออุทธรณ์คำตอบในการสอบ ตลอดจนจุดคะแนนและวิธีการประเมินของอาจารย์ในแต่ละรายวิชาได้ ทั้งนี้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด

## 4. คณาจารย์

### 4.1 การรับอาจารย์ใหม่

มีระบบการสรรหาและคัดเลือกอาจารย์ใหม่ ตามระเบียบและหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย โดยอาจารย์ใหม่จะต้องมีวุฒิการศึกษาเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

4.1.1 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป ทางสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หรือ สาขาที่เกี่ยวข้อง หรือมีประสบการณ์การสอนทางสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หรือ สาขาที่เกี่ยวข้อง

4.1.2 มีคุณสมบัติอื่น ๆ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ตลอดจนมีความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายของหลักสูตร

4.1.3 มีความรู้ มีทักษะในการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลสัมฤทธิ์ของนิสิต และมีประสบการณ์ทำวิจัยหรือประสบการณ์ประกอบวิชาชีพในสาขาวิชาที่สอน

### 4.2 การมีส่วนร่วมของคณาจารย์ในการวางแผน การติดตาม และทบทวนหลักสูตร

มีระบบการวางแผน การติดตาม และทบทวนหลักสูตร โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและผู้สอนประชุมร่วมกันในการออกแบบ วางแผนการจัดการเรียนการสอน การวัด และประเมินผล การรวบรวมข้อมูล เพื่อการปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนปรึกษาหารือแนวทางที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตร และได้บัณฑิตตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์

### 4.3 การแต่งตั้งคณาจารย์พิเศษ

พิจารณาจัดหาอาจารย์พิเศษที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน หรือมีวุฒิการศึกษาขั้นต่ำระดับปริญญาโทหรือตำแหน่งทางวิชาการในระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพื่อเรียนเชิญเป็นวิทยากรบรรยายพิเศษในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาที่เปิดสอน หรือเสนอต่อคณะกรรมการในการพิจารณาอนุมัติ และดำเนินการเรียนเชิญเป็นอาจารย์พิเศษต่อไป

## 5. หลักสูตรการเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

การเรียนการสอน มหาวิทยาลัยพะเยาจัดให้มีการประเมินการเรียนการสอนออนไลน์ โดยครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ การวางแผนการสอน วิธีการสอนและพฤติกรรมการสอน ผลการสอน และสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้สอนและคณะฯ ได้รับทราบข้อมูลและนำไปปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนต่อไป

หลักสูตรมหาวิทยาลัยพะเยาจัดให้มีการรายงานผลการดำเนินการหลักสูตร ซึ่งจะรายงานข้อมูลการดำเนินการต่าง ๆ ของหลักสูตรในทุกปี โดยจะครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ เช่น อัตราการสำเร็จการศึกษา จำนวนและรอยละของนิสิตที่สอบผ่านตามแผนการศึกษาของหลักสูตรในแต่ละปี

ปัจจัย/สาเหตุที่มีผลกระทบต่อจำนวนนิสิตตามแผนการศึกษา การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งภายในภายนอกที่มีผลกระทบต่อหลักสูตร การวิเคราะห์รายวิชาที่มีผลการเรียนผิดปกติ การบริหารหลักสูตร การประเมินหลักสูตรจากผู้สำเร็จการศึกษา การประเมินจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมถึงแผนการดำเนินการใหม่สำหรับปีถัดไป ซึ่งจะควบคุมโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

การประเมินผู้เรียน กรณีที่นิสิตมีความสงสัยเกี่ยวกับการประเมินรายวิชาใด สามารถที่จะยื่นคำร้องขอดูกระดาษคำตอบในการสอบ ตลอดจนคะแนนและวิธีการประเมินของอาจารย์ในแต่ละรายวิชาได้ ทั้งนี้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด

## 6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

### 6.1 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

การบริหารจัดการทรัพยากรการเรียนการสอนของหลักสูตร เป็นแบบรวมศูนย์โดยมหาวิทยาลัย/คณะเป็นผู้รับผิดชอบควบคุมและจัดหาให้มีเพียงพอต่อความต้องการในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย

1. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ความจุ 100 ที่นั่ง จำนวน 2 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ความจุ 80 ที่นั่ง จำนวน 6 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
3. ห้องปฏิบัติการบันทึกเสียง 1 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
4. ห้องปฏิบัติการตัดต่อภาพและเสียง 2 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
5. ห้องปฏิบัติการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ 1 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
6. ห้องปฏิบัติการถ่ายภาพ(สตูดิโอ) 1 ห้อง ณ อาคารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

จำนวนทรัพยากรสารสนเทศที่มีให้บริการในมหาวิทยาลัยพะเยา ประกอบด้วยหนังสือจำนวน 62,839 เล่ม และสื่ออิเล็กทรอนิกส์จำนวน 6,844 รายการ โดยเมื่อรวมกับวิทยานิพนธ์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีจำนวนกว่า 100,000 รายการ ซึ่งเกินจำนวนที่กำหนดโดย ประกาศสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาเรื่อง มาตรฐานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2544 นิสิตสามารถค้นและจองหนังสือจากเว็บไซต์ของศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา ผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ได้ นอกจากนี้ยังมีฐานข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้นิสิตได้ค้นคว้างานวิจัยได้ อาทิเช่น ฐานข้อมูล ACM(Association of Computing Machinery) Digital Library, IEEE/IET Electronic Library(ILE), Science Direct, Emerald และ Computers & Applied Sciences Complete เป็นต้น โดยนิสิตสามารถเข้าใช้ผ่านเว็บไซต์ของศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษาของมหาวิทยาลัยได้เช่นเดียวกัน

## 6.2 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

ในกรณีที่ต้องจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม เนื่องจากทรัพยากรมีไม่เพียงพอหรือไม่ทันสมัย ดำเนินการดังนี้

1. คณะกรรมการบริหารหลักสูตรติดตามการใช้ทรัพยากรการเรียนการสอนของหลักสูตร สํารวจ และวางแผนเพื่อจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม
2. มอบหมายให้อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนเป็นผู้เสนอรายชื่อสื่อและตำราที่ใช้ในการเรียนการสอนของรายวิชาต่อคณะกรรมการประจำคณะ
3. คณะกรรมการบริหารหลักสูตรเสนอแจ้งต่อคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อการวางแผนจัดสรรงบประมาณประจำปี จัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม
4. มีห้องสมุดย่อยของคณะเพื่อบริการหนังสือ ตำรา หรือวารสารเฉพาะทางให้อาจารย์ และนิสิตได้ศึกษาค้นคว้า และใช้ประกอบการเรียนการสอน

## 6.3 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร

การประเมินความเพียงพอของทรัพยากรการเรียนการสอน ดำเนินการโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตรวางแผนการประเมินร่วมกับคณะกรรมการบริหารคณะ ผู้สอน ผู้ใช้ และบุคลากรที่รับผิดชอบทุกฝ่ายอย่างเป็นระบบ

## 7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
1. อาจารย์ประจำหลักสูตร อย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมวางแผน เพื่อติดตาม และ ทบทวนการดำเนินการของหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2. มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ. 2 ที่ สอด ค ลั อ ง กั บ ก ร อ บ ม า ต ร ร ฐ า น ค ุ ณ ว ุ ต ติ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ หรือมาตรฐานคุณวุฒิ สาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)	✓	✓	✓	✓	✓
3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของ ประสพการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ. 3	✓	✓	✓	✓	✓



ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
และ มคอ. 4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา					
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และ รายงานผลการดำเนินการของประสพการณ์ ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ. 5 และ มคอ. 6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ. 7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปี การศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตตามมาตรฐาน ผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ. 3 และ มคอ. 4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนใน แต่ละปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์ การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ. 7 ปีที่แล้ว		✓	✓	✓	✓
8. อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศ หรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓
9. อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการและ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓
11. ระดับความพึงพอใจของนิสิตปีสุดท้าย/บัณฑิต ใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0				✓	✓
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิต ใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0					✓

## หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

### 1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

#### 1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

1.1.1 มีการประชุมร่วมกันของอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องกระบวนการเรียนการสอน วิธีการถ่ายทอดความรู้ของอาจารย์แต่ละคน เพื่อนำไปวางแผนกลยุทธ์ในการเรียนการสอนของแต่ละรายวิชาที่แต่ละคนรับผิดชอบ

1.1.2 ประเมินผลการสอนโดยใช้แบบประเมินของมหาวิทยาลัยเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา

1.1.3 ใช้การสังเกตพฤติกรรมเพื่อประเมินการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมถึงงานที่ได้รับมอบหมาย

1.1.4 ประเมินจากผลการทดสอบ ไม่ว่าจะเป็น การทดสอบย่อย การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค

1.1.5 ประมวลผลจากการทำ มคอ. 4 มคอ. 5 มคอ. 6 รวมถึง การทำวิจัยในชั้นเรียนในแต่ละรายวิชาเพื่อประเมินกลยุทธ์การสอนและการวางแผนทางปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป

#### 1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

1.2.1 ทะเบียนและประเมินการสอนโดยนิสิตทุกปลายภาคการศึกษา โดยสำนักประมวลผล

1.2.2 ประเมินผลจากการทำ มคอ. 4 มคอ. 5 มคอ. 6 ผลการเรียนด้านวิชาการและพฤติกรรมของนิสิต

1.2.3 ประเมินจากการวัดสมรรถนะ การทำงานระหว่างนิสิตกับนักศึกษาสถาบันอื่นในการฝึกงานหรือสหกิจศึกษา โดยสถานประกอบการเป็นผู้ประเมินร่วมกับอาจารย์

### 2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

2.1 ประเมินความเห็นจากแบบสอบถามเกี่ยวกับหลักสูตรหลังจากเสร็จสิ้นการฝึกงานและบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว

2.2 ประเมินความเห็นจากแบบประเมินเกี่ยวกับหลักสูตรจากอาจารย์ที่ทำการสอนในวิชาเอกตลอดหลักสูตร

2.3 ประเมินความเห็นจากแบบประเมินเกี่ยวกับหลักสูตรจากการสุ่มสถานประกอบการที่รับบัณฑิตเข้าทำงาน

2.4 สร้างช่องทางต่าง ๆ เพื่อรับทราบข้อคิดเห็นจากฝ่ายต่าง ๆ เกี่ยวกับหลักสูตร

## 2.5 ประเมินจากการทำ มคอ. 7

### 3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปีตามดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุในหมวดที่ 7 ข้อ 7 โดยคณะกรรมการประเมินที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย

### 4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตร

4.1 อาจารย์ประจำวิชาทบทวนและประเมินประสิทธิผลของการเรียนการสอนในวิชาที่รับผิดชอบตามกลยุทธ์ต่าง ๆ และปรับปรุงเพื่อพัฒนาหลักสูตรให้เป็นไปตามนโยบายของประเทศเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรติดตามผลการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ในหมวดที่ 7 ข้อ 7 จากการประเมินคุณภาพภายในสาขาวิชา

4.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปี โดยรวบรวมข้อมูลการประเมินประสิทธิผลการสอน รายงานผลการดำเนินการของการฝึกประสบการณ์ภาคสนาม รายงานผลการประเมินการสอนและสิ่งอำนวยความสะดวก รายงานผลการทบทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิต รายงานผลการประเมินหลักสูตร รายงานผลการประเมินคุณภาพภายใน ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในมิติต่าง ๆ เช่น สังคม วัฒนธรรม และธุรกิจ เป็นต้น จัดทำรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรประจำปีเสนอคณบดี

4.4 ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตร พิจารณาทบทวนสรุปผลการดำเนินงานหลักสูตรเพื่อวางแผนปรับปรุงการดำเนินงาน

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย  
การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561  
และที่แก้ไขเพิ่มเติม



### ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา

#### ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๑

โดยที่เป็นการสมควรให้ออกข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้การศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยพะเยามีมาตรฐานและคุณภาพ สอดคล้องกับประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๘ และประกาศคณะกรรมการอุดมศึกษา เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๑(๒) มาตรา ๕๘ มาตรา ๕๙ และ มาตรา ๖๐ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๓ สภามหาวิทยาลัยพะเยา ในคราวประชุมครั้งที่ ๕/๒๕๖๑ เมื่อวันที่ ๑๖ เดือนกรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑ จึงให้ออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

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

**ข้อ ๒** ข้อบังคับนี้ให้มีผลบังคับใช้กับนิสิตที่เข้าศึกษาปีการศึกษา ๒๕๖๑ เป็นต้นไป การศึกษาระดับปริญญาตรีให้ปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ เว้นแต่ มหาวิทยาลัยได้กำหนดข้อบังคับไว้เป็นการเฉพาะสำหรับการศึกษาในหลักสูตรหนึ่งหลักสูตรใด ทั้งนี้หากข้อบังคับเฉพาะนั้น กำหนดให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ และ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๑) พ.ศ. ๒๕๕๕ ก็ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับนี้แทน

**ข้อ ๓** ให้ยกเลิก

- ๓.๑ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓  
 ๓.๒ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๑) พ.ศ. ๒๕๕๕

**ข้อ ๔** ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย”	หมายความว่า	มหาวิทยาลัยพะเยา
“สภามหาวิทยาลัย”	หมายความว่า	สภามหาวิทยาลัยพะเยา
“อธิการบดี”	หมายความว่า	อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา
“คณะ”	หมายความว่า	ส่วนงานวิชาการตามมาตรา ๗(๓) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๓ และส่วนงานวิชาการที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าและได้มีการจัดการเรียนการสอน

๒

“คอมปี้”                      หมายความว่า      หัวหน้าส่วนงานวิชาการตามมาตรา ๗(๓) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๓ และส่วนงานวิชาการที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะ เทียบเท่าและได้มีการจัดการเรียน การสอน

