



มคอ. 2

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

Bachelor of Science

Program in Animation and Digital Media

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560)

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

คำนำ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) เป็นหลักสูตรปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) โดยได้นำมาปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ภายในประกอบด้วยสาระ 8 หมวด ได้แก่ หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้กลยุทธ์การสอนและประเมินผล หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิตนักศึกษา หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์ หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร และหมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

การปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้ มุ่งเน้นพัฒนาหลักสูตรเพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญในสายอาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย มีความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถประยุกต์ผลิตผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ตรงกับความต้องการของสังคมที่มีการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับนโยบายภาครัฐของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ในการพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล

คณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร ประกอบด้วย อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ประจำสาขาวิชา ผู้ทรงคุณวุฒิจากสถาบันการศึกษาภายนอก ผู้แทนจากองค์กรวิชาชีพ รวมทั้งประมวลข้อเสนอแนะความคิดเห็นจากผู้ประกอบการ/ผู้ใช้บัณฑิต และนำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552

สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สารบัญ

	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
1. รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก	1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	2
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	3
7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	3
8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	3
9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	4
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน	5
11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณา ในการวางแผนหลักสูตร	5
12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความ เกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน	6
13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน	6
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	
1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	8
2. แผนพัฒนาปรับปรุง	10
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	
1. ระบบการจัดการศึกษา	11
2. การดำเนินการหลักสูตร	11
3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	14
4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม	47
5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	47

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล	
1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิตนักศึกษา	49
2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน	49
3. มาตรฐานผลการเรียนรู้และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบ มาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา	59
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิตนักศึกษา	
1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	70
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตนักศึกษา	70
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	70
หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์	
1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	71
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	71
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	
1. การกำกับมาตรฐาน	73
2. บัณฑิต	73
3. นิสิตนักศึกษา	73
4. อาจารย์	74
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	74
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	75
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)	76
หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงหลักสูตร	
1. การประเมินและประสิทธิผลของการสอน	77
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	77
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	77
4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตร	77

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก	ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	79
ภาคผนวก ข	คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร	87
ภาคผนวก ค	เอกสารสรุปการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร และตารางเปรียบเทียบ เนื้อหาสาระการปรับปรุงหลักสูตร (กรณีหลักสูตรปรับปรุง)	95
ภาคผนวก ง	ระเบียบ ข้อบังคับ และประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จเจ้าพระยา	145

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
สาขาวิชา แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25481741102346
ชื่อหลักสูตรภาษาไทย หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
ชื่อหลักสูตรภาษาอังกฤษ Bachelor of Science Program in Animation
and Digital Media

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็มภาษาไทย วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)
ชื่อย่อภาษาไทย วท.บ. (แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)
ชื่อเต็มภาษาอังกฤษ Bachelor of Science (Animation and Digital Media)
ชื่อย่อภาษาอังกฤษ B.Sc. (Animation and Digital Media)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 134 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
 - หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
 - หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ
- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ
 - หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ
 - หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพ
- หลักสูตรปริญญาตรีปฏิบัติการ
 - หลักสูตรปริญญาตรีปฏิบัติการ
 - หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าปฏิบัติการ

5.2 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทยเป็นภาษาหลัก

5.3 การรับเข้าศึกษา

รับทั้งนิสิตนักศึกษาไทย และต่างชาติที่สามารถใช้ภาษาไทยได้ดี

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรจะได้รับปริญญา วิทยาศาสตร์บัณฑิต (แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย) เพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 สถานภาพของหลักสูตร

- หลักสูตรใหม่
- หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 ปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย พ.ศ. 2555

6.2 การพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

กำหนดเปิดสอนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560

สภาวิชาการเห็นชอบหลักสูตรในการนำเสนอหลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัยในการประชุม ครั้งที่ 2/2560 วันที่ 2 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560

สภามหาวิทยาลัยอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร ในการประชุม ครั้งที่ 2/2560 วันที่ 24 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2562

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

8.1 ประกอบอาชีพในภาครัฐและภาคธุรกิจ ในตำแหน่งงาน ดังนี้

- 1) นักคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphic)
- 2) แอนิเมเตอร์ (Animator)
- 3) นักพัฒนาโมเดล (Modeler)
- 4) นักจัดแสงเงาแอนิเมชัน (Lighting Artist)
- 5) นักเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effect Technician)
- 6) นักตัดต่อและลำดับภาพวิดีโอ (Video Editor)
- 7) นักพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game Developer)

8.2 ประกอบอาชีพอิสระที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันหรือดิจิทัลมีเดีย

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์

ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	ชื่อ-นามสกุล เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบัน และปีพ.ศ.ที่ สำเร็จการศึกษา
1	นางวิมล อุทานนท์ 3-1699-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (คอมพิวเตอร์)	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยมหิดล, 2546 วิทยาลัยครูเพชรบุรี, 2537
2	นายเอกราช วรสมุทรปราการ 3-1104-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระ จอมเกล้าธนบุรี, 2547 สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จ เจ้าพระยา, 2545
3	นายกานต์ คุ่มภัย 3-1022-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วศ.บ. (วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระ จอมเกล้าธนบุรี, 2552 มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์, 2546
4	นางสาวอารยา วาตะ 3-1306-XXXXX-XX-X	อาจารย์	ค.อ.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์) วท.บ. (เทคโนโลยีออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนคร เหนือ, 2552 สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล, 2542
5	นายกัมปนาท คูศิริรัตน์ 3-6408-XXXXX-XX-X	อาจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557 สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ, 2545 สถาบันเทคโนโลยีสยาม, 2542

หมายเหตุ ประวัติ ผลงานทางวิชาการ และภาระงานสอนดูที่ภาคผนวก ก

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร คือ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – พ.ศ. 2564) ซึ่งส่วนหนึ่งกล่าวถึงการส่งเสริมสังคมนวัตกรรม พัฒนาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี วิจัยและนวัตกรรม พัฒนา ต่อยอดอุตสาหกรรมบริการเพื่อเข้าสู่การเป็นศูนย์กลางผลิต การบริการ รวมทั้งการสร้าง ความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ พัฒนาภาคบริการ ยกกระดับฐานธุรกิจบริการดิจิทัล ธุรกิจบันเทิง และคอนเทนต์ ส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศ

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล เป็นหน่วยงานที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและขีดความสามารถในการแข่งขัน ของประเทศ ได้สำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมของไทย ถูกขับเคลื่อนโดยงาน นำเข้าจากต่างประเทศเป็นหลัก และยังคงมีแนวโน้มการเติบโตของสาขาแอนิเมชันและสาขาเกม อย่างต่อเนื่อง การคาดการณ์มูลค่าตลาดแอนิเมชันและเกมมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น ตลอดจนตลาด แอนิเมชันและเกมยังคงมีการนำเข้าเพื่อบริโภคคิดเป็นมูลค่าที่สูง ผู้ผลิตไทยมีแนวโน้มที่จะผลิต เพื่อส่งออกต่างประเทศมากยิ่งขึ้น ปัญหาที่สำคัญของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม คือ การขาดแคลนบุคลากรที่มีคุณภาพในอุตสาหกรรมบริการด้านดิจิทัลคอนเทนต์ และอุตสาหกรรม แอนิเมชันของไทยยังประสบปัญหาการพึ่งพางานแอนิเมชันต่างประเทศในสัดส่วนที่สูง ดังนั้น การส่งเสริมพัฒนาบุคลากรด้านแอนิเมชันและเกมในประเทศไทย จึงเป็นแนวทางในการพัฒนา ต่อยอดอุตสาหกรรมดิจิทัล ตรงกับความต้องการของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม ที่จำเป็นในการวางแผนหลักสูตรได้ คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงด้านสังคม ซึ่งปัจจุบันประเทศไทยกำลังประสบปัญหาวิกฤตค่านิยมที่ เป็นผลกระทบจากการเลื่อนไหลทางวัฒนธรรมต่างชาติเข้าสู่ประเทศทั้งทางสื่อสารมวลชนและ เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยขาดการคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมที่ดีงาม นำไปสู่ค่านิยมและ พฤติกรรมที่เน้นวัตถุนิยมและบริโภคนิยมเพิ่มมากขึ้น

ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านดิจิทัลมีเดียหลากหลายรูปแบบ สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กและ เยาวชนอย่างมากในด้านดีและด้านลบ ดังนั้นบุคลากรในสายวิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียจึง

มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อสถานการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบันและอนาคต การผลิตบัณฑิตด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียให้เป็นผู้มีคุณภาพตรงกับความต้องการของยุคเศรษฐกิจดิจิทัล และอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์แล้ว สิ่งสำคัญหลักอีกประการหนึ่ง คือ การผลิตบุคลากรซึ่งจะเป็นผู้สร้างดิจิทัลมีเดียออกเผยแพร่สู่สาธารณะให้มีจรรยาบรรณวิชาชีพ จิตสำนึกของการอนุรักษ์วัฒนธรรม ผลิตรูปแบบของแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เช่น สื่อการสอน ภาพยนตร์แอนิเมชัน สื่อโฆษณา รวมถึงเกมต่างๆ ให้มีรูปแบบและเนื้อหา ที่แสดงถึง วัฒนธรรม และจริยธรรมอย่างเหมาะสม

12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่เข้าสู่โลกดิจิทัล ทำให้จำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรไปในเชิงรุก คือ มีศักยภาพพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เพื่อให้หลักสูตรมีเนื้อหาที่ทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการทางด้านวิชาชีพและมาตรฐานระดับสากล และคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรม

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

มุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากรให้จัดการเรียนการสอนที่ก้าวทันเทคโนโลยี เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน และมุ่งเน้นการนำความรู้ความชำนาญด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย ส่งเสริมและสนับสนุนการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนสร้างจิตสำนึกที่ดีและความรับผิดชอบต่อสังคม

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

- หมวดศึกษาศึกษาทั่วไป ได้แก่ กลุ่มวิชาภาษา กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ และกลุ่มวิชาพลศึกษา
- หมวดวิชาเฉพาะ
- หมวดวิชาเลือกเสรี

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้ภาควิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน

- หมวดวิชาเฉพาะ
- หมวดวิชาเลือกเสรี

13.3 การบริหารจัดการ

การบริหารจัดการการเรียนการสอน คำนึงถึงการพัฒนาทั้งด้านอาจารย์ บุคลากร สายสนับสนุน นิสิตนักศึกษา การบริหารหลักสูตร สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ มีการประสานงาน ร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับคณะ และมหาวิทยาลัย โดยมีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้แทนจากสาขาวิชาอื่นหรือคณะอื่นที่เกี่ยวข้องในการพัฒนา หลักสูตรร่วมวางแผนในการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตร ทั้งด้านเนื้อหาสาระ กลยุทธ์การสอน ความสอดคล้องกับมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ตลอดจนการวัดและประเมินผลเพื่อให้ได้บัณฑิตที่มีคุณภาพ

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

ผลิตบัณฑิตคุณภาพ ประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ผลงาน รับผิดชอบต่อสังคม มุ่งสู่อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

1.2 ความสำคัญ

การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศ จากการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยปัจจัยการผลิตและทรัพยากรธรรมชาติไปสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยความรู้และความคิดสร้างสรรค์ ปัจจุบันโลกเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคการแข่งขันทางดิจิทัลอย่างรุนแรง ทำให้ปรับเปลี่ยนเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งเป็นเศรษฐกิจที่ใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการสร้างเสริมเศรษฐกิจ ตั้งแต่ภาคการผลิตจนถึงภาคการขาย ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศโดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เพิ่มประสิทธิภาพ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลผลิตของประเทศ

การเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัลทำให้การสื่อสารด้วยเทคโนโลยีมีความสำคัญ การติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านดิจิทัลมีเดีย การซื้อขายสินค้า การทำธุรกิจผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีหลากหลายรูปแบบ ดังนั้น การผลิตผลงานสร้างสรรค์ด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย จึงเป็นสื่อดิจิทัลหนึ่งที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถใช้เป็นสื่อในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร การประชาสัมพันธ์ การการโฆษณา การตลาด การถ่ายทอดองค์ความรู้ ตลอดจนเพื่อความบันเทิง ซึ่งเป็นที่ต้องการอย่างมากทั้งในหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน

ผลสำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พบว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมของไทยถูกขับเคลื่อนโดยงานนำเข้าจากต่างประเทศเป็นหลัก ซึ่งการนำเข้าเพื่อบริโภคคิดเป็นมูลค่าที่สูง รวมทั้งผู้ผลิตไทยมีแนวโน้มที่จะผลิตเพื่อส่งออกต่างประเทศมากขึ้น แต่ปัญหาที่สำคัญของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม คือ การขาดแคลนบุคลากรที่มีคุณภาพ และประสบปัญหาการพึ่งพางานแอนิเมชันต่างประเทศในสัดส่วนที่สูง ดังนั้น การส่งเสริมซอฟต์แวร์และดิจิทัลคอนเทนต์ในประเทศไทย จึงเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดอุตสาหกรรมดิจิทัล เพื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผลิตสื่อดิจิทัลส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลผลิตของประเทศ ตรงกับความต้องการของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคดิจิทัลอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อเยาวชนทั้งด้านดีและด้านลบ ดังนั้น สิ่งสำคัญหลักอีกประการหนึ่ง คือ การผลิตบุคลากรซึ่งจะเป็นผู้สร้างดิจิทัลมีเดียออกเผยแพร่สู่สาธารณะให้มีจรรยาบรรณวิชาชีพ จิตสำนึกของการอนุรักษ์

วัฒนธรรม ผลิตแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย ให้มีรูปแบบและเนื้อหา ที่แสดงถึงวัฒนธรรมและ จริยธรรมอย่างเหมาะสม

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย จึงผลิตบัณฑิตที่มี คุณภาพ มีความรู้ความชำนาญด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ผลิตผลงานสร้างสรรค์ มีจิตสำนึก ที่ดีและความรับผิดชอบต่อสังคม พัฒนากำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เชื่อมโยงกับ วัฒนธรรมท้องถิ่น สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการ สามารถพัฒนาประเทศได้อย่างยั่งยืน และตรงกับความต้องการของหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน รองรับการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล คอนเทนต์ในยุคสังคมดิจิทัลที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

1.3 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจรรยาบรรณวิชาชีพด้าน แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 2) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความรู้ ความสามารถด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ผลิตผลงานได้อย่าง สร้างสรรค์
- 3) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีความใฝ่รู้ และติดตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี
- 4) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรับผิดชอบ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 5) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสาขา แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ในการสืบค้นข้อมูล ผลิต และนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
<p>1) มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านการจัดการเรียนการสอน ด้านวิชาการ และวิชาชีพ</p> <p>2) มีการพัฒนานิสิตนักศึกษาทั้งด้านทักษะในวิชาชีพ ส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษ และคุณธรรมจริยธรรม</p> <p>3) บริหารระบบและกลไกการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน</p> <p>4) มีการปรับปรุงหลักสูตรทุก 5 ปี โดยพิจารณาจากตัวชี้วัดที่อยู่ในการประเมินคุณภาพการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร</p>	<p>รวบรวมติดตามผลการประเมิน ของหลักสูตรรวมทุก 5 ปี ในด้านความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต และภาวะการดำเนินงานของบัณฑิต</p>	<p>1) ร้อยละของบัณฑิตที่ได้อ่านทำหรือประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี อย่างน้อยร้อยละ 70</p> <p>2) ระดับความพึงพอใจของผู้ประกอบการ/ผู้ใช้บัณฑิตเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5</p>

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

ระบบการจัดการศึกษา ใช้ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาค การศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อน โดยขึ้นอยู่กับพิจารณาของคณะกรรมการ ประจำหลักสูตร ระยะเวลาการจัดการเรียนการสอนจำนวน 8 สัปดาห์ หรือไม่เกิน 9 สัปดาห์ ต่อภาคการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตต้องมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาคให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จเจ้าพระยา ว่าด้วยการโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน และการยกเว้นการเรียน รายวิชา พ.ศ. 2549 และประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เรื่อง หลักเกณฑ์ การเทียบโอนความรู้ และประสบการณ์ เข้าสู่ระบบ พ.ศ. 2554

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคเรียนที่ 1 เดือนสิงหาคม - ธันวาคม

ภาคเรียนที่ 2 เดือนมกราคม - พฤษภาคม

ภาคเรียนฤดูร้อน เดือนมิถุนายน - กรกฎาคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 1) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า และเป็นไปตาม ประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- 2) ผ่านการคัดเลือก ตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด (รับตรง) หรือตาม หลักเกณฑ์ของ สกอ.

2.3 ปัญหาของนิสิตนักศึกษาแรกเข้า

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย เป็นหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนบูรณาการทั้งด้าน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และศิลปศาสตร์ โดยนำเทคโนโลยี มาผลิตผลงานด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ซึ่งนิสิตนักศึกษาแรกเข้ามีความรู้ ความสามารถ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และศิลปศาสตร์ที่แตกต่างกัน ดังนั้น การปรับความรู้พื้นฐาน สำหรับนิสิตนักศึกษาแรกเข้าจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้นิสิตนักศึกษามีความพร้อมในการศึกษาจน จบหลักสูตร

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนิสิตนักศึกษา

สาขาวิชาจัดปฐมนิเทศนิสิตนักศึกษาใหม่ แนะนำการปฏิบัติตนในการเรียนระดับอุดมศึกษา พร้อมทั้งจัดกิจกรรมปรับพื้นฐานความรู้เบื้องต้นด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียให้กับนิสิตนักศึกษา เพื่อให้ นิสิตนักศึกษาทราบถึงการเรียนการสอนทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถปรับตัวและมีความพร้อมในการเรียน ตลอดจนสนับสนุนให้นิสิตนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมการปรับพื้นฐานและเตรียมความพร้อมให้กับ นิสิตนักศึกษาในระดับคณะและ/หรือมหาวิทยาลัย

2.5 แผนการรับนิสิตนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ปีการศึกษา	จำนวนนิสิตนักศึกษา					จำนวนบัณฑิตที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	รวม	
2560	50				50	คาดว่าจะมีผู้จบการศึกษาตลอดหลักสูตร ปีละ 50 คน เริ่มสำเร็จการศึกษาปี พ.ศ. 2564
2561	50	50			100	
2562	50	50	50		150	
2563	50	50	50	50	200	
2564	50	50	50	50	200	

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย: บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2560	2561	2562	2563	2564
เงินงบประมาณแผ่นดิน					
งบดำเนินการ	150,000	300,000	450,000	600,000	600,000
งบลงทุน					
- ค่าครุภัณฑ์	3,700,000	3,700,000	2,975,000	2,975,000	2,975,000
เงินบำรุงการศึกษา	2,200,000	4,400,000	6,600,000	8,800,000	8,800,000
รวมรายรับ	6,050,000	8,400,000	10,025,000	12,375,000	12,375,000

2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย:บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2560	2561	2562	2563	2564
1. งบบุคลากร	945,000	2,337,300	3,893,274	4,502,088	4,772,232
2. งบดำเนินการ					
- ค่าตอบแทน	200,000	300,000	500,000	800,000	600,000
- ค่าใช้สอย	265,000	382,700	536,726	937,912	867,768
- ค่าวัสดุ	500,000	800,000	800,000	1,400,000	1,400,000
- ค่าดำเนินการ ระดับมหาวิทยาลัย	440,000	880,000	1,320,000	1,760,000	1,760,000
3. งบลงทุน					
- ค่าครุภัณฑ์	3,700,000	3,700,000	2,975,000	2,975,000	2,975,000
รวมรายจ่าย	6,050,000	8,400,000	10,025,000	12,375,000	12,375,000
จำนวนนิสิตนักศึกษา	50	100	150	200	200
ค่าใช้จ่ายต่อหัว ในการผลิตบัณฑิต	121,000	84,000	66,833	61,875	61,875

หมายเหตุ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการศึกษาของนิสิตนักศึกษาเฉลี่ยปีละ 47,000 บาท

2.7 ระบบการศึกษา

- แบบชั้นเรียน
- แบบอื่น ๆ (ระบุ)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันอุดมศึกษา

การยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตได้ตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาว่าด้วย การโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน และการยกเว้นการเรียนรายวิชา พ.ศ. 2549 และประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เรื่อง หลักเกณฑ์การเทียบโอนความรู้และประสบการณ์เข้าสู่ระบบ พ.ศ. 2554

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 134 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตรแบ่งเป็นหมวดวิชาที่สอดคล้องกับที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	32 หน่วยกิต
(1) วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ		23 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษา		9 หน่วยกิต
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์		7 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์		6 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาพลศึกษา		1 หน่วยกิต
(2) วิชาศึกษาทั่วไปเลือก	ไม่น้อยกว่า	9 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษา	ไม่น้อยกว่า	3 หน่วยกิต
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	3 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	3 หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	96 หน่วยกิต
(1) วิชาแกนสำหรับแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย		21 หน่วยกิต
(2) วิชาเฉพาะด้าน	ไม่น้อยกว่า	72 หน่วยกิต
วิชาเฉพาะด้านบังคับ		60 หน่วยกิต
วิชาเฉพาะด้านเลือก	ไม่น้อยกว่า	12 หน่วยกิต
(3) วิชาชีพการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		3 หน่วยกิต
หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชา

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 32 หน่วยกิต
1.1) วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	23 หน่วยกิต
(1) กลุ่มวิชาภาษา	9 หน่วยกิต
9111101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
Thai for Communication	
9111102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
English for Communication	
9111103 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
English in Everyday Use	
(2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	7 หน่วยกิต
9121101 ทักษะชีวิต	3(3-0-6)
Life Skills	
9121102 สังคมไทยและสังคมโลกในศตวรรษที่ 21	3(3-0-6)
Thai and Global Society in 21 st Century	
9121103 ความเป็นพลเมือง	1(1-0-2)
Active Citizenship	
(3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	6 หน่วยกิต
9131101 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
Science and Technology in Everyday Use	
9131102 ทักษะการเรียนรู้และแก้ปัญหาเชิงคณิตศาสตร์	3(2-2-5)
Learning and Problem Solving Skills in Mathematics	
(4) กลุ่มวิชาพลศึกษา	1 หน่วยกิต
9141101 กิจกรรมทางกายเพื่อชีวิต	1(0-2-1)
Physical Activities for Life	
1.2) วิชาศึกษาทั่วไปเลือก	ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต
(1) กลุ่มวิชาภาษา	ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต
9112101 ภาษาและวัฒนธรรมลาว	3(2-2-5)
Lao Language and Culture	
9112102 ภาษาและวัฒนธรรมพม่า	3(2-2-5)
Burmese Language and Culture	

9112103	ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนาม Vietnamese Language and Culture	
9112104	ภาษาและวัฒนธรรมเขมร Cambodian Language and Culture	3(2-2-5)
9112105	ภาษาและวัฒนธรรมมลายู Malay Language and Culture	3(2-2-5)
9112106	ภาษาและวัฒนธรรมจีน Chinese Language and Culture	3(2-2-5)
9112107	ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น Japanese Language and Culture	3(2-2-5)
9112108	ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลี Korean Language and Culture	3(2-2-5)
(2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต		
9122201	การจัดการสมัยใหม่และภาวะผู้นำ Modern Management and Leadership	3(3-0-6)
9122202	การสื่อสารในชีวิตประจำวัน Communications in Everyday Use	3(3-0-6)
9122203	สุนทรียะทางศิลปกรรม Aesthetics of Fine and Applied Arts	3(3-0-6)
9122204	ความสุขแห่งชีวิต Happiness of Life	3(3-0-6)
(3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต		
9132201	เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์ Information Technology and Social Media	3(2-2-5)
9132202	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน Digital Media Technology in Everyday Use	3(2-2-5)
9132203	เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน Technology for Sustainable Development	3(3-0-6)
9132204	สุขภาพและความงาม Health and Aesthetics	3(3-0-6)

2) หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	96 หน่วยกิต
2.1) วิชาแกนสำหรับแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย		21 หน่วยกิต
4106106 ฟิสิกส์ในชีวิตประจำวัน Physics for Everyday Life		3 (2-2-5)
4113105 กายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน Anatomy for Animation		3 (2-2-5)
4113107 วิทยาศาสตร์กายภาพสำหรับแอนิเมชัน Physical Science for Animation		3 (2-2-5)
4113108 คณิตศาสตร์และสถิติวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน Mathematics and Statistical Research for Animation		3 (2-2-5)
4113201 ภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน Geography and Environment for Animation		3 (3-0-6)
4113301 ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1 English for Digital Media 1		3 (2-2-5)
4113302 ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2 English for Digital Media 2		3 (2-2-5)
2.2) วิชาเฉพาะด้าน	ไม่น้อยกว่า	72 หน่วยกิต
(1) วิชาเฉพาะด้านบังคับ		60 หน่วยกิต
4113101 ศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน Fundamental Art for Animation		3 (2-2-5)
4113102 หลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม Principles of Computer and Programing		3 (2-2-5)
4113103 แอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย Traditional and Contemporary Animation		3 (2-2-5)
4113104 หลักแอนิเมชันและการกำกับภาพแอนิเมชัน Principles of Animation and Animation Cinematography		3 (2-2-5)
4113106 ดิจิทัลกราฟิก Digital Graphic		3 (2-2-5)
4113202 แอนิเมชัน 2 มิติ 2 Dimensions Animation		3 (2-2-5)
4113203 การออกแบบตัวละครและฉาก Character Design and Visual Development		3 (2-2-5)

4113204	ประติมากรรม 3 มิติ 3 Dimensions Sculpting	3 (2-2-5)
4113205	การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ 3 Dimensions Modeling	3 (2-2-5)
4113206	การออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ Environment Design and 3D Modeling	3 (2-2-5)
4113207	ริกคิง Rigging	3 (2-2-5)
4113303	การลำดับภาพและการตัดต่อดิจิทัลมีเดีย Digital Media Editing and Composing	3 (2-2-5)
4113304	แอนิเมชัน 3 มิติ 3 Dimensions Animation	3 (2-2-5)
4113305	การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ Shading Lighting and Rendering	3 (2-2-5)
4113306	ไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค Dynamic and Visual Effect	3 (2-2-5)
4113307	เทคนิคการซ้อนภาพ Composition Technique	3 (2-2-5)
4113308	การเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด Storytelling and Storyboarding	3 (2-2-5)
4113401	การจัดการการผลิตแอนิเมชัน Animation Production Management	3 (2-2-5)
4113402	โครงการระดับปริญญาตรี Senior Project	3 (0-6-3)
4113403	จรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายคอมพิวเตอร์ Ethic and Law for Computer Career	3 (3-0-6)
(2) วิชาเฉพาะด้านเลือก	ไม่น้อยกว่า	12 หน่วยกิต
4113208	เวกเตอร์กราฟิก Vector Graphic	3 (2-2-5)
4113209	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ 2 Dimensions Game Design and Development	3 (2-2-5)

4113210	เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ Internet Technology and Web Development	3 (2-2-5)
4113211	ภาพประกอบสำหรับดิจิทัลมีเดีย Illustration for Digital Media	3 (2-2-5)
4113212	ปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligent	3 (2-2-5)
4113309	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ 3 Dimensions Game Design and Development	3 (2-2-5)
4113310	โมชั่นแคปเจอร์ Motion Capture	3 (2-2-5)
4113311	ความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความจริงเสมือน Virtual Reality and Augmented Reality	3 (2-2-5)
4113312	โมชั่นกราฟิก Motion Graphic	3 (2-2-5)
4113313	การออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Mobile Games Design and Development	3 (2-2-5)
4113314	คอมพิวเตอร์ช่วยงานออกแบบและผลิต Computer Aided Design and Manufacturing	3 (2-2-5)
4113315	การประมวลผลข้อมูลภาพแบบดิจิทัล Digital Image Processing	3 (2-2-5)
4113316	การออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน Sound Design for Animation	3 (2-2-5)

2.3) วิชาชีพฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 3 หน่วยกิต

4113404	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Internship in Animation and Digital Media	3 (300)
---------	--	---------

3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนวิชาใดๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้

3.1.4 แผนการศึกษา

สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย จัดแผนการเรียนรายภาค ดังนี้

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
91XXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	12 หน่วยกิต
4113101	ศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน	3 (2-2-5)
4113102	หลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม	3 (2-2-5)
4113103	แอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย	3 (2-2-5)
รวม		21

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
91XXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	11 หน่วยกิต
4113104	หลักแอนิเมชันและการกำกับภาพแอนิเมชัน	3 (2-2-5)
4113105	กายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน	3 (2-2-5)
4113106	ดิจิทัลกราฟิก	3 (2-2-5)
รวม		20

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
91XXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)	3 หน่วยกิต
91XXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก (กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์)	3 หน่วยกิต
4113201	ภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน	3 (3-0-6)
4113202	แอนิเมชัน 2 มิติ	3 (2-2-5)
4113203	การออกแบบตัวละครและฉาก	3 (2-2-5)
4113204	ประติมากรรม 3 มิติ	3 (2-2-5)
4113205	การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ	3 (2-2-5)
รวม		21

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
91XXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก (กลุ่มภาษา)	3 หน่วยกิต
4106106	ฟิสิกส์ในชีวิตประจำวัน	3 (2-2-5)
4113107	วิทยาศาสตร์กายภาพสำหรับแอนิเมชัน	3 (2-2-5)
4113206	การออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ	3 (2-2-5)
4113207	ริกกีง	3 (2-2-5)
4113XXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	6 หน่วยกิต
รวม		21

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
4113301	ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1	3 (2-2-5)
4113303	การลำดับภาพและการตัดต่อดิจิทัลมีเดีย	3 (2-2-5)
4113304	แอนิเมชัน 3 มิติ	3 (2-2-5)
4113305	การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ	3 (2-2-5)
4113306	ไดนามิกและวีซวลเอฟเฟค	3 (2-2-5)
4113XXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3 หน่วยกิต
รวม		18

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
4113302	ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2	3 (2-2-5)
4113307	เทคนิคการซ้อนภาพ	3 (2-2-5)
4113308	การเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด	3 (2-2-5)
4113XXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3 หน่วยกิต
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี	6 หน่วยกิต
รวม		18

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
4113401	การจัดการการผลิตแอนิเมชัน	3 (2-2-5)
4113108	คณิตศาสตร์และสถิติวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน	3 (2-2-5)
4113402	โครงการระดับปริญญาตรี	3 (0-6-3)
4113403	จรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายคอมพิวเตอร์	3 (3-0-6)
รวม		12

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
4113404	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและ ดิจิทัลมีเดีย	3 (300)
รวม		3

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

9111101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

Thai for Communication

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสาร การฝึกทักษะการรับสารและส่งสารอย่างสร้างสรรค์ การบูรณาการทักษะการส่งสาร และรับสารเพื่อใช้ในการชีวิตประจำวัน การตีความ การรู้เท่าทันสาร การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสังคมปัจจุบัน

An introductory of language for communication; practicing language skills for creative receiving and sending message; integrating language skills for communication in everyday use; message interpretation and literacy; language usage for communication in current society

9111102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

English for Communication

โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ปรากฏในงานเขียนภาษาอังกฤษรูปแบบต่างๆ ในชีวิตประจำวัน การฝึกใช้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในการพูด ฟัง อ่านและเขียนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ทั้งในเหตุการณ์ที่เป็นอดีต ปัจจุบันและอนาคต

English structures in various forms of English writing in everyday use; practice using English structures for communication in listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use in the past, present, and future situations

9111103 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

English in Everyday Use

ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน การใช้คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ในสถานการณ์ต่างๆ การทักทายและการพูดถึงกิจวัตรประจำวัน งานอดิเรก การเดินทางท่องเที่ยวและโรงแรม การซื้อสินค้า การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การบอกเวลา วัน เดือน ปี การสมัครงาน การนำเสนอในที่ทำงาน

Communication skills in everyday use; everyday vocabularies usage; listening, speaking, reading, and writing in various situations; greeting and routine conversations; hobby; travelling and hotels; shopping; food and beverage ordering; time and date telling; job applications; presentation in working places

