รายละเอียดของหลักสูตรระดับปริญญาตรี

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)

(มคอ.2)

(ฉบับแก้ไข พ.ศ. 2564 ครั้งที่ 2)

สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

บทนำ

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 เป็นหลักสูตรปรับปรุงมาจากหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 เพื่อให้สอดรับกับนโยบายประเทศไทย 4.0 และสภาพสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 ประกอบด้วยการเรียนการสอนจำนวน 167 หน่วยกิต แบ่งเป็นวิชาศึกษาทั่วไป 40 หน่วยกิต วิชาเอกบังคับและเอกเลือก 119 หน่วยกิต รวมถึงวิชาเลือกเสรี 8 หน่วยกิต ภายใต้จำนวนหน่วยกิตดังกล่าว วิชาเอกบังคับถูกออกแบบให้เน้นวิชาพื้นฐานทางศิลปะ เทคโนโลยีมัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์ 2 มิติ คอมพิวเตอร์ 3 มิติ และเกม จากนั้นในส่วนของวิชาเอกเลือกแบ่งเป็น 3 กลุ่มเอกเลือก คือ 1)กลุ่มวิชาศิลปะและแอนิเมชัน มุ่งเน้นการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติขั้นสูง 2) กลุ่มวิชาเกมและเทคโนโลยี มุ่งเน้นการออกแบบและการผลิตเกมรวมถึงสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบต่างๆ 3) กลุ่มกราฟิกอาร์ท มุ่งเน้นการออกแบบและสร้างงานทางด้านกราฟิกและการประยุกต์ใช้

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2562 มีจุดเด่นด้วยกัน 8 ประการ คือ

1. โครงสร้างและเนื้อหารายวิชาของหลักสูตรมีความทันสมัย ครบถ้วน และมุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ที่มีคุณภาพสอดรับกับนโยบาย “ประเทศไทย 4.0”
2. มีห้องปฏิบัติการที่ใหญ่และทันสมัย มีอุปกรณ์และเครื่องมือในการเรียนเทียบเท่าภาคอุตสาหกรรม ใหญ่และทันสมัยที่สุดในภาคใต้ และเป็น 1 ใน 5 ของประเทศไทย
3. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณสมบัติตรงตามที่ตลาดอุตสาหกรรมมัลติมีเดียต้องการ โดยมุ่งเน้นผลิตบัณฑิตให้มีความสามารถในการออกแบบและผลิตแอนิเมชัน และเกม ทั้งในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ตลอดจนสามารถนำเทคโนโลยีความจริงเสมือนหรือเทคโนโลยีความจริงเสมือนผสานโลกจริงมาใช้ในงานแอนิเมชันและเกมได้
4. อาจารย์ผู้สอนและบุคลากรเป็นผู้ที่มีความพร้อมในการปฏิบัติงานทั้งด้านความรู้ ทักษะ ความชำนาญ และเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบสูง ทุ่มเทเสียสละในงานที่ตนรับผิดชอบ
5. ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ โดยมีการเตรียมความพร้อมด้านภาษาอังกฤษในรายวิชาศึกษาทั่วไปจำนวน 6 รายวิชาตลอด 2 ปีการศึกษา และเมื่อเข้าสู่วิชาชีพจะมีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษในรายวิชาการขึ้นรูป 3 มิติ รายวิชาการเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจดิจิทัล และรายวิชาสัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชันและเกม
6. มีการควบคุมมาตรฐานการศึกษา โดยการจัดสอบประมวลความรู้ (Comprehensive Examination) เพื่อทดสอบความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และการนำทฤษฎีมา

ประยุกต์ใช้ ทั้งนี้การสอบวัดความรู้ดังกล่าวจะทำการประเมินในลักษณะของปีต่อปี โดยแบ่งเป็น

- ชั้นปีที่ 2 ประเมินความรู้พื้นฐานทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร
- ชั้นปีที่ 4 ประเมินความรู้รวบยอดของการผลิตแอนิเมชัน หรือเกม หรือสื่อมัลติมีเดีย

7. มีความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมและภาครัฐเพื่อร่วมกันพัฒนาบัณฑิต
8. มีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้มาตรฐาน UKPSF

สารบัญ

รายละเอียดของหลักสูตร **หนา**

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร.....1
2. ชื่อปริญญาและสาขา.....1
3. วิชาเอก 1
4. จำนวนหนวยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร.....1
5. รูปแบบของหลักสูตร.....1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร.....3
7. ความพรอมในการเผยแพรหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน.....3
8. อาชีพที่สามารถประกอบไดหลังสำเร็จการศึกษา.....3
9. ชื่อ นามสกุล ตำแหนง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารยผูรับผิดชอบหลักสูตร.....4
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน.....5
11. สถานการณภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเปนตองนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร.....5
12. ผลกระทบจากข้อ 11. ตอการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย6
13. ความสัมพันธกับหลักสูตรอื่นที่เปดสอนในสำนักวิชา/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัย.....7

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา จุดเดน ความสำคัญ และวัตถุประสงคของหลักสูตร..... 9
2. แผนพัฒนาปรับปรุง.....10

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสรางหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา.....12
2. การดำเนินการหลักสูตร.....12
3. หลักสูตรและอาจารยผูสอน.....15
4. องคประกอบเกี่ยวกับประสบการณภาคสนาม (การฝกงานหรือสหกิจศึกษา).....59
5. ขอกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย.....60

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู กลยุทธการสอน และการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา..... 62
2. การพัฒนาผลการเรียนรูในแตละดาน.....62
3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรูจากหลักสูตรสูรายวิชา (Curriculum Mapping).....69

รายละเอียดของหลักสูตร **หนา**

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด).....80
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา.....80
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร.....80

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่.....81
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย.....81

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน.....82
2. บัณฑิต.....82
3. นักศึกษา.....83
4. อาจารย.....84
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน.....85
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้.....86
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators).....87

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน..... 89
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม..... 89
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร..... 89
4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง..... 89

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตร.....90

ภาคผนวก ข คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร.....95

ภาคผนวก ค ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร.....96

ภาคผนวก ง ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาขั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560..... 111

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25500231105298
ชื่อหลักสูตรภาษาไทย : วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม
ชื่อหลักสูตรภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Multimedia Technology, Animation and Game

2. ชื่อปริญญาและสาขา

ภาษาไทย :	ชื่อเต็ม	วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม)
	ชื่อย่อ	วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม)
ภาษาอังกฤษ :	ชื่อเต็ม	Bachelor of Science (Multimedia Technology, Animation and Game)
	ชื่อย่อ	B.Sc. (Multimedia Technology, Animation and Game)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 172 หน่วยกิตระบบไตรภาค

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

- หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

- หลักสูตรจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5.4 ระบบการเรียนการสอน

- หลักสูตรมีการจัดการเรียนการสอนทั้งวิธีบรรยาย ปฏิบัติการ และ Active Learning โดยมีการแบ่งเป็นกลุ่มย่อย (กลุ่มละ 20 – 25 คน) มีการวัดผลในทุกสัปดาห์ตลอดทั้งภาคการศึกษา ทั้งนี้ ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน มีการกำหนด โจทย์สำหรับทำแบบฝึกหัดให้กับนักศึกษาทุกหัวข้อ และตรวจประเมินผลงาน ของนักศึกษา พร้อมทั้งให้ความเห็น จุดแข็งและจุดอ่อนแก่นักศึกษาอย่างชัดเจน (Formative Assessment) เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ อย่างลึกซึ้งในรายวิชานั้นๆ หรือการใช้วิธีการสอนรูปแบบอื่นที่ส่งเสริมทักษะที่จำเป็นทั้งการอ่าน การเขียน การนำเสนอ การคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์

5.5 การรับเข้าศึกษา

- รับเฉพาะนักศึกษาไทยและต่างชาติที่สามารถฟัง พูด อ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.6 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

หลักสูตรมีความร่วมมือกับสถาบันอื่นๆดังนี้

- บริษัทกันตนาแอนนิเมชันสตูดิโอ
- บริษัทยานนิกซ์ (ไทยแลนด์)
- บริษัทแอนิเมทเต็ดสตอรี่บอร์ด (ประเทศไทย)

5.7 ความร่วมมือกับต่างประเทศ

- สำนักวิชาสารสนเทศมีความร่วมมือ (MOU) เพื่อศึกษาดูงาน แลกเปลี่ยนนักศึกษากับสถาบันการศึกษาของต่างประเทศ ดังนี้

1) University Utrara Malyasia (UUM) ประเทศมาเลเซีย
2) University of Danang ประเทศเวียดนาม
3) Murdoch University ประเทศออสเตรเลีย
4) Dongseo University ประเทศเกาหลีใต้
5) Chongqing University of Posts and Telecommunications ประเทศจีน

5.8 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

-ให้ปริญญาเพียงสาขาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

1) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562) ปรับปรุงมาจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560)
2) กำหนดเปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562 เป็นต้นไป
3) คณะกรรมการประจำสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ เห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 11/2561 เมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2561
4) สภาวิชาการ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ เห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 7/2561 เมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2561
5) สภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์อนุมัติหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ XXX เมื่อวันที่ XXX
6) สภาวิชาชีพ ไม่มี

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2564

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

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

9. ชื่อ นามสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ตำแหน่งทางวิชาการ	**ชื่อ-สกุล**	**คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา และสาขาวิชา** (เรียงลำดับจากเอก-โท-ตรี),(สาขาวิชา),สถาบัน,ปีที่สำเร็จการศึกษา)	**ผลงานทางวิชาการ 5 ปีย้อนหลัง**
1. อาจารย์	นางสาวกาญจน์นัฐฐา ไชยศรียา	Ph.D.(Computer Science), University of Southampton, UK, 2559 วท.ม.(เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ), มหาวิทยาลัยมหิดล, 2548 สส.บ.(สารสนเทศศึกษา), มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2545	มีผลงานตามเกณฑ์
2. อาจารย์	นางสาวศศิธร รัตนรุ่งโรจน์	Ph.D. (Informatics), University of Sussex, UK, 2559 วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ), มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2549 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2542	มีผลงานตามเกณฑ์
3. อาจารย์	นายวรัญญู วรชาติ	Ph.D. (Computer Science), Kyushu University, Japan, 2561 MS (Computer Science), University of Central Florida, USA, 2546 วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า), จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย, 2539	มีผลงานตามเกณฑ์
4. อาจารย์	นายเชาวนันท์ ขุนดำ	Ph.D. (Industrial Engineering), Universite Grenoble Alpes, France, 2562 วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2554 วท.บ. (คณิตศาสตร์), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2552	มีผลงานตามเกณฑ์
5. อาจารย์	นายปฏิบัติ ปรียาวงศากุล	ศป.ม.(นิเทศศิลป์), มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555	มีผลงานตามเกณฑ์

ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา และสาขาวิชา (เรียงลำดับจากเอก-โท-ตรี),(สาขาวิชา),สถาบัน,ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ 5 ปีย้อนหลัง
		ศป.บ.(นิเทศศิลป์), สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2549	

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

เทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ในปัจจุบันเข้าไปมีบทบาทอยู่ในอุตสาหกรรมแทบทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็น อุตสาหกรรมบันเทิงต่างๆ อุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ อุตสาหกรรมด้านการสื่อสาร อุตสาหกรรมด้านการออกแบบ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการศึกษา และอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นต้น ดังจะเห็นได้จากนโยบาย Thailand 4.0 ซึ่งเป็นโมเดลพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาลที่กำหนดกลยุทธ์ในการนำโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” โดยมุ่นเน้นการเปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” และเปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรม ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ซึ่งหนึ่งในกลุ่มอุตสหกรรที่เกี่ยวข้องคือ กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การบรรยายเรื่องทิศทางอนาคตของแอนิเมชันไทย โดยนายกสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทยได้กล่าวถึงอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทยว่า ยังคงมีตลาดโลกที่เปิดกว้างและสามารถเข้าถึงได้หลายช่องทาง ในขณะนี้ประเทศไทยก็มีโอกาสอย่างมากที่จะผลิตและนำเสนอคอนเทนต์ใหม่เข้าสู่ตลาดเหล่านี้และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่มีมากขึ้นอย่างต่อเนื่องซึ่งเห็นได้จากภาพยนตร์แอนิเมชันหลายๆเรื่องและเกมที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก จากการวิเคราะห์ข้อมูลของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ และสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย ในปี 2558 ชี้ให้เห็นว่ามูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมของไทย ในปี 2557 อยู่ที่ 11,338 ล้านบาท ซึ่งมีอัตราเติบโต 6.5% จากปี 2556 โดยมีตัวขับเคลื่อนหลักคือสถาวะเศรษฐกิจในประเทศ และนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล และมีการผลิตแอนิเมชันและเกมเพื่อการส่งออก ซึ่งมีมูลค่ารวม 1,687 ล้านบาท โดยมีอัตราเติบโตจากปี 2556 เท่ากับ 6.6% นอกเหนือจากนี้ แนวโน้มการเติบโตของสาขาแอนิเมชัน ในปี 2559 จะเท่ากับ 10.0% และสาขาเกมจะเท่ากับ 26.1% ดังนั้นการสร้างบุคลากรทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม จึงเป็นภารกิจที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ต้องมีการพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานทั้งภาครัฐและเอกชน และมีความเชี่ยวชาญใน

เฉพาะด้าน ในส่วนของหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ได้เปิดการเรียนการสอนหลักสูตรนี้มาตั้งแต่ปีการศึกษา 2550 เพื่อตอบสนองความต้องการบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ มีคุณสมบัติที่เหมาะสมสอดคล้องกับทิศทางในการพัฒนาประเทศ โดยในปี พ.ศ. 2562 นี้ ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรฯ ฉบับปี พ.ศ. 2560 เพื่อให้สามารถสร้างบุคลากรที่ตรงกับทิศทางการเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกมยิ่งๆ ขึ้นไป

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมหรือวัฒนธรรม

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

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

12. ผลกระทบจากข้อ 11. ต่อการพัฒนาหลักสูตร และความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

การปรับปรุงหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ปี พ.ศ. 2562 นั้น มุ่งเน้นการพัฒนาคนและสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้รอบรู้ สามารถนำความรู้ความสามารถและประสบการณ์จากการเรียนในหลักสูตร 4 ปี ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถผลิตงานจากแนวคิดใหม่ๆ ผสมผสานกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการสร้างบัณฑิตที่มีจิตสำนึกสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมในงานวิชาชีพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม

รวมไปถึงการใช้ความรู้ความสามารถในการทำงานเพื่อพัฒนาสังคมและประเทศชาติสืบไป ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับแผนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ที่ให้ตระหนักถึงการแก้ไขปัญหาคุณภาพของคนไทย โดยมุ่นเน้นที่การพัฒนาคนให้มีประสิทธิภาพโดยยกระดับคุณภาพการศึกษา สนับสนุนการสร้างคนดี มีความรับผิดชอบ เพื่อสร้างแรงงานที่มีคุณภาพเข้าสู่ตลาดและพัฒนาสังคมต่อไปในอนาคต

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

จากพันธกิจของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ที่มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการทางด้านเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ รวมทั้งการศึกษา วิจัย และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่เพื่อความสามารถในการพึ่งตนเองและการแข่งขันในระดับนานาชาติ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม จึงมุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ไปประยุกต์ใช้ในงานต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักคิดเป็น ทำเป็น สามารถสร้างงานได้เอง ตลอดจนเป็นผู้มีจิตสำนึกสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมในงานวิชาชีพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม อันจะเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนความเจริญทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของประเทศต่อไป

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในสำนักวิชา/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัย

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยสำนักวิชา/สาขา/หลักสูตรอื่น

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ จำนวน 18 รายวิชา

GEN64-011	ภาษาไทยพื้นฐาน	2(2-0-4)
GEN64-111	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย	3(2-2-5)
GEN64-021	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	2(2-0-4)
GEN64-121	ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ	2(2-0-4)
GEN64-122	ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด	2(2-0-4)
GEN64-123	ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน	2(2-0-4)
GEN64-124	ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสนทนา	4(4-0-8)
GEN64-125	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ	3(3-0-6)
GEN64-126	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	3(3-0-6)
GEN64-131	ความเป็นไทยและพลเมืองโลก	3(3-0-6)
GEN64-132	ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์	3(3-0-6)
GEN64-141	การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย	3(2-2-5)
GEN64-142	การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	3(2-2-5)
GEN64-143	เทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์	3(3-0-6)
GEN64-151	นวัตกรรมและผู้ประกอบการ	3(2-2-5)

GEN64-152 กีฬาและการออกกำลังกาย 1 2(1-2-3)

GEN64-153 กีฬาและการออกกำลังกาย 2 2(1-2-3)

GEN64-154 เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย 2(2-0-4)

2) หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 1 รายวิชา

ITD62-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2)

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้สำนักวิชา/หลักสูตรอื่น

MAG62-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ 2(0-4-2)

13.3 การบริหารจัดการ

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

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา ความสำคัญ

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มุ่งให้บัณฑิตมีความรู้ความสามารถในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ไปประยุกต์ใช้ในงานต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพ และให้บัณฑิตเป็นผู้ที่รู้จักคิดเป็น ทำเป็น สามารถสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังมุ่งให้บัณฑิตมีจิตสำนึกสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมในงานวิชาชีพ

1.2 จุดเด่นของหลักสูตร

1) โครงสร้างและเนื้อหารายวิชาของหลักสูตรมีความทันสมัย ครบถ้วน และมุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ที่มีคุณภาพสอดรับกับนโยบาย “ประเทศไทย 4.0”
2) มีห้องปฏิบัติการที่ใหญ่และทันสมัย มีอุปกรณ์และเครื่องมือในการเรียนเทียบเท่าภาคอุตสาหกรรม ใหญ่และทันสมัยที่สุดในภาคใต้ และเป็น 1 ใน 5 ของประเทศไทย
3) ผลิตบัณฑิตที่มีคุณสมบัติตรงตามที่ตลาดอุตสาหกรรมมัลติมีเดียต้องการ โดยมุ่งเน้นผลิตบัณฑิตให้มีความสามารถในการออกแบบและผลิตงานแอนิเมชัน และเกม ทั้งในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ตลอดจนสามารถนำเทคโนโลยีความจริงเสมือนหรือเทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริงมาใช้ในงานมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกมได้
4) อาจารย์ผู้สอนและบุคลากรเป็นผู้ที่มีความพร้อมในการปฏิบัติงานทั้งด้านความรู้ ทักษะ ความชำนาญ และเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบสูง ทุ่มเทเสียสละในงานที่ตนรับผิดชอบ
5) ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ โดยมีการเตรียมความพร้อมด้านภาษาอังกฤษในรายวิชาศึกษาทั่วไปจำนวน 6 รายวิชาตลอด 2 ปีการศึกษา และเมื่อเข้าสู่วิชาชีพจะมีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษในรายวิชาการขึ้นรูป 3 มิติ รายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล และรายวิชาสัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม
6) มีการควบคุมมาตรฐานการศึกษา โดยหลังจากสิ้นสุดการศึกษาในชั้นปีที่ 2 และ 4 จะมีการสอบประมวลความรู้ (Comprehensive Examination) เพื่อทดสอบความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้
7) มีความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมและภาครัฐเพื่อร่วมกันพัฒนาบัณฑิต

1.3 วัตถุประสงค์

1) เพื่อผลิตบัณฑิตสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ให้มีความรู้ความสามารถ ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถใช้ความรู้ที่เรียนมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถสร้างนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกมในระดับประเทศได้
3) เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์แนวความคิดร่วมกับเทคโนโลยี เพื่อสร้างงานที่มีคุณภาพ
4) เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยเฉพาะทางด้านที่เกี่ยวข้องการใช้งานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม
5) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สามารถทำงานเป็นทีมและปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. จัดทำและปรับปรุงหลักสูตรให้มีมาตรฐานไม่ต่ำกว่าที่ สกอ. กำหนด	- พัฒนาหลักสูตรโดยมีพื้นฐานจากหลักสูตรที่ใกล้เคียงกันของมหาวิทยาลัยอื่นๆ - พัฒนาหลักสูตรตามนโยบายและแผนการพัฒนาประเทศ - ติดตามประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ	- เอกสารปรับปรุงหลักสูตร พ.ศ.2560 - รายงานผลการประเมินหลักสูตรพ.ศ. 2555 - นโยบายของมหาวิทยาลัยในการจัดการเรียนการสอนตามแผนพัฒนาประเทศ
2. ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดทั้งภาคอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจรวมไปถึงปัญหาสังคม และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี	- ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความต้องการของภาคอุตสาหกรรม - นำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มศักยภาพของหลักสูตร - สร้างความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรม - ติดตามความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหรือนายจ้างอย่างสม่ำเสมอ - สร้างความร่วมมือด้านการวิจัยกับสถาบันต่างๆทั้งในประเทศ	- รายงานผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อความรู้และความทันสมัยของหลักสูตร - รายงานผลการสร้างความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรม - รายงานผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหรือนายจ้าง - รายงานผลการประเมินหลักสูตร

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
	และต่างประเทศเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน	
3. พัฒนาบุคลากรด้านการเรียน การสอนและบริการวิชาการ	- สนับสนุนคณาจารย์และนักวิชาการของหลักสูตรเข้าอบรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตเกมและแอนิเมชัน - สนับสนุนให้มีการบริการวิชาการแก่องค์กรภายนอก - ส่งเสริมให้มีการนำความรู้ทั้งจากภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติ และงานวิจัยไปใช้จริงเพื่อทำประโยชน์ให้แก่ชุมชน	- ปริมาณงานบริการวิชาการต่ออาจารย์และนักวิชาการในหลักสูตร - รายงานผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการวิชาการ - จำนวนโครงการ/กิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชน และความบรรลุผลสำเร็จ - การนำความรู้ที่ได้จากการอบรมมาปรับใช้ในการเรียนการสอน
4. แผนการส่งเสริมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก	- เพิ่มพูนทักษะอาจารย์ในการสอนเชิงรุก - ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้ระบบสารสนเทศเพื่อค้นคว้าข้อมูลและเรียนรู้ด้วยตนเอง - ส่งเสริมการประเมินผลที่เน้นพัฒนาการของผู้เรียน - เน้นรูปแบบการเรียนการสอนแบบปฏิบัติเป็นฐาน	- ผลการประเมินความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนเชิงรุก นักศึกษามีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 - ผลความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้ระบบสารสนเทศในการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักศึกษามีความพึงพอใจไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก นักศึกษาในชั้นเรียนได้ผลการเรียนมากกว่า D ร้อยละ 70
5. แผนการส่งเสริมทักษะการใช้ชีวิตสำหรับผู้เรียน	- เพิ่มพูนทักษะการใช้ชีวิตผ่านการปฏิบัติงานจริงกับสถานประกอบการ	- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสหกิจศึกษา นักศึกษาผ่านร้อยละ 95

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบการศึกษา

เป็นระบบไตรภาค (Trimester System) โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ภาคการศึกษา และหนึ่งภาคการศึกษามีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 12 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

ไม่มี

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

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

การกำหนดหน่วยกิตแต่ละรายวิชาในระบบไตรภาคมีหลักเกณฑ์ ดังนี้

(1) รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า 12 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค

(2) รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า 24 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค

(3) การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า 36 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค

(4) การทำโครงงานหรือกิจกรรมอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงงานหรือกิจกรรมนั้นๆ ไม่น้อยกว่า 36 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค

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

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

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

ภาคการศึกษาที่ 1	เดือนกรกฎาคม – กันยายน
ภาคการศึกษาที่ 2	เดือนตุลาคม – มกราคม
ภาคการศึกษาที่ 3	เดือนกุมภาพันธ์ – เมษายน

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1) สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการหรือเทียบเท่า

2) เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ว่าด้วยการศึกษาขั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

1) ผู้เข้าศึกษามีทักษะทางด้านศิลปะที่แตกต่างกัน

2) ผู้เข้าศึกษามีความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษต่ำ

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

1) หลักสูตรฯ จัดกิจกรรมเข้าค่ายปรับพื้นฐานทางด้านศิลปะให้กับนักศึกษาแรกเข้าก่อนเปิดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษาที่ 1

2) สอดแทรกเอกสารและสื่อประกอบการสอนเป็นภาษาอังกฤษ

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ระดับชั้นปี	**จำนวนนักศึกษาในแต่ละปีการศึกษา**				
	2562	**2563**	**2564**	**2565**	**2566**
ชั้นปีที่ 1	50	60	60	70	70
ชั้นปีที่ 2	-	50	60	60	70
ชั้นปีที่ 3	-	-	50	60	60
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	50	60
รวมจำนวนนักศึกษา	**50**	**110**	**170**	**240**	**260**
จำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาเมื่อสิ้นปีการศึกษา	**-**	**-**	**-**	**50**	**60**

2.6 งบประมาณตามแผน

งบประมาณรายรับรายจ่ายหลักสูตรภาษาไทย

ประมาณการ	ปี 2562	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565	ปี 2566
จำนวนรับนักศึกษา (คน)	50	60	60	70	70
รายรับ					
ค่าธรรมเนียมการศึกษา/ปี(43,200 ต่อคน) *(คิด 14,400 ต่อคน ต่อเทอม)	2,160,000	4,752,000	7,344,000	10,368,000	11,232,000
จำนวนอาจารย์	7	7	7	7	7
ค่าใช้จ่ายในการลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	600,000	600,000	600,000	600,000	600,000
ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน/ปี					
เงินเดือน/ค่าตอบแทนสายวิชาการ	2,760,000	2,930,000	3,110,000	3,300,000	3,500,000
เงินเดือน/ค่าตอบแทนสายสนับสนุน	964,800	1,025,000	1,090,000	1,160,000	1,230,000
ค่าตอบแทนอาจารย์พิเศษ	200,000	500,000	700,000	700,000	700,000
ค่าวัสดุการศึกษา	180,000	216,000	259,200	311,040	373,248
ค่าวัสดุสำนักงาน	120,000	132,000	145,200	159,720	175,692
ค่าสาธารณูปโภค	120,000	126,000	132,300	138,915	145,861
ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	120,000	126,000	132,300	138,915	145,861
รวมกระแสเงินสดออก	5,064,800	5,655,000	6,169,000	6,508,590	6,870,662
กระแสเงินสดสุทธิ	-2,904,800	-903,000	1,175,000	3,859,410	4,361,338
จำนวนนักศึกษา	50	110	170	240	260
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	101,296.00	51,409.09	36,288.24	27,119.13	26,425.62
กระแสเงินสดสะสม	-2,904,800	-3,807,800	272,000	5,034,410	8,220,748

2.7 ระบบการศึกษา

☑ แบบชั้นเรียน

☐ แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก

☐ แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก

☐ แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (E-learning)

☐ แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต

☐ อื่น ๆ (ระบุ).....