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีรักษาการให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจออกประกาศคำสั่งเพื่อประโยชน์ ในการดำเนินการภายใต้ข้อบังคับนี้ ในกรณีมีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้อธิการบดีเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด และให้ถือเป็นที่สุด

#### หมวด ๑ การรับเข้าศึกษา

ข้อ ๖ คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

๖.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี ๕ ปี และไม่ใช่น้อยกว่า ๖ ปี) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรอง หรือสำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า หรือระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าจากสถาบันการศึกษาชั้นสูงทั้งในประเทศหรือต่างประเทศซึ่ง สภามหาวิทยาลัยรับรอง

๖.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (๓ ปี) หรือเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่ตรงกับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษา

๖.๓ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทั้งทางวิชาการ และทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ต้องเป็น ผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า โดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และมีผลการเรียนในหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้า ไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ ทุกภาค การศึกษาหนึ่ง ในระหว่างการศึกษาในหลักสูตรแบบก้าวหน้า หากภาคการศึกษาใด ภาคการศึกษาหนึ่งมีผลการเรียน ต่ำกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า จะถือว่านิสิตขาดคุณสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบก้าวหน้า

๖.๔ เป็นผู้ที่มีสุขภาพร่างกายไม่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

๖.๕ ไม่เคยต้องโทษตามคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่ความผิดที่กระทำโดย ประมาท หรือความผิดลหุโทษ

๖.๖ ไม่เคยถูกตัดชื่อออก หรือถูกไล่ออกจากสถาบันการศึกษาใด ๆ เพราะความผิดทาง ความประพฤติ

ข้อ ๗ การสอบคัดเลือก หรือการคัดเลือกเข้าเป็นนิสิต

๗.๑ มหาวิทยาลัยจะทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกผู้สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอน ปลายหรือเทียบเท่าเข้าเป็นนิสิตเป็นคราว ๆ ไป ตามประกาศและรายละเอียดที่มหาวิทยาลัย หรือที่สำนักงาน คณะกรรมการอุดมศึกษากำหนด

๗.๒ มหาวิทยาลัยอาจทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกผู้ที่ได้รับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า หรือผู้ที่ได้รับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าเข้าเป็นนิสิต เพื่อศึกษาขอรับปริญญาตรีสาขาวิชาหนึ่งสาขาวิชาใดของ มหาวิทยาลัยตามระเบียบ หรือ ตามเงื่อนไขของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวกับสาขาวิชานั้น ๆ

**ข้อ ๘ การรับโอนนิสิต หรือนักศึกษาจากสถาบันการศึกษารับรอง**

- ๘.๑ มหาวิทยาลัยอาจรับโอนนิสิต หรือนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นซึ่งมหาวิทยาลัยรับรอง
- ๘.๒ คุณสมบัติของผู้ขอโอนมาเป็นนิสิตของมหาวิทยาลัย
- ๘.๒.๑ มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๖
- ๘.๒.๒ ได้ศึกษาในสถาบันการศึกษาที่มหาวิทยาลัยรับรองมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา
- ๘.๓ ผู้ประสงค์ที่จะขอโอนมาเป็นนิสิตมหาวิทยาลัย ต้องปฏิบัติดังนี้
- ๘.๓.๑ ยื่นคำร้องตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยส่งถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓๐ วันก่อนวันลงทะเบียนของภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา หรือ
- ๘.๓.๒ ให้สถานศึกษาเดิมจัดส่งหนังสือขอโอนย้าย ระเบียบผลการเรียนและรายละเอียดเนื้อหาวิชาที่ได้เรียนไปแล้วมายังมหาวิทยาลัยโดยตรง
- ๘.๔ มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาให้ความเห็นชอบรับโอน โดยผ่านการพิจารณาจากคณะ
- ๘.๕ การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการเรียน
- ๘.๕.๑ มหาวิทยาลัยจะพิจารณาเทียบโอนรายวิชาที่เรียนมา โดยความเห็นชอบของคณะ และต้องมีจำนวนหน่วยกิตที่ขอเทียบโอนไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของหลักสูตรที่จะขอเทียบโอน ทั้งนี้ ต้องเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย
- ๘.๕.๒ รายวิชาที่จะเทียบโอนเป็นหน่วยกิตสะสม จะต้องมีเนื้อหาวิชาอยู่ในระดับเดียวกันกับรายวิชาของมหาวิทยาลัย และมีผลการเรียนเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับชั้น C
- ๘.๕.๓ รายวิชาใดที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอน จะไม่ถูกนำมาคำนวณหาค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

**ข้อ ๙ การขอเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง**

- ๙.๑ ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาจากมหาวิทยาลัย หรือจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น อาจขอเข้าศึกษาต่อเพื่อปริญญาตรีสาขาวิชาอื่นเป็นการเพิ่มเติมได้ แต่ต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๖
- ๙.๒ การแสดงความจำนงขอเข้าศึกษา ต้องปฏิบัติดังนี้
- ๙.๒.๑ ยื่นคำร้องตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยส่งถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓๐ วันก่อนวันลงทะเบียนของภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา
- ๙.๒.๒ การรับเข้าศึกษา มหาวิทยาลัยอาจพิจารณารับเข้า โดยผ่านความเห็นชอบของคณะ
- ๙.๓ การเทียบโอนหน่วยกิตให้นำข้อ ๘.๕ มาบังคับใช้โดยอนุโลม

**ข้อ ๑๐ การเข้าศึกษาระดับปริญญาตรีต่อเนื่อง** มหาวิทยาลัยอาจทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกบุคคลที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๖ หรือมีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

**ข้อ ๑๑ การรายงานตัวเป็นนิสิต**

- ๑๑.๑ ผู้ที่สอบคัดเลือกได้ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือก ผู้ที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาจากสถานศึกษาอื่น หรือผู้ที่ได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาต่อ หรือผู้ที่เข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง จะต้องรายงานตัวและเตรียมหลักฐานต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตในวัน เวลา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- ๑๑.๒ กรณีผู้ผ่านการคัดเลือกให้เข้าศึกษาไม่รายงานตัวตามวัน เวลา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด



ให้ถือว่าสละสิทธิ์การเข้าเป็นนิสิต เว้นแต่ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยเป็นราย ๆ ไป

๑๑.๓ มหาวิทยาลัยจะกำหนดรหัสประจำตัวนิสิตและอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งมีหน้าที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนแนะแนวการศึกษาให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา ภายหลังจากขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตแล้ว

#### ข้อ ๑๒ การย้ายสาขาวิชา

๑๒.๑ การย้ายสาขาวิชาภายในคณะ ให้ปฏิบัติตามเงื่อนไขของคณะนั้น ๆ

๑๒.๒ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขต่อไปนี้

๑๒.๒.๑ นิสิตที่ประสงค์จะขอย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องได้รับความเห็นชอบจาก อาจารย์ ที่ปรึกษา สาขาวิชา และคณบดีคณะเดิม และได้เรียนตามแผนการศึกษาในคณะเดิมมาแล้วไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติ

๑๒.๒.๒ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย โดยผ่านการพิจารณาของคณะนิสิตสังกัดและจะรับย้ายไปสังกัดนั้น ทั้งนี้ ให้ทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

๑๒.๒.๓ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนวันลงทะเบียน เรียน

๑๒.๒.๔ เมื่อนิสิตได้ย้ายสาขาวิชาแล้ว รายวิชาที่เคยเรียนมาอาจนำมาคำนวณหาค่า ระดับชั้นสะสมเฉลี่ยในสาขาวิชาใหม่ได้

#### หมวด ๒

#### การจัดการศึกษา

#### ข้อ ๑๓ ระบบการจัดการศึกษา

๑๓.๑ มหาวิทยาลัยมีระบบการจัดการศึกษา โดยให้คณะที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาใด ๆ ให้การศึกษาในสาขาวิชานั้นแก่นิสิตทั้งมหาวิทยาลัย

๑๓.๒ สาขาวิชาหนึ่ง ๆ ที่จัดสอนในมหาวิทยาลัยประกอบด้วยหลายรายวิชา

๑๓.๓ มหาวิทยาลัยใช้ระบบการจัดการศึกษาระบบทวิภาค โดยแบ่งการจัดการศึกษาออกเป็น ๒ แบบ คือ

๑๓.๓.๑ แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา เป็นการจัดการศึกษาปกติซึ่งเป็น ภาคการศึกษาบังคับมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจเปิดภาคฤดูร้อนซึ่งเป็นภาค การศึกษาไม่บังคับ และใช้ระยะเวลาเรียนประมาณ ๔ สัปดาห์ โดยจัดชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชาให้มีจำนวนชั่วโมง ต่อหน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในภาคการศึกษาปกติของระบบทวิภาค

๑๓.๓.๒ แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ใช้ระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ต่อภาคการศึกษา ทั้งนี้ ต้องจัดการเรียนให้มีจำนวนชั่วโมงต่อหน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในภาคการศึกษา ปกติของระบบทวิภาค

๑๓.๔ กรณีที่หลักสูตรสาขาวิชาใดประกอบด้วยรายวิชาที่จำเป็นต้องเปิดสอนในภาคฤดูร้อน หรือฝึกงานหรือฝึกภาคสนาม หรือกรณีศึกษาให้ถือเสมือนว่าภาคฤดูร้อนเป็นส่วนหนึ่งของภาคการศึกษาภาคบังคับ ด้วย

๑๓.๕ มหาวิทยาลัยใช้ระบบหน่วยกิตในการดำเนินการศึกษา จำนวนหน่วยกิตใช้แสดง ถึงปริมาณการศึกษาของแต่ละรายวิชา

๑๓.๖ การคิดหน่วยกิต

๕

๑๓.๖.๑ รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๓.๖.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๓.๖.๓ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๓.๖.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้อบรมหมาย ที่ใช้เวลา ทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ระบบทวิภาค

๑๓.๗ มหาวิทยาลัยอาจกำหนดเงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน (Prerequisite) สำหรับการลงทะเบียน บางรายวิชาโดยนิสิตต้องมีการเรียนของรายวิชาที่ต้องผ่านก่อนในระดับ D (หมวด ๔ ข้อ ๑๔.๕) ขึ้นไป

๑๓.๘ รายวิชาหนึ่ง ๆ มีรหัสรายวิชาและชื่อรายวิชากำกับไว้

๑๓.๘ รหัสรายวิชาประกอบด้วย

๑๓.๘.๑ เลข ๓ ลำดับแรก	แสดงถึง	สาขาวิชา
๑๓.๘.๒ เลขในลำดับที่ ๔	แสดงถึง	ระดับชั้นปีของการศึกษา
๑๓.๘.๓ เลขในลำดับที่ ๕	แสดงถึง	หมวดหมู่ในสาขาวิชา
๑๓.๘.๔ เลขในลำดับที่ ๖	แสดงถึง	อนุกรมของรายวิชา

๑๓.๑๐ สภาพนิสิต แบ่งออกได้ดังนี้

๑๓.๑๐.๑ นิสิตปกติ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมตั้งแต่

๒.๐๐ ขึ้นไป

๑๓.๑๐.๒ นิสิตรอพิจารณา ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสม

ต่ำกว่า ๒.๐๐

๑๓.๑๑ การจำแนกสภาพนิสิต จะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาของการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา หรือการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา กรณีนิสิต ลงทะเบียนในภาคการศึกษาฤดูร้อนมหาวิทยาลัยจะจำแนกสภาพนิสิตเมื่อสิ้นภาคการศึกษาฤดูร้อนนั้นด้วย

ชื่อ ๑๔ หลักสูตรสาขาวิชา

๑๔.๑ หลักสูตรระดับปริญญาตรีของแต่ละสาขาวิชา ประกอบด้วย

๑๔.๑.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป เป็นกลุ่มรายวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ให้มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ใส่ใจต่อ ความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาการของอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อน มนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก โดยผสมผสานเนื้อหาวิชาที่ครอบคลุมทักษะที่จำเป็น ในศตวรรษที่ ๒๑ และครอบคลุมสาระของกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาและกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับ คณิตศาสตร์ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

อนึ่ง การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้นรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือระดับอนุปริญญา ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิต ของ รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นดังกล่าว เมื่อนับรวมกับรายวิชาที่จะศึกษาเพิ่มเติมในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ต้องไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

๑๔.๑.๒ หมวดวิชาเฉพาะสาขา หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ ที่มุ่งหมาย ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ดังนี้

๑๔.๑.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาการ ให้มีจำนวนหน่วยกิต  
หมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

๑๔.๑.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ให้มีจำนวน  
หน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต โดยต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการตามที่มาตรฐานวิชาชีพ  
กำหนด หากไม่มีมาตรฐานวิชาชีพกำหนดต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า ๓๖ หน่วยกิต และทางทฤษฎีไม่น้อย  
กว่า ๒๔ หน่วยกิต

หลักสูตร (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า  
๔๒ หน่วยกิต ในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๑๘ หน่วยกิต

๑๔.๑.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะ  
รวมไม่น้อยกว่า ๗๐ หน่วยกิต

๑๔.๑.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวด  
วิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๑๐๘ หน่วยกิต

หลักสูตรสาขาวิชาอาจจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่หรือ  
วิชาเอกและวิชาโทก็ได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และวิชาโทต้องมีจำนวน หน่วยกิต  
ไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต ในกรณีจัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่น้อยกว่า  
๓๐ หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีแบบกัวเทร่า นิสิตต้องเรียนวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา  
ในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

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

มหาวิทยาลัยอาจยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป  
หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี ให้กับนิสิตที่มีความรู้ความสามารถ ที่สามารถวัดมาตรฐานได้ ทั้งนี้ นิสิต  
ต้องศึกษาให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และเป็นไปตามหลักเกณฑ์การเทียบโอน  
ผลการเรียนระดับปริญญาเข้าสู่การศึกษาในระบบ และแนวปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับการเทียบโอนของสำนักงาน  
คณะกรรมการการอุดมศึกษา