- 9112101 ภาษาและวัฒนธรรมลาว 3(2-2-5)**
Lao Language and Culture
 ลักษณะและความเป็นมาของภาษาลาว ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีลาวในบริบทของประชาคมอาเซียน
 Background and characteristics of Lao language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Laos as one of the ASEAN context
- 9112102 ภาษาและวัฒนธรรมพม่า 3(2-2-5)**
Burmese Language and Culture
 ลักษณะและความเป็นมาของภาษาพม่า ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีพม่าในบริบทของประชาคมอาเซียน
 Background and characteristics of Burmese language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Myanmar as one of the ASEAN context
- 9112103 ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนาม 3(2-2-5)**
Vietnamese Language and Culture
 ลักษณะและความเป็นมาของภาษาเวียดนาม ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีเวียดนามในบริบทของประชาคมอาเซียน
 Background and characteristics of Vietnamese language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Vietnam as one of the ASEAN context
- 9112104 ภาษาและวัฒนธรรมเขมร 3(2-2-5)**
Cambodian Language and Culture
 ลักษณะและความเป็นมาของภาษาเขมร ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีเขมรในบริบทของประชาคมอาเซียน
 Background and characteristics of Cambodian language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Cambodia as one of the ASEAN context

- 9112105 ภาษาและวัฒนธรรมมลายู 3(2-2-5)**
Malay Language and Culture
 ลักษณะและความเป็นมาของภาษามลายู ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีมลายูในบริบทของประชาคมอาเซียน
 Background and characteristics of Malay language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Malaysia as one of the ASEAN context
- 9112106 ภาษาและวัฒนธรรมจีน 3(2-2-5)**
Chinese Language and Culture
 ลักษณะและความเป็นมาของภาษาจีน ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีจีนในบริบทของประชาคมอาเซียนและเอเชียตะวันออก
 Background and characteristics of Chinese language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of China as one of the ASEAN and East Asian context
- 9112107 ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น 3(2-2-5)**
Japanese Language and Culture
 ลักษณะและความเป็นมาของภาษาญี่ปุ่น ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีญี่ปุ่นในบริบทของประชาคมอาเซียนและเอเชียตะวันออก
 Background and characteristics of Japanese language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Japan as one of the ASEAN and East Asian context
- 9112108 ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลี 3(2-2-5)**
Korean Language and Culture
 ลักษณะและความเป็นมาของภาษาเกาหลี ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีเกาหลีในบริบทของประชาคมอาเซียนและเอเชียตะวันออก

Background and characteristics of Korean language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Korea as one of the ASEAN and East Asian context

9121101 ทักษะชีวิต 3(3-0-6)

Life Skills

ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตประจำวัน ทักษะเฉพาะบุคคล ทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะสังคมและทักษะการประกอบอาชีพ การพัฒนาตน ความฉลาดทางอารมณ์ สุขภาพจิตและการปรับตัว คุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การดำรงชีวิตอย่างพอเพียง

Necessary skills for everyday use; intrapersonal skills; communication skills; social and occupational skills; self-development; emotional quotient; mental health and adjustment; virtue, ethics, and values; critical thinking, decision making, and problem solving; team working; living a self-sufficient life

9121102 สังคมไทยและสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 3(3-0-6)

Thai and Global Society in 21st Century

สังคมไทยในบริบทโลกในมิติประวัติศาสตร์และอารยธรรมไทย ประชากร วัฒนธรรมไทย บทบาทและความเคลื่อนไหวของศาสนา เศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน โครงการพระราชดำรินในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ปราชญ์ท้องถิ่น สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อาเซียน) บริบทของของกลุ่มประเทศสมาชิก และคุณูปการของสมเด็จพระยาบรมมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาและประเทศไทย

Thai society in the global society in the dimension of history, Thai civilization, population, Thai culture as well as the movement of religion; self-sufficiency economy for the sustainable development; the royal projects of His Majesty King Bhumibol Adulyadej (King Rama IX); the local scholars; the context of ASEAN community and ASEAN nations; the contributions of Somdej Chaopraya Borommaha Srisuriyawongse (Chaung Bunnag) to Bansomdejchaopraya Rajabhat University and Thailand

- 9121103 ความเป็นพลเมือง 1(1-0-2)**
Active Citizenship
 หลักการพื้นฐานของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรง
 เป็นประมุข ความหมาย สิทธิและหน้าที่ของพลเมือง จิตสำนึกสาธารณะ ทศนคติ และค่านิยมใน
 ความซื่อสัตย์สุจริต ผลกระทบจากการทุจริตที่ส่งผลเสียหายต่อสังคมและประเทศชาติ
 Fundamental principles of constitutional monarchy; definition of rights
 and responsibilities of active citizens; civic-mindedness, attitudes, and values in
 integrity among the students as well as awareness of the disastrous effects of
 corruption on the society and country
- 9122201 การจัดการสมัยใหม่และภาวะผู้นำ 3(3-0-6)**
Modern Management and Leadership
 แนวคิด ทฤษฎีการจัดการ การจัดการองค์ประกอบการและหน้าที่ต่างๆ ในองค์กร
 การใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการองค์กร แนวคิด ทฤษฎีภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม จริยธรรม
 และความรับผิดชอบต่อสังคม
 Concepts and theories of management, the component of
 management, and various functions in organizations; implementation of technology
 for organizational management; concepts and theories of leadership and team work;
 ethics and social responsibilities
- 9122202 การสื่อสารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)**
Communications in Everyday Use
 ความหมายของการสื่อสาร สื่อประเภทต่างๆ การรู้เท่าทันสื่ออย่างมีวิจารณญาณ
 ความน่าเชื่อถือและคุณค่าเนื้อหาสาร ผลกระทบของสื่อ การบริโภคสื่ออย่างเข้าใจในชีวิตประจำวัน
 การใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล จริยธรรม จรรยาบรรณ กฎหมาย
 ที่เกี่ยวข้อง
 Definitions of communication; types of media; media literacy on the
 basis of consideration; credibility and content values; media impact; media
 consumption with understanding in everyday use; using media with social
 responsibility and without violating personal rights; morality, ethics, and related laws

- 9122203 **สุนทรียะทางศิลปกรรม** 3(3-0-6)
Aesthetics of Fine and Applied Arts
 ความหมายและทฤษฎีทางสุนทรียะ กระบวนการเรียนรู้ ประสบการณ์ และการ
 ประเมินคุณค่าทางความงามของศิลปกรรม ด้านดนตรี ด้านนาฏศิลป์ และด้านทัศนศิลป์
 Definitions and theories of aesthetics; learning process, experience, and
 appreciation of fine and applied arts; music, performing arts, and visual arts
- 9122204 **ความสุขแห่งชีวิต** 3(3-0-6)
Happiness of Life
 ความหมาย ความสำคัญและปัจจัยที่ทำให้เกิดความสุข แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ
 ความสุข ศิลปะการดำเนินชีวิตที่มีความสุข สันติสุข การคิดเชิงบวก ความสุขกับการทำงาน งาน
 อุดมกับการสร้างความสุข จิตสาธารณะเพื่อความสุขของผู้อื่น
 Definitions, importance, and factors creating happiness; concepts and
 theories concerning happiness; art of living a happy life; peace; positive thinking;
 happiness at work; hobbies and creation of happiness; public mind for others’
 happiness
- 9131101 **วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน** 3(2-2-5)
Science and Technology in Everyday Use
 การแสวงหาความรู้จากโลกธรรมชาติทั้งทางด้านชีวภาพและกายภาพ ความสำคัญของ
 กระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ การใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน สารเคมีเป็นพิษและอันตรายจาก
 สารเคมี ภาวะโลกร้อน และการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และความสำคัญของการดำรงชีวิตแบบ
 สมดุล
 Knowledge inquiry from natural world both in biological and physical
 fields; importance of scientific thinking process; technology in everyday use; toxic
 chemicals and chemical hazards; global warming and climate change; importance of
 balanced living

- 9131102 ทักษะการเรียนรู้และแก้ปัญหาเชิงคณิตศาสตร์ 3(2-2-5)**
Learning and Problem Solving Skills in Mathematics
 การพัฒนาทักษะการคิดแบบองค์รวมเชิงตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ หลักการแก้ปัญหาและวิธีการใช้เหตุผล ข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น แบบจำลองทางคณิตศาสตร์เบื้องต้น ทักษะการคำนวณเพื่อการเรียนรู้และแก้ปัญหา
 Logical and mathematical holistic thinking skills development; problem-solving principles and reasoning methods; data and basic data analysis; fundamental mathematical model; calculation skills for learning and problem solving
- 9132201 เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์ 3(2-2-5)**
Information Technology and Social Media
 ความหมาย องค์ประกอบ ความสำคัญ และประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ อุปกรณ์การสื่อสารสมัยใหม่ การสื่อสารข้อมูลและอินเทอร์เน็ต พาณิชนีย์ อิเล็กทรอนิกส์ สื่อสังคมออนไลน์ ภัยคุกคามและความปลอดภัยในเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์ กฎหมายและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์
 Definitions, components, importance, and benefits of information technology; hardware; software; modern communication equipment; data communication and Internet; e-commerce; social media; threats and security in information technology and social media; laws and ethics in using everyday information technology and social media creatively
- 9132202 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)**
Digital Media Technology in Everyday Use
 หลักการของสื่อดิจิทัล กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าข้อมูลเพื่อผลิตสื่อดิจิทัล เทคนิคการนำเสนอสารสนเทศด้วยสื่อดิจิทัล การเผยแพร่สื่อดิจิทัลในสาธารณะ จรรยาบรรณในการนำเสนอสื่อดิจิทัล กฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา
 Principles of digital media; digital media production; data presentation planning; information presentation techniques using digital media; public presentation and digital media publishment; ethics in digital media presentation; laws concerning copyright and intellectual property

9132203 เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6)

Technology for Sustainable Development

ความหมายและความสำคัญของเทคโนโลยี ประเภทของเทคโนโลยี กระบวนการพัฒนาทางเทคโนโลยี เทคโนโลยีที่เหมาะสม การใช้เทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดจากการเพิ่มประชากร การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์สังคม กระบวนการดำเนินการด้านเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

Definitions and importance of technology; types of technology; development process of technology; appropriate technology; use of technology to solve problems caused by increased population; using technology wisely to develop a society; technological process for sustainable development

9132204 สุขภาพและความงาม 3(3-0-6)

Health and Aesthetics

ระบบและหน้าที่ของร่างกายมนุษย์ ปัญหาสุขภาพที่พบบ่อยในแต่ละช่วงวัย การดูแลป้องกัน การสร้างเสริมสุขภาพ ศาสตร์การชะลอวัยและฟื้นฟูสุขภาพ อาหาร ยาและผลิตภัณฑ์สุขภาพ เพื่อความงามในชีวิตประจำวัน วิทยาการด้านสุขภาพและความงาม และเพศศึกษานำรู้ในวัยรุ่น

Human body systems and functions; common health problems in various age groups and prevention; health enhancement; anti-aging and regenerative science; food, drugs, and health products for aesthetic in every use; health and aesthetic science; sex education in adolescence

9141101 กิจกรรมทางกายเพื่อชีวิต 1(0-2-1)

Physical Activities for Life

ความหมาย ความรู้ ความเข้าใจ และความสำคัญในพื้นฐานของกิจกรรมทางกาย ขั้นตอนในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายทั้งในชีวิตประจำวันและยามว่าง เพื่อการมีสุขภาพอนามัยที่ดี โดยผ่านการปฏิบัติ กิจกรรมการเคลื่อนไหว การป้องกันและดูแลสุขภาพ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย กิจกรรมกีฬาไทย กีฬาสากล กิจกรรมการออกกำลังกาย กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมการเคลื่อนไหวทางกายอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

Definitions, knowledge, understanding, and importance of physical activity foundations; steps in physical activity performance both in everyday and leisure time in order to possess good health and sanitation by practicing physical activities, protecting and taking care of health, strengthening physical fitness, and playing Thai and international sports including physical exercise, recreation, and other relevant physical activities

(2) หมวดวิชาเฉพาะ

4106106 ฟิสิกส์ในชีวิตประจำวัน 3 (2-2-5)

Physics for Everyday Life

การเคลื่อนที่ เครื่องมือกล พลังงานกล ความร้อน การถ่ายเทความร้อน ปรากฏการณ์เรือนกระจก ไฟฟ้า แม่เหล็ก พลังงานไฟฟ้า อุปกรณ์ไฟฟ้า ความปลอดภัยในการใช้ไฟฟ้า คลื่น ทัศนอุปกรณ์ พลังงาน พลังงานทางเลือกในอนาคต อุตุนิยมวิทยา ดาราศาสตร์ คลื่น เสียง อุปกรณ์เสียง ควอนตัมของพลังงานเลเซอร์ กัมมันตรังสี พลังงานนิวเคลียร์

Motion; machine tool; mechanical energy; heat; heat transfer; greenhouse effect; electricity; magnetic; electric energy; electrical device; electrical safety; wave; optical instrument; energy; alternative energy in the future; meteorology; astronomy; sound; audio equipment; quantum theory of laser; radioactive; nuclear energy

4113101 ศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน 3 (2-2-5)

Fundamental Art for Animation

องค์ประกอบศิลป์ เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ว่าง พื้นผิว น้ำหนัก ทฤษฎีสี แสงเงา ภาพทัศนมิติ หลักการออกแบบ การจัดองค์ประกอบ พื้นที่เชิงบวกและลบ ตำแหน่งจุดสนใจ เอกภาพ ความสมดุล สัดส่วน จังหวะการเน้น การวาดภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น

Element design, line, shape, form, space, texture, volume, color theory, light and shadow, perspective; principles of design, composition, positive and negative space, point of interest, unity, balance, proportion, rhythm, emphasis; basic animation drawing

4113102 หลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม 3 (2-2-5)

Principles of Computer and Programing

ระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลในคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบปฏิบัติการ ภาพรวมของการเขียนโปรแกรม วิธีการพัฒนาซอฟต์แวร์ การเขียนผังงาน หลักการเขียนโปรแกรม โครงสร้าง การเขียนโปรแกรมแบบมอดูลและการประยุกต์ใช้

Introduction to computer system; data, hardware, software, operating system; programing overview; programming development; flowchart; principles of structure of programing; module programing and applied

4113103 แอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย 3 (2-2-5)

Traditional and Contemporary Animation

หลักการถ่ายภาพเคลื่อนไหวและงานแอนิเมชัน ประวัติแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย ประเภทของแอนิเมชัน การวิเคราะห์แอนิเมชัน สีสีอารมณ์และโทนของแอนิเมชัน กระบวนการสร้างงานสตอปโมชัน พื้นฐานการสร้างสตอรี่บอร์ด การวาดภาพแอนิเมชันเบื้องต้น

Principles of motion and the animation process; the history of traditional animation and contemporary animation; animation types; animation analysis; mood-tone; color; the process of creating stop motion animations; the basic of creating storyboards; basic drawing for animation

4113104 หลักแอนิเมชันและการกำกับภาพแอนิเมชัน 3 (2-2-5)

Principles of Animation and Animation Cinematography

ทฤษฎีและเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน การเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพ การถ่ายทอดจากบทภาพยนตร์ไปสู่ภาพเคลื่อนไหว การกำหนดกรอบภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง การจัดองค์ประกอบ การตัดต่อ การใช้เสียง เทคนิคพิเศษทางด้านภาพและการประยุกต์ใช้

Theories and techniques of animation cinematography; visual language; transferring screenplay to motion pictures; framing; camera movement; mise-en-scene; editing; sound in movie; visual effects and applying

4113105 กายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน 3 (2-2-5)

Anatomy for Animation

กายวิภาคของสิ่งมีชีวิต คน และสัตว์สำหรับแอนิเมชัน โครงสร้างกระดูก กล้ามเนื้อ ข้อต่อ จุดเด่นของร่างกาย ความแตกต่างระหว่างเพศ วัย เทคนิคการวาดเส้น การร่างแบบเร็ว การวาดอิริยาบถ และท่าทางต่อเนื่อง

Physical anatomy of human and animal for animation; the structure of bone, muscle, joint, body landmark; proportion of human in different age; proportion of male and female; drawing technique; quick sketching; gesture and dynamic pose drawing

- 4113106 ดิจิทัลกราฟิก 3 (2-2-5)**
Digital Graphic
 หลักการออกแบบกราฟิก ประเภทของภาพดิจิทัล การใช้ซอฟต์แวร์ในการออกแบบกราฟิก การใช้ชุดคำสั่งทั่วไป การใช้คำสั่งพิเศษแต่งภาพ เทคนิคการปรับแต่งและตกแต่งภาพถ่าย การวาดและลงสี การจัดองค์ประกอบภาพในงานออกแบบ การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบภาพนำเสนอสารสนเทศ การออกแบบภาพโปสเตอร์สำหรับงานแอนิเมชัน
 Principles of graphic design; digital images types; using computer graphic design software; using tools and commands; using special effect and filter; photo retouching; drawing and painting; compositing for publishing design; infographic design; poster design for animation
- 4113107 วิทยาศาสตร์กายภาพสำหรับแอนิเมชัน 3 (2-2-5)**
Physical Science for Animation
 สารและการจำแนกสาร ตารางธาตุ โครงสร้างอะตอมและโมเลกุลทางเคมี เคมีเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิต พลังงานและพลังงานแสงอาทิตย์ การเคลื่อนที่ โมเมนตัม โลกและจักรวาล การประยุกต์วิทยาศาสตร์กายภาพสำหรับแอนิเมชัน
 Matter and substance; periodic table; atomic structure and chemical molecule; organism chemistry; energy and solar energy; motion; momentum; earth and universe; applied physical science for animation
- 4113108 คณิตศาสตร์และสถิติวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน 3 (2-2-5)**
Mathematics and Statistical Research for Animation
 คณิตศาสตร์พื้นฐาน สถิติ ขั้นตอนการออกแบบการวิจัย การใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูล การประเมินผลงานแอนิเมชัน การแปลผลและอภิปรายผล การเขียนโครงร่างและรายงานการวิจัย จรรยาบรรณนักวิจัย
 Fundamentals of mathematics; statistics; research methodology; statistic for data analysis; evaluation animation media; interpreting statistical results; research proposal and report; researcher ethics
- 4113201 ภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน 3 (3-0-6)**
Geography and Environment for Animation
 ลักษณะภูมิประเทศ ลักษณะภูมิอากาศ สิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศน์ และสภาพธรรมชาติของโลก เพื่อการออกแบบงานแอนิเมชัน
 Topography, climate, flora and fauna in ecosystem and natural environment on Earth for animation design

4113202 แอนิเมชัน 2 มิติ 3 (2-2-5)

2 Dimensions Animation

หลักการสร้างแอนิเมชันสองมิติ การสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวสองมิติ การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวสำหรับการสร้างงานแอนิเมชันสองมิติ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แอนิเมชันสองมิติ

Principles for 2 dimensions animation; creating 2 dimensions animation; technical of 2 dimensions animation; 2 dimensions animation analysis and using 2 dimensions animation software

4113203 การออกแบบตัวละครและฉาก 3 (2-2-5)

Character Design and Visual Development

ขั้นตอนการพัฒนาภาพแนวคิด การค้นคว้าและการออกแบบตัวละครและฉาก ประเภทตัวละคร การวาดตัวละครแต่ละมุมมอง การโพสท่า เครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์บนใบหน้า สีสำหรับตัวละคร การออกแบบสภาพแวดล้อมของฉาก เทคนิคการวาดภาพในคอมพิวเตอร์ ภาพร่างขนาดเล็ก การใช้สีลงบนหน้าหนังภาพขาวดำ การวาดภาพทัศนมิติ การสร้างฉากจากภาพวาดและภาพถ่าย

Visual development, character and environment concept research and design, character style, character turn around, pose, costume, facial expression, color key; environment design, digital painting, thumbnail sketch, coloring on gray-scale technique, perspective, matte painting

4113204 ประติมากรรม 3 มิติ 3 (2-2-5)

3 Dimensions Sculpting

แนวคิดพื้นฐานและการสร้างแบบจำลองด้วยคอมพิวเตอร์ การขึ้นรูปแบบจำลองแบบอิสระโดยใช้โพลีกอนปริมาณมาก การสร้างแบบจำลองสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว การสร้างพื้นผิวลวดลาย

Basic concepts and modeling by computer software; digital sculpting; modeling suitable for application to create animation; texturing

4113205 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ 3 (2-2-5)

3 Dimensions Modeling

การสร้างโมเดลแบบจำลอง 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ แนวคิดพื้นฐานของการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ การสร้างแบบจำลอง 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ วิธีการสร้างแบบจำลอง 3 มิติโดยใช้โพลีกอนปริมาณน้อยเพื่อนำไปใช้ผลิตแอนิเมชัน ทฤษฎีการวิเคราะห์แบบจำลอง 3 มิติ การสร้างพื้นผิวลวดลายให้แบบจำลองด้วยโปรแกรม 2 มิติ และ 3 มิติ

The basic idea of modeling; creating 3 dimensions models from computer programs; creation of model using low polygon for animation; theoretical analysis of 3 dimensions models; creating surface textures to models with 2 dimensions and 3 dimensions computer programs

4113206 การออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ 3 (2-2-5)

Environment Design and 3 Dimensions

Modeling

หลักการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ กระบวนการสร้างแบบจำลองสามมิติ การวิเคราะห์โครงสร้างวัตถุสำหรับการสร้างโมเดล วิธีการสร้างโมเดลสามมิติแบบสไปน์ โพลีกอน เมช และเนิร์บส์ การสร้างแบบจำลองสามมิติประเภทฮาร์ดเซอร์เฟส การสร้างโมเดลผลิตภัณฑ์ ฉากและสภาพแวดล้อมในงานสามมิติ ภาพยนตร์ และเกม การสร้างพื้นผิวให้กับวัตถุ การจัดแสง กล้อง และการประมวลผลในงานสามมิติ

Principles of 3 dimensions modeling and 3 dimensions modeling process, analysis of 3 dimensions structure for modeling; spline modeling poly modeling; mesh modeling and NURBS modeling; creating hard surface models; creating product model; environment design and 3 dimensions modeling for games and films; making textures for 3 dimensions model; lighting; placing cameras in the scene and 3 dimensions rendering

4113207 ริกกิ้ง 3 (2-2-5)

Rigging

รายวิชาที่ต้องลงทะเบียนมาก่อน : 4113204 ประติมากรรม 3 มิติ

การวิเคราะห์แบบจำลองสำหรับการเคลื่อนไหว การสร้างกระดูกและข้อต่อ การสร้างขีดจำกัดสำหรับควบคุมแบบจำลอง การควบคุมแบบลำดับขั้น การสร้างตัวควบคุม การเคลื่อนไหว การกระจายน้ำหนักของพื้นผิวต่อกระดูก

Prerequisite: 4113204 3 Dimensions Sculpting

Analysis model to create movement; creating bone and joint; creating the limit to control models; hierarchical controlling; creating motion controller; the weight distribution of the surface area of the bone

4113208 เวกเตอร์กราฟิก 3 (2-2-5)**Vector Graphic**

หลักการออกแบบงานกราฟิกประเภทเวกเตอร์ การใช้งานโปรแกรมเวกเตอร์สร้างสัญลักษณ์ การจัดชุดสี สีและความรู้สึก การออกแบบภาพประกอบ การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา การออกแบบภาพนำเสนอสารสนเทศ การออกแบบภาพโปสเตอร์สำหรับงานแอนิเมชันและงานนำเสนอ

Principles of vector graphic design; using vector software to design logo, color scheme, color and feeling; illustration design; publishing design; advertising design; infographic design; poster design for animation and presentation

4113209 การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ 3 (2-2-5)**2 Dimensions Game Design and Development**

หลักการออกแบบและพัฒนาเกม 2 มิติ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ การออกแบบเกม การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก กระบวนการในการพัฒนาเกม พื้นฐานการเขียนคำสั่งสำหรับเกม

Principles of 2 dimensions game design and development; types of computer games; game design; character design; background design; development 2 dimensions game with game engine; basic programming for game

4113210 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ 3 (2-2-5)**Internet Technology and Web Development**

การสื่อสารข้อมูลเบื้องต้น เทคโนโลยีเครือข่ายและอุปกรณ์ เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการประยุกต์ใช้งานบนอินเทอร์เน็ต ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์และเงินอิเล็กทรอนิกส์ ความมั่นคงของข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต หลักการออกแบบเว็บไซต์ การเขียนเว็บและการออกแบบเว็บ

Introduction to communications; network technology and equipment; Internet technology and Internet applications; electronics business and electronics money; Internet data security; principles of website design; web programming and web design

4113211 ภาพประกอบสำหรับดิจิทัลมีเดีย 3 (2-2-5)**Illustration for Digital Media**

การตีความ แนวคิด การสื่อสาร การวาดภาพประกอบ การออกแบบชุดสี การวาดและลงสีแบบดิจิทัล การจัดองค์ประกอบ

Interpretation; concepts; illustration; color scheme design; digital illustration; composition

- 4113212 ปัญญาประดิษฐ์ 3 (2-2-5)**
Artificial Intelligence
 หลักปัญญาประดิษฐ์ ความรู้และการแทนความรู้ในคอมพิวเตอร์ การแก้ปัญหา การค้นหา ฮิวริสติก การเรียนรู้ ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกม
 Principles of artificial intelligence; knowledge and knowledge representation; problem solving; searching; heuristic; learning; artificial intelligence for game
- 4113301 ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1 3 (2-2-5)**
English for Digital Media 1
 ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ คำศัพท์ และศัพท์เทคนิคสำหรับงานดิจิทัลมีเดีย หลักการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ การวางแผน การเตรียมตัวสำหรับการนำเสนอ และการนำเสนอแผนธุรกิจ
 English grammar; vocabularies and technical terms for digital media; principles of English listening and speaking; planning, preparation for presentation and pitching
- 4113302 ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2 3 (2-2-5)**
English for Digital Media 2
 การเขียนภาษาอังกฤษสำหรับงานดิจิทัลมีเดีย การเขียนจดหมาย อีเมล การสรุปบทความย่อ การเขียนบันทึกข้อความ คำศัพท์เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลมีเดีย
 English writing for digital media; letter, e-mail, summarize, abstract and memo; vocabulary for digital media business
- 4113303 การลำดับภาพและการตัดต่อดิจิทัลมีเดีย 3 (2-2-5)**
Digital Media Sequencing and Editing
 หลักการลำดับภาพและการตัดต่อสื่อด้วยระบบดิจิทัล มาตรฐานไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ประยุกต์ด้านการตัดต่อ กระบวนการตัดต่อภาพในงานแอนิเมชัน เทคนิคการตัดต่อพิเศษในงานแอนิเมชัน เทคนิคการพากย์เสียงประกอบและการใส่เสียงดนตรี การประยุกต์ใช้ในงานจริง
 Principles of digital media sequencing and editing; standard format of digital files; video editing software; video editing workflow in animation; special editing technique in animation; voice and sound technique; applying knowledge for real work

4113304 แอนิเมชัน 3 มิติ 3 (2-2-5)

3 Dimensions Animation

รายวิชาที่ต้องลงทะเบียนมาก่อน : 4113207 ริกกิ้ง

การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติแบบเสมือนจริง เทคนิคในการสร้างการเคลื่อนที่ของวัตถุให้สัมพันธ์กับแรงกระทำต่อกันตามประเภทของวัตถุ การวิเคราะห์การเคลื่อนที่ของสิ่งมีชีวิต สำหรับการสร้างภาพการเคลื่อนไหวของตัวละคร การวิเคราะห์และการรวบรวมข้อมูลสำหรับการสร้างฉากแอนิเมชัน 3 มิติ

Prerequisite: 4113207 Rigging

Creating a virtual 3 dimensions animation; techniques to create a movement of an object relative to the force as well as the type of object; motion analysis of an organism to create an animated character; analysis and data collection for creating the 3 dimensions animation

4113305 การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ 3 (2-2-5)

Shading Lighting and Rendering

พื้นฐานการสร้างพื้นผิววัตถุ การสร้างไฟ การควบคุมค่าการประมวลผลภาพ ทฤษฎีการจัดแสง หลักการวางตำแหน่งกล้อง องค์ประกอบภาพ

Texturing, create lighting, render setting, lighting principles, camera position, and image composition

4113306 ไดนามิกและวิชวลเอฟเฟค 3 (2-2-5)

Dynamic and Visual Effect

การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย การประยุกต์ใช้เครื่องมือในการสร้างและปรับปรุงบรรยากาศ การประมวลผลภาพ การตัดต่อและใส่เทคนิคพิเศษ

Creating visual effect for moving picture and digital media using computer; apply knowledge to create and improve atmosphere; rendering, editing, composting and visual effect

4113307 เทคนิคการซ้อนภาพ 3 (2-2-5)

Composition Technique

ทฤษฎีการซ้อนภาพ หลักการซ้อนภาพ เทคนิคการซ้อนภาพแบบโหนด การซ้อนภาพมัลติพาสจากโปรแกรมเรนเดอร์ การจัดแสงใหม่ให้ภาพ การแก้ไขสี การมาสก์ การติดตามวัตถุ การติดตามกล้อง

Compositing theory, principles of compositing, node-base compositing techniques, multi-passes compositing technique, relighting, color correction, masking, object tracking, camera tracking

4113308 การเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด 3 (2-2-5)

Storytelling and Storyboarding

หลักการเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด การวางเค้าโครงเรื่องราว ฉาก องค์ประกอบภาพ ตัวละคร การเล่าเรื่องด้วยภาพ และการสร้างแอนิเมติกในงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

Fundamental of storytelling and storyboarding; story development theme, plot, scene layout and composition, characters; storytelling by images and animatic making for computer animation

4113309 การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ 3 (2-2-5)

3 Dimensions Game Design and Development

พื้นฐานการเขียนโปรแกรมเกม การออกแบบเกม กระบวนการพัฒนาเกม เทคนิคกราฟิกพัฒนาเกม เกมเอนจินและภาษาที่เหมาะสมในการเขียนเกม

Principles of programming; game designing; game development process; graphic for game development; game engine and programming language

4113310 โมชันแคปเจอร์ 3 (2-2-5)

Motion Capture

หลักการทำงานของโมชันแคปเจอร์ การเตรียมตัวละครสำหรับโมชันแคปเจอร์ การใส่ข้อต่อ การใส่พื้นผิวและลวดลาย การตั้งค่าตัวละครและอุปกรณ์ประกอบ การเปลี่ยนเป้าหมาย การเคลื่อนไหวให้ตัวละคร การบันทึกเก็บค่าการเคลื่อนไหว การแก้ไขข้อมูลการเคลื่อนไหว

Principles of motion capture; model preparation; joint placement and skin binding; shading and texturing; calibrating; retargeting; motion capture recording, data cleaning

4113311 ความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความเป็นจริงเสมือน 3 (2-2-5)**Virtual Reality and Augmented Reality**

หลักการความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความเป็นจริงเสมือน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความเป็นจริงเสมือน เครื่องมือพัฒนาความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความเป็นจริงเสมือน การออกแบบและสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การประยุกต์ใช้สำหรับงานแอนิเมชัน

Principles of virtual reality and augmented reality; technology of virtual reality and augmented reality; tool for creating virtual reality and augmented reality; designing and creating visual environment; applying virtual reality and augmented reality for animation

4113312 โมชันกราฟิก 3 (2-2-5)**Motion Graphic**

หลักการของกราฟิกเคลื่อนไหว พื้นฐานการจัดองค์ประกอบสำหรับงานกราฟิกเคลื่อนไหว ทฤษฎีสี การใช้งานซอฟต์แวร์ในการออกแบบโมชันกราฟิก พื้นฐานเกี่ยวกับโพลีกอน การปั้นแบบจำลอง การจัดแสง ริกคิง การกำหนดพื้นผิวบนวัสดุ การทำภาพเคลื่อนไหว และการประมวลผลภาพ

Principles of motion graphic; basic of compositing for motion graphic; theory of color; using motion graphic design software; basic of polygon, sculpting, texturing, lighting, rigging, material; animate and render

4113313 การออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3 (2-2-5)**Mobile Games Design and Development**

อุตสาหกรรมเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ประเภทของเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ทฤษฎีเกม การออกแบบเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ กระบวนการในการพัฒนาเกม การออกแบบตัวละคร และจัดวางองค์ประกอบสำหรับเกม พื้นฐานการเขียนโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

Mobile game industry; type of mobile game; game theory; mobile game design; game development process; character design; game design composition; basic mobile game programming

4113314 คอมพิวเตอร์ช่วยงานออกแบบและผลิต 3 (2-2-5)**Computer Aided Design and Manufacturing**

หลักการคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ การจำลองวัตถุจากการออกแบบ คำสั่งในการทำงาน การกำหนดระบบหน่วยวัด เครื่องมือการสร้างรูปร่าง เครื่องมือการสร้างแบบจำลอง การตรวจและประเมินแบบ

Principles of computer aided design; modeling objects; graphical user interface; unit set up; shape tools; modeling tools; design review and evaluation

