



มคอ.2

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

Bachelor of Science

Program in Animation, Game and Digital Media

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี / ภาควิชาคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

คำนำ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565) เป็นหลักสูตรปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) โดยได้นำมาปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ภายในประกอบด้วยสาระ 8 หมวด ได้แก่ หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษาการดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้กลยุทธ์การสอนและประเมินผล หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์ หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร และหมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

การปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้ มุ่งเน้นพัฒนาหลักสูตรเพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญในสายอาชีพแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย สามารถประยุกต์ผลิตผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ตรงกับความต้องการของสังคมที่มีการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับนโยบายภาครัฐของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ในการพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล

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

สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
1. รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก	1
4. จำนวนหน่วยกิต	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	3
8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	3
9. ชื่อ สกูล ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	3
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน	4
11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร	4
12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน	6
13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน	6
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	7
1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	7
2. แผนพัฒนาปรับปรุง	8
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	9
1. ระบบการจัดการศึกษา	9
2. การดำเนินการหลักสูตร	9
3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	11
4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม	47

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	48
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล	50
1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา	50
2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน	50
3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping)	57
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	67
1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	67
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา	67
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	67
หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์	69
1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	69
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	69
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	71
1. การกำกับมาตรฐาน	71
2. บัณฑิต	71
3. นักศึกษา	71
4. อาจารย์	72
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	72
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	73
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)	73
หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงหลักสูตร	75
1. การประเมินและประสิทธิผลของการสอน	75
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	75
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	75
4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง	75

ภาคผนวก	76
ภาคผนวก ก ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	77
ภาคผนวก ข คำอธิบายรหัสวิชา ประกาศการกำหนดรหัสประจำวิชา	92
ภาคผนวก ค ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	96
ภาคผนวก ง ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร	107
ภาคผนวก จ ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำ	118
ภาคผนวก ฉ ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์พิเศษ	134
ภาคผนวก ช คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)	140
ภาคผนวก ซ เอกสารสรุปการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร และตารางเปรียบเทียบเนื้อหาสาระการปรับปรุงหลักสูตร (กรณีหลักสูตรปรับปรุง)	161
ภาคผนวก ฌ รายงานการประชุมวิสามัญสภามหาวิทยาลัย ครั้งที่ ๓/๒๕๖๔	220

รายละเอียดของหลักสูตร

หลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
คณะ/ภาควิชา : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี/ภาควิชาคอมพิวเตอร์
สาขาวิชา : แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25481741102346
ชื่อหลักสูตรภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
ชื่อหลักสูตรภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Animation, Game and Digital Media

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ภาษาไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย)
ชื่อย่อ (ภาษาไทย) : วท.บ. (แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย)
ชื่อเต็ม (ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Science (Animation, Game and Digital Media)
ชื่อย่อ (ภาษาอังกฤษ) : B.Sc. (Animation, Game and Digital Media)

3. วิชาเอก : ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิต : ไม่น้อยกว่า 129 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

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

5.2 ภาษาที่ใช้

- ภาษาไทย
- ภาษาต่างประเทศ ระบุภาษา
- ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ ระบุภาษา

5.3 การรับเข้าศึกษา

- รับเฉพาะนักศึกษาไทย
- รับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ
- รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 สถานภาพของหลักสูตร

- หลักสูตรใหม่
- หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565 ปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน

และดิจิทัลมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560

6.2 กำหนดเปิดในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 เป็นต้นไป

6.3 สภาวิชาการพิจารณาและเห็นชอบให้นำเสนอหลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ 2 / 2564 เมื่อวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2564.

6.4 สภามหาวิทยาลัยอนุมัติหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 3 / 2564. เมื่อวันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2564.

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรจะมีความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2567

หลักสูตรจะมีความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับ ระบุ มคอ.1 ของสาขาวิชา ในปีการศึกษา ระบุปีการศึกษาที่คาดว่าจะหลักสูตรจะได้รับการรับทราบ

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 1) นักแอนิเมเตอร์ (Animator)
- 2) นักพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game Developer)
- 3) นักพัฒนาโมเดล (Modeler)
- 4) นักออกแบบกราฟิก (Graphic Designer)
- 5) นักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic Designer)

9. ชื่อ สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชา การ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถานศึกษาและปีพ. ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
1	นายเกษม กมลชัยพิสิฐ 3-1015-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ เทคโนโลยี สารสนเทศ (1806)	ปร.ด. (การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี) วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จ เจ้าพระยา, 2563 มหาวิทยาลัย วลัยลักษณ์, 2546 วิทยาลัยครูบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา, 2534
2	นายเอกราช วรสมุทราการ 3-1104-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ทัศนศิลป์ (8101)	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี, 2547 สถาบันราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา, 2545

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชา การ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถานศึกษาและปีพ. ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
3	นายกานต์ คุ่มภัย 3-1022-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ทัศนศิลป์ (8101) อนุสาขา คอมพิวเตอร์ อาร์ต (810110)	วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) วศ.บ. (วิศวกรรม อิเล็กทรอนิกส์)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี, 2552 มหาวิทยาลัยเอเชีย อาคเนย์, 2546
4	นางสาวอารยา วาตะ 3-1306-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ทัศนศิลป์ (8101) อนุสาขา คอมพิวเตอร์ อาร์ต (810110)	ค.อ.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์) วท.บ. (เทคโนโลยี ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ, 2552 สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล, 2542
5	นายกัมปนาท คูศิริรัตน์ 3-6408-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ เทคโนโลยีสาร สนเทศ (1806)	ปร.ด. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) บธ.บ (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยนเรศวร , 2557 สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระ นครเหนือ, 2546 สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล, 2542

หมายเหตุ ประวัติ ผลงานทางวิชาการ และภาระงานสอนของอาจารย์ ดูที่ภาคผนวก ค

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา กรุงเทพมหานคร

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร คือ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – พ.ศ. 2570) ซึ่งหลักส่วนหนึ่งกล่าวถึง เศรษฐกิจมูลค่าสูงที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (High Value-added Economy) ได้แก่ อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและบริการดิจิทัลส่งเสริมการผลิตสินค้า อิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัย บริการดิจิทัลและดิจิทัลคอนเทนต์เติบโต รวดเร็ว รวมถึงสังคมแห่งโอกาส และความเสมอภาค (High Opportunity Society) ได้แก่ SMEs วิสาหกิจ ชุมชนและวิสาหกิจเพื่อสังคมเติบโตอย่างต่อเนื่อง เสริมสร้างศักยภาพ สามารถเข้าถึงเทคโนโลยี และตลาด สมัยใหม่ อีกทั้งปัจจัยสนับสนุนการพลิกโฉมประเทศ (Key Enablers for Thailand's Transformation) ในการพัฒนากำลังคนมีสมรรถนะสูง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต ระบบการศึกษาและพัฒนา ฝีมือแรงงานมี คุณภาพ คนทุกช่วงวัยมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล เป็นหน่วยงานที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล โดยใช้ เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ได้สำรวจข้อมูล อุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมของไทย ถูกขับเคลื่อนโดยงานนำเข้าจากต่างประเทศเป็นหลัก และมีอัตราการ เติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยคาดการณ์มูลค่าตลาดทางด้านแอนิเมชันและเกมมีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น ตลอดจนตลาด แอนิเมชันและเกมยังคงมีการนำเข้าเพื่อบริโภคคิดเป็นมูลค่าที่สูง ผู้ผลิตไทยมีแนวโน้มที่จะผลิตเพื่อส่งออก ต่างประเทศมากยิ่งขึ้น ปัญหาที่สำคัญของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม คือ การขาดแคลนบุคลากรที่มี คุณภาพในอุตสาหกรรมบริการด้านดิจิทัลคอนเทนต์ และอุตสาหกรรม แอนิเมชันของไทยยังประสบปัญหาการ พึ่งพางานแอนิเมชันต่างประเทศในสัดส่วนที่สูง ดังนั้นการส่งเสริมพัฒนาบุคลากรด้านแอนิเมชันและเกมใน ประเทศไทย จึงเป็นแนวทางในการพัฒนาต่ออุตสาหกรรมดิจิทัล ตรงกับความต้องการของกระทรวงดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม ที่จำเป็นในการวางแผนหลักสูตรได้คำนึงถึงการ เปลี่ยนแปลงด้านสังคม ซึ่งปัจจุบันประเทศไทยกำลังประสบปัญหาวิกฤตค่านิยมที่เป็นผลกระทบจากการเลื่อน ไหลทางวัฒนธรรมต่างชาติเข้าสู่ประเทศทั้งทางสื่อสารมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยขาดการคัดกรอง และเลือกรับวัฒนธรรมที่ดีงาม นำไปสู่ค่านิยมและพฤติกรรมที่เน้นวัตถุนิยมและบริโภคนิยมเพิ่มมากขึ้น ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านดิจิทัล มีเดียหลากหลายรูปแบบ สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนอย่างมากในด้านดีและด้านลบ ดังนั้นบุคลากรในสายวิชาชีพแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดียจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อสถานการณ์ทางสังคม และวัฒนธรรมในปัจจุบันและอนาคต การผลิตบัณฑิตด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดียให้เป็นผู้มีคุณภาพ ตรงกับความต้องการของยุคเศรษฐกิจดิจิทัล และอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์แล้ว สิ่งสำคัญหลักอีกประการ หนึ่ง คือ การผลิตบุคลากรซึ่งจะเป็นผู้สร้างดิจิทัลมีเดียออกเผยแพร่สู่สาธารณะให้มีจรรยาบรรณวิชาชีพ

จิตสำนึกของการอนุรักษ์วัฒนธรรม ผลิตภัณฑ์แบบของแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เช่น สื่อการสอน ภาพยนตร์แอนิเมชัน สื่อโฆษณา รวมถึงเกมต่าง ๆ ให้มีรูปแบบและเนื้อหา ที่แสดงถึงวัฒนธรรมและจริยธรรม อย่างเหมาะสม

12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่เข้าสู่โลกดิจิทัล ทำให้จำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรไปในเชิงรุก คือ มีศักยภาพพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยีด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เพื่อให้หลักสูตรมีเนื้อหาที่ทันสมัยสอดคล้อง กับความต้องการทางด้านวิชาชีพและมาตรฐานระดับสากล และคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรม

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

มุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากรให้จัดการเรียนการสอนที่ก้าวทันเทคโนโลยี เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ ตามมาตรฐาน และมุ่งเน้นการนำความรู้ความชำนาญด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย ส่งเสริมและ สนับสนุนการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชุมชน ตลอดจนสร้างจิตสำนึกที่ดีและความรับผิดชอบต่อสังคม

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน (เช่น รายวิชาที่เปิดสอน เพื่อให้บริการคณะ/ภาควิชาอื่น หรือต้องเรียนจากคณะ/ภาควิชาอื่น)

13.1 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชาอื่น

รายวิชาต่างๆ ในหมวดศึกษาศาสตร์ทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี ดังต่อไปนี้

- 1) หมวดศึกษาศาสตร์ทั่วไป ทุกรายวิชาที่เปิดสอนโดยคณะหรือสาขาวิชาอื่น
- 2) หมวดวิชาเฉพาะ ได้แก่ ไม่มี
- 3) หมวดวิชาเลือกเสรี ทุกรายวิชาที่เปิดสอนโดยคณะหรือสาขาวิชาอื่น

13.2 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนเพื่อให้บริการคณะ/ภาควิชาอื่น

ไม่มี

13.3 การบริหารจัดการ

การบริหารจัดการการเรียนการสอน คำนึงถึงการพัฒนาทั้งด้านอาจารย์ บุคลากร สายสนับสนุน นักศึกษา การบริหารหลักสูตร สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ มีการประสานงานร่วมกันระหว่างหลักสูตรกับคณะ และ มหาวิทยาลัย โดยมีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้แทนจากสาขาวิชาอื่น หรือคณะอื่นที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาหลักสูตรร่วมวางแผนในการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตร ทั้งด้านเนื้อหาสาระ กลยุทธ์การสอน ความสอดคล้องกับมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ตลอดจนการวัดและประเมินผลเพื่อให้ได้บัณฑิตที่มีคุณภาพ

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

บัณฑิตมีความรู้ความเชี่ยวชาญในศาสตร์ ทักษะ และการสร้างนวัตกรรมแอนิเมชัน เกม และดิจิทัล มีเดียอย่างสร้างสรรค์ ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม

1.2 ความสำคัญ

ปัจจุบันการเข้าถึงสื่อดิจิทัลกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคม และมีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มขึ้น เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร ประกอบกับการพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของประเทศที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ จากการสำรวจของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ได้สำรวจข้อมูลและประเมินสถานการณ์ดิจิทัลคอนเทนต์ พบว่ามีมูลค่าทางการตลาดในประเทศและต่างประเทศเติบโตอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับภาครัฐได้มีการส่งเสริมในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศ

จากแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561 – 2580) แผนแม่บทที่ 4 อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต ในแผนย่อยที่ 4.3 ได้กล่าวถึงอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ในการยกระดับความสามารถของผู้ผลิต ผู้พัฒนา ผู้ออกแบบ และโครงสร้างของระบบของไทยให้มีความสามารถในการแข่งขัน รวมทั้งส่งเสริมการสร้างตลาดภายในประเทศและต่างประเทศผ่านการสนับสนุนจากภาครัฐ ในส่วนสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ได้สำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ในส่วนของแอนิเมชันและเกมของไทย พบว่าผู้ประกอบการไทยส่วนใหญ่ผลิตแอนิเมชันและเกมเพื่อการส่งออกให้กับต่างประเทศและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่ปัญหาที่สำคัญของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม คือ การขาดแคลนบุคลากรที่มีคุณภาพในอุตสาหกรรมบริการด้านดิจิทัลคอนเทนต์ จากการสำรวจดัชนีความเชื่อมั่นอุตสาหกรรมดิจิทัล ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ในปี 2563 พบว่าผู้ประกอบการส่วนใหญ่ยังไม่ได้แรงงานที่มีทักษะเหมาะสมกับงานนั้น ๆ ทำให้ยังมีความต้องการแรงงานเพิ่มขึ้นโดยเฉพาะทางด้านแอนิเมชันและเกมของไทยที่ยังประสบปัญหาการขาดแคลนแรงงานที่มีทักษะทางด้านนี้อยู่อีกเป็นจำนวนมาก

จากการนโยบายของภาครัฐ รวมถึงการสำรวจข้อมูลจากบัณฑิต ผู้ใช้บัณฑิต และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ จึงได้นำข้อมูลมาประกอบในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยและสนองต่อความต้องการของ อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ จึงได้ดำเนินปรับปรุงหลักสูตรแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และตรงต่อความต้องการของตลาดแรงงานในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- 1) ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัยต่อตนเองและสังคม
- 2) ผลิตบัณฑิตที่มีการบูรณาการความรู้ในการผลิตแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 3) ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะวิเคราะห์ข้อมูล และบูรณาการงานวิจัยกับงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 4) ผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นผู้นำ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 5) ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะการสื่อสาร

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ดัชนีชี้วัด
1) ปรับปรุงหลักสูตรให้มีมาตรฐานไม่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรตามที่ อว. กำหนด	1.1) มีการประเมินประกันคุณภาพหลักสูตรทุกปี	1.1.1) เอกสารปรับปรุงหลักสูตร 1.1.2) รายงานผลการประเมินหลักสูตร
2) ปรับปรุงหลักสูตรทุก 5 ปี โดยพิจารณาจากตัวชี้วัด (KPIs) ของการประเมินคุณภาพการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร	2.1) รวบรวมติดตามผลการประเมิน QA ของหลักสูตรรวมทุก 5 ปี ในด้านความพึงพอใจ และภาวะการดำเนินงานของบัณฑิต	2.1.1) ร้อยละของบัณฑิตที่ได้อ่านทำหรือประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี อย่างน้อยร้อยละ 70 2.1.2) ระดับความพึงพอใจของผู้ประกอบการ/ผู้ใช้บัณฑิต เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5
3) ปรับปรุงหลักสูตรให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน	3.1) ปรับปรุงเนื้อหาในการเรียนการสอนให้สอดคล้องต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี	3.1.1) แนวการสอนที่ได้รับการปรับปรุง

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบการจัดการศึกษา

ระบบการจัดการศึกษาเป็นระบบทวิภาคโดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีหรืออาจจะมีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อน โดยขึ้นอยู่กับพิจารณาของคณะกรรมการประจำหลักสูตร ทั้งนี้ ระยะเวลาการจัดการเรียนการสอน จำนวน 8 สัปดาห์หรือไม่เกิน 9 สัปดาห์ต่อภาคการศึกษา

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วันเวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนสิงหาคม – ธันวาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนมกราคม – เมษายน

ภาคฤดูร้อน เดือนพฤษภาคม – กรกฎาคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า และเป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

2) ผ่านการคัดเลือกตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เป็นหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนบูรณาการทั้งด้าน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และศิลปศาสตร์ โดยนำเทคโนโลยีมาผลิตผลงานด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย ซึ่งนักศึกษาแรกเข้ามีความรู้ ความสามารถ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และศิลปศาสตร์ที่แตกต่างกัน

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

สาขาวิชาจัดปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ แนะนำการปฏิบัติตนในการเรียนระดับอุดมศึกษา พร้อมทั้งจัดกิจกรรมปรับพื้นฐานความรู้เบื้องต้นด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดียให้กับนักศึกษา เพื่อให้ นักศึกษาทราบถึงการเรียนการสอนทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถปรับตัวและมีความพร้อมในการเรียน ตลอดจนสนับสนุน

ให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมการปรับพื้นฐานและเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาในระดับคณะและ/หรือมหาวิทยาลัย

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

รับภาคปกติ ปีละ 50 คน

ระดับชั้นปี	จำนวนนักศึกษาในแต่ละปีการศึกษา				
	2565	2566	2567	2568	2569
ชั้นปีที่ 1	50	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 2		50	50	50	50
ชั้นปีที่ 3			50	50	50
ชั้นปีที่ 4				50	50
รวมจำนวนนักศึกษา	50	100	150	200	200
จำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาเมื่อสิ้นปีการศึกษา		-	-	50	50

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 รายละเอียดการประมาณการรายได้ (หน่วย : บาท)

รายการ	ปีงบประมาณ (พ.ศ.)				
	2565	2566	2567	2568	2569
เงินงบประมาณแผ่นดิน					
งบดำเนินการ	150,000	300,000	450,000	600,000	600,000
เงินบำรุงการศึกษา	2,340,000	4,680,000	7,020,000	9,360,000	9,360,000
รวมทั้งสิ้น	2,490,000	4,980,000	7,470,000	9,960,000	9,960,000

2.6.2 รายละเอียดการประมาณการค่าใช้จ่ายในหลักสูตรเป็นรายปี (หน่วย : บาท)

รายการ	ปีงบประมาณ (พ.ศ.)				
	2565	2566	2567	2568	2569
งบดำเนินการ					
- ค่าตอบแทน	351,000	702,000	1,053,000	1,404,000	1,404,000
- ค่าใช้สอย	585,000	1,170,000	1,755,000	2,340,000	2,340,000
- ค่าวัสดุ	936,000	1,872,000	2,808,000	3,744,000	3,744,000
- ค่าดำเนินการระดับมหาวิทยาลัย	468,000	936,000	1,404,000	1,872,000	1,872,000
รวมทั้งสิ้น	2,340,000	4,680,000	7,020,000	9,360,000	9,360,000
จำนวนนักศึกษา	50	100	150	200	200