๑๔.๒ จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

๑๔.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต  
ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการ  
ลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

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

๑๔.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า  
๑๘๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๘ ปีการศึกษา  
สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๔.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๗๐



หน่วยกิตใช้เวลาศึกษา ไม่เกิน ๔ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๖ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียน เรียนไม่เต็มเวลา ทั้งนี้ ให้นับเวลาศึกษาจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น

๑๔.๓ เพื่อให้การลงทะเบียนเรียนรายวิชาสอดคล้องกับหลักสูตรสาขาวิชาให้อาจารย์ที่ปรึกษา และนิสิตทำความเข้าใจหลักสูตรสาขาวิชาและแผนการศึกษานั้น และให้อาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้ควบคุมนิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาให้สอดคล้องกับหลักสูตรสาขาวิชา

๑๔.๔ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

#### หมวด ๓

#### การลงทะเบียนเรียน

##### ข้อ ๑๕ การลงทะเบียนเรียน

๑๕.๑ การลงทะเบียนเรียน ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย หากนิสิตมาลงทะเบียนหลังวันที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะต้องชำระค่าปรับตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๑๕.๒ การลงทะเบียนรายวิชาใด ๆ นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนหรือลงทะเบียนเพิ่ม – ถอนรายวิชาผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองตาม วัน เวลา ที่ปฏิทินการศึกษาที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๑๕.๓ การลงทะเบียนรายวิชาหลังกำหนด ให้กระทำได้ภายในระยะเวลาของการขอเพิ่มรายวิชา หากพ้นกำหนดนี้มหาวิทยาลัยอาจยกเลิกสิทธิการลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษานั้น

๑๕.๔ การลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๑๕.๕ วิชาใดที่ได้รับอักษร I หรือ P นิสิตไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีก

๑๕.๖ จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียน

๑๕.๖.๑ ระบบทวิภาค แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาได้ไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต แต่ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต และสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาสำหรับภาคฤดูร้อนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

๑๕.๖.๒ ระบบทวิภาค แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาได้ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต แต่ไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต

สำหรับการลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ มหาวิทยาลัยจะอนุญาตให้ลงทะเบียนมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดตามวรรคก่อนได้ ตามที่กำหนดไว้ในประกาศของมหาวิทยาลัย

กรณีนิสิตต้องการลงทะเบียนเรียนน้อยกว่า ๙ หน่วยกิตหรือเกินกว่า ๒๒ หน่วยกิต สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ตามข้อ ๑๕.๖.๑ หรือต้องการลงทะเบียนเรียนน้อยกว่า ๖ หน่วยกิตหรือมากกว่า ๑๕ หน่วยกิตสำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ตามข้อ ๑๕.๖.๒ ให้อื่นคำร้องเสนอมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ

๑๕.๗ การลงทะเบียนที่คิดเงื่อนไข ให้ถือว่าการลงทะเบียนนั้นเป็นโมฆะและรายวิชาที่ลงทะเบียนผิดเงื่อนไขนั้นให้ได้รับอักษร W

๑๕.๘ นิสิตอาจขอลงทะเบียนเข้าร่วมศึกษารายวิชาใด ๆ เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ได้ โดยความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา คณะต้นสังกัดนิสิต อาจารย์ผู้สอน และคณะที่รายวิชานั้นสังกัดอยู่ยินยอม และได้ยื่นหลักฐานนั้นต่อมหาวิทยาลัย

ทั้งนี้ นิสิตจะต้องชำระค่าหน่วยกิตรายวิชานั้น ตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

และนิสิตจะได้รับผลการเรียนเป็นอักษร S หรือ U และไม่นำมาคิดหน่วยกิตสะสม

๑๕.๙ ภาคการศึกษาปกติ หากนิสิตไม่ได้ลงทะเบียนเรียนด้วยเหตุใด ๆ ก็ตาม นิสิตจะต้องขอลาพักการศึกษาสำหรับภาคการศึกษานั้น โดยทำหนังสือขออนุมัติลาพักการศึกษาต่อคณบดี และจะต้องเสียค่าธรรมเนียม เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตหรือเพื่อรักษาสภาพนิสิต ตามที่ปฏิทินการศึกษากำหนด หากไม่ปฏิบัติตามดังกล่าวต้องพ้นสภาพการเป็นนิสิต หรือ

๑๕.๑๐ มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นิสิตที่พ้นสภาพนิสิต กลับเข้าเป็นนิสิตใหม่ ถ้ามีเหตุผลอันสมควร โดยให้ถือระยะเวลาที่พ้นสภาพนิสิตนั้น เป็นระยะเวลาพักการศึกษา กรณีเช่นนี้ นิสิตจะต้องชำระค่าธรรมเนียม เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิต รวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ที่ค้างชำระเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษา

มหาวิทยาลัยไม่อนุมัติให้กลับเข้าเป็นนิสิตตามวรรคก่อน หากพ้นกำหนดเวลา ๒ ปีนับจากวันที่นิสิตผู้นั้น พ้นสภาพการเป็นนิสิต

๑๕.๑๑ ในกรณีมีโครงการแลกเปลี่ยนนิสิต นักศึกษาระหว่างสถาบันอุดมศึกษา หรือมีข้อตกลงเฉพาะราย มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาอนุมัติให้นิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นแทน การลงทะเบียนเรียนในมหาวิทยาลัยทั้งหมด หรือบางส่วนได้ หรืออาจพิจารณาอนุมัติให้ลงทะเบียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย โดยชำระค่าธรรมเนียมตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัยก็ได้

#### ข้อ ๑๖ การลา

๑๖.๑ การลาป่วยและการลากิจ นิสิตผู้ใดมีกิจจำเป็น หรือเจ็บป่วย ไม่สามารถเข้าชั้นเรียน ในช่วงโมงเรียนได้ให้ยื่นใบลาตามกัมมหาวิทยาลัยกำหนดผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำไปขออนุญาตจากอาจารย์ผู้สอน

##### ๑๖.๒ การลาพักการศึกษา

๑๖.๒.๑ นิสิตจะขออนุญาตลาพักการศึกษาได้ในกรณีต่อไปนี้

- (๑) ถูกเรียกพล ระดมพลหรือเกณฑ์เข้ารับราชการทหาร
- (๒) ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดซึ่ง

มหาวิทยาลัย เห็นสมควรสนับสนุน

(๓) เจ็บป่วยหรือประสบอุบัติเหตุ

(๔) เหตุผลอื่น ๆ ที่คณะเห็นสมควร

๑๖.๒.๒ นิสิตที่ประสงค์จะลาพักการศึกษาตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติหรือมากกว่า และนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาปกติแล้ว มีความประสงค์จะลาพักการศึกษาให้ยื่นใบลาตามกัมมหาวิทยาลัยกำหนดพร้อมกับหนังสือยินยอมจากผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาถึงคณบดี แล้วเสนอมหาวิทยาลัย เพื่อพิจารณาอนุมัติทั้งนี้รายวิชาที่ได้ลงทะเบียนในภาคการศึกษานั้น ให้ได้รับอักษร W

๑๖.๒.๓ นิสิตที่ลาพัก หรือถูกสั่งพักการศึกษาตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติหรือมากกว่า จะต้องชำระค่าลงทะเบียนรักษาสถานภาพนิสิตทุกภาคการศึกษา

๑๖.๓ การลาออก นิสิตที่ประสงค์จะขอลาออกต้องยื่นใบลาออกพร้อมหนังสือยินยอมจากผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาถึงคณบดี แล้วเสนอมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ

#### ข้อ ๑๗ การพ้นสภาพนิสิต

นิสิตจะพ้นสภาพนิสิตด้วยเหตุดังต่อไปนี้

๑๗.๑ ตาย

๑๗.๒ ลาออก

๑๗.๓ โอนไปเป็นนิสิต นักศึกษาสถาบันการศึกษาอื่น

- ๑๗.๔ ขาดคุณสมบัติของการเข้าเป็นนิสิตข้อหนึ่งข้อใดตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๔
- ๑๗.๕ ไม่มาลงทะเบียนเรียนภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดตามข้อ ๑๕
- ๑๗.๖ มีความประพฤติไม่สมควรเป็นนิสิต หรือกระทำการอันก่อให้เกิดความเสื่อมเสียแก่มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยเห็นสมควรให้ถอนชื่อจากทะเบียนนิสิต
- ๑๗.๗ เมื่อได้ขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยเป็นเวลา ๒ เทอมของเวลาที่กำหนดไว้ในแผนการศึกษาของสาขาวิชานั้นแล้วยังไม่สำเร็จการศึกษา
- ๑๗.๘ มีผลการศึกษาย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้

๑๗.๘.๑ เมื่อเรียนมาแล้วครบ ๒ ภาคการศึกษาปกติ หรือครบ ๓ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่ถึง ๑.๕๐

๑๗.๘.๒ เมื่อเรียนมาแล้วครบ ๔ ภาคการศึกษาปกติ หรือครบ ๖ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่ถึง ๑.๗๕

๑๗.๘.๓ เมื่อเรียนมาแล้วครบ ๔ ภาคการศึกษาปกติขึ้นไป หรือครบ ๖ ภาคการศึกษาปกติ ขึ้นไป สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่ถึง ๑.๗๕

ทั้งนี้ กรณีนิสิตมีผลการศึกษาอยู่ในเกณฑ์ผ่านสภาพในภาคการศึกษาปลาย และได้ลงทะเบียนในภาคการศึกษาฤดูร้อน ให้นับรวมผลการเรียนภาคการศึกษาฤดูร้อนนั้นด้วย

#### ข้อ ๑๘ การเพิ่มและถอนรายวิชา

๑๘.๑ การเพิ่มรายวิชา จะกระทำได้ภายใน ๒ สัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายใน ๑ สัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคฤดูร้อน

๑๘.๒ การถอนรายวิชา จะกระทำได้ภายในกำหนดเวลาไม่เกินระยะเวลาร้อยละ ๗๕ ของเวลาเรียน ของภาคการศึกษานั้นตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา การถอนรายวิชาภายในกำหนดเวลาเดียวกันกับการเพิ่มรายวิชาจะไม่ปรากฏอักษร W ในระเบียนผลการศึกษา แต่ถ้าถอนรายวิชาหลังกำหนดเวลาการเพิ่มรายวิชานิสิตจะได้รับอักษร W

๑๘.๓ ชั้นตอนปฏิบัติในการเพิ่มและถอนรายวิชา ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

#### หมวด ๔

#### การวัดและประเมินผลการศึกษา

#### ข้อ ๑๙ การวัดและการประเมินผลการศึกษา

- ๑๙.๑ มหาวิทยาลัยจัดให้มีการวัดผลการศึกษาภาคการศึกษาละไม่น้อยกว่า ๑ ครั้ง
- ๑๙.๒ มหาวิทยาลัยใช้ระบบระดับชั้นและค่าระดับชั้นในการวัดและประเมินผล เว้นแต่รายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้วัดและประเมินผลด้วยอักษร S และ U
- ๑๙.๓ ระบบอักษร S และ U ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนด และประเมินผลด้วยอักษร S และ U
- ๑๙.๔ สัญลักษณ์ และความหมายของการวัดและประเมินผลรายวิชาต่าง ๆ ให้กำหนด ดังนี้
- |   |         |          |             |
|---|---------|----------|-------------|
| A | หมายถึง | ดีเยี่ยม | (EXCELLENT) |
|---|---------|----------|-------------|



A <sup>+</sup>	หมายถึง	ดีมาก	(VERY GOOD)
B	หมายถึง	ดี	(GOOD)
C <sup>+</sup>	หมายถึง	ดีพอใช้	(FAIRLY GOOD)
C	หมายถึง	พอใช้	(FAIR)
D <sup>+</sup>	หมายถึง	อ่อน	(POOR)
D	หมายถึง	อ่อนมาก	(VERY POOR)
F	หมายถึง	ตก	(FAILED)
S	หมายถึง	เป็นที่พอใจ	(SATISFACTORY)
U	หมายถึง	ไม่เป็นที่พอใจ	(UNSATISFACTORY)
I	หมายถึง	การวัดผลยังไม่สมบูรณ์	(INCOMPLETE)
P	หมายถึง	การเรียนการสอนยังไม่สิ้นสุด	(IN PROGRESS)
W	หมายถึง	การถอนรายวิชา	(WITHDRAWN)

๑๓.๕ ระบบระดับชั้น กำหนดเป็นตัวอักษร A, A<sup>+</sup>, B, C<sup>+</sup>, C, D<sup>+</sup>, D และ F ซึ่งแสดงผลการศึกษาของนิสิตที่ได้รับการประเมินในแต่ละรายวิชา และมีค่าระดับชั้นดังนี้

ระดับชั้น	A	มีค่าระดับชั้นเป็น	๔.๐๐
ระดับชั้น	A <sup>+</sup>	มีค่าระดับชั้นเป็น	๓.๕๐
ระดับชั้น	B	มีค่าระดับชั้นเป็น	๓.๐๐
ระดับชั้น	C <sup>+</sup>	มีค่าระดับชั้นเป็น	๒.๕๐
ระดับชั้น	C	มีค่าระดับชั้นเป็น	๒.๐๐
ระดับชั้น	D <sup>+</sup>	มีค่าระดับชั้นเป็น	๑.๕๐
ระดับชั้น	D	มีค่าระดับชั้นเป็น	๑.๐๐
ระดับชั้น	F	มีค่าระดับชั้นเป็น	๐