- 4113315 การประมวลผลข้อมูลภาพแบบดิจิทัล** 3 (2-2-5)
Digital Image Processing
 ภาพดิจิทัลและคุณสมบัติของภาพ หลักการและขั้นตอนวิธีสำหรับการวิเคราะห์ภาพ การกรองและการแยกแยะคุณลักษณะ การแปลงภาพ การปรับปรุงภาพ การตรวจหาขอบ การรู้จำวัตถุ
 Digital image and properties; principles and algorithm for image analysis; image filtering and feature extraction; image transformation; image enhancement; edge detection; pattern recognition
- 4113316 การออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน** 3 (2-2-5)
Sound Design for Animation
 ความสำคัญของเสียง ทฤษฎีเสียง แนวความคิดในการออกแบบเสียง กระบวนการผลิตเสียง เสียงพื้นฐานที่สำคัญ เสียงดนตรี เสียงเอฟเฟค เสียงพูด เทคนิคการสร้างเสียงที่ใช้ในงานแอนิเมชัน
 The importance of sound; sound theory; sound design concepts; variety sound elements: music, sound effects, and vocal; production techniques used in producing sound for animation
- 4113401 การจัดการการผลิตแอนิเมชัน** 3 (2-2-5)
Animation Production Management
 ลักษณะการจัดการของกระบวนการผลิตแอนิเมชัน เศรษฐศาสตร์ของธุรกิจแอนิเมชัน อุปสงค์และอุปทานของธุรกิจแอนิเมชันโดยรวม กระบวนการผลิตตามลำดับขั้นตอน ตั้งแต่การพัฒนาจนถึงกระบวนการหลังการผลิต และการสัมมนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
 Aspects of managing an animation production; economics of the animation business; demand and supply of the global animation industry; production process and pipeline from development to postproduction; seminar in digital media technology
- 4113402 โครงการระดับปริญญาตรี** 3 (0-6-3)
Senior Project
 การจัดทำโครงการระดับปริญญาตรีทางด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เขียนเค้าโครง พัฒนาผลงานภายใต้ความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา จัดทำโครงการ จัดทำรูปเล่มและนำเสนอ
 The senior project of animation and digital media; researching; creating story; pre-production, production and post-production; thesis presentation; thesis documentation

4113403 จรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายคอมพิวเตอร์ 3 (3-0-6)

Ethic and Law for Computer Career

การใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศภายใต้ขอบเขตของจริยธรรมและกฎหมาย
กฎหมายลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ทรัพย์สินทางปัญญา ความลับทางการค้า เครื่องหมายทางการค้า
กฎหมายที่ใช้ควบคุมสารสนเทศ กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบและแนวทางป้องกัน
การฉ้อโกง จรรยาบรรณในการผลิตแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

Computing and information within the scope of ethics and law; copyright; patent;
intellectual property; trademarks; using the laws control information; electronic transaction law;
cheating patterns and prevention; ethics in the production or development of animation and
digital media

4113404 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3 (300)

Internship in Animation and Digital Media

ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียในองค์กร หน่วยงาน หรือ
สถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์ในอาชีพ
จัดทำรูปเล่มและนำเสนอ

Internship in animation and digital media and field experience in organization,
department or suitable working places for having the knowledge skills opinion and field
experience; thesis presentation; thesis documentation

3.2 ชื่อ นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของ
อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ประจำ และอาจารย์พิเศษ

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ที่	ชื่อ-นามสกุล เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบัน และปีพ.ศ.ที่ สำเร็จการศึกษา
1	นางวิมล อุทานนท์ 3-1699-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (คอมพิวเตอร์)	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยมหิดล, 2546 วิทยาลัยครูเพชรบุรี, 2537
2	นายเอกราช วรสมุทรปราการ 3-1104-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี, 2547 สถาบันราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา, 2545
3	นายกานต์ คุ่มภัย 3-1022-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วศ.บ. (วิศวกรรม อิเล็กทรอนิกส์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี, 2552 มหาวิทยาลัยเอเซีย อาคเนย์, 2546
4	นางสาวอารยา วาตะ 3-1306-XXXXX-XX-X	อาจารย์	ค.อ.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์) วท.บ. (เทคโนโลยีออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนคร เหนือ, 2552 สถาบันเทคโนโลยีราช มงคล, 2542
5	นายกัมปนาท คูศิริรัตน์ 3-6408-XXXXX-XX-X	อาจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557 สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนคร เหนือ, 2545 สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล, 2542

หมายเหตุ ประวัติ ผลงานทางวิชาการ และภาระงานสอน ดูที่ภาคผนวก ก

3.2.2 อาจารย์ประจำ

ที่	ชื่อ-นามสกุล เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบัน และปีพ.ศ.ที่ สำเร็จการศึกษา
1	นางวิมล อุทานนท์ 3-1699-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (คอมพิวเตอร์)	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วท.บ (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยมหิดล, 2546 วิทยาลัยครูเพชรบุรี, 2537
2	นายเอกราช วรสมุทรปราการ 3-1104-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี, 2547 สถาบันราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา, 2545
3	นายกานต์ คุ้มภัย 3-1022-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วศ.บ. (วิศวกรรม อิเล็กทรอนิกส์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี, 2552 มหาวิทยาลัยเอเชีย อาคเนย์, 2546
4	นางสาวอารยา วาตะ 3-1306-XXXXX-XX-X	อาจารย์	ค.อ.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์) วท.บ. (เทคโนโลยีออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนคร เหนือ, 2552 สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล, 2542

ที่	ชื่อ-นามสกุล เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบัน และปีพ.ศ.ที่ สำเร็จการศึกษา
5	นายกัมปนาท คูศิริรัตน์ 3-6408-XXXXX-XX-X	อาจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยรัตนนคร, 2557 สถาบันเทคโนโลยีพระ จอมเกล้าพระนคร เหนือ, 2545 สถาบันเทคโนโลยีสรา มงคล, 2542
6	นายเกษม กมลชัยพิสิฐ 3-1015-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยี สารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, 2546 วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จ เจ้าพระยา, 2534
7	นางสาวปนัดดา ใจบุญ ลือ 3-6005-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนคร เหนือ, 2558 มหาวิทยาลัยรัตนนคร, 2549

3.2.3 อาจารย์พิเศษ

ที่	ชื่อ-นามสกุล เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบัน และปีพ.ศ.ที่ สำเร็จการศึกษา
1.	นายอำนาจ สวัสดิ์นะที	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ (คอมพิวเตอร์)	ปรด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเพื่อ การศึกษา) วท.ม. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) (เกียรตินิยม)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ, 2558 สถาบันบัณฑิตพัฒนา บริหารศาสตร์, 2545 วิทยาลัยครูเพชรบุรี, 2537
2.	นายอวยไชย อินทรสมบัติ	อาจารย์	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) คบ. (คอมพิวเตอร์ศึกษา)	มหาวิทยาลัย วิทยาลัยมหิดล, 2546 สถาบันราชภัฏ มหาสารคาม, 2538
3.	นายพรหมบัญชา พรหมมาหล้า	อาจารย์	วท.ม. (สื่ออนุมัติ) วท.บ. (สื่ออนุมัติ)	มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, 2555 มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, 2551
4.	นายคมภิญญ์ เข้ม กำเนิด	เจ้าของกิจการ บริษัท แอนิเมเฟน จำกัด	ศป.ม. (ออกแบบนิเทศศิลป์) Bachelor of Fine Art (Character Animation) ศป.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัย ศิลปากร, 2557 California Institute of the Arts (USA), 2541 มหาวิทยาลัย ศิลปากร, 2532

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม

รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพสำหรับแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย กำหนดให้นิสิตนักศึกษาต้องจัดทำโครงการระดับปริญญาตรี ก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เพื่อให้นิสิตนักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ผลงานได้จริง และสามารถนำความรู้ดังกล่าวไปใช้บูรณาการกับการฝึกงานในสถานประกอบการ ทั้งภาครัฐ และเอกชน เพื่อเตรียมความพร้อมให้นิสิตนักศึกษาสามารถประกอบวิชาชีพภายหลังจากสำเร็จการศึกษา

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

นิสิตนักศึกษาสามารถนำความรู้ทั้งด้านวิชาการ วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย และด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง นำไปบูรณาการในการปฏิบัติงานจริง สามารถคิดวิเคราะห์แก้ไขปัญหา และปรับตัวเข้ากับสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม

4.2 ช่วงเวลา

ปีการศึกษาที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

ใช้เวลาในฝึกประสบการณ์วิชาชีพเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี กำหนดให้นิสิตศึกษาค้นคว้ารายบุคคลหรือรายกลุ่ม ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติในการผลิตผลงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หรือคอมพิวเตอร์เกม ภายใต้การควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษา ตลอดจนมีการสอบประเมินผลในภาคปฏิบัติ และจัดทำรูปเล่มโครงการ โดยต้องได้รับการรับรองจากคณะกรรมการของสาขาวิชา

5.1 รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี

5.1.1 คำอธิบายโดยย่อ

วิชาโครงการระดับปริญญาตรี เป็นรายวิชาให้นิสิตนักศึกษาสอบประมวลความรู้ภาคปฏิบัติ และเสนอหัวข้อโครงการเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หรือคอมพิวเตอร์เกม ภายใต้ความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา และพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ตามเค้าโครงที่เสนอผ่านแล้ว และจัดทำรูปเล่มโครงการ พร้อมสอบนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการของสาขาวิชา

5.1.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นิสิตนักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้วยตนเอง สามารถปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาเขียนและภาษาพูด มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ สามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดทำโครงการ เป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อยอดได้ รวมทั้งผลงานส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม คุณธรรมจริยธรรม สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และ/หรือผลงานสร้างสรรค์อื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ ต่อสังคมและประเทศชาติ

5.1.3 ช่วงเวลา

ปีการศึกษาที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

5.1.4 จำนวนหน่วยกิต

ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

5.1.5 การเตรียมการ

- 1) นิสิตนักศึกษาสอบประมวลความรู้ภาคปฏิบัติ
- 2) นิสิตนักศึกษาศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
- 3) นิสิตศึกษานำเสนอหัวข้อโครงการต่อคณะกรรมการของสาขาวิชา
- 4) คณะกรรมการให้คำแนะนำ/ปรับปรุง/อนุมัติหัวข้อโครงการ
- 5) นิสิตนักศึกษาจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หรือคอมพิวเตอร์เกม ตามหัวข้อที่เสนอ และรายงานความคืบหน้าของโครงการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
- 6) สาขาวิชานับสนุนโครงการ/จัดสิ่งอำนวยความสะดวกและเครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำโครงการ
- 7) นิสิตนักศึกษาจัดทำเอกสาร/รูปเล่มโครงการ พร้อมเสนอขอสอบโครงการต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เมื่อโครงการเสร็จสมบูรณ์
- 8) นิสิตนักศึกษาสอบนำเสนอโครงการเสร็จสมบูรณ์ต่อคณะกรรมการของสาขาวิชา
- 9) คณะกรรมการของสาขาวิชาให้คำแนะนำ/ปรับปรุง/อนุมัติโครงการ
- 10) นิสิตนักศึกษาจัดทำรูปเล่มโครงการและ/หรือเผยแพร่ผลงาน

5.1.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำโครงการ และประเมินผลจากผลงานที่ได้ทำเสร็จสมบูรณ์ การสอบภาคปฏิบัติ และการนำเสนอที่มีคณะกรรมการควบคุมการสอบ และการนำเสนอไม่ต่ำกว่า 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิตนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนิสิตนักศึกษา
1. มีจิตสาธารณะ	จัดกิจกรรม/ส่งเสริมให้นิสิตนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม/ชมรม เพื่อสาธารณประโยชน์ ภายในหรือภายนอกมหาวิทยาลัย
2. มีความสามารถผลิตผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียอย่างสร้างสรรค์	สนับสนุนให้นิสิตนักศึกษาผลิตผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ที่มีประโยชน์และสร้างสรรค์
3. มีความสามารถในการผลิตผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรมด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	จัดกิจกรรมวิพากษ์ผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียของนิสิตนักศึกษาโดยผู้ประกอบการในสายอาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
4. มีทักษะการทำงานด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียแบบมืออาชีพ	จัดกิจกรรม/ส่งเสริมให้นิสิตนักศึกษาผลิตผลงานตอบสนองความต้องการของหน่วยงานภาครัฐ หรือภาคเอกชน

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1. มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิต	1. การบรรยาย	1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การอภิปรายในชั้นเรียน หรือการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ
2. มีความซื่อสัตย์สุจริต	2. การสาธิต	2. ประเมินจากการปฏิบัติงานหรือผลงาน
3. มีความฉลาดทางอารมณ์	3. การอภิปราย	3. ประเมินจากการวิเคราะห์ใบงาน รายงาน ผลงาน หรือผลผลิตของนิสิตนักศึกษา
4. มีจิตสำนึกสาธารณะ	4. การสอนที่สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม โดยใช้เอกสารและสื่อต่างๆ	
	5. การสอนโดยใช้การเรียนรู้จากกรณีศึกษา บทบาทสมมุติ สถานการณ์จำลอง เกม	
	6. การเรียนรู้ในกิจกรรมที่	

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
	<p>ให้นักศึกษานักศึกษาได้ปฏิบัติ ในสถานการณ์จริง</p> <p>7. การกำหนดพฤติกรรม ข้อปฏิบัติ เพื่อให้นิสิต นักศึกษาปฏิบัติตาม</p> <p>8. การจัดกิจกรรมการเรียน การสอนและมอบหมาย งาน</p>	

2) ด้านความรู้

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1. มีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหาวิชา</p> <p>2. มีความรู้ความเข้าใจ ในความเป็นไทย ภาษา และวัฒนธรรมอาเซียน</p> <p>3. มีความสามารถนำ ความรู้ไปพัฒนาตนเอง</p>	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การสาธิต</p> <p>3. การอภิปราย</p> <p>4. การฝึกปฏิบัติการ</p> <p>5. การทำโครงการโครงงาน</p> <p>6. การสอนทักษะการสืบค้น ทักษะการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อ นำไปใช้ในการเรียนรู้ผ่าน การแสวงหาความรู้ด้วย ตนเอง</p> <p>7. การสอนโดยใช้การเรียนรู้ จากกรณีศึกษาสถานการณ์ จำลองเกมหรือสถานการณ์ จริง</p> <p>8. การศึกษาดูงานหรือเชิญ วิทยากรผู้เชี่ยวชาญที่มี ประสบการณ์ตรงมา เป็นวิทยากรเฉพาะเรื่อง</p>	<p>1. การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด</p> <p>2. การสอบปลายภาค และ/หรือ การสอบกลางภาค</p> <p>3. ประเมินจากใบงาน รายงาน ผลงาน หรือผลผลิตของนิสิต นักศึกษา</p> <p>4. ประเมินจากการนำเสนอ รายงาน หรือผลงานของนิสิต นักศึกษา</p> <p>5. ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้น เรียน การอภิปรายในชั้น เรียน หรือการมีส่วนร่วมใน การตอบคำถาม</p>

3) ด้านทักษะทางปัญญา

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1. มีทักษะการแสวงหาความรู้ ติดตาม การเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคมเพื่อพัฒนาตนเอง</p> <p>2. มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีเหตุผล คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดแบบองค์รวม</p> <p>3. มีความสามารถแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การสาธิต</p> <p>3. การอภิปราย</p> <p>4. การฝึกปฏิบัติการ</p> <p>5. การทำโครงการ โครงงาน</p> <p>6. การวิเคราะห์สังเคราะห์ ข้อมูลจากการสืบค้น การบรรยาย เอกสารและสื่อต่างๆ เพื่อนำไปสู่การอภิปราย การนำเสนอในชั้นเรียน</p> <p>7. การศึกษาดูงาน เรียนรู้จากสถานที่ เรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้จากชุมชน เรียนรู้จากสภาพจริง</p> <p>8. การสอนโดยใช้การเรียนรู้จากกรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง เกม เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์ วิเคราะห์ และวิพากษ์</p> <p>9. การสอนทักษะการสืบค้น ทักษะการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ผ่านการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง</p>	<p>1. การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด</p> <p>2. การสอบปลายภาค และ/หรือ การสอบกลางภาค</p> <p>3. ประเมินจากกิจกรรม ใบงาน รายงาน ผลงาน ผลผลิต หรือ การนำเสนอของนิสิตนักศึกษา</p> <p>4. ประเมินจากการอภิปราย หรือการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p>

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1. มีความเข้าใจความต่างด้านวัฒนธรรม และความต่างด้านกระบวนทัศน์</p> <p>2. มีความรับผิดชอบต่อสังคม ประเทศชาติ พร้อมเป็นสมาชิกประชาคมอาเซียน และประชาคมโลก</p> <p>3. มีภาวะผู้นำ และความสามารถในการทำงานร่วมกัน</p>	<p>1. การสอนโดยเน้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนิสิต นักศึกษากับนิสิตนักศึกษา นิสิตนักศึกษา กับผู้สอน นิสิตนักศึกษา กับบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2. การสอนโดยการจัดกิจกรรมกลุ่ม เพื่อส่งเสริมการปฏิบัติงาน ในฐานะผู้นำ ผู้ตามที่ดี โดยผ่านกิจกรรมการทำรายงาน โครงการ โครงงาน เพื่อการนำเสนอ</p> <p>3. การสอนโดยใช้การเรียนรู้จาก บทบาทสมมุติกรณีศึกษา หรือสถานการณ์จำลอง เพื่อเรียนรู้การปรับตัว บทบาท ความรับผิดชอบ และ บทบาทความเป็นผู้นำและ ผู้ตาม</p> <p>4. การศึกษาดูงาน เรียนรู้จากสถานที่ เรียนรู้จาก ประสบการณ์ ชุมชน หรือสภาพจริง</p>	<p>1. ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน ความรับผิดชอบ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>2. ประเมินจากทักษะการ แสดงออกในภาวะผู้นำ ผู้ตาม จากสถานการณ์การเรียนการสอนที่กำหนด</p> <p>3. ประเมินจากความสามารถในการทำงาน การปฏิบัติงาน ร่วมกัน</p> <p>4. ประเมินจากการนำเสนอ ใบงาน รายงาน ผลงาน หรือ ผลผลิตของนิสิตนักศึกษา</p>

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1. มีทักษะการสื่อสาร 2. มีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข 3. มีทักษะและสามารถใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม	1. การบรรยาย 2. การสาธิต 3. การสอนโดยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารได้หลากหลายรูปแบบ 4. การสอนโดยมอบหมายให้นิสิตนักศึกษาได้ใช้การสื่อสารทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนระหว่าง นิสิต นักศึกษา กับ นิสิต นักศึกษา นิสิต นักศึกษา กับ ผู้สอน และบุคคลอื่น ๆ 5. การสอนโดยใช้การเรียนรู้จากกรณีศึกษา บทบาทสมมุติ สถานการณ์จำลอง	1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการสื่อสาร การมีส่วนร่วมหรือการติดต่อผู้สอนผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ 2. ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย อภิปราย หรือการนำเสนอ 3. ประเมินจากใบงาน รายงาน ผลงาน หรือผลผลิตของนิสิต นักศึกษา ทั้งในด้านการสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การประมวลผล และการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสม

2.2 หมวดวิชาเฉพาะ

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1. มีวินัย ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ปฏิบัติตามกฎระเบียบขององค์กรและสังคม</p> <p>2. คำนึงถึงส่วนรวม เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p>3. รับผิดชอบในการสร้างผลงาน โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อบุคคลและสังคม</p> <p>4. มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ</p>	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การอภิปราย</p> <p>3. การสอนที่ยกกรณีศึกษาคุณธรรมจริยธรรม ที่ส่งผลกระทบต่อสังคม</p> <p>4. การเรียนรู้ในกิจกรรมที่ให้นิสิตนักศึกษาได้ปฏิบัติในสถานการณ์จริง</p> <p>5. การกำหนดพฤติกรรมข้อปฏิบัติ เพื่อให้ นิสิตนักศึกษาปฏิบัติตาม</p> <p>6. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและมอบหมายงานทั้งงานบุคคลและงานกลุ่ม</p>	<p>1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การอภิปรายในชั้นเรียน</p> <p>2. ประเมินจากการปฏิบัติตามข้อปฏิบัติในชั้นเรียน ได้แก่ การไม่ทุจริต การตรงต่อเวลา การส่งงานตามกำหนด ความประพฤติ การแต่งกายและการปฏิบัติตามกฎระเบียบของมหาวิทยาลัย</p> <p>3. ประเมินจากการผลิตผลงาน แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียของนิสิตนักศึกษา</p> <p>4. ประเมินจากการวิเคราะห์ใบงาน รายงาน หรือผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียของนิสิตนักศึกษา</p> <p>5. ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อบุคคลและสังคม ไม่เป็นการคัดลอกงานผู้อื่น และมีการอ้างอิงแหล่งที่มาให้ถูกต้อง</p>

2) ด้านความรู้

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1. มีความรู้ในหลักการ และ ทฤษฎี ของ เนื้อหาวิชาที่ศึกษา</p> <p>2. มีความรู้และทักษะ สามารถนำความรู้ไป ปฏิบัติได้</p> <p>3. มีความสามารถในการ ศึกษาค้นคว้าและ เรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>4. สามารถนำความรู้และ ทักษะใน ศาสตร์ที่ เกี่ยวข้องมาประยุกต์ ผลิตผลงานแอนิเมชั่น และดิจิทัลมีเดียอย่าง สร้างสรรค์</p>	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การสาธิต</p> <p>3. การอภิปราย</p> <p>4. การฝึกปฏิบัติการ</p> <p>5. การทำโครงการโครงการ</p> <p>6. การสอนทักษะการสืบค้น ทักษะการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ผ่าน การแสวงหาความรู้ด้วย ตนเอง</p> <p>7. การสอนโดยใช้การเรียนรู้ จาก กรณี ศี ก ษ า สถานการณ์จำลอง เกม หรือสถานการณ์จริง</p> <p>8. การศึกษาดูงานหรือเชิญ วิทยากรผู้เชี่ยวชาญที่มี ประสบการณ์ ตรงมา เป็นวิทยากรเฉพาะเรื่อง</p>	<p>1. การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด</p> <p>2. การสอบปลายภาค และ/หรือ การสอบกลางภาค</p> <p>3. ประเมินจากใบงาน รายงาน ผลงานแอนิเมชั่นและดิจิทัล มีเดีย</p> <p>4. ประเมินจากการนำเสนอ รายงาน หรือ ผลงาน แอนิเมชั่นและดิจิทัลมีเดีย ของนิสิตนักศึกษา</p> <p>5. ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ใน ชั้นเรียน การอภิปรายใน ชั้นเรียน หรือการมีส่วนร่วม ในการตอบคำถาม</p>

3) ด้านทักษะทางปัญญา

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1. สามารถค้นคว้า ประเมิน ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและประยุกต์ได้</p> <p>2. สามารถนำความรู้และทักษะมาสร้างสรรค์ผลงานได้</p> <p>3. สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สรุปประเด็น และเสนอแนะทางแก้ปัญหา</p> <p>4. มีความใฝ่รู้ ติดตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี</p>	<p>1. การบรรยาย</p> <p>2. การสาธิต</p> <p>3. การอภิปราย</p> <p>4. การฝึกปฏิบัติการ</p> <p>5. การทำโครงการ โครงงาน</p> <p>6. การวิเคราะห์สังเคราะห์ ข้อมูลจากการสืบค้น การบรรยาย เอกสารและสื่อต่างๆ เพื่อนำไปสู่การอภิปราย การนำเสนอในชั้นเรียน</p> <p>7. การศึกษาดูงาน เรียนรู้จากสถานที่ เรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้จากชุมชน เรียนรู้จากสภาพจริง</p> <p>8. การสอนโดยใช้การเรียนรู้จากกรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง เกม เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์ วิเคราะห์ และวิพากษ์</p> <p>9. การสอนทักษะการสืบค้น ทักษะการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ผ่านการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง</p>	<p>1. การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด</p> <p>2. การสอบปลายภาค และ/หรือ การสอบกลางภาค</p> <p>3. ประเมินจากกิจกรรม ใบงาน รายงาน การนำเสนอ หรือ ผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียของนิสิตนักศึกษา</p> <p>4. ประเมินจากการอภิปราย หรือ การแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p>

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1. มีภาวะการเป็นผู้นำ หรือ การเป็นสมาชิกกลุ่มที่เหมาะสม</p> <p>2. รู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบในงาน บุคคลหรืองานกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>3. สามารถให้ความร่วมมือ ในการแก้ปัญหาและการ ทำงาน กลุ่ม อย่าง สร้างสรรค์</p> <p>4. มีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อ การสร้างงาน ด้าน แอนิเมชันและดิจิทัล มีเดียที่มีผลกระทบต่อ วัฒนธรรม และสังคม</p>	<p>1. การสอนโดยเน้นการสร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างนิสิต นักศึกษากับนิสิตนักศึกษา นิสิตนักศึกษากับผู้สอน นิสิตนักศึกษากับบุคคลอื่น ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2. การสอนโดยการจัด กิจกรรมกลุ่ม เพื่อส่งเสริม การปฏิบัติงาน ในฐานะ ผู้นำ ผู้ตามที่ดี โดยผ่าน กิจกรรมการทำรายงาน โครงการ โครงการงาน เพื่อ การนำเสนอ</p> <p>3. การสอนโดยใช้การเรียนรู้ จาก บทบาท สมมุติ กรณีสึกษา หรือ สถานการณ์จำลอง เพื่อ เรียนรู้การปรับตัว บทบาท ความรับผิดชอบ และ บทบาทความเป็นผู้นำและ ผู้ตาม</p>	<p>1. ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ใน ชั้นเรียน ความรับผิดชอบ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม ต่างๆ ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>2. ประเมินจากทักษะการ แสดงออกในภาวะผู้นำ ผู้ตาม จากสถานการณ์การเรียน การสอนที่กำหนด หรือการฝึก ทักษะการทำงานเป็นทีมใน สายงานแอนิเมชันและดิจิทัล มีเดีย</p> <p>3. ประเมินจากการปฏิบัติงาน การทำงานเป็นกลุ่ม การเป็น ผู้นำและการเป็นสมาชิกกลุ่ม หรือจากความสามารถในการ ทำงาน การปฏิบัติงานร่วมกัน</p> <p>4. ประเมินจากการนำเสนอ ใบบงาน รายงาน หรือผลงาน แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ของนิสิตนักศึกษา</p>

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1. สามารถใช้ข้อมูลตัวเลขหรือข้อมูลทางสถิติได้ 2. สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อศึกษาหาความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง 3. สามารถสื่อสารและนำเสนอ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ 4. สามารถใช้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีดิจิทัล และเครื่องมืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบวิชาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	1. การบรรยาย 2. การสาธิต 3. การฝึกปฏิบัติการ 4. การสอนโดยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารได้หลากหลายรูปแบบ 5. การสอนโดยมอบหมายให้นิสิตนักศึกษาได้ใช้การสื่อสารทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนระหว่าง นิสิต นักศึกษากับ นิสิต นักศึกษา นิสิต นักศึกษากับผู้สอนและบุคคลอื่น ๆ	1. ประเมินจากการฝึกปฏิบัติ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง 2. ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย อภิปราย หรือการนำเสนอ 3. ประเมินจากใบงาน รายงาน ผลงาน ทั้งในด้านการสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ การประมวลผล และการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการนำเสนอผลงาน แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียของ นิสิต นักศึกษา ในรูปแบบที่เหมาะสม

3. มาตรฐานผลการเรียนรู้และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้

มาตรฐานผลการเรียนรู้จำแนกเป็น 2 ส่วน คือ มาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป และมาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาเฉพาะ สรุปได้ดังนี้

3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1) ด้านคุณธรรมจริยธรรม

- 1.1 มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิต
- 1.2 มีความซื่อสัตย์สุจริต
- 1.3 มีความฉลาดทางอารมณ์
- 1.4 มีจิตสำนึกสาธารณะ

2) ด้านความรู้

- 2.1 มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา
- 2.2 มีความรู้ความเข้าใจในความเป็นไทย ภาษาและวัฒนธรรมอาเซียน
- 2.3 มีความสามารถนำความรู้ไปพัฒนาตนเอง

3) ด้านทักษะทางปัญญา

- 3.1 มีทักษะการแสวงหาความรู้ ติดตามการเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคมเพื่อพัฒนาตนเอง
- 3.2 มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีเหตุผล คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดแบบองค์รวม
- 3.3 มีความสามารถแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ

- 4.1 มีความเข้าใจความต่างด้านวัฒนธรรม และความต่างด้านกระบวนทัศน์
- 4.2 มีความรับผิดชอบต่อสังคม ประเทศชาติ พร้อมเป็นสมาชิกประชาคมอาเซียน และประชาคมโลก
- 4.3 มีภาวะผู้นำ และความสามารถในการทำงานร่วมกัน

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 5.1 มีทักษะการสื่อสาร
- 5.2 มีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข
- 5.3 มีทักษะและสามารถใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

3.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้หมวดวิชาเฉพาะ

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1.1 มีวินัย ความรับผิดชอบ ปฏิบัติตามกฎระเบียบขององค์กรและสังคม
- 1.2 คำนึงถึงส่วนรวม เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- 1.3 รับผิดชอบในการสร้างผลงาน โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อบุคคลและสังคม
- 1.4 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

2) ด้านความรู้

- 2.1 มีความรู้ในหลักการและทฤษฎีของเนื้อหาวิชาที่ศึกษา
- 2.2 มีความรู้และทักษะ สามารถนำความรู้ไปปฏิบัติได้
- 2.3 มีความสามารถในการศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 2.4 สามารถนำความรู้และทักษะในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ผลิตผลงานแอนิเมชัน และดิจิทัลมีเดียอย่างสร้างสรรค์

3) ด้านทักษะทางปัญญา

- 3.1 สามารถค้นคว้า ประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และประยุกต์ได้
- 3.2 สามารถนำความรู้และทักษะมาสร้างสรรค์ผลงานได้
- 3.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สรุปประเด็น และเสนอแนวทางแก้ปัญหา
- 3.4 มีความใฝ่รู้ ติดตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 4.1 มีภาวะการเป็นผู้นำ หรือการเป็นสมาชิกกลุ่มที่เหมาะสม
- 4.2 รู้จักบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบในงานบุคคลหรืองานกลุ่มที่ได้รับมอบหมาย
- 4.3 สามารถให้ความร่วมมือ ในการแก้ปัญหาและการทำงานกลุ่มอย่างสร้างสรรค์
- 4.4 มีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อการสร้างงานด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียที่มีผลกระทบต่อ วัฒนธรรม และสังคม

5) ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 5.1 สามารถใช้ข้อมูลตัวเลข หรือข้อมูลทางสถิติได้
- 5.2 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อศึกษาหาความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง
- 5.3 สามารถสื่อสารและนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้

5.4 สามารถใช้คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีดิจิทัล และเครื่องมืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบ
วิชาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

● ความรับผิดชอบหลักของรายวิชา ○ ความรับผิดชอบรองของรายวิชา

รายวิชา	1.ด้าน คุณธรรมจริยธรรม				2.ด้านความรู้			3. ด้านทักษะปัญญา			4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ			5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	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
วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ																
9111101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	●				●			●					●	●		
9111102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร		●		●	●		●	●			●	●	●	●		
9111103 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน		●			●		●	●		●		●	●	●		●
9121101 ทักษะชีวิต			●		●		●			●			●	●		
9121102 สังคมไทยและสังคมโลก ในศตวรรษที่ 21	●			●	●	●		●			●	○		●		
9121103 ความเป็นพลเมือง	●	●	○	●	●	●	●	●		○	○	○		○	○	○
9131101 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในชีวิตประจำวัน	○	●		●	●		○	○	●	●			●	○		●
9131102 ทักษะการเรียนรู้และแก้ปัญหา เชิงคณิตศาสตร์	●	○	○		●		○		●	○		○	●		●	○