รายการ	ปีงบประมาณ (พ.ศ.)				
	2565	2566	2567	2568	2569
ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อหัวต่อปีในการผลิตบัณฑิต	46,800	46,800	46,800	46,800	46,800

2.7 ระบบการศึกษา

แบบชั้นเรียน

แบบอื่นๆ (ระบุ...)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

การยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตได้ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2560 หมวด 6 การเทียบโอนผลการเรียน

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า ไม่น้อยกว่า 129 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1) บัณฑิต		20	หน่วยกิต
1.2) เลือก	ไม่น้อยกว่า	9	หน่วยกิต
1.3) บัณฑิตเลือก	ไม่น้อยกว่า	1	หน่วยกิต
2) หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	93	หน่วยกิต
2.1) วิชาแกน		12	หน่วยกิต
2.2) วิชาเฉพาะด้าน	ไม่น้อยกว่า	74	หน่วยกิต
2.2.1) บัณฑิต		62	หน่วยกิต
2.2.2) เลือก	ไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต
2.3) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		7	หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชา

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1) วิชาศึกษาทั่วไปบัณฑิต		20	หน่วยกิต
กลุ่มที่ 1 ศาสตร์พระราชากับวิถีแห่งสังคม		3	หน่วยกิต

GE 01101 ศาสตร์พระราชาสู่การพัฒนาท้องถิ่น
King's Philosophy Towards Local Development 3(3-0-6)

กลุ่มที่ 2 ภาษาและเทคโนโลยีทางการสื่อสาร 6 หน่วยกิต

GE 02101 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล
English Communication in Digital Age 3(3-0-6)

GE 02102 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย
Thai for Contemporary Communication 3(3-0-6)

กลุ่มที่ 3 คุณภาพชีวิตและคุณค่าของความเป็นมนุษย์ 2 หน่วยกิต

GE 03101 ชีวิตดีมีความสุข
Healthy and Happy Life 2(1-2-3)

กลุ่มที่ 4 ศิลปะแห่งการจัดการและการเป็นผู้ประกอบการ 3 หน่วยกิต

GE 04101 ประกอบการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์
Creative Business 3(3-0-6)

กลุ่มที่ 5 ศาสตร์แห่งการคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรม 6 หน่วยกิต

GE 05101 รู้คิดชีวิตก้าวหน้า
Thinking for Life Advancement 3(3-0-6)

GE 05102 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
Digital Literacy Skills 3(2-2-5)

1.2) วิชาศึกษาทั่วไปเลือก ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียน จำนวน 3 รายวิชา จาก 5 กลุ่ม โดยเลือกเรียนได้กลุ่มละ 1 รายวิชาเท่านั้น

กลุ่มที่ 1 ศาสตร์พระราชาวินัยและวิถีแห่งสังคม 3 หน่วยกิต

GE 01201 วิถีพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน
Civil Way and Law in Daily Life 3(3-0-6)

GE 01202 พลวัตสังคมไทยและสังคมโลก
Dynamics of Thai and Global Society 3(3-0-6)

กลุ่มที่ 2 ภาษาและเทคโนโลยีทางการสื่อสาร 3 หน่วยกิต

GE 02201 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
Media and Information Literacy 3(3-0-6)

GE 02202 ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน
Korean Language in Daily Life 3(3-0-6)

GE 02203	ภาษาเขมรในชีวิตประจำวัน Khmer Language in Daily Life	3(3-0-6)
GE 02204	ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese Language in Daily Life	3(3-0-6)
GE 02205	ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน Japanese Language in Daily Life	3(3-0-6)
GE 02206	ภาษามลายูในชีวิตประจำวัน Malay Language in Daily Life	3(3-0-6)
GE 02207	ภาษาลาวในชีวิตประจำวัน Lao Language in Daily Life	3(3-0-6)
GE 02208	ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน Vietnamese Language in Daily Life	3(3-0-6)
GE 02209	ภาษาสเปนในชีวิตประจำวัน Spanish Language in Daily Life	3(3-0-6)
กลุ่มที่ 3 คุณภาพชีวิตและคุณค่าของความเป็นมนุษย์		3 หน่วยกิต
GE 03201	ศิลปะและความงามของชีวิต Art and Beauty of Life	3(3-0-6)
GE 03202	ศิลปะการใช้ชีวิต Art of Living	3(3-0-6)
กลุ่มที่ 4 ศิลปะแห่งการจัดการและการเป็นผู้ประกอบการ		3 หน่วยกิต
GE 04201	การวางแผนทางการเงินเพื่อความมั่นคง Financial Planning for Stability	3(3-0-6)
GE 04202	การทำงานอย่างมีความสุข Working Happily	3(3-0-6)
กลุ่มที่ 5 ศาสตร์แห่งการคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรม		3 หน่วยกิต
GE 05201	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักธุรกิจมือใหม่ Digital Technology for Beginner Businessman	3(2-2-5)
GE 05202	รักษ์โลกรักษ์เรา Save Earth Save Us	3(3-0-6)

1.3) วิชาศึกษาทั่วไปบังคับเลือก	ไม่น้อยกว่า	1 หน่วยกิต
ให้นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาใดวิชาหนึ่งในกลุ่มบังคับเลือก กลุ่มที่ 3 (1 รายวิชา) จำนวน 1 หน่วยกิต		
กลุ่มที่ 3 คุณภาพชีวิตและคุณค่าของความเป็นมนุษย์		1 หน่วยกิต
GE 03301	จังหวะของชีวิต Rhythm of Life	1(0-2-1)
GE 03302	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ Exercise for Health	1(0-2-1)
GE 03303	การเต้นสมัยใหม่ Modern Dance	1(0-2-1)
2) หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	93 หน่วยกิต
2.1) วิชาแกน		12 หน่วยกิต
SC 01001	คณิตศาสตร์เบื้องต้น Basic Mathematics	3(3-0-6)
SC 01003	ฟิสิกส์เบื้องต้น Basic Physics	3(3-0-6)
SC 01012	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักวิทยาศาสตร์ Digital Technology for Scientists	3(2-2-5)
SC 01013	ภาษาอังกฤษสำหรับนักวิทยาศาสตร์ English for Scientists	3(3-0-6)
2.2) วิชาเฉพาะด้าน	ไม่น้อยกว่า	74 หน่วยกิต
2.2.1) บังคับ		62 หน่วยกิต
SC 16101	เทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน Basic Animation Techniques	3(3-0-6)
SC 16102	การคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน Creative Thinking for Animation	3(3-0-6)
SC 16103	การเล่นและวิเคราะห์เกม Game Playing and Analysis	3(3-0-6)
SC 16104	การเขียนโปรแกรมสำหรับเกม Programming for Games	3(2-2-5)
SC 16105	กายวิภาคสำหรับตัวละครในแอนิเมชันและเกม Anatomy for Animation and Game Character	3(3-0-6)

SC 16106	การสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล Digital Modelling	3(2-2-5)
SC 16107	เสียงสำหรับงานแอนิเมชันและเกม Sound for Animation and Game	3(2-2-5)
SC 16201	โมชันกราฟิก Motion Graphic	3(2-2-5)
SC 16202	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ Design and Development of 2D Games	3(2-2-5)
SC 16203	การออกแบบตัวละครและฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล Digital Character and Scene Design	3(2-2-5)
SC 16204	การพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม Development of 3D Model for Animation and Games	3(2-2-5)
SC 16205	การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ Design and Development of 2D Animation	3(2-2-5)
SC 16206	การสร้างส่วนควบคุมการเคลื่อนไหว 3 มิติ Rigging for 3D Animation	3(2-2-5)
SC 16207	จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายดิจิทัล Ethics and Laws for Digital Carrier	1(1-0-2)
SC 16301	การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ Design and Development of 3D Animation	3(2-2-5)
SC 16302	ไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค Dynamic and Visual Effect	3(2-2-5)
SC 16303	การพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม Development of 3D Environment Design for Animation and Game	3(2-2-5)
SC 16304	สถิติและวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Statistic and Research for Animation Games and Digital Media	3(3-0-6)
SC 16305	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ Design and Development of 3D Games	3(2-2-5)
SC 16306	การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ Shading Lighting and Rendering	3(2-2-5)

SC 16307	การซoonภาพและการตัดต่อด้วยเทคนิคดิจิทัล Digital Compositing and Editing	3(2-2-5)
SC 16401	การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Entrepreneurship in animation games and digital media	1(1-0-2)
2.2.2) เลือก	ไม่น้อยกว่า	12 หน่วยกิต
SC 16308	เวกเตอร์กราฟิก Vector Graphics	3(2-2-5)
SC 16309	การออกแบบเกมบอร์ด Board Game Design	3(2-2-5)
SC 16310	การจัดการผลิตแอนิเมชันและเกม Production Management of Animation and Games	3(3-0-6)
SC 16311	การลำดับภาพและตัดต่อดิจิทัลมีเดีย Digital Media Sequencing and Editing	3(2-2-5)
SC 16312	ความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความจริงเสมือน Virtual Reality and Augmented Reality	3(2-2-5)
SC 16313	การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ Apply of Artificial Intelligent for Computer Games	3(2-2-5)
SC 16314	การออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Design and Development of Mobile Game	3(2-2-5)
SC 16315	การออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ User Interface and User Experience Design	3(2-2-5)
SC 16316	เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ Internet Technology and Web Development	3(2-2-5)
SC 16317	เกมมิฟิเคชัน Gamification	3(3-0-6)
SC 16318	ธุรกิจสื่อดิจิทัล Digital Media Business	3(3-0-6)
SC 16319	ภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย English Technical for Animation, Games and Digital Media	3(3-0-6)

SC 16320	ภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย English Pitching for Animation, Games and Digital Media	3(3-0-6)
SC 16321	หัวข้อพิเศษด้านเกมคอมพิวเตอร์ Special Topic in Computer Games	3(3-0-6)
SC 16322	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Special Topic in Animation and Digital Media	3(3-0-6)

2.3) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ เลือก 1 แผนการเรียน 7 หน่วยกิต
แผนสหกิจศึกษา

SC 16402	เตรียมสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Pre - Cooperative Education in Animation, Games and Digital Media	1(0-2-1)
SC 16403	สหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Co-operative Education in Animation, Games and Digital Media	6(640)

แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

SC 16404	โครงการทางด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Senior Project for Animation Games and Digitalmedia	3(0-6-3)
SC 16405	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Pre - Internship in Animation, Games and Digital Media	1(0-2-1)
SC 16406	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Internship in Animation, Games and Digital Media	3(300)

3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาโดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของสาขาวิชานี้

3.1.4 แผนการศึกษา

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
GE 01101	ศาสตร์พระราชาสู่การพัฒนาท้องถิ่น	3(3-0-6)
GE 02101	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)
GE 05102	ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
SC 16101	เทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน	3(3-0-6)
SC 16102	การคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน	3(3-0-6)
SC 16103	การเล่นและวิเคราะห์เกม	3(3-0-6)
รวม		18 หน่วยกิต

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
GE 02102	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย	3(3-0-6)
GE 04101	ประกอบการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)
GE 05101	รู้คิดชีวิตก้าวหน้า	3(3-0-6)
SC 16104	การเขียนโปรแกรมสำหรับเกม	3(2-2-5)
SC 16105	กายวิภาคสำหรับตัวละครในแอนิเมชันและเกม	3(3-0-6)
SC 16106	การสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล	3(2-2-5)
SC 16107	เสียงสำหรับงานแอนิเมชันและเกม	3(2-2-5)
รวม		21 หน่วยกิต

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
GE XXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก	3 หน่วยกิต
GE XXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก	3 หน่วยกิต
SC 01001	คณิตศาสตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)
SC 16201	โมชันกราฟิก	3(2-2-5)
SC 16202	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ	3(2-2-5)
SC 16203	การออกแบบตัวละครและฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล	3(2-2-5)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
SC 16204	การพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม	3(2-2-5)
รวม		21 หน่วยกิต

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
GE 03101	ชีวิตดีมีความสุข	2(1-2-3)
GE XXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก	3 หน่วยกิต
GE 033XX	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับเลือก	1(0-2-1)
SC 01003	ฟิสิกส์เบื้องต้น	3(3-0-6)
SC 16205	การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)
SC 16206	การสร้างส่วนควบคุมการเคลื่อนไหว 3 มิติ	3(2-2-5)
SC 16207	จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายดิจิทัล	1(1-0-2)
SC 16XXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3 หน่วยกิต
รวม		19 หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
SC 01012	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักวิทยาศาสตร์	3(2-2-5)
SC 01013	ภาษาอังกฤษสำหรับนักวิทยาศาสตร์	3(3-0-6)
SC 16301	การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
SC 16302	ไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค	3(2-2-5)
SC 16303	การพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม	3(2-2-5)
SC 16304	สถิติและวิจัยสำหรับ งานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	3(3-0-6)
SC 16XXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3 หน่วยกิต
รวม		21 หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
SC 16305	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ	3(2-2-5)
SC 16306	การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ	3(2-2-5)
SC 16307	การช้อนภาพและการตัดต่อด้วยเทคนิคดิจิทัล	3(2-2-5)
SC 16XXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3 หน่วยกิต
SC 16XXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3 หน่วยกิต
รวม		15 หน่วยกิต

- แผนการเรียนสหกิจศึกษา

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
SC 16401	การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	1(1-0-2)
SC 16402	เตรียมสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	1(0-2-1)
XX XXXXX	วิชาเลือกเสรี	3 หน่วยกิต
XX XXXXX	วิชาเลือกเสรี	3 หน่วยกิต
รวม		8 หน่วยกิต

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
SC 16403	สหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	6(640)
รวม		6 หน่วยกิต

- แผนการเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
SC 16404	โครงการทางด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	3(0-6-3)
SC 16405	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	1(0-2-1)
XX XXXXX	วิชาเลือกเสรี	3 หน่วยกิต
XX XXXXX	วิชาเลือกเสรี	3 หน่วยกิต
รวม		10 หน่วยกิต

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2		
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
SC 16406	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	3(300)
รวม		3 หน่วยกิต

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

GE 01101 ศาสตร์พระราชาสู่การพัฒนาท้องถิ่น 3(3-0-6)

King's Philosophy Towards Local Development

ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โครงการพระราชดำริ โครงการต้นแบบการพัฒนา ภาคีเครือข่ายร่วมพัฒนา เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน วิศวกรสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น บทบาทของมหาวิทยาลัยราชภัฏกับการพัฒนาท้องถิ่น

King's Philosophy and sustainable development; Philosophy of Sufficiency Economy; The Royal Initiative Project; development prototype project; network partners to participatory development; technology and innovation for sustainable development; social engineer; local wisdom; roles of Rajabhat University in local development

GE 01201 วิถีพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

Civil Way and Law in Daily Life

สิทธิและหน้าที่ของพลเมืองไทยภายใต้รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย การมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน การส่งเสริมการสร้างบ้านเมืองสุจริต คุณธรรมและความโปร่งใส กฎหมายที่จำเป็น

ต่อการดำรงชีวิต หลักการและสาระสำคัญของกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายอาญา กฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง

Constitutional rights and duties of Thai citizen; public participation in state activities; promoting the principle of good faith; integrity and transparency; law in daily life; general principle on Civil and Criminal Codes; other relevant laws

GE 01202 พลวัตสังคมไทยและสังคมโลก 3(3-0-6)
Dynamics of Thai and Global Society

พลวัตสังคมโลกและสังคมไทยในมิติทางการเมือง เศรษฐกิจ การศึกษา วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี บุคคลสำคัญที่มีคุณูปการต่อพลวัตในสังคมไทย การอยู่ร่วมกันในสังคม พหุวัฒนธรรม บทบาทภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนในการสร้างสังคมสันติสุข

Dynamics of Thai and global society in political, economic, educational, cultural, sciences and technological dimensions; important person and their contributions into the dynamics of Thai society; living together in multicultural society; the government sector, the private sector, and the public sector to enhancing a peaceful society

GE 02101 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)
English Communication in Digital Age

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาอังกฤษอย่างสร้างสรรค์ภายใต้ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและบริบทการใช้ภาษาอังกฤษระดับโลก

Vocabulary, expressions, and English grammar used in different situations; English listening, speaking, reading, and writing skills for communication in Digital Age; creative integration of the four skills regarding cultural diversity and context of World Englishes

GE 02102 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย 3(3-0-6)
Thai for Contemporary Communication

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาและการสื่อสาร ลักษณะของภาษา การใช้ภาษาไทยอย่างมีวิจารณญาณในบริบทสังคมร่วมสมัย วัฒนธรรมการใช้ภาษา ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ การบูรณาการทักษะภาษาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานและการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

Fundamental knowledge about language and communication, characteristics of the Thai language, critical usage of Thai language in contemporary social context, culture of language usage, critical and creative listening, speaking, reading and writing skills for specific purposes, language skill integration to create work and communication through proper technologies

GE 02201 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ 3(3-0-6)
Media and Information Literacy

หลักการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศในบริบทสังคมปัจจุบัน ทักษะพื้นฐานของการรู้เท่าทันสื่อ การสืบค้นข้อมูล การรวบรวมและเรียบเรียงข้อมูล การเขียนรายงานและการอ้างอิง เทคนิคการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อ

Principles of using media and information in current social context; basic skill of media literacy; information retrieval; data collection and compilation; report writing and citations; techniques for data presentation via media

GE 02202 ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)
Korean Language in Daily Life

ลักษณะของภาษาเกาหลี คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาเกาหลีอย่างสร้างสรรค์

Characteristics of Korean language; vocabulary; grammar; listening, speaking, reading and writing of Korean language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Korean language skills creatively

GE 02203 ภาษาเขมรในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)
Khmer Language in Daily Life

ลักษณะของภาษาเขมร คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเขมรเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาเขมรอย่างสร้างสรรค์

Characteristics of Khmer language; vocabulary; grammar; listening, speaking, reading and writing of Khmer language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Khmer language skills creatively

GE 02204 ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)
Chinese Language in Daily Life

ลักษณะของภาษาจีน คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะ การใช้ภาษาจีนอย่างสร้างสรรค์

Characteristics of Chinese language; vocabulary; grammar; listening, speaking, reading and writing of Chinese language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Chinese language skills creatively

GE 02205 ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)
Japanese Language in Daily Life

ลักษณะของภาษาญี่ปุ่น คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่นอย่างสร้างสรรค์

Characteristics of Japanese language; vocabulary; grammar; listening, speaking, reading and writing of Japanese language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Japanese language skills creatively

GE 02206 ภาษามลายูในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)
Malay Language in Daily Life

ลักษณะของภาษามลายู คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ภาษามลายูอย่างสร้างสรรค์

Characteristics of Malay language; vocabulary; grammar; listening, speaking, reading and writing of Malay language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Malay language skills creatively

GE 02207 ภาษาลาวในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)
Lao Language in Daily Life

ลักษณะของภาษาลาว คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาลาวอย่างสร้างสรรค์

Characteristics of Lao language; vocabulary; grammar; listening, speaking, reading and writing of Lao language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Lao language skills creatively

GE 02208 ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

Vietnamese Language in Daily Life

ลักษณะของภาษาเวียดนาม คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาเวียดนามอย่างสร้างสรรค์

Characteristics of Vietnamese language; vocabulary; grammar; listening, speaking, reading and writing of Vietnamese language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Vietnamese language skills creatively