๑๓.๖ อักษร I เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า นิสิตไม่สามารถเข้ารับการวัดผลในรายวิชานั้นให้เสร็จสมบูรณ์ได้ โดยมีหลักฐานแสดงว่ามีเหตุสุดวิสัยบางประการ การให้อักษร I ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและการอนุมัติจากคณบดีที่รายวิชานั้นสังกัดอยู่

นิสิตจะต้องดำเนินการขอรับการวัดและประเมินผลเพื่อแก้อักษร I ให้สมบูรณ์ภายในภาคการศึกษาถัดไปของการลงทะเบียนเรียน ตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในประกาศของมหาวิทยาลัย หากพ้นกำหนดดังกล่าวมหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนอักษร I เป็นระดับชั้น F หรืออักษร U

๑๓.๗ อักษร P เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า รายวิชานั้นยังมีการเรียนการสอนต่อเนื่องอยู่และไม่มีการวัดและประเมินผลภายในภาคการศึกษาที่ลงทะเบียน ทั้งนี้ ให้ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

อักษร P จะเปลี่ยนก็ต่อเมื่อมีการวัดและประเมินผลภายในระยะเวลาไม่เกินวันสุดท้ายของการสอบไล่ประจำภาค ทั้งนี้ ไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาถัดไป หากพ้นกำหนดระยะเวลาดังกล่าวตามวรรคก่อนแล้วมหาวิทยาลัย จะเปลี่ยนอักษร P เป็นระดับชั้น F หรืออักษร U

๑๓.๘ อักษร W เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงว่า

- ๑๓.๘.๑ นิสิตได้ถอนรายวิชาที่ลงทะเบียนตามเงื่อนไขการลงทะเบียน
- ๑๓.๘.๒ การลงทะเบียนผิดพลาดและเป็นการลงทะเบียนโดยบังเอิญ
- ๑๓.๘.๓ นิสิตถูกสั่งพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น
- ๑๓.๘.๔ มหาวิทยาลัยอนุมัติให้นิสิตถอนทุกรายวิชาที่ลงทะเบียน

๑๑

๑๙.๙ อักษร S U I P และ W จะไม่ถูกนำมาคำนวณหาค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

๑๙.๑๐ การนับหน่วยกิตสะสม และการคำนวณหาค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

๑๙.๑๐.๑ การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมเพื่อให้ครบหลักสูตร ให้นับเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้น ในกรณีที่มีผลลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งมากกว่า ๑ ครั้ง ให้นับเฉพาะจำนวนหน่วยกิต ครั้งสุดท้ายที่ประเมินว่าสอบได้นำไปคิดเป็นหน่วยกิตสะสมเพียงครั้งเดียว

๑๙.๑๐.๒ มหาวิทยาลัยจะคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากหน่วยกิต และค่าระดับชั้นของรายวิชาทั้งหมดที่ผลิตได้ลงทะเบียนในแต่ละภาคการศึกษา ยกเว้นรายวิชาที่ลงทะเบียนเข้าร่วมศึกษา ตามข้อ ๑๕.๔

๑๙.๑๐.๓ การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย ให้นำเอาผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับชั้นของทุก ๆ รายวิชาตามข้อ ๑๙.๕ มารวมกัน แล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาทั้งหมด ยกเว้นข้อ ๑๙.๙ ในการหารนี้ให้มีทศนิยม ๒ ตำแหน่ง โดยไม่มีการปัดเศษ และในกรณีที่มีผลลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งมากกว่า ๑ ครั้ง มหาวิทยาลัยจะคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากหน่วยกิตและค่าระดับชั้นที่ผลิตลงทะเบียนเรียนครั้งสุดท้ายเพียงครั้งเดียว

๑๙.๑๐.๔ การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยของนิสิตที่ย้ายสาขาวิชาหรือย้ายคณะ ให้นำเอาผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับชั้นของทุกรายวิชาที่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ไม่ว่าจะ เป็นรายวิชาที่เทียบให้หรือไม่ก็ตาม รายวิชาที่ไม่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ไม่ว่าจะผลิตจะได้รับค่าระดับชั้นใด จะไม่นำมาคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

๑๙.๑๐.๕ การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยของนิสิตที่โอนย้ายมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น ให้นำมาคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยเฉพาะรายวิชาที่เรียนใหม่

#### ข้อ ๒๐ การเรียนซ้ำ

๒๐.๑ รายวิชาใดที่ผลิตสอบได้ต่ำกว่า C นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนซ้ำได้

๒๐.๒ รายวิชาบังคับใดตามโครงสร้างหลักสูตรที่ผลิตสอบได้ F นิสิตต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ

๒๐.๓ รายวิชาบังคับใดตามโครงสร้างหลักสูตรที่ผลิตสอบได้ U นิสิตต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ

### หมวด ๕

#### การสำเร็จการศึกษา

#### ข้อ ๒๑ การเสนอให้ได้รับปริญญาตรี

๒๑.๑ ในภาคการศึกษาสุดท้ายที่ผลิตจะสำเร็จการศึกษา นิสิตจะต้องยื่นใบรายงานค่าตัวจะสำเร็จการศึกษา โดยผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาต่อมหาวิทยาลัยภายในระยะเวลา ๑ เดือน นับจากวันเปิดภาคเรียน

๒๑.๒ นิสิตที่ได้รับการเสนอให้ได้รับปริญญาตรี ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

๒๑.๒.๑ เรียนรายวิชาต่าง ๆ ครบตามหลักสูตรและเงื่อนไขของสาขาวิชานั้น และไม่มีรายวิชาใดได้รับอักษร I หรืออักษร P

๒๑.๒.๒ ใช้ระยะเวลาเรียนดังนี้

๒๑.๒.๒.๑ การศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๒ ภาคการศึกษา ปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน ๓ ภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๒๑.๒.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง ๒ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่



๑๒

ก่อน ๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน ๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๒๑.๒.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๖ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน ๑๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๒๑.๒.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี ๕ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน ๑๗ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๒๑.๒.๒.๕ หลักสูตรปริญญาตรี ๖ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๐ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน ๒๐ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๒๑.๒.๒.๖ นิสิตที่ขอเทียบโอนรายวิชาหรือ ประสบการณ์ หรือ ประสบการณ์วิชาชีพ ต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยทั้งหลักสูตรอย่างน้อย ๑ ปีการศึกษา

๒๑.๒.๓ มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า ๒.๐๐

๒๑.๒.๔ สอบผ่านความรู้ภาษาอังกฤษตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๑.๒.๕ ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะอื่นใดกับมหาวิทยาลัย

๒๑.๓ ในกรณีที่มีผลประสงค์จะไม่ขอสำเร็จการศึกษาด้วยเหตุหนึ่งเหตุใด มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาอนุมัติเป็นราย ๆ ไป

๒๑.๔ นิสิตที่จะได้รับการเสนอชื่อให้ได้รับปริญญาเกียรตินิยม นอกจากเป็นผู้มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๒๐.๒ แล้ว ต้องไม่เป็นนิสิตหรือนักศึกษาที่โอนมาจากสถาบันอื่น และต้องมีคุณสมบัติเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

๒๑.๔.๑ มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรตั้งแต่ ๓.๕๐ ขึ้นไป จะได้รับเกียรติ นิยมอันดับหนึ่ง แต่ถ้ามีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรตั้งแต่ ๓.๒๐ ถึง ๓.๔๙ จะได้รับเกียรติ นิยมอันดับสอง

๒๑.๔.๒ ไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร U และต้องไม่ลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาใด

ข้อ ๒๒ การอนุมัติปริญญา สภามหาวิทยาลัยจะพิจารณาอนุมัติปริญญาเมื่อสิ้นทุกภาคการศึกษา ยกเว้น กรณีที่นิสิต ไม่สำเร็จการศึกษาตามแผนการเรียนที่หลักสูตรกำหนด ให้อนุมัติปริญญาในวันที่มีผลการเรียน โดยสมบูรณ์ ในภาคการศึกษานั้น ๆ

ข้อ ๒๓ การให้เหรียญรางวัลแก่ผู้เรียนดี ให้คณะเสนอชื่อนิสิตที่เรียนดีต่อมหาวิทยาลัย เพื่อขอรับรางวัลเรียนดีตลอดหลักสูตรและเหรียญรางวัลเรียนดีประจำปี ภายใต้เงื่อนไขต่อไปนี้

๒๓.๑ เหรียญรางวัลเรียนดีตลอดหลักสูตร

๒๓.๑.๑ เหรียญทอง ให้กับนิสิตที่เรียนดีตลอดหลักสูตร และไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร U หรืออักษรอื่นใดที่เทียบเท่าในรายวิชาใดทั้งสถาบันเดิมและในมหาวิทยาลัย และมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากสถาบันเดิมและในมหาวิทยาลัยของแต่ละแห่งไม่น้อยกว่า ๓.๗๕

๒๓.๑.๒ เหรียญเงิน ให้กับนิสิตที่เรียนดีตลอดหลักสูตร และไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร U หรืออักษรอื่นใดที่เทียบเท่าในรายวิชาใดทั้งสถาบันเดิมและในมหาวิทยาลัย และมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากสถาบันเดิมและในมหาวิทยาลัยของแต่ละแห่งไม่น้อยกว่า ๓.๕๐

๒๓.๒ เหรียญรางวัลเรียนดีประจำปี

๑๓

หรืออุทองแดง ให้กับนิสิตที่เรียนดีประจำปีการศึกษาหนึ่ง ๆ โดยลงทะเบียนเรียน ๒ ภาคการศึกษาปกติในการศึกษานั้นไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร B ในปี การศึกษานั้น และต้องมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยในการศึกษานั้น ๆ ๓.๕๐ ขึ้นไป

#### บทเฉพาะกาล

ข้อ ๒๔ ให้ออกระเบียบ และประกาศ เพื่อปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ภายในหนึ่งร้อยแปดสิบวัน นับแต่วันที่ ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ

ในระหว่างที่ยังมิได้อออกระเบียบ ประกาศ และแนวปฏิบัติ เพื่อปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้นำระเบียบ ประกาศ และแนวปฏิบัติของมหาวิทยาลัยที่ใช้อยู่ในวันที่ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ มาใช้บังคับโดยอนุโลม เท่าที่ไม่ขัดหรือแย้ง กับข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๐ เดือนกรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๑



(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ คุณหญิงไขศรี ศรีอรุณ)  
นายกสภามหาวิทยาลัยพะเยา

ภาคผนวก ข

ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557 และหลักสูตร  
ปรับปรุง พ.ศ. 2562

ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชา	เกณฑ์มาตรฐาน ของ สกอ.	มคอ. 1	หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2562
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 1.1 ศึกษาทั่วไปบังคับ 1.2 ศึกษาทั่วไปเลือก	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต 21 หน่วยกิต 9 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ 2.1 กลุ่มวิชาแกน 2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ 2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก	ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต	91 หน่วยกิต 25 หน่วยกิต 54 หน่วยกิต 12 หน่วยกิต	84 หน่วยกิต 24 หน่วยกิต 48 หน่วยกิต 12 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต
รวม (หน่วยกิต) ไม่น้อยกว่า	108 หน่วยกิต	120 หน่วยกิต	127 หน่วยกิต	120 หน่วยกิต

ตารางเปรียบเทียบการปรับปรุงในรายวิชา

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

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

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

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



หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
004154 ว่ายน้ำ 1(0-2-1) Swimming ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาว่ายน้ำ การฝึกทักษะเบื้องต้นและกฎกติกา มารยาทของกีฬา ว่ายน้ำ History, definition importance of physical fitness, basic skill training, rules and etiquette of swimming		ปิตรายวิชา
004155 สีสาศ 1(0-2-1) Social Dance ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น รูปแบบการเต้นรำสากลและ มารยาทของการเต้นรำสากล History, definition, importance, basic movement, types, and etiquette of social dances		ปิตรายวิชา
004156 ตะกร้อ 1(0-2-1) Takraw ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับนักกีฬา ตะกร้อ การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาท ของกีฬาตะกร้อ History, definition, importance of physical fitness, basic skill training, rules and etiquette of takraw		ปิตรายวิชา
004157 นันทนาการ 1(0-2-1) Recreation ความหมาย ขอบข่ายและความสำคัญของ กิจกรรมนันทนาการในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจน สามารถนำกิจกรรมนันทนาการไปประยุกต์ใช้ให้ เหมาะสมและเกิดประโยชน์ History, philosophy, definition and importance of recreation, nature of activities and recreation participation		ปิตรายวิชา
004158 ซอฟท์บอล 1(0-2-1) Softball ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาซอฟท์ บอล การฝึกทักษะเบื้องต้น กฎ กติกา มารยาทของกีฬา ซอฟท์บอล History, definition, importance and physical fitness for softball, basic skill training, rules and etiquette of softball		ปิตรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
004159 เทนนิส 1(0-2-1) Tennis ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาเทนนิส การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬา เทนนิส History, definition, importance and physical fitness for tennis, basic skill training, rules and etiquette of tennis		ปิตรายวิชา
004160 เทเบิลเทนนิส 1(0-2-1) Table Tennis ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาเทเบิล เทนนิส การฝึกทักษะเบื้องต้นและกฎกติกา มารยาท ของกีฬาเทเบิลเทนนิส History, definition, importance and physical fitness for table tennis, basic skill training, rules and etiquette of table tennis		ปิตรายวิชา
004161 บาสเกตบอล 1(0-2-1) Basketball ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับบาสเกตบอล การฝึกทักษะเบื้องต้น กฎ กติกา มารยาทของกีฬา บาสเกตบอล History, definition, importance and physical fitness for basketball, basic skill training, rules and etiquette of basketball		ปิตรายวิชา
004162 แบดมินตัน 1(0-2-1) Badminton ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา แบดมินตัน การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาแบดมินตัน History, definition, importance and physical fitness for badminton, basic skill training, rules and etiquette of badminton		ปิตรายวิชา
004163 ฟุตบอล 1(0-2-1) Football ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาฟุตบอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬา ฟุตบอล		ปิตรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
History, definition, importance and physical fitness for football, basic skill training, rules and etiquette of football		
004164 วอลเลย์บอล 1(0-2-1) Volleyball ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับวอลเลย์บอล การฝึกทักษะเบื้องต้น กฎ กติกา มารยาทของกีฬา วอลเลย์บอล History, definition, importance and physical fitness for volleyball, basic skill training, rules and etiquette of volleyball		ปิตรายวิชา
004165 ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว 1(0-2-1) Art of Self – Defense ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ทักษะเบื้องต้นของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว กฎหมายสำหรับการป้องกันตัวและกฎกติกามารยาทของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว History, definition, importance and physical fitness for the art of self-defense, basic skill of the art of self-defense, laws for self-defense, rules and etiquette of the art of self-defense		ปิตรายวิชา
<b>กลุ่มวิชาบูรณาการ 8 หน่วยกิต</b>	<b>กลุ่มวิชาบูรณาการ 18 หน่วยกิต</b>	
005171 ชีวิตและสุขภาพ 3(3-0-6) Life and Health ความรู้ความเข้าใจเชิงบูรณาการเกี่ยวกับวงจรชีวิต พฤติกรรมและการดูแลสุขภาพของมนุษย์วัยรุ่นและสุขภาพการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและนันทนาการ การส่งเสริมสุขภาพจิต อาหารและสุขภาพ ยาและสุขภาพ สิ่งแวดล้อมและสุขภาพ การประกันสุขภาพ ประกันชีวิต ประกันอุบัติเหตุ ประกันสังคม การป้องกันตัวจากอุบัติเหตุ อุบัติเหตุ ภัยธรรมชาติและโรคระบาด Integrated knowledge and understanding about the life cycle, healthy behavior and human health care, adolescence and exercise and recreation for health, enrichment of mental health, medicine and health, environment and health, health insurance, life insurance, accident insurance, and social security, protection from danger, accidents, natural disasters and communicable diseases		ปิตรายวิชา