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาและการลงทะเบียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2560

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 172 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		**40 หน่วยกิต**
1) กลุ่มวิชาภาษา		19 หน่วยกิต
1.1) วิชาภาษาไทย	3 หน่วยกิต	
1.2) วิชาภาษาอังกฤษ	16 หน่วยกิต	
2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์		6 หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี		6 หน่วยกิต
4) กลุ่มวิชาสหศาสตร์		9 หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะ		**124 หน่วยกิต**
1) กลุ่มวิชาแกน		20 หน่วยกิต
2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ		73 หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาเอกเลือก		14 หน่วยกิต
4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา		17 หน่วยกิต
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี		**8 หน่วยกิต**

3.1.3 รายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 40 หน่วยกิต

1. กลุ่มวิชาภาษา ไม่น้อยกว่า 19 หน่วยกิต

เงื่อนไขการเรียนรายวิชาศึกษาทั่วไปกลุ่มวิชาภาษาไทย ดังนี้

นักศึกษาต้องสอบผ่าน GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน จึงจะสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชา GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัยได้

เงื่อนไขการเรียนรายวิชาศึกษาทั่วไปกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. นักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติทุกหลักสูตรที่มีคะแนนสอบ WUTEP มากกว่าหรือเท่ากับ 33.5 คะแนน หรือแบบทดสอบอื่น ๆ ที่เทียบเท่าดังแสดงในตาราง จะสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้ แต่หากนักศึกษามีคะแนนสอบ WUTEP น้อยกว่า 33.5 คะแนนหรือแบบทดสอบอื่นๆที่เทียบเท่าดังแสดงในตาราง จะต้องลงเรียนรายวิชา GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน และต้องสอบรายวิชานี้ให้ผ่านจึงจะสามารถลงเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ หมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้

2. นักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติทุกหลักสูตรที่มีคะแนนสอบ TOEFL (Paper-Based) มากกว่าหรือเท่ากับ 498 คะแนน IELTS มากกว่าหรือเท่ากับ 6 WUTEP มากกว่าหรือเท่ากับ 73.5 คะแนน หรือแบบทดสอบอื่น ๆ ที่เทียบเท่าดังแสดงในตาราง ให้ยกเว้นการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษทั่วไปทั้งสามรายวิชา ดังนี้

2.1 GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

2.2 GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด

2.3 GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน

โดยให้เลือกเรียนรายวิชาทดแทน เพื่อให้มีจำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดในหลักสูตร

3. นักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติทุกหลักสูตรที่มีคะแนนสอบ TOEFL (Paper-Based) ระหว่าง 453 - 496 คะแนน IELTS เท่ากับ 5.5 WUTEP ระหว่าง 63.5 - 73 คะแนน หรือแบบทดสอบอื่น ๆ ที่เทียบเท่าดังแสดงในตาราง ให้สามารถยกเว้นไม่ต้องเรียนรายวิชาดังกล่าวข้างต้นได้สองรายวิชา โดยสามารถเลือกเรียนได้หนึ่งรายวิชาจากสามรายวิชาข้างต้นและให้เลือกเรียนรายวิชาทดแทนรายวิชาที่ยกเว้น เพื่อให้มีจำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดในหลักสูตร

4. นักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติทุกหลักสูตรที่มีคะแนนสอบ TOEFL (Paper-Based) ระหว่าง 417 - 450 คะแนน IELTS เท่ากับ 5 WUTEP ระหว่าง 59 - 63 คะแนน หรือแบบทดสอบอื่น ๆ ที่เทียบเท่าดังแสดงในตาราง ให้สามารถยกเว้นไม่ต้องเรียนรายวิชาดังกล่าวข้างต้นได้หนึ่งรายวิชา โดยสามารถเลือกเรียนได้สองรายวิชาจากสามรายวิชาข้างต้นและให้เลือกเรียนรายวิชาทดแทนรายวิชาที่ยกเว้นเพื่อให้มีจำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดในหลักสูตร

5. นักศึกษาต่างชาติที่มีสัญชาติของประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแรก นักศึกษาไทยที่จบการศึกษาชั้นมัธยมต้นและปลายจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแรกหรือโรงเรียนนานาชาติ และนักศึกษาต่างชาติที่ไม่ได้ถือสัญชาติของประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแรกแต่จบการศึกษาชั้นมัธยมต้นและปลายจากประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแรกให้ยกเว้นการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษทั่วไปทั้งสามรายวิชา

6. ในกรณีที่นักศึกษาได้รับการยกเว้นการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษทั่วไป นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาอื่นๆ ในหมวดภาษาอังกฤษทั่วไป หรือ ภาษาอื่น ๆ ทดแทนรายวิชาที่ได้รับการยกเว้นเพื่อให้มีจำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดในหลักสูตร ทั้งนี้การเลือกเรียนรายวิชาทดแทนขอให้เป็นดุลพินิจของหลักสูตรที่นักศึกษาสังกัดอยู่

1) กลุ่มวิชาภาษา **19 หน่วยกิต**

กลุ่มวิชาภาษาไทย

GEN64-011	ภาษาไทยพื้นฐาน Fundamental Thai	2(2-0-4)*
GEN64-111	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย	3(2-2-5)

Thai for Contemporary Communication

หมายเหตุ * ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร

กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ

GEN64-021	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English	2(2-0-4)*
GEN64-121	ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ English Communication Skills	2(2-0-4)
GEN64-122	ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด English Listening and Speaking	2(2-0-4)
GEN64-123	ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน English Reading and Writing	2(2-0-4)
GEN64-124	ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสนทนา English Conversation Skills	4(4-0-8)
GEN64-125	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ English for Academic Communication	3(3-0-6)
GEN64-126	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ English for Presentation	3(3-0-6)

หมายเหตุ * ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร

2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 6 หน่วยกิต

GEN64-131	ความเป็นไทยและพลเมืองโลก Thai Civilization and Global Citizen	3(3-0-6)
GEN64-132	ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์ Philosophy, Ethics and Critical Thinking	3(3-0-6)

3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 6 หน่วยกิต

GEN64-141	การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย Knowledge Inquiry and Research Methods	3(2-2-5)
GEN64-142	การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน Environmental Conservation and Global Warming	3(2-2-5)
GEN64-143	เทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์ Information Technology and Artificial Intelligence	3(3-0-6)*

หมายเหตุ * ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร

4) กลุ่มวิชาสหศาสตร์ 9 หน่วยกิต

GEN64-151	นวัตกรรมและผู้ประกอบการ	3(2-2-5)

	Innovation and Entrepreneurship	
GEN64-152	กีฬาและการออกกำลังกาย 1	2(1-2-3)
	Sports and Exercise I	
GEN64-153	กีฬาและการออกกำลังกาย 2	2(1-2-3)
	Sports and Exercise II	
GEN64-154	เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย	2(2-0-4)
	Technique Communication in Contemporary World	

ข. หมวดวิชาเฉพาะ **124 หน่วยกิต**

1) กลุ่มวิชาแกน **20 หน่วยกิต**

ITD62-111	การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล	2(0-4-2)
	Documentation management and data processing	
MAG62-101	การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ	2(0-4-2)
	Graphic design for Presentation	
MAG62-102	การวาดเส้น	3(1-4-4)
	Drawing	
MAG62-103	องค์ประกอบศิลป์	3(1-4-4)
	Art Composition	
MAG62-104	หลักการใช้สี	3(1-4-4)
	Principle of Color Usage	
MAG62-201	ดิจิทัลอาร์ท	3(1-4-4)
	Digital Arts	
MAG62-202	คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน	4(2-4-6)
	Mathematics and Physics for Game and Animation Programming	

2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ **73 หน่วยกิต**

2.1) กลุ่มวิชาพื้นฐานศิลปะ **4 หน่วยกิต**

MAG62-111	ศิลปะวิจักษณ์	2(2-0-4)
	Art Appreciation	
MAG62-119	ดนตรีวิจักษณ์	2(2-0-4)
	Music Appreciation	

2.2) กลุ่มวิชาศิลปะประยุกต์ **20 หน่วยกิต**

MAG62-113	การวาดและลงสีดิจิทัล Digital Drawing and Painting	4(2-4-6)
MAG62-114	พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน Screenplay Writing Fundamental for Animation	2(2-0-4)
MAG62-116	การออกแบบตัวละคร Character Designing	4(2-4-6)
MAG62-117	การเขียนบทภาพ Storyboarding	3(1-4-4)
MAG62-213	การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน Acting for Animation	3(1-4-4)
MAG62-312	ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน Scoring and Sound for Animation	4(3-2-7)
2.3) กลุ่มวิชาพื้นฐานเทคโนโลยี		**14 หน่วยกิต**
MAG62-112	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย Multimedia Technology	2(2-0-4)
MAG62-115	การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล Creative Thinking in Digital Era	2(2-0-4)
MAG62-118	การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี Problem Solving and Algorithm	4(4-0-8)
MAG62-311	อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน Game and Animation Industry	2(2-0-4)
MAG62-314	การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์ Digital Entrepreneurship and Asset Management	4(4-0-8)
2.4) กลุ่มวิชาเทคโนโลยีประยุกต์		**35 หน่วยกิต**
MAG62-211	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ Computer 2D Animation	4(2-4-6)
MAG62-212	การขึ้นรูป 3 มิติ 3D Modeling	4(2-4-6)

MAG62-214	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ Human Computer Interaction	2(1-2-3)
MAG62-215	เกมเบื้องต้น Game Introduction	2(2-0-4)
MAG62-216	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ Computer 3D Animation	4(2-4-6)
MAG62-217	เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ Motion Capture Technology	3(0-6-3)
MAG62-218	เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน Mixed Reality Technology	4(3-2-7)
MAG62-313	สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม* Seminar in Multimedia Technology, Animation and Game	2(2-0-4)
MAG62-315	โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1 Multimedia Technology, Animation and Game Project I	4(1-6-5)
MAG62-411	โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 Multimedia Technology, Animation amd Game Project II	6(0-12-6)

3) กลุ่มวิชาเอกเลือก **14 หน่วยกิต**

3.1) กลุ่มวิชาศิลปะและแอนิเมชัน

MAG62-221	ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น Introduction to Animation Film	2(2-0-4)
MAG62-222	การปั้น Sculpting	2(1-2-3)
MAG62-223	การสร้างภาพยนตร์สต็อปโมชัน Stop Motion Film Making	2(1-2-3)
MAG62-224	การเขียนภาพมนุษย์และสัตว์ Human and Animal Drawing	3(1-4-4)
MAG62-225	สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ Special Effect and Visual Effect	3(1-4-4)

MAG62-321	กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา Graphic and Animation for Advertising	4(2-4-6)
MAG62-322	การออกแบบงานแอนิเมชัน Animation Designing	4(2-4-6)
MAG62-323	การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน Voice Acting for Animation	3(1-4-4)
MAG62-324	การผลิตงานแอนิเมชัน Animation Production	4(2-4-6)
MAG62-325	เทคนิคการซ้อนภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต Composition Technique for Post Production	3(1-4-4)
MAG62-326	แมชมูฟ Match Move	3(1-4-4)
MAG62-421	พื้นผิว การจัดแสงและเรนเดอร์สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ Shading, Lighting and Rendering for 3D Animation	3(1-4-4)
MAG62-422	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานแอนิเมชัน Animation Programming	3(1-4-4)
MAG62-423	การขึ้นรูป 3 มิติขั้นสูง Advanced 3D Modeling	3(1-4-4)
MAG62-424	การควบคุมกระดูกขั้นสูงสำหรับงานแอนิเมชัน Advanced Skeleton Control for Animation	3(1-4-4)
MAG62-425	การวาดและลงสีดิจิทัลขั้นสูง Advanced Digital Painting	3(1-4-4)
MAG62-426	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 Special Topics in Animation I	2(1-2-3)
MAG62-427	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2 Special Topics in Animation II	2(0-4-2)

3.2) กลุ่มวิชาเกมและเทคโนโลยี

MAG62-226	เทคโนโลยีความจริงเสมือน	4(3-2-7)

	Virtual Reality Technology	
MAG62-227	การออกแบบเกม	3(1-4-4)
	Game Designing	
MAG62-228	โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน	4(3-2-7)
	Data Structure for Game and Animation	
MAG62-327	การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์	3(1-4-4)
	Computer Game Programming	
MAG62-328	การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย	3(1-4-4)
	Mobile Game Programming	
MAG62-329	เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง	4(3-2-7)
	Augmented Reality Technology	
MAG62-330	การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสานโลกจริง	3(1-4-4)
	Game Programming on Augmented Reality Environment	
MAG62-331	การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย	4(3-2-7)
	Mobile Graphic Programming	
MAG62-332	เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ	4(3-2-7)
	Web 3D Technology	
MAG62-333	ระบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้	2(0-4-2)
	User Interface System	
MAG62-334	การออกแบบปฏิสัมพันธ์	2(0-4-2)
	Interaction Design	
MAG62-428	การโปรแกรมเกมออนไลน์	3(1-4-4)
	Online Game Programming	
MAG62-429	หัวข้อพิเศษด้านเกม 1	2(1-2-3)
	Special Topics in Game I	
MAG62-430	หัวข้อพิเศษด้านเกม 2	2(0-4-2)
	Special Topics in Game II	
MAG62-431	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1	4(4-0-8)

Special Topics in Multimedia Technology I

MAG62-432 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2 4(3-2-7)

Special Topics in Multimedia Technology II

MAG62-433 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 3 2(0-4-2)

Special Topics in Multimedia Technology III

MAG62-434 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 4 2(2-0-4)

Special Topics in Multimedia Technology IV

3.3) กลุ่มวิชากราฟิกอาร์ท

MAG62-229 โมชันกราฟิก 3(1-4-4)

Motion Graphic

MAG62-230 การออกแบบกราฟิก 3(1-4-4)

Graphic Design

MAG62-335 การออกแบบระบบป้าย 3(1-4-4)

Signage System Design

MAG62-336 การออกแบบตัวอักษรและการจัดวาง 3(1-4-4)

Font and Layout Design

MAG62-435 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 1 4(4-0-8)

Special Topics in Graphic Art I

MAG62-436 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 2 4(3-2-7)

Special Topics in Graphic Art II

MAG62-437 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 3 2(0-4-2)

Special Topics in Graphic Art III

MAG62-438 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 4 2(2-0-4)

Special Topics in Graphic Art IV

4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา **17 หน่วยกิต**

MAG62-390 เตรียมสหกิจศึกษา 1(0-2-1)

Pre-Cooperative Education

MAG62-491 สหกิจศึกษา1 8(0-40-0)

Cooperative Education1

MAG62-492 สหกิจศึกษา2 8(0-40-0)

Cooperative Education2

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี **8 หน่วยกิต**

ให้เลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ความหมายของเลขรหัสรายวิชา

รหัสวิชาของหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ประกอบด้วยตัวอักษรสามตัว ต่อด้วยตัวเลขปี พ.ศ. ที่ปรับปรุงหลักสูตร และตัวเลขสามตัว ซึ่งรหัสหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม คือ MAG62

1) ความหมายของรหัสรายวิชาตัวอักษรที่ปรากฏในเล่มหลักสูตร

GEN	หมายถึง	General Education (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป)
ITD	หมายถึง	Information Technology and Digital Innovation
MAG	หมายถึง	Multimedia Technology, Animation and Game

โดยตัวเลข 62 หลังรหัสตัวอักษร หมายถึง ปี พ.ศ. ที่ปรับปรุงหลักสูตร

2) ความหมายของเลขรหัสวิชา

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

3) ลำดับกลุ่มวิชาในสาขา (หลักที่ 2)

0	หมายถึง	กลุ่มวิชาแกน
1	หมายถึง	กลุ่มวิชาเอกบังคับ
2, 3	หมายถึง	กลุ่มวิชาเอกเลือก

3.1.4 แผนการศึกษา

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (รวม 172 หน่วยกิต) เครื่องหมาย * คือ รายวิชาศึกษาทั่วไปที่นักศึกษาสอบไม่ผ่านและต้องลงทะเบียนเรียน

ปี	ภาคการศึกษาที่ 1	ภาคการศึกษาที่ 2	ภาคการศึกษาที่ 3
1	*GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน 2(2-0-4) *GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2(2-0-4) *GEN64-143 เทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 3(2-2-5) **GEN64-121** ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2(2-0-4) GEN64-131 ความเป็นไทยและพลเมืองโลก 3(3-0-6) GEN64-152 กีฬาและการออกกำลังกาย 1 2(1-2-3) MAG62-102 การวาดเส้น 3(1-4-4) MAG62-111 ศิลปะวิจักษณ์ 2(2-0-4)	GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด 2(2-0-4) GEN64-132 ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์ 3(3-0-6) GEN64-151 นวัตกรรมและผู้ประกอบการ 3(2-2-5) GEN64-153 กีฬาและการออกกำลังกาย 2 2(1-2-3) MAG62-103 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4) MAG62-104 หลักการใช้สี 3(1-4-4) MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4)	GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน 2(2-0-4) GEN64-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน 3(2-2-5) GEN64-141 การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย 3(2-2-5) GEN64-154 เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย 2(2-0-4) ITD62-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2) MAG62-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6) MAG62-215 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4)
	รวม 15 หน่วยกิต	**รวม 18 หน่วยกิต**	**รวม 18 หน่วยกิต**
2	GEN64-124 ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสนทนา 4(4-0-8) MAG62-117 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4) MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6) MAG62-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6) MAG62-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6)	GEN64-125 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(3-0-6) MAG62-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2(2-0-4) MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8) MAG62-201 ดิจิทัลอาร์ท 3(1-4-4) MAG62-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4) MAG62-216 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6)	GEN64-126 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ 3(3-0-6) MAG62-119 ดนตรีวิจักษณ์ 2(2-0-4) MAG62-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6) MAG62-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3) MAG62-217 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว 3(0-6-3) MAG62-218 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4 (3-2-7)
	รวม 19 หน่วยกิต	**รวม 19 หน่วยกิต**	**รวม 18 หน่วยกิต**
3	MAG62-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ 2(0-4-2) MAG62-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4) MAG62-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 6 หน่วยกิต	MAG62-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4) MAG62-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2(2-0-4) MAG62-314 การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์ 4(4-0-8) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 4 หน่วยกิต (สำหรับวิชาเลือกเสรีปัญญาประดิษฐ์)	MAG62-315 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม1 4(1-6-5) MAG62-390 เตรียมสหกิจศึกษา 1(0-2-1) MAG62-XXX วิชาเอกเลือก 4 หน่วยกิต XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต
	รวม 14 หน่วยกิต	**รวม 16 หน่วยกิต**	**รวม 11 หน่วยกิต**
4	MAG62-411 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 6(0-12-6) XXX-XXX วิชาเลือกเสรี 2 หน่วยกิต	MAG62-491 สหกิจศึกษา1 8(0-40-0)	MAG62-492 สหกิจศึกษา2 8(0-40-0)
	รวม 8 หน่วยกิต	**รวม 8 หน่วยกิต**	**รวม 8 หน่วยกิต**

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป **40 หน่วยกิต**

GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน **2(2-0-4)***

Fundamental Thai

รายวิชานี้เป็นการสอบวัดความรู้พื้นฐานภาษาไทย 3 ด้าน ได้แก่ หลักภาษาไทย วรรณคดีไทย และการใช้ภาษาไทย โดยหลักภาษาไทยครอบคลุมเนื้อหาได้แก่ ธรรมชาติของภาษา อักษรสามหมู่ สระ การผันวรรณยุกต์ พยางค์ ชนิดของคำ การสร้างคำ และประโยคชนิดต่าง ๆ วรรณคดีไทยครอบคลุมเนื้อหาได้แก่ ความรู้เบื้องต้นทางวรรณคดี ความเข้าใจวรรณคดีระดับก่อนอุดมศึกษา และการตีความ ส่วนการใช้ภาษาไทยครอบคลุมเนื้อหาเรื่องระดับของภาษา การจับใจความสำคัญ การย่อความสรุปความ การอธิบายความ การฟังอย่างมีวิจารณญาณ การพูดอย่างมีศิลปะ การใช้สำนวนไทย และคำราชาศัพท์

This course is a fundamental Thai test required to take a test on 3 categories of Fundamental Thai include Thai Grammar, Thai Literatures and Thai Usage; Thai Grammar covers natural language, 3 groups of Thai alphabets, vowels, order of tone marks, syllable, genre of words, word creation and genre of sentences; Thai literatures cover basic knowledge of literatures, the understanding of pre - university education literatures and interpretation; Thai usage covers orders of language, comprehension, recapitulation, explanation, judgmental listening, oratory, Thai idiom usage and Royal Register.

หมายเหตุ * วิชานี้ไม่นับหน่วยกิต และนักศึกษาทุกคนต้องสอบ GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน ในช่วงก่อนเริ่มเรียนภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ต้องเข้าเรียนเสริมและทดสอบรายวิชา GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชา GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัยได้

GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย **3(2-2-5)**

Thai for Contemporary Communication

วิชาบังคับก่อน: GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน

Prerequisite: GEN64-011 Fundamental Thai

เข้าใจและพัฒนาทักษะทางภาษาไทยทั้งการรับสารและส่งสาร โดยในด้านการรับสารสามารถพัฒนาทักษะการจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านและที่ฟัง การวิเคราะห์เชื่อมโยงประเด็นย่อย ๆ จากเรื่องที่ฟังและอ่านจนเข้าใจและสามารถยกระดับเป็นความรู้ใหม่ การเสนอข้อคิดเห็นหรือให้คุณค่าต่อเรื่องที่อ่านและฟังได้อย่างมีเหตุผลและสอดคล้องกับคุณค่าทางสังคม ในด้านการส่งสารสามารถพัฒนาทักษะการนำเสนอความคิดผ่านการพูดและการเขียนได้อย่างมีประเด็นสำคัญและส่วนขยายที่ช่วยให้ประเด็นความคิดชัดเจนและเป็นระบบ

การเขียนหนังสือราชการ การนำข้อมูลทางสังคมมาประกอบสร้างเป็นความรู้หรือความคิดที่ใหญ่ขึ้น การพูดและการเขียนเพื่อนำเสนอความรู้ทางวิชาการที่เป็นระบบและน่าเชื่อถือ

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

GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2(2-0-4)*

Fundamental English

รายวิชานี้เป็นการสอบวัดความรู้ทางภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาใหม่ระดับปริญญาตรี มีเนื้อหาครอบคลุมไวยากรณ์พื้นฐาน คำศัพท์ และรูปแบบภาษาเบื้องต้นที่ใช้ในการสนทนาในชีวิตประจำวันและภาษาที่ใช้ในห้องเรียน ซึ่งหากนักศึกษาสอบรายวิชานี้ไม่ผ่าน ต้องเข้ารับการเรียนเสริมและสอบใหม่จนกว่าจะได้รับระดับคะแนนผ่าน

This course is a fundamental English test required for all undergraduate students entering the university. It focuses on introductory English grammars, vocabularies and basic language patterns needed for everyday life and classroom settings. If students fail the final test, they are required to take the course and retake the test until they receive the satisfactory (passing) grade.

หมายเหตุ * วิชานี้ไม่นับหน่วยกิต และนักศึกษาทุกคนต้องสอบ GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในช่วงก่อนเริ่มเรียนภาคการศึกษาที่ 1 หรือตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ต้องเข้าเรียนเสริมและทดสอบรายวิชา GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน จนกว่าจะผ่านเกณฑ์ (S) จึงจะสามารถลงทะเบียนเรียนกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้

GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2(2-0-4)

English Communication Skills

วิชาบังคับก่อน: GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

Prerequisite: GEN64-021 Fundamental English

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ (การฟังและการอ่าน) และทักษะการใช้ภาษา (การพูดและการเขียน) ด้วยวิธีการสอนแบบบูรณาการ การพัฒนาด้านคำศัพท์และไวยากรณ์ และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง การฝึกสนทนาและสื่อสารอย่างต่อเนื่องได้เป็นธรรมชาติด้วยกลยุทธ์ทางการสื่อสารที่หลากหลาย รวมทั้งการฝึกทักษะการเขียนย่อหน้าสั้น ๆ หรือเรียงความแบบง่าย

This course aims at developing students' receptive skills (listening and reading) and productive skills (speaking and writing) through integrated methods. It also develops students' sub-skills such as grammar and vocabulary, and encourages independent learning. Additionally, students will be able to hold a conversation naturally, using a number of communication strategies. They will also learn basic writing techniques required to write a paragraph.

.

GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด 2(2-0-4)

English Listening and Speaking

วิชาบังคับก่อน: GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

Prerequisite: GEN64-021 Fundamental English

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ โดยฝึกการออกเสียงและฝึกทักษะการฟังผ่านบทสนทนาและบทพูดต่าง ๆ รวมทั้งการพัฒนาทักษะการพูดผ่านการอภิปรายกลุ่ม และการบันทึกวีดิทัศน์บทพูด และการส่งเสริมทักษะทางภาษาจากไวยากรณ์เบื้องต้น

This course focuses on the practice of English listening and speaking skills. It provides training in pronunciation and opportunities to improve listening using dialogues and monologues. Additionally, there is ample opportunity to improve speaking skills through group discussions and short video recordings. In order to strengthen language, it also reinforces basic grammar.

GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน 2(2-0-4)

English Reading and Writing

วิชาบังคับก่อน: GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

Prerequisite: GEN64-021 Fundamental English

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนในระดับมหาวิทยาลัยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนไปสู่บริบทที่ยากขึ้น โดยเน้นการฝึกทักษะการอ่านบทความและฝึกทักษะงานเขียนต่าง ๆ โดยผู้สอนแนะนำวิธีการและโครงสร้าง รวมทั้งการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจเพื่อเขียนย่อหน้าและเรียงความสั้น ๆ

This course develops students' reading and writing skills at university level through a wide range of exercises and activities. In this course, students build on the reading and writing skills they have learned in earlier school years to progress toward a more advanced level of literacy. The emphasis is on text-based, theme-based reading and writing assignments. Lecturers guide students through the reading and writing process, which requires critical thinking and decision-making for writing effective paragraphs and essays.

GEN64-124 ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสนทนา 4(4-0-8)

English Conversation Skills

วิชาบังคับก่อน: 1. GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ และ

2. GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด และ

3. GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน

Prerequisite: 1. GEN64-121 English Communication Skills and

2. GEN64-122 English Listening and Speaking and

3. GEN64-123 English Reading and Writing

รายวิชานี้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการสนทนาและทักษะการออกเสียงในบริบทเชิงวิชาการและวิชาชีพ ผู้เรียนจะสามารถระบุจุดอ่อนเรื่องการออกเสียงและพัฒนาความเข้าใจภาษาอังกฤษ รวมทั้งฝึกฝนการพูดในระดับความยากง่ายที่แตกต่างกันผ่านสื่อโสตที่นำเสนอการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง รายวิชานี้มุ่งเน้นการฝึกทักษะการพูดเป็นหลัก ทักษะการฟัง การอ่าน และการเขียนเป็นทักษะรอง

This course builds students' competencies in English conversation and pronunciation skills in both academic and professional environments. Students will be able to identify their pronunciation challenges, improve their English comprehensibility, and practice speaking through a variety of level-appropriate tasks and exposures to authentic English audio-video files. This course focuses primarily on speaking skills in which listening, reading, and writing serve as the sub-skills.

GEN64-125 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(3-0-6)

English for Academic Communication

วิชาบังคับก่อน: 1. GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ และ

2. GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด และ

3. GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน

Prerequisite: 1. GEN64-121 English Communication Skills and

2. GEN64-122 English Listening and Speaking and

3. GEN64-123 English Reading and Writing

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาความรู้และทักษะภาษาอังกฤษสำหรับการสื่อสารทางวิชาการและวิชาชีพที่มีประสิทธิภาพในสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ หรือ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรือ มนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ ผู้เรียนจะได้รับการฝึกฝนกลยุทธ์และทักษะที่จำเป็นในการสื่อสารในสถานการณ์จริง ผู้เรียนจะได้รับการฝึกทักษะการสรุปความ วิพากษ์ และการเขียนบทความ รวมถึงพัฒนาทักษะการสื่อสารในบริบทวิชาการและวิชาชีพ

This course aims to develop students' English language knowledge and skills for effective academic and professional communication in the field of Health Sciences, or Sciences and Technology, or Humanities and Social Sciences. It provides students with various strategies and skills that are relevant to real-world communication. Thus, not only do students learn to summarize, critique, and write an article, but they also learn how to communicate purposely in various academic and professional settings.

GEN64-126 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ 3(3-0-6)

English for Presentation

วิชาบังคับก่อน: 1. GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ และ

2. GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด และ

3. GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน

Prerequisite: 1. GEN64-121 English Communication Skills and

2. GEN64-122 English Listening and Speaking and

3. GEN64-123 English Reading and Writing

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน โดยเน้นการฝึกใช้ไวยากรณ์ และคำศัพท์เฉพาะภาษาอังกฤษที่ใช้ในการนำเสนองานในสายวิชาของผู้เรียนในสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ หรือ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรือ มนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีการเตรียมความพร้อมทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับการนำเสนองาน อีกทั้งเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในทักษะต่าง ๆ ใน ศตวรรษที่ 21 เพื่อ ใช้ในการนำเสนองานด้วยปากเปล่าอย่างมีแบบแผนและประสิทธิภาพ

This course aims at developing the four essential English skills - listening, speaking, reading and writing - while focusing on essential grammar and terminology specific to the presentation in the field of Health Sciences, or Sciences and Technology, or Humanities and Social Sciences. It also equips students with the necessary 21st century skills to build an effective structure and delivery of oral presentations.