รายวิชา	1.ด้าน คุณธรรมจริยธรรม				2.ด้านความรู้			3. ด้านทักษะปัญญา			4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบต่อ			5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	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
9141101 กิจกรรมทางกายเพื่อชีวิต		●	●	●	●	○	○	●			○		●	○	●	
วิชาศึกษาทั่วไปเลือก																
9112101 ภาษาและวัฒนธรรมลาว		●			●	●			●		●	●		●		
9112102 ภาษาและวัฒนธรรมพม่า		●			●	●			●		●	●		●		
9112103 ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนาม		●			●	●			●		●	●		●		
9112104 ภาษาและวัฒนธรรมเขมร		●			●	●			●		●	●		●		
9112105 ภาษาและวัฒนธรรมมลายู		●			●	●			●		●	●		●		
9112106 ภาษาและวัฒนธรรมจีน		●			●	○			●		●	●		●		
9112107 ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น		●			●	○			●		●	●		●		
9112108 ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลี		●			●	○			●		●	●		●		
9122201 การจัดการสมัยใหม่และภาวะผู้นำ	●			●	●			●					●	●		○
9122202 การสื่อสารในชีวิตประจำวัน		○		●	●		○	●	○			●	○	○		●
9122203 สุนทรียะทางศิลปกรรม	●		○		●	○	○	●		○	●	○			○	●
9122204 ความสุขแห่งชีวิต			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		
9132201 เทคโนโลยีสารสนเทศและ	○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

รายวิชา	1.ด้าน คุณธรรมจริยธรรม				2.ด้านความรู้			3. ด้านทักษะปัญญา			4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบต่อ			5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	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
สื่อสังคมออนไลน์																
9132202 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ในชีวิตประจำวัน	●				●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
9132203 เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	●		○		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
9132204 สุขภาพและความงาม	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	●

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ



ความรับผิดชอบหลักของรายวิชา



ความรับผิดชอบรองของรายวิชา

รายวิชา	1.ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2.ด้านความรู้				3. ด้านทักษะปัญญา				4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4
4106106 ฟิสิกส์ในชีวิตประจำวัน	●				●		○		○		●			●				●		
4113101 ศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน	●			○	●	●				●				●		○		●		○
4113102 หลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม	●	○			○	●	●				●		●	●			●	○		
4113103 แอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย	●		●			●		●		●		○	●		●	○		●	●	
4113104 หลักแอนิเมชันและการกำกับภาพแอนิเมชัน	●	●	○		●		○		●				●	○	●			●		
4113105 กายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน	○			●	●	●	○			●				●		○		●		○
4113106 ดิจิทัลกราฟิก	○		○	●	●	○		●		●		○		●		○	●			●
4113107 วิทยาศาสตร์กายภาพสำหรับแอนิเมชัน	●				●		○		○		●			●				●		
4113108 คณิตศาสตร์และสถิติวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน	●	●		○	●	○	●		●		●			●			●	○	●	

รายวิชา	1.ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2.ด้านความรู้				3. ด้านทักษะปัญญา				4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	
4113201	ภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมสำหรับ แอนิเมชัน	●		○		●		●		●				●	○	●			●		
4113202	แอนิเมชัน 2 มิติ	●		●	○		●	●	●		●		○		○		●		●		●
4113203	การออกแบบตัวละครและฉาก	○		●	○	●	●	○		●	●		○		●		○		○	●	●
4113204	ประติมากรรม 3 มิติ	●		○	●		●	○	●		●		●		●		○		●		●
4113205	การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ	●		○	●		●	○	●		●		●		●		○	●		○	●
4113206	การออกแบบสภาพแวดล้อมและ แบบจำลอง 3 มิติ	●		●	○	●		○	●	●			●		●		○	●		○	●
4113207	ริกกีง	●			●	●	●		○				●		●			●	●		○
4113208	เวกเตอร์กราฟิก	○		●	○	●	○		●		●	●	○		●		○			○	●
4113209	การออกแบบและพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ 2 มิติ	○		●	○		●	○	●		●		●		○	●	●	●		○	●
4113210	เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการ พัฒนาเว็บ	●	○		●	●	○	●			●	●	○		○		●		●		○
4113211	ภาพประกอบสำหรับดิจิทัลมีเดีย	○		●	○		●		●	●	●		○	●		●	○		○	●	●
4113212	ปัญหาประติษฐ์	●	●			●	○	●		●		●		●	○	●		●			

รายวิชา	1.ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2.ด้านความรู้				3. ด้านทักษะปัญญา				4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	
4113301	ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1	●				●		●		●				●	○	●			●	●	
4113302	ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2	●				●	○	●		●				●	○	●			●	●	
4113303	การลำดับภาพและการตัดต่อ ดิจิทัลมีเดีย	○	●	●		●	○		●	○	●		●	○		●		○	●	●	
4113304	แอนิเมชัน 3 มิติ	●		●	○		●	○	●	○	●			●		●	●		○	●	
4113305	การจัดแสงเงาและการประมวลผล ภาพ	●		○	●		●	○	●	○	●		●	●		○	●		○	●	
4113306	ไดนามิกและวิช่วลเอฟเฟค	●		●	○		●	○	●	○	●		●	○		●	●		○	●	
4113307	เทคนิคการซ้อนภาพ	●		●	○		●	○	●	○	●		●	○		●	●		○	●	
4113308	การเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่ บอร์ด	●	●	○		●		●		●		●		●	○	●		●	○		
4113309	การออกแบบและพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ 3 มิติ	○		●	○		●	○	●	○	●		●	○	●	●	●		○	●	
4113310	โมชันแคปเจอร์	○		○	●	●		○	●	○		●		●			○				●

รายวิชา	1.ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2.ด้านความรู้				3. ด้านทักษะปัญญา				4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	
4113311	ความเป็นจริงเสมือนและการผสม ความจริงเสมือน	○		○	●	●	○	○	●	○	●		●		○		●		●	○	●
4113312	โมชันกราฟิก	○		●		●		○	●		●		○		○	●	●		○	●	●
4113313	การออกแบบและพัฒนาเกมบน อุปกรณ์เคลื่อนที่	○		●	●	○	●		●	○	●		●		○	●	●	●	○		●
4113314	คอมพิวเตอร์ช่วยงานออกแบบและ ผลิต	○	●	●		○	●	●			●	●	○	●	○		●		○	●	●
4113315	การประมวลผลข้อมูลภาพแบบ ดิจิทัล	●	○			●	○	●		●		●		●	○	●		●	●		
4113316	การออกแบบเสียงสำหรับงาน แอนิเมชัน	○		●	●		●		●	●	●		○		○		●	●		●	○
4113401	การจัดการการผลิต แอนิเมชัน	●	●	○	○	●	○	●	○	●	○	●	○	●	○	●	○	●	○		○
4113402	โครงการระดับปริญญาตรี	●		●	○	○	●	○	●		●	●		●		○	○	●			●

รายวิชา	1.ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2.ด้านความรู้				3. ด้านทักษะปัญญา				4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4
4113403 จรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายคอมพิวเตอร์	●	●	○	●	●	○	●		●		○			●	○			●	○	
4113404 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	●	○	○			○		●	●	●	○	●		●	●				○	●

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิตนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การประเมินผลการเรียนให้เป็นที่ไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2550

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิตนักศึกษา

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา ขณะนิสิตนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรทำการทวนสอบตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษา และตรวจสอบให้เป็นที่ไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในรายละเอียดรายวิชา (มคอ.3) และประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.4)

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบแต่ละรายวิชาให้สอดคล้องกับการวัดผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดในแผนการสอน มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และการประเมินผลการสอบของแต่ละรายวิชาต้องผ่านความเห็นชอบจากคณบดีก่อนประกาศผลสอบ

นิสิตนักศึกษาทำแบบประเมินตนเอง เพื่อเป็นการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ในระดับรายวิชา

กำหนดให้ระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน โดยดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร หลังจากนิสิตนักศึกษาสำเร็จการศึกษาดังต่อไปนี้

สำรวจภาวะการมีงานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตในด้านของระยะเวลาในการได้งานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต ผู้ประกอบ หรือผู้บังคับบัญชาต่อบัณฑิต พร้อมทั้งข้อเสนอแนะต่อหลักสูตรเพื่อใช้ในการปรับปรุงหลักสูตร

ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่มาประเมินหลักสูตร ต่อความพร้อมของนิสิตนักศึกษาในการเรียน และสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทวนสอบการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนิสิตนักศึกษา

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเป็นที่ไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ว่าด้วย การประเมินผลการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2550

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1) ปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ ด้านการจัดการเรียนการสอน (กลยุทธ์การสอน วิธีการสอน) การวัดผลและประเมินผล ด้านบทบาทและหน้าที่ ความรับผิดชอบต่อการเรียนการสอนและต่อผลการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาในรายวิชาที่รับผิดชอบ

2) การชี้แจงรายละเอียดของหลักสูตรของสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย เพื่อให้ทราบโครงสร้างของหลักสูตร ปรัชญา ความสำคัญและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากรายวิชา หลักกลยุทธ์ในการเรียนการสอน หลักการวัดผลและประเมินผล ตลอดจนกิจกรรมต่างๆ ในการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา ให้แก่อาจารย์ใหม่

3) การชี้แจงกฎระเบียบ ข้อปฏิบัติ คู่มือของนิสิตนักศึกษา จรรยาบรรณวิชาชีพคณาจารย์ และคู่มือแนวทางปฏิบัติ คู่มือของอาจารย์ที่ปรึกษา คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษา ฯลฯ เพื่อให้อาจารย์ใหม่ตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ รู้จักการทำงานร่วมกัน ความมีน้ำใจ ความเสียสละ อุทิศตนในการทำงานเต็มความสามารถ

4) อาจารย์ใหม่ต้องอยู่ในการดูแลของอาจารย์พี่เลี้ยงก่อนจะทำหน้าที่ในการเรียนการสอนตามลำพัง การติดตามผลการปฏิบัติงานของอาจารย์ใหม่ มอบหมายให้อาจารย์พี่เลี้ยงให้คำแนะนำและติดตามการทำงานของอาจารย์ใหม่อย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา มีการประชุมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนร่วมกันระหว่างอาจารย์ใหม่กับอาจารย์พี่เลี้ยงจะได้ทราบถึงปัญหาและอุปสรรคต่างๆ และมีส่วนร่วมกันในการแก้ปัญหา

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์ในหลักสูตร

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

1) ประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร และ/หรืออาจารย์ผู้สอน เพื่อวางแผนจัดการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษาร่วมกันพิจารณารายวิชาที่เปิดสอน ตารางสอน แผนการสอน การวัดและการประเมินผลให้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของรายวิชา รวมทั้งผลการดำเนินงานของรายวิชา ผลการจัดการเรียนการสอน ความก้าวหน้าในการปรับปรุงการเรียนการสอน และแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษาถัดไป

2) สนับสนุนให้อาจารย์จัดทำเอกสาร/สื่อประกอบการสอน

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

1) สนับสนุนอาจารย์ให้เข้าร่วมสัมมนา/อบรม/ศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ ทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ ในด้านที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

- 2) สนับสนุนให้อาจารย์จัดทำหนังสือ/ตำรา/งานวิจัย/งานสร้างสรรค์ เพื่อขอกำหนดตำแหน่ง
วิชาการ
- 3) สนับสนุนให้อาจารย์ทำงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ขอบทุนในระดับมหาวิทยาลัย และ
หน่วยงานภายนอก
- 4) สนับสนุนการนำเสนอผลงานวิจัย/ผลงานสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศ

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย กำกับการบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติปี 2558 และรายงานผลการดำเนินการผลของหลักสูตร (มคอ.7) และมีการประเมินคุณภาพภายในระดับหลักสูตรให้กับมหาวิทยาลัยอย่างต่อเนื่องทุกปี

2. บัณฑิต

บัณฑิตหลักสูตร วท.บ.(แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย) ต้องมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ บูรณาการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และศิลปศาสตร์ สามารถใช้เทคโนโลยีนำมาประยุกต์ผลิตผลงานสร้างสรรค์ด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

2.1 สํารวจคุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ โดยผู้ใชบัณฑิตประเมินคุณภาพบัณฑิต ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ 5 ด้าน

2.2 สํารวจการได้งานทำของผู้สำเร็จการศึกษาหรือประกอบอาชีพอิสระ

3. นิสิตนักศึกษา

จัดทำระบบและกลไก นำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน ประเมินกระบวนการปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลประเมิน มีการรายงานผลการดำเนินงาน และ/หรือมีแนวโนมการดำเนินงานที่ดีขึ้น ดังต่อไปนี้

3.1 การรับนิสิตนักศึกษา

1) การรับนิสิตนักศึกษาเป็นไปตามคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา โดยผ่านการสอบคัดเลือกภาคทฤษฎี และ/หรือภาคปฏิบัติ ตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

2) การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา โดยจัดปฐมนิเทศนิสิตนักศึกษาใหม่แนะนำการเรียนการสอนในหลักสูตร และจัดกิจกรรมปรับความรู้พื้นฐานด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนให้กับนิสิตนักศึกษาใหม่

3.2 การส่งเสริมและพัฒนา นิสิตนักศึกษา

1) การควบคุมดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว โดยวางระบบการดูแลให้คำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้นิสิตนักศึกษาสามารถสำเร็จการศึกษาได้ตามระยะเวลาที่กำหนด

2) การพัฒนาศักยภาพนิสิตนักศึกษาและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เฉพาะด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย รวมทั้งทักษะชีวิตการปรับตัวทัศนคติ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และคุณธรรมจริยธรรม

3.3 ผลที่เกิดกับนิสิตนักศึกษา

- 1) สำรวจอัตราการคงอยู่ และการสำเร็จการศึกษาของนิสิตนักศึกษา
- 2) สำรวจความพึงพอใจของนิสิตนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอน

4. อาจารย์

จัดทำระบบและกลไก นำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน ประเมินกระบวนการปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลประเมิน มีการรายงานผลการดำเนินงาน และ/หรือมีแนวโน้มการดำเนินงานที่ดีขึ้น ดังต่อไปนี้

4.1 การบริหารและพัฒนาอาจารย์ โดยมีระบบการรับและแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน มีการบริหารอาจารย์ที่มีคุณสมบัติทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน และมีระบบการส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ให้มีคุณภาพมาตรฐานทางวิชาการและวิชาชีพ

4.2 คุณภาพอาจารย์ โดยส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ประจำหลักสูตรมีคุณวุฒิ มีตำแหน่งทางวิชาการ และความก้าวหน้าในการผลิตผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง

4.3 ผลที่เกิดกับอาจารย์

- 1) สำรวจอัตราการคงอยู่ของอาจารย์ประจำหลักสูตร
- 2) สำรวจความพึงพอใจของอาจารย์ประจำหลักสูตร

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

จัดทำระบบและกลไก นำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน ประเมินกระบวนการปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลประเมิน ดังต่อไปนี้

5.1 สาระของรายวิชาในหลักสูตร โดยมีการออกแบบหลักสูตรและสาระรายวิชาของหลักสูตร และ/หรือมีการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยตามความก้าวหน้าในศาสตร์ด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย โดยนำผลการดำเนินงานของหลักสูตรประจำปี (มคอ.7) มาปรับปรุงการดำเนินงานของหลักสูตรในปีถัดไป และเมื่อครบระยะ 5 ปี ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรโดยจัดทำร่าง มคอ.2 และวิพากษ์หลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และตัวแทนจากองค์กรวิชาชีพ

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยมีการกำหนดผู้สอน การกำกับติดตาม และตรวจสอบการจัดทำแผนการเรียนรู้ (มคอ.3 และ มคอ.4) และการบูรณาการพันธกิจต่างๆ กับการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี โดยบูรณาการกับการวิจัย การบริการวิชาการแก่สังคม และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

5.3 การประเมินผู้เรียน โดยประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ มีการตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษา ให้เป็นไปตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชา พิจารณาเกณฑ์การประเมิน และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ให้มีความเหมาะสมสะท้อนถึงทักษะการเรียนรู้ เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา ให้จัดทำ มคอ.5 มคอ.6 การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชา และเมื่อสิ้นสุดปีการศึกษา ให้จัดทำ มคอ.7 เพื่อประเมินหลักสูตร

5.4 ผลการดำเนินงานของหลักสูตรเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

จัดทำระบบและกลไก นำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน ประเมินกระบวนการปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลประเมิน ให้ครอบคลุมประเด็นต่อไปนี้

6.1 การมีส่วนร่วมเพื่อให้มีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.2 จำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน

6.3 กระบวนการปรับปรุงตามผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตนักศึกษาและอาจารย์

ต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
(1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผนติดตามและทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
(2) มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบมคอ.2 สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ	✓	✓	✓	✓	✓
(3) มีรายละเอียดของรายวิชาและรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนามตามแบบมคอ.3 และมคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
(4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาและรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนามตามแบบมคอ.5 และมคอ.6 ภายใน 30 วันหลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
(5) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบมคอ.7 ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
(6) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตนักศึกษา/นิสิตนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
(7) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนกลยุทธ์การสอนหรือการประเมินผลการเรียนรู้จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานในมคอ.7 ปีที่แล้ว	✓	✓	✓	✓	✓
(8) คณาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓
(9) คณาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
(10) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓
(11) ระดับความพึงพอใจของนิสิตนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตรเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0				✓	✓
(12) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0					✓

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงหลักสูตร

1. การประเมินและประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

ประเมินความสอดคล้องของวิธีการสอน วิธีการประเมิน แผนการสอน แผนการประเมินผลการเรียนรู้ ให้ตรงกับจุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์ และเนื้อหาของรายวิชา ระหว่างการสอนมีการสังเกตพฤติกรรมและการโต้ตอบของนิสิตนักศึกษา มีการประชุมอาจารย์เพื่อวิเคราะห์ผลการประเมินการเรียนการสอนโดยนิสิตนักศึกษา และวิเคราะห์ผลการเรียนของนิสิตนักศึกษา

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- 1) ประเมินการสอนของอาจารย์ผู้สอนโดยนิสิตนักศึกษา และนำผลการประเมินมาวิเคราะห์เพื่อปรับกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสม
- 2) ประเมินผลการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษา โดยประเมินจากการทดสอบย่อย การสังเกตพฤติกรรม การอภิปรายโต้ตอบ และ/หรือการสอบ
- 3) ประเมินผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามผลการเรียนรู้ 5 ด้าน โดยนิสิตนักศึกษา

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

- 1) ประเมินผลสำรวจความพึงพอใจต่อหลักสูตร โดยนิสิตนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย/บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา
- 2) ประเมินผลสำรวจความพึงพอใจของนายผู้ประกอบการ/ผู้ใช้บัณฑิต
- 3) ประเมินโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากรายงานผลการดำเนินการหลักสูตร

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาภายในระดับหลักสูตร ตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินการตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิเพื่อการประกันคุณภาพหลักสูตรและการเรียนการสอนและเกณฑ์การประเมินประจำปี

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอน ประชุมทบทวนผลการประเมินด้านต่างๆ ในภาพรวม และนำไปสู่การดำเนินการปรับปรุงรายวิชาและหลักสูตรต่อไป สำหรับการปรับปรุงหลักสูตรทั้งฉบับจะกระทำทุก ๆ 5 ปี เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

ภาคผนวก

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560)

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
และอาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ-สกุล นางวิมล อุทานนท์
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (คอมพิวเตอร์)
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2546 วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)
 คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
 พ.ศ. 2537 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)
 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยครูเพชรบุรี

สาขาที่เชี่ยวชาญ แอนิเมชัน ดิจิทัลมีเดีย วิทยาการคอมพิวเตอร์

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

วิมล อุทานนท์ และกานต์ คุ่มภักย์. (2558). **เรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย C**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
 บริษัท สหธรรมิก จำกัด. (หน้า 79 - 199).

บทความวิจัย

Phongsuphap S, Kong-am J, Utanon W. (2013). Emotional Color Features for Natural Image Analysis. In **The 5th International Conference on Knowledge and Smart Technology (KST2013)**, 31 January – 1 February 2013, Chonburi, Thailand, Burapha University. pp. 92-95.

ประสบการณ์การสอน

- 1) วิชาหลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม
- 2) วิชาปัญญาประดิษฐ์สำหรับการพัฒนาเกม
- 3) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี 1
- 4) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี 2
- 5) วิชาการเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ
- 6) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
- 7) วิชาการประมวลผลข้อมูลภาพดิจิทัล

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) วิชาหลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม
- 2) วิชาปัญญาประดิษฐ์
- 3) วิชาการเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด
- 4) วิชาประติมากรรม 3 มิติ
- 5) วิชาการประมวลผลข้อมูลภาพแบบดิจิทัล
- 6) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 7) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นายเอกราช วรสมุทราการ
ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547 วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
 พ.ศ. 2545 วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)
 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาที่เชี่ยวชาญ แอนิเมชัน ดิจิทัลมีเดีย วิทยาการคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

เอกราช วรสมุทราการ และอารยา วาตะ. (2558). **แกะเปลือกวาดตัวละคร**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
 บริษัท สหธรรมิก จำกัด. (หน้า 67 - 160).

ประสบการณ์การสอน

- 1) วิชาการวาดและจัดองค์ประกอบฉาก
- 2) วิชาออกแบบตัวละครและวาดภาพทัศนมิติ
- 3) วิชาแอนิเมชัน 2 มิติ
- 4) วิชาเสียงและวีดิทัศน์ในระบบดิจิทัล
- 5) วิชาการทำภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์
- 6) วิชาสื่อดิจิทัลสำหรับงานออกแบบกราฟิก
- 7) วิชาการออกแบบและวาดเส้นตัวละครโดยคอมพิวเตอร์
- 8) วิชาโครงงานวิจัยระดับปริญญาตรี
- 9) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) วิชาศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน
- 2) วิชากายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน
- 3) วิชาการออกแบบตัวละครและฉาก
- 4) วิชาแอนิเมชัน 2 มิติ
- 5) วิชาดิจิทัลกราฟิก
- 6) วิชาภาพประกอบสำหรับแอนิเมชัน
- 7) วิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2
- 8) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 9) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นายกานต์ คุ่มภัย
 ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
 สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
 พ.ศ. 2546 วศ.บ. (วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์)
 คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์

สาขาที่เชี่ยวชาญ แอนิเมชัน ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

กานต์ คุ่มภัย และวิมล อุทานนท์. (2558). **เรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วย C**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
 บริษัท สหธรรมิก จำกัด. (หน้า 1 - 78).

ประสบการณ์การสอน

- 1) วิชาการทำภาพเคลื่อนไหวโดยคอมพิวเตอร์
- 2) วิชาการสร้างแบบจำลองสิ่งมีชีวิต
- 3) วิชาแอนิเมชัน 2 มิติ
- 4) วิชาเสียงและวีดิทัศน์ในระบบดิจิทัล
- 5) วิชาจริยธรรมและกฎหมายทางคอมพิวเตอร์
- 6) วิชาสื่อดิจิทัลสำหรับงานออกแบบกราฟิก
- 7) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี 1
- 8) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี 2
- 9) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) วิชาการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
- 2) วิชาแอนิเมชัน 3 มิติ
- 3) วิชาโมชันแคปเจอร์
- 4) วิชาริกกี้ง
- 5) วิชาการลำดับภาพและการตัดต่อดิจิทัลมีเดีย
- 6) วิชาหลักแอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 7) วิชาการออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน
- 8) วิชาเทคนิคพิเศษทางภาพ
- 9) วิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1
- 10) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 11) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นางสาวอารยา วาตะ
 ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
 สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 ค.อ.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 พ.ศ. 2542 วท.บ. (เทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)
 คณะวิศวกรรมและเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล

สาขาที่เชี่ยวชาญ แอนิเมชัน ดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

อารยา วาตะ และเอกราช วรสมุทราปรการ. (2558). **แกะเปลือกวาดตัวละคร**. กรุงเทพฯ :
 โรงพิมพ์ บริษัท สหธรรมิก จำกัด. (หน้า 1 - 66).

ประสบการณ์การสอน

- 1) วิชาแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย
- 2) วิชาการออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ
- 3) วิชาแอนิเมชัน 2 มิติ
- 4) วิชาสื่อดิจิทัลสำหรับงานออกแบบกราฟิก
- 5) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี 1
- 6) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี 2
- 7) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) วิชาแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย
- 2) วิชาดิจิทัลกราฟิก
- 3) วิชาการออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ
- 4) วิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1
- 5) วิชาภาพประกอบสำหรับแอนิเมชัน
- 6) วิชาการออกแบบตัวละครและฉาก
- 7) วิชาการจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ
- 8) วิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 9) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นายกัมปนาท คูศิริรัตน์
 ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
 สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2557 ปร.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
 พ.ศ. 2546 วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 พ.ศ. 2542 บธ.บ (ระบบสารสนเทศ)
 คณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติ

สาขาที่เชี่ยวชาญ เทคโนโลยีสารสนเทศ แอนิเมชัน ดิจิทัลมีเดีย คอมพิวเตอร์เกม

ผลงานทางวิชาการ

บทความวิจัย

กัมปนาท คูศิริรัตน์. (2558). ผลการใช้โปรแกรมจำลองสถานการณ์ประเภทเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางธุรกิจ. ใน การประชุมวิชาการทางบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ ระดับชาติ ครั้งที่ 2, 3 กุมภาพันธ์ 2559, ประเทศไทย, เชียงใหม่, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา. หน้า 351-358.

บทความวิชาการ

กัมปนาท คูศิริรัตน์ และกอบสุข คงมนัส. (2558). แนวทางการพัฒนาบทเรียนแสงรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, ปีที่ 5 (ฉบับที่ 3). หน้า 97-103.

ประสบการณ์การสอน

- 1) วิชาการตัดต่อวีดิทัศน์และเสียง
- 2) วิชาประติมากรรม 3 มิติ
- 3) วิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและความมั่นคง
- 4) วิชาโครงการระดับปริญญาตรี 2
- 5) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) วิชาการลำดับภาพและการตัดต่อดิจิทัลมีเดีย
- 2) วิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ
- 3) วิชาเทคนิคพิเศษทางภาพ
- 4) วิชาโมชันแคปเจอร์
- 5) วิชาการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ
- 6) วิชาความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความจริงเสมือน
- 7) วิชาสถิติวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน
- 8) วิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 9) วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาคผนวก ข

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ที่ 3205 / ๒๕๕๙
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๒ และประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง แนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๒ เพื่อให้การพัฒนาหลักสูตรเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตร หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ดังรายนามต่อไปนี้

๑. ดร.ธิดา อมร	ประธานกรรมการ
๒. รองศาสตราจารย์ ดร.ดำรง วงศ์สว่าง	กรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรพันธ์ ศรีสมพันธ์	กรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ
๔. นายคมพิชญ์ เข้มกำเนิด	กรรมการ ผู้แทนจากองค์กรวิชาชีพ
๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิมล อุทานนท์	กรรมการ
๖. อาจารย์เกษม กมลชัยพิสิฐ	กรรมการ
๗. อาจารย์เอก อุทานนท์	กรรมการ
๘. อาจารย์เอกราช วรสมุทรปราการ	กรรมการ
๙. อาจารย์กานต์ คุ่มภัย	กรรมการ
๑๐. อาจารย์อารยา วาตะ	กรรมการ
๑๑. อาจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์	กรรมการ
๑๒. อาจารย์ชัยวัฒน์ บัวอำไพ	กรรมการ
๑๓. อาจารย์เจียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา	กรรมการ
๑๔. อาจารย์ปนัดดา ใจบุญลือ	กรรมการและเลขานุการ

หน้าที่ ศึกษา และกำหนดคุณลักษณะ ผลการเรียนรู้ และดำเนินการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตร หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ให้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๒ มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี โดยให้มีหัวข้อของหลักสูตรอย่างน้อยตามที่กำหนดไว้ในแบบ มคอ.๒ (รายละเอียดของหลักสูตร) รวมทั้งให้ข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะในการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้หลักสูตรมีความสมบูรณ์ และสามารถผลิตบัณฑิตให้บรรลุผลการเรียนรู้ตามที่กำหนด

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๗ ตุลาคม ๒๕๕๙

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิโรจน์ วัฒนานิมิตกุล)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประเด็น	ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
หมวดวิชาเฉพาะ วิชาแกน	การปรับปรุงรายวิชาในกลุ่มวิชาแกน มีความเหมาะสม เพื่อบูรณาการความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการผลิตงานแอนิเมชัน โดยเลือกเฉพาะวิชาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ในการผลิตงานแอนิเมชัน และดิจิทัลมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ
หมวดวิชาเฉพาะ วิชาเฉพาะด้าน	<p>พื้นฐานสำคัญของการศึกษาด้านแอนิเมชัน คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) การเล่าเรื่อง (Story Telling) การเขียน การถ่ายทอดเรื่องราวของแอนิเมชัน 2) การวาดภาพ (Drawing) โดยเน้นเรื่องกายวิภาค (Anatomy) โครงสร้างของมนุษย์ โครงสร้างของสัตว์ และการเคลื่อนไหว 3) ภาพทัศนมิติ (Perspective) การจัดองค์ประกอบภาพระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อม 4) การออกแบบ (Design) ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบภาพ 5) สี (Color) องค์ประกอบสี
รายวิชาศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน	เพิ่มคำอธิบายรายวิชา Positive and Negative space และตัดคำออกคือ “เช่น ปากกา ดินสอ ชาร์โคล ดินสอสี สีน้ำและสีโปสเตอร์ การวาดภาพเคลื่อนไหวเป็นต้น”
รายวิชาแอนิเมชันคลาสสิก	เปลี่ยนชื่อวิชาเป็น แอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย และตัดคำออกคือ “ได้แก่ สีที่ใช้ อารมณ์และโทนของแอนิเมชัน กระบวนการสร้างงานสตอปโมชัน พื้นฐานการสร้างสตอรี่บอร์ด, มุมกล้อง, ขนาด, ภาพ, การจัดองค์ประกอบภาพ, การวาดภาพแอนิเมชัน”
รายวิชากายวิภาคและการวาดสิ่งมีชีวิต	เพิ่มคำอธิบายรายวิชา กายวิภาคของสิ่งมีชีวิต คน สัตว์ ในส่วนของกระดูก กล้ามเนื้อ ข้อต่อ จุดเด่นของร่างกาย ความแตกต่างระหว่างเพศ วัย ปฏิบัติเทคนิคการวาดเส้นแบบเร็ว การวาดอิริยาบถ และท่าทางการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต

ประเด็น	ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
	Physical anatomy of human and animal; The structure of bone, muscle, joint, body landmarks; Proportion of human in different age; Proportion of male and female; Quick sketching; Gesture drawing; Dynamic pose for storytelling.
รายวิชาภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อม สำหรับงานแอนิเมชัน	ให้เชิญอาจารย์ในสาขาที่เกี่ยวข้องมาสอนเพิ่ม
รายวิชาการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ	ให้เน้นเนื้อหาการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
รายวิชาเทคนิคการซ้อนภาพ	compositing เป็นเรื่องสำคัญ ควรปรับให้เป็นวิชาเฉพาะด้านบังคับ
รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ 2 มิติ	ปรับคำอธิบายรายวิชา โดยไม่ระบุโปรแกรมและภาษา
รายวิชาริกกิ้ง (Rigging)	เพิ่มรายวิชาใหม่ คือ วิชาริกกิ้ง (Rigging)
รายวิชาแอนิเมชัน 3 มิติ	ตัดเรื่อง Rigging ออก ให้สอนเฉพาะการเคลื่อนที่วัตถุ โดย Rigging ให้แยกเป็นอีกหนึ่งวิชา
รายวิชาเทคนิคหลังการผลิต	ให้เปลี่ยนชื่อวิชาเป็น การลำดับภาพและการตัดต่อ ดิจิทัลมีเดีย
รายวิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ	คำอธิบายรายวิชา ไม่ต้องระบุภาษาคอมพิวเตอร์ลงไป
รายวิชาการสนทนาภาษาอังกฤษ	คำอธิบายรายวิชา เพิ่มเรื่อง Pitching
วิชาการเขียนบทและสตอรี่บอร์ด	ให้เพิ่มเนื้อหาการเล่าเรื่อง (Story Telling)
รายวิชาการจัดการการผลิตแอนิเมชัน	ให้ปรับคำว่า การผลิตแบบไฟฟ์ไลน์ เป็น ลำดับขั้นการผลิต และคำว่า โฟสโปรดักชั่น เปลี่ยนเป็น กระบวนการหลังการผลิต
รายวิชาโมชันกราฟิก	ให้ปรับคำอธิบายรายวิชาในส่วนที่เขียนคำภาษาอังกฤษ เป็นคำภาษาไทย เช่น Cinema 4D เปลี่ยนเป็น ซอฟต์แวร์ 3 มิติ
รายวิชาความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความจริงเสมือน	ให้ปรับคำว่า และการผสมผสานความจริงเสมือน เปลี่ยนเป็น และการผสมผสานความจริงเสมือน
รายวิชาคอมพิวเตอร์ช่วยงานออกแบบ	ให้ตัดคำออกคือ เครื่องจักรช่วยผลิตอัตโนมัติ