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

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
	<p>002202 สังคมพหุวัฒนธรรม 3(3-2-5) Multicultural Society</p> <p>มนุษย์กับสังคม สังคมพหุวัฒนธรรม การจัดการอคติและความรุนแรงในสังคมพหุวัฒนธรรม กระแสการเปลี่ยนแปลงในสังคมและวัฒนธรรมโลก อาเซียน ความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม ของท้องถิ่นไทย 4 ภาค จังหวัดพะเยาและมหาวิทยาลัย พะเยา</p> <p>Man and society, multicultural society, bias and violence management in multicultural society, social and cultural trends in global, ASEAN, social and cultural diversity of Thailand's regional, Phayao and University of Phayao dimensions</p>	
	<p>003102 การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3(3-2-5) Communication in Digital Society</p> <p>ความรู้พื้นฐานเทคโนโลยี ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และระบบเครือข่าย นวัตกรรมของเศรษฐกิจ ดิจิทัล ธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การใช้โปรแกรม สำนักงานอัตโนมัติ และโปรแกรมประยุกต์เพื่อการผลิต สื่อผสม การสืบค้น คัดกรอง และเลือกสรรข้อมูลเพื่อ นำมาใช้ในการทำงานและชีวิตประจำวัน การสื่อสารใน เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีจริยธรรมและเป็นไป ตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง</p> <p>Fundamentals of technology: hardware, software and networking, innovation in digital economy, electronic commerce transaction, office automation program and software application for multimedia production, search, screening and selection data for work and daily life, communication through online social networking in accordance with ethical and related legal regulation</p>	
	<p>003201 การจัดการสุขภาพและ 3(3-2-5) สิ่งแวดล้อม Health and Environment Management</p> <p>แนวคิดด้านสุขภาพและสิ่งแวดล้อม ภาวะสุขภาพกาย จิต อารมณ์ ปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ การวิเคราะห์และวางแผนการรับประทานอาหารเพื่อ สุขภาพ ผลิตภัณฑ์สุขภาพในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์กับสุขภาพ นันทนาการ และการออกกำลังกาย โรคระบาด โรคติดต่อทาง เพศสัมพันธ์ อุบัติเหตุทางจราจร การรับมือกับอุบัติภัย ภัยธรรมชาติ การวางแผนและการจัดการน้ำใน</p>	

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

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
วิชาศึกษาทั่วไปเลือก ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต		ปิดรายวิชาศึกษาทั่วไปเลือก
<b>กลุ่มวิชาภาษา</b>		
001113 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ 3(3-0-6) English for Academic Purposes ทักษะภาษาอังกฤษ เน้นทักษะการอ่านและ การเขียนงานวิชาการ การศึกษาค้นคว้าวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับสาขาของผู้เรียน English skills emphasizing on reading and writing pertaining to students' academic areas and research interest		ปิดรายวิชา
<b>กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์</b>		
002121 สารสนเทศศาสตร์เพื่อการ 3(3-0-6) ศึกษาค้นคว้า Information Sciences for Study and Research ความหมาย ความสำคัญและประเภทของ แหล่งสารสนเทศ การจัดระบบสารสนเทศ การเข้าถึง สารสนเทศต่าง ๆ การสืบค้นสารสนเทศด้วย คอมพิวเตอร์ บริการฐานข้อมูล การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ การเลือก การสังเคราะห์และการนำเสนอ สารสนเทศ ตลอดจนเสริมสร้าง ให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี และมีนิสัยในการเฝ้าหาความรู้ Meaning and significance of information sources, approaches, and database services; information technology application, selection, synthesis, and presentation of information as well as creating positive attitudes and sense of inquiry in students		ปิดรายวิชา
002122 ปรัชญาเพื่อชีวิต 3(3-0-6) Philosophy for Life ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับปรัชญาและแนวคิด โลกทัศน์ ชีวทัศน์ ปรัชญาชีวิต และวิถีการดำเนินชีวิต ประสบการณ์อันทรงคุณค่า ปัจจัยหรือเงื่อนไขที่ส่งผล ต่อความสำเร็จในชีวิตและงานในทุกมิติของผู้มีชื่อเสียง เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ พัฒนาชีวิตที่มี คุณภาพ มีประโยชน์ และคุณค่าต่อสังคม Introduction to philosophy, philosophical concepts on life and world, philosophy of life, way of life, valuable experiences, factors leading to success in life and works of outstanding persons as to apply for creativity and life enhance		ปิดรายวิชา

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



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

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

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

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

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

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>229101 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับ 3(1-4-4) กราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia หลักการวาดเส้น การวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง การวาดเส้นภาพเหมือน การวาดเส้นภาพทิวทัศน์ การวาดเส้นสามมิติแบบเพอร์สเปคทีฟ การวาดเส้นสร้างสรรค์ เทคนิคการลงสี การประยุกต์การวาดเส้นมาใช้ในการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย Principles of drawing, still life drawing, realistic drawing, landscape drawing, perspective drawing, creative drawing, painting techniques, applying drawing for graphics and multimedia design</p>	<p>229101 การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับกราฟิก 3(1-4-4) และมัลติมีเดีย Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia หลักการวาดเส้น การวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง การวาดเส้นภาพเหมือน การวาดเส้นภาพทิวทัศน์ การวาดเส้นสามมิติแบบเพอร์สเปคทีฟ การวาดเส้นสร้างสรรค์ เทคนิคการลงสี การประยุกต์การวาดเส้นมาใช้ในการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย Principles of drawing, still life drawing, realistic drawing, landscape drawing, perspective drawing, creative drawing, painting techniques, applying drawing for graphics and multimedia design</p>	คงเดิม
<p>229221 แนวคิดการออกแบบงานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Concepts of Multimedia Design ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบมัลติมีเดีย องค์ประกอบของมัลติมีเดีย แนวคิดการออกแบบงานมัลติมีเดีย เทคนิคและกระบวนการสร้างงานมัลติมีเดีย เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับงานมัลติมีเดีย การออกแบบจากประสบการณ์ผู้ใช้งาน การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ออกแบบงานมัลติมีเดียเบื้องต้น การนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้งานออกแบบมัลติมีเดียกับงานด้านอื่น ๆ Introduction to multimedia design, component of multimedia, concepts of multimedia design, technique and process of creating multimedia, related multimedia technology, user experience design, basic using industrial multimedia software tools, multimedia presentation, applying multimedia design to other fields</p>	<p>229121 การคิดเชิงออกแบบ 3(2-2-5) Design Thinking กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การออกแบบโดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบจากประสบการณ์ผู้ใช้งาน ความเข้าใจและตีความปัญหา การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างไอเดีย การพัฒนาต้นแบบที่เป็นตัวอย่างแนวคิด การทดสอบกับผู้ใช้งาน Design thinking process, user-centered design, user-experience design, empathize, define the problem, creative thinking, getting ideas, developing a prototype, user-experience (UX) testing</p>	ปรับรหัสวิชา ชื่อ และคำอธิบาย รายวิชา
<p>229323 การนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Multimedia Presentation กระบวนการคิดการนำเสนอ รูปแบบของการนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย การสร้างผลงานสื่อมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป สร้างสรรค์การนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย แอ็คชั่นสคริปต์เบื้องต้นสำหรับการนำเสนอผลงานมัลติมีเดีย การสร้างสรรค์แฟ้มสะสมผลงาน การพูดเพื่อการนำเสนอผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการนำเสนอ Principle of presentation, type of multimedia presentation, multimedia production for presentation, using industrial multimedia software tools for presentation, basic of action script for</p>	<p>229411 ผลงานและการนำเสนอ 3(2-2-5) Portfolio and Presentation เทคนิคการนำเสนอ ทักษะนำเสนอ การสร้างสรรค์แฟ้มสะสมผลงาน การเตรียมความพร้อมสมัครงาน การเขียนประวัติย่อผู้สมัครงาน การพูดเพื่อการนำเสนอผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการนำเสนอ Presentation technique, presentation skills, creative portfolio, preparation for job application, resume writing, oral presentation, personality development</p>	ปรับรหัสวิชา ชื่อ และคำอธิบาย รายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
multimedia presentation, creative portfolio, oral presentation, personality development for presentation		
<p>229324 การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคทีฟ 3(2-2-5) มัลติมีเดีย</p> <p>Interactive Multimedia Design</p> <p>ความรู้เบื้องต้นงานอินเตอร์แอคทีฟ ลักษณะ และประเภทของงานอินเตอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย พฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ การออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ การออกแบบอินเตอร์เฟส การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับการออกแบบสื่ออินเตอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้อินเตอร์แอคทีฟกับงานด้านอื่นๆ</p> <p>Introduction to interactive multimedia design, interactive multimedia characteristic and type, behavior of users' interactive media, interaction between people and computers, interactive design, interface design, use of software packages for creating interactive media, applying interactive multimedia to other fields</p>	<p>229322 การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคทีฟ 3(1-4-4) และดิจิทัลคอนเทนต์</p> <p>Interactive and Digital Content Design</p> <p>ความรู้เบื้องต้นงานอินเตอร์แอคทีฟ ลักษณะและประเภทของงานอินเตอร์แอคทีฟ มัลติมีเดีย และดิจิทัลคอนเทนต์ พฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ การออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ การออกแบบอินเตอร์เฟส และดิจิทัลคอนเทนต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับการออกแบบสื่ออินเตอร์แอคทีฟ มัลติมีเดียและดิจิทัลคอนเทนต์ การประยุกต์ใช้อินเตอร์แอคทีฟกับงานด้านอื่นๆ</p> <p>Introduction to interactive multimedia and digital content design, interactive multimedia characteristic and type, behavior of users' interactive media, interaction between people and computers, interactive and digital content design, interface design, use of software packages for creating interactive media and digital content, applying interactive multimedia to other fields</p>	<p>ปรับรหัสวิชา ชื่อ คำอธิบาย รายวิชา และปรับชั่วโมง บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง</p>
<p>229391 จรรยาบรรณทางวิชาชีพกราฟิก 1(1-0-2) และมัลติมีเดีย</p> <p>Graphics and Multimedia Professional Ethics</p> <p>การพัฒนาบุคลิกภาพส่วนบุคคลและบุคลิกภาพทางสังคมเพื่อใช้ในการประกอบวิชาชีพ จริยธรรมและคุณธรรมในการประกอบวิชาชีพด้านงานกราฟิกและมัลติมีเดีย ผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ ด้านงานกราฟิกและงานมัลติมีเดีย ลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ ด้านงานกราฟิกและงานมัลติมีเดีย</p> <p>Individual personality and social personality development for multimedia industry, ethics and morality for graphics and multimedia industry, related impacts in graphics and multimedia professional, copyright, intellectual property, laws and rules for graphics and multimedia professional</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<b>วิชาเอกบังคับ</b> 54 หน่วยกิต 221120 การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น 3(2-2-5) Introduction to Programming ขั้นตอนวิธีเบื้องต้น การเขียนผังงาน แนวคิดในการเขียนโปรแกรม ภาษาในการเขียนโปรแกรม ตัวแปรชนิดข้อมูลและการดำเนินการต่าง ๆ การรับและแสดงข้อมูล คำสั่งควบคุมการทำงาน แถวลำดับ แนวคิดการเขียนโปรแกรมแบบโครงสร้างและเชิงวัตถุ และการประยุกต์การเขียนโปรแกรม สำหรับทางธุรกิจ ด้วยภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม Introduction to algorithms, flowchart, concept of programming, programming language, variables, data types and operations, data input and output, control structures, array, concept of structured and object-oriented programming and application programming for business with programming language	<b>วิชาเอกบังคับ</b> 48 หน่วยกิต 229211 การขึ้นรูป 3 มิติ 3(2-2-5) 3D Modeling ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงาน 3 มิติ การสร้างวัตถุ การสร้างฉากประกอบ 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการออกแบบและขึ้นรูป 3 มิติ การตกแต่งแสงสีให้กับวัตถุ 3 มิติ การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ 3 มิติ การประยุกต์ใช้โมเดล 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ Introduction to 3D, 3D object, 3D background modeling, using industrial 3D modeling software tools, lighting and coloring 3D objects, texturing 3D objects, applying 3D model to other fields	ปิตรายวิชา
229211 การขึ้นรูป 3 มิติ 3(2-2-5) 3D Modeling ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงาน 3 มิติ การสร้างวัตถุ การสร้างฉากประกอบ 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการออกแบบและขึ้นรูป 3 มิติ การตกแต่งแสงสีให้กับวัตถุ 3 มิติ การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ 3 มิติ การประยุกต์ใช้โมเดล 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ Introduction to 3D, 3D object, 3D background modeling, using industrial 3D modeling software tools, lighting and coloring 3D objects, texturing 3D objects, applying 3D model to other fields	229221 การขึ้นรูป 3 มิติ 3(1-4-4) 3D Modeling ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงาน 3 มิติ การสร้างวัตถุ การสร้างฉากประกอบ 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการออกแบบและขึ้นรูป 3 มิติ การตกแต่งแสงสีให้กับวัตถุ 3 มิติ การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ 3 มิติ การประยุกต์ใช้โมเดล 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ Introduction to 3D, 3D object, 3D background modeling, using industrial 3D modeling software tools, lighting and coloring 3D objects, texturing 3D objects, applying 3D model to other fields	ปรับรหัสวิชาและปรับชั่วโมงบรรยาย/ปฏิบัติ/การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
229214 การสร้างสรรค์กราฟิกเพื่อสิ่งแวดล้อม 3(2-2-5) Environmental Graphics Design ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม การขึ้นทาง การสื่อความหมายของสถานที่ การสร้างเอกลักษณ์ให้กับสถานที่ ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบนิทรรศการ หลักการออกแบบนิทรรศการ การประยุกต์เทคโนโลยีมาใช้นำเสนอในการจัดนิทรรศการ งานกราฟิกและมัลติมีเดียในการออกแบบการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการตลาด เทคนิคการสร้างสรรค์และนำเสนอสื่อศิลปะดิจิทัล ศิลปะการจัดวาง Introduction to environmental design, signage way finding system, interpretation, place making, introduction to exhibition design, principle of exhibition design, applying technology for presentation	229213 การออกแบบนิทรรศการ 3(2-2-5) Exhibition Design ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม การขึ้นทาง การสื่อความหมายของสถานที่ การสร้างเอกลักษณ์ให้กับสถานที่ ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบนิทรรศการ หลักการออกแบบนิทรรศการ การประยุกต์เทคโนโลยีมาใช้นำเสนอในการจัดนิทรรศการ งานกราฟิกและมัลติมีเดียในการออกแบบการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการตลาด เทคนิคการสร้างสรรค์และนำเสนอสื่อศิลปะดิจิทัล ศิลปะการจัดวาง Introduction to environmental design, signage way finding system, interpretation, place making, introduction to exhibition design, principle of exhibition design, applying technology for presentation in	ปรับชื่อและรหัสวิชา



หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
in exhibition, graphics and multimedia in display design for marketing promotion, creating and presenting digital media arts technique, installation arts	exhibition, graphics and multimedia in display design for marketing promotion, creating and presenting digital media arts technique, installation arts	
<p>229222 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(2-2-5) 2D Animation</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ</p> <p>Introduction to 2 D animations, related technology for 2 D animation, basic of character design, storyboarding, 2 D character movement, technique and process of creating 2D animation, using industrial 2D animation software tools, 2D animation production</p>	<p>229223 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(1-4-4) 2D Animation</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ</p> <p>Introduction to 2 D animations, related technology for 2 D animation, basic of character design, storyboarding, 2 D character movement, technique and process of creating 2D animation, using industrial 2D animation software tools, 2D animation production</p>	<p>ปรับรหัสวิชา และปรับชั่วโมง บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง</p>
<p>229223 ทฤษฎีแอนิเมชัน 3(2-2-5) Theory of Animation</p> <p>ความหมายและประวัติความเป็นมาของแอนิเมชัน ประเภทงานแอนิเมชัน เทคนิคและความรู้พื้นฐานงานแอนิเมชัน ขั้นตอนการผลิตงานแอนิเมชัน ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครมนุษย์ ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์และสิ่งของ วิธีการเล่าเรื่อง การประยุกต์ใช้งานแอนิเมชันกับงานมัลติมีเดีย</p> <p>Meaning and history of animation, types of animation, fundamental skill of animation productions, process of creating animation, process of human character movement, process of animal and object movement, storytelling, applying animation to multimedia</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>
<p>229311 กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์ 3(2-2-5) เว็บไซต์</p> <p>Graphics and Multimedia for Website</p> <p>ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเว็บไซต์ องค์ประกอบและโครงสร้างของเว็บไซต์ การใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการสร้างเว็บไซต์ เครื่องมือและกระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ การประยุกต์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียกับการสร้างเว็บไซต์</p>	<p>229212 กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์ 3(1-4-4) เว็บไซต์</p> <p>Graphics and Multimedia for Website</p> <p>ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเว็บไซต์ องค์ประกอบและโครงสร้างของเว็บไซต์ การใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการสร้างเว็บไซต์ เครื่องมือและกระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ การประยุกต์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียกับการสร้างเว็บไซต์</p>	<p>ปรับรหัสวิชา และปรับชั่วโมง บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง</p>

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>Introduction to website design, website structure and element, using color in website design, principles of website design, interaction between user and website, target group, use of industrial software for creating website, language, tools and web development procedure, website design, applying graphic and multimedia design for creating website</p>	<p>Introduction to website design, website structure and element, using color in website design, principles of website design, interaction between user and website, target group, use of industrial software for creating website, language, tools and web development procedure, website design, applying graphic and multimedia design for creating website</p>	
<p>229312 การสร้างโครงเรื่องและ ออกแบบตัวละคร 3(2-2-5) Storyboarding and Character Design เทคนิคและความรู้พื้นฐานงานแอนิเมชัน ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครมนุษย์ ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์และสิ่งของ วิธีการเล่าเรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการเขียนบท กระบวนการถ่ายทอดความคิด พื้นฐานทักษะการเล่าเรื่อง การวางโครงเรื่อง การวางแก่นเรื่อง การสร้างปมขัดแย้งในเรื่อง การเขียนบทสนทนา การสร้างอารมณ์ ความรู้สึกในงานเขียน การเขียนสตอรี่บอร์ด หลักการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน สัดส่วนที่เหมาะสมสำหรับตัวละคร การระดมแนวคิดและการสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงออกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครในแบบต่าง ๆ การออกแบบท่าทางตัวละคร การออกแบบฉากประกอบ Fundamental skill of animation productions, process of human character movement, process of animal and object movement, storytelling, Introduction to script writing, conveying idea process, basic storytelling skills, plot, theme, conflict, dialogue writing, sense and emotion in writing, storyboarding, principle of character design, proportions of character, brainstorming ideas and initiating characterization, attitude and expression models, posing, cinematic design</p>	<p>229211 การสร้างโครงเรื่องและ ออกแบบตัวละคร 3(2-2-5) Storyboarding and Character Design เทคนิคและความรู้พื้นฐานงานแอนิเมชัน ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครมนุษย์ ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์และสิ่งของ วิธีการเล่าเรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการเขียนบท กระบวนการถ่ายทอดความคิด พื้นฐานทักษะการเล่าเรื่อง การวางโครงเรื่อง การวางแก่นเรื่อง การสร้างปมขัดแย้งในเรื่อง การเขียนบทสนทนา การสร้างอารมณ์ ความรู้สึกในงานเขียน การเขียนสตอรี่บอร์ด หลักการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน สัดส่วนที่เหมาะสมสำหรับตัวละคร การระดมแนวคิดและการสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงออกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครในแบบต่าง ๆ การออกแบบท่าทางตัวละคร การออกแบบฉากประกอบ Fundamental skill of animation productions, process of human character movement, process of animal and object movement, storytelling, Introduction to script writing, conveying idea process, basic storytelling skills, plot, theme, conflict, dialogue writing, sense and emotion in writing, storyboarding, principle of character design, proportions of character, brainstorming ideas and initiating characterization, attitude and expression models, posing, cinematic design</p>	<p>ปรับรหัสวิชา</p>
<p>229321 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation 3 มิติ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ การผลิตงานโมชันกราฟิก 3 มิติเบื้องต้น การประยุกต์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ</p>	<p>229324 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation 3 มิติ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ</p>	<p>ปรับรหัสวิชา คำอธิบาย รายวิชา และปรับชั่วโมง บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง</p>

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>Introduction to 3 – dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3 D animation, 3 D character movement, using industrial 3 D animation software tools, 3 D animation production, basic 3 D motion graphic production, applying 3D animation to other fields</p>	<p>Introduction to 3 – dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3 D animation, 3 D character movement, using industrial 3 D animation software tools, 3D animation production</p>	
<p>229322 ดิจิทัลวิดีโอและออดิโอ 3(2-2-5) Digital Video and Audio ความรู้เบื้องต้นงานดิจิทัลวิดีโอและออดิโอ กระบวนการผลิตวีดิทัศน์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานวีดิทัศน์ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง องค์ประกอบภาพสำหรับงานวีดิทัศน์ การจัดแสงสำหรับงานวีดิทัศน์ การเขียนบทและสตอรี่บอร์ดสำหรับงานวีดิทัศน์ การวางแผนการถ่ายทำ การบันทึกภาพและเสียง การตัดต่อภาพและเสียง การออกแบบเสียง การออกแบบสื่อวีดิทัศน์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างงานวีดิทัศน์</p> <p>Introduction to digital video and audio, video production process, target group in video production, camera shot, camera movement, picture composition for video production, lighting for video production, script writing and storyboarding for video production, production planning, video capturing and audio recording, video and audio editing, sound design, DVD creation, using industrial software tools for video production</p>	<p>229222 ดิจิทัลวิดีโอ 3(1-4-4) Digital Video ความรู้เบื้องต้นงานดิจิทัลวิดีโอและออดิโอ กระบวนการผลิตดิจิทัลวิดีโอ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานดิจิทัลวิดีโอ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง องค์ประกอบภาพสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การจัดแสงสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การเขียนบทและสตอรี่บอร์ดสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การวางแผนการถ่ายทำ การบันทึกภาพและเสียง การตัดต่อภาพและเสียง การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างงานดิจิทัลวิดีโอ</p> <p>Introduction to digital video, video production process, target group in digital video production, camera shot, camera movement, picture composition for video production, lighting for video production, script writing and storyboarding for digital video production, production planning, digital video capturing and audio recording, digital video editing, using industrial software tools for digital video production</p>	<p>ปรับรหัสวิชา ชื่อวิชา คำอธิบาย รายวิชา และปรับชั่วโมง บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง</p>
<p>229392 ระเบียบวิธีวิจัย 3(2-2-5) Research Methodology ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัย หลักการต่าง ๆ ขั้นตอนและวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การเลือกสรรหัวข้องานวิจัย สมมติฐานในงานวิจัย การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล ข้อเสนอแนะ การเขียนรายงานและนำเสนอ ผลงานวิจัย</p> <p>Basic of research, principles, executing processes and research methodologies in Computer graphic and multimedia, Selection of research topics, Hypothesis in research, Gathering and analyzing the data, Ethic of researchers, Conclusion, Suggestion, Research report writing, Research presentation</p>	<p>229391 ระเบียบวิธีวิจัย 3(2-2-5) Research Methodology ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัย หลักการต่าง ๆ ขั้นตอนและวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การเลือกสรรหัวข้องานวิจัย สมมติฐานในงานวิจัย การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล ข้อเสนอแนะ การเขียนรายงานและนำเสนอ ผลงานวิจัย</p> <p>Basic of research, principles, executing processes and research methodologies in Computer graphic and multimedia, Selection of research topics, Hypothesis in research, Gathering and analyzing the data, Ethic of researchers, Conclusion, Suggestion, Research report writing, Research presentation</p>	<p>ปรับรหัสวิชา</p>