GEN64-131 ความเป็นไทยและพลเมืองโลก 3(3-0-6)

Thai Civilization and Global Citizen

รายวิชานี้ศึกษาแนวคิดและกระบวนการพัฒนาวิถีความเป็นไทยทั้งทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมจากอดีตถึงปัจจุบันที่ก่อให้เกิดความศิวิไลซ์ของความเป็นไทยที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของสังคม รวมทั้งการศึกษาพัฒนาการของสังคมโลกที่มุ่งเน้นคุณค่าของสิทธิมนุษยชนและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ โดยเฉพาะการเคารพความแตกต่าง ความหลากหลายทางสังคม การยึดหลักธรรมาภิบาลและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ โดยอธิบายให้เห็นถึงการเชื่อมโยงของวิถีสังคมไทยกับความเป็นพลเมืองโลก

This course studies concepts and processes of Thai civilization, covering dimensions of politics, economy, society, and culture from the past to the present. Topics reflect the origins of social identity within Thai civilization and concepts of global citizen development. The course focuses on global values such as Human Rights, Human Dignity, and Human Equality, including respect for individual differences, social diversity, principles of good governance and peaceful coexistence. Students examine connections between Thai civilization and its role in the development of a global citizen.

GEN64-132 ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์ 3(3-0-6)

Philosophy, Ethics, and Critical Thinking

รายวิชานี้ศึกษาปัญหาพื้นฐานและปัญหาทั่วไปของสังคมมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ดำรงอยู่ ความรู้ ค่านิยม เหตุผล จิตใจและภาษาเพื่อให้เข้าใจความสำคัญของปรัชญาต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ในส่วนของจริยศาสตร์จะมุ่งเน้นศึกษาในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาทางศีลธรรมที่ให้ความสำคัญกับการรับรองความถูกและความผิดของการกระทำ และการศึกษากรอบความคิดของจริยศาสตร์เชิงปทัสถาน รวมทั้งการศึกษาหลักการและกระบวนการวิเคราะห์จากความจริงเชิงวัตถุวิสัยเพื่อนำไปสู่การใช้ดุลยพินิจในการตัดสินใจทั้งนี้โดยยึดหลักเหตุผล และการวิเคราะห์โดยปราศจากอคติหรือการประเมินความจริงจากหลักฐานเชิงประจักษ์

This course examines the fundamental cognitive and philosophical problems related to human society, including existence, knowledge, values, reason, mind, and language. Students gain a more in-depth understanding of the importance of philosophy in human life. Students learn the importance of moral philosophy and the conceptual framework of ethics. Principles and processes of objective truth and reason-based decision making, bias-free analysis, and evidence-based evaluation complete the course's overview.

GEN64-141 การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย 3(2-2-5)

Knowledge Inquiry and Research Methods

รายวิชานี้ศึกษาแนวคิดและกระบวนการในการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการค้นคว้า ทั้งความรู้จากการฟัง การอ่าน การถกเถียง การสังเกตการณ์ การคิดและการวิจัย ทั้งนี้โดยมุ่งเน้นการแสวงหาความรู้เชิงประจักษ์ ยึดหลักความสมเหตุสมผล ที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ รวมทั้งการศึกษาระเบียบวิธีการวิจัยเพื่อให้นักศึกษามีศักยภาพในการค้นคว้าเชิงวิชาการ มีความสามารถในการตั้งโจทย์การวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และการประเมินค่าด้วยหลักสถิติเบื้องต้น ความสามารถในการเขียนรายงานเชิงวิชาการที่แสดงผลการค้นพบอย่างเป็นระบบและมีการอ้างอิงทางวิชาการอย่างถูกต้อง

This course examines the concepts and processes of knowledge-inquiry. Students develop the ability of knowledge inquiry by listening, reading, debating, observing, thinking and conducting research studies through evidence-based investigations, systematic analysis, and principles of reasoning. Research methodology is actively used during the course to develop skills required for academic research. Skills covered include research questioning, data gathering, data analysis by using basic statistics, and the creation of an adequately referenced report.

GEN64-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน 3(2-2-5)

Environmental Conservation and Global Warming

รายวิชานี้ศึกษากรอบแนวคิด หลักการ กระบวนการและความสำคัญในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพื่ออนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติของโลกให้มีความยั่งยืน และเพื่อให้สิ่งมีชีวิตดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีคุณภาพ และศึกษาแนวคิดในการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว โดยให้คำนึงถึงการใช้พลังงาน การใช้น้ำ การจัดการของเสียและการคมนาคมขนส่งที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการศึกษาสาเหตุและผลกระทบของสภาวะโลกร้อน และบทบาทขององค์การระหว่างประเทศและการเมืองระหว่างประเทศในการแก้ไขปัญหาโลกร้อน

This course provides a conceptual framework, principles, processes and rationales for sustainable environmental conservation and quality living. Students study activities for environmental protection through the use of environmentally friendly processes in energy and water consumption, waste management, and transportation management. Topics include the examination of global warming's causes and effects and the roles of international organizations and politics in solving global warming problems.

GEN64-143 เทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6)*

Information Technology and Artificial Intelligence

รายวิชานี้ศึกษาความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันและแนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคดิจิทัล

อาทิ ในด้านการแพทย์ ด้านการศึกษา ด้านการเกษตร ด้านอุตสาหกรรม ด้านบันเทิง ด้านการทหาร ด้านการเงิน รวมถึงความเป็นอยู่ในอนาคต รูปแบบของเทคโนโลยีใหม่ที่เปลี่ยนแปลงโลกที่จะมาทดแทนหรือช่วยในการทำงานของมนุษย์ เช่น อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง บล็อกเชน เทคโนโลยีทางการเงิน เงินตราดิจิทัล การพิมพ์ 3 มิติ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ความเป็นจริงเสริม ปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้ของเครื่องจักร การเรียนรู้เชิงลึก เทคโนโลยีหุ่นยนต์ การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ และยานยนต์อัจฉริยะ

This course deals with the advancement and future trends of information technology, including the roles of information technology in the digital era such as medicine, education, agriculture, industry, entertainment, military, finance and lifestyles in the future. It incorporates study of direct and disruptive impact of information technology in the workplace along its avenues of Internet of Things (IoT), Blockchain, Fintech, digital currency, 3D printing, virtual reality, augmented reality, artificial intelligence, machine learning, deep learning, robotics, big data analytics and intelligent vehicles.

หมายเหตุ * วิชานี้ไม่นับหน่วยกิต นักศึกษาสามารถสอบ Placement Test ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศตามวันเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด หากสอบไม่ผ่านให้เรียนรายวิชานี้ โดยระบบ MOOC (Massive Open Online Courseware) ให้ผ่านตามเกณฑ์ ผลการศึกษาเป็นระบบ S/U

GEN64-151 นวัตกรรมและผู้ประกอบการ 3(2-2-5)

Innovation and Entrepreneurship

รายวิชานี้ศึกษาแนวคิดและกระบวนการในการออกแบบ การแนะนำสินค้าใหม่ และการดำเนินธุรกิจใหม่ที่เป็นผลผลิตจากนวัตกรรมโดยมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ ทักษะ และความเข้าใจ เกี่ยวกับการนำแนวคิดเชิงนวัตกรรมการผลิตสินค้าใหม่หรือกระบวนการผลิตแบบใหม่มาใช้ในการสร้างธุรกิจใหม่ให้สำเร็จ หรือการช่วยให้ธุรกิจที่มีอยู่สามารถเติบโตและขยายตัวได้ ด้วยการใช้ความรู้ทางการจัดการตลาด การเงิน การปฏิบัติการ และห่วงโซ่อุปทาน ที่เป็นความรู้พื้นฐานในการบริหารงานให้สำเร็จ

This course enables the students to launch a business startup for innovative products and services. The main aim is to develop the essential knowledge, skills, and understanding of creative ideas for new products and processes to succeed in a business venture. Necessary business management, marketing, financial, operation and supply chain techniques that ensure business growth form the core of discussion and review materials.

GEN64-152 กีฬาและการออกกำลังกาย 1 2(1-2-3)

Sports and Exercise I

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาสุขภาพ สมรรถภาพทางกาย ทักษะกีฬาพื้นฐานประเภทบุคคลชนิดต่าง ๆ มีทักษะกีฬาและการออกกำลังกายได้อย่างถูกต้องตามหลักการทางพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและการกีฬา

This course aims at developing students' health, physical fitness, and basic individual sport skills. The students can enhance exercise and sport skills by following the physical education and sports science and exercise principal.

GEN64-153 กีฬาและการออกกำลังกาย 2 2(1-2-3)

Sports and Exercise II

รายวิชานี้มุ่งเน้นการพัฒนาสุขภาพ สมรรถภาพทางกาย ทักษะกีฬาพื้นฐานประเภททีม ชนิดต่าง ๆ มีทักษะกีฬาและการออกกำลังกายได้อย่างถูกต้องตามหลักการทางพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและการกีฬา

This course aims at developing students' health, physical fitness, and basic team sport skills. The students can enhance exercise and sport skills by following the physical education and sports science and exercise principal.

GEN64-154 เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย 2(2-0-4)

Technique Communication in Contemporary World

รายวิชานี้มุ่งเน้นการนำเสนองานในสายวิชาชีพ การใช้เทคนิคและการสื่อสารแบบดิจิทัล มีทักษะ เทคนิค การใช้สื่อ อุปกรณ์ การสื่อสาร กับ อาชีพต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบัน มีทักษะในการวางตัวและเข้าสังคม สามารถแก้ไขปัญหาและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

The primary focus of this course is on techniques for effective communication in contemporary world. This is done by practicing various communication skills and techniques needed for digital communication. This course will also develop students' personal outlook by enhancing skills in interacting and socializing, problem-solving, in order to work with others effectively.

ข. หมวดวิชาเฉพาะ 124 หน่วยกิต

1) กลุ่มวิชาแกน 20 หน่วยกิต

ITD62-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2)

Documentation management and data processing

รายวิชานี้ครอบคลุมเนื้อหาดังนี้ การใช้โปรแกรมประมวลผลคำเพื่อจัดการงานเอกสารเชิงวิชาการ การจัดการเอกสารในการทำงานเป็นกลุ่ม การสร้างฟอร์ม การส่งจดหมายเวียน การใช้โปรแกรมตารางคำนวณอิเล็กทรอนิกส์ การสร้างและจัดการแผ่นงานและสมุดงาน การจัดการเซลล์และช่วง การจัดการตาราง การประยุกต์ใช้งานสูตรและฟังก์ชัน การสร้างแผนภูมิและวัตถุ การจัดการและแชร์สมุดงาน การใช้รูปแบบและโครงร่างที่กำหนดเอง การสร้างสูตรขั้นสูง และการสร้างแผนผังและตารางขั้นสูง

This course includes the following topics: the use of word processing software to manage academic documents, document management of working groups, creating form, mail merging, using spreadsheets program, creating and managing worksheets and workbooks, managing cells and ranges, managing tables, applying formulas and functions, creating charts and objects, managing and sharing workbooks, applying custom formats and layouts, creating advanced formulas, and creating advanced charts and tables.

MAG62-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ 2(0-4-2)

Graphics design for Presentation

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับเทคนิคการออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ หลักการในการออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ การเตรียมข้อมูลสำหรับการออกแบบกราฟิก และการใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อการสร้างกราฟิก

This topic is related to the graphic design techniques for presentation, principles of graphic design for presentation, data preparation for graphic design and the use of application programs for creating graphics.

MAG62-102 การวาดเส้น 3(1-4-4)

Drawing

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะการวาดเส้น ซึ่งครอบคลุมหัวข้อการใช้เส้น แสง รูปร่าง ปริมาตรรูปทรง พื้นผิว สัดส่วน ทัศนียภาพ และพื้นที่ ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่ใช้ในการวาดภาพกับการรับรู้ ฝึกปฏิบัติการวาดภาพหุ่นนิ่ง คน ทิวทัศน์ และงานสถาปัตยกรรม การวิเคราะห์ คลี่คลายรูปทรงที่ซับซ้อนออกเป็นรูปทรงพื้นฐาน

This cours is intended to develop student’s understanding and skills in drawing. It provides topics on the use of line; light; shape; volume; form; texture; proportion; perspective and space and relationship of these elements to human perception; studio problems involving drawing in still life, human figure; scenery and architecture; analyzing and deforming complex shape into simple shape.

MAG62-103 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4)

Art Composition

เรียนรู้คุณสมบัติขององค์ประกอบศิลป์ จุด เส้น รูปร่างและรูปทรง บริเวณว่างและมิติ พื้นผิว ลวดลาย น้ำหนัก เอกภาพ ความสมดุล รวมไปถึงวิธีการสร้างองค์ประกอบภาพ จุดเด่น ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ขนาด สัดส่วน และการจัดองค์ประกอบ 2 มิติและ 3 มิติ

Studying of fundamental art elements such as points lines shapes and forms space and dimension textures patterns including composition art such as, values unity balance, dominance, harmony, contrast, size, property, composition in 2 or 3 dimensions.

MAG62-104 หลักการใช้สี 3(1-4-4)

Principle of Color Usage

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจหลักการใช้สี ซึ่งครอบคลุมหัวข้อคุณลักษณะของสี วงจรสี ค่าน้ำหนักของสี แสง เงา และมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการสร้างภาพโดยการใช้สีเอกรงค์ การสร้างภาพโดยการใช้สีกลมกลืน หรือใช้สีขัดกัน การบอกระยะของภาพด้วยสี การใช้สีเพื่อสร้างจุดเด่นของภาพ การใช้สีเพื่อสร้างอารมณ์ของภาพ

This course is intended to develop student’s understanding in principle of color usage. It provides topics on characteristics of colors; color wheel; color value; light; shade and shadow. It also intended to develop student’s skills in the artwork creation by monochromatic colors or complimentary colors; depth creation by colors; focal point creation by colors; emotional creation by colors.

MAG62-201 ดิจิทัลอาร์ท 3(1-4-4)

Digital Arts

เรียนรู้การเตรียมงานออกแบบสำหรับส่งต่อไปยังการทำสื่ออื่นๆ ใช้โปรแกรมเพื่อสร้างงานกราฟิก การออกแบบภาพตัดทอนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เบื้องต้น การวิเคราะห์การออกแบบเพื่อตอบโจทย์ การเขียนดีไซน์บรีฟ ศึกษารูปแบบการออกแบบกราฟิกต่างๆ รวมไปถึงการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

Studying of preparing artworks for multimedia, practicing graphic design program, symbol design, basic printing design. Design analysis for brief writing, styles of graphic design study, including corporate identity design

MAG62-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6)

Mathematics and Physics for Game and Animation Programming

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะทางด้านคณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน ซึ่งครอบคลุมหัวข้อ เวคเตอร์ เมทริกซ์ ระบบพิกัดฉาก 3 มิติ วัตถุแข็งแกร่ง การเคลื่อนที่ จุดศูนย์ถ่วงวัตถุ ความสมดุลของวัตถุ แสงและการสะท้อน

This course is intended to develop student's understanding and skills in mathematics and physics for game and animation programming. It provides topics on vector; matrix; three dimensions; rigid body; motion; center of gravity; light and reflection.

2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ **73 หน่วยกิต**

2.1) กลุ่มวิชาพื้นฐานศิลปะ **4 หน่วยกิต**

MAG62-111 ศิลปะวิจักษณ์ 2(2-0-4)

Art Appreciation

วิชานี้เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์แนวคิดและสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงานที่สำคัญซึ่งรวมทั้งศิลปินที่มีความโดดเด่นในแต่ละยุคสมัย ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

This topic is related to the analyzing of variety artistic styles, periods, and media and selected important artists and their works, aesthetic and creativity theories.

MAG62-119 ดนตรีวิจักษณ์ 2(2-0-4)

Music Appreciation

Music Appreciation

รายวิชานี้กล่าวถึงประวัติและประเภทของดนตรี องค์ประกอบของดนตรี การรับรู้และการวิเคราะห์ดนตรี ดนตรีในบริบททางวัฒนธรรม ดนตรีในชีวิตประจำวันและสังคม การใช้ดนตรีในงานสื่อสารมวลชน และดนตรีในสื่อยุคใหม่

This topic is about music history and genres, music elements, musical perception and analysis, music in cultural context, music in everyday life and society, music in mass communication and music in new media.

2.2) กลุ่มวิชาศิลปะประยุกต์ **20 หน่วยกิต**

MAG62-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6)

Digital Drawing and Painting

วิชาบังคับก่อน: **MAG62-102 การวาดเส้น**

Prerequisite: **MAG62-102 Drawing**

การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อวาดและลงสี ตั้งแต่การใช้อุปกรณ์ tablet pen การวาดรูปทรง เส้น สี พื้นผิว การลงสีตัวละคร ด้วยคอมพิวเตอร์ ไปจนถึงการวาดภาพสร้างสรรค์ การวาดภาพบุคคลด้วยคอมพิวเตอร์

Using computer software to draw and paint artworks. Starts from praticing pen tablet, drawing and painting lines, colors, textures, characters by computer software, to creative painting, portrait painting.

MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4)

Screenplay Writing Fundamental for Animation

รายวิชานี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับหลักการเขียนบท รูปแบบการเขียนบท หลักพื้นฐานในการเล่าเรื่อง องค์ประกอบและโครงสร้างเรื่อง การวางโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร และบทสนทนา

This topic is the study of the principles of screenplay writing, script formats, fundamental of storytelling, elements and structure of a story, plot, theme, conflict, character, and dialog.

MAG62-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6)

Character Designing

เรียนรู้การใช้ สี เส้น รูปทรง ในการออกแบบตัวละคร การออกแบบตัวละครต่างเชื้อชาติ การออกแบบตัวละครในสัดส่วนต่างๆ ท่าแสดงท่าทางแบบต่างๆ รวมไปถึงการออกแบบมาสคอต การออกแบบตัวละครจากวรรณคดี การศึกษาวัฒนธรรมย่อยในการออกแบบตัวละครขั้นสูง

Studying of lines, colors, shapes in character design, races, proportions of character design, pose mascot design, including concept mascot design, designing from literatures and studying in sub-cultures for advance designing.

MAG62-117 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4)

Storyboarding

เรียนรู้การออกแบบบทภาพ การใช้มุมกล้อง การจัดแสง สื่ออารมณ์และการเล่าเรื่อง การสร้างน้ำหนักและจัดองค์ประกอบของภาพเพื่อการเล่าเรื่อง

Studying of designing storyboard, using value, light and shadow to convey mood and tone of the stories; art composition for storytelling.

MAG62-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)

Acting for Animation

รายวิชานี้มุ่งเน้นการศึกษาหลักการเบื้องต้นของการแสดง การตีความบทและลักษณะตัวละคร ความเชื่อมโยงระหว่างความคิดกับการแสดงออกทางกาย การแสดงสีหน้า ภาษากายและการเคลื่อนไหวทางร่างกาย รวมถึงการประยุกต์ใช้หลักการแสดงกับการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน และการศึกษาองค์ประกอบฉากจากงานภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชัน

This topic focuses on basic acting principles, script and character analysis, the connection between thinking and physical action, face expression, body language and physical movement. Moreover, it enables students to learn about applying acting principles with character designing for animation and studying the scene elements from live action and animation films.

MAG62-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7)

Scoring and Sound for Animation

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน ซึ่งครอบคลุมหัวข้อบทบาทของเสียงในการเล่าเรื่อง ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง หลักเบื้องต้นในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ วีดิทัศน์และแอนิเมชัน

This course is intended to develop student's understanding and skills in scoring and sound for animation. It provides topics on role of sound in storytelling; relationship between visual and audio elements; sound and music score design principle for film, video, and animation.

2.3) กลุ่มวิชาพื้นฐานเทคโนโลยี 14 หน่วยกิต

MAG62-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2(2-0-4)

Multimedia Technology

รายวิชานี้มุ่งเน้นความเข้าใจหลักการเบื้องต้นและองค์ประกอบพื้นฐานของมัลติมีเดีย การนำเสนอมัลติมีเดียในรูปแบบดิจิทัล การจัดเก็บและแสดงผลข้อมูลมัลติมีเดีย ไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์มีเดีย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพและเสียง ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ การบีบอัดข้อมูล และเทคโนโลยีสำหรับการประยุกต์ใช้มัลติมีเดีย

This topic focuses on the understanding of basic principles and elements of multimedia, multimedia presentations in digital format, storage and display of multimedia data, hypertext

and hyper media, basic knowledge about computer graphics, still images, audio, video, 2D and 3D animation; data compression and technology for multimedia applications.

MAG62-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4)

Creative Thinking in Digital Era

รายวิชานี้มุ่งเน้นความรู้ความเข้าใจในบทบาทของความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการคิดแบบสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีต่างๆ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบต่างๆ การนำเสนอด้วยการประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นผลงานด้านนวัตกรรม โดยเน้นด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

This topic encourages the understanding of creative thinking, creative process from various theories, creativity development by various learning processes, applying creativity into presentation for creating multimedia innovation.

MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8)

Problem Solving and Algorithm

รายวิชานี้มุ่งเน้นความเข้าใจเกี่ยวกับคำจำกัดความของปัญหา การวิเคราะห์ปัญหา กระบวนการคิดเพื่อการแก้ปัญหา รวมถึงการออกแบบขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ถูกต้องโดยการเข้าใจความหมายของขั้นตอนวิธี การเขียนขั้นตอนวิธีเพื่อการแก้ปัญหา และรูปแบบของการเขียนขั้นตอนวิธีสำหรับการเขียนโปรแกรม

This topic focuses on the understanding about the definition of problems, problem analysis, problem solving and the process of thinking for problem solving. In addition the design of algorithm is also the main idea that the students should know the definition of algorithms, problem solving with algorithms and algorithm design for programming.

MAG62-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4)

Game and Animation Industry

รายวิชานี้สอนให้นักศึกษาเข้าใจองค์ประกอบและภาพรวมของอุตสาหกรรรมเกมและแอนิเมชัน ซึ่งนักศึกษาต้องเรียนรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชันแต่ละประเภท โดยการเรียนรู้จุดเริ่มต้นและอุตสาหรรมเกมและแอนิเมชันในยุคต่างๆ รวมถึงแนวโน้มของอุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน

This topic enables students to understand the components and concept of game and animation industry. Student should have to know the categories of the industries and each age of game ans animation industry including their industry trends.

MAG62-314 การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์ 4(4-0-8)

Digital Entrepreneurship and Asset Management

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาเรียนรู้หลักการของธุรกิจแบบออนไลน์ วิธีการประกอบธุรกิจ รวมถึงแหล่งในการประกอบธุรกิจออนไลน์และลักษณะการสร้างรายได้ นอกจากนี้ นักศึกษาจะได้เรียนรู้วิธีการบริหารจัดการทางด้านการเงิน และแผนการเงิน เพื่อการสร้างประโยชน์จากสินทรัพย์

This topic enables students to learn and understand the concept of online business, online business places and related activities to generate income. Moreover, students will acquire knowledge in financial management and financial plan for improving value from earned asset.

2.4) กลุ่มวิชาเทคโนโลยีประยุกต์ 35 หน่วยกิต

MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6)

Computer 2D Animation

เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของงานแอนิเมชัน การนำแอนิเมชันไปใช้งาน แนวคิดในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในลักษณะ 2 มิติ การสร้างการเคลื่อนไหว การสร้างท่าทางของภาพเคลื่อนไหว การแสดงท่าทาง การออกแบบ และการใส่เสียงประกอบภาพเคลื่อนไหว การใช้งานซอฟต์แวร์สำหรับภาพเคลื่อนไหวในลักษณะ 2 มิติ เน้นการสร้างสรรค์โดยการใช้เทคนิคต่างๆ

Studying of history and theory of 2D animation; application of animation, concepts of 2D computer animation, figurative animation, acting, design and sound synchronization. Also using software packages for 2D animation, emphasis on use of various techniques for 2D animation production.

MAG62-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6)

3D Modeling

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาเข้าใจถึงหลักการเบื้องต้นของแบบจำลอง 3 มิติ พื้นฐานการขึ้นรูป 3 มิติ การใส่กระดูก มุมกล้อง แสง พื้นผิว และหลักการการขึ้นโครงร่างของอุปกรณ์ ฉาก และส่วนต่างๆ ของร่างกายมนุษย์

This topic focuses on the understanding of Principles of 3D model, basic of 3D modeling such as rigging, camera, lighting and surfaces. In addition, the fundamental of 3D modeling of properties, scenery and every part of human’s body.

MAG62-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3)

Human Computer Interaction

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับความเข้าใจและแนวคิดของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ แบบจำลองการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ขีดความสามารถของมนุษย์และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และความสามารถในการใช้งานของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ รวมถึงยังมุ่งเน้นการออกแบบและพัฒนาการปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ รวมถึงบนอุปกรณ์ไร้สาย และแนวโน้มของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

This topic is related to the understanding and conceptualizing of human-computer interaction, computer-mediated communication, models of human-computer interaction, human capabilities, factors and usability in human-computer interaction. It also contains interaction design and development on many different platform including mobile device and current trends of human-computer interaction.

MAG62-215 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4)

Game Introduction

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจในเรื่องเกม ซึ่งครอบคลุมหัวข้อประวัติความเป็นมาของเกม องค์ประกอบของเกม เครื่องเล่นเกม เกมแอคชัน เกมเล่นตามบทบาท เกมผจญภัย เกมปริศนา เกมการจำลอง เกมวางแผนรบ เกมกีฬา เกมต่อสู้ เกมดนตรี

This course is intended to develop student's understanding in games. It provides topics on history of game; game elements; game devices; action game; role-playing game; adventure game; puzzle game; simulation game; strategy game; sport game; fighting game; music game.

MAG62-216 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6)

Computer 3D Animation

วิชาบังคับก่อน: MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ

Prerequisite: MAG62-211 Computer 2D Animation

นักศึกษาจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ กฎของแอนิเมชัน 3 มิติ แนวคิดในการเคลื่อนไหวภาพ 3 มิติ ส่วนประกอบของท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวละคร รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบในฉากแอนิเมชัน

Students should gain knowledge and understanding of 3 D computer animation, laws of 3 D animation, conceptualizing of 3 D image movement, elementsof action and movements of figure, and composition in cinematography.

MAG62-217 เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ 3(0-6-3)

Motion Capture Technology

นักศึกษาจะต้องเข้าใจและฝึกปฏิบัติเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคที่มีความนิยมเป็นอย่างมากสำหรับงานเกมและแอนิเมชัน เช่น กระดูกแบบโมชันแคปเจอร์ มาร์กเกอร์และมาร์เกอร์เลสของโมชันแคปเจอร์ ประสิทธิภาพของโมชันแคปเจอร์ และการนำโมเดล 3 มิติมาทำการขยับด้วยเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์

Student should have the understanding and practicing of Motion Capture Technology, which is one of the most popular techniques for game and animation, such as skeletal motion capture, marker/markerless motion capture, capture performance and 3D modeling applied for Motion Capture Technology.

MAG62-218 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4(3-2-7)

Mixed Reality Technology

รายวิชานี้สอนให้นักศึกษาเข้าใจความหมายของเทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน องค์ประกอบ ประเภท และเทคนิคที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีแบบผสมผสาน และเข้าใจถึงความเปลี่ยนแปลงจากโลกความจริงสู่โลกความจริงเสมือน เทคโนโลยีความจริงเสมือน เทคโนโลยีการผสานโลกเสมือนเข้ากับโลกจริง และการผสานโลกจริงเข้ากับโลกเสมือน

This topic enables students to understand the concept of Mixed Reality, its components, categories and techniques for developing mixed reality applications. In addition, they should understand the Mixed Reality applications in different scenarios, Reality-Virtuality continuum and its components including Virtual Reality, Augmented Reality and Augmented Virtuality technology.

MAG62-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2(2-0-4)

Seminar in Multimedia Technology, Animation and Game

รายวิชานี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการค้นหาหัวเรื่องสำหรับการนำเสนอ การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้อง การเขียนโครงร่างเนื้อหา การแปลและเขียนรายงาน การเตรียมความพร้อมเพื่อการนำเสนองาน และกระบวนการจัดการสัมมนา รวมถึงให้นักศึกษาได้ฝึกและมีประสบการณ์จริงในการนำเสนองาน

This topic enable students to learn about searching topics for seminar, information retrieval, writing outline, translation and report writing, preparation for academic presentation and seminar organizing. Moreover, students can experience speaking in front of the class and participating the seminar.