GE 02209 ภาษาสเปนในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

Spanish Language in Daily Life

ลักษณะของภาษาสเปน คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ ภาษาสเปนอย่างสร้างสรรค์

Characteristics of Spanish language; vocabulary; grammar; listening, speaking, reading and writing of Spanish language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Spanish language skills creatively

GE 03101 ชีวิตดีมีความสุข 2(1-2-3)

Healthy and Happy Life

บ่อเกิดแห่งความสุข การพัฒนาคุณค่าของชีวิต การกำหนดเป้าหมายชีวิต การสร้างเสริมสุขภาพและปัญหาสุขภาพในแต่ละช่วงวัย โภชนาการในชีวิตประจำวัน การป้องกันโรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อ การป้องกันอุบัติเหตุ การสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม การเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น การยอมรับและเคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล การแก้ปัญหาาร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ การเรียนรู้ตลอดชีวิต

Sources of happiness; developing value of life; setting life goals; health enhancement and health problems in various age groups; daily nutrition; communicable and non-communicable diseases prevention; disaster prevention; strengthening social immunity; self-esteem and appreciation to others; accepting and respecting individual differences; creative problem solving; lifelong learning

GE 03201 ศิลปะและความงามของชีวิต 3(3-0-6)

Art and Beauty of Life

ธรรมชาติของมนุษย์ ความซาบซึ้งในความงาม ศิลปะ ดนตรี วัฒนธรรม และธรรมชาติ การจัดการอารมณ์ การเป็นมิตรและการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง การพัฒนาบุคลิกภาพ การพัฒนาตน ให้มีความพร้อมในการดำรงชีวิต

Human nature; appreciation for beauty, art, music, culture and nature; emotional management; friendliness and adaptation for changing environments; personality development; self-development for living

GE 03202 ศิลปะการใช้ชีวิต 3(3-0-6)

Art of Living

การจัดการชีวิต จิตวิทยาทางด้านสังคม จริยธรรม คุณธรรม การยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล การคิดเชิงบวก การจัดการอารมณ์ การเป็นมิตรและการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง การพัฒนาบุคลิกภาพ มารยาททางสังคม การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Life management; social psychology; ethics, morality; accepting individual differences; positive thinking; emotional management; friendliness and adaptability to changing environments; personality development; social etiquette; creative solutions to everyday problems and lifelong learning

GE 04101 ประกอบการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6)

Creative Business

การแสวงหาโอกาสทางอาชีพและการหารายได้ หลักเศรษฐกิจเพื่อการประกอบการธุรกิจ รูปแบบการประกอบกิจการธุรกิจ การเขียนแผนธุรกิจ การวิเคราะห์และการจัดการข้อมูลทางธุรกิจ เทคโนโลยี และนวัตกรรมสู่การสร้างอาชีพในยุคดิจิทัล การกำหนดทิศทางการธุรกิจ การบริหารจัดการ เครื่องมือทางธุรกิจ สมัยใหม่ แนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาการต่อยอดธุรกิจ บูรณาการการประกอบการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์

Looking for career opportunities and income; principles of economics for running business; types of business entrepreneurship; writing business plan; analysis and management of business data; technologies and innovations leading to build career in digital age; determination of business direction; management of modern business management tools; development approach of creative product and business integration in creative entrepreneurship

GE 04201 การวางแผนทางการเงินเพื่อความมั่นคง 3(3-0-6)
Financial Planning for Stability

การจัดการทางการเงินตนเองและครอบครัว การสร้างวินัยทางการเงิน เส้นทางสู่ความมั่นคงทางการเงิน มูลค่าเงินตามเวลา การควบคุมรายรับรายจ่ายส่วนบุคคล ภาษีอากรเบื้องต้น การสร้างเครดิตที่ดี การจัดการหนี้ การจัดการความเสี่ยงและการทำประกันภัย การออมและการลงทุน ทางการเงินเพื่อสร้างกำไร ธุรกิจทางการเงินดิจิทัล การบูรณาการการวางแผนทางการเงินเพื่อความมั่นคง

Managing personal and family finances; building financial discipline; path to financial security; time value of money; control over personal income and expenses; introduction to taxation; building good financial credit; debt management; risk management and insurance; savings and financial investment to maximize profit; digital financial transactions; integration of financial planning leading to stability

GE 04202 การทำงานอย่างมีความสุข 3(3-0-6)
Working Happily

เป้าหมายและหลักในการทำงาน จิตวิทยาในการทำงาน ศิลปะการทำงานเป็นทีม การสื่อสารองค์กร จริยธรรมในการทำงาน สิทธิประโยชน์ตามกฎหมายแรงงาน พฤติกรรมผู้บริโภค การให้บริการอย่างมีคุณภาพ และนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความสุขในการทำงาน

Goals and principles for work; psychology for work; art of teamwork; corporate communications; work ethics; benefits under labor law; consumer behavior; giving quality service and applications of theories to work happily

GE 05101 รู้คิดชีวิตก้าวหน้า 3(3-0-6)
Thinking for Life Advancement

ระบบสมองกับการคิด ลักษณะของการคิด กระบวนการคิด การคิดเชิงวิเคราะห์ กระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ การคิดแก้ปัญหา การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดแบบองค์รวม คณิตศาสตร์และสถิติเบื้องต้น

เพื่อการตัดสินใจ การคิดเชิงประยุกต์เกี่ยวกับบัตรเครดิต การผ่อนชำระ แשר์ลูกโซ่ หุ้น บิทคอย การออม การประกัน การวางแผนภาษี การเกษตรทฤษฎีใหม่ และการพัฒนาตนเองรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

Brain system and thinking; thinking skills; thinking process; analytical thinking; scientific thinking; problem-solving thinking; critical thinking; holistic thinking; mathematics and basic statistics for decision making; applicative thinking for credit cards, installment payment, Ponzi scheme, stock, Bitcoin; savings; insurance; tax planning; new theory agriculture; and self-development for disruptive technology

GE 05102 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Literacy Skills

เทคโนโลยีดิจิทัล การดำรงชีวิตในสังคมดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล สุขภาพในยุคดิจิทัล การค้าดิจิทัล กฎหมายดิจิทัล ความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัล การประยุกต์ใช้ดิจิทัลในการพัฒนาการเรียนรู้และการทำงาน

Digital technology; living in digital society; digital intelligent, health in digital age; digital commerce; digital law; security in digital age; application of digital tools for developing learning and work

GE 05201 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักธุรกิจมือใหม่ 3(2-2-5)
Digital Technology for Beginner Businessman

รูปแบบธุรกิจและอาชีพในยุคดิจิทัล แพลตฟอร์มในการทำธุรกิจและการตลาดออนไลน์ เครื่องมือและเทคนิคการสร้างภาพประกอบสินค้า เครื่องมือและเทคนิคสำหรับการสร้างวิดีโอสำหรับนำเสนอ สินค้า เครื่องมือและเทคนิคการไลฟ์สด เครื่องมือและเทคนิคสำหรับการสร้างโลโก้สินค้า การสร้างเนื้อหาสำหรับการโฆษณาบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ วิธีการโปรโมทสินค้าผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ พื้นฐานและเครื่องมือสำหรับการจัดการลูกค้าสัมพันธ์ กฎหมายที่ควรรู้ในการทำธุรกิจดิจิทัล ปฏิบัติการทดลองสร้างธุรกิจออนไลน์

Business model and careers path in digital era; platform for online business and marketing; tools and techniques to make product photography; tools and techniques to make video presentation; tools and techniques for live broadcasting; tools and techniques to make product logos; content and ads creating; products promotion through various platforms; basic principles and tools for customer relationship management; laws for digital business; practice creating online business

GE 05202 รักษ์โลกรักษ์เรา 3(3-0-6)

Save Earth Save Us

มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม พลังงานเพื่อชีวิต มลพิษสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงสภาพของโลก และภัยธรรมชาติต่อมนุษย์วิทยาศาสตร์กับการดำรงชีวิตการป้องกันและแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การสร้างจิตสำนึกรักษ์โลก เทคโนโลยีสีเขียวและการสร้างสรรค์นวัตกรรมรักษ์โลก

Man and environment; energy for life; environmental pollution; global change and natural disasters to human; science and living; preventing and solving environmental problems through scientific process; building awareness to save the earth; green technology and creating green innovations to save the earth

GE 03301 จังหวะของชีวิต 1(0-2-1)

Rhythm of Life

ประวัติความเป็นมาของกิจกรรมเข้าจังหวะ ขอบข่ายของกิจกรรมเข้าจังหวะ หลักการเต้นรำเบื้องต้น ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นของกิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นกายบริหารประกอบเพลงมาร์ช การเต้นรำพื้นเมืองทั้งของไทยและนานาชาติ การเต้นแอโรบิก ลีลาศ และการเต้นสร้างสรรค์

History of rhythmic activities; scope of rhythmic activities; basic dance principles; basic movement skills of rhythmic activities; exercise dance with marching songs; folk dance in Thailand and other countries; aerobic dance; social dance and creative dance

GE 03302 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ 1(0-2-1)

Exercise for Health

ความสำคัญของการออกกำลังกายหลักการ และขั้นตอนในการออกกำลังกายการประเมินตนเอง และการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ อาหารสำหรับการออกกำลังกาย การป้องกัน และการปฐมพยาบาลอาการบาดเจ็บจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา กิจกรรมการออกกำลังกายและกีฬา

Importance of exercise, principles and steps in exercise; self-assessment and strengthening physical fitness for health; food for exercise; prevention and first aid for exercise and sports injury; exercise and sports activities

GE 03303 การเต้นสมัยใหม่ 1(0-2-1)

Modern Dance

หลักการทฤษฎีและการปฏิบัติ การเต้นสมัยใหม่การเต้นแจ๊ส การเต้นฟังก์แจ๊ส การเต้นฮิปฮอป การเคลื่อนไหวที่สวยงามตามหลักการของสไตล์การเต้น การแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์ การสร้างมนุษยสัมพันธ์ ความคิดสร้างสรรค์ มารยาททางสังคม ความรับผิดชอบ และการสร้างภาวะผู้นำ

Principles, theories, and practice of modern dance; Jazz Dance, Funk Jazz, Hip-hop. beautiful movements of dancing style; facial expressions and emotion, building human relations, creative thinking, social etiquette, responsibility, leadership building

2) หมวดวิชาเฉพาะ

วิชาแกน

SC 01001 **คณิตศาสตร์เบื้องต้น** 3(3-0-6)

Basic Mathematics

ร้อยละและอัตราส่วน ความสัมพันธ์และฟังก์ชัน เอกซ์โปเนนเชียล และลอการิทึม ความน่าจะเป็น สมการและระบบสมการ เวกเตอร์และเมทริกซ์

Percentage and ratio; relation and function; exponential and logarithm; probability; equation and system of equations; vector and matrix

SC 01003 **ฟิสิกส์เบื้องต้น** 3(3-0-6)

Basic Physics

การวัดและหน่วยวัด สเกลาร์และเวกเตอร์ การเคลื่อนที่แบบต่าง ๆ กลศาสตร์ โมเมนตัม แรง งานและพลังงาน ไฟฟ้า อุณหพลศาสตร์ สสารและสมบัติของสสาร ของไหล สารกึ่งตัวนำ คลื่น เสียง เครื่องมือวัดทางไฟฟ้า การประยุกต์ใช้ฟิสิกส์ในชีวิตประจำวัน

Measurement and units; scalar; vector; motions; mechanics; momentum; force; work and energy; electric; thermodynamics; matter and properties of matter; fluid; semiconductor; wave; sound; electrical measurements; application of physics in daily life

SC 01012 **เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักวิทยาศาสตร์** 3(2-2-5)

Digital Technology for Scientists

เทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต การประยุกต์ใช้งานโปรแกรมไมโครซอฟต์ เวิร์ด ไมโครซอฟต์เอ็กเซล และไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยต์ การส่งผ่านข้อมูลจากโปรแกรมหนึ่งไปยังโปรแกรมอื่น การสืบค้นสารสนเทศ กฎหมายเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการรู้เท่าทันดิจิทัล การทำคลิป์วิดีโอ

Digital technology in the present and future trends; applications of Microsoft Word; Microsoft Excel and Microsoft PowerPoint; information transfers from one program to others; information retrieval; laws associated with digital technology; digital citizenship and digital literacy; making video clips

SC 01013 ภาษาอังกฤษสำหรับนักวิทยาศาสตร์ 3(3-0-6)
English for Scientists

ทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง และพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การบันทึก สรุปความ ตีความ และขยายความ จากการอ่านบทความและคู่มือการใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การนำเสนอด้วยวาจาและลายลักษณ์อักษร

English skills in reading; writing; listening and speaking for communication in science and technology; recording; summarizing; interpreting and expanding science and technology articles and manuals in print and electronic media; oral and written presentations

วิชาบังคับ

SC 16101 เทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน 3(3-0-6)
Basic Animation Techniques

เทคนิคการวิเคราะห์แอนิเมชัน ด้านจิตวิทยาสี มุมกล้อง ขนาดภาพ การเคลื่อนกล้อง องค์ประกอบศิลป์ การเล่าเรื่อง บทภาพยนตร์แอนิเมชัน สัญญะวิทยา อารมณ์ และโทน

Techniques for animation analysis; color psychology; camera angles; camera shots; camera movements; the elements of art; storytelling; animation screenplay; semiology; mood and tone

SC 16102 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน 3(3-0-6)
Creative Thinking for Animation

กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบ การร่างภาพ การวาดภาพทัศนมิติ แนวการจัดวาง การเขียนบทภาพ และการสร้างแอนิเมติก

Creative thinking process for design; sketching; perspective drawing; scene layouting; storyboarding and animatic producing

SC 16103	การเล่นและวิเคราะห์เกม Game Playing and Analysis ประเภทของเกม อุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม การจัดกลุ่มผู้เล่น การวิเคราะห์กลไกการเล่น กติกาเกม การดำเนินเรื่อง กรณีศึกษาของการเล่นและวิเคราะห์เกม จรรยาบรรณของผู้ผลิตเกม Type of games; game accessories; game player rating; game mechanism analysis; game rules; game storytelling; case study of game playing and analysis; ethics in game design	3(2-2-5)
SC 16104	การเขียนโปรแกรมสำหรับเกม Programming for Games แนวคิดการเขียนโปรแกรม โครงสร้างโปรแกรม พื้นฐานการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ เครื่องมือที่ใช้เขียนโปรแกรม พื้นฐานการพัฒนาเกมด้วยภาษาเชิงวัตถุ Programing concepts; program structure; fundamental of object-oriented programming; programming tools; animation; and fundamentals of game development with object-oriented language	3(2-2-5)
SC 16105	กายวิภาคสำหรับตัวละครในแอนิเมชันและเกม Anatomy for Animation and Game Character กายวิภาคมนุษย์ โครงสร้างกระดูก กล้ามเนื้อ ข้อต่อ จุดเด่นของร่างกาย ความแตกต่างระหว่างเพศ ช่วงอายุ Physical anatomy of human; structure of bones; muscles; joints; body landmarks; proportion of human in different ages; proportion of male and female	3(3-0-6)
SC 16106	การสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล Digital Modelling พื้นฐานการปั้นโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล สำหรับงานแอนิเมชันและเกม การวิเคราะห์รูปทรง สำหรับสร้างโมเดล การปั้นโมเดลความละเอียดสูง การลดทอนความละเอียดโมเดล การจัดเรียงเส้นโมเดล การสร้างพื้นผิวลวดลาย Fundamental of digital modelling; shape and form analysis; high polygon modelling; subdivision; retopology; texturing	3(2-2-5)
SC 16107	เสียงสำหรับงานแอนิเมชันและเกม	3(2-2-5)

Sound for Animation and Game

ทฤษฎีเสียง เทคโนโลยีเสียง เสียงในงานแอนิเมชัน แนวความคิดในการออกแบบเสียงเพื่อสื่ออารมณ์ การผลิตเพลงประกอบแอนิเมชัน การผลิตเสียงประกอบแอนิเมชัน การบันทึกเสียงพากย์และเสียงบรรยาย

Sound theory; sound technology; concept of sound design for mood and tone; animation music and soundtrack production; recording of voice overs and voice narration

SC 16201 โโมชั่นกราฟิก 3(2-2-5)

Motion Graphic

กระบวนการวางแผนคิดการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัล การสร้างการเคลื่อนไหวให้ภาพกราฟิก การสื่อความหมายด้วยภาพเคลื่อนไหว

Conceptual process of motion graphics design for digital media; motion graphics; communication through motion graphics

SC 16202 การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ 3(2-2-5)

Design and Development of 2D Games

กระบวนการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ การออกแบบเกมเลเวล ส่วนต่อประสานผู้เล่นเกม เกมเอนจิน การเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ควบคุมตัวละครเกม บูรณาการงานวิจัยกับงานเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ

2D computer game design and development process; game level design; game user interface; game engine; programming for computer games; game characters using artificial intelligence control; integrate to 2D computer game research

SC 16203 การออกแบบตัวละครและฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Character and Scene Design

กระบวนการออกแบบตัวละครและฉาก เทคนิคพื้นที่เชิงลบและเชิงบวก เทคนิคการออกแบบด้วยภาพเงา เทคนิคการออกแบบภาพร่างขนาดเล็ก การเคลือบสี การใช้สีพื้นฐาน การแบ่งแสงเงาสองระดับ การใช้สีแบบสมจริง การใช้ภาพถ่ายสร้างฉาก

Character and scene design process; negative and positive space; thumbnail sketching; blending technique; local coloring; cels shade coloring; realistic painting; matte painting

SC 16204	การพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม Development of 3D Model for Animation and Games การพัฒนาโมเดลตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ 3 มิติ วิเคราะห์และจัดเรียงเส้นโครงสร้างโมเดล การจัดการปริมาณโพลีกอนให้เหมาะสมสำหรับงานแอนิเมชันและเกม การจัดการพื้นผิวและลวดลายโมเดลตัวละคร 3 มิติ Developing 3D character models for animation and games; applied using 3D software; analyze and align the model structure; management polygon appropriate for animation and games; management surface and textures to character models 3 dimensions	3(2-2-5)
SC 16205	การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ Design and Development of 2D Animation หลักการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ การวิเคราะห์การเคลื่อนไหว การสร้างภาพเคลื่อนไหว ขั้นตอนการผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ บูรณาการงานวิจัยกับงานแอนิเมชัน 2 มิติ Principles of 2D animation; movement analysis; 2D animation production process; Integrate to 2D animation research	3(2-2-5)
SC 16206	การสร้างส่วนควบคุมการเคลื่อนไหว 3 มิติ Rigging for 3D Animation การวิเคราะห์ วางแผนโครงสร้างโมเดล 3 มิติ สำหรับสร้างการเคลื่อนไหว สร้างกระดูก ข้อต่อ และจุดหมุน การสร้างตัวควบคุมการเคลื่อนไหว การจำกัดการเคลื่อนไหว การควบคุมแบบลำดับชั้น การกระจายน้ำหนักของพื้นผิวต่อกระดูก 3D modeling structural analysis for creating movement rigging; bone setting; joint and pivot setting; motion controller creating; limitation of movement hierarchical control; surface-to-bone weighting	3(2-2-5)
SC 16207	จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายดิจิทัล Ethics and Laws for Digital Carrier	1(1-0-2)

จริยธรรมการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศ กฎหมายคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติ (พ.ร.บ.) คอมพิวเตอร์ กฎหมายลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ครีเอทีฟคอมมอนส์ จรรยาบรรณในการผลิตแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