ประเด็น	ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
และผลิต	
รายวิชาสถิติสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน	ให้เปลี่ยนชื่อวิชาเป็น คณิตศาสตร์และสถิติวิจัยสำหรับงานแอนิเมชันและปรับคำอธิบายรายวิชาให้สอดคล้อง
รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี ปรับคำอธิบายรายวิชา	ให้เน้นด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
รายวิชา ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ปรับคำอธิบายรายวิชา	ให้เน้นด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
ภาพรวมของหลักสูตร	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย เป็นหลักสูตรที่ดี มีความทันสมัย เหมาะสมกับเทคโนโลยีและความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตในปัจจุบัน สามารถที่จะนำไปใช้ในสถาบันการศึกษาได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย โดยผู้ใช้บัณฑิต

ข้อเสนอแนะมีดังนี้

ประเด็น	ข้อเสนอแนะของผู้ใช้บัณฑิต
ความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน	<ul style="list-style-type: none"> - ฝึกทักษะการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครให้สมจริง การริกกิ่งตัวละคร - เพิ่มเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดแสงเงา การเรนเดอร์ และการช้อนภาพในงานแอนิเมชัน - เพิ่มทักษะทางด้านศิลปะ การวาดภาพ
ทักษะการสื่อสาร	<ul style="list-style-type: none"> - ฝึกทักษะการพูด การนำเสนอแนวคิดในด้านงานออกแบบ และงานสร้างสรรค์ - ทักษะการทำงานเป็นทีม

ภาคผนวก ค

เอกสารสรุปการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร
และตารางเปรียบเทียบเนื้อหาสาระการปรับปรุงหลักสูตร
(กรณีหลักสูตรปรับปรุง)

เอกสารสรุปการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร
และตารางเปรียบเทียบเนื้อหาสาระการปรับปรุงหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข

สถานการณ์ภายนอกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมที่เข้าสู่โลกดิจิทัล ทำให้จำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรไปในเชิงรุก ให้ศักยภาพพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เพื่อให้หลักสูตรมีเนื้อหาที่ทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการทางด้านวิชาชีพและมาตรฐานระดับสากล

มหาวิทยาลัยมุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากรให้จัดการเรียนการสอนที่ก้าวทันเทคโนโลยี เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพตามมาตรฐานระดับสากล และมุ่งเน้นการนำความรู้ความชำนาญด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ส่งเสริมและสนับสนุนการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม ตลอดจนสร้างจิตสำนึกที่ดีและความรับผิดชอบต่อสังคม

สาระในการปรับปรุงแก้ไข

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง ปี พ.ศ. 2560 มีสาระในการปรับปรุง ได้แก่ การปรับปรุงรายวิชาศึกษาทั่วไปให้มีความหลากหลายเพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนิสิตนักศึกษา การปรับปรุงรายวิชาแกนให้เป็นวิชาพื้นฐานให้สอดคล้องกับหลักสูตร และการปรับปรุงรายวิชาเฉพาะให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประกอบการ/ผู้ใช้บัณฑิต เพื่อพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องความต้องการของสังคม และมีคุณภาพตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

ตารางเปรียบเทียบเนื้อหาสาระการปรับปรุง
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555
กับหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2560

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย: วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science Program in Animation and Multimedia	ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย: วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science Program in Animation and Digital Media	ชื่อหลักสูตร
ชื่อปริญญา ชื่อเต็มภาษาไทย: วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชันและมัลติมีเดีย) ชื่อย่อภาษาไทย: วท.บ. (แอนิเมชันและมัลติมีเดีย) ชื่อเต็มภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science (Animation and Multimedia) ชื่อย่อภาษาอังกฤษ: B.Sc. (Animation and Multimedia)	ชื่อปริญญา ชื่อเต็มภาษาไทย: วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย) ชื่อย่อภาษาไทย: วท.บ. (แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย) ชื่อเต็มภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science (Animation and Digital Media) ชื่อย่อภาษาอังกฤษ: B.Sc. (Animation and Digital Media)	ชื่อปริญญา
ปรัชญา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย มุ่งเน้นให้บัณฑิตสามารถนำเทคโนโลยี ที่เหมาะสม ตลอดจนบูรณาการความรู้	ปรัชญา ผลิตบัณฑิตคุณภาพ ประยุกต์เทคโนโลยี ดิจิทัลสร้างสรรค์ผลงาน รับผิดชอบต่อ สังคม มุ่งสู่อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์	ปรัชญา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>ทางวิทยาศาสตร์และศิลปศาสตร์มาประยุกต์ในการผลิตผลงานสร้างสรรค์ โดยมีการจัดการเรียนการสอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในห้องเรียน และห้องปฏิบัติการ เน้นการฝึกปฏิบัติ เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสื่อแอนิเมชันและมัลติมีเดีย เรียนรู้การทำงานร่วมกันและมีจิตสำนึกของการมีคุณธรรมและจริยธรรมในการผลิตผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อท้องถิ่น สังคม และประเทศชาติ</p>		
<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความรู้ความสามารถความชำนาญด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดียเป็นอย่างดี 2. เพื่อให้บัณฑิตสามารถใช้เทคโนโลยีด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดียพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ตรงกับความต้องการของหน่วยงานและสังคม 3. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขสถานการณ์เชิงสร้างสรรค์และแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม 4. เพื่อให้บัณฑิตรู้จักบทบาทหน้าที่ และมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 	<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจรรยาบรรณวิชาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 2. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความรู้ความสามารถด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย-สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ผลิตผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ 3. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีความใฝ่รู้ และติดตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี 4. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรับผิดชอบ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และมีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น 5. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสาขา 	<p>วัตถุประสงค์ สอดคล้องตาม เกณฑ์มาตรฐาน ผลการเรียนรู้ 5 ด้าน</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>5. เพื่อให้บัณฑิตสามารถพัฒนางานด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย ในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ถ่ายทอดองค์ความรู้และนำไปประยุกต์ใช้กับท้องถิ่นอย่างเหมาะสม</p> <p>6. เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณในการประกอบวิชาชีพด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย และสามารถนำความรู้ไปเป็นพื้นฐานในการศึกษาระดับสูงขึ้นไป</p>	<p>แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ในการสืบค้นข้อมูล ผลิต และนำเสนอได้อย่างเหมาะสม</p>	
<p>จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 135 หน่วยกิต</p>	<p>จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 134 หน่วยกิต</p>	<p>จำนวน หน่วยกิตรวม</p>
<p>โครงสร้างหลักสูตร</p> <p>1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต</p> <p>(1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 9 หน่วยกิต</p> <p>(2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ 6 หน่วยกิต</p> <p>(3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ 6 หน่วยกิต</p> <p>(4) กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี 9 หน่วยกิต</p> <p>2) หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 99 หน่วยกิต</p> <p>2.1) กลุ่มวิชาแกน ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต</p> <p>2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน ไม่น้อยกว่า 75 หน่วยกิต</p> <p>2.3) กลุ่มวิชาชีพฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต</p>	<p>โครงสร้างหลักสูตร</p> <p>1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 32 หน่วยกิต</p> <p>1.1) วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ 23 หน่วยกิต</p> <p>(1) กลุ่มวิชาภาษา 9 หน่วยกิต</p> <p>(2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 7 หน่วยกิต</p> <p>(3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 6 หน่วยกิต</p> <p>(4) กลุ่มวิชาพลศึกษา 1 หน่วยกิต</p> <p>1.2) วิชาศึกษาทั่วไปเลือก ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต</p> <p>(1) กลุ่มวิชาภาษาไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต</p> <p>(2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต</p> <p>(3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต</p>	<p>(1) หมวดวิชา ศึกษาทั่วไป</p> <p>(2) หมวดวิชา เฉพาะ</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</p>	<p>2) หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 96 หน่วยกิต 2.1) วิชาแกน ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต 2.2) วิชาเฉพาะด้าน ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต 2.3) วิชาชีพการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต 3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</p>	
รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>2001101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการ สืบค้นสารสนเทศ 3 (3-0-6) การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่าง สร้างสรรค์ การอ่านและการฟังเพื่อ จับใจความ สรุปความ วิเคราะห์ ตีความ การพูดและการเขียนใน รูปแบบต่างๆ เพื่อการสื่อสารอย่างมี ประสิทธิภาพ การค้นคว้าหาความรู้ จากแหล่งทรัพยากรสารสนเทศเพื่อ พัฒนาคุณภาพชีวิต</p>	<p>9111101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai for Communication 3(2-2-5) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสาร การฝึก ทักษะการรับสารและส่งสารอย่าง สร้างสรรค์ การบูรณาการทักษะการส่ง สาร และรับสารเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน การตีความ การรู้เท่าทันสาร การใช้ภาษา เพื่อการสื่อสารในสังคมปัจจุบัน An introductory of language for communication; practicing language skills for creative receiving and sending message; integrating language skills for communication in everyday use; message interpretation and literacy; language usage for communication in current society</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ) (4) คำอธิบาย รายวิชา</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>2001102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3 (3-0-6) เข้าใจ ดีความ บทฟังและบทอ่านที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ภาษาพูดและภาษาเขียนได้เหมาะสมกับบริบทและวัฒนธรรม นำเสนอข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ฝึกกลยุทธ์ด้านกระบวนการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการสื่อสารและการแสวงหาข้อมูล มีเจตคติต่อการเรียนภาษาและใช้ภาษาเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข</p>	<p>9111102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication 3(2-2-5) โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ปรากฏในงานเขียนภาษาอังกฤษรูปแบบต่างๆ ในชีวิตประจำวัน การฝึกใช้โครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในการพูด ฟัง อ่าน และเขียนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ทั้งในเหตุการณ์ที่เป็นอดีต ปัจจุบันและอนาคต English structures in various forms of English writing in everyday use; practice using English structures for communication in listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use in the past, present, and future situations</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ) (4) คำอธิบาย รายวิชา (5) แยกรายวิชา ออกเป็น 2 รายวิชา</p>
-	<p>9111103 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน English in Everyday Use 3(2-2-5) ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน การใช้คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ในสถานการณ์ต่างๆ การทักทาย และการพูดถึงกิจวัตรประจำวัน งานอดิเรก การเดินทางท่องเที่ยวและโรงแรม การซื้อสินค้า การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การบอกเวลา วันเดือน ปี การสมัครงาน</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>การนำเสนอในที่ทำงานCommunication skills in everyday use; everyday vocabularies usage; listening, speaking, reading, and writing in various situations; greeting and routine conversations; hobby; travelling and hotels; shopping; food and beverage ordering; time and date telling; job applications; presentation in working places</p>	
<p>2001103 ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อนบ้าน 3(3-0-6) ลักษณะและความเป็นมาของภาษาเพื่อนบ้าน วัฒนธรรมและประเพณีของแต่ละภาษา การออกเสียง/การเขียนพยัญชนะและสระ พัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเน้นที่ทักษะการฟัง พูด และอ่าน เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน</p>	<p>9112101 ภาษาและวัฒนธรรมลาว Lao Language and Culture 3(2-2-5) ลักษณะและความเป็นมาของภาษาลาว ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีลาวในบริบทของประชาคมอาเซียน Background and characteristics of Lao language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Laos as one of the ASEAN context</p> <p>9112102</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ) (4) คำอธิบายรายวิชา (5) แยกรายวิชา ออกเป็น 8 รายวิชา</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ภาษาและวัฒนธรรมพม่า Burmese Language and Culture 3(2-2-5) ลักษณะและความเป็นมาของภาษาพม่า ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีพม่าในบริบทของประชาคมอาเซียน</p> <p>Background and characteristics of Burmese language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Myanmar as one of the ASEAN context</p>	
	<p>9112103 ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนาม Vietnamese Language and Culture 3(2-2-5) ลักษณะและความเป็นมาของภาษาเวียดนาม ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณีเวียดนามในบริบทของประชาคมอาเซียน</p> <p>Background and characteristics of Vietnamese language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Vietnam as one of the ASEAN context</p>	
	<p>9112104</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ภาษาและวัฒนธรรมเขมร Cambodian Language and Culture 3(2-2-5) ลักษณะและความเป็นมาของภาษาเขมร ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนใน ชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และ ประเพณีเขมรในบริบทของประชาคม อาเซียน</p> <p>Background and characteristics of Cambodian language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Cambodia as one of the ASEAN context</p>	
	<p>9112105 ภาษาและวัฒนธรรมมลายู Malay Language and Culture 3(2-2-5) ลักษณะและความเป็นมาของภาษามลายู ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนใน ชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และ ประเพณีมลายูในบริบทของประชาคม อาเซียน</p> <p>Background and characteristics of Malay language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Malaysia as one of the ASEAN context</p>	
	<p>9112106</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ภาษาและวัฒนธรรมจีน Chinese Language and Culture 3(2-2-5) ลักษณะและความเป็นมาของภาษาจีน ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนใน ชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และ ประเพณีจีนในบริบทของประชาคม อาเซียนและเอเชียตะวันออกเฉียง</p> <p>Background and characteristics of Chinese language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of China as one of the ASEAN and East Asian context</p>	
	<p>9112107 ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น Japanese Language and Culture 3(2-2-5) ลักษณะและความเป็นมาของภาษาญี่ปุ่น ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนใน ชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และ ประเพณีญี่ปุ่นในบริบทของประชาคม อาเซียนและเอเชียตะวันออกเฉียง</p> <p>Background and characteristics of Japanese language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Japan as one of the ASEAN and East Asian context</p>	
	9112108	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลี Korean Language and Culture 3(2-2-5)</p> <p>ลักษณะและความเป็นมาของภาษาเกาหลี ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนใน ชีวิตประจำวัน ศิลปะ วัฒนธรรม และ ประเพณีเกาหลีในบริบทของประชาคม อาเซียนและเอเชียตะวันออกเฉียง</p> <p>Background and characteristics of Korean language; listening, speaking, reading, and writing skills in everyday use; arts, culture, and traditions of Korea as one of the ASEAN and East Asian context</p>	
<p>1002101 การพัฒนาพฤติกรรมมนุษย์ 3 (3-0-6)</p> <p>หลักความเข้าใจชีวิต การเข้าใจ ตนเองและผู้อื่น การพัฒนาตนเองให้ เป็นผู้มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ สมบูรณ์ การพัฒนาความฉลาดทาง อารมณ์ การพัฒนาจิตตปัญญาศึกษา การบริหารจัดการตนเอง การทำงาน ร่วมกับผู้อื่น การพัฒนาภาวะผู้นำ การพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคม และการประยุกต์ใช้หลักธรรมในการ ดำเนินชีวิต</p>	<p>9121101 ทักษะชีวิต Life Skills 3(3-0-6)</p> <p>ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรง ชีวิตประจำวัน ทักษะเฉพาะบุคคล ทักษะ การติดต่อสื่อสาร ทักษะสังคมและทักษะ การประกอบอาชีพ การพัฒนาตน ความ ฉลาดทางอารมณ์ สุขภาพจิตและการ ปรับตัว คุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่ พึงประสงค์ การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจและ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การทำงานเป็น ทีม การดำรงชีวิตอย่างพอเพียง</p> <p>Necessary skills for everyday use; intrapersonal skills; communication skills; social and occupational skills;</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชา</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	self-development; emotional quotient; mental health and adjustment; virtue, ethics, and values; critical thinking, decision making, and problem solving; team working; living a self-sufficient life	
<p>2003101 สังคมไทยและสังคมโลก 3(3-0-6) พลวัตสังคมในมิติของสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองยุคโลกาภิวัตน์ โดยศึกษาในด้านสาเหตุ สถานการณ์ และผลกระทบต่อสังคมไทยและสังคมโลก การจัดการสังคมโดยดำเนินชีวิตยึดหลักความพอเพียง เพื่อให้เกิดการปรับตัวอย่างรู้เท่าทันโลก และเกิดเจตคติ รักและภาคภูมิใจในความเป็นไทย</p>	<p>9121102 สังคมไทยและสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 Thai and Global Society in 21st Century 3(3-0-6) สังคมไทยในบริบทโลกในมิติประวัติศาสตร์และอารยธรรมไทย ประชากร วัฒนธรรมไทย บทบาทและความเคลื่อนไหวของศาสนา เศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน โครงการพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ราษฎรท้องถิ่น สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อาเซียน) บริบทของของกลุ่มประเทศสมาชิก และคุณูปการของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาและประเทศชาติ</p> <p>Thai society in the global society in the dimension of history, Thai civilization, population, Thai culture as well as the movement of religion; self-sufficiency economy for the</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชา</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	sustainable development; the royal projects of His Majesty King Bhumibol Adulyadej (King Rama IX); the local scholars; the context of ASEAN community and ASEAN nations; the contributions of Somdej Chaopraya Borommaha Srisuriyawongse (Chaung Bunnag) to Bansomdejchaopraya Rajabhat University and Thailand	
-	9121103 ความเป็นพลเมือง Active Citizenship 1(1-0-2) หลักการพื้นฐานของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ความหมาย สิทธิและหน้าที่ของพลเมือง จิตสำนึกสาธารณะ ทศนคติ และค่านิยม ในความซื่อสัตย์สุจริต ผลกระทบจากการทุจริตที่ส่งผลเสียหายต่อสังคมและประเทศชาติ Fundamental principles of constitutional monarchy; definition of rights and responsibilities of active citizens; civic-mindedness, attitudes, and values in integrity among the students as well as awareness of the disastrous effects	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	of corruption on the society and country	
-	9122201 การจัดการสมัยใหม่และภาวะผู้นำ Modern Management and Leadership 3(3-0-6) แนวคิด ทฤษฎีการจัดการ การจัดการองค์ประกอบการและหน้าที่ต่างๆ ในองค์กร การใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการองค์กร แนวคิด ทฤษฎีภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม Concepts and theories of management, the component of management, and various functions in organizations; implementation of technology for organizational management; concepts and theories of leadership and team work; ethics and social responsibilities	เพิ่มรายวิชาใหม่
-	9122202 การสื่อสารในชีวิตประจำวัน Communications in Everyday Use 3(3-0-6) ความหมายของการสื่อสาร สื่อประเภทต่างๆ การรู้เท่าทันสื่ออย่างมีวิจารณญาณ ความน่าเชื่อถือและคุณค่าเนื้อหาสาร ผลกระทบของสื่อ การบริโภคสื่ออย่าง	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>เข้าใจในชีวิตประจำวัน การใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล จริยธรรม จรรยาบรรณ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง</p> <p>Definitions of communication; types of media; media literacy on the basis of consideration; creditability and content values; media impact; media consumption with understanding in everyday use; using media with social responsibility and without violating personal rights; morality, ethics, and related laws</p>	
<p>2002102 สุนทรียนิยม 3(3-0-6)</p> <p>ศาสตร์ความงามของศิลปะ 3 สาขา คือ ดนตรี ทัศนศิลป์ และศิลปะการแสดง ในแง่ของต้นกำเนิด พัฒนาการ วิธีการรับรู้ และประสบการณ์ทางสุนทรียภาพในระดับรำลึก ระดับความคุ้นเคยและระดับความซาบซึ้ง</p>	<p>9122203 สุนทรียะทางศิลปกรรม Aesthetics of Fine and Applied Arts 3(3-0-6)</p> <p>ความหมายและทฤษฎีทางสุนทรียะ กระบวนการเรียนรู้ ประสบการณ์ และการประเมินคุณค่าทางความงามของศิลปกรรม ด้านดนตรี ด้านนาฏศิลป์ และด้านทัศนศิลป์</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา</p>
-	<p>9122204 ความสุขแห่งชีวิต Happiness of Life 3(3-0-6)</p> <p>ความหมาย ความสำคัญและปัจจัยที่ทำให้เกิดความสุข แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ความสุข ศิลปะการดำเนินชีวิตที่มี ความสุข สันติสุข การคิดเชิงบวก ความสุข กับการทำงาน งานอดิเรกกับการสร้าง ความสุข จิตสาธารณะเพื่อความสุขของ ผู้อื่น</p> <p>Definitions and theories of aesthetics; learning process, experience, and appreciation of fine and applied arts; music, performing arts, and visual arts</p>	
<p>2003102 ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 3 (3-0-6)</p> <p>ความหมาย ความสำคัญของ ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์เชิงระบบระหว่างมนุษย์ กับสิ่งแวดล้อม การใช้ทรัพยากร ธรรมชาติ การอนุรักษ์</p> <p>ทรัพยากรธรรมชาติ ความ หลากหลายทางชีวภาพ โครงการและ กิจกรรมที่ใช้วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อ สิ่งแวดล้อม นวัตกรรมเทคโนโลยี มาตรการต่าง ๆ ปัญหาและ สถานการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน การมีส่วนร่วมและวิถีชีวิตภายใต้ สภาวะการเปลี่ยนแปลงของ สิ่งแวดล้อม</p>	<p>9131101 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีใน ชีวิตประจำวัน Science and Technology in Everyday Use 3(2-2-5)</p> <p>การแสวงหาความรู้จากโลกธรรมชาติทั้ง ทางด้านชีวภาพและกายภาพ ความสำคัญ ของกระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ การ ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน สารเคมี เป็นพิษและอันตรายจากสารเคมี ภาวะ โลกร้อน และการเปลี่ยนแปลงสภาพ ภูมิอากาศ และความสำคัญของการ ดำรงชีวิตแบบสมดุล</p> <p>Knowledge inquiry from natural world both in biological and physical fields; importance of scientific thinking process; technology in everyday use; toxic chemicals and chemical hazards;</p>	<p>(1)รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ) (4) คำอธิบาย รายวิชา</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	global warming and climate change; importance of balanced living	
<p>4004102 การคิดและการตัดสินใจ 3 (2-2-5)</p> <p>หลักการและกระบวนการคิดของมนุษย์ ความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูลและข่าวสาร ตรรกศาสตร์และการให้เหตุผล กระบวนการตัดสินใจ กำหนดการเชิงเส้น และคณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับชีวิตประจำวัน</p>	<p>9131102 ทักษะการเรียนรู้และแก้ปัญหาเชิงคณิตศาสตร์ Learning and Problem Solving Skills in Mathematics 3(2-2-5)</p> <p>การพัฒนาทักษะการคิดแบบองค์รวมเชิงตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ หลักการแก้ปัญหาและวิธีการใช้เหตุผล ข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น แบบจำลองทางคณิตศาสตร์เบื้องต้น ทักษะการคำนวณเพื่อการเรียนรู้และแก้ปัญหา</p> <p>Logical and mathematical holistic thinking skills development; problem-solving principles and reasoning methods; data and basic data analysis; fundamental mathematical model; calculation skills for learning and problem solving</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>4004103 เทคโนโลยีสารสนเทศบูรณาการ 3(2-2-5)</p> <p>บทบาทความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเครือข่าย การเรียนรู้ และใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ การประยุกต์ใช้งานอินเทอร์เน็ต จริยธรรมและ</p>	<p>9132201 เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์ Information Technology and Social Media 3(2-2-5)</p> <p>ความหมาย องค์ประกอบ ความสำคัญ และประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ อุปกรณ์การสื่อสาร</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชา</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
จรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ	สมัยใหม่ การสื่อสารข้อมูลและ อินเทอร์เน็ต พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สื่อ สังคมออนไลน์ ภัยคุกคามและความ ปลอดภัยในเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อ สังคมออนไลน์ กฎหมายและจริยธรรมใน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคม ออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ Definitions, components, importance, and benefits of information technology; hardware; software; modern communication equipment; data communication and Internet; e-commerce; social media; threats and security in information technology and social media; laws and ethics in using everyday information technology and social media creatively	
-	9132202 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน Digital Media Technology in Everyday Use 3(2-2-5) หลักการของสื่อดิจิทัล กระบวนการผลิต สื่อดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้า ข้อมูลเพื่อผลิตสื่อดิจิทัล เทคนิคการ นำเสนอสารสนเทศด้วยสื่อดิจิทัล การ เผยแพร่สื่อดิจิทัลในที่สาธารณะ จรรยาบรรณในการนำเสนอสื่อดิจิทัล	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>กฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา</p> <p>Principles of digital media; digital media production; data presentation planning; information presentation techniques using digital media; public presentation and digital media publishment; ethics in digital media presentation; laws concerning copyright and intellectual property</p>	
-	<p>9132203</p> <p>เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>Technology for Sustainable Development</p> <p>3(3-0-6)</p> <p>ความหมายและความสำคัญของเทคโนโลยี ประเภทของเทคโนโลยี กระบวนการพัฒนาทางเทคโนโลยี เทคโนโลยีที่เหมาะสม การใช้เทคโนโลยี เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดจากการเพิ่มประชากร การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์สังคม กระบวนการดำเนินการด้านเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>Definitions and importance of technology; types of technology; development process of technology; appropriate technology; use of technology to solve problems caused by increased</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	population; using technology wisely to develop a society; technological process for sustainable development	
<p>4004101 วิทยาศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต 3(2-2-5) กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์ในการสื่อสาร และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การดูแลรักษาสุขภาพ กิจกรรมทักษะการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการปรับปรุงคุณภาพชีวิต ผลกระทบของความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม</p>	<p>9132204 สุขภาพและความงาม Health and Aesthetics 3(3-0-6) ระบบและหน้าที่ของร่างกายมนุษย์ ปัญหาสุขภาพที่พบบ่อยในแต่ละช่วงวัย การดูแลป้องกัน การสร้างเสริมสุขภาพ ศาสตร์การชะลอวัยและฟื้นฟูสุขภาพ อาหาร ยาและผลิตภัณฑ์สุขภาพ เพื่อความงามในชีวิตประจำวัน วิทยาการด้านสุขภาพและความงาม และเพศศึกษานำร่องในวัยรุ่น Human body systems and functions; common health problems in various age groups and prevention; health enhancement; anti-aging and regenerative science; food, drugs, and health products for aesthetic in every use; health and aesthetic science; sex education in adolescence</p>	<p>(1)รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ) (4) คำอธิบาย รายวิชา</p>
-	<p>9141101 กิจกรรมทางกายเพื่อชีวิต Physical Activities for Life 1(0-2-1) ความหมาย ความรู้ ความเข้าใจ และความสำคัญในพื้นฐานของกิจกรรมทาง</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>กาย ขั้นตอนในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายทั้งในชีวิตประจำวันและยามว่าง เพื่อการมีสุขภาพอนามัยที่ดีโดยผ่านการปฏิบัติ กิจกรรมการเคลื่อนไหว การป้องกันและดูแลสุขภาพ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย กิจกรรมกีฬาไทย กีฬาสากล กิจกรรมการออกกำลังกาย กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมการเคลื่อนไหวทางกายอื่นๆที่เกี่ยวข้อง</p> <p>Definitions, knowledge, understanding, and importance of physical activity foundations; steps in physical activity performance both in everyday and leisure time in order to possess good health and sanitation by practicing physical activities, protecting and taking care of health, strengthening physical fitness, and playing Thai and international sports including physical exercise, recreation, and other relevant physical activities</p>	
รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
-	<p>4106106 ฟิสิกส์ในชีวิตประจำวัน Physics for Everyday Life 3 (2-2-5)</p> <p>การเคลื่อนที่ เครื่องมือกล พลังงานกล ความร้อน การถ่ายเทความร้อน ปฏิกิริยาการนำความร้อน กระแสไฟฟ้า</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>แม่เหล็ก พลังงานไฟฟ้า อุปกรณ์ไฟฟ้า ความปลอดภัยในการใช้ไฟฟ้า คลื่น ทัศน อุปกรณ์ พลังงาน พลังงานทางเลือกใน อนาคต อุตุนิยมวิทยา ดาราศาสตร์ คลื่น เสียง อุปกรณ์เสียง ควอนตัมของพลังงาน เลเซอร์ กัมมันตรังสี พลังงานนิวเคลียร์ Motion; machine tool; mechanical energy; heat; heat transfer; greenhouse effect; electricity; magnetic; electric energy; electrical device; electrical safety; wave; optical instrument; energy; alternative energy in the future; meteorology; astronomy; sound; audio equipment; quantum theory of laser; radioactive; nuclear energy</p>	
-	<p>4113101 ศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน Fundamental Art for Animation 3 (2-2-5) องค์ประกอบศิลป์ เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ว่าง พื้นผิว น้ำหนัก ทฤษฎีสี แสงเงา ภาพทัศนมิติ หลักการออกแบบ การจัด องค์ประกอบ พื้นที่เชิงบวกและลบ ตำแหน่งจุดสนใจ เอกภาพ ความสมดุล สัดส่วน จังหวะการเน้น การวาด ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น Element design, line, shape, form, space, texture, volume, color theory, light and shadow,</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	perspective; principles of design, composition, positive and negative space, point of interest, unity, balance, proportion, rhythm, emphasis; basic animation drawing	
<p>4213101 หลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม Principle of Computer and Programing 3 (2-2-5) ภาพโดยรวมของระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลในคอมพิวเตอร์ การทำงานของ ส่วนประกอบฮาร์ดแวร์ ส่วนประกอบ ของซอฟต์แวร์ ระบบปฏิบัติการ การจัดการแฟ้มข้อมูล การจัดสรรทรัพยากรในระบบ การจัดลำดับงาน ภาพรวมของการเขียนโปรแกรม วิธีการพัฒนาซอฟต์แวร์ การเขียนผังงาน การออกแบบตามลำดับจากบนลงล่างโดยใช้ฟังก์ชัน หลักการเขียนโปรแกรมโครงสร้าง การเขียนโปรแกรมแบบมอดูล ชนิดข้อมูล โครงสร้างข้อมูล ขั้นตอนวิธีการค้นหา ขั้นตอนวิธีการจัดเรียงลำดับ</p>	<p>4113102 หลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม Principles of Computer and Programing 3 (2-2-5) ระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลในคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบปฏิบัติการ ภาพรวมของการเขียนโปรแกรม วิธีการพัฒนาซอฟต์แวร์ การเขียนผังงาน หลักการเขียนโปรแกรมโครงสร้าง การเขียนโปรแกรมแบบมอดูลและการประยุกต์ใช้ Introduction to computer system; data, hardware, software, operating system; programing overview; programming development; flowchart; principles of structure of programing; module programing and applied</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) คำอธิบายรายวิชาโดยรวม เนื้อหาเน้นหัวข้อหลัก และเพิ่มการประยุกต์ใช้</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4213102 แอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย Traditional and Contemporary Animation 3 (2-2-5)</p> <p>ประวัติความเป็นมาของแอนิเมชัน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การผลิตงานแอนิเมชัน แบบสตอปโมชัน พื้นฐาน การเขียนสตอรี่บอร์ด มุมกล้อง การจัดวางองค์ประกอบในภาพ การสร้างภาพเคลื่อนไหว การตัดต่อภาพและเสียง</p>	<p>4113103 แอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย Traditional and Contemporary Animation 3 (2-2-5)</p> <p>หลักการถ่ายภาพเคลื่อนไหวและงานแอนิเมชัน ประวัติแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย ประเภทของแอนิเมชัน การวิเคราะห์แอนิเมชัน สีสีอารมณ์และโทนของแอนิเมชัน กระบวนการสร้างงานสตอปโมชัน พื้นฐานการสร้างสตอรี่บอร์ด การวาดภาพแอนิเมชันเบื้องต้น</p> <p>Principles of motion and the animation process; the history of traditional animation and contemporary animation; animation types; animation analysis; mood-tone; color; the process of creating stop motion animations; the basic of creating storyboards; basic drawing for animation</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) คำอธิบายรายวิชาโดยเพิ่มหลักการทำแอนิเมชันเบื้องต้น</p>
<p>4213201 ทฤษฎีภาพยนตร์และหลักแอนิเมชัน Film Theory and Animation Principles 3 (2-2-5)</p> <p>ความหมาย ประเภทและรูปแบบของภาพยนตร์ พัฒนาการของภาพยนตร์ การเขียนบทภาพยนตร์ เบื้องต้น การสร้างตัวละคร ทฤษฎีและหลักปฏิบัติ</p>	<p>4113104 หลักแอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชัน Principles of Animation and Animation Cinematography 3 (2-2-5)</p> <p>ทฤษฎีและเทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน การเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพ การถ่ายทอดจากบทภาพยนตร์ไปสู่ภาพเคลื่อนไหว การกำหนดกรอบภาพ</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา โดยปรับเป็นทฤษฎีและกระบวนการของภาพยนตร์ที่ใช้สื่อดิจิทัลและภาพยนตร์</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>เกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ ความรู้ใน การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ทางภาพยนตร์ ขนาดภาพและมุมกล้อง รวมทั้ง พื้นฐานการถ่ายทำและตัดต่อภาพยนตร์เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจและทักษะเบื้องต้นในการผลิตงานภาพยนตร์</p>	<p>การเคลื่อนไหวกล้อง การจัดองค์ประกอบ การตัดต่อ การใช้เสียงในภาพยนตร์ เทคนิคพิเศษทางด้านภาพและการประยุกต์ใช้</p> <p>Theories and techniques of animation cinematography; visual language; transferring screenplay to motion pictures; framing; camera movement; mise-en-scene; editing; sound in movie; visual effects and applying</p>	<p>แอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ใช้แพร่หลายในปัจจุบัน</p>
<p>-</p>	<p>4113105 กายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน Anatomy for Animation 3 (2-2-5)</p> <p>กายวิภาคของสิ่งมีชีวิต คน และสัตว์สำหรับแอนิเมชัน โครงสร้างกระดูก กล้ามเนื้อ ข้อต่อ จุดเด่นของร่างกาย ความแตกต่างระหว่างเพศ วัย เทคนิคการวาดเส้น การร่างแบบเร็ว การวาดอิริยาบถ และท่าทางต่อเนื่อง</p> <p>Physical anatomy of human and animal for animation; the structure of bone, muscle, joint, body landmark; proportion of human in different age; proportion of male and female; drawing technique; quick sketching; gesture and dynamic pose drawing</p>	<p>เพิ่มรายวิชาใหม่</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4213106 หลักการออกแบบกราฟิก Principle of Graphic Design 3 (2-2-5)</p> <p>การสร้างสื่อกราฟิกโดยคอมพิวเตอร์ การออกแบบกราฟิก รูปทรงเรขาคณิต วัสดุ การ์ตูน ภาพนิ่ง ตัวอักษร การใช้เครื่องมือในการออกแบบกราฟิก การจัดวางองค์ประกอบภาพและสี ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการตกแต่งภาพ การเตรียมภาพเพื่อใช้งาน</p>	<p>4113106 ดิจิทัลกราฟิก Digital Graphic 3 (2-2-5)</p> <p>หลักการออกแบบกราฟิก ประเภทของภาพดิจิทัล การใช้ซอฟต์แวร์ในการออกแบบกราฟิก การใช้ชุดคำสั่งทั่วไป การใช้คำสั่งพิเศษแต่งภาพ เทคนิคการปรับแต่งและตกแต่งภาพถ่าย การวาดและลงสี การจัดองค์ประกอบภาพในงานออกแบบ การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบภาพนำเสนอสารสนเทศ การออกแบบภาพโปสเตอร์สำหรับงานแอนิเมชัน</p> <p>Principles of graphic design; digital images types; using computer graphic design software; using tools and commands; using special effect and filter; photo retouching; drawing and painting; compositing for publishing design; infographic design; poster design for animation</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชาโดยเน้นเทคนิคการออกแบบกราฟิก</p>
-	<p>4113107 วิทยาศาสตร์กายภาพสำหรับแอนิเมชัน Physical Science for Animation 3 (2-2-5)</p> <p>สารและการจำแนกสาร ตารางธาตุ โครงสร้างอะตอมและโมเลกุลทางเคมี เคมีเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิต พลังงานและพลังงานแสงอาทิตย์ การเคลื่อนที่ โมเมนตัม โลก</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>และจักรวาล การประยุกต์วิทยาศาสตร์ กายภาพสำหรับแอนิเมชัน</p> <p>Matter and substance; periodic table; atomic structure and chemical molecule; organism chemistry; energy and solar energy; motion; momentum; earth and universe; applied physical science for animation</p>	
<p>4213117 สถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและ การทำงาน Statistic for Life and Career 3 (2-2-5) พื้นฐานความรู้ด้านกระบวนการ ขั้นตอนการออกแบบการวิจัย การใช้ สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัย การแปลผลและอธิบายผล การเขียน โครงร่างและรายงานการวิจัย การ ประเมินงานวิจัย การนำผลวิจัยไปใช้ จรรยาบรรณนักวิจัยและเทคนิควิธีการ วิจัยเกี่ยวกับการดำรงชีวิตและการ ทำงาน</p>	<p>4113108 คณิตศาสตร์และสถิติวิจัยสำหรับงาน แอนิเมชัน Mathematics and Statistical Research for Animation 3 (2-2-5) คณิตศาสตร์พื้นฐาน สถิติ ขั้นตอนการ ออกแบบการวิจัย การใช้สถิติวิเคราะห์ ข้อมูล การประเมินผลงานแอนิเมชัน การ แปลผลและอภิปรายผล การเขียนโครง ร่างและรายงานการวิจัย จรรยาบรรณ นักวิจัย Fundamentals of mathematics; statistics; research methodology; statistic for data analysis; evaluation animation media; interpreting statistical results; research proposal and report; researcher ethics</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชาโดยนำ คณิตศาสตร์และ สถิติวิจัยไปใช้ใน งานแอนิเมชัน</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
-	<p>4113201</p> <p>ภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน</p> <p>Geography and Environment for Animation</p> <p>3 (3-0-6)</p> <p>ลักษณะภูมิประเทศ ลักษณะภูมิอากาศ สิ่งมีชีวิตในระบบนิเวศน์ และสภาวะธรรมชาติของโลก เพื่อการออกแบบงานแอนิเมชัน</p> <p>Topography, climate, flora and fauna in ecosystem and natural environment on Earth for animation design</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
<p>4213104</p> <p>แอนิเมชัน 2 มิติ</p> <p>Animation 2D</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>การพัฒนางานแอนิเมชันสองมิติ การจัดองค์ประกอบของงานแอนิเมชัน ขั้นตอนการผลิตงานแอนิเมชันสองมิติ หลักการแอนิเมชัน การออกแบบลักษณะการแสดงออกของตัวละคร การออกแบบและการสร้างตัวละคร การจัดการด้านจังหวะ เวลา ฉาก หลักการด้านมุมมอง แสง บทสนทนา การทำลิปซิงก์ การตัดต่อและประกอบงานแอนิเมชันด้วยดนตรี</p>	<p>4113202</p> <p>แอนิเมชัน 2 มิติ</p> <p>2 Dimensions Animation</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>หลักการสร้างแอนิเมชันสองมิติ การสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวสองมิติ การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวสำหรับการสร้างงานแอนิเมชันสองมิติ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แอนิเมชันสองมิติ</p> <p>Principles for 2 dimensions animation; creating 2 dimensions animation; technical of 2 dimensions animation; 2 dimensions animation analysis and using 2 dimensions animation software</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชาโดยเพิ่มเทคนิคการทำภาพ เคลื่อนไหว สำหรับการสร้างงานแอนิเมชันสองมิติ และปรับลดเนื้อหาที่ทับซ้อนในรายวิชาอื่น</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4213206</p> <p>การวาดและจัดองค์ประกอบฉาก</p> <p>Matte Painting and Scene Composition</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>การวาดและจัดองค์ประกอบฉากสำหรับงานแอนิเมชัน การวาดภาพและแต่งภาพเพื่อสร้างสรรค์ฉากในจินตนาการจากภาพถ่าย และการนำมาจัดองค์ประกอบให้เกิดเป็นฉากที่มีมิติ ความลึก ความสมจริง</p>	<p>4113203</p> <p>การออกแบบตัวละครและฉาก</p> <p>Character Design and Visual Development</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>ขั้นตอนการพัฒนาภาพแนวคิด การค้นคว้าและการออกแบบตัวละครและฉาก ประเภทตัวละคร การวาดตัวละครแต่ละมุมมอง การโพสท่า เครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์บนใบหน้า สีสำหรับตัวละคร การออกแบบสภาพแวดล้อมของฉาก เทคนิคการวาดภาพในคอมพิวเตอร์ ภาพร่างขนาดเล็ก การใช้สีลงบนน้ำหนักร่างขาวดำ การวาดภาพทัศนมิติ การสร้างฉากจากภาพวาดและภาพถ่าย</p> <p>Visual development, character and environment concept research and design, character style, character turn around, pose, costume, facial expression, color key; environment design, digital painting, thumbnail sketch, coloring on gray-scale technique, perspective, matte painting</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) คำอธิบายรายวิชาโดยเพิ่มการออกแบบตัวละครรวมกับการออกแบบฉากให้เป็นกระบวนการ Visual Development</p> <p>ข อ ง ง า นแอนิเมชัน</p>
<p>4213204</p> <p>ประติมากรรม 3 มิติ</p> <p>3D Sculpting</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>การสร้างโมเดลแบบจำลองด้วยคอมพิวเตอร์ แนวคิดพื้นฐานของการ</p>	<p>4113204</p> <p>ประติมากรรม 3 มิติ</p> <p>3 Dimensions Sculpting</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>แนวคิดพื้นฐานและการสร้างแบบจำลองด้วยคอมพิวเตอร์ การขึ้นรูปแบบจำลอง</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชาโดยเพิ่มการสร้างแบบจำลองที่เหมาะสมกับการ</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
สร้างโมเดล วิธีการสร้างโมเดล โดยใช้วิธีการปั้นแบบอิสระใช้โพลีกอนปริมาณมาก และการสร้างพื้นผิวลวดลาย	แบบอิสระโดยใช้โพลีกอนปริมาณมาก การสร้างแบบจำลองสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว การสร้างพื้นผิวลวดลาย Basic concepts and modeling by computer software; digital sculpting; modeling suitable for application to create animation; texturing	ส ร ้ า ง ง า น แอนิเมชั่น
<p>4213109 การสร้างแบบจำลองสิ่งมีชีวิต Organic Modeling 3 (2-2-5)</p> <p>การสร้างโมเดลแบบจำลองสิ่งมีชีวิต 3 มิติ ด้วยคอมพิวเตอร์ แนวคิดพื้นฐานของการสร้างโมเดล วิธีการสร้างโมเดล โดยใช้โพลีกอนปริมาณน้อย ทฤษฎี 3 มิติ การใช้เครื่องมือโปรแกรม 3 มิติ เพื่อพัฒนาโมเดลอย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างพื้นผิวลวดลายด้วยโปรแกรม 2 มิติ และ 3 มิติ</p>	<p>4113205 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ 3 Dimensions Modeling 3 (2-2-5)</p> <p>การสร้างโมเดลแบบจำลอง 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ แนวคิดพื้นฐานของการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ การสร้างแบบจำลอง 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ วิธีการสร้างแบบจำลอง 3 มิติโดยใช้โพลีกอนปริมาณน้อยเพื่อการนำไปใช้ผลิตแอนิเมชั่น ทฤษฎีการวิเคราะห์แบบจำลอง 3 มิติ การสร้างพื้นผิวลวดลายให้แบบจำลองด้วยโปรแกรม 2 มิติ และ 3 มิติ</p> <p>The basic idea of modeling; creating 3 dimensions models from computer programs; creation of model using low polygon for animation; theoretical analysis of 3 dimensions models; creating surface textures to models with 2 dimensions and 3 dimensions computer programs</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชาโดยเน้น การสร้างวัตถุ แบบจำลอง สิ่งมีชีวิตและวัตถุ ทั่วไปที่เหมาะสม กับการนำไปสร้าง งานแอนิเมชั่น</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4213108</p> <p>การออกแบบสภาพแวดล้อมและสร้างแบบจำลอง 3 มิติ</p> <p>Environment Design and 3D Modeling</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>การวิเคราะห์โครงสร้างวัตถุเพื่อการสร้างโมเดล วิธีการสร้างโมเดลสามมิติแบบ สไปน์ โพลีกอน เมช และเนิร์บ การปฏิบัติการสร้างแบบจำลองสามมิติ ประเภทพื้นผิวแข็ง การสร้างฉากและสภาพแวดล้อมในงานสามมิติ เพื่อภาพยนตร์ และเกม การสร้างพื้นผิวให้กับวัตถุ การจัดแสง และการประมวลผลในงานสามมิติ</p>	<p>4113206</p> <p>การออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ</p> <p>Environment Design and 3 Dimensions Modeling</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>หลักการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ กระบวนการสร้างแบบจำลองสามมิติ การวิเคราะห์โครงสร้างวัตถุสำหรับการสร้างโมเดล วิธีการสร้างโมเดลสามมิติแบบสไปน์ โพลีกอน เมช และเนิร์บส์ การสร้างแบบจำลองสามมิติประเภทฮาร์ดเซอร์เฟส การสร้างโมเดลผลิตภัณฑ์ ฉากและสภาพแวดล้อมในงานสามมิติ ภาพยนตร์ และเกม การสร้างพื้นผิวให้กับวัตถุ การจัดแสง กล้อง และการประมวลผลในงานสามมิติ</p> <p>Principles of 3 dimensions modeling and 3 dimensions modeling process, analysis of 3 dimensions structure for modeling; spline modeling poly modeling; mesh modeling and NURBS modeling; creating hard surface models; creating product model; environment design and 3 dimensions modeling for games and films; making textures for 3 dimensions model; lighting; placing cameras in the scene and 3 dimensions rendering</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชาโดยเพิ่มการสร้างโมเดลผลิตภัณฑ์</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>4113207</p> <p>ริกคิง</p> <p>Rigging</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>การวิเคราะห์แบบจำลองสำหรับสร้างการเคลื่อนไหว การสร้างกระดูกและ ข้อต่อ การสร้างขีดจำกัดสำหรับควบคุมแบบจำลอง การควบคุมแบบลำดับขั้น การสร้างตัวควบคุมการเคลื่อนไหว การกระจายน้ำหนักของพื้นผิวต่อกระดูก</p> <p>Analysis model to create movement; creating bone and joint; creating the limit to control models; hierarchical controlling; creating motion controller; the weight distribution of the surface area of the bone</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
-	<p>4113208</p> <p>เวกเตอร์กราฟิก</p> <p>Vector Graphic</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>หลักการออกแบบงานกราฟิกประเภทเวกเตอร์ การใช้งานโปรแกรมเวกเตอร์ สร้างสัญลักษณ์ การจัดชุดสี สีและความรู้สึก การออกแบบภาพประกอบ การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา การออกแบบภาพนำเสนอ สารสนเทศ การออกแบบภาพโปสเตอร์ สำหรับงานแอนิเมชันและงานนำเสนอ</p> <p>Principles of vector graphic design; using vector software to design logo,</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	color scheme, color and feeling; illustration design; publishing design; advertising design; infographic design; poster design for animation and presentation	
<p>4213202</p> <p>การเขียนเกม 2 มิติ</p> <p>2D Game Programming</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>อุตสาหกรรมเกม 2 มิติ ทฤษฎีเกม หลักการออกแบบเกม 2 มิติ จิตวิทยาของการออกแบบเกม 2 มิติ กระบวนการในการพัฒนาเกม การออกแบบตัวละครและจัดวางองค์ประกอบสำหรับเกม พื้นฐานการเขียนเกม 2 มิติ การเขียนโปรแกรมเกมด้วยโปรแกรมประยุกต์ และภาษาแอสเซมบลี การเขียนเกมด้วยโปรแกรมแอสเซมบลี</p>	<p>4113209</p> <p>การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ</p> <p>2 Dimensions Game Design and Development</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>หลักการออกแบบและพัฒนาเกม 2 มิติ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ การออกแบบเกม การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก กระบวนการในการพัฒนาเกม พื้นฐานการเขียนคำสั่งสำหรับเกม Principles of 2 dimensions game design and development; types of computer games; game design; character design; background design; development 2 dimensions game with game engine; basic programming for game</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) คำอธิบายรายวิชาโดยตัดจิตวิทยาของการออกแบบเกมออก และเพิ่มการออกแบบฉากปรับภาษาที่ใช้ในการเขียนเกม ไม่ยึดติดกับภาษาใดภาษาหนึ่ง</p>
<p>4213103</p> <p>การเขียนเว็บและการต่อประสานคนกับเครื่อง</p> <p>Web Programming and Human Computer</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>พื้นฐานการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ การเขียนเว็บไซต์ด้วยภาษาเอชทีเอ็ม</p>	<p>4113210</p> <p>เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ</p> <p>Internet Technology and Web Development</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>การสื่อสารข้อมูลเบื้องต้น เทคโนโลยีเครือข่ายและอุปกรณ์ เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการ</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) รวมรายวิชา 4213103 และ 4213116 เป็น 1 รายวิชา</p> <p>(4) คำอธิบายรายวิชาโดยนำ</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>แอลไฟว์ การสร้างการติดต่อระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ การสร้างสรรค์กราฟิกในรูปแบบการโต้ตอบด้วยโปรแกรมประยุกต์ และภาษาแอคชั่นสคริปต์ การจัดส่วนแสดงผลและช่องหน้าต่าง การนำเสนอมีเดียเดียว การทดสอบการใช้งานเบื้องต้น</p>	<p>ประยุกต์ใช้งานบนอินเทอร์เน็ต ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์และเงินอิเล็กทรอนิกส์ ความมั่นคงของข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต หลักการออกแบบเว็บไซต์ การเขียนเว็บและการออกแบบเว็บ</p>	<p>ปรับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกันได้แก่ เทคโนโลยี เครือข่ายและอินเทอร์เน็ต การออกแบบและการเขียนเว็บ เพื่อให้</p>
<p>4213116 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและความมั่นคง Internet Technology and Security 3 (2-2-5) การสื่อสารข้อมูลเบื้องต้น อุปกรณ์และตัวกลางการสื่อสาร เทคโนโลยีของเครือข่ายเฉพาะที่และเครือข่ายบริเวณกว้าง ภาพรวมของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการประยุกต์ใช้งาน การให้บริการระหว่างเว็บ ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระบบการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ โปรโตคอลสำหรับการพิสูจน์ตัวจริง ลายเซ็นแบบดิจิทัล ความมั่นคงของข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต ระบบการตรวจหาผู้บุกรุก ระบบรักษาความปลอดภัย บทบาทหน้าที่ของบุคลากรเกี่ยวกับความมั่นคง วิทยาการรหัสลับ โครงสร้างพื้นฐานของกฎหมาย สาธารณะ ความมั่นคงพื้นฐานของเครือข่าย ความมั่นคงของการเข้าถึง</p>	<p>Introduction to communications; network technology and equipment; Internet technology and Internet applications; electronics business and electronics money; Internet data security; principles of website design; web programming and web design</p>	<p>ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
ระยะไกล ความมั่นคงของการส่ง ข่าวสารแบบไร้สายและการส่งสาร ทันที		
-	4113211 ภาพประกอบสำหรับดิจิทัลมีเดีย Illustration for Digital Media 3 (2-2-5) การตีความ แนวคิด การสื่อสาร การวาด ภาพประกอบ การออกแบบชุดสี การวาด และลงสีแบบดิจิทัล การจัดองค์ประกอบ Interpretation; concepts; illustration; color scheme design; digital illustration; composition	เพิ่มรายวิชาใหม่
4213105 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการพัฒนา เกม Artificial Intelligence for Game Development 3 (2-2-5) ขอบเขตและที่มาของปัญญาประดิษฐ์ ความรู้และการแทนความรู้ใน คอมพิวเตอร์ การแก้ปัญหา การ ค้นหา ฮิวลิสติก สถาปัตยกรรมในการ ตัดสินใจ ปัญญาประดิษฐ์เกี่ยวกับเกม การเรียนรู้	4113212 ปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence 3 (2-2-5) หลักปัญญาประดิษฐ์ ความรู้และการแทน ความรู้ในคอมพิวเตอร์ การแก้ปัญหา การ ค้นหา ฮิวลิสติก การเรียนรู้ ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกม Principles of artificial intelligence; knowledge and knowledge representation; problem solving; searching; heuristic; learning; artificial intelligence for game	(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชาโดยรวม เนื้อหาเน้นหัวข้อ หลัก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4100101 ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี English for Science and Technology 3 (2-2-5) ฝึกทักษะการอ่านงานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจากบทความ วารสาร สารคดี ตำรา เรียนรู้และเข้าใจ ความหมายของคำศัพท์ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ฝึกตีความ และสรุปความเนื้อหาที่อ่าน ทั้งการพูด และการเขียน</p>	<p>4113301 ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1 English for digital media 1 3 (2-2-5) ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ คำศัพท์ และ ศัพท์เทคนิคสำหรับงานดิจิทัลมีเดีย หลักการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ การวางแผน การเตรียมตัวสำหรับการพูด นำเสนอ และการนำเสนอแผนธุรกิจ English grammar; vocabularies and technical terms for digital media; principles of English listening and speaking; planning, preparation for presentation and pitching</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชาโดยปรับ เนื้อหาเพิ่มทักษะ การฟังและการพูด และให้ สอดคล้องกับงาน ด้านดิจิทัลมีเดีย</p>
<p>4213118 การเขียนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจและการพูดภาษาอังกฤษในที่สาธารณะ Business Writing and Public Speaking 3 (2-2-5) พื้นฐานการเขียนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ รูปแบบโครงสร้าง และกลไกในการเขียนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ไวยากรณ์และเครื่องหมายวรรคตอน การฝึกเขียนจดหมาย การเขียนประวัติการทำงานและจดหมายสมัครงาน การเขียนรายงานโครงการ และบทความวิจัย รูปแบบของการอ้างอิง เอกสารทางวิชาการ การออกเสียง ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน วิธีการพูด</p>	<p>4113302 ภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2 English for digital media 2 3 (2-2-5) การเขียนภาษาอังกฤษสำหรับงานดิจิทัลมีเดีย การเขียนจดหมาย อีเมล การสรุป บทคัดย่อ การเขียนบันทึกข้อความ คำศัพท์เกี่ยวกับธุรกิจด้านดิจิทัลมีเดีย English writing for digital media; letter, e-mail, summarize abstract and memo; vocabulary for digital media business</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชาโดยปรับ เนื้อหาเน้นทักษะ การเขียนให้ สอดคล้องกับงาน ด้านดิจิทัลมีเดีย</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
ภาษาอังกฤษ การออกสำเนียงชัดเจน การพูดได้จังหวะ ทักษะการนำเสนอ อุปกรณ์สื่อช่วยต่างๆ การใช้ท่าทาง ประกอบ การนำเสนอหน้าชั้น พื้นฐาน ในการอ่านและเข้าใจภาษาอังกฤษ		
4213110 การตัดต่อวิดีโอทัศน์และเสียง Sound and Video Editing 3 (2-2-5) หลักการตัดต่อภาพยนตร์เบื้องต้น ประโยชน์ของการตัดต่อในรูปแบบต่างๆ คุณสมบัติและมาตรฐานของ วิดีโอ ไฟล์วิดีโอ กระบวนการตัดต่อ วิดีโอ การใช้โปรแกรมตัดต่อ เบื้องต้น การจัดทำข้อความและเทคนิคพิเศษ ประกอบในงานตัดต่อวิดีโอ การ บันทึกลงเสียง การใส่เสียง ดนตรีและ เสียงประกอบ ตลอดจนการนำไฟล์ วิดีโอไปใช้งานในรูปแบบต่างๆ	4113303 การลำดับภาพและการตัดต่อดิจิทัลมีเดีย Digital Media Sequencing and Editing 3 (2-2-5) หลักการลำดับภาพและการตัดต่อสื่อด้วย ระบบดิจิทัล มาตรฐานไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ประยุกต์ด้านการตัดต่อ กระบวนการตัดต่อภาพในงานแอนิเมชัน เทคนิคการตัดต่อพิเศษในงานแอนิเมชัน เทคนิคการพากย์เสียงประกอบและการใส่ เสียงดนตรี การประยุกต์ใช้ในงานจริง Principles of digital media sequencing and editing; standard format of digital files; video editing software; video editing workflow in animation; special editing technique in animation; voice and sound technique; applying knowledge for real work	(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชาให้ สอดคล้องกับ ขั้นตอนหลังการ ผลิตงาน แอนิเมชัน
4213111 การทำภาพเคลื่อนไหวโดย คอมพิวเตอร์ Computer Animation 3 (2-2-5)	4113304 แอนิเมชัน 3 มิติ 3 Dimensions Animation 3 (2-2-5) การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติแบบ เสมือนจริง เทคนิคในการสร้างการ	(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบาย รายวิชาโดยปรับ ลดเรื่อง VFX เน้น สอนทักษะการ