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

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

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
Identity design, symbol and logo design, brand communication, differences between brand, product and trademark, brand strategies, introduction to packaging design, principles of graphics design on packaging, packaging development based on consumers' demand	Identity design, symbol and logo design, brand communication, differences between brand, product and trademark, brand strategies, introduction to packaging design, principles of graphics design on packaging, packaging development based on consumers' demand	
วิชาเอกเลือก 12 หน่วยกิต	วิชาเอกเลือก 12 หน่วยกิต	ยุบรวมกลุ่มวิชาทั้งหมด
<b>กลุ่มวิชาอินเตอร์แอคทีฟและเกม</b>		
<p>229325 การสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น 3(2-2-5) Basic Game Production</p> <p>ประวัติความเป็นมาของเกม หลักการออกแบบเกม การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของเกม การออกแบบระดับความยากง่ายของเกม ศิลปะของเกม การออกแบบคาแรคเตอร์ในเกม การออกแบบฉากหลังในเกม การจัดการกราฟิกของเกม การจัดการเสียงของเกม ระบบเกมอัจฉริยะ การผลิตเกมโดยใช้เครื่องมือและภาษาโปรแกรมอย่างง่าย</p> <p>History of game, concept of game design, game interaction design, game level design, art of game, character design in game, background design on game, graphics management on game, music management on game, game artificial intelligence, basic game production using tools and scripting</p>	<p>229323 การสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น 3(2-2-5) Basic Game Production</p> <p>ประวัติความเป็นมาของเกม หลักการออกแบบเกม การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของเกม การออกแบบระดับความยากง่ายของเกม ศิลปะของเกม การออกแบบคาแรคเตอร์ในเกม การออกแบบฉากหลังในเกม การจัดการกราฟิกของเกม การจัดการเสียงของเกม ระบบเกมอัจฉริยะ การผลิตเกมโดยใช้เครื่องมือและภาษาโปรแกรมอย่างง่าย</p> <p>History of game, concept of game design, game interaction design, game level design, art of game, character design in game, background design on game, graphics management on game, music management on game, game artificial intelligence, basic game production using tools and scripting</p>	ปรับรหัสวิชา
<p>229326 โมชันกราฟิก 3(2-2-5) Motion Graphics</p> <p>ความรู้เบื้องต้นโมชันกราฟิกสำหรับงานอินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานโมชันกราฟิก เทคโนโลยีงานโมชันกราฟิก การสร้างสรรค์โมชันกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับการสร้างสรรค์โมชันกราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปกับการสร้างสรรค์โมชันกราฟิก การออกแบบโมชันกราฟิกในงานอินเตอร์แอคทีฟ</p> <p>Introduction to motion graphic for interactive, process of motion graphic creation, motion graphic technology, 2 D and 3 D motion graphic creation, special techniques for motion graphic creation, use of industrial software for creating motion graphic, motion graphic in interactive media</p>	<p>229321 โมชันกราฟิก 3(1-4-4) Motion Graphics</p> <p>ความรู้เบื้องต้นโมชันกราฟิกสำหรับงานอินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานโมชันกราฟิก เทคโนโลยีงานโมชันกราฟิก การสร้างสรรค์โมชันกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับการสร้างสรรค์โมชันกราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปกับการสร้างสรรค์โมชันกราฟิก การออกแบบโมชันกราฟิกในงานอินเตอร์แอคทีฟ</p> <p>Introduction to motion graphic for interactive, process of motion graphic creation, motion graphic technology, 2 D and 3 D motion graphic creation, special techniques for motion graphic creation, use of industrial software for creating motion graphic, motion graphic in interactive media</p>	ปรับรหัสวิชา ปรับชั่วโมง บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>229327 อินเทอร์เน็ตที่พิกัดดิจิทัล 3(2-2-5) คอนเทนต์ Interactive Digital Content เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับสื่ออินเทอร์เน็ต แอดทีฟในอนาคต สื่ออินเทอร์เน็ตที่พิกัดกับ กลยุทธ์ ทางการตลาด พื้นฐานการสื่อสารการตลาด องค์ประกอบดิจิทัลคอนเทนต์ หลักการสร้างสรรคดีสื่อ อินเทอร์เน็ตที่พิกัด พหุติกรรมผู้บริโภคกับงานดิจิทัลคอน เทนต์ การวิจารณ์งานอินเทอร์เน็ตที่พิกัดดิจิทัลคอน เทนต์</p> <p>Technology and innovation for interactive media in the future, interactive media and marketing strategy, fundamental of marketing communication, element of digital content, principle of in interactive advertising design, consumer behavior with digital content, interactive digital content criticism</p>		ปิดรายวิชา
<p>235013 แนวคิดและการเขียนโปรแกรม 3(2-2-5) เชิงวัตถุ Object-Oriented Concepts and Programming</p> <p>แนวคิดเชิงวัตถุ การวิเคราะห์และออกแบบ ระบบด้วยยูเอ็มแอล แบบจำลองยูสเคส แบบจำลองเชิง โครงสร้าง แบบจำลองเชิงพฤติกรรม การเขียน โปรแกรมเชิงวัตถุ ภาษาในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ คลาส วัตถุ คุณลักษณะ วิธี การห่อหุ้มและการซ่อน ข้อมูล การรับทอด การพ้องรูป ส่วนต่อประสาน</p> <p>Concept of object-oriented, system analysis and design with UML, USE-CASE model, structural model, behavioral model, object-oriented programming, object oriented programming language, class, object, attribute, method, encapsulation and information hiding, inheritance, polymorphism, interface</p>		ปิดรายวิชา

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



หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>Principle of public consciousness, universal design in Thailand, principle of universal design, graphics and multimedia design for disabled and elderly, graphics and multimedia for public health, graphics and multimedia for education, graphics and multimedia for tourism</p>	<p>Principle of public consciousness, universal design in Thailand, principle of universal design, graphics and multimedia design for disabled and elderly, graphics and multimedia for public health, graphics and multimedia for education, graphics and multimedia for tourism</p>	
<p>229315 ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับ นวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(2-2-5)</p> <p>Creative Local Community Wisdom and Innovation of Graphics and Multimedia Design</p> <p>งานสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการ ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการประยุกต์ องค์ความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสัมพันธ์ชุมชน และสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้ร่วมกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอ ด้วยรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>Local wisdom creative production, local wisdom management and technology for graphics and multimedia innovation, local wisdom and related knowledge applying process, environment and its relationship to community and the use of multimedia and graphic design, creative thinking process and its development and relationship to the range of presentation</p>	<p>229313 ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับ นวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(1-4-4)</p> <p>Creative Local Community Wisdom and Innovation of Graphics and Multimedia Design</p> <p>งานสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการ ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการประยุกต์ องค์ความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสัมพันธ์ชุมชน และสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้ร่วมกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และ นำเสนอด้วยรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>Local wisdom creative production, local wisdom management and technology for graphics and multimedia innovation, local wisdom and related knowledge applying process, environment and its relationship to community and the use of multimedia and graphic design, creative thinking process and its development and relationship to the range of presentation</p>	<p>ปรับรหัสวิชา ปรับชั่วโมง บรรยาย/ปฏิบัติ/ การศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเอง</p>
<p>229316 แอนิเมชันแบบดั้งเดิม 3(2-2-5)</p> <p>Traditional Animation</p> <p>ประวัติงานแอนิเมชัน สร้างแอนิเมชันโดยการ ทำสมุดดัด การวาดลงบนฟิล์มโดยตรง การวาดบน กระดาษ แอนิเมชันเม็ดทราย แอนิเมชันแบบสตอปโมชัน แบบต่าง ๆ เช่น เคลย์แอนิเมชัน คัตเอาท์แอนิเมชัน พิก ซิลเลชั่น การประยุกต์งานแอนิเมชันแบบดั้งเดิมกับงาน กราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>History of animation, flip book, drawn on film animation, paint on glass animation, sand animation, stop motion such as clay animation, cutout animation, pixilation, applying traditional animation to graphics and multimedia fields</p>		<p>ปีครายวิชา</p>

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
<p>229328 การสร้างดิจิทัลวิซวลเอฟเฟกต์ 3(2-2-5) Digital Visual Effect</p> <p>ความรู้เบื้องต้นในการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ คัพพ์เทคนิคที่เกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์และวิซวลเอฟเฟกต์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการแทรกคั้งวัตถุกับมมกกล้อง เทคนิคการซ้อนภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์รูปแบบต่าง ๆ เช่น ระเบิด พายุ ไฟ ควัน การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์งานวิซวลเอฟเฟกต์กับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to visual effect, use of cinematic and visual effect language technique and process of creating visual effect, tracking technique and camera angles, screen keying techniques, visual effect technique such as bomb, storm and smoke effects, use of software packages creating visual effect, applying visual effect to other fields</p>	<p>229325 การสร้างดิจิทัลวิซวลเอฟเฟกต์ 3(1-4-4) Digital Visual Effect</p> <p>ความรู้เบื้องต้นในการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ คัพพ์เทคนิคที่เกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์และวิซวลเอฟเฟกต์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการแทรกคั้งวัตถุกับมมกกล้อง เทคนิคการซ้อนภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์รูปแบบต่าง ๆ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์งานวิซวลเอฟเฟกต์กับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to visual effect, (use of cinematic and visual effect language technique and process of creating visual effect, tracking technique and camera angles, screen keying techniques, visual effect technique, use of software packages creating visual effect, applying visual effect to other fields</p>	<p>ปรับรหัสวิชาและคำอธิบายรายวิชาปรับชั่วโมงบรรยาย/ปฏิบัติ/การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง</p>
<p>229413 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์เบื้องต้น 3(2-2-5) Basic Film Production</p> <p>ความรู้เบื้องต้นงานภาพยนตร์ ความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สากล วิวัฒนาการของสื่อภาพยนตร์ในประเทศไทย ประเภทของภาพยนตร์ อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพยนตร์ กระบวนการงานถ่ายทำภาพยนตร์ การสื่อความหมายในภาพยนตร์ สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์ บทบาทสื่อภาพยนตร์ต่องานกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Introduction to film production, importance of film, history of universal film, Thai film evolution, types of film, related tools for film production, film production process, storytelling in film, aesthetics in film, roles of film in graphic and multimedia field</p>		<p>ปีครายวิชา</p>
<p>229321 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(2-2-5) 3D Animation</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ การผลิตงานโมชันกราฟิก 3 มิติเบื้องต้น การประยุกต์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ</p>	<p>229324 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(1-4-4) 3D Animation</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ</p>	<p>ปรับรหัสวิชาปรับคำอธิบายรายวิชาปรับชั่วโมงบรรยาย/ปฏิบัติ/การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง</p>

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2557	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	สาระที่ปรับปรุง
Introduction to 3 – dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3 D animation, 3 D character movement, using industrial 3 D animation software tools, 3 D animation production, basic 3 D motion graphic production, applying 3D animation to other fields	Introduction to 3–dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3 D animation, 3 D character movement, using industrial 3 D animation software tools, 3D animation production	
	<p>229326 การออกแบบเกม 3(1-4-4) Graphics for Game Design</p> <p>เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับสื่ออินเทอร์เน็ตที่พบนานาชาติ สื่ออินเทอร์เน็ตที่พบนานาชาติทางการตลาด พื้นฐานการสื่อสารการตลาด องค์ประกอบดิจิทัลคอนเทนต์ หลักการสร้างสรรค์สื่ออินเทอร์เน็ตที่พบนานาชาติ พฤติกรรมผู้บริโภคกับงานดิจิทัลคอนเทนต์ การวิจารณ์งานอินเทอร์เน็ตที่พบนานาชาติ</p> <p>Technology and innovation for interactive media in the future, interactive media and marketing strategy, fundamental of marketing communication, element of digital content, principle of in interactive advertising design, consumer behavior with digital content, interactive digital content criticism</p>	เปิดรายวิชาใหม่
	<p>229327 การสร้างระบบควบคุมสำหรับ 3(1-4-4) ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ</p> <p>Rigging and Controller for 3D Animation</p> <p>พื้นฐานการสร้างระบบควบคุม 3 มิติ การสร้างโครงกระดูกสำหรับตัวละคร 3 มิติ ระบบควบคุมแขนตัวละครจลนศาสตร์แบบไปข้างหน้า ระบบควบคุมแขนตัวละครจลนศาสตร์แบบก้นการผลานกระดูกเข้ากับตัวละคร ระบบควบคุมใบหน้าตัวละคร การเปลี่ยนแปลงรูปทรง 3 มิติ ระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเรนเดอร์และตัดต่อเพื่อสร้างแอนิเมชัน</p> <p>Rigging overview, skeleton creation for 3D character, FK (Forward Kinematic) and IK (Inverse Kinematic) System, Skinning, Facial control system, blend shapes, controllers for 3D animation, rendering and editing for 3D animation</p>	เปิดรายวิชาใหม่

ภาคผนวก ค

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร



คำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา

ที่ ๒๕๐๘ / ๒๕๖๑

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๒  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ตามที่ มหาวิทยาลัยพะเยา ได้มีนโยบายให้ทุกคณะ/วิทยาลัย ดำเนินการจัดทำ  
หลักสูตรใหม่และปรับปรุงหลักสูตร ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ  
พ.ศ. ๒๕๕๒ นั้น

เพื่อให้การดำเนินการปรับปรุงหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๒ คณะเทคโนโลยี  
สารสนเทศและการสื่อสาร เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ฉะนั้น จึงอาศัย  
อำนาจตามความในมาตรา ๓๓ และ ๓๙ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๓  
ประกอบกับคำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา ที่ ๑๗/๐๗/๒๕๕๙ ลงวันที่ ๑๔ สิงหาคม ๒๕๕๙ เรื่อง  
มอบอำนาจให้รองอธิการบดี ผู้ช่วยอธิการบดี กำกับการบริหาร สั่งการและปฏิบัติการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา จึงแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๒ คณะเทคโนโลยี  
สารสนเทศและการสื่อสาร ดังรายนามต่อไปนี้

- |   |                                   |                    |
|---|-----------------------------------|--------------------|
| ๑. คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร |                                   | ประธานที่ปรึกษา    |
| ๒. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ                    |                                   | รองประธานที่ปรึกษา |
|   | คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร |                    |
| ๓. นายนครเรศ                              | ชัยแก้ว                           | ประธานกรรมการ      |
| ๔. นายอภิวัฒน์                            | ปันทะจง                           | กรรมการ            |
| ๕. นายวิสูตร                              | แก่นเมือง                         | กรรมการ            |
| ๖. นายจิรวัดณ์                            | สุขแก้ว                           | กรรมการ            |

/ ๗.นางสาวปิยฉัตร...