Ethical use of computers and information; computer law; computer crimes act; copyright law; copyright act; creative commons; the ethics of animation and digital media production

SC 16301 การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ 3(2-2-5)
Design and Development of 3D Animation
 การค้นคว้า วิเคราะห์ ประยุกต์ใช้หลักทางฟิสิกส์สำหรับการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ การประมวลผลภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ บูรณาการงานวิจัยกับงานแอนิเมชัน 3 มิติ
 Researching; analysis; applying physics principles for 3D animation; 3D design; 3D development; 3D rendering; Integrate to 3D animation research

SC 16302 ไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค 3(2-2-5)
Dynamic and Visual Effect
 กระบวนการสร้างเทคนิคพิเศษ การจำลองการเคลื่อนไหวตามหลักฟิสิกส์ด้วยซอฟต์แวร์ 3 มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ การจำลองสภาวะธรรมชาติ
 Process of special effects creating; physics-based motion simulating by 3D software; special effects for 3D animation; natural phenomena simulation

SC 16303 การพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม 3(2-2-5)
Development of 3D Environment Design for Animation and Games
 การวิเคราะห์โครงสร้างโมเดล ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ 3 มิติ สร้างโมเดลสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม การสร้างพื้นผิวและลวดลาย การประมวลผลภาพ 3 มิติ เพื่องานแอนิเมชันและเกม
 Model structural analysis; creating 3D environment models for game and film in 3D software; creating surfaces and textures; 3D rendering for game and film

SC 16304 สถิติและวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 3(3-0-6)
Statistic and Research for Animation Games and Digital Media

สถิติพื้นฐานสำหรับการวิจัย ขั้นตอนการออกแบบการวิจัย การใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูล การประเมินผลงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย การแปลผลและอภิปรายผลการวิจัย การเขียนโครงร่างและรายงานการวิจัย จรรยาบรรณนักวิจัย

Fundamentals of statistics for research; research methodology; statistic for data analysis; evaluation animation games and digital media; interpreting statistical results; research proposal and report; researcher ethics

SC 16305 การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ 3(2-2-5)

Design and Development of 3D Games

กระบวนการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ การออกแบบสภาพแวดล้อมเกมคอมพิวเตอร์ การจัดการทรัพยากรในเกมคอมพิวเตอร์ การออกแบบกลไกเกมคอมพิวเตอร์ การออกแบบความยากง่ายของเกมคอมพิวเตอร์ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ควบคุมตัวละครเกม บูรณาการงานวิจัยกับงานเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ

3D computer game design and development process; computer game environment design; computer game resources management; computer game play design; computer game difficulty balancing; game characters using artificial intelligence control; Integrate to 3D computer game research

SC 16306 การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ 3(2-2-5)

Shading Lighting and Rendering

การวิเคราะห์ธรรมชาติของแสงและเงา การกำหนดพื้นผิวลวดลายวัตถุ การจำลองสภาพแสงและเงา เทคนิคการประมวลผลภาพ การควบคุมค่าการประมวลผลภาพ เพื่อใช้ในงานแอนิเมชันและเกมคอมพิวเตอร์

Nature of light analysis; material; texturing; lighting; render setting; render software; camera setting; render pass for animation and computer games

SC 16307 การซ้อนภาพและการตัดต่อด้วยเทคนิคดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Compositing and Editing

การวิเคราะห์และวางแผนสำหรับการซ้อนภาพและการตัดต่อแอนิเมชัน เทคนิคการประมวลผลภาพแบบแยกส่วน การติดตามวัตถุ การติดตามกล้อง การลำดับภาพ การตัดต่อภาพ

Analysis and planning for animation composition; film editing; multi rendering passes technique; object tracking; camera tracking; sequencing; editing

SC 16401 การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 1(1-0-2)

Entrepreneurship in animation games and digital media

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ กฎหมายทางธุรกิจ และภาษี การจัดทำแผนธุรกิจ ด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย การวางแผนทางการเงิน การจัดการบุคคลและทรัพยากร จรรยาบรรณวิชาชีพของผู้ประกอบการ

Introduction to entrepreneurship; business law and tax; business plan for animation game and digital media; financial planning; human and resource management; ethics in entrepreneurship

วิชาเลือก

SC 16308 เวกเตอร์กราฟิก 3(2-2-5)

Vector Graphics

หลักการของเวกเตอร์กราฟิก เครื่องมือการสร้างงานเวกเตอร์กราฟิก การออกแบบภาพเวกเตอร์ กราฟิก และการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบกราฟิก

Principles of vector graphics; vector graphic tools; vector graphic design and apply for graphic design

SC 16309 การออกแบบเกมบอร์ด 3(2-2-5)

Board Game Design

ประเภทของเกมบอร์ด แนวคิดการออกแบบ ฮีมน กติกา กลไก อายุผู้เล่น ส่วนประกอบของเกมบอร์ด การพัฒนาเกมบอร์ด

Type of board games; concept design; theme; rules; game mechanisms; rating; board game elements and board game development

SC 16310 การจัดการผลิตแอนิเมชันและเกม 3(3-0-6)

Production Management of Animation and Games

การบริหารการผลิตแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย กระบวนการผลิตตามลำดับขั้นตอน ตั้งแต่การพัฒนาจนถึงกระบวนการหลังการผลิต

Managing an animation; games and digital media production; production process and pipeline; pre-production; production; post-production

SC 16311 การลำดับภาพและตัดต่อดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5)

Digital Media Sequencing and Editing

หลักการลำดับภาพและการตัดต่อด้วยระบบดิจิทัล มาตรฐานไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ประยุกต์ การตัดต่อภาพและเสียง กระบวนการตัดต่อภาพและเสียงในงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เทคนิคพิเศษทางภาพในงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

Principles of digital media sequencing and editing; standard format of digital files; video and sound editing software; video and sound editing workflow in animation games and digital media; special effect editing technique in animation games and digital media

SC 16312 ความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน 3(2-2-5)

Virtual Reality and Augmented Reality

หลักการและแนวคิดของความจริงเสมือน องค์ประกอบพื้นฐานของความจริงเสมือน เครื่องมือสำหรับการสร้างความจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน การออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การผสมความจริงเสมือน การประยุกต์ใช้ความจริงเสมือน

Principles and concepts of virtual reality; basic elements of virtual reality; tool for creating virtual reality and augmented reality; design a virtual environment; combining the technology of virtual reality and augmented reality; apply of virtual reality

SC 16313 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

Apply of Artificial Intelligent for Computer Games

แนวคิดปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น วิธีการแก้ปัญหาแบบต่าง ๆ การค้นหา การแทนความรู้ และการเรียนรู้ของเครื่อง การประยุกต์ในด้านการเล่น เกม ระบบผู้เชี่ยวชาญ การหาทางเลือกที่ดีที่สุด การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์กับการพัฒนาเกม

Introduction to artificial intelligence concepts; problem solving methods; searching; knowledge representations; and machine learning; applications in major areas game playing; expert system; the best decision; apply of artificial intelligence to game development

SC 16314 การออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3(2-2-5)

Design and Development of Mobile Game

ฮาร์ดแวร์และระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องมือในการพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เทคนิคการเขียนโปรแกรม ส่วนติดต่อผู้ใช้ การจัดการเหตุการณ์ ระบบเซ็นเซอร์ของอุปกรณ์เคลื่อนที่

Hardware and operating systems for mobile devices; game mobile development tools; programming techniques; graphical user interface (GUI); event handler; mobile sensor system

SC 16315 การออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้ 3(2-2-5)

User Interface and User Experience Design

หลักการ แนวคิด และแนวทางที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้ ความสำคัญของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้ วงจรการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้ ประเด็นที่เกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้ในปัจจุบัน แนวโน้มของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้ในสังคมดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้

Principles; concepts; and guidelines in user experience and user interface design; the importance of user experience and user interface design; the design cycle of user experience and user interface; design factors in user experience and user interface; current design issues of user experience and user interface; design trends of user experience and user interface in digital society; using technologies for user experience and user interface design

SC 16316 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ 3(2-2-5)

Internet Technology and Web Development

สถาปัตยกรรมและเทคโนโลยีของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเวปไซต์เวป การกระบวนการพัฒนาเว็บ การออกแบบเว็บ การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ โปรแกรมและภาษาสำหรับการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ด้านเว็บ

Architectures and technologies of the internet and world wide web; web development process; web design; user interface design; programming languages and markup languages for web application development

SC 16317 เกมมิฟิเคชัน 3(3-0-6)

Gamification

การแนะนำเกมมิฟิเคชัน บริบทของเกมมิฟิเคชัน กระบวนการคิดเกม ส่วนประกอบของเกม ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในเกมมิฟิเคชัน การออกแบบกรอบการทำงานของเกมมิฟิเคชัน การออกแบบตัวเลือก อุตสาหกรรมเกมมิฟิเคชัน แนวโน้มของเกมมิฟิเคชันในอนาคต

Introduction of the gamification; context of gamification; game thinking; game elements; behaviorism in gamification; designing gamification framework; designing choices; gamification industry; the trend of gamification in future

SC 16318 ธุรกิจสื่อดิจิทัล 3(3-0-6)

Digital Media Business

หลักการและแนวคิดของธุรกิจสื่อดิจิทัล โครงสร้างของอุตสาหกรรมธุรกิจสื่อดิจิทัล กระบวนการทางความคิดและการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสื่อดิจิทัล การประเมิน จุดแข็ง จุดอ่อน ทักษะ และทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล การประเมินโอกาสทางธุรกิจสื่อดิจิทัล การเริ่มต้นธุรกิจสื่อดิจิทัล และการจัดทำ แผนธุรกิจสื่อดิจิทัล นโยบายของรัฐและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ทักษะการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจ สื่อดิจิทัล

Principles and concepts of digital media business; structure of the digital media industry; process of digital media business and entrepreneurship for digital Media; evaluation of the strengths; weaknesses; skills and resources required of the operator; recognizing and evaluating digital media business opportunities; starting a new digital media business; preparation of media business plan; government policies and laws on digital media business; hands-on practice in entrepreneur skills

SC 16319 ภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 3(3-0-6)

English Technical for Animation; Games and Digital Media

การฟัง พูด อ่าน เขียน การใช้ศัพท์เทคนิคที่เป็นพื้นฐานในการปฏิบัติงานด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย คำสั่งเครื่องมือในการทำงาน การแสวงหาความรู้ด้านแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดียจากแหล่งการเรียนรู้สากล

Listening; speaking; reading; writing; using basic vocabulary for technical job in animation games and digital media; commands and tools; knowledge in animation; games; and digital media from international resource

- SC 16320** **ภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย** **3(3-0-6)**
English Pitching for Animation; Games and Digital Media
 การค้นคว้า การวิเคราะห์ การเตรียมข้อมูล การจัดทำเอกสารนำเสนองาน เทคนิคและมารยาทในการนำเสนองานแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดียด้วยภาษาอังกฤษในที่สาธารณะ กลยุทธ์ในการนำเสนองานในสถานการณ์ที่แตกต่าง
 Research; analysis and data preparation; technique and etiquette of professional presentation in animation; games and digital media for public speaking; strategy for presentation in different circumstances
- SC 16321** **หัวข้อพิเศษด้านเกมคอมพิวเตอร์** **3(2-2-5)**
Special Topic in Computer Games
 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ การวิเคราะห์แนวโน้มและการจัดการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ในตลาดดิจิทัลคอนเทนต์
 Advances in computer game technology; Analysis of management trend in computer game technology in the digital content market
- SC 16322** **หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย** **3(2-2-5)**
Special Topic in Animation and Digital Media
 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย การวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียในตลาดดิจิทัลคอนเทนต์
 Advances in animation and digital media technology; Trend analysis of animation and digital media technology in the digital content market
- วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ**
- SC 16402** **เตรียมสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย** **1(0-2-1)**
Pre - Cooperative Education in Animation, Games and Digital Media
 การศึกษาและฝึกทักษะการปฏิบัติเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา หรือการฝึกงานทางวิชาชีพด้านแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย ทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะการทำงานเป็นทีม การปรับตัวเข้ากับสังคมการทำงาน บุคลิกภาพและมารยาท จริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ

Study and practice practical skills before cooperative education or professional internship in animation, games and digital media; communication skills; teamwork skills; working society adaptation; personality and manners; moral and professional ethics

SC 16403 สหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 6(640)
Co-operative Education in Animation, Games and Digital Media

การทำงานจริงเชิงวิชาการหรือวิชาชีพเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานเต็มเวลาในสถานประกอบการหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางด้านแอนิเมชัน เกม หรือดิจิทัลมีเดีย เป็นเวลา 1 ภาคเรียน

Academically or professionally work as a fulltime staff in the related organization in animation; games and digital media for one semester

SC 16404 โครงการทางด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 3(0-6-3)
Senior Project for Animation Games and Digitalmedia

การศึกษาหัวข้อวิจัยทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย การจัดเตรียมโครงร่างงานวิจัย และนำเสนอ

Study the topic of animation; games and digital media; research proposal preparation and presentation

SC 16405 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 1(0-2-1)
Pre - Internship in Animation, Games and Digital Media

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบและกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย ความสำคัญของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน การเลือกสถานประกอบการ วัฒนธรรมองค์กร การพัฒนาบุคลิกภาพ จรรยาบรรณวิชาชีพ คุณธรรมจริยธรรม

Basic knowledge of forms and process of professional experience in animation, games and digital media; importance of professional experience; portfolio preparation; workplace selections; organizational culture; personality development; professional morality; virtue ethics; professional ethics

SC 16406 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 3(300)
Internship in Animation, Games and Digital Media

การฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดียในองค์กร หน่วยงาน หรือสถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์ในอาชีพ จัดทำรูปเล่มและนำเสนอ

Internship of animation; games and digital media in organization; department or suitable working places for having the knowledge skills opinion and field experiences; internship summary documentation and presentation

3.1.6 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

ชั้นปีที่	รายละเอียด
1	สามารถวิเคราะห์และออกแบบแอนิเมชันและเกม
2	สามารถผลิตผลงานแอนิเมชันและเกม 2 มิติ และมีความรู้พื้นฐานด้านแอนิเมชันและเกม 3 มิติ
3	สามารถผลิตผลงานแอนิเมชันและเกม 3 มิติ
4	สามารถบูรณาการผลิตผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ด้านแอนิเมชัน หรือเกม หรือดิจิทัลมีเดีย

3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถานศึกษาและปีพ.ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
1	นายเกษม กมลชัยพิสิฐ 3-1015-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ เทคโนโลยี สารสนเทศ (1806)	ปร.ด. (การจัดการ นวัตกรรมและ เทคโนโลยี) วท.ม. (การจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จ เจ้าพระยา, 2563 มหาวิทยาลัยวลัย ลักษณ์, 2546 วิทยาลัยครูบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา, 2534
2	นายเอกราช วรสมุทราการ 3-1104-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ทัศนศิลป์ (8101)	วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี, 2547 สถาบันราชภัฏบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา, 2545

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชา การ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถานศึกษาและปีพ. ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
3	นายกานต์ คุ่มภัก 3-1022-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ทัศนศิลป์ (8101) อนุสาขา คอมพิวเตอร์ อาร์ต (810110)	วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) วศ.บ. (วิศวกรรม อิเล็กทรอนิกส์)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี, 2552 มหาวิทยาลัยเอเซีย อาคเนย์, 2546
4	นางสาวอารยา วาตะ 3-1306-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ทัศนศิลป์ (8101) อนุสาขา คอมพิวเตอร์ อาร์ต (810110)	ค.อ.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์) วท.บ. (เทคโนโลยี ออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ, 2552 สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล, 2542
5	นายกัมปนาท คูศิริรัตน์ 3-6408-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ เทคโนโลยี สารสนเทศ (1806)	ปร.ด. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) บธ.บ. (ระบบ สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557 สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระ นครเหนือ, 2546 สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล, 2542

หมายเหตุ ประวัติ ผลงานทางวิชาการ และภาระงานสอนของอาจารย์ ดูที่ภาคผนวก ง

3.2.2 อาจารย์ประจำ

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชา การ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถานศึกษาและปีพ. ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
1	นายเกษม กมลชัยพิสิฐ 3-1015-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ เทคโนโลยี สารสนเทศ (1806)	ปร.ด. (การจัดการ นวัตกรรมและ เทคโนโลยี) วท.ม. (การจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จ เจ้าพระยา, 2563 มหาวิทยาลัยวลัย ลักษณ์, 2546

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชา การ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถานศึกษาและปีพ. ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
			วท.บ. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์)	วิทยาลัยครูบ้าน สมเด็จเจ้าพระยา, 2534
2	นายเอกราช วรสมุทรปราการ 3-1104-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ทัศนศิลป์ (8101)	วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี, 2547 สถาบันราชภัฏ บ้านสมเด็จ เจ้าพระยา, 2545
3	นายกานต์ คุ่มภัก 3-1022-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ทัศนศิลป์ (8101) อนุสาขา คอมพิวเตอร์ อาร์ต (810110)	วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) วศ.บ. (วิศวกรรม อิเล็กทรอนิกส์)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี, 2552 มหาวิทยาลัยเอเชีย อาคเนย์, 2546
4	นางสาวอารยา วาตะ 3-1306-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ทัศนศิลป์ (8101) อนุสาขา คอมพิวเตอร์ อาร์ต(810110)	ค.อ.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์) วท.บ. (เทคโนโลยี ออกแบบผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรม)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ, 2552 สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล, 2542
5	นายกัมปนาท คูศิริรัตน์ 3-6408-XXXXX-XX-X	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ เทคโนโลยี สารสนเทศ (1806)	ปร.ด. (เทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) บธ.บ (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัย นเรศวร, 2557 สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระ นครเหนือ, 2546 สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล, 2542

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชา การ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถานศึกษาและปีพ. ศ.ที่สำเร็จการศึกษา
6	นางสาวเจียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา 1-9098-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (สถาปัตยกรรม) วท.บ. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์)	จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2557 จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2553
7	นางสาวปนัดดา ใจบุญลือ 3-6005-XXXXX-XX-X	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ, 2558 มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2549
8	นายวิธวัฒน์ สุขสาเกษ 1-4199-XXXXX-XX-X	อาจารย์	ศล.ม. (คอมพิวเตอร์ อาร์ต) วท.บ. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ (แอนิเมชัน และมัลติมีเดีย)	มหาวิทยาลัยรังสิต, 2560 มหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 2554

หมายเหตุ ประวัติ ผลงานทางวิชาการ และภาระงานสอนของอาจารย์ ดูที่ภาคผนวก จ

3.2.3 อาจารย์พิเศษ

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชา การ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถานศึกษาและปีพ.ศ. ที่สำเร็จการศึกษา
1	นางสาวนุชรรัตน์ นุชประยูร	อาจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยี การศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) บธ.บ. (ระบบ สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยบูรพา, 2559 สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระ นครเหนือ (2546) สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล (2543)
2	นายเต็มยศ เสนิงค์ ณ อยุธยา	อาจารย์	ปร.ด. (คอมพิว เตอร์ศึกษา)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอม

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชา การ	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถานศึกษาและปีพ.ศ. ที่สำเร็จการศึกษา
			วท.ม. (วิทยาการ คณนา) วท.บ. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์)	เกล้าพระนครเหนือ, 2559 จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2545 มหาวิทยาลัย ราชภัฏธนบุรี, 2540
3	นายสันต์ ณ ชัย	-	วท.ม. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์) วท.บ. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์)	สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง, 2554 มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2545