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>การสร้างภาพเคลื่อนไหวสามมิติแบบเสมือนจริง เทคนิคพิเศษในการสร้าง การเคลื่อนที่ของวัตถุให้สัมพันธ์กับแรงกระทำต่อกันตามประเภทของวัตถุ การสร้างภาพการระเบิด การสร้างภาพการเคลื่อนไหวของตัวละคร การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ประกอบไปด้วย แรงแลม ทิศทาง และแรงโน้มถ่วง การสร้างเอฟเฟกต์ให้กับงานสามมิติ</p>	<p>เคลื่อนที่ของวัตถุให้สัมพันธ์กับแรงกระทำต่อกันตามประเภทของวัตถุ การวิเคราะห์ การเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตสำหรับการสร้างภาพการเคลื่อนไหวของตัวละคร การวิเคราะห์และการรวบรวมข้อมูลสำหรับการสร้างฉากแอนิเมชัน 3 มิติ</p> <p>Creating a virtual 3 dimensions animation; techniques to create a movement of an object relative to the force as well as the type of object; motion analysis of an organism to create an animated character; analysis and data collection for creating the 3 dimensions animation</p>	<p>ส ร ี า ง ก า ร เคลื่อนไหวของ แบบจำลอง 3 มิติ</p>
<p>4213113 การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ Shading Lighting and Rendering (SLR) 3 (2-2-5) พื้นฐานการสร้างพื้นผิววัตถุ การสร้างไฟ การควบคุมค่าการประมวลผลภาพ ทฤษฎีการจัดแสง หลักการวางตำแหน่งกล้อง องค์ประกอบภาพ</p>	<p>4113305 การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ Shading Lighting and Rendering 3 (2-2-5) พื้นฐานการสร้างพื้นผิววัตถุ การสร้างไฟ การควบคุมค่าการประมวลผลภาพ ทฤษฎีการจัดแสง หลักการวางตำแหน่งกล้อง องค์ประกอบภาพ</p> <p>Texturing, create lighting, render setting, lighting principles, camera position, and image composition</p>	<p>รหัสวิชา</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4213112</p> <p>เทคนิคพิเศษทางภาพ</p> <p>Visual Effect</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล การจัดวางองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล การประยุกต์ใช้เครื่องมือในการสร้างและปรับปรุงบรรยากาศสำหรับงานวีดิทัศน์ การตัดต่อภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ การประมวลผลภาพ ทฤษฎีการถ่ายวิดีโอและการบันทึกเสียงเบื้องต้น การตัดต่อและใส่เทคนิคพิเศษ การวิเคราะห์ภาพเคลื่อนไหวในการจัดวางองค์ประกอบ</p>	<p>4113306</p> <p>ไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค</p> <p>Dynamic and Visual Effect</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันและสื่อดิจิทัล การประยุกต์ใช้เครื่องมือในการสร้างและปรับปรุงบรรยากาศ การประมวลผลภาพ การตัดต่อและใส่เทคนิคพิเศษ</p> <p>Creating visual effect for moving picture and digital media using computer; apply knowledge to create and improve atmosphere; rendering, editing, compositing and visual effect</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) คำอธิบายรายวิชาโดยตัดเรื่องการจัดวางองค์ประกอบของสื่อดิจิทัล การตัดต่อภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ ทฤษฎีการถ่ายวิดีโอและการบันทึกเสียงเบื้องต้น ที่ทับซ้อนในรายวิชาอื่น</p>
<p>-</p>	<p>4113307</p> <p>เทคนิคการซ้อนภาพ</p> <p>Composition Technique</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>ทฤษฎีการซ้อนภาพ หลักการซ้อนภาพ เทคนิคการซ้อนภาพแบบโหนด การซ้อนภาพมัลติพาสจากโปรแกรมเรนเดอร์ การจัดแสงใหม่ให้ภาพ การแก้ไขสี การมาสก์ การติดตามวัตถุ การติดตามกล้อง</p> <p>Compositing theory, principles of compositing, node-base compositing techniques, multi-passes compositing technique, relighting, color correction, masking, object tracking, camera tracking</p>	<p>เพิ่มรายวิชาใหม่</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4213203</p> <p>การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ</p> <p>Script Writing and Storyboarding</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>หลักและวิธีการเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวิธีการเขียนบทภาพยนตร์ ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อเรื่อง การวางเค้าโครงเรื่องราว ฉาก องค์ประกอบภาพ ตัวละคร การเขียนบทภาพยนตร์ประเภทต่างๆ การพัฒนาเรื่องราวจากบทภาพยนตร์ เป็นสตอรี่บอร์ด ศัพท์เทคนิคและภาษา ของการกำกับภาพ รวมทั้งการเขียนภาษาเชิงสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการอธิบายการเปลี่ยนแปลงของภาพ</p>	<p>4113308</p> <p>การเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด</p> <p>Storytelling and Storyboarding</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>หลักการเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด การวางเค้าโครงเรื่องราว ฉาก องค์ประกอบภาพ ตัวละคร การเล่าเรื่องด้วยภาพ และการสร้างแอนิเมติกในงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน</p> <p>Fundamental of storytelling and storyboarding; story development theme, plot, scene layout and composition, characters; storytelling by images and animatic making for computer animation</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) คำอธิบายรายวิชาโดยรวม เนื้อหาเน้นหัวข้อหลัก และเพิ่มเนื้อหาการเล่าเรื่องเป็นพื้นฐานหลัก ในการสร้างสรรคงานแอนิเมชัน</p>
<p>4213205</p> <p>การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ</p> <p>3D Game Design and Development</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>พื้นฐานการเขียนโปรแกรมเกม ทฤษฎีเกม หลักการออกแบบเกม จิตวิทยาของการออกแบบเกม กระบวนการในการพัฒนาเกม เทคนิคกราฟิกในการพัฒนาเกม โดยใช้เกม เอนจินและ</p>	<p>4113309</p> <p>การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ</p> <p>3 Dimensions Game Design and Development</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>พื้นฐานการเขียนโปรแกรมเกม การออกแบบเกม กระบวนการพัฒนาเกม เทคนิคกราฟิกพัฒนาเกม เกมเอนจินและภาษาที่เหมาะสมในการเขียนเกม</p> <p>Principles of programming; game designing; game development process;</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชา โดยตัดทฤษฎีเกม จิตวิทยาของการออกแบบเกมออก เพื่อเน้นการปฏิบัติ</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
ภาษาที่เหมาะสมในการเขียนโปรแกรมเกม	graphic for game development; game engine and programming language	
-	4113310 โมชั่นแคปเจอร์ Motion Capture 3 (2-2-5) หลักการทำงานของโมชั่นแคปเจอร์ การเตรียมตัวละครสำหรับโมชั่นแคปเจอร์ การใส่ข้อต่อ การใส่พื้นผิวและลวดลาย การตั้งค่าตัวละครและอุปกรณ์ประกอบ การเปลี่ยนเป้าหมายการเคลื่อนไหวให้ตัวละคร การบันทึกเก็บค่าการเคลื่อนไหว การแก้ไขข้อมูลการเคลื่อนไหว Principles of motion capture; model preparation; joint placement and skin binding; shading and texturing; calibrating; retargeting; motion capture recording, data cleaning	เพิ่มรายวิชาใหม่
-	4113311 ความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน Virtual Reality and Augmented Reality 3 (2-2-5) หลักการความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน เครื่องมือพัฒนาความเป็นจริงเสมือน และการผสมความจริงเสมือน การ	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ออกแบบและสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การประยุกต์ใช้สำหรับงานแอนิเมชัน</p> <p>Principles of virtual reality and augmented reality; technology of virtual reality and augmented reality; tool for creating virtual reality and augmented reality; designing and creating visual environment; applying virtual reality and augmented reality for animation</p>	
-	<p>4113312</p> <p>โมชั่นกราฟิก</p> <p>Motion Graphic</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>หลักการของกราฟิกเคลื่อนไหว พื้นฐานการจัดองค์ประกอบสำหรับงานกราฟิกเคลื่อนไหว ทฤษฎีสี การใช้งานซอฟต์แวร์ในการออกแบบโมชั่นกราฟิก พื้นฐานเกี่ยวกับโพลีกอน การปั้นแบบจำลอง การจัดแสง ริกกิ้ง การกำหนดพื้นผิวบนวัสดุ การทำภาพเคลื่อนไหว และการประมวลผลภาพ</p> <p>Principles of motion graphic; basic of compositing for motion graphic; theory of color; using motion graphic design software; basic of polygon, sculpting, texturing, lighting, rigging, material; animate and render</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
-	<p>4113313</p> <p>การออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่</p> <p>Mobile Games Design and Development</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>อุตสาหกรรมเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ประเภทของเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ทฤษฎีเกม การออกแบบเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ กระบวนการในการพัฒนาเกม การออกแบบตัวละคร และจัดวางองค์ประกอบสำหรับเกม พื้นฐานการเขียนโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่</p> <p>Mobile game industry; type of mobile game; game theory; mobile game design; game development process; character design; game design composition; basic mobile game programming</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
<p>4213212</p> <p>คอมพิวเตอร์ช่วยงานออกแบบและผลิต</p> <p>Computer Aided Design and Manufacturing</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>หลักการและทฤษฎีในการออกแบบคณิตศาสตร์ทางด้านกราฟิก การจำลองการออกแบบ การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์สำหรับงานผลิต เครื่องจักรช่วยผลิตอัตโนมัติ การ</p>	<p>4113314</p> <p>คอมพิวเตอร์ช่วยงานออกแบบและผลิต</p> <p>Computer Aided Design and Manufacturing</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>หลักการคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ การจำลองวัตถุจากการออกแบบ คำสั่งในการทำงาน การกำหนดระบบหน่วยวัด เครื่องมือการสร้างรูปร่าง เครื่องมือการสร้างแบบจำลอง การตรวจและประเมินแบบ</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชาโดยเพิ่มการเรียนรู้ในส่วนของการสร้างวัตถุ</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
โปรแกรมจีไค์ดบนเครื่องจักรชนิดสามแกน	Principles of computer aided design; modeling objects; graphical user interface; unit set up; shape tools; modeling tools; design review and evaluation	
<p>4213216</p> <p>การประมวลผลข้อมูลภาพแบบดิจิทัล</p> <p>Digital Image Processing</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>ภาพดิจิทัลและคุณสมบัติของภาพรูปแบบเพิ่มข้อมูลภาพดิจิทัล การเห็นภาพ หลักการและขั้นตอนวิธีสำหรับการวิเคราะห์ภาพ การกรองและการแยกแยะคุณลักษณะ การวิเคราะห์สัญญาณไม่ต่อเนื่อง การชักตัวอย่าง การแปลงภาพ การปรับปรุงภาพให้ดีขึ้น การตรวจหาขอบและการตัดแยกตามพื้นที่ การสกัดลักษณะที่สำคัญ การรู้จำวัตถุ</p>	<p>4113315</p> <p>การประมวลผลข้อมูลภาพแบบดิจิทัล</p> <p>Digital Image Processing</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>ภาพดิจิทัลและคุณสมบัติของภาพ หลักการและขั้นตอนวิธีสำหรับการวิเคราะห์ภาพ การกรองและการแยกแยะคุณลักษณะ การแปลงภาพ การปรับปรุงภาพ การตรวจหาขอบ การรู้จำวัตถุ</p> <p>Digital image and properties; principles and algorithm for image analysis; image filtering and feature extraction; image transformation; image enhancement; edge detection; pattern recognition</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชาโดยรวม เนื้อหาเน้นหัวข้อหลัก</p>
-	<p>4113316</p> <p>การออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน</p> <p>Sound Design for Animation</p> <p>3(2-2-5)</p> <p>ความสำคัญของเสียง ทฤษฎีเสียง แนวความคิดในการออกแบบเสียง กระบวนการผลิตเสียง เสียงพื้นฐานที่สำคัญ เสียงดนตรี เสียงเอฟเฟค เสียงพูด เทคนิคการสร้างเสียงที่ใช้ในงานแอนิเมชัน</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	The importance of sound; sound theory; sound design concepts; variety sound elements: music, sound effects, and vocal; production techniques used in producing sound for animation	
-	<p>4113401 การจัดการการผลิตแอนิเมชัน Animation Production Management 3 (2-2-5)</p> <p>ลักษณะการจัดการของกระบวนการผลิตแอนิเมชัน เศรษฐศาสตร์ของธุรกิจแอนิเมชัน อุปสงค์และอุปทานของธุรกิจแอนิเมชันโดยรวม กระบวนการผลิตตามลำดับขั้นตอนตั้งแต่การพัฒนาจนถึงกระบวนการหลังการผลิต และการสัมมนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย</p> <p>Aspects of managing an animation production; economics of the animation business; demand and supply of the global animation industry; production process and pipeline from development to postproduction; seminar in digital media technology</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4213114</p> <p>โครงการระดับปริญญาตรี 1</p> <p>Senior Project 1</p> <p>3 (0-6-3)</p> <p>จัดทำโครงการระดับปริญญาตรีทางด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดีย ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เขียนเค้าโครง เพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ภายใต้ความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา</p>	<p>4113402</p> <p>โครงการระดับปริญญาตรี</p> <p>Senior Project</p> <p>3 (0-6-3)</p> <p>การจัดทำโครงการระดับปริญญาตรีทางด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ค้นคว้า ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เขียนเค้าโครง พัฒนา ผลงานภายใต้ความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา จัดทำโครงการ จัดทำรูปเล่มและนำเสนอ</p> <p>The senior project of animation and digital media; researching; creating story; pre-production, production and post-production; thesis presentation; thesis documentation</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) คำอธิบายรายวิชาโดยรวม รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี 1 และ วิชาโครงการระดับปริญญาตรี 2 เป็น 1 รายวิชา เพื่อความต่อเนื่องของการผลิตผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย</p>
<p>4213115</p> <p>โครงการระดับปริญญาตรี 2</p> <p>Senior Project 2</p> <p>3 (0-6-3)</p> <p>พัฒนาโครงการระดับปริญญาตรีทางด้าน แอนิเมชันและมัลติมีเดียตามเค้าโครงที่เสนอผ่านแล้วในรายวิชา 4213114 โครงการระดับปริญญาตรี 1 นำเสนอต่อคณะกรรมการ และจัดทำรูปเล่มบัณฑิตนิพนธ์ด้านงานวิจัย/งานสร้างสรรค์</p>		
<p>4213120</p> <p>จรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายคอมพิวเตอร์</p> <p>Ethic and Law for Computer Career</p> <p>3 (2-2-5)</p> <p>การใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศภายใต้ขอบเขตของจริยธรรม สังคม จรรยาบรรณ และกฎหมาย รูปแบบ</p>	<p>4113403</p> <p>จรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายคอมพิวเตอร์</p> <p>Ethic and Law for Computer Career</p> <p>3 (3-0-6)</p> <p>การใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศภายใต้ขอบเขตของจริยธรรมและกฎหมาย กฎหมายลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ทรัพย์สินทาง</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชาโดยเน้นจรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับสื่อแอนิเมชัน</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>ของการกระทำความผิด การตรวจพิสูจน์หลักฐาน กฎหมายลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ความลับทางการค้า เครื่องหมายทางการค้า กฎหมายที่ใช้ควบคุมสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีการเข้ารหัส รูปแบบและแนวทางป้องกัน การฉ้อโกง การให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของไอทีดี และการคุ้มครองความเป็นส่วนตัว ผลกระทบของคอมพิวเตอร์ต่อสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม จรรยาบรรณในการผลิตหรือพัฒนาสื่อแอนิเมชัน มัลติมีเดีย และเกมคอมพิวเตอร์</p>	<p>ปัญญา ความลับทางการค้า เครื่องหมายทางการค้า กฎหมายที่ใช้ควบคุมสารสนเทศ กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบและแนวทางป้องกันการฉ้อโกง จรรยาบรรณในการผลิตแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย</p> <p>Computing and information within the scope of ethics and law; copyright; patent; intellectual property; trademarks; using the laws control Information; electronic transaction law; cheating patterns and prevention; ethics in the production or development of animation and digital media</p>	
<p>4213122 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Field Experience 3 (300) ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้าน แอนิเมชันและมัลติมีเดีย ในองค์กร หน่วยงานหรือสถานประกอบการ ธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์ในอาชีพ และจัดทำบัณฑิตนิพนธ์ด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</p>	<p>4113404 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Internship in Animation and Digital Media 3 (300) ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียในองค์กร หน่วยงานหรือสถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์ในอาชีพ จัดทำรูปเล่มและนำเสนอ</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) คำอธิบายรายวิชาโดยเน้นการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2555	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	สิ่งที่ปรับปรุง
	Animation and digital media of field experience in organization, department or suitable working places for having the knowledge skills opinion and field experience; thesis presentation; thesis documentation	