MAG62-315 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1 4(1-6-5)

Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project I

วิชาบังคับก่อน: MAG62-324 การผลิตงานแอนิเมชัน หรือ

MAG62-327 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

Prerequisites: MAG62-324 Animation Production or

MAG62-327 Computer Game Programming

รายวิชานี้เน้นการฝึกปฏิบัติการเขียนข้อเสนอโครงงาน การวางแผนการทำโครงงาน การทบทวนวรรณกรรม การวิเคราะห์และออกแบบเพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

This topic focuses on practicing in proposal writing, project planning, literature reviews, working on preproduction stage for multimedia project.

MAG62-411 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 6(0-12-6)

Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project II

วิชาบังคับก่อน: MAG62-315 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1

Prerequisite: MAG62-315 Multimedia Technology, Animation and Game Senior Project I

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาฝึกพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในขั้นตอนการผลิตและหลังการผลิต ประเมินผลสื่อมัลติมีเดียและจัดทำรายงาน

This topic strongly allows students to perform practicing in production and post-production stage for multimedia project, evaluation of multimedia and writing project report.

3) กลุ่มวิชาเอกเลือก 14 หน่วยกิต

3.1) กลุ่มวิชาศิลปะและแอนิเมชัน

MAG62-221 ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น 2(2-0-4)

Introduction to Animation Film

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ในเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น ประวัติภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชัน องค์ประกอบทางด้านภาพและเสียงในภาพยนตร์แอนิเมชัน การตัดต่อ ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาของภาพยนตร์แอนิเมชัน การสร้างสรรค์และการสื่อความหมาย

This topic enables students to learn about the introduction of animation film, genres, visual and audio components and editing, understanding animation film language, creative elements and communication of meaning.

MAG62-222 การปั้น 2(1-2-3)

Sculpting

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับทฤษฎีพื้นฐานการปั้น วัตถุดิบสำหรับการปั้น การออกแบบหุ่นจำลอง การปั้นหุ่นจำลองของคน กล้ามเนื้อ ท่าทางแบบต่างๆ และการปั้นสร้างสรรค์

This topic is related to the principle of the sculpting, material for sculpting, figure model designing, various poses and muscle and creative sculpting.

MAG62-223 การสร้างภาพยนตร์สต็อปโมชัน 2(1-2-3)

Stop Motion Film Making

เรียนรู้กระบวนการการทำสตอปโมชัน เทคนิคการทำสต็อปโมชั่น เคลย์แอนิเมชัน คัตเอาต์แอนิเมชัน กราฟิกแอนิเมชัน โมเดลแอนิเมชัน พิกซิลเลชั่น

Study of stop motion process, stop motion technique such as, clay animation, cut-out animation. graphic animation, model animation, pixilation.

MAG62-224 การเขียนภาพมนุษย์และสัตว์ 3(1-4-4)

Human and Animal Drawing

รายวิชานี้ศึกษาโครงสร้างของมนุษย์ กล้ามเนื้อของมนุษย์ ขนาดและสัดส่วนของมนุษย์ จุดศูนย์ถ่วงของมนุษย์ ท่วงท่าและการเคลื่อนไหวของมนุษย์ โครงสร้างของสัตว์ กล้ามเนื้อสัตว์ ขนาดและสัดส่วนของสัตว์ จุดศูนย์ถ่วงของสัตว์ และท่วงท่าของสัตว์

This topic focuses on the study of human anatomy, muscle of human, scale and proportion of human, the human center of gravity, dynamic posture of human, anatomy of animals, muscle of animals, scale and proportion of animals, the animals' center of gravity and posture of animals.

MAG62-225 สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ 3(1-4-4)

Special Effect and Visual Effect

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาเข้าใจถึงการทำเอฟเฟกต์ในงานแอนิเมชัน ซึ่งก็คือสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ รวมทั้งฟิสิกส์ในงานทำเทคนิคพิเศษ การทำเทคนิคพิเศษในสื่อประเภทต่างๆ กระบวนการสร้างและพัฒนาเทคนิคพิเศษบนงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เช่น การสร้างฉากระเบิด การทำบลูสกรีน เปลวไฟ การไหลของน้ำ เป็นต้น

This topic focuses on the understanding of effect for animation which are Special Effect and Visual Effect including Physics in the effects on various media, and

developing the effects in computer graphics such as explosive scene, screen technique, flames and flowing water, etc.

MAG62-321 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา 4(2-4-6)

Graphics and Animation for Advertising

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับลักษณะของงานกราฟิก หลักการออกแบบและวิธีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานโฆษณา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชันในการผลิตงานโฆษณาประเภทต่างๆ การประยุกต์ใช้งานแอนิเมชันแบบสองมิติและสามมิติในอุตสาหกรรมโฆษณา

This topic is the study of the characteristics of graphics, principles of creative design for advertising, computer graphic and animation programs for advertising and applying 2D and 3D animation in advertising industry.

MAG62-322 การออกแบบงานแอนิเมชัน 4(2-4-6)

Animation Designing

วิชาบังคับก่อน: MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน และ
MAG62-117 การเขียนบทภาพ และ
MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ

Prerequisites: MAG62-114 Screenplay Writing Fundamental for animation and
MAG62-117 Storyboarding and
MAG62-211 Computer 2D Animation

ศึกษาและฝึกการวิเคราะห์บท การออกแบบภาพ มุมกล้อง องค์ประกอบฉาก การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อบอกเล่าเรื่องราว การจับคู่สี การใช้สีเพื่อบอกอารมณ์ของเรื่องราว การพัฒนาและออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน

Study and practice scene, camera angle, advance art composition for storytelling, designing color schemes, using color schemes for storytelling, character design for animations.

MAG62-323 การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)

Voice Acting for Animation

รายวิชานี้เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงผ่านสื่อเสียงมนุษย์ แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เสียง การบรรยายและการพากย์เสียงเพื่อถ่ายทอดความหมาย อารมณ์และความรู้สึกในงานแอนิเมชัน เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียงและอุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกเสียง และเทคนิคการประสานจังหวะในงานแอนิเมชัน

This topic is the learning of the human voice acting, concepts of sound, emotion and feeling expression in animation, audio technology and recording equipment and synchronization techniques in animation.

MAG62-324 การผลิตงานแอนิเมชัน 4(2-4-6)

Animation Production

วิชาบังคับก่อน: MAG62-322 การออกแบบงานแอนิเมชัน

Prerequisite: MAG62-322 Animation Designing

รายวิชานี้สอนให้นักศึกษาเข้าใจการทำงานในการผลิตแอนิเมชัน ตำแหน่งของการผลิตแอนิเมชัน บทบาทและความรับผิดชอบ กระบวนการพัฒนาและการผลิต การวางแผนการผลิตอันได้แก่ กระบวนการก่อนการผลิต กระบวนการการผลิต และกระบวนการหลังการผลิต

This topic enables students to understand how to work in animation production, position in animation production, roles and responsibilities, development and production processes and production planning inclulding pre-production, production, and post-production.

MAG62-325 เทคนิคการซ้อนภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต 3(1-4-4)

Composition Technique for Post Production

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาเข้าใจถึงหลักการของเทคนิคในการซ้อนภาพในกระบวนการหลังการผลิต สำหรับงานเทคนิคพิเศษและงานแอนิเมชัน การเทคนิคการซ้อนภาพสำหรับการเรนเดอร์แบบมัลติพาส การจัดการการซ้อนภาพอย่างมีระบบ และเทคนิคการซ้อนแบบโครมาคีย์ในงานเทคนิคพิเศษ

This topic focuses on the understanding about the principles of composition technique in post-production for visual effect and animation, composition technique for multi-pass rendering, systematic composition manipulation, and Chroma key compositing for visual effect.

MAG62-326 แมชมูฟ 3(1-4-4)

Match Move

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับการนำภาพหรือวัตถุที่สร้างขึ้น มาประกอบลงบนภาพที่มีการเคลื่อนไหว การทราบการเคลื่อนที่และตำแหน่งของเป้าหมาย ทิศทางของกล้อง การซูม การโฟกัสของกล้องสำหรับงานวิชวลเอฟเฟค

This topic is related to the combinding of images or objects with the moving images or videos. Students should understand the moving pattern and position of the targeted images, camera direction, zooming and focus. This technique is used for visual effect approaches.

MAG62-421 พื้นผิว การจัดแสงและเรนเดอร์สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ 3(1-4-4)

Shading, Lighting and Rendering for 3D Animation

รายวิชานี้สอนให้นักศึกษาเข้าใจหลักการในการกำหนดคุณลักษณะพื้นผิวของวัตถุชนิดต่างๆ การจัดแสงในสิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น การจัดแสงภายในและการจัดแสงภายนอก การเรนเดอร์เพื่อให้ได้บรรยากาศของฉากตามที่ออกแบบไว้สำหรับงานแอนิเมชัน รวมทั้งหลักการของการเรนเดอร์ ด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น การเรนเดอร์โดยใช้แมนเทิลเรย์ วีเรย์ และอาโนลด์ นอกจากนี้นักศึกษาต้องมีความรู้ควาเข้าใจการเรนเดอร์แบบระบบกระจายด้วยเรนเดอร์ฟาร์ม การเรนเดอร์แบบมัลติพาส และการจัดการการเรนเดอร์ของงานภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชัน

This topic enables students to understand the principle of shading for each object surface and lighting manipulation for different condition such as interior and outdoor environment, rendering as the design of atmosphere in scenes for 3D animation including principle of rendering techniques; rendered by Mental-Ray, V-Ray, and Arnold. Moreover, student should have knowledge of distributed rendering via Render farm, multi-pass rendering, and rendering management for film and animation.

MAG62-422 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)

Animation Programming

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาเข้าใจหลักการของการเขียนโปรแกรมเพื่อสนับสนุนการผลิตงานแอนิเมชัน โครงสร้างของการเขียนโปรแกรม การออกแบบโปรแกรม การเขียนโปรแกรมส่วนเสริมเพื่อช่วยเพิ่มความเร็วในการผลิตงานส่วนต่างๆ เช่น ส่วนพื้นผิว ส่วนกระดูก ส่วนการเรนเดอร์ เป็นต้น และการเขียนโปรแกรมเพื่อจัดการสายการผลิตในงานแอนิเมชัน

This topic focuses on understanding about principles of programming to support animation production, structure of animation programming; programming design, coding for increasing production line such as texture, rigging, and rendering; and programming for management animation pipeline.

MAG62-423 การขึ้นรูป 3 มิติขั้นสูง 3(1-4-4)

Advanced 3D Modeling

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาเข้าใจหลักการของแบบจำลอง 3 มิติขั้นสูง การขึ้นรูปสามมิติโดยใช้โดยใช้เทคนิคการปั้นเสมือนจริง การสร้างชนิดของพื้นผิวตามหน้าที่ การปรับโทโปโลยีของแบบจำลอง 3 มิติ การปั้นสำหรับงานเกมและงานเทคนิคพิเศษ

This topic focuses on understanding of the principles of advanced 3D modeling, realistic 3D modeling, texture creation for multiple purposes, Re-Topology for 3D modeling and 3D modeling for game and visual effect.

MAG62-424 การควบคุมกระดูกขั้นสูงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)

Advanced Skeleton Control for Animation

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาเข้าใจหลักการในการสร้างและควบคุมกระดูกเสมือนสำหรับงานแอนิเมชัน การควบคุมกระดูกเสมือนแบบพื้นฐาน การควบคุมกระดูกเสมือนโดยใช้โปรแกรม การจัดการตัวควบคุมกระดูกเสมือน การสร้างกระดูกเสมือนแบบ จลศาสตร์แบบไปข้างหน้าและจลนศาสตร์แบบผกผัน การสร้างกระดูกมนุษย์ สัตว์ และวัตถุที่สามารถขยับได้ และทั้งการเขียนโปรแกรมในการควบคุมข้อต่อ

This topic focuses on understanding about the principle of virtual skeleton control for animation, basic skeleton control; skeleton controlled by programming, skeleton control management, Forward Kinematics(FK) and Inverse Kinematics(IK) of skeleton, skeleton of human, animals, and moving objects, and skeleton joint control programming.

MAG62-425 การวาดและลงสีดิจิทัลขั้นสูง 3(1-4-4)

Advanced Digital Painting

ศึกษาและฝึกการออกแบบภาพประกอบ ศึกษาและฝึกหัดรูปแบบการสร้างงานภาพประกอบตามรูปแบบที่สนใจ การทำภาพประกอบสำหรับงานผลิตแอนิเมชัน การทำ matte painting การทำ photo bashing

Study and practice making illustrations, individual studies in illustration styles, 2D art for production, matte painting and photo bashing.

MAG62-426 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 2(1-2-3)

Special Topics in Animation I

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมโดยมีเนื้อหาทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ ซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านแอนิเมชัน หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is related to the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in animation current event. The topics can be changed according to the suitability of each period.

MAG62-427 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2 2(0-4-2)

Special Topics in Animation II

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาโดยเน้นการฝึกปฏิบัติซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านแอนิเมชัน หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is associated with the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in animation current event. The topics can be changed according to the suitability of each period.

3.2) กลุ่มวิชาเกมและเทคโนโลยี

MAG62-226 เทคโนโลยีความจริงเสมือน 4(3-2-7)

Virtual Reality Technology

วิชาบังคับก่อน : MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี

Prerequisite: MAG62-118 Problem Solving and Algorithm

รายวิชานี้สอนให้นักศึกษาเข้าใจหลักการและแนวคิดของความจริงเสมือน องค์ประกอบพื้นฐานของความจริงเสมือน เครื่องมือสำหรับการสร้างความจริงเสมือน การออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การผสานเทคโนโลยีความจริงเสมือน การประยุกต์ใช้ความจริงเสมือน

This topic enables students to understand the principles and concepts of virtual reality, basic elements of virtual reality, tool for creating virtual reality, designing a virtual environment, combining the technology of virtual reality, and application of virtual reality.

MAG62-227 การออกแบบเกม 3(1-4-4)

Game Designing

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะการออกแบบเกม ซึ่งครอบคลุมหัวข้อแนวคิดการออกแบบเกม การวิเคราะห์กลุ่มผู้เล่น การเตรียมข้อมูลสำหรับการออกแบบเกม การออกแบบกลไกเกม การออกแบบความยากง่ายในเกม การออกแบบการจัดการทรัพยากรในเกม

This course is intended to develop student’s understanding and skills in game desing. It provides topics on game design concept; player analysis; data preparation for game design; game play design; game difficulty balancing; game resources management.

MAG62-228 **โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน** **4(3-2-7)**

Data Structure for Game and Animation

วิชาบังคับก่อน: **MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี**

Prerequisite: **MAG62-118 Problem Solving and Algorithm**

นักศึกษาจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างข้อมูลสำหรับการพัฒนาเกมและแอนิเมชัน ซึ่งประกอบด้วยโครงสร้างข้อมูลแบบแถวลำดับ การเก็บข้อมูลแบบลิงค์ลิสต์ สแตกและคิว การเก็บข้อมูลแบบตารางแฮช การเวียนเกิด โครงสร้างข้อมูลแบบต้นไม้ โครงสร้างข้อมูลแบบกราฟ เทคนิคการเรียงลำดับข้อมูล และเทคนิคการค้นหาข้อมูล

Students should have knowledge and understanding of data structure for game and animation development including array structure, link list, stack and queue, hash table, recursive, tree structure, graph structure, sorting and searching technique.

MAG62-327 **การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์** **3(1-4-4)**

Computer Game Programming

วิชาบังคับก่อน: **MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี**

Prerequisite: **MAG62-118 Problem Solving and Algorithm**

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะการโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งครอบคลุมหัวข้อการวิเคราะห์ปัญหาสำหรับเกม การแก้ปัญหาสำหรับเกม ตัวแปร ตัวดำเนินการ นิพจน์ การเขียนโปรแกรมแบบลำดับ การเขียนโปรแกรมแบบทางเลือก การเขียนโปรแกรมแบบวนซ้ำ การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

This course is intended to develop student’s understanding and skills in computer game programmimg. It provides topics on problem analysis for game; problem solving for game; variables; operators; expression; sequencing; selection; iteration; object-oriented programming.

MAG62-328 **การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย** **3(1-4-4)**

Mobile Game Programming

วิชาบังคับก่อน: **MAG62-327 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์**

Prerequisite: **MAG62-327 Computer game programming**

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะการโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย ซึ่งครอบคลุมหัวข้อเทคโนโลยีและระบบปฏิบัติการที่ใช้ในอุปกรณ์ไร้สาย ความสามารถและข้อจำกัดของ

อุปกรณ์ไร้สายสำหรับเกม เครื่องมือในการพัฒนาเกมสำหรับอุปกรณ์ไร้สาย การออกแบบและสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้งานสำหรับอุปกรณ์ไร้สาย

This course is intended to develop student's understanding and skills in mobile game programming. It provides topics on technology and operating system of mobile device; structure; ability and limitation of mobile devices for games; tools for mobile game programming; user interface design and development for mobile games.

MAG62-329 เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง 4(3-2-7)

Augmented Reality Technology

วิชาบังคับก่อน : MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี

Prerequisite: MAG62-118 Problem Solving and Algorithm

นักศึกษาจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของเทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง การประยุกต์ใช้ โครงสร้างและหลักการทำงาน รวมถึงองค์ประกอบและเครื่องมือในการพัฒนา การสร้างสภาวะแวดล้อมแบบโลกเสมือนผสานโลกจริงอย่างง่าย เทคนิคการตรวจจับวัตถุ และการแสดงวัตถุบนสภาพแวดล้อมจริง

Students should gain knowledge and understanding of Augmented Reality concept, Augmented Reality applications, framework and processes. Additionally, this topic focuses on the components and developing tools for creating simple Augmented Reality environments, tracking techniques and object visualization on real environments.

MAG62-330 การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสานโลกจริง 3(1-4-4)

Game Programming on Augmented Reality Environment

วิชาบังคับก่อน: MAG62-327 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

Prerequisite: MAG62-327 Computer game programming

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะในเรื่องการโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสานโลกจริง ซึ่งครอบคลุมหัวข้อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริงและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง อุปกรณ์และเครื่องมือในการพัฒนาเกมด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง การออกแบบและสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสานโลกจริง

This course is intended to develop student's understanding and skills in game programming on augmented reality environment. It provides topics on augmented reality technology and relateted components; devices and tools for augmented reality game development; user interface design and development; game programming on augmented reality environment.

MAG62-331 การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย 4(3-2-7)

Mobile Graphic Programming

วิชาบังคับก่อน : MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี

Prerequisite: MAG62-118 Problem Solving and Algorithm

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาเข้าใจหลักการเขียนโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย เครื่องมือสำหรับการเขียนโปรแกรม การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ การใช้ OpenGL ES การเขียนโปรแกรม 3 มิติบนอุปกรณ์ไร้สาย เทคนิคการเรนเดอร์แบบ 3 มิติ และการสร้างแอพพลิเคชันบนอุปกรณ์ไร้สาย

This topic focuses on the fundamental of mobile graphic programming, programming tools, Object Oriented Programming, OpenGL ES programming, mobile 3D graphic programming, 3D graphic rendering and mobile application development.

MAG62-332 เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ 4(3-2-7)

Web 3D Technology

วิชาบังคับก่อน : MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี

Prerequisite: MAG62-118 Problem Solving and Algorithm

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับการศึกษาความหมายและหลักการพื้นฐานของเทคโนโลยีเว็บสามมิติ โครงสร้างของเว็บสามมิติ รวมถึงการพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติเบื้องต้น การประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาเว็บสามมิติ การพัฒนากราฟิก 3 มิติ โดยใช้ WebGL และ X3DOM

This topic is about learning the concept and fundamentals of web 3D technology, web 3D framework and basic 3D computer graphic. It is also composed of web 3D applications, web 3D development tools, developing web 3D content using WebGL and X3DOM.

MAG62-333 ระบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ 2(0-4-2)

User Interface System

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ ปลายทางซึ่งแบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนที่หนึ่งเป็นประเด็นปัญหาด้าน HCI (Human Computer Interaction) ซึ่งมีตั้งแต่คำจำกัดความพื้นฐานของปัญหาการประเมินวิธีการดูโดเมนปัญหาและงานพื้นฐานที่มุ่งเน้นการนำปัจจัยมนุษย์ไปสู่ทุกแง่มุมของวงจรการออกแบบ ส่วนที่สองประกอบด้วย 5 หัวข้อหลักคือ นิยามของปัญหา ปัจจัยทางจิตวิทยาและสังคม หลักการออกแบบอินเทอร์เฟซ ระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์และการออกแบบอินเทอร์เฟซ และด้านระบบของส่วนติดต่อผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์

This course is intended to develop student's understanding and skills in the design of end-user interfaces which is divided into two parts. Part I provides specific aspects of the problem in HCI that range from basic definitions of the problem; evaluation of how to look at the problem domain; and fundamental work aimed at introducing human factors into all aspects of the design cycle. Part II consists of five main topics-definition of the problem; psychological and social factors; principles of interface design; computer intelligence and interface design and systems aspects of the human/computer interface.

MAG62-334 การออกแบบปฏิสัมพันธ์ 2(0-4-2)

Interaction Desing

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะการออกแบบปฏิสัมพันธ์ในเทคโนโลยีปัจจุบัน ร่วมกับความรู้ในการระบุความต้องการและพัฒนาให้เหมาะสมกับการออกแบบ หลักการออกแบบการมอง การรับรู้ และความรู้ความเข้าใจที่ส่งผลให้การออกแบบปฏิสัมพันธ์มีประสิทธิภาพ

This course is intended to develop student's understanding and skills in the kinds of technology available to interaction design; together with a knowledge of how to identify requirements and develop them into a suitable design; principles of visual design; perception; and cognition that inform effective interaction design.

MAG62-428 การโปรแกรมเกมออนไลน์ 3(1-4-4)

Online Game Programming

วิชาบังคับก่อน: MAG62-327 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์

Prerequisite: MAG62-327 Computer game programming

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะในเรื่องการโปรแกรมเกมออนไลน์ ซึ่งครอบคลุมหัวข้อการออกแบบและสร้างฐานข้อมูลสำหรับเกมออนไลน์ การเขียนโปรแกรมสำหรับการรับส่งข้อมูลระหว่างเครื่องลูกข่าย-แม่ข่าย การออกแบบและสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้งานสำหรับเกมออนไลน์

This course is intended to develop student's understanding and skills in online game programming. It provides topics on database design and development for an online game; programming for data communication between a server and clients; user interface design and development for online games.

MAG62-429 หัวข้อพิเศษด้านเกม 1 2(1-2-3)

Special Topics in Game I

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจและทักษะในหัวข้อที่ทันสมัยทางด้านเกม และเป็นหัวข้อที่ไม่มีสอนในหลักสูตรและสามารถเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This course is intended to develop student's understanding and skills in timely game topics which are not be made a regular on-going part of the curriculum and can be changed according to the suitability of each period.

MAG62-430 หัวข้อพิเศษด้านเกม 2 2(0-4-2)

Special Topics in Game II

รายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในหัวข้อที่ทันสมัยทางด้านเกมและเป็นหัวข้อที่ไม่มีสอนในหลักสูตร และสามารถเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This course is intended to develop student's skills in timely game topics which are not be made a regular on-going part of the curriculum and can be changed according to the suitability of each period.

MAG62-431 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1 4(4-0-8)

Special Topics in Multimedia Technology I

รายวิชานี้เป็นหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมโดยมีเนื้อหาเน้นทฤษฎีซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in multimedia technology current event. The topics can be changed according to the suitability of each period.

MAG62-432 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2 4(3-2-7)

Special Topics in Multimedia Technology II

รายวิชานี้เป็นหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมโดยมีเนื้อหาทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ ซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in multimedia technology current event. The topics can be changed according to the suitability of each period.

MAG62-433 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 3 2(0-4-2)

Special Topics in Multimedia Technology III

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาเน้นการฝึกปฏิบัติซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is related to the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in multimedia technology current event. The topics can be changed according to the suitability of each period.

MAG62-434 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 4 2(2-0-4)

Special Topics in Multimedia Technology IV

รายวิชานี้เป็นหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาโดยเน้นทฤษฎีซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in multimedia technology current event; Topics can be changed according to the suitability of each period.

3.3) กลุ่มวิชากราฟิกอาร์ท

MAG62-229 โมชันกราฟิก 3(1-4-4)

Motion Graphic

เรียนรู้กระบวนการคิดและปฏิบัติในการผลิตสื่อกราฟิกภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การเชื่อมโยงและควบคุมการเคลื่อนไหว การสร้างภาพเคลื่อนไหวของท่าทาง การดัดแปลงรายละเอียดของภาพกราฟิก และเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำองค์ความรู้ทางด้านศิลปะการจัดองค์ประกอบมาประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์

Learning thinking process and practicing 2 d motion graphic design. Adjusting continuity and controlling motion. Editing graphic detail and learning computer animation program. Creatively use principal of art composition to apply on the design.

MAG62-230 การออกแบบกราฟิก 3(1-4-4)

Graphic Design

ศึกษาการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการปรับแต่งรูปภาพ การใช้อุปกรณ์ tablet pen การปรับแต่งสี แสงเงาของรูปภาพ การใช้ฟิลเตอร์ การตกแต่งแก้ไขภาพ การใช้เลเยอร์ การปรับรูปร่างรูปทรง ของภาพแต่ละประเภทอย่างสร้างสรรค์

Study of retouching by computer program. Working on computer pen tablet. Adjusting color, light, filter, photo manipulation, layer styles. Deforming object for creative use.

MAG62-335 การออกแบบระบบป้าย 3(1-4-4)

Signage System Design

ศึกษาและออกแบบระบบป้ายประเภทต่าง ๆ สัญลักษณ์ ตัวอักษร สี จิตวิทยาของระบบป้ายและสามารถสื่อความหมายได้ตรงวัตถุประสงค์รวมถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องของป้าย

Study and practice designing of signage system, symbols, typography, color, psychology of signage system. Also studying about Thailand's laws of signs

MAG62-336 การออกแบบตัวอักษรและการจัดวาง 3(1-4-4)

Font and Layout Design

ศึกษาทฤษฎีความรู้และฝึกปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดตัวอักษรไทยและโรมัน หลักการออกแบบภาพอักขระ บุคลิกเฉพาะของอักษรแบบต่างๆ การจัดโครงสร้าง การจัดระยะห่าง ให้สอดคล้องเหมาะสมกับการนำไปใช้งาน ออกแบบและจัดวางตัวอักษรประกอบเป็นข้อความ ภาพประกอบร่วมในเนื้อหา ที่คำนึงถึงการใช้ขนาดอักษร พื้นที่ว่าง ให้เกิดความความชัดเจนในการอ่าน และความกลมกลืนขององค์ประกอบศิลป์

Study and practicing Thai and Roman typography. Principal of typography design to adjust the constructions, characters, kerning, space for any usage. Adjusting paragraphs, managing illustrations space and text bodies for clear legibility and harmony

MAG62-435 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 1 4(4-0-8)

Special Topics in Graphic Art I

รายวิชานี้เป็นหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมโดยมีเนื้อหาเน้นทฤษฎีซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านกราฟิกอาร์ท หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in graphic art current event. The topics can be changed according to the suitability of each period.

MAG62-436 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 2 4(3-2-7)

Special Topics in Graphic Art II

รายวิชานี้เป็นหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมโดยมีเนื้อหาทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ ซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านกราฟิกอาร์ท หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in graphic art current event. The topics can be changed according to the suitability of each period.

MAG62-437 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 3 2(0-4-2)

Special Topics in Graphic Art III

รายวิชานี้เกี่ยวข้องกับหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาเน้นการฝึกปฏิบัติซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านกราฟิกอาร์ท หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is related to the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in graphic art current event. The topics can be changed according to the suitability of each period.

MAG62-438 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 4 2(2-0-4)

Special Topics in Graphic Art IV

รายวิชานี้เป็นหัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาโดยเน้นทฤษฎีซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านกราฟิกอาร์ท หัวเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา

This topic is the special ones that cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in graphic art current event; Topics can be changed according to the suitability of each period.