หมายเหตุ ประวัติ ผลงานทางวิชาการ และภาระการสอนของอาจารย์พิเศษ ดูที่ภาคผนวก ฉ

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม

จากผู้ใช้บัณฑิตที่ต้องการให้บัณฑิตควรมีประสบการณ์ภาคสนามก่อนเข้าสู่อาชีพ ดังนั้นหลักสูตรจึงได้กำหนดให้มีกลุ่มรายวิชาซีพ โดยนักศึกษาเลือกแผนการเรียนภาคสนามจาก 2 แผนดังนี้

1) แผนสหกิจศึกษา ซึ่งเป็นการให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการเสมือนเป็นพนักงานของสถานประกอบการ เมื่อสิ้นสุดสหกิจศึกษานักศึกษาจะต้องมีชิ้นงานหรือโครงต่อหลักสูตร หากเลือกเรียนแผนนี้ นักศึกษาจะต้องเรียน 2 รายวิชา รวม 7 หน่วยกิต คือ วิชาเตรียมสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 1(0-2-1) และสหกิจศึกษา 6(640)

2) แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ซึ่งกำหนดให้นักศึกษาต้องจัดทำโครงการระดับปริญญาตรี ก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์ผลงานได้จริง และสามารถนำความรู้ดังกล่าวไปใช้บูรณาการกับการฝึกงานในสถานประกอบการ ทั้งภาครัฐ และเอกชน เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถประกอบวิชาชีพภายหลังจากสำเร็จการศึกษา หากนักศึกษาเลือกเรียนแผนนี้ นักศึกษาจะต้องเรียน 2 รายวิชา รวม 7 หน่วยกิต คือ วิชาโครงการระดับปริญญาตรี 3(0-6-3) วิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 1(0-2-1) และการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 3(300)

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

นักศึกษาสามารถนำความรู้ทั้งด้านวิชาการ วิชาชีพแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง นำไปบูรณาการในการปฏิบัติงานจริง สามารถวิเคราะห์แก้ไขปัญหา และปรับตัวเข้ากับสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม

4.2 ช่วงเวลา

ปีการศึกษาที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

ใช้เวลาในฝึกประสบการณ์วิชาชีพเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี กำหนดให้นักศึกษาค้นคว้ารายบุคคลหรือรายกลุ่ม ทั้งด้านทฤษฎี และปฏิบัติในการผลิตผลงานแอนิเมชัน เกม หรือดิจิทัลมีเดีย ภายใต้การควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษา ตลอดจนมีการสอบประเมินผลในภาคปฏิบัติ และจัดทำรูปเล่มโครงการ โดยต้องได้รับการรับรองจากคณะกรรมการของสาขาวิชา

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

วิชาโครงการระดับปริญญาตรี เป็นรายวิชาให้นักศึกษาสอบประเมินผลความรู้ภาคปฏิบัติ และเสนอหัวข้อโครงการเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านแอนิเมชัน เกม หรือดิจิทัลมีเดีย ภายใต้ความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา และพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ตามเค้าโครงที่เสนอผ่านแล้ว และจัดทำรูปเล่มโครงการ พร้อมสอบนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการของสาขาวิชา

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้วยตนเอง สามารถปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาเขียนและภาษาพูด มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดทำโครงการ เป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อยอดได้ รวมทั้งผลงานส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม คุณธรรมจริยธรรม สิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรือผลงานสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ ต่อสังคมและประเทศชาติ

5.3 ช่วงเวลา

ปีการศึกษาที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

5.4 จำนวนหน่วยกิต

ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

- 1) นักศึกษาสอบประมวลความรู้ภาคปฏิบัติ
- 2) นักศึกษาศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
- 3) นักศึกษานำเสนอหัวข้อโครงการต่อคณะกรรมการของสาขาวิชา
- 4) คณะกรรมการให้คำแนะนำ/ปรับปรุง/อนุมัติหัวข้อโครงการ
- 5) นักศึกษาจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์เกม หรือดิจิทัลมีเดียตามหัวข้อที่เสนอ และรายงานความคืบหน้าของโครงการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
- 6) สาขาวิชานับสนุนโครงการ/จัดสิ่งอำนวยความสะดวกและเครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำโครงการ
- 7) นักศึกษาจัดทำเอกสาร/รูปเล่มโครงการ พร้อมเสนอขอสอบโครงการต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เมื่อโครงการเสร็จสมบูรณ์
- 8) นักศึกษาสอบนำเสนอโครงการเสร็จสมบูรณ์ต่อคณะกรรมการของสาขาวิชา
- 9) คณะกรรมการของสาขาวิชาให้คำแนะนำ/ปรับปรุง/อนุมัติโครงการ
- 10) นักศึกษาจัดทำรูปเล่มโครงการและเผยแพร่ผลงาน

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำโครงการ และประเมินผลจากผลงานที่ได้ทำเสร็จสมบูรณ์ การสอบภาคปฏิบัติ และการนำเสนอที่มีคณะกรรมการควบคุมการสอบและการนำเสนอไม่ต่ำกว่า 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ/คุณสมบัติที่พึงประสงค์	กลยุทธ์หรือกิจกรรม
1. มีจิตสาธารณะ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้รับผิดชอบหลักสูตรคัดสรรมาเพื่อพัฒนาผู้เรียนผ่านกิจกรรมหรือโครงการนอกชั้นเรียน 2. จัดกิจกรรม/โครงการ อย่างน้อย 1 ครั้งต่อปีการศึกษา 3. ประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาโดยอาจารย์
2. มีความสามารถผลิตผลงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย อย่างสร้างสรรค์ ตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรมด้าน แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดกิจกรรม/โครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักศึกษา ผลิตผลงาน แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย ที่มีประโยชน์และสร้างสรรค์ 2. จัดกิจกรรม/โครงการวิพากษ์ผลงานแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดียของนักศึกษาโดยผู้ประกอบการในสายอาชีพแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย อย่างน้อย 1 ครั้งต่อปีการศึกษา 3. ประเมินจากผลการจัดกิจกรรม/โครงการ
3. มีทักษะการทำงานด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดียแบบมืออาชีพ	<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดกิจกรรม/โครงการส่งเสริมสนับสนุนให้นักศึกษาผลิตผลงานตอบสนองความต้องการของหน่วยงานภาครัฐ หรือภาคเอกชน 2. จัดกิจกรรม/โครงการ อย่างน้อย 1 ครั้งต่อปีการศึกษา 3. ประเมินจากผลการจัดกิจกรรม/โครงการ

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1. มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิต	<ol style="list-style-type: none"> 1) การบรรยาย 2) การสาธิต 3) การอภิปราย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
2. เคารพกฎเกณฑ์ทางสังคม และมีค่านิยมที่ดีงาม	4) การสอนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้เอกสารและสื่อ ต่างๆ 5) การสอนโดยใช้การเรียนรู้ จากกรณีศึกษา บทบาทสมมุติ สถานการณ์จำลอง เกม 6) การเรียนรู้ในกิจกรรมที่ให้ผู้เรียน ได้ปฏิบัติในสถานการณ์จริง 7) การกำหนดพฤติกรรม ข้อปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม 8) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และมอบหมายงาน	การอภิปรายในชั้นเรียน หรือ การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ 2. ประเมินจากการปฏิบัติงาน หรือผลงาน 3. ประเมินจากการวิเคราะห์ ใบบงาน รายงานผลงาน หรือ ผลผลิตของผู้เรียน

2) ด้านความรู้

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1) มีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหาวิชาที่ศึกษา 2) มีความรู้ความเข้าใจประเพณี วัฒนธรรมไทย และสากล เพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต 3) มีความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบจากความประพฤติน่าไม่ ป็นไปตามกฎเกณฑ์ ของสังคม	1) การบรรยาย 2) การสาธิต 3) การอภิปราย 4) การฝึกปฏิบัติการ 5) การทำโครงการโครงงาน 6) การสอนทักษะการสืบค้น ทักษะ การเรียนรู้ต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการ เรียนรู้ผ่านการแสวงหาความรู้ด้วย ตนเอง 7) การสอนโดยใช้การเรียนรู้จาก กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง เกม หรือสถานการณ์จริง 8) การศึกษาคูงานหรือเชิญวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมา เป็นวิทยากรเฉพาะเรื่อง	1. การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด 2. การสอบปลายภาค และ/หรือการสอบกลางภาค 3. ประเมินจากใบบงาน รายงาน ผลงาน หรือผลผลิตของผู้เรียน 4. ประเมินจากการนำเสนอ รายงาน หรือผลงานของผู้เรียน 5. ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การอภิปรายในชั้นเรียน หรือ การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม

3) ด้านทักษะทางปัญญา

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1. มีทักษะการแสวงหาความรู้ ติดตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม</p> <p>2. มีทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ วิเคราะห์ สังเคราะห์ วิพากษ์ สร้างสรรค์ และมีวิจารณ์ญาณ</p> <p>3. มีทักษะการแก้ปัญหาอย่างถูกต้องตามหลักการ</p>	<p>1) การบรรยาย</p> <p>2) การสาธิต</p> <p>3) การอภิปราย</p> <p>4) การฝึกปฏิบัติการ</p> <p>5) การทำโครงการ โครงงาน</p> <p>6) การวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล จากการสืบค้น การบรรยาย เอกสาร และสื่อต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การ อภิปราย การนำเสนอในชั้นเรียน</p> <p>7) การศึกษาดูงาน เรียนรู้นอกสถานที่ เรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้จากชุมชน เรียนรู้จากสภาพจริง</p> <p>8) การสอนโดยใช้การเรียนรู้จาก กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง เกม เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์ วิเคราะห์ และวิพากษ์</p> <p>9) การสอนทักษะการสืบค้นทักษะ การเรียนรู้ต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการ เรียนรู้ผ่านการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง</p>	<p>1. การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด</p> <p>2. การสอบปลายภาค และ/หรือการสอบกลางภาค</p> <p>3. ประเมินจากกิจกรรม ใบงาน รายงาน ผลงาน ผลผลิตหรือ การนำเสนอของผู้เรียน</p> <p>4. ประเมินจากการอภิปราย หรือ การแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม</p>

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1) มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม</p> <p>2) มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความแตกต่างกัน</p> <p>3) มีทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการทำงานกลุ่ม</p>	<p>1. การสอนโดยเน้นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนกับบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2. การสอนโดยการจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อส่งเสริมการปฏิบัติงานในฐานะผู้นำ ผู้ตามที่ดี โดยผ่านกิจกรรมการทำรายงาน โครงการ โครงงาน เพื่อการนำเสนอ</p> <p>3. การสอนโดยใช้การเรียนรู้จากบทบาทสมมุติ กรณีศึกษา หรือสถานการณ์จำลอง เพื่อเรียนรู้การปรับตัว บทบาทความรับผิดชอบ และบทบาทความเป็นผู้นำและผู้ตาม</p> <p>4. การศึกษาดูงาน เรียนรู้นอกสถานที่ เรียนรู้จากประสบการณ์ เรียนรู้จากชุมชน เรียนรู้จากสภาพจริง</p>	<p>1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน ความรับผิดชอบการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>2. ประเมินจากทักษะการแสดงออก ในภาวะผู้นำ ผู้ตามจากสถานการณ์การเรียนการสอนที่กำหนด</p> <p>3. ประเมินจากความสามารถในการทำงานการปฏิบัติงานร่วมกัน</p> <p>4. ประเมินจากการนำเสนอ ใบงาน รายงาน ผลงาน หรือผลผลิตของผู้เรียน</p>

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
<p>1) มีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขและข้อมูลต่างๆ</p> <p>2) มีทักษะการสื่อสารทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน</p> <p>3) สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการศึกษา รวบรวมเรียบเรียง สร้างสรรค์ และนำเสนอได้อย่างถูกต้อง</p>	<p>1) การบรรยาย</p> <p>2) การสาธิต</p> <p>3) การสอนโดยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารได้หลากหลายรูปแบบ</p> <p>4) การสอนโดยมอบหมายให้ผู้เรียนได้ใช้การสื่อสารทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน และบุคคลอื่นๆ</p>	<p>1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม การสื่อสาร การมีส่วนร่วม หรือการติดต่อผู้สอนผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ</p> <p>2. ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย อภิปราย หรือการนำเสนอ</p> <p>3. ประเมินจากใบงาน รายงาน ผลงาน หรือผลผลิตของผู้เรียน</p>

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
	5) การสอนโดยใช้การเรียนรู้จากกรณีศึกษา บทบาทสมมุติ สถานการณ์จำลอง	ทั้งในด้านการสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การประมวลผล และการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสม

2.2 การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านหมวดวิชาเฉพาะ

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1. มีความซื่อสัตย์สุจริต 2. มีระเบียบวินัย 3. มีจิตสำนึกและตระหนักในการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ 4. เคารพสิทธิและความคิดเห็นของผู้อื่น	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การสอนพหุกรณีศึกษา คุณธรรมจริยธรรมที่ส่งผลกระทบต่อสังคม 4. การเรียนรู้ในกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้ปฏิบัติในสถานการณ์จริง 5. การกำหนดพฤติกรรม ข้อปฏิบัติเพื่อให้นักศึกษาปฏิบัติตาม 6. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและมอบหมายงานทั้งงานบุคคลและงานกลุ่ม	1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การอภิปรายในชั้นเรียน 2. ประเมินจากการปฏิบัติตามข้อปฏิบัติในชั้นเรียน ได้แก่ การไม่ทุจริต การตรงต่อเวลา การส่งงานตามกำหนด ความประพฤติ การแต่งกาย และการปฏิบัติตามกฎระเบียบของมหาวิทยาลัย 3. ประเมินจากการผลิตผลงาน แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดียของนักศึกษา 4. ประเมินจากการวิเคราะห์ใบงาน รายงาน หรือผลงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดียของนักศึกษา 5. ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อบุคคลและสังคม ไม่เป็นการคัดลอกงานผู้อื่น และมีการอ้างอิงแหล่งที่มาให้ถูกต้อง

2) ด้านความรู้

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1. มีความรู้ในหลักการและทฤษฎี 2. มีความรู้ด้านแอนิเมชัน เกม หรือดิจิทัลมีเดียที่จะนำมาอธิบายหลักการและทฤษฎี 3. สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ	1. การบรรยาย/ การสาธิต/ การอภิปราย 2. การฝึกปฏิบัติการ 3. การจัดทำโครงการแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 4. การสอนทักษะการสืบค้น ทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ผ่านการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง 5. การสอนโดยใช้การเรียนรู้จากกรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง หรือสถานการณ์จริง 6. การศึกษาดูงานหรือเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรเฉพาะเรื่อง	1. การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด 2. การสอบปลายภาค และ/หรือการสอบกลางภาค 3. ประเมินจากใบงาน รายงานผลงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 4. ประเมินจากการนำเสนอ รายงาน หรือผลงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย ของนักศึกษา 5. ประเมินจากการสังเกต พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน การอภิปรายในชั้นเรียน หรือการมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม

3) ด้านทักษะทางปัญญา

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1. สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และมีเหตุผลตามหลักการและวิธีการทางแอนิเมชัน เกม หรือดิจิทัลมีเดีย 2. นำความรู้ไปประยุกต์กับสถานการณ์ได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม 3. มีความใฝ่รู้ สามารถวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้จาก แหล่งข้อมูล	1. การบรรยาย 2. การสาธิต 3. การอภิปราย 4. การฝึกปฏิบัติการ 5. การทำโครงการ โครงการ 6. การวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลจากการสืบค้น การบรรยาย เอกสารและสื่อต่างๆ เพื่อนำไปสู่การอภิปราย การนำเสนอในชั้นเรียน 7. การศึกษาดูงาน เรียนรู้นอกสถานที่ เรียนรู้จากประสบการณ์	1. การทดสอบย่อย แบบฝึกหัด 2. การสอบปลายภาค และ/หรือการสอบกลางภาค 3. ประเมินจากกิจกรรม ใบงาน รายงาน การนำเสนอ หรือผลงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดียของนักศึกษา 4. ประเมินจากการอภิปราย หรือการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
ต่าง ๆ ที่หลากหลาย ได้อย่างถูกต้อง	เรียนรู้จากชุมชน เรียนรู้จากสภาพจริง 8. การสอนโดยใช้การเรียนรู้จาก กรณีศึกษาสถานการณ์จำลอง เกม เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์ วิเคราะห์ และวิพากษ์ 9. การสอนทักษะการสืบค้น ทักษะการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ผ่านการ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1. มีภาวะผู้นำ โดยสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะ ผู้นำและสมาชิกที่ดี 2. มีความรับผิดชอบต่อ สังคมและองค์กร รวมทั้ง พัฒนาตนเองและพัฒนา งาน	1. การสอนโดยเน้นการสร้าง ความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษา กับ นักศึกษา นักศึกษากับผู้สอน นักศึกษากับบุคคลอื่น ที่เกี่ยวข้อง 2. การสอนโดยการจัดกิจกรรม กลุ่ม เพื่อส่งเสริมการปฏิบัติงาน ในฐานะผู้นำ ผู้ตามที่ดี โดยผ่าน กิจกรรมการทำรายงาน โครงการ โครงการงาน เพื่อการ นำเสนอ	1. ประเมินทักษะการเป็นผู้นำ ผู้ตาม จากการสังเกต พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ในชั้น เรียน ความรับผิดชอบ การมี ส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย 2. ประเมินจากการทำงานเป็นกลุ่ม การเป็นผู้นำและการเป็น สมาชิกกลุ่ม หรือจากความสามารถ ในการทำงาน การปฏิบัติงานร่วมกัน 3. ประเมินจากการนำเสนอ ใบงาน รายงาน หรือผลงาน แอนิเมชัน เกม และดิจิทัล มีเดียของนักศึกษา

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1. สามารถประยุกต์ความรู้ทางคณิตศาสตร์และสถิติเพื่อการวิเคราะห์ประมวลผลการแก้ปัญหา และนำเสนอข้อมูลได้อย่างเหมาะสม	1. การบรรยาย 2. การสาธิต 3. การฝึกปฏิบัติการ 4. การสอนโดยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ใช้คณิตศาสตร์ สถิติ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารได้หลากหลายรูปแบบ	1. ประเมินจากการฝึกปฏิบัติ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง 2. ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย อภิปราย หรือการนำเสนอ
2. มีทักษะการใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งการเลือกใช้รูปแบบการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม	5. การสอนโดยมอบหมายให้นักศึกษาได้ใช้การสื่อสารทั้งการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนระหว่างนักศึกษากับนักศึกษา นักศึกษากับผู้สอน และบุคคลอื่น	3. ประเมินจากใบงาน รายงาน ผลงาน ทั้งในด้านการสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ การประมวลผล และการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการนำเสนอผลงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดียของนักศึกษา ในรูปแบบที่เหมาะสม
3. สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นและเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับสถานการณ์		

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping)

3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้

3.1.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชาศึกษาทั่วไป

ด้านคุณธรรมจริยธรรม

1. มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิต
2. เคารพกฎเกณฑ์ทางสังคมและมีค่านิยมที่ดีงาม

ด้านความรู้

1. มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่ศึกษา
2. มีความรู้ความเข้าใจประเพณี วัฒนธรรมไทย และสากล เพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต
3. มีความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบจากความประพฤติที่ไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ของสังคม