ภาคผนวก ง

ระเบียบ ข้อบังคับ และประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาระดับปริญญาตรี

พ.ศ. ๒๕๕๐

.....

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ สภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ ข้อบังคับสภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐ ”

ข้อ ๒ บรรดาข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศใดที่ขัดกับข้อบังคับนี้ ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๓ ให้ใช้ข้อบังคับนี้สำหรับนิสิต นักศึกษา ที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๕๐ เป็นต้นไป

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“ มหาวิทยาลัย ” หมายถึง มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

“ สภา ” หมายถึง สภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

“ อธิการบดี ” หมายถึง อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

“ นิสิต ” หมายถึง ผู้ที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยเต็มเวลา

“ นักศึกษา ” หมายถึง ผู้ที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่เต็มเวลาหรือตามโครงการอื่น

ใดที่ไม่ใช่นิสิต

ข้อ ๕ ให้มีการประเมินผลการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรเป็น ๒ ระบบ ดังนี้

(๑) ระบบค่าระดับคะแนน แบ่งเป็น ๘ ระดับ

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม	๔.๐
B+	ดีมาก	๓.๕
B	ดี	๓.๐
C+	ดีพอใช้	๒.๕
C	พอใช้	๒.๐
D+	อ่อน	๑.๕

D	อ่อนมาก	๑.๐
E	ตก	๐.๐

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่เรียนตามหลักสูตรในรายวิชาที่มีการลงทะเบียนและนับหน่วยกิตในการจบ ค่าระดับคะแนนที่ถือว่าสอบได้ตามระบบนี้ ต้องไม่ต่ำกว่า “D” ถ้านิสิต นักศึกษาได้ค่า

ระดับคะแนน ‘E’ ต้องลงทะเบียนเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้ หรือเข้ารับการฝึกอบรมในเนื้อหาวิชาที่เทียบได้กับมาตรฐานรายวิชานั้นๆ แทนการลงทะเบียนเรียนใหม่ การฝึกอบรมแทนการลงทะเบียนใหม่ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย แล้วให้เปลี่ยนค่าระดับคะแนนวิชาที่สอบตกนั้นเป็น “PS” กรณีวิชาเลือกถ้าได้ค่าระดับคะแนน “ E “ สามารถเปลี่ยนไปลงทะเบียนและเรียนรายวิชาอื่นแทนได้

ส่วนการประเมินรายวิชาการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพและรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ถ้าได้ค่าระดับคะแนนต่ำกว่า “ C “ ถือว่าสอบตก นิสิต นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนใหม่

(๒) ระบบไม่มีค่าระดับคะแนน กำหนดสัญลักษณ์การประเมิน ดังนี้

ระดับการประเมิน	ความหมายของการประเมิน
PD (Pass with Distinction)	ผ่านดีเยี่ยม
P (Pass)	ผ่าน
F (Fail)	ไม่ผ่าน

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่หลักสูตรบังคับให้เรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะและรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้เรียนเพิ่ม

รายวิชาที่ได้ผลการประเมินเป็น “ F “ นิสิต นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนและเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้ หรือให้เข้ารับการฝึกอบรมแทนจนกว่าจะสอบผ่าน

ข้อ ๖ สัญลักษณ์อื่น ๆ มีดังนี้

Au (Audit) ใช้สำหรับการลงทะเบียนเพื่อร่วมฟัง โดยไม่นับหน่วยกิต

W (Withdraw) ใช้สำหรับการบันทึกกรณีดังต่อไปนี้

(๑) นิสิต นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ยกเลิกรายวิชาเรียนนั้นก่อนกำหนดสอบปลายภาคไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์

(๒) นิสิต นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการเรียนในภาคเรียนนั้น

(๓) นิสิต นักศึกษาถูกสั่งให้พักการเรียนหลังจากลงทะเบียนในภาคเรียนนั้น

แล้ว

(๔) รายวิชาเลือกที่ได้รับการอนุมัติให้ไปเรียนวิชาอื่นแทน

PS (Pass with Satisfaction) ใช้สำหรับการบันทึกรายวิชาที่ได้รับค่าระดับคะแนน “ E “ ให้สามารถลงทะเบียนเรียนใหม่ได้ แล้วให้เปลี่ยนค่าระดับคะแนนนั้น เป็น “ PS “

I (Incomplete) ใช้สำหรับบันทึกการประเมินที่ไม่สมบูรณ์ในรายวิชาที่นักศึกษายังทำงานไม่เสร็จเมื่อสิ้นภาคเรียน หรือขาดสอบ นิสิต นักศึกษาที่ได้ “ I “ ต้องดำเนินการขอรับการประเมิน เพื่อเปลี่ยนระดับคะแนนให้เสร็จสิ้นภายในภาคเรียนถัดไป

ข้อ ๗ รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นการเรียน ตามระเบียบเกี่ยวกับการยกเว้นการเรียนให้ผลการประเมินเป็น “P“

ข้อ ๘ การลงทะเบียนเรียนให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

สำหรับการลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต หรือตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๙ นิสิต นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรี (๒ ปีหลังอนุปริญญา) จะลงทะเบียนรายวิชาที่ซ้ำหรือรายวิชาเทียบเท่ากับรายวิชาที่เคยศึกษามาแล้วในระดับอนุปริญญาไม่ได้ หากลงทะเบียนซ้ำให้เว้นการนับหน่วยกิต เพื่อพิจารณาวิชาเรียนครบตามหลักสูตรที่กำลังศึกษาอยู่ ยกเว้นรายวิชาที่เคยสอบได้มาแล้วเกิน ๑๐ ปี นับตั้งแต่ภาคเรียนที่สอบได้ ในรายวิชานั้นถึงวันที่เข้าศึกษาตามหลักสูตรที่กำลังศึกษาอยู่ให้เรียนซ้ำได้

ข้อ ๑๐ การหาระดับคะแนนเฉลี่ย

(๑) ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาคและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ให้คิดเป็นเลขทศนิยม ๒ ตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ สำหรับรายวิชาที่มีผลการเรียน “ I “ ยังไม่นำหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย

(๒) กรณีสอบตก ต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำหรือเปลี่ยนไปเรียนวิชาอื่น ไม่ต้องนับหน่วยกิตที่สอบตกเป็นตัวหารเฉลี่ย

(๓) กรณีที่นิสิต นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำกับวิชาที่สอบได้แล้ว หรือเรียนรายวิชาที่ระบุไว้ในหลักสูตรเทียบเท่า ให้นำหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยเฉพาะรายวิชาที่เรียนครั้งสุดท้ายเท่านั้น แล้วให้เปลี่ยนรายวิชาที่เรียนซ้ำนั้น ให้ได้รับผลการเรียนเป็น “ Au ”

ข้อ ๑๑ ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกข้อ ดังนี้

(๑) มีความประพฤติดี

(๒) สอบได้รายวิชาต่าง ๆ ครบตามหลักสูตร รวมทั้งรายวิชาที่สภากำหนดให้เรียนเพิ่ม

(๓) ได้ระดับค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

(๔) มีเวลาเรียนไม่ต่ำกว่า ๔ ภาคการศึกษาปกติ ในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๒ ปี ไม่ต่ำกว่า ๖ ภาคเรียนปกติ ในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๔ ปี และไม่ต่ำกว่า ๘ ภาคการศึกษาปกติ ในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๕ ปี

(๕) มีสภาพเป็นนิสิต ไม่เกิน ๔ ปีการศึกษา ติดต่อกันในกรณีเรียนหลักสูตร ๒ ปี ไม่เกิน ๘ ปีการศึกษา ติดต่อกันในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๔ ปี และไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษาติดต่อกัน ในกรณีเรียนหลักสูตร ๕ ปี

สำหรับนักศึกษาภาคพิเศษ (ลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา) มีเวลาเรียนไม่ต่ำกว่า ๘ ภาคการศึกษาปกติในกรณีเรียนหลักสูตร ๒ ปี และไม่ต่ำกว่า ๑๔ ภาคการศึกษาปกติ ในกรณีเรียนหลักสูตร ๔ ปี และมีสภาพการเป็นนักศึกษาไม่เกิน ๖ ปีการศึกษา ในกรณีเรียนหลักสูตร ๒ ปี ไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา ในกรณีเรียนหลักสูตร ๔ ปี และไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษา ในกรณีเรียนหลักสูตร ๕ ปี

ทั้งนี้ ยกเว้นโครงการพิเศษที่จัดการศึกษานอกที่ตั้งให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยว่าด้วยโครงการนั้น ๆ

ข้อ ๑๒ การพ้นสภาพการเป็นนิสิต นักศึกษา

นิสิต จะพ้นสภาพการเป็นนิสิต เมื่ออยู่ในเกณฑ์ข้อใดข้อหนึ่งดังต่อไปนี้

(๑) ผลการเรียนได้ระดับค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๖๐ เมื่อสิ้นภาคเรียนปกติ ภาคเรียนที่ ๒ นับตั้งแต่เริ่มเข้าเรียน

(๒) ผลการประเมินได้ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ ในภาคเรียนปกติ ภาคเรียนที่ ๔ ที่ ๖ ที่ ๘ ที่ ๑๐ ที่ ๑๒ และที่ ๑๔ นับตั้งแต่เริ่มเข้าเรียน

(๓) นิสิตลงทะเบียนเรียนครบหลักสูตรกำหนด แต่ยังไม่ได้ค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐

(๔) มีสภาพเป็นนิสิตครบ ๔ ปี ติดต่อกันในกรณีที่เรียนหลักสูตร ๒ ปี และครบ ๘ ปีติดต่อกัน ในกรณีเรียนหลักสูตร ๔ ปี และครบ ๑๐ ปี ติดต่อกันในกรณีเรียนหลักสูตร ๕ ปี และขาดคุณสมบัติตามข้อ ๑๐.๓ ในการเป็นผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

สำหรับนักศึกษาภาคพิเศษ จะพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา เมื่อผลการประเมินได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นภาคเรียนที่ ๔ กรณีหลักสูตร ๒ ปี และเมื่อสิ้นภาคเรียนที่ ๘ กรณีเรียนหลักสูตร ๔ ปี หรือนักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามหลักสูตรกำหนด แต่ยังไม่ได้ระดับคะแนนสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ ได้ระดับคะแนนต่ำกว่า “ C “ ในรายวิชาการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพการนับจำนวนภาคเรียนให้นับตั้งแต่เริ่มเข้าเรียน

ข้อ ๑๓ เมื่อนิสิต นักศึกษาเข้าเรียนได้จำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแล้ว และได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๘๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ให้เลือกเรียนรายวิชาเพิ่มเติม เพื่อทำค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ถึง ๒.๐๐ ทั้งนี้ต้องอยู่ในระยะเวลาที่กำหนดตามข้อ ๑๑.๕ หรือตามระยะเวลาที่กำหนดสภาพการเป็นนักศึกษาของโครงการจัดการศึกษาภาคพิเศษ นั้น ๆ

ข้อ ๑๔ นิสิต นักศึกษาที่ทุจริต หรือร่วมทุจริตในการสอบรายวิชาใด ให้นักศึกษาผู้นั้นได้รับผลการเรียน “ E “ หรือ “ F “ ตามระบบการประเมินผลการเรียนในรายวิชานั้น และมหาวิทยาลัยพิจารณาโทษตามควรแก่กรณี

ข้อ ๑๕ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจะได้รับเกียรตินิยม ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(๑) ระดับปริญญาตรี (หลักสูตร ๔ ปี) เมื่อครบตามหลักสูตรแล้ว ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง ถ้าได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ แต่ไม่ถึง ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

(๒) ระดับปริญญาตรี (หลังอนุปริญญา) ต้องได้รับค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับอนุปริญญา หรือเทียบเท่าไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ และเรียนครบหลักสูตรโดยได้รับค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม จากการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง ถ้าได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากสถาบันเดิม และมหาวิทยาลัยนี้ไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ แต่ไม่ถึง ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

(๓) สอบได้ในรายวิชาใดๆ ไม่ต่ำกว่า “ C ” หรือ ไม่ได้ “ PS ” ตามระบบค่าระดับคะแนน หรือไม่ได้ “ F “ ตามระบบไม่มีค่าระดับคะแนน

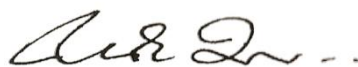
สำหรับผู้ที่ได้รับค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง แต่มีรายวิชาที่สอบได้ค่าระดับคะแนน “ D ” ให้ได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

(๔) นิสิต มีเวลาเรียนไม่เกิน ๔ ภาคเรียนปกติ สำหรับหลักสูตร ๒ ปี ไม่เกิน ๘ ภาคเรียนปกติ สำหรับหลักสูตร ๔ ปี และไม่เกิน ๑๐ ภาคเรียนปกติสำหรับหลักสูตร ๕ ปี

นักศึกษาภาคพิเศษ มีเวลาเรียนไม่เกิน ๘ ภาคเรียน สำหรับหลักสูตร ๒ ปีและไม่เกิน ๑๔ ภาคเรียน สำหรับหลักสูตร ๔ ปี

ข้อ ๑๖ ให้อธิการบดีรักษาการให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้ และเป็นผู้ชี้ขาดในกรณีที่มีปัญหาจากการใช้ข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๔ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๐



(ศาสตราจารย์พรชัย มาตั้งคสมบัติ)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
เรื่องแนวปฏิบัติ ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ว่าด้วยการประเมินผลการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐

เพื่อให้การประเมินผลการศึกษาสำหรับนิสิต นักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยจึงกำหนดให้มีแนวปฏิบัติดังนี้

๑. แนวปฏิบัตินี้ใช้สำหรับนิสิต นักศึกษาระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ทั้งภาคปกติและภาคพิเศษ

๒. การมีสิทธิ์สอบปลายภาคเรียน ต้องอยู่ในเกณฑ์ต่อไปนี้

๒.๑ มีเวลาเรียนในรายวิชานั้น ๆ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด

๒.๒ ในกรณีที่มีเวลาเรียนในรายวิชาใดน้อยกว่า ๘๐ แต่ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ประจำวิชา

๒.๓ ในกรณีที่มีเวลาเรียนในรายวิชาใดน้อยกว่าร้อยละ ๖๐ จะไม่มีสิทธิ์สอบในรายวิชานั้น

๒.๔ ผู้ไม่มีสิทธิ์สอบปลายภาคเรียนจะได้รับการพิจารณาผลการเรียนเป็น “ E “

ผู้มีสิทธิ์สอบแต่ขาดสอบปลายภาคเรียน การพิจารณาให้มีสิทธิ์สอบให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ประจำวิชา หรือ คณะกรรมการบริหารหลักสูตร

๓. ระบบการประเมินผลการศึกษา ให้มีการประเมินผลการเรียนรายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรเป็น ๒ ระบบ ดังนี้

๓.๑ ระบบค่าระดับคะแนนแบ่งเป็น ๘ ระดับ

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับ
คะแนน		
A	ดีเยี่ยม	๔.๐
B+	ดีมาก	๓.๕
B	ดี	๓.๐
C+	ดีพอใช้	๒.๕
C	พอใช้	๒.๐

D+	อ่อน	๑.๕
D	อ่อนมาก	๑.๐
E	ตก	๐.๐

ระบบนี้ใช้สำหรับประเมินรายวิชาที่เรียนตามหลักสูตรในรายวิชาที่มีการลงทะเบียน และนับหน่วยกิต ระดับคะแนนที่ถือว่าสอบได้ตามระบบนี้ ต้องไม่ต่ำกว่า “D” ถ้าได้ระดับคะแนนในรายวิชาใดเป็น “E” ต้องลงทะเบียนเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้ ยกเว้นรายวิชาเลือก ถ้าได้ระดับคะแนน “E” สามารถเปลี่ยนแปลงไปลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่นที่อยู่ในหมวดและกลุ่มเดียวกันแทนได้

การลงทะเบียนเรียนใหม่ในรายวิชาเดิม ที่ได้ระดับคะแนน “E” ให้เปลี่ยนค่าระดับคะแนนวิชาที่สอบตกนั้นเป็น "PS"

การประเมินรายวิชาการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ถ้าได้ระดับคะแนนต่ำกว่า “C” ถือว่าสอบตก นิสิต นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนและฝึกประสบการณ์ใหม่

๓.๒ ระบบไม่มีค่าระดับคะแนน กำหนดสัญลักษณ์การประเมิน ดังนี้

ระดับการประเมิน	ความหมายของผลการประเมิน
PD (Pass with Distinction)	ผ่านดีเยี่ยม
P (Pass)	ผ่าน
F (Fail)	ไม่ผ่าน

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่หลักสูตรบังคับให้เรียนเพิ่ม ตามข้อกำหนดเฉพาะและรายวิชาที่สภาประจำสถาบันกำหนดให้เรียนเพิ่ม รายวิชาที่ได้ผลการประเมินเป็น “F” นิสิต นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนและเรียนใหม่จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมิน

๓.๓ สัญลักษณ์อื่น ๆ มีดังนี้

Au (Audit) ใช้สำหรับการบันทึกกรณีดังต่อไปนี้

(๑) สำหรับการลงทะเบียนเพื่อร่วมฟัง โดยไม่นับหน่วยกิต

(๒) การปรับผลการเรียนของรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนผิดเงื่อนไขตามหลักสูตร

เช่น การลงทะเบียนเรียนผิดลำดับวิชาในในกลุ่มบุพวิชา

W (Withdraw) ใช้สำหรับการบันทึกกรณีดังต่อไปนี้

(๑) นิสิต นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ยกเลิกรายวิชาเรียนเมื่อพ้นกำหนดเพิ่ม-ถอน ก่อนกำหนดสอบปลายภาคไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์

(๒) นิสิต นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการเรียนในภาคเรียนนั้น

(๓) นิสิต นักศึกษาถูกสั่งให้พักการเรียนหลังจากลงทะเบียนในภาคเรียนนั้นแล้ว

(๔) รายวิชาเลือกที่ได้รับการอนุมัติให้ไปเรียนวิชาอื่นแทน

PS (Pass with Satisfaction) ใช้สำหรับการบันทึกรายวิชาที่ได้รับค่าระดับคะแนน "E" ให้สามารถลงทะเบียนเรียนใหม่ได้ แล้วให้เปลี่ยนค่าระดับคะแนนนั้น เป็น "PS"

I (Incomplete) ใช้สำหรับบันทึกการประเมินผลการเรียนที่ไม่สมบูรณ์ในรายวิชาที่นิสิต นักศึกษายังทำงานไม่เสร็จเมื่อสิ้นภาคเรียน หรือขาดสอบ นิสิตนักศึกษาที่ได้ "I" ต้องดำเนินการขอรับการประเมิน เพื่อเปลี่ยนระดับคะแนนให้เสร็จสิ้นภายในภาคเรียนถัดไป

นิสิต นักศึกษา ที่ได้รับผลการประเมินเป็น "I" หากไม่มาติดต่อเพื่อขอรับการแก้ไข ภายในหนึ่งภาคการเรียนนับจากการลงทะเบียนในรายวิชาที่เป็น "I" นั้น ให้อาจารย์ผู้สอนส่งคะแนนและประเมินผลการเรียนจากคะแนนที่มีอยู่เมื่อสิ้นภาคเรียนดังกล่าว เพื่อส่งค่าระดับคะแนนมาสาขาวิชา คณะ และสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ตามลำดับ

นิสิต นักศึกษาที่ยังทำงานไม่เสร็จสิ้นภาคเรียน ให้โดยให้นิสิต นักศึกษาติดต่อที่อาจารย์ผู้สอน

๔. การนับภาคเรียน ให้นับรวมภาคเรียนที่มีการลงทะเบียน หรือ การลาพักการเรียน หรือ การขอคืนสภาพการศึกษา เช่น

ภาคปกติ นิสิต เริ่มเข้าศึกษาชั้นปีที่ ๑

ภาคเรียนที่ ๑ ลงทะเบียนเรียน

ภาคเรียนที่ ๒ ลาพักการเรียน

ชั้นปีที่ ๒

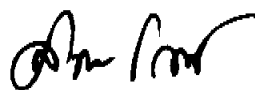
ภาคเรียนที่ ๑ ขอคืนสภาพการศึกษา

ภาคเรียนที่ ๒ ลงทะเบียนเรียน

ให้นับว่ามีสภาพการเป็นนิสิต นักศึกษา รวม ๔ ภาคเรียน

๕. ให้อธิการบดีเป็นผู้ชี้ขาดในกรณีที่เกิดปัญหาเกี่ยวกับประกาศนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๗ กรกฎาคม พ.ศ.๒๕๕๘



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลินดา เกณฑ์มา)

รักษาราชการแทนอธิการบดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
เรื่อง กำหนดเกณฑ์การลงทะเบียนเรียนหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘

.....