4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา 17 หน่วยกิต

MAG62-390 เตรียมสหกิจศึกษา 1(0-2-1)

Pre-Cooperative Education

รายวิชานี้เป็นการปฏิบัติการเตรียมความพร้อมก่อนออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในสถานประกอบการ ทั้งในประเทศและต่างประเทศประกอบด้วย การจัดทำประวัติย่อและใบสมัครงานเป็นภาษาอังกฤษ เทคนิคการสมัครงานและการสอบสัมภาษณ์ การทำงานในองค์กรแบบต่าง ๆ และจริยธรรมในการทำงาน การเตรียมทักษะด้านการปรับตัวในสังคม การพัฒนาบุคลิกภาพ การวางแผนชีวิตและอาชีพ การจัดทำโครงงาน และรายงานสหกิจศึกษา เทคนิคการนำเสนอ การเป็นผู้ประกอบการ และความปลอดภัยในการทำงาน

This course is a preparatory before cooperative education for both in Thailand and in oversea. Aim to prepare students in resume writing, cover letter for job applications, techniques for job application and job interviews, working in various kinds of organization, work ethics. In addition, to prepare students in social skills adjustment, personality development, life-style and career planning, project planning, academic report and presentation, the basic knowledge in the occupational safety and entrepreneurship.

MAG62-491 สหกิจศึกษา1 8(0-40-0)

Cooperative Education1

เงื่อนไขรายวิชา: เป็นนักศึกษาที่ได้รับคะแนน S จากรายวิชา MAG62 –390 เตรียมสหกิจศึกษา 1(0-2-1) และสอบผ่านรายวิชาที่แต่ละหลักสูตรกำหนดหรือมีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ขึ้นไป

Conditions: For students who receive S grade from XXX62-390 Pre-cooperative Education and have passed the minimum requirement of the curriculum or second year student and above.

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้มีการทำงานจริงเชิงวิชาการ หรือวิชาชีพ เสมือนหนึ่งเป็นพนักงานเต็มเวลาในสถานประกอบการ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม เป็นระยะเวลา ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ต่อเนื่อง โดยนักศึกษาต้องปฏิบัติงานภายใต้การดูแลแนะนำของผู้นิเทศงานของสถานประกอบการและอาจารย์นิเทศสหกิจศึกษา นักศึกษาต้องจัดทำบันทึกผลการปฏิบัติงาน และ รายงานความก้าวหน้า รายงานสหกิจศึกษา และเข้าร่วมกิจกรรมหรือการนำเสนอผลการปฏิบัติงานที่มหาวิทยาลัยกำหนด

This course aims to enable the student for real work academically and professionally as a full time staff member in the approved workplace related to the field of study for at least 16 weeks continuously. The students are required to work under the supervision advisory staff and cooperative supervisor. Moreover, the students are also required to record their working performance and report and submit the academic report progress to

both staff and cooperative supervisor including to participate the cooperative education presentation day organized by the university.

MAG62-492 สหกิจศึกษา2 8(0-40-0)

Cooperative Education2

เงื่อนไขรายวิชา: เป็นนักศึกษาที่ได้รับคะแนน S จากรายวิชา MAG62 –491 สหกิจศึกษา1

Conditions: For students who receive S grade from MAG62-491 Cooperative Education1.

รายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้มีการทำงานจริงเชิงวิชาการ หรือวิชาชีพ เสมือนหนึ่งเป็นพนักงานเต็มเวลาในสถานประกอบการ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม เป็นระยะเวลา ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ต่อเนื่อง โดยนักศึกษาต้องปฏิบัติงานภายใต้การดูแลแนะนำของผู้นิเทศงานของสถานประกอบการและอาจารย์นิเทศสหกิจศึกษา นักศึกษาต้องจัดทำบันทึกผลการปฏิบัติงาน และ รายงานความก้าวหน้า รายงานสหกิจศึกษา และเข้าร่วมกิจกรรมหรือการนำเสนอผลการปฏิบัติงานที่มหาวิทยาลัยกำหนด

This course aims to enable the student for real work academically and professionally as a full time staff member in the approved workplace related to the field of study for at least 16 weeks continuously. The students are required to work under the supervision advisory staff and cooperative supervisor. Moreover, the students are also required to record their working performance and report and submit the academic report progress to both staff and cooperative supervisor including to participate the cooperative education presentation day organized by the university.

3.2 ชื่อ สกุล ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา และสาขาวิชา (เรียงลำดับจากเอก-โท-ตรี),(สาขาวิชา),สถาบัน,ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ 5 ปี ย้อนหลัง
1. อาจารย์	นางสาวกาญจน์นัฐฐา ไชยศรียา	Ph.D. (Computer Science), University of Southampton, 2559 วท.ม. (เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ), มหาวิทยาลัยมหิดล, 2548 สส.บ. (สารสนเทศศึกษา), มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2545	มีผลงานตามเกณฑ์
2. อาจารย์	นางสาวศศิธร รัตนรุ่งโรจน์	Ph.D. (Informatics), University of Sussex, 2559 วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ), มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2549 วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2542	มีผลงานตามเกณฑ์
3. อาจารย์	นายวรัญญู วรชาติ	Ph.D. (Computer Science), Kyushu University, Japan, 2561 MS (Computer Science), University of Central Florida, USA, 2546 วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า), จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย, 2539	มีผลงานตามเกณฑ์
4. อาจารย์	นายเชาวนันท์ ขุนดำ	Ph.D. (Industrial Engineering), Universite Grenoble Alpes, France, 2562 วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2554 วท.บ. (คณิตศาสตร์), มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2552	มีผลงานตามเกณฑ์
5. อาจารย์	นายปฏิบัติ ปรียาวงศากุล	ศป.ม. (การออกแบบนิเทศศิลป์), มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555 ศป.บ. (นิเทศศิลป์), สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2549	มีผลงานตามเกณฑ์

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงานหรือสหกิจศึกษา)

ในหลักสูตรได้กำหนดให้นักศึกษาทุกคนที่จะจบการศึกษาได้จะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา MAG62-491 สหกิจศึกษา ซึ่งมีจำนวนหน่วยกิตเท่ากับ 8 หน่วยกิต และมีระบบการวัดผลเป็นแบบ S หรือ U

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

1. ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
2. บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปพัฒนางานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
3. มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
4. มีระเบียบวินัย ตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้
5. มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2 ของปีการศึกษาที่ 4 เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลารวม 4 เดือน ในภาคการศึกษาที่ 2 ของปีการศึกษาที่ 4

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำโครงงาน ต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการพัฒนาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันและการบริหารจัดการโครงการ และมีรายงานที่ต้องนำส่งตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนดอย่างเคร่งครัด

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

โครงงานการพัฒนาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่นักศึกษาสนใจ และมีแนวโน้มในการนำไปประยุกต์ใช้งานจริง สามารถนำทฤษฎีที่ศึกษาและทักษะจากการฝึกปฏิบัติในรายวิชาต่างๆมาประยุกต์ใช้ในการทำโครงงานได้ มีขอบเขตโครงงานที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถทำงานอย่างเป็นระบบ และทำงานเป็นทีม มีความคิดสร้างสรรค์ ตามความต้องการในกรอบเวลาที่กำหนด สามารถนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับงานในภาคอุตสาหกรรมได้

5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 3 ของปีการศึกษาที่ 3 และภาคการศึกษาที่ 1 ของปีการศึกษาที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

9 หน่วยกิต โดยแบ่งเป็น 2 วิชา คือ วิชา MAG62-315 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชันและเกม 1 จำนวน 4 หน่วยกิต และวิชา MAG62-411 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 จำนวน 6 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

1) นักศึกษาเลือกหัวข้อและอาจารย์ที่ปรึกษา หรือมีการกำหนดหัวข้อและอาจารย์ที่ปรึกษาให้ตามความเหมาะสม

2) กำหนดแผนการทำงาน จัดชั่วโมงในการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารและตัวอย่างโครงงานสำหรับการศึกษาเกี่ยวกับโครงงานผ่านทางสื่อออนไลน์แก่นักศึกษา จัดเตรียมสถานที่ในการทำโครงงานตลอดจนเครื่องมือที่ต้องใช้ในการทำงาน

3) จัดให้มีการนำเสนอโครงงานที่ได้พัฒนา

5.6 กระบวนการประเมินผล

1) ประเมินโครงร่างโครงงานตามรูปแบบที่กำหนด

2) ประเมินความก้าวหน้าในการทำโครงงานตามแผนที่กำหนดไว้

3) ประเมินคุณภาพของโครงงานที่ได้รับการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

4) การประเมินทุกครั้งจะต้องมีอาจารย์สอบอย่างน้อย 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ คุณธรรมและมีคุณลักษณะพิเศษ ดังนี้

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
ทำงานเป็นทีมได้ดี มีสำนึกสาธารณะ	- มีการจัดสรรกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ที่อาศัยการทำงานร่วมกัน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรง : กิจกรรมส่งเสริมหลักสูตร เช่น กีฬาสี, งาน Bye Nior, งานบูมพี่บัณฑิต ทางอ้อม : เนื่องจากนักศึกษาในหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม เป็นนักศึกษาหนึ่งในสามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่เรียนและฝึกทักษะความรู้ทางศิลปะ ดังนั้นจึงเป็นหลักสูตรที่ต้องอาสาออกแบบสื่องานกีฬาของมหาวิทยาลัย, งานละครเวที, งานออกร้านขายของ, งานแสดงทักษะและประชาสัมพันธ์สำนักวิชา, และงานผลิตสื่อหนังสั้นในวิชาศึกษาทั่วไปต่างๆ
มีทักษะความรู้ในวิชาชีพที่ทันสมัย	-มีการเปิดรายวิชาหัวข้อพิเศษ (special topic) ที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่นสูง สามารถเปลี่ยนเนื้อหาวิชาและโปรแกรมที่เรียนได้ ตามความต้องการของตลาดอุตสาหกรรม -มีการจัดอบรมพิเศษกับนักศึกษาและอาจารย์ในช่วงปิดภาคการศึกษาทุกปี โดยเก็บค่าเรียนในราคาที่ต่ำกว่าท้องตลาดมาก -การเรียนการสอนในบางรายวิชาได้รับการถ่ายทอดโดยตรงจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมจริง
มีการแสดงงานสู่สาธารณะชนอย่างสม่ำเสมอ	-มีการลงนามสัญญาเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียกับสถานีโทรทัศน์, หน่วยงานราชการ, ทั้งในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์และวิจัย

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

ก. มาตรฐานผลการเรียนรู้ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

เป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีคุณธรรม ความกล้าหาญทางจริยธรรม และเป็นพลเมืองที่ดี

1.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) มีความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ทั้งของตนเองและผู้อื่น

2) มีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ตรงเวลา

3) มีสำนึกสาธารณะ และมีความเป็นพลเมืองที่ดี

1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1) บรรยาย

2) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา

3) อภิปรายประกอบสื่อ

4) อภิปรายกลุ่มย่อย

5) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน

6) กิจกรรมกลุ่ม (Group Process)

7) การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

8) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing)

9) สุนทรียสนทนา (Dial)

10) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-based Learning

11) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา

12) การเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการส่งงาน

1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1) พฤติกรรมการเข้าเรียน และการส่งรายงานตามขอบเขตของงานและการตรงต่อเวลา

2) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและกิจกรรม

3) การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

4) การนำเสนอโครงงาน

5) ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ร่วมกันของนักศึกษา

6) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำงาน

7) ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมและการสะท้อนคิด (Reflection) ผ่านการบันทึกการเรียนรู้ (Journal Reflection)

8) ดูพฤติกรรมในการเข้าเรียนความรับผิดชอบทั้งงานเดียวและงานกลุ่ม

2. ด้านความรู้

มีความรอบรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อการดำเนินชีวิตในสังคม

2.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) มีความรู้ในศาสตร์ของรายวิชา

2) สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ เข้ากับการดำเนินชีวิต

3) แสวงหาความรู้ตลอดชีวิต

2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1) บรรยาย

2) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา

3) อภิปรายประกอบสื่อ

4) อภิปรายกลุ่มย่อย

5) วิทยากรพิเศษ

6) นิทรรศการทางศิลปะแขนงต่าง ๆ

7) การใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่หลาก

8) การอบรมเชิงปฏิบัติการ

9) การอภิปรายกลุ่ม

10) การทำงานในชั้นเรียน

2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1) การสอบปรนัยและอัตนัย

2) การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย

3) การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

4) ประเมินผลเนื้อหา การสอบอัตนัยและปรนัย

5) การประเมินผลงานและการสร้างสรรค์ผลงาน

6) ประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย

7) การนำเสนองาน

8) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และกิจกรรม

9) การโต้ตอบ ถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

3. ด้านทักษะทางปัญญา

สามารถคิดอย่างเป็นระบบ มีวิจารณญาณ และมีเหตุผล

3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลจากหลักฐานได้

2) สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบแบบองค์รวม มีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

3) ประยุกต์ใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่

3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1) บรรยาย

2) ยกตัวอย่างการศึกษา

3) อภิปรายรายกลุ่มย่อย

4) กิจกรรมกลุ่ม (Group Process)

5) วิเคราะห์กรณีศึกษา (Case Study)

6) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-Based Learning ในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกัน

7) อภิปรายประกอบสื่อ

3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1) การสอบแบบปรนัยและอัตนัย

2) การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย

3) การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

4) การประเมินผลงานและสร้างสรรค์ผลงาน

5) การประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย

6) การนำเสนองาน (Presentation)

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและรู้บทบาทของตนเองในกลุ่มทั้งในฐานะผู้นำและสมาชิกกลุ่ม

2) ทำงานกลุ่มอย่างเต็มความสามารถเพื่อผลงานที่มีคุณภาพ

3) วางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพและสังคม

4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) อภิปรายกลุ่ม

2) ทำรายงานกลุ่ม

4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

2) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สามารถสื่อสาร ใช้สถิติ/คณิตศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้

5.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสม

2) สามารถเลือกประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน

3) มีทักษะพื้นฐานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอ การสืบค้นข้อมูล เพื่อการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องอย่างรู้เท่าทัน

5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) เรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) โดยกำหนดแหล่งค้นคว้าในสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

2) นำเสนอผลงานผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

3) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-Based Learning ในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกัน

4) การมอบหมายการทำรายงานกลุ่มและรายงานเดี่ยว

5) การแนะนำแหล่งข้อมูลเบื้องต้น

6) การสอนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ประเมินจากผลการปฏิบัติงาน (Performance Evaluation)

2) ประเมินจากการสังเกตในการนำเสนองาน

3) ประเมินความสามารถจากการใช้สื่อในการนำเสนอ

4) การประเมินรายงาน/ชิ้นงาน

ข. มาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาเฉพาะ

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

เป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีคุณธรรม ความกล้าหาญทางจริยธรรม และเป็นพลเมืองที่ดี

1.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) มีความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ทั้งของตนเองและผู้อื่น

2) มีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ตรงเวลา

3) มีสำนึกสาธารณะ และมีความเป็นพลเมืองที่ดี

4) มีวิจารณญาณของนักออกแบบ ไม่ลอกเลียนผลงานผู้อื่น

1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1) บรรยาย

2) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา

3) อภิปรายประกอบสื่อ

4) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน

5) กิจกรรมกลุ่ม (Group Process)

6) การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

7) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Knowledge Sharing)

8) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-based Learning

9) การเข้าเรียน การตรงต่อเวลาในการส่งงาน

1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1) พฤติกรรมการเข้าเรียน และการส่งรายงานตามขอบเขตของงานและการตรงต่อเวลา

2) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและกิจกรรม

3) การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

4) การนำเสนอโครงงาน

5) ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ร่วมกันของนักศึกษา

6) ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการทำงาน

7) ดูพฤติกรรมในการเข้าเรียนความรับผิดชอบทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

8) ประเมินจากลักษณะการทำงานจรรยาบรรณของนักออกแบบ

2. ด้านความรู้

มีความรอบรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อการดำเนินชีวิตในสังคม

2.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) มีความรู้ในศาสตร์ของรายวิชา

2) สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ เข้ากับการดำเนินชีวิต

3) แสวงหาความรู้ตลอดชีวิต

4) ส่งต่อความรู้สู่สังคมได้

2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1) บรรยาย

2) ยกตัวอย่างกรณีศึกษา

3) อภิปรายประกอบสื่อ

4) อภิปรายกลุ่มย่อย

5) วิทยากรพิเศษ

6) นิทรรศการทางศิลปะแขนงต่าง ๆ

7) การใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่หลากหลาย

8) การอบรมเชิงปฏิบัติการ

9) การอภิปรายกลุ่ม

10) การทำงานในชั้นเรียน

2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1) การสอบปรนัยและอัตนัย

2) การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย

3) การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

4) ประเมินผลเนื้อหา การสอบอัตนัยและปรนัย

5) การประเมินผลงานและการสร้างสรรค์ผลงาน

6) ประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย

7) การนำเสนองาน

8) การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และกิจกรรม

9) การโต้ตอบ ถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

3. ด้านทักษะทางปัญญา

สามารถคิดอย่างเป็นระบบ มีวิจารณญาณ และมีเหตุผล

3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลจากหลักฐานได้

2) สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบแบบองค์รวม มีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์และ

จินตนาการ

3) ประยุกต์ใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่

3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1) บรรยาย

2) ยกตัวอย่างการศึกษา

3) อภิปรายรายกลุ่มย่อย

4) กิจกรรมกลุ่ม (Group Process)

5) วิเคราะห์กรณีศึกษา (Case Study)

6) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-Based Learning ในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกัน

7) อภิปรายประกอบสื่อ

3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1) การสอบแบบปรนัยและอัตนัย

2) การประเมินผลรายงานกลุ่มและรายงานย่อย

3) การอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

4) การประเมินผลงานและสร้างสรรค์ผลงาน

5) การประเมินกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย

6) การนำเสนองาน (Presentation)

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและรู้บทบาทของตนเองในกลุ่มทั้งในฐานะผู้นำและสมาชิกกลุ่ม

2) ทำงานกลุ่มอย่างเต็มความสามารถเพื่อผลงานที่มีคุณภาพ

3) วางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพและสังคม

4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) อภิปรายกลุ่ม

2) ทำรายงานกลุ่ม

4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) การโต้ตอบถกเถียงและการมีส่วนร่วมในการอภิปราย

2) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สามารถสื่อสาร ใช้สถิติ/คณิตศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจข้อมูล และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้

5.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

1) สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสม

2) สามารถเลือกประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน

3) มีทักษะพื้นฐานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอ การสืบค้นข้อมูล เพื่อการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องอย่างรู้เท่าทัน

5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) เรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) โดยกำหนดแหล่งค้นคว้าในสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

2) นำเสนอผลงานผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

3) การเรียนรู้ผ่านการทำงานกลุ่มโดยใช้ Project-Based Learning ในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมกัน

4) การมอบหมายการทำรายงานกลุ่ม และรายงานเดี่ยว

5) การแนะนำแหล่งข้อมูลเบื้องต้น

6) การสอนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

7) มีความสามารถและรู้จักการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศค้นคว้าต้นแบบงานที่เหมาะสม

5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ประเมินจากผลการปฏิบัติงาน (Performance Evaluation)

2) ประเมินจากการสังเกตในการนำเสนองาน

3) ประเมินความสามารถจากการใช้สื่อในการนำเสนอ

4) การประเมินรายงาน/ชิ้นงาน

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.1) มีความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ทั้งของตนเองและผู้อื่น

1.2) มีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ ตรงเวลา

1.3) มีสำนึกสาธารณะ และมีความเป็นพลเมืองที่ดี

1.4) มีวิจารณญาณของนักออกแบบ ไม่ลอกเลียนผลงานผู้อื่น

2) ด้านความรู้

2.1) มีความรู้ในศาสตร์ของรายวิชา

2.2) สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ เข้ากับการดำเนินชีวิต

2.3) แสวงหาความรู้ตลอดชีวิต

3) ด้านทักษะทางปัญญา

3.1) สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลจากหลักฐานได้

3.2) สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบแบบองค์รวม มีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

3.3) ประยุกต์ใช้ข้อมูลเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและรู้บทบาทของตนเองในกลุ่มทั้งในฐานะผู้นำและสมาชิกกลุ่ม

4.2) ทำงานกลุ่มอย่างเต็มความสามารถเพื่อผลงานที่มีคุณภาพ

4.3) วางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง วิชาชีพและสังคม

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1) สามารถสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสม

5.2) สามารถเลือกประยุกต์ใช้เทคนิคทางสถิติหรือคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน

5.3) มีทักษะพื้นฐานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอ การสืบค้นข้อมูล เพื่อการแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องอย่างรู้เท่าทัน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสารการรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
1. วิชาภาษา															
GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย	●	●	○	●	●	○	●	○	●	○	●	○	●		●
GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ		●		●	●	●		○	○	●	○	○	●		○
GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด		●		●	●	●		○	○	●	○	○	●		○
GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน		●		●	●	●		○	○	●	○	○	●		○
GEN64-124 ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสนทนา		●		●	●	●		○	○	●	○	○	●		○
GEN64-125 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ		●		●	●	●	●	●	○	●	○	○	●		○
GEN64-126 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ		●		●	●	●	●	●	○	●	○	○	●		○
2. วิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์															
GEN64-131 ความเป็นไทยและพลเมืองโลก	●	●	●	●	●	○	●	○	○			●	○	○	●
GEN64-132 ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์	●	●	●	●	●	○	●	●	○			○	●	●	○
3. วิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี															

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสารการรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
GEN64-141 การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย		●		●	●	●	●	●	○			●	●	○	●
GEN64-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน	●	●	○	●	●	○	●	●	○			●	●	○	●
GEN64-143 เทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●
4. วิชาสหศาสตร์															
GEN64-151 นวัตกรรมและผู้ประกอบการ		●		●	○		●	●	○			●	●	○	○
GEN64-152 กีฬาและการออกกำลังกาย 1	○	●	○	●	●		○	●	○	●	○	○		○	●
GEN64-153 กีฬาและการออกกำลังกาย 2	○	●	○	●	●		○	●	○	●	●	○		○	●
GEN64-154 เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย	●	○	●	●	●	○	●	○	●	○	○	●	●	○	●

ข. หมวดวิชาเฉพาะ

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสารการรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา		
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
1. กลุ่มวิชาแกน																
ITD62-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล		●			●				●	●	○	○		●	○	●
MAG62-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ		○	○		●	●		●	●		○	○		○		●
MAG62-102 การวาดเส้น		○			●	●	●		●				○			○
MAG62-103 องค์ประกอบศิลป์	●	○		○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-104 หลักการใช้สี	●	○			●	●			●				○			○
MAG62-201 ดิจิทัลอาร์ท	●	○			●	●		●	○		○	○	○	●		○
MAG62-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน		●			●	●		●	●		○	○	○		●	
2. กลุ่มวิชาเอกบังคับ																
2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานศิลปะ																
MAG62-111 ศิลปะวิจักษณ์	●	○	○	○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-119 ดนตรีวิจักษณ์		○	○	○	●	●		●			○	○	○			●
2.2 กลุ่มวิชาศิลปะประยุกต์																

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสารการรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา		
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
MAG62-113 การวาดและลงสีดิจิทัล	●	○		○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน		○	○	○	●			●			○	○	○	●		
MAG62-116 การออกแบบตัวละคร	●	○		○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-117 การเขียนบทภาพ	●	○		○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน	●	○			●			●			○	○	○	●		●
MAG62-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน		○		○	●			●	●		○	○				○
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานเทคโนโลยี																
MAG62-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย		○			●	●		●	●			○				●
MAG62-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล		○	○	●	●	●		●	●	●	○				○	○
MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี		○		○	●			●	●				○	○	●	○
MAG62-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน	○	●	○		●	●		●	○	○	●	●	●	○		○
MAG62-314 การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์		○	○		●	●		●	●		○	○	●			○
2.4 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีประยุกต์																
MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ	●	●		●	●	●	●	○	●	●	○			○		○
MAG62-212 การขึ้นรูป 3 มิติ	○	●		○	●	●		●			○	○	○			○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสารการรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา		
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
MAG62-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์		○		○	●	●		●	●			○				●
MAG62-215 เกมเบื้องต้น		○		○	●			●	●		○	○				○
MAG62-216 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ	○	●		○	●	●		●			●	○	○			○
MAG62-217 เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์	○	●		○	●	●		●	●	○	●	○	○		○	●
MAG62-218 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน		○		●	●	●		●	●	●	○	○				○
MAG62-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม	○	○			●			●	●			○		●		●
MAG62-315 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1	○	●	○	●	●	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○
MAG62-411 โครงงานสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2	○	●	○	●	●	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○
3. กลุ่มวิชาเอกเลือก																
3.1 กลุ่มวิชาศิลปะและแอนิเมชัน																
MAG62-221 ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น		○		○	●	●		●			○			●	○	○
MAG62-222 การปั้น		○		○	●	●		●			○		●		○	○
MAG62-223 การสร้างภาพยนตร์สต็อปโมชัน	●	○			●	●		●	○		○	○	○	●		○
MAG62-224 การเขียนภาพมนุษย์และสัตว์	●	○		○	●	●			●	●			○	○		

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสารการรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา		
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
MAG62-225 สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์	○	○		●	●	●		●			○				○	○
MAG62-321 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา		○		○	●	●		●			○		●		○	○
MAG62-322 การออกแบบงานแอนิเมชัน	●	○	○	○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-323 การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน		○		●	●	●		●				○				○
MAG62-324 การผลิตงานแอนิเมชัน	○	●	○	○	●	●		●	●	○	●	○	○		○	●
MAG62-325 เทคนิคการซ้อนภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต	○	●		○	●	●		●			●	○	○			○
MAG62-326 แมชมูฟ		○	○	○	●	●		●			○	○	○			●
MAG62-421 พื้นผิว การจัดแสงและเรนเดอร์สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ	○	●		○	●	●		●			○	○	○			○
MAG62-422 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานแอนิเมชัน	○	○		○	●			●	●				○	○	●	○
MAG62-423 การขึ้นรูป 3 มิติขั้นสูง	○	●		○	●	●		●			○	○	○			○
MAG62-424 การควบคุมกระดูกขั้นสูงสำหรับงานแอนิเมชัน	○	○		○	●			●	●				○	○	●	○
MAG62-425 การวาดและลงสีดิจิทัลขั้นสูง	●	○		○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-426 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1		○		●	●	●		●			○	○	○			○
MAG62-427 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2		○		●	●	●		●			○	○	○			○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสารการรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา		
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
3.2 กลุ่มวิชาเกมและเทคโนโลยี																
MAG62-226 เทคโนโลยีความจริงเสมือน	○	○			●	●	○	●	●	●	●	○			○	●
MAG62-227 การออกแบบเกม		○		○	●			●	●		○	○				○
MAG62-228 โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน		○			●		○	●	●				○		●	○
MAG62-327 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์		○		○	●			●			○	○				○
MAG62-328 การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย		○		○	●			●			○	○				○
MAG62-329 เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง		○		○	●	●	○	●			○	○			●	○
MAG62-330 การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสานโลกจริง		○		●	●	●	○	●			○	○				○
MAG62-331 การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย		○		●	●	○	○	●	●	○			○			○
MAG62-332 เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ		○		○	●	●	○	●	●	●	○	○				●
MAG62-333 ระบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้		○	○	○	●			●	●		○	○				○
MAG62-334 การออกแบบปฏิสัมพันธ์		○	○	○	●			●	●		○	○				○
MAG62-428 การโปรแกรมเกมออนไลน์		○			●	●		●			○	○				○
MAG62-429 หัวข้อพิเศษด้านเกม 1		○		○	●			●			○	○				○
MAG62-430 หัวข้อพิเศษด้านเกม 2		○		○	●			●			○	○				○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสารการรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา		
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
MAG62-431 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1		○		●	●	●		●			○	○				○
MAG62-432 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2		○		●	●	●		●			○	○				○
MAG62-433 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 3		○		●	●	●		●			○	○				○
MAG62-434 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 4		○		●	●	●		●			○	○				○
3.3 กลุ่มวิชากราฟิกอาร์ท																
MAG62-229 โมชันกราฟิก	●	○	○	○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-230 การออกแบบกราฟิก	●	○	○	○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-335 การออกแบบระบบป้าย	●	○		○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-336 การออกแบบตัวอักษรและการจัดวาง	●	○		○	●	●			●	●			○	○		
MAG62-435 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 1		○	○	●	●	●		●			○	○				○
MAG62-436 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 2		○	○	●	●	●		●			○	○				○
MAG62-437 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 3		○	○	●	●	●		●			○	○				○
MAG62-438 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 4		○	○	●	●	●		●			○	○				○
4. กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา																
MAG62-390 เตรียมสหกิจศึกษา	○	●	○		●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	○	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลขการสื่อสารการรู้สารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา		
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3
MAG62-491 สหกิจศึกษา 1	○	○	○		●	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○
MAG62-492 สหกิจศึกษา2	○	○	○		●	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ว่าด้วยการศึกษาขั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560

2. กระบวนการทวนสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบผลการเรียนรู้ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

1) พิจารณาความเหมาะสมของรายละเอียดรายวิชา (มคอ.3) ก่อนเปิดภาคเรียนโดยมีกรรมการประจำสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์พิจารณาความเหมาะสมของแผนการสอน วิธีการสอน เกณฑ์ในการวัดผลต่างๆ
2) พิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบที่ใช้ การให้คะแนน การตัดเกรดเพื่อวัดผลการเรียนรู้ให้เป็นไปตามแผนการสอนที่ได้กำหนดไว้
3) มีการประเมินการสอนของผู้สอนโดยนักศึกษา เพื่อใช้ในการปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนการสอนต่อไป
4) ประเมินความสามารถและทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาจากผลการเรียนในรายวิชาโครงงาน
5) การประเมินความรู้ของนักศึกษาโดยการจัดสอบ Comprehensive Examination ซึ่งคณาจารย์ในหลักสูตรจะร่วมกันการสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบความรู้พื้นฐานในงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชันและเกม และจะทำการประเมินในชั้นปีที่ 2 และปีที่ 4 โดยแบ่งเป็น
   - ชั้นปีที่ 2 ประเมินความรู้พื้นฐานทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร
   - ชั้นปีที่ 4 ประเมินความรู้รวบยอดของการผลิตงานแอนิเมชัน หรือเกม หรือสื่อมัลติมีเดีย

2.2 การทวนสอบผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

1) ประเมินผลการได้งานทำของบัณฑิตในแต่ละรุ่นที่สำเร็จการศึกษา ตลอดจนการประเมินประโยชน์ของรายวิชาที่ได้เรียนต่อการไปทำงานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในสถานประกอบการจริง
2) ประเมินผลความพึงพอใจในด้านความรู้ความสามารถและด้านบุคลิกภาพของบัณฑิต และความสอดคล้องของรายวิชาที่นักศึกษาได้เรียนกับการปฏิบัติงานจริงจากสถานประกอบการ

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาขั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

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

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

1) สนับสนุนให้คณาจารย์เข้าร่วมประชุมทางวิชาการ/อบรม/ศึกษาดูงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผล อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
2) สนับสนุนให้มีกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในด้านการจัดการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผลระหว่างอาจารย์ภายในและหรือภายนอกหลักสูตรอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
3) สนับสนุนให้อาจารย์เข้าอบรมและใช้ระบบการเรียนการสอน UKPSF

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

1) สนับสนุนให้คณาจารย์เข้าร่วมประชุมทางวิชาการ/อบรม/ศึกษาดูงานที่เกี่ยวข้องเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
2) สนับสนุนให้มีคณาจารย์ทำงานวิจัย จัดทำผลงานวิชาการ ตำรา เอกสารคำสอน/เอกสารประกอบการสอน เพื่อสร้างความรู้ในสาขาวิชาและให้มีตำแหน่งทางวิชาการที่สูงขึ้น
3) สนับสนุนให้คณาจารย์ที่มีคุณวุฒิปริญญาโท ศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

การบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้และเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติหรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชา โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

1.1 การแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร โดยแต่งตั้งจากอาจารย์ประจำหลักสูตร และมีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน อาจารย์ผู้รับผิดชอบจำนวน 5 คน ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้คือ มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชา และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ อย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

1.2 การวางแผน การพัฒนา และการประเมินหลักสูตรตามรอบระยะเวลาที่กำหนด โดยมีการวางแผน มีการประเมินและรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรทุกปีการศึกษา (มคอ.7) และนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะๆ อย่างน้อยทุกรอบ 5 ปี

1.3 การดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานเพื่อการประกันคุณภาพหลักสูตรและการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาข้อ 1-5 ดังนี้

1.3.1 กำหนดให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผนติดตามและทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร

1.3.2 มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติและ/หรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชา

1.3.3 มีรายละเอียดของรายวิชา และ/หรือรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.3 และ/หรือ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกวิชา

1.3.4 มีการรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาและ/หรือรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ. 5 และ/หรือ มคอ. 6 ภายใน 30 วันหลังจากสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา

1.3.5 จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบมคอ.7 ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา

2. บัณฑิต

บัณฑิตที่พึงประสงค์ต้องมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้

2.1 เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม

2.2 มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีผลิตสื่อมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกมได้

2.3 มีทักษะด้านปัญญา สามารถคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ เสนอแนวความคิด และ/หรือประเมินค่าอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ทักษะและ/หรือความรู้ความเข้าใจทางวิชาการในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ มีทักษะภาคปฏิบัติตามที่ได้รับการฝึกฝน

2.4 มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ โดยมีความรับผิดขอบในงานที่ได้รับมอบหมาย สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสมและปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

2.5 มีทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกและใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่ต่างกัน สามารถใช้เทคนิคพื้นฐานทางสถิติ และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมในการสื่อสาร และสืบค้นข้อมูล

3. นักศึกษา

มีกระบวนการรับนักศึกษา และการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา การให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนนักศึกษาดังต่อไปนี้

3.1 กระบวนการรับนักศึกษา

สาขาวิชามีการกำหนดคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าศึกษาในหลักสูตรไว้ 2 ประเด็น คือ

1. คุณสมบัติทั่วไป : เป็นผู้สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือเทียบเท่า หรืออนุปริญญา และเป็นผู้มีความประพฤติดี

2. คุณสมบัติเฉพาะทาง : ในกรณีเป็นนักศึกษาต่างชาติ ต้องมีทักษะการใช้ภาษาไทยทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยผ่านการทดสอบตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย (ขึ้นอยู่กับเกณฑ์การรับนักศึกษาของสาขาวิชา)

คุณสมบัติต่างๆที่กำหนดไว้นี้เป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานที่จะเอื้ออำนวยให้นักศึกษามีศักยภาพในการเรียนรายวิชาต่างๆในหลักสูตรจนสามารถสำเร็จการศึกษาได้

สำหรับการคัดเลือกผู้เข้าศึกษา สาขาวิชาฯ ได้ดำเนินการตามกระบวนการต่อไปนี้ ได้แก่

1. ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.)

2. ผ่านการคัดเลือกตามระบบและเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ซึ่งฝ่ายรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์เป็นผู้ดำเนินการเปิดรับสมัครและให้สาขาวิชาทำการคัดเลือกนักศึกษาที่มีคุณสมบัติตรงตามที่กำหนด โดยเปิดรับสมัครทั้งภาคการศึกษาที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2 และภาคการศึกษาที่ 3

3.2 การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

สาขาวิชามีระบบและกลไกเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติงานโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประชุมวางแผนเพื่อวางกลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก่อนเข้าศึกษาและมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบให้แก่อาจารย์ประจำในสาขาวิชา

3.3 การให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา

สาขาวิชาฯมีระบบและกลไกเกี่ยวกับการดูแลให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษาเพื่อให้มีแนวโน้มอัตราการคงอยู่ และอัตราการสำเร็จการศึกษาในระดับที่สูง ดังนี้

1. การกำหนดอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประชุมเพื่อกำหนดระบบและกลไกการดูแลให้คำปรึกษาทางด้านวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา

2. การดูแลนักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาใช้คู่มืออาจารย์ที่ปรึกษาของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาโดยมีอาจารย์ในสาขาวิชาฯเป็นกรรมการอาจารย์ที่ปรึกษาและในกรณีที่นักศึกษาในความดูแลมีปัญหาที่เกินความสามารถของอาจารย์ที่ปรึกษาจะให้คำปรึกษาได้ อาจารย์จะส่งต่อไปยังฝ่ายพัฒนานักศึกษาของมหาวิทยาลัย

3. การนัดพบนักศึกษา เมื่ออาจารย์ที่ปรึกษามีนักศึกษาในความดูแล อาจารย์จะเป็นผู้นัดหมายนักศึกษาในความดูแลเพื่อมาพบ 4 – 5 ครั้งต่อหนึ่งภาคการศึกษา เพื่อให้คำปรึกษาในเรื่อง เกี่ยวกับการเรียนการสอนหรือช่วยแก้ไขปัญหาในเรื่องอื่น ๆ ของนักศึกษาต่อไป

4. การติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษากับนักศึกษาในความดูแล อาจารย์ที่ปรึกษาจะเป็นผู้กำหนดวันเวลาให้นักศึกษาเข้าพบ นอกจากวันเวลาที่อาจารย์กำหนดนักศึกษาสามารถนัดหมายวันเวลากับอาจารย์ที่ปรึกษาและเข้าพบเพื่อขอคำปรึกษาได้

3.4 ความพึงพอใจและการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา

นักศึกษาสามารถยื่นร้องเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนต่อหัวหน้าสาขา และหัวหน้าสาขาวิชานำเข้าสู่การประชุมกรรมการบริหารประจำหลักสูตร และหาทางแก้ไข หากที่ประชุมกรรมการบริหารฯ แก้ไขไม่ได้ให้พิจารณาส่งต่อคณบดีเพื่อหาวิธีการแก้ไขในระดับสาขาวิชา

4. อาจารย์

4.1 ระบบและกลไกการรับอาจารย์ใหม่ มีดังนี้

1. คณะกรรมการบริหารประจำหลักสูตรประชุมร่วมกัน เพื่อวางแผนและตรวจสอบคุณสมบัติอาจารย์ประจำหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์หรือระเบียบของ สกอ. จากนั้นจึงสำรวจจำนวนอาจารย์ประจำหลักสูตรที่คงอยู่ อาจารย์ประจำหลักสูตรที่จะเกษียณหรือลาออก เพื่อวางแผนอัตรากำลังในอนาคต

2. หากอัตรากำลังไม่เพียงพอ สาขาวิชาเสนอขออนุมัติรับอาจารย์เพิ่มต่อสาขาวิชา และมหาวิทยาลัยตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

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

4. นอกจากนี้สาขาฯยังได้มอบหมายให้อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีประสบการณ์เป็นพี่เลี้ยงให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอน

4.2 ระบบและกลไกการบริหารและการพัฒนาอาจารย์

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการวางแผนส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ประจำหลักสูตรและมีระบบส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ในด้านต่างๆ ดังนี้

1. จัดโครงการอบรมสำหรับอาจารย์ใหม่ เพื่อให้มีความรู้ในด้านเทคนิควิธีการสอน การวัดผลประเมินผล ตลอดจนจรรยาบรรณและระเบียบปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง

2. จัดโครงการอบรมด้านการวิจัย การทำผลงานทางวิชาการเพื่อพัฒนาศักยภาพของอาจารย์ประจำให้เป็นไปตามมาตรฐานและมีศักยภาพที่สูงขึ้น เพื่อส่งผลต่อคุณภาพของหลักสูตร

3. กำหนดให้อาจารย์ประจำจัดทำแผนเพื่อพัฒนาตนเองในด้านการศึกษาต่อ การสร้างผลงานวิชาการ/การวิจัย และควบคุมกำกับให้อาจารย์ปฏิบัติตามแผนที่วางไว้

4. จัดสรรงบประมาณที่ได้รับจากมหาวิทยาลัยในการส่งเสริมสนับสนุนให้อาจารย์เข้ารับการอบรมเพื่อพัฒนาคุณภาพอาจารย์ทั้งในด้านการพัฒนาวิชาการและวิชาชีพ การวิจัยและการสร้างผลงานวิชาการ

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

5.1 สาระของรายวิชาในหลักสูตร

กระบวนการออกแบบหลักสูตร ประกอบไปด้วย การสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตและภาวการณ์มีงานทำของบัณฑิต และการสำรวจความพึงพอใจของศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบันต่อหลักสูตร เพื่อนำผลมาใช้ในการออกแบบและปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนถึงการจัดทำรายวิชาให้ทันสมัย

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน

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

5.3 การประเมินผู้เรียน

การประเมินผู้เรียน มีระบบ กลไกการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติโดยมีระบบ/ขั้นตอนการประเมินผู้เรียนซึ่งปรากฏอยู่ในคู่มือแนวทางการประเมินผู้เรียนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ และมีกลไก คือ คู่มือแนวทางการประเมินผู้เรียนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

และคณะกรรมการบริหารหลักสูตรที่ทำหน้าที่กำกับดูแลและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

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

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

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 การบริหารงบประมาณ

มหาวิทยาลัยจัดสรรงบประมาณประจำปี ทั้งงบประมาณแผ่นดินและเงินรายได้เพื่อจัดซื้อตำรา สื่อการเรียนการสอน โสตทัศนูปกรณ์ และวัสดุครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์อย่างเพียงพอ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในชั้นเรียนและการศึกษาด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

ทรัพยากรสารสนเทศของศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มีเอกสารสิ่งพิมพ์ และสื่อการศึกษาที่สัมพันธ์กับสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ดังนี้

หนังสือทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (ภาษาไทย) 2,234 เล่ม

หนังสือทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (อังกฤษ) 2,446 เล่ม

วารสารทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 13 รายชื่อ

วารสาร/ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ 9 ฐาน

นอกจากนี้ยังมีสื่อการศึกษาในรูปแบบอื่นๆ เช่น แถบเสียง แถบภาพ CD-ROM และบริการห้องสมุดผ่านทางอินเทอร์เน็ต

6.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

1. หลักสูตรพิจารณาจัดหาตำราที่จัดพิมพ์ใหม่หรือปรับปรุงเพิ่มเติมแต่ละปีเพื่อใช้ประกอบการเรียนรายวิชาต่างๆ ตามกรอบงบประมาณที่ได้รับจัดสรร และมีการจัดหาอุปกรณ์/สื่ออิเล็กทรอนิกส์/ซอฟต์แวร์ประกอบการเรียนการสอนเพิ่มเติมที่เหมาะสมกับรายวิชาต่างๆ ที่เปิดสอน

2. จัดให้มีห้องปฏิบัติการโมชันแคปเจอร์ ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีความจริงเสมือน เพื่อใช้ในการเรียนการสอนอย่างเพียงพอต่อปริมาณการใช้งานในหลักสูตร มีการติดตั้งซอฟต์แวร์เพื่อการเรียนการสอนตามที่กำหนดโดยรายวิชาที่เกี่ยวข้อง

3. จัดให้มีห้องเรียน โสตทัศนูปกรณ์ สื่อการเรียนการสอนต่างๆ และสถานที่ทำงานกลุ่มสำหรับนักศึกษาเพื่อใช้ในการเรียน การทำโครงงาน ตลอดจนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

6.4 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากรการเรียนรู้

มีอาจารย์ประจำหลักสูตรประเมินความเพียงพอของทรัพยากรที่ต้องใช้ในการเรียนการสอน รวมทั้งการประสานงานกับทางศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา เพื่อจัดหาทรัพยากรหนังสือที่จำเป็นต้องใช้ในการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

มีการกำหนดตัวชี้วัดมาตรฐานและคุณภาพการศึกษาตามที่ สกอ. กำหนด โดยมีตัวบ่งชี้หลัก ดังนี้

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

ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย	ปีที่				
	1	2	3	4	5
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	X	X	X	X	X
11. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0				X	X
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0					X
รวมตัวบ่งชี้ (ข้อ) ในแต่ละปี	9	10	10	10	12
ตัวบ่งชี้บังคับ (ข้อที่)	1-5	1-5	1-5	1-5	1-5
ตัวบ่งชี้ต้องผ่านรวม (ข้อ)	7	8	8	8	10

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

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1) **การประเมินประสิทธิผลของการสอน**

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

อาจารย์ผู้สอนสังเกตพฤติกรรม การโต้ตอบในชั้นเรียน การปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ผลการทดสอบย่อย ผลการสอบกลางภาค และผลการสอบปลายภาค เพื่อประเมินกลยุทธ์การสอนที่ใช้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ได้เรียนหรือไม่ หากผู้เรียนไม่เข้าใจก็จะต้องปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสอนใหม่

1.2 ประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

1) ระหว่างภาคการศึกษา อาจารย์ผู้สอนสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนต่อการสอนของตนเอง เพื่อนำผลที่ได้ปรับปรุงการสอนในคาบเรียนถัดไปให้ดียิ่งขึ้น
2) เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา ผู้เรียนประเมินทักษะและแสดงความคิดเห็นต่อการสอนของอาจารย์ในแต่ละรายวิชา เพื่อให้ผู้สอนนำผลที่ได้ไปปรับปรุงการสอนในภาคศึกษาถัดไปให้ดียิ่งขึ้น

2 การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

1) เมื่อสิ้นปีการศึกษา อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทำการประเมินผลหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแหล่งชาติ (มคอ. 7)

2.) เมื่อใช้หลักสูตรครบ 4 ปีการศึกษา คณะกรรมการประเมินผลหลักสูตร สำรวจข้อมูลความคิดเห็นต่อหลักสูตรจากนักศึกษาปัจจุบัน ศิษย์เก่า อาจารย์ บุคลากรในแหล่งฝึกภาคปฏิบัติ บัณฑิตใหม่ และผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก เพื่อนำผลการประเมินที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพมากขึ้น

3 การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรดำเนินการประเมินตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในหมวด 7 ข้อ 7 และคณะกรรมการประกันคุณภาพการศึกษา ประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตรตามระบบและกลไกของมหาวิทยาลัย

4 การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

ผลการประเมินของหลักสูตรจะได้รับการทบทวนผลการประเมินอีกครั้งโดยคณะกรรมการประจำสำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ เพื่อพิจารณาผลประเมินหลักสูตรทั้งระดับรายวิชาและระดับหลักสูตร ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในวางแผนและปรับปรุงหลักสูตรให้ดีขึ้น

ภาคผนวก ก

ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) และหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)

1. เปรียบเทียบชื่อหลักสูตร และชื่อปริญญา

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560)	หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)
1. ชื่อหลักสูตร (ภาษาไทย) เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (ภาษาอังกฤษ) Multimedia Technology and Animation 2. ชื่อปริญญา (ภาษาไทย) วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน) (ภาษาอังกฤษ) Bachelor of Science (Multimedia Technology and Animation).	1. ชื่อหลักสูตร (ภาษาไทย) เทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (ภาษาอังกฤษ) Multimedia Technology, Animation and Game 2. ชื่อปริญญา (ภาษาไทย) วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม) (ภาษาอังกฤษ) Bachelor of Science (Multimedia Technology, Animation and Game)

2. เปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560)	หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)
1.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (พ.ศ. 2561) (40 หน่วยกิต)	**1.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (พ.ศ. 2561) (40 หน่วยกิต)**
1) กลุ่มวิชาภาษา 20 หน่วยกิต	1) กลุ่มวิชาภาษา 19 หน่วยกิต
2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 8 หน่วยกิต	2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 6 หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 8 หน่วยกิต	3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 6 หน่วยกิต
4) กลุ่มวิชาบูรณาการ 4 หน่วยกิต	4) กลุ่มวิชาสหศาสตร์ 9 หน่วยกิต
5) กลุ่มวิชาสารสนเทศ 4* หน่วยกิต *ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร	
2. หมวดวิชาเฉพาะ 114 หน่วยกิต 1) กลุ่มวิชาแกน 22 หน่วยกิต 2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ 69 หน่วยกิต 3) กลุ่มวิชาเอกเลือก 14 หน่วยกิต 4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา 9 หน่วยกิต	**2. หมวดวิชาเฉพาะ 124 หน่วยกิต** 1) กลุ่มวิชาแกน 20 หน่วยกิต 2) กลุ่มวิชาเอกบังคับ 73 หน่วยกิต 3) กลุ่มวิชาเอกเลือก 14 หน่วยกิต 4) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา 17 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี 8 หน่วยกิต	**3. หมวดวิชาเลือกเสรี 8 หน่วยกิต**

3. เปรียบเทียบรายวิชาในหลักสูตร

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560)	หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)
ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 40 หน่วยกิต	**ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 40 หน่วยกิต**

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560)	หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)
1. กลุ่มวิชาภาษา 20 หน่วยกิต	**1. กลุ่มวิชาภาษา 19 หน่วยกิต**
GEN61-113 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 4(2-4-6)	GEN64-011 ภาษาไทยพื้นฐาน 2(2-0-4)
GEN61-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2(2-0-4)	GEN64-111 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 3(2-2-5)
GEN61-122 การฟังและการพูดเชิงวิชาการ 2(2-0-4)	GEN64-021 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 2(2-0-4)
GEN61-123 การอ่านและการเขียนเชิงวิชาการ 2(2-0-4)	GEN64-121 ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2(2-0-4)
GEN61-124 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 4(4-0-8)	GEN64-122 ภาษาอังกฤษสำหรับการฟังและการพูด 2(2-0-4)
GEN61-127 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนองานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(3-0-6)	GEN64-123 ภาษาอังกฤษสำหรับการอ่านและการเขียน 2(2-0-4)
GEN61-129 ภาษาอังกฤษสำหรับสื่อและการสื่อสาร 3(3-0-6)	GEN64-124 ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสนทนา 4(4-0-8)
	GEN64-125 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(3-0-6)
	GEN64-126 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ 3(3-0-6)
2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 8 หน่วยกิต	**2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 6 หน่วยกิต**
GEN61-141 ความเป็นไทยและพลเมืองโลก 4(3-2-7)	GEN64-131 ความเป็นไทยและพลเมืองโลก 3(3-0-6)
GEN61-142 ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์ 4(3-2-7)	GEN64-132 ปรัชญา จริยศาสตร์ และวิธีคิดแบบวิพากษ์ 3(3-0-6)
3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 8 หน่วยกิต	**3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 6 หน่วยกิต**
GEN61-151 การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย 4(2-4-6)	GEN64-141 การแสวงหาความรู้และระเบียบวิธีวิจัย 3(2-2-5)
GEN61-152 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน 4(2-4-6)	GEN64-142 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสภาวะโลกร้อน 3(2-2-5)
4. กลุ่มวิชาบูรณาการ 4 หน่วยกิต	GEN64-143 เทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6)
GEN61-161 นวัตกรรมและผู้ประกอบการ 4(2-4-6)	**4. กลุ่มวิชาสหศาสตร์**
5. กลุ่มวิชาสารสนเทศ 4 หน่วยกิต	GEN64-151 นวัตกรรมและผู้ประกอบการ
GEN61-171 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล 4(2-4-6)* *ไม่นับหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตร	GEN64-152 กีฬาและการออกกำลังกาย 1
	GEN64-153 กีฬาและการออกกำลังกาย 2
	GEN64-154 เทคนิคการสื่อสารในสังคมร่วมสมัย
หมวดวิชาเฉพาะ 33 หน่วยวิชา (132 หน่วยกิต)	**หมวดวิชาเฉพาะ 124 หน่วยกิต**
1) กลุ่มวิชาแกน 22 หน่วยกิต	**1) กลุ่มวิชาแกน 20 หน่วยกิต**
DIM60-101 การรู้สารสนเทศ 2(2-0-4)	
ICT60-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2)	ITD62-111 การจัดการงานเอกสารและการประมวลผลข้อมูล 2(0-4-2)
MTA60-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ 2(1-2-3)	MAG62-101 การออกแบบกราฟิกเพื่อการนำเสนอ 2(0-4-2)
MTA60-102 การวาดเส้น 3(1-4-4)	MAG62-102 การวาดเส้น 3(1-4-4)
MTA60-103 หลักการใช้สี 3(1-4-4)	MAG62-103 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4)
MTA60-104 องค์ประกอบศิลป์ 3(1-4-4)	MAG62-104 หลักการใช้สี 3(1-4-4)
MTA60-201 ดิจิทัลอาร์ท 3(1-4-4)	MAG62-201 ดิจิทัลอาร์ท 3(1-4-4)
MTA60-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6)	MAG62-202 คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน 4(2-4-6)
2.กลุ่มวิชาเอกบังคับ 69 หน่วยกิต	**2.กลุ่มวิชาเอกบังคับ 73 หน่วยกิต**
MTA60-119 ดนตรีวิจักษณ์ 2(2-0-4)	MAG62-119 ดนตรีวิจักษณ์ 2(2-0-4)

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560)	หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)
MTA60-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4)	MAG62-115 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 2(2-0-4)
MTA60-111 ศิลปะวิจักษณ์ 2(2-0-4)	MAG62-111 ศิลปะวิจักษณ์ 2(2-0-4)
MTA60-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6)	MAG62-116 การออกแบบตัวละคร 4(2-4-6)
MTA60-211 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8)	MAG62-118 การแก้ปัญหาด้วยขั้นตอนวิธี 4(4-0-8)
MTA60-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6)	MAG62-113 การวาดและลงสีดิจิทัล 4(2-4-6)
MTA60-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4)	MAG62-114 พื้นฐานการเขียนบทสำหรับแอนิเมชัน 2(2-0-4)
MTA60-117 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4)	MAG62-117 การเขียนบทภาพ 3(1-4-4)
MTA60-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4)	MAG62-311 อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน 2(2-0-4)
MTA60-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3)	MAG62-214 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3)
MTA60-217 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4(3-2-7)	MAG62-218 เทคโนโลยีความจริงแบบผสมผสาน 4(3-2-7)
MTA60-118 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6)	MAG62-211 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 4(2-4-6)
MTA60-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6)	MAG62-212 การขึ้นรูป 3 มิติ 4(2-4-6)
MTA60-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)	MAG62-213 การแสดงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)
MTA60-215 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6)	MAG62-216 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 4(2-4-6)
MTA60-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7)	MAG62-312 ดนตรีและเสียงประกอบในงานแอนิเมชัน 4(3-2-7)
MTA60-216 เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว 3(0-6-3)	MAG62-217 เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ 3(0-6-3)
MTA60-314 การเป็นผู้ประกอบการในธุรกิจดิจิทัล 2(2-0-4)	MAG62-314 การประกอบธุรกิจในยุคดิจิทัลและบริหารสินทรัพย์ 4(4-0-8)
MTA60-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2 (2-0-4)	MAG62-313 สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2(2-0-4)
MTA60-315 โครงงานสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 1 4(1-6-5)	MAG62-315 โครงงานสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 1 4(1-6-5)
MTA60-411 โครงงานสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2 6(0-12-6)	MAG62-411 โครงงานสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม 2 6(0-12-6)
MTA60-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2(2-0-4)	MAG62-112 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2(2-0-4)
	MAG62-215 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4)
3) กลุ่มวิชาเอกเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 14 หน่วยกิต	**3) กลุ่มวิชาเอกเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 14 หน่วยกิต**
MTA60-228 โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน 4(4-0-8)	MAG62-228 โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน 4(3-2-7)
MTA60-223 การสร้างภาพยนตร์สต็อปโมชัน 2(1-2-3)	MAG62-223 การสร้างภาพยนตร์สต็อปโมชัน 2(1-2-3)
MTA60-226 เกมเบื้องต้น 2(2-0-4)	
MTA60-322 การออกแบบงานแอนิเมชัน 4(2-4-6)	MAG62-322 การออกแบบงานแอนิเมชัน 4(2-4-6)
MTA60-324 การผลิตงานแอนิเมชัน 4(2-4-6)	MAG62-324 การผลิตงานแอนิเมชัน 4(2-4-6)
MTA60-225 สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ 3(1-4-4)	MAG62-225 สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ 3(1-4-4)
MTA60-321 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา 4(2-4-6)	MAG62-321 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา 4(2-4-6)
MTA60-422 เทคนิคการเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ 3(1-4-4)	