ด้านทักษะทางปัญญา

1. มีทักษะการแสวงหาความรู้ ติดตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม
2. มีทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ วิเคราะห์ สังเคราะห์ วิพากษ์ สร้างสรรค์ และมีวิจารณ์ญาณ
3. มีทักษะการแก้ปัญหาอย่างถูกต้องตามหลักการ

ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ

1. มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และส่วนรวม
2. มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความแตกต่างกัน
3. มีทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการทำงานกลุ่ม

ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. มีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขและข้อมูลต่างๆ
2. มีทักษะการสื่อสารทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน
3. สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการศึกษา รวบรวม เรียบเรียง สร้างสรรค์ และนำเสนอได้อย่างถูกต้อง

3.1.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชาเฉพาะ

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1.1 มีความซื่อสัตย์สุจริต
- 1.2 มีระเบียบวินัย
- 1.3 มีจิตสำนึกและตระหนักในการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ
- 1.4 เคารพสิทธิและความคิดเห็นของผู้อื่น

2) ด้านความรู้

- 2.1 มีความรู้ในหลักการและทฤษฎี
- 2.2 มีความรู้ด้านแอนิเมชัน เกมหรือดิจิทัลมีเดียที่จะนำมาอธิบายหลักการและทฤษฎี
- 2.3 สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ

3) ด้านทักษะทางปัญญา

- 3.1 สามารถคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และมีเหตุผลตามหลักการและวิธีการทางแอนิเมชัน เกมหรือดิจิทัลมีเดีย
- 3.2 นำความรู้ไปประยุกต์กับสถานการณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรคนวัตกรรม
- 3.3 มีความใฝ่รู้ สามารถวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่หลากหลายได้อย่างถูกต้อง

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 4.1 มีภาวะผู้นำ โดยสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและสมาชิกที่ดี
- 4.2 มีความรับผิดชอบต่อสังคมและองค์กร รวมทั้งพัฒนาตนเองและพัฒนางาน

5) ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 5.1 สามารถประยุกต์ความรู้ทางคณิตศาสตร์และสถิติ เพื่อการวิเคราะห์ประมวลผลการแก้ปัญหา และนำเสนอข้อมูลได้อย่างเหมาะสม
- 5.2 มีทักษะการใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร
ได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งการเลือกใช้รูปแบบการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
- 5.3 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นและเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับสถานการณ์

3.2 ความรับผิดชอบของรายวิชา

ความรับผิดชอบในหลักสูตรที่มีต่อผลการเรียนรู้ แสดงดังนี้

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

- หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

		1.ด้าน คุณธรรม จริยธรรม		2.ด้านความรู้			3. ด้านทักษะทางปัญญา			4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ			5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1	2	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
GE 01101	ศาสตร์พระราชาสู่การพัฒนาท้องถิ่น	●	○	●	○		●	○	●		●	●	○	○	●
GE 01201	วิถีพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน	●	●	●		●	○	●	○	●	●		○	●	
GE 01202	พลวัตสังคมไทยและสังคมโลก	○	●	●	●	○	●	●		○	●	○	○		●
GE 02101	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล		●	●	●	○	●	●	○		●	○		●	●
GE 02102	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย	●		●	●			●		●	○			●	○
GE 02201	การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ	●		●		○	●	●	○	○	●		○	●	●
GE 02202	ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน	●		●	●			●		●				●	●
GE 02203	ภาษาเขมรในชีวิตประจำวัน	●		●	●			●		●				●	●
GE 02204	ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน	●		●	●			●		●				●	●
GE 02205	ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน	●		●	●			●		●				●	●
GE 02206	ภาษามลายูในชีวิตประจำวัน	●		●	●			●		●				●	●
GE 02207	ภาษาลาวในชีวิตประจำวัน	●		●	●			●		●				●	●

		1.ด้าน คุณธรรม จริยธรรม		2.ด้านความรู้			3. ด้านทักษะทางปัญญา			4.ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ			5.ด้านทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1	2	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
GE 02208	ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน	●		●	●			●		●				●	●
GE 02209	ภาษาสเปนในชีวิตประจำวัน	●		●	●			●		●				●	●
GE 03101	ชีวิตดีมีความสุข	●	●	●	○		●	○	●		●	●		○	●
GE 03201	ศิลปะและความงามของชีวิต	●	●	●	●	○	●		○	●	○	○			○
GE 03202	ศิลปะการใช้ชีวิต	○	●	●		●	○	○	●		●	○		○	
GE 04101	ประกอบการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์	●		●		○	●	●	○	●	○		●		○
GE 04201	การวางแผนทางการเงินเพื่อความมั่นคง	○	●	●		○	○	●	○	○			●		
GE 04202	การทำงานอย่างมีความสุข	●		●				●	○		○	●		●	
GE 05101	รู้คิดชีวิตก้าวหน้า	●	○	●		○	○	●	●	○	○	●	●		○
GE 05102	ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	●		●		●	●	○	○	●		○	○		●
GE 05201	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักธุรกิจมือใหม่		●	●		●	●	●		●	●		●	○	●
GE 05202	รักษ์โลกรักษ์เรา	○	●	●		○		○	●	○	●	○	○		●
GE 03301	จังหวะของชีวิต		●	●	○		●				●	○		●	
GE 03302	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ		●	●	○		●				●	○		●	
GE 03303	การเดินสมัยใหม่	○	●	●	○	●	●	○			●	○		●	

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ

- หมายถึง ความรับผิดชอบหลัก ○ หมายถึง ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา		1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2. ด้านความรู้			3. ด้านทักษะ ทางปัญญา			4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์		5. ด้านทักษะการวิ เคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3
วิชาเฉพาะ																
SC 16101	เทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน	○	●			●	●		●			●				●
SC 16102	การคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน				●	●	●				●	●	○		●	
SC 16103	การเล่นและวิเคราะห์เกม	●		●	●		●		●			●		●		
SC 16104	การเขียนโปรแกรมสำหรับเกม			●		●	●		●			●		●		●
SC 16105	กายวิภาคสำหรับตัวละครในแอนิเมชันและเกม		●		●	●	●			●			●		○	●
SC 16106	การสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล	●	●	○		●	○			○	●		●		○	
SC 16107	เสียงสำหรับงานแอนิเมชันและเกม		●		●	○		●	●		●	●			●	
SC 16201	โมชันกราฟิก	○		●		●				●			●		●	●
SC 16202	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ	●	○		●	●	○			●	○	●		●		
SC 16203	การออกแบบตัวละครและฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล		●	●	●	●	●				●		●		●	●
SC 16204	การพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม			○	●	●	○	●	●	○			●			●

รายวิชา		1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2. ด้านความรู้			3. ด้านทักษะ ทางปัญญา			4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์		5. ด้านทักษะการวิ เคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3
SC 16205	การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ	○		●		●	●			●		○	●			●
SC 16206	การสร้างส่วนควบคุมการเคลื่อนไหว 3 มิติ			●	●	●	○	●		●	○		●		●	●
SC 16207	จริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายดิจิทัล	●	●	●	○	●				●	●		●		●	
SC 16301	การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ	●	●		●	●		●	●				●		●	
SC 16302	ไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค			○	●	●	○	●	●		○		●	●		
SC 16303	การพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม	●		●		●			●	●		●				●
SC 16304	สถิติและวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	●	○	○		○		●	●	●	○	●		●		●
SC 16305	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ	●	○		●	●	○			●	○	●		●		
SC 16306	การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ	●		○	●	●	○	●	●		○		●	●		●
SC 16307	การช้อนภาพและการตัดต่อด้วยเทคนิคดิจิทัล			○	●	●	●	○	●	●		○	●	●		
SC 16401	การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	●		●	●	●				●	○	●	○	●	●	
วิชาเลือก																
SC 16308	เวกเตอร์กราฟิก	●			●	●	●		○	●		○	●			●
SC 16309	การออกแบบเกมบอร์ด		●		●	●	●		●		●	●		●		●
SC 16310	การจัดการผลิตแอนิเมชันและเกม	●	●	●		●		●	○	●	●		●		●	

รายวิชา		1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2. ด้านความรู้			3. ด้านทักษะ ทางปัญญา			4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์		5. ด้านทักษะการวิ เคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3
SC 16311	การลำดับภาพและตัดต่อดิจิทัลมีเดีย	●			○	○	●			●	○	●	●		●	
SC 16312	ความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน		○	●		●	○			●	○	●	●	○		●
SC 16313	การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์		○	●		●	○	●	●	●	○	●		●		
SC 16314	การออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	●	○		●	●	○			●	○	●		●		
SC 16315	การออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้งาน	●	○	●	●	●				○	●	●	○		○	●
SC 16316	เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ	●	○	●		●		●		●		●			●	●
SC 16317	เกมมิฟิเคชัน	○		●	●	●	○		●	●		●		●		
SC 16318	ธุรกิจสื่อดิจิทัล	●	●		○		●			●	●		●		○	●
SC 16319	ภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน		●		●	●				●	●	●				●
SC 16320	ภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	●	○		●	●				●		●				●
SC 16321	หัวข้อพิเศษด้านเกมคอมพิวเตอร์	●		○	●		●	●	●		●	●		●		●
SC 16322	หัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	●		○	●		●	●	●		●	●		●		●
วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ																
SC 16402	เตรียมสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	○	●	●	○	●	●	○	●	●	○	●	○	○	●	●
SC 16403	สหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●
SC 16404	โครงการทางด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	●	●	●		●	●	●		●	○	○	●		●	●

รายวิชา		1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม				2. ด้านความรู้			3. ด้านทักษะ ทางปัญญา			4. ด้านทักษะ ความสัมพันธ์		5. ด้านทักษะการวิ เคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3
SC 16405	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพอานิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	○	●	●	○	●	●	○	●	●	○	●	○	○	●	●
SC 16406	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพอานิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	●

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. ภาวะเทียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การประเมินผลการเรียนให้เป็นที่ไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2560

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

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

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบแต่ละรายวิชาให้สอดคล้องกับการวัดผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดในแผนการสอน มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และการประเมินผลการสอบของแต่ละรายวิชาต้องผ่านความเห็นชอบจากคณบดีก่อนประกาศผลสอบ

นักศึกษาทำแบบประเมินตนเอง เพื่อเป็นการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ในระดับรายวิชา

กำหนดให้ระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบันโดยดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา ดังต่อไปนี้

สำรวจภาวะการมีงานทำของบัณฑิตประเมินจากบัณฑิตในด้านของระยะเวลาในการได้งานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต ผู้ประกอบ หรือผู้บังคับบัญชาต่อบัณฑิต พร้อมทั้งข้อเสนอแนะต่อหลักสูตรเพื่อใช้ในการปรับปรุงหลักสูตร

ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่มาประเมินหลักสูตรต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียนและสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรเป็นที่ไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2560 หมวด 7 การสำเร็จการศึกษา

ข้อ 36 ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

(1) เป็นผู้มีความซื่อสัตย์ จริยธรรม วัฒนธรรม ทัศนคติดี เป็นเกียรติและศักดิ์ ของนักศึกษา และไม่เคยได้รับโทษทางจรรยาบรรณที่ไม่ให้สำเร็จการศึกษาตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

- (2) สอบได้รายวิชาต่างๆ และปฏิบัติตามเงื่อนไขครบตามหลักสูตร
- (3) ได้ระดับค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร ไม่ต่ำกว่า 2.00
- (4) มีระยะเวลาเรียน และสภาพการเป็นนักศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- (5) ไม่ค้างค่าธรรมเนียมการศึกษาหรือเงินอื่นๆ ตามที่มหาวิทยาลัยเรียกเก็บ
- (6) ต้องผ่านการทดสอบความรู้ภาษาอังกฤษตามแบบทดสอบมาตรฐานระดับอุดมศึกษา ที่มหาวิทยาลัยกำหนดหรือผ่านการทดสอบวัดสมรรถภาพทางภาษาอังกฤษ (English Proficiency) หรือมาตรฐานอื่นที่มหาวิทยาลัยรับรอง

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1) ปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ ด้านการจัดการเรียนการสอน (กลยุทธ์การสอน วิธีการสอน) การวัดผลและประเมินผล ด้านบทบาทและหน้าที่ ความรับผิดชอบต่อการเรียนการสอนและต่อผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชาที่รับผิดชอบ

2) การชี้แจงรายละเอียดของหลักสูตรของสาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เพื่อให้ทราบโครงสร้างของหลักสูตร ปรัชญา ความสำคัญและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากรายวิชา หลักกลยุทธ์ในการเรียนการสอน หลักการวัดผลและประเมินผล ตลอดจนกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา ให้แก่อาจารย์ใหม่

3) การชี้แจงกฎระเบียบ ข้อปฏิบัติ คู่มือของนักศึกษา จรรยาบรรณวิชาชีพคณาจารย์และคู่มือแนวทางปฏิบัติ คู่มือของอาจารย์ที่ปรึกษา คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษา ฯลฯ เพื่อให้อาจารย์ใหม่ตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ที่ความรับผิดชอบ รู้จักการทำงานร่วมกัน ความมีน้ำใจ ความเสียสละ อุทิศตนในการทำงานเต็มความสามารถ

4) อาจารย์ใหม่ต้องอยู่ในการดูแลของอาจารย์พี่เลี้ยงก่อนจะทำหน้าที่ในการเรียนการสอนตามลำพัง การติดตามผลการปฏิบัติงานของอาจารย์ใหม่ มอบหมายให้อาจารย์พี่เลี้ยงให้คำแนะนำและติดตามการทำงานของอาจารย์ใหม่น้อย 1 ภาคการศึกษา มีการประชุมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนร่วมกันระหว่างอาจารย์ใหม่กับอาจารย์พี่เลี้ยงจะได้ทราบถึงปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

1) ประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตรและ/หรืออาจารย์ผู้สอน เพื่อวางแผนจัดการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษาร่วมกันพิจารณารายวิชาที่เปิดสอน ตารางสอน แผนการสอน การวัดและการประเมินผลให้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของรายวิชา รวมทั้งผลการดำเนินงานของรายวิชา ผลการจัดการเรียนการสอนความก้าวหน้าในการปรับปรุงการเรียนการสอน และแผนการปรับปรุงสำหรับภาคการศึกษาถัดไป

2) สนับสนุนให้อาจารย์จัดทำเอกสาร/สื่อประกอบการสอน

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

1) สนับสนุนอาจารย์ให้เข้าร่วมสัมมนา/อบรม/ศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ ทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ ในด้านที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

2) สนับสนุนให้อาจารย์จัดทำหนังสือ/ตำรา/งานวิจัย/งานสร้างสรรค์ เพื่อขอกำหนดตำแหน่งวิชาการ

- 3) สนับสนุนให้อาจารย์ทำงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ขอบทุนในระดับมหาวิทยาลัย และหน่วยงานภายนอก
- 4) สนับสนุนการนำเสนอผลงานวิจัย/ผลงานสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศ

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย กำกับการบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติปี 2552 และรายงานผลการดำเนินการผลของหลักสูตร (มคอ.7) และมีการประเมินคุณภาพภายในระดับหลักสูตรให้กับมหาวิทยาลัยอย่างต่อเนื่องทุกปี

2. บัณฑิต

บัณฑิตหลักสูตร วท.บ.(แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย) ต้องมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ บูรณาการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และศิลปศาสตร์ สามารถใช้เทคโนโลยีนำมาประยุกต์ผลิตผลงานสร้างสรรค์ด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

2.1 สํารวจคุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ โดยผู้ใช้บัณฑิตประเมินคุณภาพบัณฑิต ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ 5 ด้าน

2.2 สํารวจการได้งานทำของผู้สำเร็จการศึกษาหรือประกอบอาชีพอิสระ

3. นักศึกษา

จัดทำระบบและกลไก นำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน ประเมินกระบวนการ ปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลประเมิน มีการรายงานผลการดำเนินงาน และ/หรือมีแนวโน้มการดำเนินงานที่ดีขึ้นดังต่อไปนี้

3.1 การรับนักศึกษา

1) การรับนักศึกษาเป็นไปตามคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา โดยผ่านการสอบคัดเลือกภาคทฤษฎี และ/หรือภาคปฏิบัติ ตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

2) การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา โดยจัดปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่แนะนำการเรียนการสอนในหลักสูตร และจัดกิจกรรมปรับความรู้พื้นฐานด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนให้กับนักศึกษาใหม่

3.2 การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษา

1) การควบคุมดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว โดยวางระบบการดูแลให้คำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถสำเร็จการศึกษาได้ตามระยะเวลาที่กำหนด

2) การพัฒนาศักยภาพนักศึกษาและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ โดยจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เฉพาะด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย รวมทั้งทักษะชีวิตการปรับตัว ทักษะคิด การทำงานร่วมกับผู้อื่น และคุณธรรมจริยธรรม

3.3 ผลที่เกิดกับนักศึกษา

- 1) สำรวจอัตราการคงอยู่ และการสำเร็จการศึกษาของนักศึกษา
- 2) สำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอน

4. อาจารย์

จัดทำระบบและกลไก นำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน ประเมินกระบวนการ ปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลประเมิน มีการรายงานผลการดำเนินงาน และ/หรือมีแนวโน้มการดำเนินงานที่ดีขึ้น ดังต่อไปนี้

4.1 การบริหารและพัฒนาอาจารย์ โดยมีระบบการรับและแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน มีการบริหารอาจารย์ที่มีคุณสมบัติทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่เป็นไปตาม เกณฑ์มาตรฐาน และมีระบบการส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ให้มีคุณภาพมาตรฐานทางวิชาการและวิชาชีพ

4.2 คุณภาพอาจารย์ โดยส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีคุณวุฒิ มีตำแหน่งทางวิชาการ และความก้าวหน้าในการผลิตผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง

4.3 ผลที่เกิดกับอาจารย์

- 1) สำรวจอัตราการคงอยู่ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
- 2) สำรวจความพึงพอใจของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

จัดทำระบบและกลไก นำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน ประเมินกระบวนการ ปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลประเมิน ดังต่อไปนี้

5.1 สารระของรายวิชาในหลักสูตร โดยมีการออกแบบหลักสูตรและสารระรายวิชาของหลักสูตร และ/หรือมีการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยตามความก้าวหน้าในศาสตร์ด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย โดยนำผลการดำเนินงานของหลักสูตรประจำปี (มคอ.7) มาปรับปรุงการดำเนินงานของหลักสูตรในปีถัดไป และเมื่อครบระยะ 5 ปี ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรโดยจัดทำร่าง มคอ.2 และวิพากษ์หลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ภายนอก และตัวแทนจากองค์กรวิชาชีพ

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยมีการกำหนดผู้สอน การกำกับติดตาม และตรวจสอบการจัดทำแผนการเรียนรู้ (มคอ.3 และ มคอ.4) และการบูรณาการ พันธกิจต่าง ๆ กับการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี โดยบูรณาการกับการวิจัย การบริการวิชาการแก่สังคม และการทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม

5.3 การประเมินผู้เรียน โดยประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ มีการตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ให้เป็นไปตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของ แต่ละรายวิชา พิจารณาเกณฑ์ การประเมิน และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ให้มีความเหมาะสม สะท้อนถึงทักษะการเรียนรู้ เมื่อสิ้นสุดภาค

การศึกษา ให้จัดทำ มคอ.5 มคอ.6 การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชา และเมื่อสิ้นสุดปีการศึกษา ให้จัดทำ มคอ.7 เพื่อประเมินหลักสูตร