- ๒ -

๗. นางสาวปิยนันต์	อุดมศรี	กรรมการ
๘. นางสาวพรุทธชาติ	สัตยาภัย	กรรมการและเลขานุการ

**หน้าที่**

๑. กำกับการดำเนินงานเปิดและปิดหลักสูตร และดำเนินงานให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.๒๕๕๘ และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒
๒. ประเมินหลักสูตรตามระยะเวลาที่กำหนดในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และพัฒนาหลักสูตรตามผลการประเมินหลักสูตร
๓. บริหารและวางแผนหลักสูตรด้านวิชาการ รวมทั้งกำกับ ติดตามการดำเนินงานหลักสูตร
๔. ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรการจัดการกระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
๕. ประสานความร่วมมือจากบุคคล หน่วยงาน และองค์กรต่างๆ เพื่อให้การใช้หลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
๖. ส่งเสริม และสนับสนุนการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้
๗. ติดตามผลการเรียนของนิสิต หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย รายบุคคล และระดับชั้นปี
๘. ตรวจสอบ ทบทวน ประเมินมาตรฐานการปฏิบัติงานของอาจารย์ และการบริหารหลักสูตร
๙. รายงานผลการปฏิบัติงานและผลการบริหารหลักสูตร

สั่ง ณ วันที่ ๑ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๑



(รองศาสตราจารย์ ดร.สุกกร พงศบางโพธิ์)  
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา



คำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา

ที่ ๕๖๑ / ๒๕๖๑

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๒  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ตามที่ มหาวิทยาลัยพะเยา ได้มีนโยบายให้ทุกคณะ/วิทยาลัย ดำเนินการจัดทำ  
หลักสูตรใหม่และปรับปรุงหลักสูตร ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ  
พ.ศ. ๒๕๕๒ นั้น

เพื่อให้การดำเนินการปรับปรุงหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๒ คณะเทคโนโลยี  
สารสนเทศและการสื่อสาร เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ฉะนั้น จึงอาศัย  
อำนาจตามความในมาตรา ๓๓ และ ๓๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๓  
ประกอบกับคำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา ที่ ๑๗๐๗/๒๕๕๙ ลงวันที่ ๑๔ สิงหาคม ๒๕๕๙ เรื่อง  
มอบอำนาจให้รองอธิการบดี ผู้ช่วยอธิการบดี กำกับการบริหาร สั่งการและปฏิบัติการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๒ คณะเทคโนโลยี  
สารสนเทศและการสื่อสาร ดังรายนามต่อไปนี้

๑. นายนครเศศ	ชัยแก้ว	ประธานกรรมการ
๒. รศ.ดร. นิรัช	สุดสังข์	กรรมการ
๓. นายชาคริต	ช่วงอารินทร์	กรรมการ
๔. รศ.ดร. ทิพวรรณ	ทั้งมังมี	กรรมการ
๕. นายอภิวัฒน์	ปิ่นทอง	กรรมการ
๖. นายวิสูตร	แก่นเมือง	กรรมการ
๗. นายจิรวัดณ์	สุขแก้ว	กรรมการ

/ ๘.นางสาวปิยฉัตร...

- ๒ -

๘. นางสาวปิยฉัตร อุตมศรี	กรรมการ
๙. นางสาวรตนพรพรข สุชาติ	กรรมการ
๑๐. นางสาวพุทธชาติ สัตยาภัย	กรรมการและเลขานุการ

**หน้าที่**

พิจารณาให้ความเห็นเกี่ยวกับรายละเอียดและมาตรฐานหลักสูตร ตลอดจนดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ และมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๒

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๑



(รองศาสตราจารย์ ดร.สุกกร พงคบางโพธิ์)  
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา



ภาคผนวก ง

รายงานการประชุมวิพากษ์หลักสูตร

## สรุปรายงานผลการประชุมวิพากษ์หลักสูตรครั้งที่ 1

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

วันที่ 20 พฤศจิกายน 2561

โดยทำการวิพากษ์หลักสูตรผ่านระบบไปรษณีย์

โดย รองศาสตราจารย์ ดร. ทิพวรรณ ทังมั่งมี

ประธานหลักสูตรศิลปดุษฐ์บัณฑิต

ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

มหาวิทยาลัยรัตนนคร

### ข้อเสนอแนะ

1. หมวดที่ 4 ...การประเมินจากบุคลิกภาพ และการแสดงออกของนิสิต 2.7.3 ข้อ เสนอ ดัด“ รวมถึงสุขภาพ” ออก เพราะสุขภาพเป็นสิ่งที่ไม่สามารถนำมาวัดและประเมินผลได้โดยอาจารย์ นิสิตบางคน อาจมีโรคประจำตัวติดตัวมาแต่กำเนิด ถือได้ว่าเป็นเหตุสุดวิสัย ดังนั้นจึงขอเสนอให้พิจารณาตัดออก
2. หมวดที่ 6 ควรระบุการส่งเสริมอาจารย์ให้มีการพัฒนาด้านวิชาการแบบเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น เช่น การมีงบประมาณสนับสนุนผลิตผลงานวิชาการงบประมาณด้านการศึกษางบประมาณด้านวิจัย เผยแพร่ผลงาน ผลงาน เป็นต้น

## สรุปรายงานผลการประชุมวิพากษ์หลักสูตรครั้งที่ 2

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

วันที่ 3 ธันวาคม 2561

โดยทำการวิพากษ์หลักสูตรผ่านระบบจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

โดย นายชาคริต ช่างการิณ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ข้อเสนอแนะ

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

โดยสรุปแล้ว (ร่าง)ที่นำมาให้พิจารณามีความเหมาะสมดี แต่มีรายละเอียดที่ควรแก้ไขปรับปรุง ซึ่งได้ระบุไว้ใน(ร่าง)ที่ส่งมาแล้ว

## สรุปรายงานผลการประชุมวิพากษ์หลักสูตรครั้งที่ 3

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

วันที่ 12 ธันวาคม 2561

โดยทำการวิพากษ์หลักสูตร ณ มหาวิทยาลัยนเรศวร

โดย อ.นิรัช สูดสังข์

ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยนเรศวร

### ข้อเสนอแนะ

1. ในคำอธิบายรายวิชาควรตัดคำว่า “เบื้องต้น” ออกทุกคำอธิบายรายวิชา
2. คุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ครุศาสตร์อุตสาหกรรม ควรระบุสาขาวิชาที่จบด้วย “สาขาอะไร”
3. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน ให้ไปดูมคอ. 1 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ปรับให้ตามเกณฑ์
4. พิจารณา มคอ .1 สาขาศิลปกรรมบัณฑิต ประกอบการทำ curriculum mapping
5. ปรับภาษาในการเขียนวัตถุประสงค์หลักสูตร
6. ปรับภาษาในการเขียนคำอธิบายรายวิชา

ภาคผนวก จ

ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

## ประวัติ

นายจิรวัดณ์ สุขแก้ว

Jirawat Sookkaew

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

## ผลงานวิจัย

**จิรวัดณ์ สุขแก้ว.** การศึกษารูปแบบการเลือกใช้สื่อประชาสัมพันธ์ในท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ . วิจัยและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนครั้งที่ 4. มหาวิทยาลัยราชภัฏชลบุรี. 23 กุมภาพันธ์ 2561. หน้า 2613.

**Jirawat Sookkaew.**(February 2018) Study in tourism behavior media interest at Suvarnabhumi Airport. 4<sup>th</sup> Wisdom Intergration for Inovation and Sustainable Development Conference Loei Rajabhat University. Vol.4: pp. 2613–2696.

**Jirawat Sookkaew**<sup>1</sup>, Panomporn Dokprakhon<sup>2</sup>. Hospitality for E-sport tourism in Thailand. International Conference in Tourism, Business and Social Sciences (ICTBS 2018) “ A Changing World and Business Adaptation” 29– 30 November 2018, Bangkok,Thailand Dhurakij Pundit University: pp 626–635

## ประวัติ

นายนครเรศ ชัยแก้ว

Nakharet Chaikaew

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

## ผลงานวิจัย

พัชรพัชร เปี้ยวทุ่งน้อย, ศกยภพ ประเวทย์จิตร, ปานจิตร หองประดิษฐ์, **นครเรศ ชัยแก้ว**, (2561),  
การพัฒนาระบบฐานข้อมูลองค์ความรู้ทางด้านกฎหมายการค้าออนไลน์,  
การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์  
ครั้งที่ 3, 18-20 กรกฎาคม 2561, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล  
รัตนโกสินทร์, วิทยาเขตวังไกลกังวล, 91-99

## ประวัติ

นางสาวปิยฉัตร อุดมศรี

Piyachat Udomsri

ชื่อ-สกุล	นางสาวปิยฉัตร อุดมศรี
รหัสประจำตัวประชาชน	15099000xxxxx
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2319, 2330
Email	udomcolor@hotmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2553	ศิลปมหาบัณฑิต (ประยุกต์ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2549	ศิลปบัณฑิต (ศิลปะไทย) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

## ผลงานวิจัย

อภิวัฒน์ ปันทะธง, **ปิยฉัตร อุดมศรี** (2560) โครงการส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน  
อำเภอภูพานยาว จังหวัดพะเยา, การประชุมทางวิชาการ พะเยาวิจัย ครั้งที่ 6.  
26-27 มกราคม 2560, 308-309

## ผลงานสร้างสรรค์

**ปิยฉัตร อุดมศรี** นิทรรศการ Art Camp ประจำปี 2561 ของกองส่งเสริมการศึกษาศิลปะการสร้างสรรค์  
ศิลปะ “มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอก เปรม ติณสูลานนท์”(กองทุนฯ) ณ หอศิลป์แห่งชาติ  
ถนนเจ้าฟ้า ในระหว่างวันที่ 5 – 30 กันยายน 2561

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



นิทรรศการศิลปกรรม Art Camp ประจำปี 2560 โดย กองทุนส่งเสริมการศึกษาศิลปะ มูลนิธิรัฐบุรุษ  
พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ "เกิดมาต้องตอบแทนบุญคุณแผ่นดิน" ณ หอศิลป์  
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ถนนเจ้าฟ้าระหว่างวันที่ 6 - 30 กันยายน 2560

นิทรรศการเทิดพระเกียรติ 88 พรรษา 3/33 โดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ร่วมกับ  
คณะวิจิตรศิลป์ มช. ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่  
24 มิถุนายน - 17 กรกฎาคม 2559

**ประวัติ**  
**นางสาวพุทชชาด สัตยาศัย**  
**Puttachad Sattayasai**

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

**ผลงานวิจัย**

یینง กัณหะเนตร ภูมินทร์ นววิโรจน์ และ**พุทชชาด สัตยาศัย**. (กันยายน 2561). ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ สืบค้นและค้นคืนข้อมูลหอพักบริเวณมหาวิทยาลัยพะเยา. ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการวิศวกรรมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสถาปัตยกรรมศาสตร์ ครั้งที่ 9. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น. ขอนแก่น. 1311-1318.

## ประวัติ

นางสาวรตนพรพร สุชาติ

Ratanapat Suchat

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

## ผลงานวิจัย

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

**รตนพรพร สุชาติ** และ ชาอว์ ปอแก้ว. การพัฒนาสารานุกรมกวานพะเยา. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา. ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2560; 122–132.

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

**ประวัติ**  
**นายวิสูตร แก่นเมือง**  
**Wisoot Kaenmueang**

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

**ผลงานวิจัย**

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

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

**วิสูตร แก่นเมือง.** (2558). การศึกษาและพัฒนาอัตลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน  
ในอำเภอกงกชจังหวัดพะเยา. การประชุมวิชาการพะเยาวิจัย ครั้งที่ 4.  
29-30 มกราคม 2558, มหาวิทยาลัยพะเยา. 94-95.

**ประวัติ**  
**นายอภิวัฒน์ ปันทะธง**  
**Apiwat Puntatong**

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

**ผลงานวิจัย**

- อภิวัฒน์ ปันทะธง**, (2561) แนวความคิดการออกแบบอินโฟกราฟิกในการเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้ในชุมชน, การประชุมทางวิชาการระดับชาติ”พะเยาวิจัยครั้งที่ 8” 24-25 มกราคม 2562, มหาวิทยาลัยพะเยา. 352-353
- อภิวัฒน์ ปันทะธง**, ปิยฉัตร อุดมศรี (2560) โครงการส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน อำเภอภูพาน จังหวัดพะเยา, การประชุมทางวิชาการ พะเยาวิจัย ครั้งที่ 6. 26-27 มกราคม 2560, 308-309

ภาคผนวก ฉ

ภาระงานสอนของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ภาระงานสอนของอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ประจำ

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	เลขบัตร ประจำตัว ประชาชน	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ภาระการสอน ชม./ปีการศึกษา				
						2562	2563	2564	2565	2566
1	นายจิรวัดมน์ สุขแก้ว	18105000xxxxx	ค.อ.ม. ศศ.บ.	ครุศาสตร์อุตสาหกรรม ออกแบบเชิงโต้ตอบและพัฒนาเกม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหาร ลาดกระบัง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	360	360	360	360	360
2	นายนครเศศ ชัยแก้ว	35101012xxxxx	ค.อ.ม. ศ.บ.	ครุศาสตร์อุตสาหกรรม ศิลปะไทย	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหาร ลาดกระบัง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	360	360	360	360	360
3	นางสาวปิยฉัตร อุดมศรี	15099000xxxxx	ศ.ม. ศ.บ.	ประยุกต์ศิลปศึกษา ศิลปะไทย	มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	360	360	360	360	360
4	นางสาวรัตนพรพรช สุขชาติ	16399000xxxxx	MMm ศศ.บ.	Multimedia การสื่อสารมวลชน	Swinburne University of Technology, Australia มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	360	360	360	360	360
5	นายวิสูตร แก่นเมือง	35602002xxxxx	ศป.ม. ศศ.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยนเรศวร	360	360	360	360	360
6	นางสาวพุทธชาติ ลัตยาศัย	14099006xxxxx	MFA วท.บ.	Computer Animation เทคโนโลยีมัลติมีเดียและการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว	The Art Institute of California San Francisco, USA มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง	360	360	360	360	360
7	นายอภิวัฒน์ ปันทะธง	15099000xxxxx	ศป.ม. ทล.บ.	ศิลปะและการออกแบบ เทคโนโลยีการพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ภาคพายัพ	360	360	360	360	360