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560)	หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)
MTA60-423 พื้นผิว การจัดแสง และเรนเดอร์สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ 3(1-4-4)	MAG62-421 พื้นผิว การจัดแสง และเรนเดอร์สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ 3(1-4-4)
MTA60-323 การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)	MAG62-323 การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)
MTA60-227 การออกแบบเกม 3(1-4-4)	MAG62-227 การออกแบบเกม 3(1-4-4)
MTA60-326 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ 3(1-4-4)	MAG62-327 การโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ 3(1-4-4)
MTA60-428 การโปรแกรมเกมออนไลน์ 3(1-4-4)	MAG62-428 การโปรแกรมเกมออนไลน์ 3(1-4-4)
MTA60-327 การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย 3(1-4-4)	MAG62-328 การโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์ไร้สาย 3(1-4-4)
MTA60-429 หัวข้อพิเศษด้านเกม 1 2(1-2-3)	MAG62-429 หัวข้อพิเศษด้านเกม 1 2(1-2-3)
MTA60-430 หัวข้อพิเศษด้านเกม 2 2(0-4-2)	MAG62-430 หัวข้อพิเศษด้านเกม 2 2(0-4-2)
MTA60-431 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 2(1-2-3)	MAG62-426 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 2(1-2-3)
MTA60-432 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2 2(0-4-2)	MAG62-427 หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 2 2(0-4-2)
MTA60-433 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1 4(4-0-8)	MAG62-431 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1 4(4-0-8)
MTA60-434 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2 4(3-2-7)	MAG62-432 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2 4(3-2-7)
MTA60-435 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 3 2(0-4-2)	MAG62-433 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 3 2(0-4-2)
MTA60-436 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 4 2(2-0-4)	MAG62-434 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 4 2(2-0-4)
MTA60-224 การเขียนภาพมนุษย์และสัตว์ 3(1-4-4)	MAG62-224 การเขียนภาพมนุษย์และสัตว์ 3(1-4-4)
MTA60-325 เทคนิคการซ้อนภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต 3(1-4-4)	MAG62-325 เทคนิคการซ้อนภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต 3(1-4-4)
MTA60-328 เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง 4(3-2-7)	MAG62-329 เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง 4(3-2-7)
MTA60-329 การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสานโลกจริง 3(1-4-4)	MAG62-330 การโปรแกรมเกมบนสภาพแวดล้อมเสมือนผสานโลกจริง 3(1-4-4)
MTA60-330 การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย 4(3-2-7)	MAG62-331 การโปรแกรมกราฟิกบนอุปกรณ์ไร้สาย 4(3-2-7)
MTA60-421 เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ 4(3-2-7)	MAG62-332 เทคโนโลยีเว็บ 3 มิติ 4(3-2-7)
MTA60-424 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)	MAG62-442 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)
MTA60-425 การขึ้นรูป 3 มิติขั้นสูง 3(1-4-4)	MAG62-423 การขึ้นรูป 3 มิติขั้นสูง 3(1-4-4)
MTA60-426 การควบคุมกระดูกขั้นสูงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)	MAG62-424 การควบคุมกระดูกขั้นสูงสำหรับงานแอนิเมชัน 3(1-4-4)
MTA60-427 การวาดและลงสีดิจิทัลขั้นสูง 3(1-4-4)	MAG62-425 การวาดและลงสีดิจิทัลขั้นสูง 3(1-4-4)
MTA60-121 ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น 2(2-0-4)	MAG62-221 ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น 2(2-0-4)
MTA60-221 เทคโนโลยีความจริงเสมือน 2(2-0-4)	MAG62-226 เทคโนโลยีความจริงเสมือน 4(3-2-7)
MTA60-222 การปั้น 2(1-2-3)	MAG62-222 การปั้น 2(1-2-3)
	MAG62-326 แมชมูฟ 3(1-4-4)
	MAG62-333 ระบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ 2(0-4-2)
	MAG62-334 การออกแบบปฏิสัมพันธ์ 2(0-4-2)
	MAG62-229 โมชันกราฟิก 3(1-4-4)
	MAG62-230 การออกแบบกราฟิก 3(1-4-4)
	MAG62-335 การออกแบบระบบป้าย 3(1-4-4)
	MAG62-336 การออกแบบตัวอักษรและการจัดวาง 3(1-4-4)

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560)	หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562)
	MAG62-435 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 1 4(4-0-8)
	MAG62-436 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 2 4(3-2-7)
	MAG62-437 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 3 2(0-4-2)
	MAG62-438 หัวข้อพิเศษด้านกราฟิกอาร์ท 4 2(2-0-4)

ภาคผนวก ข

ขออนุมัติแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2562)

ด้วยหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560) ได้กำหนดให้มีการปรับปรุงหลักสูตรให้มีความทันสมัย ตรงความต้องการของตลาดแรงงาน และเป็นไปตามนโยบายของมหาวิทยาลัย และเพื่อให้หลักสูตรใหม่ที่มีการปรับปรุง มีความถูกต้อง ชัดเจน และตรงตามแนวทางที่จะพัฒนานักศึกษาและบัณฑิตของสาขาวิชา จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2562) ซึ่งประกอบด้วยบุคคลดังต่อไปนี้

1. รองศาสตราจารย์ ดร. พูลพงษ์ บุญพราหมณ์	ประธานกรรมการ
2. อ.ดร. ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์	กรรมการ (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)
3. อ.ดร. กาญจน์นัฐฐา ไชยศรียา	กรรมการ (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)
4. อ.ดร. นภารัตน์ ชูเกิด	กรรมการ (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)
5. อ.โกสินทร์ กาฬรัตน์	กรรมการ (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)
6. อ.ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล	กรรมการ (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)
7. นายประชา อัศวธีระ	กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิ)
8. นายพีระพงศ์ ตระกูลแพทย์	กรรมการ (ผู้เชี่ยวชาญทางด้านมัลติมีเดีย)
9. นายนาวิน ทรัพย์จินดา	กรรมการ (ผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน)
10. นางสาวรติพร ยงทัศนะกุล	กรรมการ (ผู้เชี่ยวชาญศิลปะการแสดง)
11. นายวันเฉลิม ชูตระกูล	กรรมการ (ผู้ใช้บัณฑิต บ.กันตนา)
12. นางสาวสุนิสา เรืองรักษ์	กรรมการ (ศิษย์เก่า)
13. นายปฏิวัติ เกตุเลิศประเสริฐ	กรรมการ
14. นายณัชชา ศิลากุล	กรรมการ
15. นายสิทธิพงษ์ จันทร์ปรุง	กรรมการและเลขานุการ
16. นายปิยะ คะหะปะนะ	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ภาคผนวก ค

แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ดร.กาญจน์นัฐฐา ไชยศรียา

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	0954405928
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	-
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	csomjit@wu.ac.th

1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
ปริญญาเอก	Ph.D. (Computer Science) University of Southampton	2559
ปริญญาโท	วท.ม.(เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยมหิดล	2548
ปริญญาตรี	สส.บ.(สารสนเทศศึกษา) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2545

2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	2559 - ปัจจุบัน
รักษาการหัวหน้าสาขาหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	2559
อาจารย์ประจำหลักสูตรการจัดการสารสนเทศ	2548-2552

3. ความเชี่ยวชาญ

1) การปรับระดับความยากง่ายในเกม

2 เกมเพื่อการศึกษา

3) ระบบการค้นคืนข้อมูล

4. ประสบการณ์การสอน

☑ **มี** ❒ **ไม่มี**

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา	สาขาวิชา/หลักสูตร	ชื่อรายวิชา	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	การออกแบบเกม	2559
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	การผลิตเกม	2559
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	การโปรแกรมเกมและแอนิเมชันเบื้องต้น	2558
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน	2559

5. ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์	ปี พ.ศ.
แอนิเมชันเรื่อง “เรื่องเล่าของฝาย” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช	2559
แอนิเมชันเรื่อง “The Legend of Monky” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช	2560
แอนิเมชันเรื่อง “Ban yan” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช	2560
แอนิเมชันเรื่อง “ฝายมีชีวิต” เผยแพร่ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช	2560
ทุนวิจัยโครงการการผลิตแอนิเมชันเพื่อให้ความรู้ในเรื่องการจัดการทรัพยากรน้ำโดยการใช้ฝายมีชีวิต จากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)	2559

6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

บทความวิจัย/วิชาการที่เสนอในที่ประชุมวิชาการ

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

7. โครงการวิจัย

1. โครงการการผลิตแอนิเมชัน เพื่อให้ความรู้ในเรื่องการจัดการทรัพยากรน้ำโดยการใช้ฝายมีชีวิต

ชื่อแหล่งทุน : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) หน่วยบูรณาการวิจัยและความร่วมมือเพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่: ABC Unit

ช่วงเวลา : 01/08/2559 - 31/03/2560

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 90 %, หัวหน้าโครงการ และเป็นผู้ร่วมขอทุน

2. “โครงการนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์การพัฒนาการท่องเที่ยววิถีปากพนังโดยนวัตกรรม

4.0”

ชื่อแหล่งทุน : ทปอ.

ช่วงเวลา : 1/9/2560- 31/7/2561

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 25% เป็นหัวหน้าโครงการ

แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ดร.ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	0818942418
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	075672205
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	rsasithorn@gmail.com

1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
ปริญญาเอก	Ph.D.(Informatics) University of Sussex	2559
ปริญญาโท	วท.ม.(การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2549
ปริญญาตรี	วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2542

2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
หัวหน้าสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	2560 - ปัจจุบัน
อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	2551 - ปัจจุบัน
อาจารย์ประจำหลักสูตรระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	2549 - 2550

3. ความเชี่ยวชาญ

1) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง
2) เทคโนโลยีเว็บเซอร์วิส
3) การประยุกต์เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริงบนสถาปัตยกรรมแบบไร้สาย

4. ประสบการณ์การสอน

☑ **มี** ☐ **ไม่มี**

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา	สาขาวิชา/หลักสูตร	ชื่อรายวิชา	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	โครงสร้างข้อมูลสำหรับงานแอนิเมชัน	2552
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	สื่อดิจิทัล	2552

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา	สาขาวิชา/หลักสูตร	ชื่อรายวิชา	**ปี พ.ศ.**
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	2553
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	2559
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	สัมมนาสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	2559
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	โครงงานสำหรับงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน 2	2559

5. ผลงานสร้างสรรค์

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

6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

บทความวิจัย/วิชาการที่เสนอในที่ประชุมวิชาการ

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

7. โครงการวิจัย

1. “โครงการนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์การพัฒนาการท่องเที่ยววิถีปากพนังโดยนวัตกรรม 4.0”

ชื่อแหล่งทุน : ทปอ.

ช่วงเวลา : 1/9/2560- 31/7/2561

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 5% เป็นผู้รับผิดชอบงานลงพื้นที่เก็บข้อมูลและการเผยแพร่ผลงาน

แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล นายปฏิบัติ ปรียาวงศากุล

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

1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
ปริญญาโท	ศป.ม.(นิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร	2555
ปริญญาตรี	ศป.บ.(นิเทศศิลป์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2549

2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

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

3. ความเชี่ยวชาญ

1) มัลติมีเดีย

4. ประสบการณ์การสอน

☑ **มี** ☐ **ไม่มี**

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

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา	สาขาวิชา/หลักสูตร	ชื่อรายวิชา	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ	2557-ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	ศิลปวิจักษณ์	2557-ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	ดิจิทัลอาร์ท	2557-ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	การเขียนบทและบทภาพสำหรับงานแอนิเมชัน	2557-ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	การออกแบบตัวละคร	2557-ปัจจุบัน

5. เกียรติคุณและรางวัล

เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	ปี พ.ศ.
TAM 2006 Character Design Contest รางวัลรองชนะเลิศอันดับสอง การประกวด ออกแบบตัวละคร งาน Thailand Animation and Multimedia	2552
a day Story Comic ร่วมงานกับ คุณ วงศ์ทนง ชัยณรงค์สิงห์ จัดทำ หนังสือการ์ตูน a day Story Comic ตีพิมพ์ครั้งแรก มีนาคม	2550
ห้องเรียนที่เงียบที่สุดในโลก ภาพประกอบนิยาย ‘ห้องเรียนที่เงียบที่สุดในโลก’ ของคุณ ฟ้าพูลวรลักษณ์	2551
ทุนส่งเสริมการวิจัย ได้รับคัดเลือกเข้ารับทุนส่งเสริมการวิจัย ในหัวข้อวิจัย ‘การออกแบบเกมเพื่อผู้สูงอายุ’ โดย บัณฑิตวิทยาลัย ศิลปากร ปีการศึกษา	2554
PTT Comic Contest ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับหนึ่ง ในการแข่งขัน PTT Comic Contest โดยบริษัท ปตท.และ a day	2554
DK Online Character Design Contest ได้รับรางวัล Popular Vote จากผลงาน ‘Erawan War Mech’ และรางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จากผลงาน “Kampun The Pit Fighter“ ในงานประกวดออกแบบตัวละครสำหรับใช้ในเกม DK Online โดยบริษัท SG Internet และ RPG Factoryประเทศเกาหลี	2555
TCDC, Business Networking ได้รับคัดเลือกเข้าแสดงผลงานในงาน “Business Networking ตอน ท่องยุทธภพการ์ตูน-กราฟิก-แอนิเมชัน” โดยศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ(TCDC)	-
รวมเล่มการ์ตูน Web Comic “Starpunch Girl” โดยสำนักพิมพ์ Let’s Comic พิมพ์ครั้งแรก มีนาคม	2556
รวมเรื่องการ์ตูนสั้น เด็กเล่นเงา โดยสำนักพิมพ์ Let’s Comic พิมพ์ครั้งแรก มีนาคม	2557
เกียรติคุณ/รางวัลที่ได้รับ	**ปี พ.ศ.**

ร่วมกับทีมงานทำภาพประกอบอินเตอร์แอ็คทีฟเว็บไซท์ True Meaning of Giving โดย บริษัท True Corporation รับรางวัลเหรียญทองแดง จากงานประกาศรางวัลโฆษณา ADMAN	-

6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

บทความวิจัย/วิชาการที่เสนอในที่ประชุมวิชาการ

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

7. โครงการวิจัย

1. “โครงการผลิตสื่อ Informative Poster เส้นทางนำเที่ยวสักการะพระเกจิอาจารย์ของจังหวัดนครศรีธรรมราชในรูปแบบ Slow Travel”

ชื่อแหล่งทุน : สกว.

ช่วงเวลา : 01/08/2559 - 31/03/2560

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 90 %, หัวหน้าโครงการ และเป็นผู้ร่วมขอทุน

2. “โครงการนวัตกรรมเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์การพัฒนาการท่องเที่ยววิถีปากพนังโดยนวัตกรรม

4.0”

ชื่อแหล่งทุน : ทปอ.

ช่วงเวลา : 1/9/2560- 31/7/2561

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 15% เป็นผู้รับผิดชอบงานออกแบบอัตลักษณ์และผลิตภัณฑ์ชุมชน

8. ผลงานสร้างสรรค์

1.รวมผลงานภาพเขียนแฟนตาซี จัดแสดงในงาน “Paint A Dream : KCC Digital Painting Exhibition” โดยศูนย์การเรียนรู้จังหวัดฉะเชิงเทรา 01/03/2560 - 01/04/2560

2.ร่วมแสดงผลงานนิยายภาพ “Mangasia” พิพิธภัณฑ์ Palazzo delle Esposizioni, Rome, Italy วันที่ 10/2017-1/2018

3.ร่วมแสดงผลงานนิยายภาพ “Mangasia” พิพิธภัณฑ์ Villa Reale เมือง Monza วันที่ 2/2018-6/2018

4. ผลงานสร้างสรรค์ เว็บคอมิก “Starpunch Girl” , https://tapas.io/episode/29682 ตั้งแต่ 05/2013 ถึงปัจจุบัน

แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ดร.วรัญญู วรชาติ

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	-
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	-
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	varunyu.vo@wu.ac.th

1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
ปริญญาเอก	Ph.D. (Human Science) Kyushu University	2561
ปริญญาโท	M.Sc. (Computer Science) University of Central Florida	2546
ปริญญาตรี	วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า) จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย	2539

2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

ตำแหน่งงาน - องค์กรหรือหน่วยงาน	ปี พ.ศ.
อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	2561 - ปัจจุบัน
Software Developer (Massive Software)	2551 - 2557
Computer Graphics Programmer (Imagimax Animation & Studio)	2547 - 2551

3. ความเชี่ยวชาญ

1) Computer Graphics

2 Computational Intelligence

4. ประสบการณ์การสอน

☑ **มี** ❒ **ไม่มี**

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา	สาขาวิชา/หลักสูตร	ชื่อรายวิชา	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับการโปรแกรมเกมและแอนิเมชัน	2561

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา	สาขาวิชา/หลักสูตร	ชื่อรายวิชา	ปี พ.ศ.
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	การคิดเชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล	2561
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์	2561
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชัน 1 (เทคนิคการซอนภาพสำหรับกระบวนการหลังการผลิต)	2562
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย	2562

5. ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์	ปี พ.ศ.
-	-

6. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

บทความวิจัย/วิชาการที่เสนอในที่ประชุมวิชาการ

วรัญญู วรชาติ และ วาริ ว่องวโรปกรณ์. (2562). *ทิศทางการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยฝึกออกเสียงภาษาต่างประเทศสาหรับคนไทย: ว่าด้วยการฝึกออกเสียงวรรณยุกต์ภาษาจีนกลาง.* เอกสารงานประชุมวิชาการสารสนเทศศาสตร์วิชาการ (หมายเลขบทความ NCIs40). มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, จังหวัดนครศรีธรรมราช. 25-26 มิถุนายน 2562

7. โครงการวิจัย

1. โครงการ การประยุกต์ใช้ระบบ Augmented Reality เพื่อจำลองเมืองโบราณโมคลาน

ชื่อแหล่งทุน : โครงการพันธกิจสัมพันธ์กับชุมชน (Social engagement) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ประจำปี พ.ศ.2562

ช่วงเวลา : 06/12/2561 - 31/10/2562

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 50 %, ผู้ร่วมวิจัย

แบบฟอร์มประวัติและผลงานของอาจารย์ (Curriculum Vitae)

ชื่อ-สกุล ดร.เชาวนันท์ ขุนดำ

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	โทรศัพท์	0922712281
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์	โทรสาร	075672261
222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช 80160	Email	Chaowanan.kh@gmail.com

1. การศึกษา (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

คุณวุฒิ	สาขาวิชา/สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
ปริญญาเอก	Ph.D.(Industrial Engineering) University Grenoble Alpes	2562
ปริญญาโท	วท.ม.(วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2554
ปริญญาตรี	วท.บ.(คณิตศาสตร์) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2552

2. ประสบการณ์การทำงาน (เรียงลำดับจากปีล่าสุด)

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

3. ความเชี่ยวชาญ

1) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกจริง (Augmented Reality)
2) เทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality)
3) คอมพิวเตอร์ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ (Human Computer Interaction)
4) การออกแบบเกม (Game Design)

4. ประสบการณ์การสอน

☑ **มี** ☐ **ไม่มี**

ชื่อสถาบันการศึกษา	คณะ/สำนักวิชา/ภาควิชา	สาขาวิชา/หลักสูตร	ชื่อรายวิชา	**ปี พ.ศ.**
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	โครงสร้างข้อมูลสำหรับเกมและแอนิเมชัน	2555 - ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย	2555 - 2557
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	การปั้น 3 มิติ	2556 - ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ	2555 - ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ	2556 - ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	การโปรแกรมเกมและแอนิเมชันเบื้องต้น	2556 - ปัจจุบัน
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	คณิตศาสตร์และฟิสิกส์สำหรับเกมและแอนิเมชัน	2556 - 2557
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	สารสนเทศศาสตร์	เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	เทคโนโลยีการจับภาพเคลื่อนไหว	2556 - 2557

5. ผลงานทางวิชาการย้อนหลัง 5 ปี (ที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา)

บทความวิจัย/วิชาการที่เสนอในที่ประชุมวิชาการ

1) Khundam, Chaowanan. "First person movement control with palm normal and hand gesture interaction in virtual reality." 2015 12th International Joint Conference on Computer Science and Software Engineering (JCSSE). IEEE, 2015.

2) Khundam, Chaowanan. "Virtual objects on limit view surface using transparent parallax specular mapping: Case study of Tubkased Vihara, Wat Phra Mahathat Woramahawihan Nokhon Si Thammarat." 2014 Fourth International Conference on Digital Information and Communication Technology and its Applications (DICTAP). IEEE, 2014.

6. โครงการวิจัย

1. Moving Interaction System in Virtual Reality: Case Study of Wat Phra Mahathat Woramahawihan, Nakhon Si Thammarat

ชื่อแหล่งทุน : โครงการนักวิจัยหน้าใหม่ ม.วลัยลักษณ์

ช่วงเวลา : 1/10/2557- 31/9/2558

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 100% เป็นหัวหน้าโครงการและพัฒนาระบบ

2. Virtual Reality of Wat Phra Mahathat Woramahawihan, Nakhon Si Thammarat

ชื่อแหล่งทุน : SIPA, Thailand DIGI Challenge 2014

ช่วงเวลา : 1/10/2557- 31/9/2558

สัดส่วนการทำโครงการวิจัย (%): 100% เป็นหัวหน้าโครงการและพัฒนาระบบ

ภาคผนวก ง

"ร่าง"

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ว่าด้วยการศึกษาขั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560

.....

เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปด้วยความเหมาะสม สอดคล้องกับนโยบาย และวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัย อาศัยอำนาจตามมาตรา 16 (2) (3) และมาตรา 48 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ พ.ศ. 2535 ประกอบกับมติสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ในคราวประชุม ครั้งที่ ..... เมื่อวันที่ ..... จึงออกข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาขั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560 ไว้ดังนี้

19 หมวดที่ 1

20 บททั่วไป

ข้อ 1. ข้อบังคับนี้เรียกว่า "ข้อบังคับมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ว่าด้วยการศึกษาขั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2560"

ข้อ 2. ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับสำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา 2560 เป็นต้นไป

ข้อ 3. ในข้อบังคับนี้

"มหาวิทยาลัย"	หมายถึง	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
"สภามหาวิทยาลัย"	หมายถึง	สภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
"สภาวิชาการ"	หมายถึง	สภาวิชาการมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
"อธิการบดี"	หมายถึง	อธิการบดีมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
"สำนักวิชา"	หมายถึง	สำนักวิชาในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
"คณบดี"	หมายถึง	คณบดีสำนักวิชาที่นักศึกษาสังกัด
"คณะกรรมการประจำสำนักวิชา"	หมายถึง	คณะกรรมการประจำสำนักวิชาของสำนักวิชานั้น ๆ ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
"หน่วยกิต"	หมายถึง	หน่วยกิตระบบไตรภาค

ข้อ 4. ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจออกหลักเกณฑ์ ประกาศ คำสั่ง หรือระเบียบปฏิบัติที่ไม่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ในกรณีที่มิได้กำหนดหลักเกณฑ์และการปฏิบัติไว้ในข้อบังคับนี้ ให้สภาวิชาการพิจารณา และเสนอความเห็นต่ออธิการบดีเพื่อวินิจฉัยสั่งการตามที่เห็นสมควร

21 หมวดที่ 2

22 ระบบการศึกษา

23 ข้อ 5. ระบบ

การศึกษา

5.1 เป็นระบบไตรภาค (Trimester System) โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ภาคการศึกษา และหนึ่งภาคการศึกษามีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 12 สัปดาห์

5.2 เป็นระบบการศึกษาที่จะต้องจัดให้มีการปฏิบัติงานในสถานประกอบการตามกระบวนการสหกิจศึกษาหรือเทียบเท่าตามที่หลักสูตรกำหนด อย่างน้อย 1 ภาคการศึกษาตลอดหลักสูตร

5.3 หน่วยกิต (credits) หมายถึง หน่วยที่ใช้แสดงปริมาณการศึกษา โดย 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ 12/15 หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ 5 หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ 4 หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ 4 หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ 3 ACTS (Asean Credit Transfer System) หรือ 5 ECTS (European Credit Transfer System) โดยการกำหนดหน่วยกิตแต่ละรายวิชามีหลักเกณฑ์ดังนี้

5.3.1 รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า 12 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

5.3.2 รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า 24 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

5.3.3 การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า 36 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

5.3.4 การทำโครงงานหรือกิจกรรมอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงงานหรือกิจกรรมนั้นๆ ไม่น้อยกว่า 36 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

5.3.5 กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนามหรือสหกิจศึกษา ที่ใช้เวลาปฏิบัติงานในสถานประกอบการตามเวลาปฏิบัติงานของสถานประกอบการตลอดระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 16 สัปดาห์อย่างต่อเนื่อง คิดเป็นปริมาณการศึกษาให้มีค่าเท่ากับ 9 หน่วยกิตระบบไตรภาค ประกอบด้วยรายวิชาเตรียมสหกิจศึกษาคิดเป็น 1 หน่วยกิตระบบไตรภาค และรายวิชาสหกิจศึกษาคิดเป็น 8 หน่วยกิตระบบไตรภาค

5.4 หน่วยกิตในภาคการศึกษา (Registered credits in a trimester : CA) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนและได้รับระดับคะแนนตัวอักษร

ตามลำดับขั้น A B^+ B C^+ C D^+ D หรือ F หรือระดับคะแนนตัวอักษร I IP IT AU S หรือ U ในภาคการศึกษานั้น

5.5 หน่วยกิตสะสม (Total registered credits : CAX) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาทุกครั้งที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น A B^+ B C^+ C D^+D หรือ F หรือระดับคะแนนตัวอักษร S หรือ U ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาใด ให้นับจำนวนหน่วยกิตสะสมจากจำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนครั้งสุดท้ายเพียงครั้งเดียว

5.6 หน่วยกิตสอบได้ในภาคการศึกษา (Total credits earned : CS) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น A B^+ B C^+ C D^+ D หรือระดับคะแนนตัวอักษร S ST CS CE CT หรือ CP

5.7 หน่วยกิตสอบได้สะสม (Total credits earned : CSX) หมายถึง จำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมดของทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น A B^+ B C^+ C D^+ D หรือระดับคะแนนตัวอักษร S CS CE CT หรือ CP

5.8 จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

5.8.1 หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 150 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 8 ปีการศึกษา

5.8.2 หลักสูตรปริญญาตรี (5 ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 188 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 10 ปีการศึกษา

5.8.3 หลักสูตรปริญญาตรี (6 ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 225 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 12 ปีการศึกษา

5.8.4 หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 6 ปีการศึกษา

24 หมวดที่ 3
25 การเข้าศึกษา

ข้อ 6. คุณสมบัติของผู้มีสิทธิเข้าศึกษา

6.1 เป็นผู้ที่สำเร็จชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง หรือ

6.2 เป็นผู้ที่สำเร็จอนุปริญญา หรือปริญญาชั้นใดชั้นหนึ่ง หรือเทียบเท่าจากสถาบันอุดมศึกษาที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง หรือ

6.3 เป็นผู้ที่สภาวิชาการพิจารณาแล้วเห็นสมควรให้รับเข้าศึกษาได้

ข้อ 7. การรับเข้าศึกษา

มหาวิทยาลัยจะรับผู้มีคุณสมบัติตามข้อ 6 เข้าศึกษาโดยวิธีการที่สภาวิชาการกำหนดและประกาศให้ทราบเป็นคราว ๆ ไป

26 หมวดที่ 4
การลงทะเบียนเรียน

ข้อ 8. การลงทะเบียนเรียน

8.1 นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนภายใน 1 สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา และการลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

8.1.1 นักศึกษาที่เข้าศึกษาในภาคการศึกษาแรก หากไม่ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะถือว่าสละสิทธิการเข้าเป็นนักศึกษาและจะถูกถอนชื่อออกจากทะเบียน

8.1.2 สำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่และไม่ลงทะเบียนเรียนตามกำหนด ต้องยื่นคำร้องลาพักการศึกษาต่อมหาวิทยาลัยภายใน 2 สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา และต้องชำระค่ารักษาสภาพการเป็นนักศึกษา มิฉะนั้นจะพ้นจากสภาพการเป็นนักศึกษา