5.4 ผลการดำเนินงานของหลักสูตรเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

จัดทำระบบและกลไก นำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน ประเมินกระบวนการ ปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลประเมิน ให้ครอบคลุมประเด็นต่อไปนี้

6.1 การมีส่วนร่วมเพื่อให้มีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.2 จำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน

6.3 กระบวนการปรับปรุงตามผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาและอาจารย์ต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
(1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผนติดตามและทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
(2) มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ	✓	✓	✓	✓	✓
(3) มีรายละเอียดของรายวิชาและรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนามตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
(4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาและรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนามตามแบบ มคอ.5 และมคอ.6 ภายใน 30 วันหลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
(5) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
(6) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิต/นักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
(7) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนกลยุทธ์การสอนหรือการประเมินผลการเรียนรู้จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว	✓	✓	✓	✓	✓
(8) คณาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓
(9) คณาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
(10) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓
(11) ระดับความพึงพอใจของนิสิต/นักศึกษาปีสุดท้าย/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 ระหว่างการสอนมี การสังเกตพฤติกรรมและการโต้ตอบของนักศึกษา มีการประชุมอาจารย์เพื่อวิเคราะห์ผลการประเมินการเรียนการสอนโดยนักศึกษา และวิเคราะห์ผลการเรียนของนักศึกษา

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- 1) ประเมินการสอนของอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา และนำผลการประเมินมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสม
- 2) ประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยประเมินจากการทดสอบย่อย การสังเกตพฤติกรรม การอภิปรายโต้ตอบ และ/หรือการสอบ
- 3) ประเมินผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามผลการเรียนรู้ 5 ด้าน โดยนักศึกษา

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

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

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาภายในระดับหลักสูตร ตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินการตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิเพื่อการประกันคุณภาพหลักสูตรและการเรียนการสอนและเกณฑ์การประเมินประจำปี

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอน ประชุมทบทวนผลการประเมินด้านต่าง ๆ ในภาพรวม และนำไปสู่การดำเนินการปรับปรุงรายวิชาและหลักสูตรต่อไป สำหรับการปรับปรุงหลักสูตรทั้งฉบับจะกระทำทุก ๆ 5 ปี เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี
พ.ศ. ๒๕๖๐

โดยที่เป็นการสมควรให้มีข้อบังคับเกี่ยวกับการศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปด้วยความเรียบร้อยสอดคล้องกับประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ และการผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ประกอบกับมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ในคราวประชุม ครั้งที่ ๙/๒๕๖๐ วันที่ ๒๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๐ จึงออกข้อบังคับไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๐”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

“สภาวิชาการ” หมายความว่า สภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ทั้งประเภทการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

ข้อ ๔ ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจในการออกประกาศ หรือคำสั่งเพื่อปฏิบัติการให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้ ในกรณีที่มีปัญหาอันเกิดจากการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้อธิการบดีมีอำนาจวินิจฉัยชี้ขาด

หมวด ๑

บททั่วไป

ข้อ ๕ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๐ นี้ ให้ใช้กับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๐ เป็นต้นไป

ข้อ ๖ จำนวนคุณวุฒิและคุณสมบัติของอาจารย์ ให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๘

หมวด ๒

การจัดการศึกษา

ข้อ ๗ ระบบการจัดการศึกษา ใช้ระบบทวิภาค โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็นสองภาค การศึกษาภาคที่ หนึ่งภาคการศึกษาภาคที่มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจเปิดการศึกษา ภาคฤดูร้อน ซึ่งกำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิต ให้มีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

การจัดการศึกษามีสามลักษณะ ดังนี้

(๑) การจัดการศึกษาภาคปกติ เป็นการจัดการศึกษาในเวลาราชการ หลักสูตรสาขาวิชาใด มีรายวิชาที่จำเป็นต้องเปิดสอนในภาคการศึกษาฤดูร้อน เพื่อการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การฝึกงานหรือ การฝึกภาคสนาม กรณีศึกษาหรือเป็นไปเพื่อประโยชน์ของนักศึกษา การบริหารจัดการรายวิชาให้ถือเสมือนว่า เป็นส่วนหนึ่งของภาคการศึกษาปกติ

(๒) การจัดการศึกษาภาคพิเศษ เป็นการจัดการศึกษาออกเวลาราชการ

(๓) การจัดการศึกษาลักษณะอื่นๆ เป็นการจัดการศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนด จุดมุ่งหมาย รูปแบบการจัดการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการจัดการศึกษาและ การสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของ บุคคลแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้ โดยการอนุมัติของสภามหาวิทยาลัยตามคำแนะนำของสภาวิชาการ และให้ทำเป็นประกาศ มหาวิทยาลัย

ข้อ ๘ การคิดหน่วยกิต

(๑) รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๒) รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๓) การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๔) การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้นๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

ข้อ ๙ จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกินแปดปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกินสิบสองปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกินสิบปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกินสิบห้าปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(๓) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกินสี่ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกินหกปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

การนับระยะเวลาการศึกษิตตามวรรคหนึ่ง ให้เริ่มนับตั้งแต่วันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น

ข้อ ๑๐ โครงสร้างหลักสูตร ประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิตของแต่ละหมวดวิชา ดังนี้

(๑) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ให้ความรอบรู้อย่างกว้างขวาง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก มหาวิทยาลัยอาจจัดวิชาศึกษาทั่วไปในลักษณะจำแนกเป็นรายวิชาหรือลักษณะบูรณาการใดๆ ก็ได้ โดยผสมผสานเนื้อหาวิชาที่ครอบคลุมสาระของกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ภาษา และกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ ในสัดส่วนที่เหมาะสม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้น รายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือระดับอนุปริญญา ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่ได้รับการยกเว้นดังกล่าว เมื่อนับรวมกับรายวิชาที่จะศึกษาเพิ่มเติมในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ต้องไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

(๒) หมวดวิชาเฉพาะ หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ ที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ดังนี้

(๒.๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

(๒.๒) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต โดยต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการตามที่มาตรฐานวิชาชีพกำหนด หากไม่มีมาตรฐานวิชาชีพกำหนดต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า ๓๖ หน่วยกิต และทางทฤษฎี ไม่น้อยกว่า ๒๔ หน่วยกิต

(๒.๓) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๔๒ หน่วยกิต ในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๑๘ หน่วยกิต

(๒.๔) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๘๐ หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยอาจจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่ หรือวิชาเอกและวิชาโทก็ได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และวิชาโทต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต

(๓) หมวดวิชาเลือกเสรี หมายถึง วิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจตามที่ตนเองถนัด หรือสนใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรายวิชาใดๆ ในหลักสูตรระดับปริญญาตรี โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยอาจยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาในทุกหมวดวิชาให้กับนักศึกษาที่มีความรู้ความสามารถที่สามารถวัดมาตรฐานได้

หมวด ๓ การรับเข้าศึกษา

ข้อ ๑๑ คุณสมบัติของผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษา

(๑) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าขึ้นไป เว้นแต่หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องสำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา (๓ ปี) หรือเทียบเท่า ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่าในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษา หรือประกาศนียบัตรอื่นๆ ที่เทียบเท่าขึ้นไป ที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง สำหรับนักศึกษาต่างชาติต้องสำเร็จการศึกษาเทียบได้ในระดับเดียวกัน

(๒) ไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจ หรือโรคสำคัญที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา ทั้งทางร่างกายและจิตใจ

(๓) มีคุณสมบัติอย่างอื่นตามประกาศที่อธิการบดีกำหนดโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการ การรับเข้าศึกษาในกรณีนอกเหนือจากที่กำหนดเป็นคุณสมบัติไว้ตาม (๑) ให้เสนอ สภามหาวิทยาลัยอนุมัติเป็นการเฉพาะราย

ข้อ ๑๒ การสอบคัดเลือกและการคัดเลือกเป็นนักศึกษา

(๑) มหาวิทยาลัยอาจสอบคัดเลือกหรือคัดเลือกผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษาจากผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าตามประกาศและรายละเอียดที่มหาวิทยาลัยกำหนด หรือให้เป็นไปตามระเบียบการคัดเลือกเพื่อเข้าศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

(๒) มหาวิทยาลัยอาจสอบคัดเลือกหรือคัดเลือกผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า หรือผู้ที่ได้รับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าเข้าเป็นนักศึกษาเพื่อศึกษาระดับปริญญาตรีตามประกาศหรือรายละเอียดที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๓ นักศึกษา แบ่งออกเป็นสามประเภท ดังนี้

(๑) นักศึกษาภาคปกติ เป็นนักศึกษาที่มีคุณสมบัติตามข้อ ๑๑ ซึ่งมหาวิทยาลัยรับเข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนในเวลาราชการ

(๒) นักศึกษาภาคพิเศษ เป็นนักศึกษาที่มีคุณสมบัติตามข้อ ๑๑ ซึ่งมหาวิทยาลัยรับเข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนนอกเวลาราชการ

(๓) นักศึกษาสมทบ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่มหาวิทยาลัยรับให้ลงทะเบียนเรียนสมทบ หรือการทำวิจัย รวมทั้งการแลกเปลี่ยนหรือความร่วมมือทางวิชาการกับสถาบันอุดมศึกษาอื่น

ข้อ ๑๔ การรับย้ายนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น

(๑) มหาวิทยาลัยอาจพิจารณารับย้ายนักศึกษาระดับปริญญาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง และ

(๒) มหาวิทยาลัยจะพิจารณารับย้าย โดยความเห็นชอบของคณะ และ

(๓) คุณสมบัติของนักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณารับย้าย

(๓.๑) มีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อ ๑๑ และได้ศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเดิมมาก่อนแล้วไม่น้อยกว่าหนึ่งปีการศึกษา

(๓.๒) มีผลการเรียนจากสถาบันอุดมศึกษาเดิมโดยมีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๒.๐๐

(๓.๓) มีระยะเวลาที่ต้องศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอีกไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา สำหรับการนับระยะเวลาการศึกษาตลอดหลักสูตรให้รวมเวลาเรียนจากสถาบันอุดมศึกษาเดิมด้วย

ข้อ ๑๕ การย้ายสาขาวิชาของนักศึกษา ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

(๑) ต้องเป็นผู้เคยลงทะเบียนเรียนมาแล้วไม่น้อยกว่าสองภาคการศึกษาปกติ และไม่เกินสี่ภาคการศึกษาปกติ และต้องได้รับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาที่ยื่นคำร้องขอย้ายสาขาวิชา

(๒) ยังมีสถานภาพการเป็นนักศึกษาอยู่ และต้องไม่ค้างชำระค่าธรรมเนียมการศึกษา

(๓) ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ประธานสาขาวิชา และคณบดีในคณะเดิม และต้องได้รับการอนุมัติจากประธานสาขาวิชาและคณบดีในคณะใหม่ตามลำดับ

(๔) การขอย้ายสาขาวิชาในภาคเรียนใด เมื่อได้รับอนุมัติจะมีผลบังคับในภาคเรียนถัดไป

นักศึกษาสามารถขอย้ายสาขาวิชาได้ไม่เกินหนึ่งครั้ง และการขอย้ายสาขาวิชาไม่อาจใช้เป็นเหตุในการยื่นคำร้องขอลงทะเบียนเรียนเกินหน่วยกิตตามที่กำหนดในข้อ ๑๖

หมวด ๔

การลงทะเบียน

ข้อ ๑๖ การลงทะเบียนเรียนของนักศึกษา

(๑) นักศึกษาประเภทลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติ

(๒) นักศึกษาประเภทลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติ

การลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยอาจกำหนดการลงทะเบียนเรียนที่มีจำนวนหน่วยกิตแตกต่างไปจากเกณฑ์ข้างต้น ก็อาจทำได้ โดยต้องไม่กระทบกระเทือนต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา และต้องเรียนให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตตามที่ระบุไว้ในหลักสูตร ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๗ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษา ให้มีอาจารย์ที่ปรึกษา เป็นผู้ให้คำปรึกษาแนะนำและแนะแนวการศึกษาตามแผนการศึกษา โดยถือข้อปฏิบัติในการลงทะเบียนเรียน ดังนี้

(๑) การลงทะเบียนเรียนรายวิชา ให้ดำเนินการตามประกาศของมหาวิทยาลัย การลงทะเบียนเรียนหลังวันที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะต้องชำระค่าธรรมเนียมตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

(๒) การถอนการลงทะเบียนเรียน ให้กระทำได้ภายในระยะเวลาเพิ่ม-ถอนรายวิชาเท่าที่นั้น การถอนรายวิชาจะไม่บันทึกผลการลงทะเบียนในใบรายงานผลการศึกษา

(๓) การยกเลิกรายวิชา ให้กระทำภายหลังจากครบกำหนดระยะเวลาเพิ่ม-ถอน แต่ต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนสอบปลายภาคอย่างน้อยสองสัปดาห์

(๔) ในกรณีที่มีความจำเป็น มหาวิทยาลัยอาจประกาศงดการเรียนการสอน หรือจำกัดจำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งได้

(๕) การลงทะเบียนที่ผิดเงื่อนไข ให้ถือว่าลงทะเบียนนั้นเป็นโมฆะ

(๖) การลงทะเบียนรายวิชาจะสมบูรณ์เมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาต่างๆ แล้ว

(๗) ในกรณีมีโครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างสถาบันอุดมศึกษา หรือมีข้อตกลงเฉพาะรายมหาวิทยาลัยอาจพิจารณาอนุมัติให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นแทน

การลงทะเบียนเรียนในมหาวิทยาลัยทั้งหมดหรือบางส่วนได้ หรืออาจพิจารณาอนุมัติให้ลงทะเบียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย โดยชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัยก็ได้

หมวด ๕

การวัดและประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๑๘ ให้มีการประเมินผลการเรียนในรายวิชาต่างๆ ตามหลักสูตร ดังนี้

(๑) ระบบค่าระดับคะแนน แบ่งเป็นแปดระดับ

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม (excellent)	๔.๐
B+	ดีมาก (very good)	๓.๕
B	ดี (good)	๓.๐
C+	ดีพอใช้ (fairly good)	๒.๕
C	พอใช้ (fair)	๒.๐
D+	อ่อน (poor)	๑.๕
D	อ่อนมาก (very poor)	๑.๐
F	ตก (fail)	๐.๐

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินผลการเรียนในรายวิชาที่เรียนตามหลักสูตรและนับหน่วยกิตในการสำเร็จการศึกษา ค่าระดับคะแนนที่ถือว่าสอบได้ตามระบบนี้ ต้องไม่ต่ำกว่า “D” ถ้านักศึกษาได้ค่าระดับคะแนน “F” ต้องลงทะเบียนเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้ ยกเว้นวิชาเลือก หากได้ค่าระดับคะแนน “F” สามารถเปลี่ยนไปลงทะเบียนและเรียนรายวิชาอื่นแทนได้

ส่วนการประเมินรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ถ้าได้ค่าระดับคะแนนต่ำกว่า “C” ถือว่าสอบตก นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนใหม่

(๒) ระบบไม่มีค่าระดับคะแนน กำหนดสัญลักษณ์การประเมิน ดังนี้

ระดับการประเมิน	ความหมายของผลการประเมิน
S (Satisfactory)	เป็นที่พอใจ
U (Unsatisfactory)	ไม่เป็นที่พอใจ

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินผลรายวิชาที่หลักสูตรกำหนดให้เรียนเพิ่ม ตามข้อกำหนดเฉพาะและรายวิชาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนดให้เรียนเพิ่ม รายวิชาที่ได้ผลการประเมินเป็น “U” นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนและเรียนใหม่จนกว่าจะผ่านเกณฑ์การประเมิน

(๓) สัญลักษณ์อื่นๆ โดยไม่มีค่าระดับคะแนนและไม่ต้องนับหน่วยกิตเป็นตัวหารเฉลี่ย มีดังนี้

(๓.๑) Au (Audit) หมายถึง การร่วมฟัง ใช้สำหรับการบันทึกกรณี ดังนี้

(๓.๑.๑) สำหรับการลงทะเบียนเพื่อร่วมฟัง โดยไม่นับหน่วยกิต

(๓.๑.๒) การปรับผลการเรียนของรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนผิดเงื่อนไขตามหลักสูตร

เช่น การลงทะเบียนเรียนผิดลำดับวิชาในกลุ่มบุพวิชา

(๓.๒) W (Withdraw) หมายถึง การยกเลิกวิชาเรียน ใช้สำหรับการบันทึกกรณี ดังนี้

(๓.๒.๑) นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ยกเลิกรายวิชาเรียนเมื่อพ้นกำหนดเพิ่ม-ถอน ก่อนกำหนดสอบปลายภาคไม่น้อยกว่าสองสัปดาห์

(๓.๒.๒) นักศึกษาถูกสั่งให้พักการเรียนหลังจากลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนนั้นแล้ว

(๓.๒.๓) รายวิชาเลือกที่ได้รับการอนุมัติให้ไปเรียนวิชาอื่นแทน

(๓.๓) I (Incomplete) หมายถึง การรอผล ผู้สอนใช้สำหรับบันทึกการประเมินผลการเรียนที่ไม่สมบูรณ์ในรายวิชาที่นักศึกษาปฏิบัติงานบางส่วนในรายวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์เมื่อสิ้นภาคเรียน หรือขาดสอบ นักศึกษาที่ได้ “I” ต้องดำเนินการขอรับการประเมิน เพื่อเปลี่ยนระดับคะแนนให้เสร็จสิ้นภายในภาคเรียนถัดไป หากเกินกำหนดให้ผู้สอนประเมินค่าระดับคะแนนตามคะแนนที่มีอยู่เมื่อสิ้นภาคเรียนดังกล่าว และส่งไปยังสาขาวิชาหรือภาควิชา แล้วแต่กรณี

(๓.๔) Re (Regrade) หมายถึง การเรียนซ้ำ ใช้สำหรับการลงทะเบียนเรียนซ้ำ นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาที่มีผลการเรียนค่าระดับคะแนนที่ถือว่าสอบได้ เพื่อปรับค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยให้นับหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยในครั้งที่มีการเรียนดีที่สุด ส่วนผลการเรียนในครั้งอื่นให้ผลการเรียนเป็น “Re”

(๓.๕) P (Pass) หมายถึง ผ่าน ใช้สำหรับรายวิชาที่ได้รับการยกเว้นการเรียน

ข้อ ๑๙ การมีสิทธิสอบปลายภาคเรียน ต้องอยู่ในเกณฑ์ ดังนี้

(๑) มีเวลาเรียนในรายวิชานั้นๆ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด

(๒) ในกรณีที่มีเวลาเรียนในรายวิชาได้น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ แต่ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการวิชาการประจำคณะที่จะอนุญาตให้มีสิทธิสอบ

(๓) ในกรณีที่มีเวลาเรียนในรายวิชาได้น้อยกว่าร้อยละ ๖๐ จะไม่มีสิทธิสอบในรายวิชานั้น

(๔) ผู้ไม่มีสิทธิสอบปลายภาคจะได้รับผลการเรียนเป็น “F”

ข้อ ๒๐ การหาระดับคะแนนเฉลี่ย

(๑) ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาคเรียนและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ให้คิดเป็นเลขทศนิยมสองตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ สำหรับรายวิชาที่มีผลการเรียน “I” ยังไม่นำหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย

(๒) กรณีสอบตก ต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำหรือเปลี่ยนไปเรียนวิชาอื่นในรายวิชาเลือก โดยให้นับหน่วยกิตที่สอบตกเป็นตัวหารเฉลี่ยด้วย