ด้วยเป็นการสมควรปรับปรุงเกณฑ์การลงทะเบียนเรียนระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่ใช้ในปัจจุบันให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น เพื่อให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘ และความเห็นชอบของที่ประชุมคณบดี ครั้งที่ ๖/๒๕๕๘ วาระที่ ๕.๓ วันที่ ๓๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๘ และอธิการบดี อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๗ และ ๓๑ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ให้ออกประกาศเกี่ยวกับเกณฑ์การลงทะเบียนเรียน หลักสูตรระดับปริญญาตรี ดังต่อไปนี้

๑. ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยานี้ เรียกว่า “กำหนดเกณฑ์การลงทะเบียนเรียนหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘”

๒. ให้ยกเลิกประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เรื่องกำหนดเกณฑ์การลงทะเบียนเรียนหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๑ ประกาศ ณ วันที่ ๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๒

๓. ให้ใช้ประกาศนี้ สำหรับการลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรระดับปริญญาตรีทุกหลักสูตรของมหาวิทยาลัย สำหรับการลงทะเบียนเรียนตั้งแต่ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๕๘ เป็นต้นไป ตามรายละเอียดที่กำหนด ดังนี้

๓.๑ ภาคปกติ (สำหรับการลงทะเบียนเรียนปกติ)

๑) การลงทะเบียน นิสิตภาคปกติ ให้ลงทะเบียนเรียนได้ รวมทั้งสิ้นไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติ

๒) การเรียนสมทบภาค กศ.พ. นิสิตภาคปกติ สามารถลงทะเบียนเรียนได้ในแต่ละภาคการศึกษาปกติได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต (ภาคการศึกษาที่ ๑ และ ๒) ทั้งนี้ต้องมีจำนวนหน่วยกิต รวมทั้งสองประเภทไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต

สำหรับนิสิต ภาคปกติ ที่เรียนสมทบภาค กศ.พ. ในภาคเรียนฤดูร้อนได้ ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- กำลังศึกษาอยู่เป็นปีการศึกษาที่ ๓ เป็นต้นไปนับแต่วันเข้าเรียน
- ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

๓) การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ นิสิตภาคปกติ สามารถลงทะเบียนเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพได้ในชั้นปีที่ ๓ เป็นต้นไป สำหรับหลักสูตร ๔ ปี และชั้นปีที่ ๔ เป็นต้นไป สำหรับหลักสูตร ๕

ปี และสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่นได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิตในภาคเรียนปกติ และสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่นได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ในภาคเรียนฤดูร้อน

ทั้งนี้การลงทะเบียนเรียนดังกล่าว ต้องเป็นไปตามเกณฑ์การประเมินผลการสำเร็จการศึกษาเกี่ยวกับคุณสมบัติของผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

๓.๒ ภาค กศ.พ. (สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา)

ให้ลงทะเบียนเรียนได้ ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

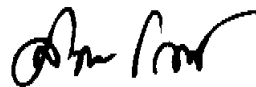
สำหรับระยะเวลาการสำเร็จการศึกษา พิจารณาได้ ดังนี้

หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๖ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๑๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต ปริญญาตรี (๕ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๐ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๑๗ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๔. กรณีนิสิต นักศึกษาจะขอลงทะเบียนเรียนนอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในประกาศนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของอธิการบดี

ประกาศ ณ วันที่ ๒๗ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๕๘



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลินดา เกณฑ์มา)

รักษาราชการแทนอธิการบดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



**ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ว่าด้วยการโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน และการยกเว้นการเรียนรายวิชา
พ.ศ. ๒๕๕๙**

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๕๗ สภามหาวิทยาลัยจึงวางระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบสภามหาวิทยาลัยบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ว่าด้วยการโอนหรือเทียบโอนผลการเรียนและการยกเว้นการเรียนรายวิชา พ.ศ. ๒๕๕๙”

ข้อ ๒ ให้ใช้ระเบียบนี้สำหรับนิสิตนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๕๙ เป็นต้นไป
บรรดาระเบียบ คำสั่ง หรือข้อบังคับอื่นใดที่เกี่ยวกับการโอนหรือเทียบโอนผลการเรียนและการยกเว้นการเรียนรายวิชา ซึ่งขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๓ ในระเบียบนี้
“**นิสิต**” หมายความว่า ผู้ที่ศึกษาเต็มเวลาในวันทำการปกติของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

“**นักศึกษา**” หมายความว่า ผู้ที่ศึกษา อบรม ตามโครงการต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย

“**การโอนผลการเรียน**” หมายความว่า การนำหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนของทุกรายวิชาที่เคยศึกษาจากหลักสูตรของมหาวิทยาลัยมาใช้ โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

“**การเทียบโอนผลการเรียน**” หมายความว่า การนำหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนของรายวิชาที่เคยศึกษาจากหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาอื่นมาใช้ โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

“**การยกเว้นการเรียน**” หมายความว่า การนำหน่วยกิตของรายวิชาจากหลักสูตรของมหาวิทยาลัยหรือหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่เคยศึกษามาแล้วซึ่งมีเนื้อหาสาระความยากง่ายเทียบได้ไม่น้อยกว่าสามในสี่ ของรายวิชาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยและอยู่ในระดับเดียวกันมาใช้ โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

“**การประเมินเทียบความรู้และประสบการณ์**” หมายความว่า การนำความรู้และประสบการณ์จากการ ศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอบรม หรือประสบการณ์การทำงาน มาขอประเมินเทียบกับรายวิชาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย เพื่อขอยกเว้นไม่ต้องเรียนรายวิชานั้นอีก

“**สถาบันอุดมศึกษา**” หมายความว่า สถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนในระดับหลังมัธยมศึกษาตอนปลาย หลักสูตรไม่ต่ำกว่าอนุปริญญาหรือเทียบเท่าที่คณะกรรมการการอุดมศึกษารับรอง

“**มหาวิทยาลัย**” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

“**อธิการบดี**” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ข้อ ๔ รายวิชาที่จะโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน หรือยกเว้นการเรียน ต้องสอบได้หรือเคยศึกษา ฝึกอบรมมาแล้วไม่เกิน ๑๐ ปี นับถึงวันที่เข้าศึกษา โดยเริ่มนับจากวันที่สำเร็จการศึกษา หรือภาคเรียนสุดท้ายที่มี

ผลการเรียน หรือวันสุดท้ายที่ศึกษา ผิดกรอบ หรือมีประสบการณ์การทำงานเป็นที่ยอมรับของคณะกรรมการประเมิน

ข้อ ๕ ผู้มีสิทธิได้รับโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน ได้แก่ผู้ที่มีคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(๑) ผู้ที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยมาแล้ว ซึ่งยังไม่สำเร็จการศึกษาและไม่มีสภาพการเป็นนิสิตนักศึกษา แล้วกลับเข้ามาศึกษาใหม่

(๒) ผู้ที่ขอย้ายสถานศึกษาจากสถาบันการศึกษาอื่น

(๓) ผู้ที่เปลี่ยนสภาพจากนิสิตของมหาวิทยาลัย ภาคปกติเป็นนักศึกษาตามโครงการอื่นที่ใช้หลักสูตรของมหาวิทยาลัย หรือผู้ที่ศึกษาตามโครงการอื่นที่ใช้หลักสูตรของมหาวิทยาลัย เปลี่ยนสภาพเป็นนิสิตภาคปกติ

(๔) ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาจากมหาวิทยาลัย หรือสถาบันการศึกษาอื่น

ข้อ ๖ เงื่อนไขในการโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน

(๑) ผู้ขอโอนต้องมีสภาพการเป็นนิสิตภาคปกติ หรือนักศึกษาตามโครงการอื่น อยางใดอย่างหนึ่ง

(๒) ผู้ขอโอนต้องไม่เคยถูกสั่งให้ออกจากสถานศึกษา ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยว่าด้วยการประเมินผลการศึกษา

(๓) การโอนต้องโอนทั้งหมดทุกรายวิชาที่เคยศึกษามา โดยไม่จำกัดจำนวนหน่วยกิตที่ขอโอน

(๔) การเทียบโอน จำนวนหน่วยกิตที่ได้รับการเทียบโอนรวมแล้วต้องไม่เกิน สาม ใน สี่ สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี และไม่เกิน หนึ่ง ใน สาม สำหรับหลักสูตรบัณฑิตศึกษา ของหน่วยกิตรวมชั้นต่ำซึ่งกำหนดไว้ในโปรแกรมวิชาที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัย และเมื่อได้รับการเทียบโอนแล้วต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา

ข้อ ๗ ผู้มีสิทธิ์ได้รับยกเว้นการเรียน ได้แก่ ผู้มีคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้

(๑) ผู้ที่สำเร็จการศึกษาหรือผู้ที่เคยศึกษาจากมหาวิทยาลัย

(๒) ผู้ที่สำเร็จการศึกษาหรือเคยศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น เข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัย

(๓) ผู้ที่ผ่านการศึกษาอบรมในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

(๔) ผู้ที่ศึกษาจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอบรม หรือมีประสบการณ์การทำงาน

ผู้มีสิทธิยกเว้นตาม (๓) และ (๔) ต้องมีความรู้พื้นฐานระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า สำหรับการขอยกเว้นการเรียนระดับปริญญาตรี และมีความรู้พื้นฐานระดับปริญญาตรี หรือเทียบเท่าสำหรับการขอยกเว้นการเรียนระดับบัณฑิตศึกษา

ข้อ ๘ เงื่อนไขการยกเว้นการเรียน

(๑) ต้องเป็นรายวิชาที่ได้รับคะแนนไม่ต่ำกว่า C สำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี และ B สำหรับหลักสูตรบัณฑิตศึกษา หรือเทียบเท่า

(๒) การขอยกเว้นการเรียนของผู้ศึกษาจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอบรม หรือมีประสบการณ์การทำงาน ให้มหาวิทยาลัยกำหนดวิธีการหรือหลักเกณฑ์การประเมินเทียบความรู้และประสบการณ์ เพื่อยกเว้นการเรียน โดยทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

(๓) ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีมาแล้ว และเข้าศึกษาในระดับอนุปริญญา หรือปริญญาตรี ในอีกโปรแกรมวิชาหนึ่ง ได้ยกเว้นการเรียนรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปทั้งหมด โดยไม่นำเงื่อนไขข้อ ๔ และข้อ ๘ (๑) มาพิจารณา

(๔) จำนวนหน่วยกิตที่ได้รับการยกเว้น รวมแล้วต้องไม่เกิน สาม ใน สี่ สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี และไม่เกิน หนึ่ง ใน สาม สำหรับหลักสูตรบัณฑิตศึกษา ของหน่วยกิตรวมขั้นต่ำซึ่งกำหนดไว้ในโปรแกรมวิชาที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัย และเมื่อได้รับการยกเว้นแล้วต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่าปีการศึกษา

(๕) รายวิชาที่ได้รับการยกเว้น ให้บันทึกไว้ในระเบียบการเรียนของนิสิตนักศึกษา โดยใช้อักษรย่อ“P” ในช่องระดับคะแนน สำหรับผู้ที่ได้รับการยกเว้นผลการเรียนตามข้อ ๘ (๓) ให้นำหน่วยกิตหมวดวิชาศึกษาทั่วไป รวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา โดยไม่ต้องบันทึกผลการเรียนเป็นรายวิชา

ข้อ ๙ ผู้ที่จะขอโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน หรือยกเว้นการเรียน ต้องกระทำให้เสร็จสิ้นตามเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๐ การนับจำนวนภาคเรียนของผู้ที่ได้รับการโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน หรือยกเว้นการเรียน รายวิชาให้ถือเกณฑ์ดังนี้

(๑) นิสิตภาคปกติให้นับจำนวนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต เป็น ๑ ภาคเรียน

(๒) ผู้ที่ศึกษาอบรมตามโครงการอื่นที่ใช้หลักสูตรของมหาวิทยาลัย ให้นับจำนวนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต เป็น ๑ ภาคเรียน

(๓) การโอนผลการเรียนของนิสิต นักศึกษาตามข้อ ๕ (๑) ให้นำเฉพาะภาคเรียนที่เคยศึกษา และมีผลการเรียน นิสิต นักศึกษาตามข้อ ๕ (๒), (๓) และ (๔) ให้นำจำนวนภาคเรียนต่อเนื่องกัน

ข้อ ๑๑ ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่ จะโอนหรือเทียบโอน นิสิต นักศึกษา เข้าศึกษาได้ไม่เกินกว่าชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้นิสิต นักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

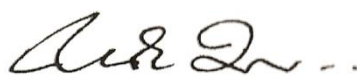
ข้อ ๑๒ การโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน หรือ ยกเว้นการเรียน ต้องชำระค่าธรรมเนียมตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๓ ให้อธิการบดีหรือผู้ที่ถือการบดิมอบหมาย เป็นผู้ที่มีอำนาจพิจารณาอนุมัติการโอนหรือเทียบโอนผลการเรียน หรือการยกเว้นการเรียนรายวิชา

ข้อ ๑๔ ผู้ได้รับการโอนหรือเทียบโอนผลการเรียนไม่เสียสิทธิ์ที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยม แต่ผู้ที่ได้รับการยกเว้นการเรียน ไม่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ ๑๕ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษากรให้เป็นไปตามระเบียบนี้ และเป็นผู้พิจารณาวินิจฉัยปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้ระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๙ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๔๙



(ศาสตราจารย์พรชัย มาตังคสมบัติ)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
เรื่อง หลักเกณฑ์การเทียบโอนความรู้และประสบการณ์ เข้าสู่การศึกษาในระบบ
พ.ศ. ๒๕๕๔

โดยที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๕ กำหนดให้มีการเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษาในระดับ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เข้าสู่การศึกษาในระบบได้ เพื่อเสริมสร้างโอกาสในการศึกษาให้กับประชาชนอย่างทั่วถึง เท่าเทียม และต่อเนื่อง ให้ประชาชนมีความรู้ มีคุณภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม เป็นการสร้างสังคมฐานความรู้และพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ รองรับการเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์และศักยภาพการแข่งขันระดับประเทศ

อ้างถึงระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ว่าด้วยการโอนหรือเทียบโอนผลการเรียนและการยกเว้นการเรียนรายวิชา พ.ศ. ๒๕๔๙ อธิการบดีอาศัยอำนาจตามความใน มาตรา ๒๒(๘) มาตรา ๒๗ และมาตรา ๓๑ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ คำสั่งสภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ที่ ๑/๒๕๔๗ เรื่อง มอบอำนาจให้อธิการบดี ลงวันที่ ๒๘ มิถุนายน ๒๕๔๗ และมีมติคณะกรรมการอำนวยการมหาวิทยาลัยครั้งที่ ๘/๒๕๕๒ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๒ ให้ยกเลิกประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เรื่อง หลักเกณฑ์การเทียบโอนความรู้และประสบการณ์เข้าสู่การศึกษาในระบบ พ.ศ. ๒๕๕๒ ลงวันที่ ๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๒ และให้ใช้ประกาศฉบับนี้แทน

หมวดที่ ๑

เกณฑ์การเทียบโอน

การเทียบโอนความรู้และประสบการณ์แก่นิสิต นักศึกษามีเกณฑ์ดังนี้

ข้อ ๑. ข้าราชการ

ให้พิจารณาตำแหน่ง หรือยศที่ครองอยู่ หรือเคยครองอยู่ โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

- 1.1 ข้าราชการหรือพนักงานราชการทุกประเภทการเทียบโอนขึ้นอยู่กับตำแหน่งและอายุราชการที่ดำรงตำแหน่งนั้น โดยเทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต
- 1.2 ตำรวจ หรือทหารพิจารณาจากยศ ที่ดำรงอยู่ โดยเทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต
- 1.3 ผู้พิพากษา อัยการ หรือผู้พิพากษาสมทบ เทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต

ข้อ ๒. สายการเมือง

- 2.1 พิจารณาตามตำแหน่งทางการเมืองในระดับประเทศ ได้แก่

ข้าราชการฝ่ายการเมือง (การดำรงตำแหน่งในหน่วยราชการ) ได้แก่ นายกรัฐมนตรี รัฐมนตรี เลขาธิการนายกรัฐมนตรี ที่ปรึกษา เลขานุการ หรือโฆษกประจำสำนักนายกรัฐมนตรี เป็นต้น

ผู้ดำรงตำแหน่งทางการเมือง ได้แก่ สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร สมาชิกวุฒิสภา
พิจารณาเทียบให้ไม่เกิน ๔๒ หน่วยกิต

2.2 พิจารณาตามตำแหน่งทางการเมืองระดับท้องถิ่น ได้แก่

ข้าราชการฝ่ายการเมืองในราชการส่วนท้องถิ่น เช่น ผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร รองผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร เลขานุการ รองประธานสภา ประธานที่ปรึกษา ที่ปรึกษา นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด นายกเทศมนตรี นายกองค์การบริหารส่วนตำบล เป็นต้น

ผู้ดำรงตำแหน่งทางการเมืองในราชการส่วนท้องถิ่น ได้แก่ สมาชิกสภาท้องถิ่นขององค์การปกครองส่วนท้องถิ่น

พิจารณาตามจำนวนวาระการดำรงตำแหน่ง

สมัยที่หนึ่ง เทียบให้ไม่เกิน ๑๘ หน่วยกิต

สมัยที่สอง เทียบให้ไม่เกิน ๒๑ หน่วยกิต

สมัยที่สาม เทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต

ข้อ ๓. พนักงานรัฐวิสาหกิจ

ให้อื่นๆ เปรียบเทียบเคียงหลักเกณฑ์การเทียบโอน ของข้าราชการ

ข้อ ๔. หน่วยงานภาคเอกชน

๔.๑ กรณีเป็นเจ้าของกิจการ จะพิจารณาเป็นกรณีไป ทั้งนี้เจ้าของกิจการต้องมีใบจดทะเบียน ใบทุนเรือนหุ้น ภาพถ่ายอายุงาน อายุบุคคล โดยอาจพิจารณาเกณฑ์อื่นๆ ประกอบด้วย เช่น ขนาดธุรกิจ จำนวนพนักงานในสถานประกอบการ ระยะเวลาประกอบการ และอื่นๆ ทั้งนี้เทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต

๔.๒ สำหรับผู้ที่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน พิจารณาจากสถานภาพทางตำแหน่งของบุคคลนั้นๆ และระยะเวลาการทำงาน ทั้งนี้เทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต

๔.๓ กรณีผู้ประกอบการอาชีพอิสระอื่นๆ เช่น ศิลปิน นักเขียน นักแปล และอื่นๆ เทียบตามประสบการณ์และผลงานที่ปรากฏ เทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต

ข้อ ๕. นักบวชทุกศาสนา เทียบได้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต ขึ้นอยู่กับสมณศักดิ์ หรือตำแหน่งที่ได้รับในศาสนานั้นๆ และจำนวนปีที่ปฏิบัติศาสนกิจ

ข้อ ๖. การเทียบโอนความรู้และประสบการณ์ นอกเหนือตามที่ประกาศให้ยึดถือประกาศแนบท้าย

หมวดที่ ๒

วิธีประเมินความรู้

วิธีการประเมินความรู้ เพื่อการเทียบความรู้ และประสบการณ์นั้นให้เลือกวิธีการประเมินความรู้โดยอาจจะประเมินโดยการทดสอบ หรือประเมินจากแฟ้มสะสมงานหรืออาจจะใช้ทั้ง ๒ วิธีร่วมกันก็ได้ สำหรับวิธีการประเมิน มีดังนี้

ข้อ ๑. การประเมินโดยการทดสอบ

ในการประเมินโดยการทดสอบนั้นคณะกรรมการอาจจะเลือกใช้วิธีใดวิธีหนึ่งหรือใช้หลายวิธีรวมกันได้ สำหรับการประเมินโดยการทดสอบ มีดังนี้

๑.๑ การสอบข้อเขียน

การสอบข้อเขียนนี้จะกำหนดโดยคณะกรรมการของสาขาวิชา เพื่อวัดความรู้ด้านเนื้อหาหรือความสำเร็จของผลการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาที่ประสงค์จะเทียบความรู้และประสบการณ์ โดยข้อสอบที่สร้างขึ้นต้องตรงตามวัตถุประสงค์ และคำอธิบายรายวิชา และต้องสอบได้คะแนนตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัย/คณะสาขาวิชากำหนด

๑.๒ การสอบปากเปล่า

เป็นการสอบวัดความรู้ความเข้าใจในรายวิชาที่นิสิตนักศึกษาเทียบความรู้ โดยคณะกรรมการของสาขาวิชา ซึ่งอาจจะประกอบด้วยการสัมภาษณ์ ตั้งประเด็นตามหัวข้อให้มีการอภิปรายหรือตอบคำถามตามเนื้อหาสาระในคำอธิบายรายวิชานั้นๆ

๑.๓ การทดสอบทักษะปฏิบัติ

การสอบทักษะปฏิบัติเป็นการสอบทักษะในการปฏิบัติงาน โดยการให้นิสิตนักศึกษาที่ขอเทียบความรู้ สาธิตหรือแสดงออกถึงความสามารถในการปฏิบัติงานเพื่อตรวจสอบทักษะความสามารถที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ในรายวิชาที่ขอเทียบความรู้และประสบการณ์

๑.๔ การทดสอบอื่นๆ ที่ทางมหาวิทยาลัย/คณะ เห็นชอบ

มหาวิทยาลัย/คณะอาจกำหนดวิธีการทดสอบที่นอกเหนือจากวิธีการข้างต้นก็ได้เพื่อเป็นการวัดความรู้ความเข้าใจให้สอดคล้องกับรายละเอียดในคำอธิบายรายวิชา

๑.๕ การประเมินการศึกษา/อบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่นๆ เป็นการนำผลการศึกษาหรือการฝึกอบรมขอเทียบความรู้และประสบการณ์ การประเมินจะดำเนินการโดยคณะกรรมการของสาขาวิชา พิจารณาข้อมูลในประเด็นต่างๆ ดังนี้

๑.๕.๑ ผลการศึกษา/อบรมที่มุ่งหวัง

๑.๕.๒ ระยะเวลาในการศึกษา/อบรม (๑ หน่วยกิต ใช้เวลาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมง)

๑.๕.๓ เนื้อหาของหลักสูตรจะต้องไม่น้อยกว่าคำอธิบายรายวิชาในหลักสูตร

๑.๕.๔ วิธีการประเมินความสำเร็จของผลการศึกษา/อบรม

ข้อ ๒. การประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน

การประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน เป็นการรวบรวม ประมวลร่องรอยหลักฐานแสดงความรู้ และประสบการณ์การทำงานเพื่อขอเทียบความรู้ และประสบการณ์ในรายวิชาต่างๆ ซึ่งต้องครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ตลอดจนครอบคลุมสาระในคำอธิบายรายวิชา รายละเอียด/แนวทางในการประเมินจากแฟ้มสะสมผลงานมีดังนี้

๒.๑ หลักฐานแสดงความรู้ และประสบการณ์

หลักฐานที่แสดงความรู้ และประสบการณ์ ได้แก่ รายงาน บทความ เทปวีดิทัศน์ แผ่นพับ พิมพ์เขียว ภาพวาด งานประดิษฐ์ หรือตัวอย่างงานที่เกิดจากความคิดของนิสิตนักศึกษาที่ขอเทียบโอนความรู้ จดหมายรับรองจากผู้เชี่ยวชาญ การสอบ/การประเมินผลเพื่อเลื่อนตำแหน่ง รางวัล สิทธิบัตร บันทึกการฝึกวิชาทหาร คำอธิบายเนื้อหาวิชาการศึกษาการฝึกอบรม เป็นต้น

๒.๒ ขั้นตอนการเสนอแฟ้มสะสมผลงาน

ในการเสนอแฟ้มสะสมผลงานมีขั้นตอนดังนี้

๒.๒.๑ การเลือกสาขา และคำอธิบายรายวิชาที่สอดคล้องกับประสบการณ์
ที่จะขอเทียบความรู้ โดยนิสิตนักศึกษาประเมินประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีมาก่อนแต่ละด้านของตน
ว่า ความรู้ของตนที่มีอยู่สามารถเทียบได้กับรายวิชาใดตามหลักสูตรที่ต้องการเทียบความรู้

๒.๒.๒ การรวบรวมหลักฐานร่องรอย ที่แสดงความรู้ ทักษะ และ
ประสบการณ์ที่ตรงกับคำอธิบายรายวิชา

๒.๒.๓ การบรรยายสิ่งที่ได้เรียนรู้ประกอบหลักฐานร่องรอย

๒.๓ การแต่งตั้งคณะกรรมการประเมินผลแฟ้มสะสมผลงาน

มหาวิทยาลัยโดยคณะต่างๆ กำหนดคณะกรรมการประเมินผลแฟ้มสะสมงาน ของ
นิสิตนักศึกษา โดยกำหนดให้เป็นอาจารย์ที่เชี่ยวชาญในสาขาวิชานั้นๆ หรืออาจารย์ผู้สอนรายวิชาที่
ขอเทียบเป็นผู้ประเมินแฟ้มสะสมผลงาน ถ้าความรู้ตามที่แสดงในแฟ้มสะสมผลงานสอดคล้องกับสาระ
ในคำอธิบายวิชาที่ขอเทียบ ก็จะทำให้นิสิตนักศึกษาเสนอแฟ้มสะสมผลงานได้รับการเทียบความรู้หรือ
อาจจะขอให้นิสิตนักศึกษาเทียบแสดงข้อมูลหรือหลักฐานเพิ่มเติม หรือใช้วิธีการอื่นๆ เช่น การสอบ
ผ่านการวัดประเมินผลในรายวิชานั้นๆ

ข้อ ๓. การตัดสินผลการประเมิน

๓.๑ มหาวิทยาลัยแต่งตั้งคณะกรรมการประเมินเทียบความรู้และประสบการณ์เข้าสู่
การศึกษาในระบบ โดยกำหนดให้มีกรรมการจำนวน ๓ คน ประกอบด้วย ประธานสาขาวิชา และ
อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาที่ขอเทียบความรู้ และอาจารย์อื่นที่คณะเสนอแต่งตั้ง

๓.๒ ผลการประเมินให้ดำเนินการตามประกาศทบวงมหาวิทยาลัยเรื่อง ข้อเสนอแนะ
เกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ได้ในการเทียบโอนผลการเรียนในระดับปริญญา ข้อ ข ประกาศ ณ วันที่ ๒๙
กันยายน ๒๕๔๕

๓.๓ การตัดสินผลการประเมินความรู้ อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการ

หมวดที่ ๓

การเทียบความรู้และประสบการณ์ระดับปริญญาตรี

ข้อ ๑. สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย หรือมีความรู้เทียบเท่า

ข้อ ๒. การเทียบความรู้จะเทียบเป็นรายวิชา หรือกลุ่มรายวิชาตามหลักสูตรแต่ละระดับ
การศึกษาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓. วิธีการประเมินเพื่อการเทียบความรู้ในแต่ละรายวิชา หรือกลุ่มรายวิชาให้เป็นไป
ตามหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔. การขอเทียบความรู้และประสบการณ์ ต้องได้รับผลการประเมินไม่ต่ำกว่าระดับ
คะแนน C หรือแถมระดับคะแนน ๒.๐๐ ของรายวิชา หรือกลุ่มรายวิชาระดับปริญญาตรี และให้
บันทึกผลของรายวิชาที่เทียบในใบรายงานผลการศึกษา (Transcript) โดยไม่นำมาคิดค่าระดับคะแนน
เฉลี่ยประจำภาคและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

ข้อ ๕. การบันทึกผลการประเมินให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๖. นิสิตนักศึกษาจะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา

ข้อ ๗. เทียบโอนได้ไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตร และการนับหน่วยกิตต่อภาคเรียนให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๘. ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่ จะเทียบโอนนิสิตนักศึกษาเข้าศึกษาได้ไม่เกินชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้นิสิตนักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

หมวดที่ ๔

การเทียบความรู้และประสบการณ์ระดับบัณฑิตศึกษา

ข้อ ๑. สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี หรือมีความรู้เทียบเท่า

ข้อ ๒. การเทียบความรู้จะเทียบเป็นรายวิชา หรือกลุ่มรายวิชาตามหลักสูตรและระดับการศึกษาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓. วิธีการประเมินเพื่อการเทียบความรู้ในแต่ละรายวิชา หรือกลุ่มรายวิชา และเกณฑ์การตัดสินของการประเมินในแต่ละวิธีให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔. ผลการประเมินจะต้องเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร B หรือแต้มคะแนน ๓๐๐ หรือเทียบเท่าสำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา จึงจะให้จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชานั้น แต่จะไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษรและไม่นำมาคิดคะแนนผลการเรียน หรือคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

ข้อ ๕. การบันทึกผลการประเมินให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๖. จำนวนหน่วยกิตที่ได้รับการเทียบโอนรวมแล้ว ต้องไม่เกินหนึ่งในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมขั้นต่ำซึ่งกำหนดในหลักสูตร ส่วนนิสิตนักศึกษาที่จบจากมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาเทียบโอนได้ตามรายวิชาที่สอดคล้องกับหลักสูตรที่เทียบโอน และเมื่อได้รับโอนแล้วต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา

ข้อ ๗. ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่ จะเทียบโอนความรู้แก่นักศึกษาที่เข้าศึกษาได้ไม่เกินชั้นปี และภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้นักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบ

หมวดที่ ๕

เงื่อนไขการเทียบโอน

ข้อ ๑. ผู้จะขอเทียบโอนความรู้และประสบการณ์เข้าสู่การศึกษาในระบบต้องกระทำให้เสร็จสิ้นใน ๑ ปีการศึกษา ถ้าทำหลังจากนั้นต้องชำระค่าปรับภาคเรียนละ ๕๐๐ บาท ตามระเบียบสภาประจำสถาบันราชภัฏว่าด้วยการเก็บเงินบำรุงการศึกษา และจ่ายเงินเพื่อจัดการศึกษาภาคปกติ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๔๖

ข้อ ๒. ค่าธรรมเนียมการเทียบโอนผลการเรียนและหน่วยกิตให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓. ผู้ที่จะขอเทียบโอนความรู้และประสบการณ์เข้าสู่การศึกษาในระบบ ไม่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ ๔. ให้อธิการบดีเป็นผู้พิจารณาวินิจฉัยและชี้ขาดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้
ประกาศนี้ และประกาศนี้มีผลบังคับใช้ ตั้งแต่ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๕๕

ประกาศ ณ วันที่ ๑๕ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๕๕



(รองศาสตราจารย์สุพล วุฒิเสน)

อธิการบดี

ประธานสภาวิชาการ

ประกาศแนบท้าย

ในการเทียบโอนความรู้และประสบการณ์แก่นิสิตนักศึกษาคณะกรรมการ อาจพิจารณาข้อมูลประกอบ ดังนี้

ข้อ ๑. ข้าราชการ

ให้พิจารณาตามตำแหน่ง หรือยศที่ครองอยู่ หรือเคยครองอยู่ โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

- ๑.๑ ข้าราชการพลเรือนทุกประเภท เทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต ขึ้นอยู่กับระดับตำแหน่ง และอายุราชการที่ดำรงตำแหน่งนั้น
- ๑.๒ ตำรวจ หรือทหาร พิจารณาจากยศที่ดำรงอยู่
- | | | |
|---|-----------------|-------------|
| สิบตรี-สิบเอก/เทียบเท่า จ่าสิบตรี-จ่าสิบเอก/เทียบเท่า และ | | |
| ดาบตำรวจ/เทียบเท่า | เทียบให้ไม่เกิน | ๙ หน่วยกิต |
| ร้อยตรี-ร้อยโท/เทียบเท่า | เทียบให้ไม่เกิน | ๑๒ หน่วยกิต |
| ร้อยเอก/เทียบเท่า | เทียบให้ไม่เกิน | ๑๕ หน่วยกิต |
| พันตรี-พันโท/เทียบเท่า | เทียบให้ไม่เกิน | ๒๑ หน่วยกิต |
| พันเอก/เทียบเท่าขึ้นไป | เทียบให้ไม่เกิน | ๒๔ หน่วยกิต |
- ๑.๓ ผู้พิพากษา อัยการ หรือผู้พิพากษาสมทบ เทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต

ข้อ ๒. สายการเมือง

๒.๑ พิจารณาตามตำแหน่งทางการเมือง

- | | | |
|--------------------------------------|-----------------|-------------|
| เลขานุการรัฐมนตรี และผู้ช่วยรัฐมนตรี | เทียบให้ไม่เกิน | ๑๘ หน่วยกิต |
| ผู้ช่วยรัฐมนตรี และที่ปรึกษารัฐมนตรี | เทียบให้ไม่เกิน | ๒๔ หน่วยกิต |
| รัฐมนตรีว่าการและรัฐมนตรีช่วยว่าการ | เทียบให้ไม่เกิน | ๓๐ หน่วยกิต |
| ประธานวุฒิสภาและประธานสภาผู้แทนราษฎร | เทียบให้ไม่เกิน | ๔๒ หน่วยกิต |
| สมาชิกวุฒิสภา | เทียบให้ไม่เกิน | ๔๒ หน่วยกิต |

๒.๒ พิจารณาตามวาระสมัย

- | | | |
|------------------------------|-----------------|-------------|
| สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร (ส.ส.) | | |
| สมัยแรก | เทียบให้ไม่เกิน | ๒๔ หน่วยกิต |
| สมัยที่สอง | เทียบให้ไม่เกิน | ๓๐ หน่วยกิต |
| สมัยที่สาม | เทียบให้ไม่เกิน | ๓๖ หน่วยกิต |
| สี่สมัยขึ้นไป | เทียบให้ไม่เกิน | ๔๒ หน่วยกิต |
| ผู้ทรงคุณวุฒิประจำ ส.ส./ส.ว. | เทียบให้ไม่เกิน | ๑๘ หน่วยกิต |
| ผู้ช่วย ส.ส. หรือ ส.ว. | เทียบให้ไม่เกิน | ๑๘ หน่วยกิต |

เลขานุการ ส.ส.และ ส.ว.	เทียบให้ไม่เกิน	๑๘ หน่วยกิต
เลขานุการประธานวุฒิสภา หรือผู้ช่วยประธานวุฒิสภา	เทียบให้ไม่เกิน	๑๘ หน่วยกิต
๒.๓ พิจารณาตามจำนวนวาระการดำรงตำแหน่ง		
๒.๓.๑ สมาชิกองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น เช่น สจ. สท. อบต. สก. สข. กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และอื่นๆ		
สมัยที่หนึ่ง	เทียบให้ไม่เกิน	๑๘ หน่วยกิต
สมัยที่สอง	เทียบให้ไม่เกิน	๒๑ หน่วยกิต
สองสมัยขึ้นไป	เทียบให้ไม่เกิน	๒๔ หน่วยกิต
๒.๓.๒ ประธานขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่างๆ เช่น ประธานสภา กรุงเทพมหานคร ประธานสภาองค์การบริหารส่วนจังหวัด นายกเทศมนตรี หรือนายกองค์การบริหาร ส่วนตำบล เป็นต้น เทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต		
๒.๓.๓ ที่ปรึกษารัฐมนตรี และที่ปรึกษาต่างๆ พิจารณาเป็นรายๆ ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ รวมทั้งผู้ที่ทำงานในองค์กรสาธารณะประโยชน์ต่างๆ เทียบให้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิต		

ข้อ ๓. หน่วยงานภาคเอกชน

สำหรับผู้ที่ เป็นพนักงานบริษัทเอกชน พิจารณาจากสถานภาพทางตำแหน่งของบุคคล
นั้นๆ และพิจารณาตามอายุงานดังนี้

อายุงานต่ำกว่า ๕ ปี	เทียบให้ไม่เกิน	๙ หน่วยกิต
อายุงานมากกว่า ๕ ปี แต่ไม่เกิน ๘ ปี	เทียบให้ไม่เกิน	๑๒ หน่วยกิต
อายุงานมากกว่า ๘ ปี แต่ไม่เกิน ๑๐ ปี	เทียบให้ไม่เกิน	๑๕ หน่วยกิต
อายุงานมากกว่า ๑๐ ปี แต่ไม่เกิน ๑๒ ปี	เทียบให้ไม่เกิน	๑๘ หน่วยกิต
อายุงานมากกว่า ๑๒ ปี แต่ไม่เกิน ๑๕ ปี	เทียบให้ไม่เกิน	๒๑ หน่วยกิต
อายุงานมากกว่า ๑๕ ปีขึ้นไป	เทียบให้ไม่เกิน	๒๔ หน่วยกิต