8.2 นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาในหลักสูตรตามโครงสร้างของหลักสูตรที่นักศึกษาสังกัด และจำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนได้ มีดังนี้

8.2.1 นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาหนึ่ง ๆ ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต และไม่เกิน 20 หน่วยกิต

8.2.2 ในกรณีที่นักศึกษามีเหตุอันควรต้องลงทะเบียนต่ำกว่า 12 หน่วยกิต หรือเกิน 20 หน่วยกิต แต่ไม่เกิน 22 หน่วยกิต ให้คณบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ ยกเว้นกรณีที่นักศึกษาจะจบหลักสูตรและรายวิชาที่เหลือตามหลักสูตรมีจำนวนหน่วยกิตต่ำกว่า 12 หน่วยกิต

8.3 การลงทะเบียนเรียนรายวิชานอกจากที่กำหนดในหลักสูตร และนักศึกษาไม่ขอรับผลการประเมินเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น ให้กระทำได้ภายในกำหนดเวลาของการเพิ่มรายวิชาตามข้อ 9.1 โดยการยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษา ซึ่งจะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับการอนุมัติจากอาจารย์ผู้สอน ทั้งนี้จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมดให้เป็นไปตามข้อ 8.2

8.4 การลงทะเบียนเป็นผู้ร่วมเรียนให้ปฏิบัติตามข้อ 8.2

8.5 กำหนดวัน วิธีการลงทะเบียนเรียน และรายวิชาที่เปิดให้ลงทะเบียนเรียนให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

8.6 มหาวิทยาลัยอาจกำหนดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียนบางรายวิชา เช่น ต้องผ่านรายวิชาบาง

รายวิชาก่อนจึงจะมีสิทธิลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นๆ การลงทะเบียนที่ผิดเงื่อนไขให้ถือเป็นโมฆะในรายวิชานั้น

หมวดที่ 5

27 การขอเพิ่มและขอถอนรายวิชา และการเปลี่ยนกลุ่มเรียน

ข้อ 9. การขอเพิ่มและขอถอนรายวิชา และการเปลี่ยนกลุ่มเรียน

9.1 การขอเพิ่มรายวิชาและการเปลี่ยนกลุ่มเรียนจะกระทำได้ภายใน 1 สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา

9.2 การขอถอนรายวิชาจะกระทำได้ใน 2 กรณี

9.2.1 ถ้าถอนรายวิชาภายใน 3 สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา รายวิชาที่ขอถอนนั้นจะไม่ถูกบันทึกลงในใบแสดงผลการศึกษา

9.2.2 ถ้าถอนรายวิชาหลังจาก 3 สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา แต่ไม่เกิน 9 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษา รายวิชาที่ถูกถอนนั้นจะถูกบันทึกลงในใบแสดงผลการศึกษา โดยให้ระดับคะแนนตัวอักษร W

9.3 การขอเพิ่มและขอถอนรายวิชานั้น จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนเรียนที่เหลือจะต้องเป็นไปตามที่ระบุไว้ในข้อ 8.2

28 หมวดที่ 6

29 เวลาเรียน

30 **ข้อ 10.** เวลาเรียน

นักศึกษาต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้นจึงจะมีสิทธิเข้าสอบในรายวิชาดังกล่าวได้ ในกรณีที่นักศึกษามีเวลาเรียนน้อยกว่านี้ อาจารย์ผู้สอนอาจพิจารณาอนุญาตให้เข้าสอบในรายวิชานั้นได้

31 หมวดที่ 7

32 การประเมินผลการศึกษา

33 **ข้อ 11.** การประเมินผลการศึกษา

การประเมินผลการศึกษาของแต่ละรายวิชาต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำสำนักวิชา สำหรับรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารหมวดวิชาศึกษาทั่วไปหรือคณะกรรมการตามที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้ง

11.1 การประเมินผลการศึกษาของแต่ละรายวิชา จะใช้ผลการประเมินเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น ซึ่งมีความหมายและระดับคะแนนของแต่ละลำดับขั้นดังต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น

ความหมาย		ระดับคะแนน
A	ผลการประเมินขั้นดีเยี่ยม (Excellent)	4.00
B^+	ผลการประเมินขั้นดีมาก (Very Good)	3.50
B	ผลการประเมินขั้นดี (Good)	3.00
C^+	ผลการประเมินขั้นเกือบดี (Fairly Good)	2.50
C	ผลการประเมินขั้นพอใช้ (Fair)	2.00
D^+	ผลการประเมินขั้นอ่อน (Poor)	1.50
D	ผลการประเมินขั้นอ่อนมาก (Very Poor)	1.00
F	ผลการประเมินขั้นตก (Fail)	0

ในกรณีที่ไม่สามารถประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้นได้ ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษรต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษร	ความหมาย
I	กระบวนการวัดผลยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
X	ยังไม่ได้รับผลการประเมิน (No report)
IP	การเรียนการสอนยังไม่สิ้นสุด (In Progress)
IT	การเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (In Training)
S	ผลการประเมินเป็นที่พอใจ (Satisfactory)
U	ผลการประเมินยังไม่เป็นที่พอใจ(Unsatisfactory)
ST	ผลการประเมินเป็นที่พอใจสำหรับรายวิชาที่เทียบโอน (Satisfactory transferred credit)
AU	ผู้ร่วมเรียน (Auditor)
W	การขอถอนรายวิชาโดยได้รับอนุมัติ (Withdrawal)

ในกรณีที่โอนหน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบและหรือการศึกษาตามอัธยาศัย ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษร ต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษร	ความหมาย
CS	ผ่านการประเมินจากการทดสอบมาตรฐาน (Credits from standardized tests)
CE	ผ่านการประเมินจากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน (Credits from exams)
CT	ผ่านการประเมินจากการศึกษาหรืออบรมที่จัดโดย หน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา (Credits from training)
CP	ผ่านการประเมินจากการเสนอแฟ้มสะสมงาน (Credits from portfolios)

11.2 การให้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้นและระดับคะแนนตัวอักษร

11.2.1 การให้ A B^+ B C^+ C D^+ D หรือ F จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

(1) ในรายวิชาที่นักศึกษาเข้าสอบและหรือมีผลงานที่ประเมินได้เป็นลำดับขั้นตามที่หลักสูตรกำหนด

(2) ในรายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (IT) ให้ส่งผลการศึกษาภายในสิ้นภาคการศึกษาที่ 3 นับจากภาคการศึกษาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน

(3) เปลี่ยนจาก I หรือ X และส่งผลการศึกษาภายใน 1 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไป

(4) เปลี่ยนจาก IP และส่งผลการศึกษาภายใน 1 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไปหลังจากครบกำหนดการให้ IP

11.2.2 การให้ F นอกเหนือจากข้อ 11.2.1 แล้ว จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

(1) ในรายวิชาที่นักศึกษาไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าสอบตาม ข้อ 10

(2) เมื่อนักศึกษาทำผิดระเบียบการสอบและได้รับการตัดสินให้ได้ F

(3) เปลี่ยนจาก I หรือ X หลังจาก 1 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไป

(4) เปลี่ยนจาก IP หลังจาก 1 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไปหลังจากครบกำหนดการให้ IP

11.2.3 การให้ I จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

(1) นักศึกษาป่วยก่อนสอบหรือระหว่างสอบเป็นเหตุให้ไม่สามารถเข้าสอบได้ และได้รับอนุมัติจากคณบดี

(2) นักศึกษาขาดสอบโดยเหตุสุดวิสัย และได้รับอนุมัติจากคณบดี

(3) นักศึกษาทำงานที่เป็นส่วนประกอบการศึกษายังไม่สมบูรณ์และอาจารย์ผู้สอนโดยความเห็นชอบของคณบดีเห็นว่าสมควรให้รอผลการศึกษา

11.2.4 การให้ IP และ IT จะกระทำได้เฉพาะบางรายวิชาที่สำนักวิชากำหนดเท่านั้นและให้

ต่อเนื่องได้ไม่เกิน 3 ภาคการศึกษานับตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ลงทะเบียน

11.2.5 การให้ S จะกระทำได้เมื่อผลการประเมินเป็นที่พอใจในรายวิชาต่อไปนี้

(1) รายวิชาที่หลักสูตรกำหนดไว้ว่าให้ประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรโดยไม่เป็นลำดับขั้น

(2) รายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนตามข้อ 8.3

(3) รายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (IT) ให้ส่งผลการศึกษาภายในสิ้นภาคการศึกษาที่ 3 นับจากภาคการศึกษาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน

(4) รายวิชาที่เปลี่ยนจาก I หรือ X และส่งผลการศึกษาภายใน 1 สัปดาห์แรกของภาค

การศึกษาถัดไป

(5) รายวิชาที่เปลี่ยนจาก IP และส่งผลการศึกษาภายใน 1 สัปดาห์ แรกของภาคการศึกษาถัดไปหลังจากครบกำหนดการให้ IP

11.2.6 การให้ ST จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้เทียบโอนรายวิชาจากสถาบันอื่น

11.2.7 การให้ U จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้

(1) ในรายวิชาที่กำหนดไว้ในข้อ 11.2.5 แต่ผลการประเมินในรายวิชานั้นๆ ยังไม่เป็นที่พอใจ

(2) ในรายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา (IT) ให้ส่งผลการศึกษาภายในสิ้นภาคการศึกษาที่ 3 นับจากภาคการศึกษาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน

(3) เปลี่ยนจาก I หรือ X หลังจาก 1 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไป

(4) เปลี่ยนจาก IP หลังจาก 1 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไปหลังจากครบกำหนดการให้ IP

11.2.8 การให้ AU จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนเรียนเป็นผู้ร่วมเรียน

โดยมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมด ถ้าหากไม่เป็นไปตามนั้นจะไม่บันทึกรายวิชานั้นลงในใบแสดงผลการศึกษา

11.2.9 การให้ W จะกระทำได้หลังจาก 3 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาในกรณีต่อไปนี้

(1) ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ถอนตามข้อ 9.2.2

(2) นักศึกษาลาพักการศึกษา

(3) นักศึกษาถูกสั่งพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น

(4) คณบดีอนุมัติให้เปลี่ยนจาก I ที่ได้รับตามข้อ 11.2.3 (1) หรือข้อ 11.2.3 (2) เนื่องจากการป่วยหรือเหตุสุดวิสัยนั้นยังไม่สิ้นสุด

(5) ในรายวิชาที่นักศึกษากระทำผิดเงื่อนไขการลงทะเบียนเรียน

11.2.10 การให้ X จะกระทำได้เฉพาะในรายวิชาที่ศูนย์บริการการศึกษายังไม่ได้รับรายงานผลการ

ประเมินการศึกษาของรายวิชานั้นๆ ตามกำหนด

11.2.11 การให้ CS CE CT และ CP จะกระทำได้ในรายวิชาที่นักศึกษาได้รับการเทียบโอนหน่วยกิตของการศึกษานอกระบบและหรือการศึกษาตามอัธยาศัย

ข้อ 12. การประเมินผลการศึกษาและการคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย

12.1 การประเมินผลการศึกษาให้กระทำเมื่อสิ้นสุดการศึกษาแต่ละภาคการศึกษา

12.2 การคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย

12.2.1 ระดับคะแนนเฉลี่ยในภาคการศึกษา (GPA : Grade Point Average) ให้คำนวณจาก

ผลการศึกษาของนักศึกษาในแต่ละภาคการศึกษา โดยเอาผลรวมของผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิตกับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้นของแต่ละรายวิชาที่นักศึกษาได้รับหารด้วยจำนวนหน่วยกิต ในภาคการศึกษาที่ได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น

12.2.2 ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPAX : Cumulative Grade Point Average) ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษาตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงภาคการศึกษาที่กำลังคิดคำนวณ โดยเอาผลรวมของผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิตกับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้นของแต่ละรายวิชาที่นักศึกษาได้รับหารด้วยจำนวนหน่วยกิตสะสมที่ได้รับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น

12.2.3 การคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยให้คิดทศนิยม 2 ตำแหน่ง โดยไม่ปัดเศษจากทศนิยมตำแหน่งที่ 3

12.2.4 ในกรณีที่นักศึกษาได้ระดับคะแนนตัวอักษร I และ X ในรายวิชาที่มีการประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้นให้ชะลอการคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยไว้ก่อน

ข้อ 13. การลงทะเบียนเรียนซ้ำและการเลือกเรียนรายวิชาอื่นแทน

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

13.2 นักศึกษาที่ได้รับ F U หรือ W ในรายวิชาเลือกจะลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีกหรือไม่ก็ได้

13.3 นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาที่ได้รับ D หรือ D^+ อีกก็ได้

13.4 ในกรณีการลงทะเบียนเรียนซ้ำตามข้อ 13.1-13.3 ให้ใช้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้นที่ได้รับครั้งสุดท้ายสำหรับคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย

ข้อ 14. การจำแนกสภาพนักศึกษา

14.1 การจำแนกสภาพนักศึกษากระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาเว้นแต่ นักศึกษาที่เข้าศึกษาเป็นภาคการศึกษาแรกให้จำแนกสภาพนักศึกษาเมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่สอง

14.2 สภาพนักศึกษามี 2 ประเภท คือ สภาพปกติและสภาพรอพินิจ

14.2.1 นักศึกษาสภาพปกติ ได้แก่

14.2.1.1 นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนเป็นภาคการศึกษาแรกและภาคการศึกษาที่สอง หรือ

14.2.1.2 นักศึกษาที่ไม่ใช่นักศึกษาสภาพรอพินิจ หรือ ไม่ใช่นักศึกษาที่ได้รับพิจารณาให้พ้นสภาพนักศึกษา

14.2.2 นักศึกษาสภาพรอพินิจ ได้แก่

14.2.2.1 นักศึกษาที่ได้รับการจำแนกสภาพเป็นครั้งแรกและสอบได้ระดับคะแนน

เฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.30

14.2.2.2 นักศึกษาที่ได้รับการจำแนกสภาพเป็นครั้งต่อไปให้ใช้เกณฑ์ ดังนี้

(1) นักศึกษาที่มีหน่วยกิตสอบได้สะสมไม่เกิน 38 หน่วยกิตและสอบได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.60

(2) นักศึกษาที่มีหน่วยกิตสอบได้สะสมตั้งแต่ 39-76 หน่วยกิต และสอบได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.70

(3) นักศึกษาที่มีหน่วยกิตสอบได้สะสมตั้งแต่ 77-144 หน่วยกิต และสอบได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.80

(4) นักศึกษาที่มีหน่วยกิตสอบได้สะสมตั้งแต่ 115 หน่วยกิต และ สอบได้ระดับ คะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.90

ทั้งนี้การจำแนกสภาพไม่นำจำนวนหน่วยกิตของระดับคะแนนตัวอักษร มาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

ข้อ 15. ฐานะชั้นปีของนักศึกษา

เกณฑ์กำหนดฐานะชั้นปีของนักศึกษา ให้คิดจากจำนวนหน่วยกิตสอบได้สะสมตามอัตราส่วนของหน่วยกิตรวมของหลักสูตรนั้น

หมวดที่ 8
การโอนนักศึกษา และการย้ายหลักสูตร

ข้อ 16. การรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอื่น

16.1 มหาวิทยาลัยอาจรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอื่น โดยให้สำนักวิชาที่จะรับเข้าศึกษาเป็นผู้พิจารณาและได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำสำนักวิชา

16.2 คุณสมบัติของนักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณารับโอน

16.2.1 ไม่เป็นผู้ที่พ้นสภาพนักศึกษาจากสถาบันเดิม

16.2.2 ได้ลงทะเบียนเรียนในสถาบันอุดมศึกษามาแล้วไม่น้อยกว่า 1 ปีการศึกษา และได้คะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.25

16.3 ผู้ขอโอนต้องยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษาเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 30 วันก่อนวันเปิดภาค

34 การศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา

16.4 นักศึกษาต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา

16.5 ระยะเวลาที่ต้องศึกษา นักศึกษาที่มหาวิทยาลัยรับโอนมีสิทธิเรียนเต็มตามเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดทั้งนี้ให้นับรวมเวลาเรียนจากสถาบันเดิมแล้วด้วย

ข้อ 17. การย้ายหลักสูตรภายในมหาวิทยาลัย

17.1 คุณสมบัติของนักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณาให้ย้ายหลักสูตร

17.1.1 เคยลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรเดิมมาแล้ว ไม่น้อยกว่า 1 ภาคการศึกษา

17.1.2 มีคุณวุฒิทางการศึกษาและคุณสมบัติเฉพาะตรงตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรที่ขอย้ายเข้า

17.2 ผู้ขอย้ายหลักสูตรต้องยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษาภายใน สัปดาห์ที่ 9 ของภาคการศึกษา และต้องยื่นคำร้องขอย้ายหลักสูตรก่อนภาคการศึกษาที่ยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา

17.3 การอนุมัติการย้ายหลักสูตร ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี โดยได้รับความเห็นชอบจาก คณะกรรมการประจำสำนักวิชาที่นักศึกษาขอย้ายเข้า และผลการย้ายหลักสูตรจะสมบูรณ์เมื่อได้รับการอนุมัติจากมหาวิทยาลัยแล้ว

17.4 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตรจะต้องศึกษาให้ครบตามโครงสร้างหลักสูตรและภายในระยะเวลาที่เหลืออยู่ตามหลักสูตรที่ขอย้ายเข้า และจะยื่นคำร้องขอย้ายหลักสูตรอื่นอีกไม่ได้

หมวดที่ 9
การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต

ข้อ 18. มหาวิทยาลัยมีหลักเกณฑ์การเทียบรายวิชาเรียน ดังต่อไปนี้

(1) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่า ที่กระทรวงศึกษาธิการ หรือ หน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง

(2) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่า 3 ใน 4 ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบและมีจำนวนหน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

(3) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาตามที่หลักสูตรกำหนด ที่สอบไล่ได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร C หรือระดับคะแนน 2.00 หรือเทียบเท่า

35 **ข้อ 19.** การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของการศึกษาในระบบ

36 19.1 การเทียบรายวิชาเรียนและการโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษามาแล้ว

19.1.1 การเทียบรายวิชาและขอโอนหน่วยกิตให้อยู่ในดุลยพินิจของสำนักวิชาที่รับเข้าศึกษา ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ ข้อ 18

19.1.2 สามารถเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกิน 3 ใน 4 ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน

19.1.3 การคิดระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ไม่ให้นำรายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้มาคิด ยกเว้นนักศึกษาที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัยให้นำรายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้มาคิดด้วย

19.1.4 ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตภายใน 1

สัปดาห์นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาในภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษา และมีสิทธิยื่นคำร้องขอเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของรายวิชาในหลักสูตรนั้นได้เพียงครั้งเดียว

19.2 การโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตรภายในมหาวิทยาลัย

19.2.1 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตรจะต้องยื่นคำร้องขอโอนหน่วยกิตภายใน 3 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายหลักสูตร

19.2.2 การโอนหน่วยกิตให้โอนได้เฉพาะรายวิชาที่ปรากฏในหลักสูตรของสำนักวิชาที่ขอย้ายเข้า ส่วนรายวิชาอื่น ๆ จะไม่นำมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม แต่จะแสดงผลไว้ในใบแสดงผลการศึกษา

19.3 การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตสำหรับนักศึกษาที่ขอเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง

19.3.1 นักศึกษาที่ประสงค์จะขอเข้าศึกษาปริญญาที่สอง ให้ยื่นคำร้องต่อศูนย์บริการการศึกษาอย่างน้อย 2 เดือน ก่อนกำหนดวันลงทะเบียนเรียนของภาคการศึกษาที่จะเข้าศึกษา ซึ่งต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการประจำสำนักวิชาที่นักศึกษาขอเข้าศึกษา

19.3.2 ให้สำนักวิชาที่นักศึกษาสังกัดโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำสำนักวิชาเป็นผู้พิจารณาเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตที่เคยสอบได้มาแล้วและกำหนดรายวิชาที่นักศึกษาต้องศึกษาเพิ่มเติม ในกรณีพิเศษให้อธิการบดีโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการมีอำนาจพิจารณาได้ตามที่เห็นสมควร

19.3.3 ได้รับการยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของหลักสูตรปริญญาที่ขอศึกษาปริญญาที่สอง ในกรณีที่พิจารณาแล้วเห็นว่าผู้ขอศึกษาปริญญาที่สองยังขาดความรู้ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ก็อาจกำหนดให้ศึกษาเพิ่มเติมวิชาเหล่านั้นได้ โดยไม่นับเป็นหน่วยกิตสะสม

19.3.4 นักศึกษาจะเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกิน 3 ใน 4 ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน

19.3.5 รายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ ข้อ 18

19.3.6 รายวิชาที่ได้รับการเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต ให้ได้สัญลักษณ์หรือระดับคะแนนตัวอักษรเดิม โดยไม่นำมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

ข้อ 20. การเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของการศึกษานอกระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ

20.1 ประเภทของผลงานและวิธีการประเมินให้เป็นไปตามที่หลักสูตรหรือสำนักวิชากำหนด ให้ผู้ขอยื่นคำร้องขอเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต นำผลงานเกี่ยวกับวิชาที่ขอเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต ยื่นต่อคณะกรรมการประจำสำนักวิชาเพื่อพิจารณาเป็นรายๆ หรือให้

คณะกรรมการเทียบโอนกลั่นกรอง โดยกำหนดให้มีการสอบข้อเขียนหรือสัมภาษณ์ และเสนอผลการประเมินให้คณะกรรมการประจำสำนักวิชาเพื่อพิจารณาอนุมัติ

20.2 เกณฑ์ผ่านการประเมินต้องเทียบรายวิชาเรียนได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น C หรือระดับคะแนน 2.00 หรือเทียบเท่า

20.3 การเทียบโอนหน่วยกิตผลการเรียนรู้ จะต้องได้รับความเห็นชอบจากสภาวิชาการ

20.4 ให้นับจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ แต่จะไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น และไม่มีการนำมาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

20.5 นักศึกษาจะเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกิน 3 ใน 4 ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน และจะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อย 1 ปีการศึกษา

หมวดที่ 10
การพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ 21. นักศึกษาจะพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาในกรณีดังต่อไปนี้

21.1 เสียชีวิต

21.2 ลาออก (อาจขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษาได้ภายในภาคการศึกษาเรียนที่พ้นสภาพ โดยยื่นคำร้องต่ออธิการบดีเพื่อขออนุมัติ)

21.3 เมื่อศึกษาครบตามหลักสูตร และได้รับปริญญาตามข้อ 22

21.4 เมื่อขาดคุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์เข้าศึกษาตามข้อ 6

21.5 เมื่อพ้นกำหนดเวลา 1 สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาแล้วยังไม่ลงทะเบียนเรียน หรือไม่รักษาสภาพการเป็นนักศึกษา (อาจขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษาได้ภายในภาคการศึกษาเรียนที่พ้นสภาพ โดยยื่นคำร้องต่ออธิการบดีเพื่อขออนุมัติ)

21.6 เมื่อได้รับระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.00 ในภาคการศึกษาแรกหรือภาคการศึกษาที่สองนับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

21.7 เมื่อเป็นนักศึกษาสภาพรอพินิจและมีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 1.00

21.8 เมื่อเป็นนักศึกษาสภาพรอพินิจครบสามครั้งต่อเนื่องกันแล้วยังไม่พ้นสภาพรอพินิจ

21.9 เมื่อระยะเวลาการศึกษาครบ 24 ภาคการศึกษาหรือเทียบเท่าสำหรับหลักสูตร 4 ปี 30 ภาคการศึกษาหรือเทียบเท่าสำหรับหลักสูตร 5 ปี และ 36 ภาคการศึกษาหรือเทียบเท่าสำหรับหลักสูตร 6 ปี แล้วยังมีจำนวนหน่วยกิตสอบได้ไม่ครบตรงตามหลักสูตร หรือได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00

21.10 เมื่อพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา เนื่องจากกระทำผิดตามระเบียบอื่นของมหาวิทยาลัย

หมวดที่ 11
การสำเร็จการศึกษา การให้ปริญญา และปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ 22. การสำเร็จการศึกษา ผู้มีสิทธิ์ขอสำเร็จการศึกษา

22.1 นักศึกษาต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้อย่างครบถ้วนจึงจะมีสิทธิ์ขอสำเร็จการศึกษา

22.1.1 เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนครบหลักสูตรในภาคการศึกษาที่ขอสำเร็จการศึกษา

22.1.2 สอบได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00

22.1.3 สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 9 ภาคการศึกษา

22.1.4 สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (5 ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 12 ภาคการศึกษา

22.1.5 สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (6 ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 15 ภาคการศึกษา ยกเว้นนักศึกษาที่เทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตให้เป็นไปตามข้อ 16 หรือ ข้อ 19 หรือ ข้อ 20

22.1.6 เป็นนักศึกษาที่มีการพัฒนาศักยภาพการเป็นคนเก่ง คนดีตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

22.2 นักศึกษาที่มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่ระบุในข้อที่ 22.1 จะต้องยื่นคำร้องแสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษาต่อศูนย์บริการการศึกษาภายในระยะเวลาที่กำหนด มิฉะนั้นจะไม่ได้รับการเสนอชื่อต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่ออนุมัติปริญญาในภาคการศึกษานั้น

22.3 ในกรณีที่นักศึกษามีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อที่ 22.1 แต่มิได้ยื่นคำร้องแสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษาตามข้อที่ 22.2 หรือยื่นคำร้องขอลงทะเบียนเรียนในรายวิชาต่าง ๆ เพิ่มเติม สามารถยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาถัดไป ทั้งนี้นักศึกษาจะต้องรักษาสภาพในภาคการศึกษานั้นไว้ด้วย

ข้อ 23. การให้ปริญญา

23.1 คณบดีโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำสำนักวิชาที่นักศึกษาสังกัดเป็นผู้พิจารณาเสนอชื่อนักศึกษาที่สอบได้จำนวนรายวิชาและหน่วยกิตครบตรงตามโครงสร้างหลักสูตร ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 สมควรได้รับปริญญาต่อสภาวิชาการ เพื่อนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติ

37 **ข้อ 24.** การให้ปริญญาเกียรตินิยม

24.1 นักศึกษาผู้จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่งต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

24.1.1 สอบได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร ภายในระยะเวลาปกติของหลักสูตรนั้นๆ ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ไปศึกษา ณ ต่างประเทศด้วยทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาต่างประเทศ หรือทุนสถาบันอื่นใดที่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อการศึกษาระดับอุดมศึกษาของนักศึกษา ทั้งนี้โดยความ

เห็นชอบของคณะกรรมการประจำสำนักวิชา

24.1.2 ไม่มีรายวิชาใดได้รับระดับคะแนนตัวอักษร F หรือ U

24.1.3 ไม่เคยเรียนซ้ำรายวิชาใดเพื่อปรับระดับคะแนนตัวอักษรตามลำดับขั้น

24.1.4 ไม่เคยถูกลงโทษทางวินัย

24.1.5 ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป

24.2 นักศึกษาผู้ที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับสองต้องมีคุณสมบัติตามข้อ 24.1.1 - 24.1.4 และได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.25 ขึ้นไป

24.3 นักศึกษาที่มีคุณสมบัติตามข้อ 23.1.1 – 23.1.4 และได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.25 ขึ้นไป ที่มีการเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตจากสถาบันอื่นจะไม่มีสิทธิได้รับเกียรตินิยม เว้นแต่ นักศึกษาที่มีการเทียบรายวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตในรายวิชาของมหาวิทยาลัย หรือรายวิชาที่มหาวิทยาลัยได้ทำข้อตกลงร่วม ให้รับปริญญาเกียรตินิยมได้ไม่เกินปริญญาเกียรตินิยมอันดับสอง

24.4 คณบดีโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำสำนักวิชาที่นักศึกษาสังกัด เป็นผู้พิจารณาเสนอชื่อนักศึกษาผู้ที่สมควรได้รับปริญญาเกียรตินิยมต่อสภาวิชาการ เพื่อนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติ

ประกาศ ณ วันที่ .....พ.ศ. ๒๕๖๐

(ศาสตราจารย์ ดร.วิจิตร ศรีสอ้าน)

นายกสภามหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์