(๓) กรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำกับวิชาที่สอบได้แล้ว หรือเรียนรายวิชาที่ระบุไว้ในหลักสูตรเทียบเท่า ให้นับหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยในครั้งที่มีการเรียนดีที่สุด ส่วนผลการเรียนในครั้งอื่นให้ผลการเรียนเป็น “Re” โดยไม่ต้องนับหน่วยกิตเป็นตัวหารเฉลี่ย

หมวด ๖
การเทียบโอนผลการเรียน

ข้อ ๒๑ การเทียบโอนผลการเรียนสามารถเทียบโอนผลการเรียนได้ทั้งจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย

การขอเทียบโอนผลการเรียนรายวิชาระดับปริญญาตรี ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่าขึ้นไป

ข้อ ๒๒ การเทียบโอนผลการเรียนแบ่งออกเป็นสามลักษณะ ดังนี้

(๑) การโอนผลการเรียนเป็นการนำหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนของรายวิชาที่เคยศึกษาจากหลักสูตรของมหาวิทยาลัยมาใช้ โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

(๒) การยกเว้นการเรียนเป็นการนำหน่วยกิตของรายวิชาจากหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่เคยศึกษามาแล้วซึ่งมีเนื้อหาสาระความยากง่ายเทียบได้ไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยและอยู่ในระดับเดียวกันมาใช้ โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

(๓) การประเมินเทียบความรู้และประสบการณ์ เป็นการนำความรู้และประสบการณ์จากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอบรม หรือประสบการณ์การทำงาน มาขอประเมินเทียบกับรายวิชาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย เพื่อขอยกเว้นไม่ต้องเรียนรายวิชานั้นอีก

ข้อ ๒๓ รายวิชาที่จะนำมาโอนผลการเรียน หรือยกเว้นการเรียน ต้องสอบได้หรือเคยศึกษามาแล้วไม่เกินสิบปีนับถึงวันที่เข้าศึกษา โดยเริ่มนับจากวันที่สำเร็จการศึกษา หรือภาคเรียนสุดท้ายที่มีผลการเรียนถึงวันที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย แล้วแต่กรณี

ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีมาแล้ว และเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีอีกให้ยกเว้นการเรียนรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปทั้งหมด โดยไม่นำเงื่อนไขตามวรรคแรกมาพิจารณา ทั้งนี้ ให้นำหน่วยกิตหมวดวิชาศึกษาทั่วไปรวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา โดยไม่ต้องบันทึกผลการเรียนเป็นรายวิชา

ข้อ ๒๔ ผู้มีสิทธิได้รับโอนผลการเรียน ได้แก่ ผู้ที่ศึกษาหรือเคยศึกษาในมหาวิทยาลัย และมีคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่ง ดังนี้

(๑) เป็นผู้ที่ยังไม่สำเร็จการศึกษาและพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาแล้วกลับเข้ามาศึกษาใหม่

(๒) เป็นผู้ที่เปลี่ยนสภาพจากการศึกษา จากนักศึกษาภาคปกติเป็นภาคพิเศษ หรือนักศึกษาภาคพิเศษเป็นภาคปกติ

(๓) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาแล้วและกลับเข้ามาศึกษาใหม่ในระดับปริญญาตรี

(๔) คุณสมบัติอื่นๆ ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดโดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๕ การโอนผลการเรียนตามข้อ ๒๒ มีเงื่อนไข ดังนี้

(๑) นักศึกษามีสิทธิโอนผลการเรียนได้ทั้งหมดหรือบางส่วน และจำนวนหน่วยกิตที่ได้รับการโอนรวมแล้วต้องไม่เกินสามในสี่ของหลักสูตร และเมื่อได้รับการโอนผลการเรียนแล้วต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่าหนึ่งปีการศึกษา

(๒) การโอนผลการเรียนให้ได้รับค่าระดับคะแนนเดิม

ข้อ ๒๖ ผู้มีสิทธิได้รับยกเว้นการเรียน ได้แก่

(๑) ผู้ที่สำเร็จการศึกษาหรือเคยศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นเข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัย

(๒) ผู้ที่ย้ายมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น

ข้อ ๒๗ การยกเว้นการเรียนตามข้อ ๒๖ มีเงื่อนไข ดังนี้

(๑) เป็นรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษา หรือเทียบเท่าในหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยรับรอง

(๒) เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ขอเทียบ

(๓) เป็นรายวิชาที่สอบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนน "C" หรือค่าระดับคะแนน ๒.๐๐

หรือเทียบเท่า

(๔) จำนวนหน่วยกิตที่ขอยกเว้น ต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับยกเว้น

(๕) รายวิชาที่ขอยกเว้นจากต่างสถาบันอุดมศึกษาจะไม่นำมาคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นให้บันทึกไว้ในระเบียบการเรียนของนักศึกษา โดยใช้อักษรย่อ "P"

ข้อ ๒๘ นักศึกษาผู้ขอโอนผลการเรียนหรือยกเว้นการเรียนรายวิชา ต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นภายในปีการศึกษาแรกเมื่อเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๙ การนับจำนวนภาคการศึกษาของผู้ที่ได้รับการโอนผลการเรียน หรือยกเว้นการเรียนรายวิชา ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

(๑) นักศึกษาประเภทลงทะเบียนเต็มเวลา ให้นับจำนวนหน่วยกิต ๒๒ หน่วยกิต เป็นหนึ่งภาคการศึกษา หากหน่วยกิตที่เหลือเกิน ๑๑ หน่วยกิต ให้นับเป็นหนึ่งภาคการศึกษา

(๒) นักศึกษาประเภทลงทะเบียนไม่เต็มเวลา ให้นับจำนวนหน่วยกิต ๙ หน่วยกิต เป็นหนึ่งภาคการศึกษา หากหน่วยกิตที่เหลือเกิน ๔ หน่วยกิต ให้นับเป็นหนึ่งภาคการศึกษา

ข้อ ๓๐ การยกเว้นผลการเรียน โดยการเทียบโอนความรู้และประสบการณ์เข้าสู่การศึกษาในระบบ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

(๑) นักศึกษาผู้มีสิทธิเทียบโอนความรู้และประสบการณ์เข้าสู่การศึกษาในระบบ ต้องมีความรู้พื้นฐานระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าขึ้นไป สำหรับการขอยกเว้นการเรียนระดับปริญญาตรี

(๒) การเทียบโอนความรู้และประสบการณ์เข้าสู่การศึกษาในระบบมหาวิทยาลัย ต้องกำหนดวิธีการประเมินเพื่อการเทียบโอนความรู้ในแต่ละรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาและเกณฑ์การตัดสินของการประเมินในแต่ละวิธีให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย

(๓) ผลการประเมินจะต้องเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนน "C" หรือค่าระดับคะแนน ๒.๐๐ หรือเทียบเท่าสำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาระดับปริญญาตรี จึงจะให้จำนวนหน่วยกิตของรายวิชา แต่จะไม่ไปค่าระดับคะแนน และไม่มีให้นำมาคิดคะแนนผลการเรียน หรือคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๔) การบันทึกผลการเรียนให้บันทึกตามวิธีการประเมิน เช่น การทดสอบมาตรฐาน (standardized tests) ให้บันทึก "CS" (credits from standardized tests) การทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน (non-standardized tests) ให้บันทึก "CE" (credits from exam) การประเมินการศึกษาหรืออบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา (evaluation of non-sponsored training) ให้บันทึก "CT" (credits from training) และการเสนอแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) ให้บันทึก "CP" (credits from portfolio) เป็นต้น

(๕) การเทียบรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาจากการศึกษานอกระบบหรือการศึกษิตตามอัธยาศัยให้เทียบหน่วยกิตรวมกันได้ไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับปริญญาตรีที่ขอเทียบ ทั้งนี้ให้นับรวมจำนวนหน่วยกิตที่ขอเทียบโอนในลักษณะอื่นๆ ด้วย

(๖) นักศึกษาที่ขอเทียบโอนจะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา

(๗) นักศึกษาที่ได้รับ การเทียบโอนความรู้และประสบการณ์เข้าสู่การศึกษาในระบบไม่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ ๓๑ ในกรณีที่มีมหาวิทยาลัยเปิดสาขาวิชาใหม่ จะเทียบโอนหรือขอย้ายสาขาวิชาเข้าศึกษาได้ไม่เกินกว่าชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้นักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

ข้อ ๓๒ การเทียบโอนผลการเรียน ต้องชำระค่าธรรมเนียมตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๓ ผู้ได้รับการโอนผลการเรียนมีสิทธิที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยม ทั้งนี้ เป็นไปตามเงื่อนไขของมหาวิทยาลัยว่าด้วยคุณสมบัติผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีที่ได้รับเกียรตินิยม แต่ผู้ที่ได้รับการยกเว้นการเรียนไม่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยม

หมวด ๗

การสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๓๔ การขอสำเร็จการศึกษา ให้นักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาตามที่หลักสูตรกำหนด ดำเนินการแจ้งขอสำเร็จการศึกษาตามขั้นตอนที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ข้อ ๓๕ ระยะเวลาสำเร็จการศึกษา นักศึกษาจะสำเร็จการศึกษาได้ต้องมีระยะเวลาศึกษา ดังนี้

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี)

(๑.๑) การลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนหกภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกินแปดปีการศึกษา

(๑.๒) การลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนสิบภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกินสิบสองปีการศึกษา

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี)

(๒.๑) การลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนแปดภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกินสิบปีการศึกษา

(๒.๒) การลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนสิบเจ็ดภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกินสิบห้าปีการศึกษา

(๓) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)

(๓.๑) การลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนสี่ภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกินสี่ปีการศึกษา

(๓.๒) การลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนแปดภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกินหกปีการศึกษา

การนับเวลาการศึกษาตามวรรคหนึ่ง ให้นับจากภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น รวมภาคการศึกษาที่มีการพักการเรียนด้วย

ข้อ ๓๖ ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

(๑) เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม วัตถุประสงค์อันเป็นเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา และไม่เคยได้รับโทษทางจริยธรรมที่ไม่ให้สำเร็จการศึกษาตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

(๒) สอบได้รายวิชาต่างๆ และปฏิบัติตามเงื่อนไขครบตามหลักสูตร

(๓) ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร ไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

(๔) มีระยะเวลาเรียน และสภาพการเป็นนักศึกษาตามข้อ ๓๕

(๕) ไม่ค้างค่าธรรมเนียมการศึกษาหรือเงินอื่นๆ ตามที่มหาวิทยาลัยเรียกเก็บ

(๖) ต้องผ่านการทดสอบความรู้ภาษาอังกฤษตามแบบทดสอบมาตรฐานระดับอุดมศึกษาที่มหาวิทยาลัยกำหนดหรือผ่านการทดสอบวัดสมรรถภาพทางภาษาอังกฤษ (English Proficiency) หรือมาตรฐานอื่นที่มหาวิทยาลัยรับรอง

ข้อ ๓๗ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจะได้รับเกียรตินิยม ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(๑) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาตามข้อบังคับนี้ สำหรับผู้ที่จะได้รับปริญญาตรีเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง ต้องได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๖๐ ขึ้นไป และสำหรับผู้ที่ได้รับปริญญาตรีเกียรตินิยมอันดับสอง ต้องได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ แต่ไม่ถึง ๓.๖๐

(๒) ระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ต้องได้รับค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ และเรียนครบหลักสูตรโดยได้รับค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากการศึกษา

ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรติคุณอันดับหนึ่ง ในกรณีที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม จากสถาบันเดิมและมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ แต่ไม่ถึง ๓.๖๐ จะได้รับเกียรติคุณอันดับสอง

(๓) สอบได้ในรายวิชาใดๆ ไม่ต่ำกว่า “C” เว้นแต่ในกรณีที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ย ๓.๖๐ ขึ้นไป แต่มีบางรายวิชาได้ค่าระดับคะแนน “D+” หรือ “D” ให้ได้รับเกียรติคุณอันดับสอง

(๔) ไม่เคยลงทะเบียนเรียนซ้ำ (Re) หรือได้ผลการเรียนเป็น “U”

(๕) นักศึกษาที่มีการยกเว้นการเรียนจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นและการเทียบโอนความรู้ และประสบการณ์เข้าสู่อการศึกษาระบบไม่มีสิทธิได้รับเกียรติคุณ

(๖) นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ที่ลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา ต้องใช้ระยะเวลาการศึกษา ไม่เกินแปดภาคการศึกษาปกติ หรือกรณีลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา ต้องใช้ระยะเวลาการศึกษาไม่เกินสิบสี่ภาค การศึกษาปกติ

นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ที่ลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา ต้องใช้ระยะเวลาการศึกษา ไม่เกินสิบภาคการศึกษาปกติ หรือกรณีลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา ต้องใช้ระยะเวลาการศึกษาไม่เกินสิบเจ็ดภาค การศึกษาปกติ

นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ที่ลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา ต้องใช้ระยะเวลา การศึกษาไม่เกินสี่ภาคการศึกษาปกติ หรือกรณีลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา ต้องใช้ระยะเวลาการศึกษาไม่เกินแปด ภาคการศึกษาปกติ

หมวด ๘

การพ้นสภาพ

ข้อ ๓๘ นักศึกษาจะพ้นสภาพนักศึกษาโดยเหตุ ดังนี้

(๑) ตาย

(๒) ลาออก และได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยแล้ว

(๓) ย้ายไปเป็นนักศึกษาสถาบันการศึกษาอื่น

(๔) ไม่มาลงทะเบียนให้เสร็จสิ้นภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด และได้ลาพักการศึกษา ภายใน ๙๐ วัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ เมื่อมีเหตุผลอันสมควร อธิการบดีอาจอนุมัติให้นักศึกษา ที่พ้นสภาพกลับเข้ามาเป็นนักศึกษาใหม่ได้ โดยชำระค่าธรรมเนียมการรักษาสุขภาพนักศึกษา แต่ต้องขอคืนสภาพ นักศึกษาภายใน ๒ ปี นับจากวันที่พ้นสภาพนักศึกษา ทั้งนี้ การอนุมัติดังกล่าวให้นักศึกษาต้องมีระยะเวลาการศึกษา ไม่เกินกำหนดตามข้อ ๓๕

(๕) ถูกให้ออกหรือถูกไล่ออกจากการเป็นนักศึกษาตามระเบียบมหาวิทยาลัย ว่าด้วยวินัย นักศึกษา

(๖) เนื่องมาจากการประเมินผลการศึกษามีค่าระดับคะแนนสะสมเฉลี่ยต่ำกว่าเกณฑ์ ที่กำหนด ดังนี้

(๖.๑) การลงทะเบียนเรียนแบบเต็มเวลา เมื่อมีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๕๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ ๒ ของปีการศึกษาแรก และมีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ ๒ ของทุกปีการศึกษาถัดไป

(๖.๒) การลงทะเบียนเรียนแบบไม่เต็มเวลา กรณีหลักสูตรปริญญาตรีต่อเนื่อง เมื่อมีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ ๔ กรณีหลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) เมื่อมีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ ๗ กรณีหลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) เมื่อมีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ ๙

(๖.๓) ใช้ระยะเวลาการศึกษาเกินกำหนดตามข้อ ๓๕

(๗) ใช้หลักฐานเท็จหรือปลอม หรือแจ้งความเท็จ หรือปกปิดความจริงที่ใช้ในการพิจารณารับเข้าเป็นนักศึกษา ซึ่งมหาวิทยาลัยจะดำเนินการถอนออกรายวิชาและผลการเรียนที่เคยได้รับทั้งหมด

ประกาศ ณ วันที่ ๒๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๐



(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริโรจน์ ผลพันธ์)
นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ภาคผนวก ข คำอธิบายรหัสวิชา ประกาศการกำหนดรหัสประจำวิชา



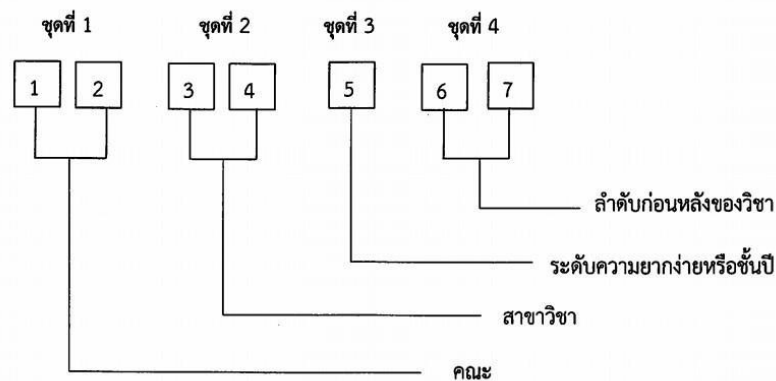
ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

เรื่อง การกำหนดรหัสประจำวิชา พ.ศ.2564

ตามที่มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาดำเนินการพัฒนาหลักสูตร ตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับประกาศคณะกรรมการอุดมศึกษา เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2558 จึงเห็นสมควรกำหนดรหัสประจำวิชา พ.ศ. 2564 ให้มีความเหมาะสม

ฉะนั้นอาศัยอำนาจตามความในมาตรา 27 และ 31 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 ประกอบกับมติของคณะกรรมการที่ประชุมคณบดีและรองคณบดีฝ่ายวิชาการในการประชุม ครั้งที่ 3/2564 วันอังคารที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2564 และมติของคณะกรรมการอำนวยการมหาวิทยาลัย ครั้งที่ 3/2563 วันที่ พฤศจิกายนที่ 8 เมษายน พ.ศ. 2564 จึงออกประกาศการกำหนดรหัสประจำวิชา พ.ศ. 2564 ดังต่อไปนี้

รหัสประจำวิชาของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ประกอบด้วย



ความหมายของรหัสประจำวิชา

ชุดที่ 1 ประกอบด้วย ตัวอักษร หลักที่ 1, 2 หมายถึง คณะ โดยกำหนดให้

ED	แทนคณะครุศาสตร์
HU	แทนคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
MS	แทนคณะวิทยาการจัดการ
SC	แทนคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ET	แทนคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
MU	แทนวิทยาลัยการดนตรี
GD	แทนบัณฑิตวิทยาลัย

2

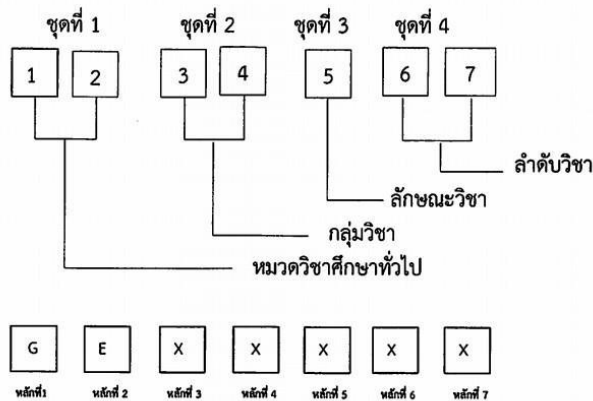
ชุดที่ 2 ประกอบด้วย หลักที่ 3, 4 หมายถึง สาขาวิชา

ชุดที่ 3 ประกอบด้วย หลักที่ 5 หมายถึง ระดับความยากง่ายหรือชั้นปี โดยกำหนดให้

- 1 แทนระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1
- 2 แทนระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2
- 3 แทนระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3
- 4 แทนระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4
- 5 แทนระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 5
- 6 แทนระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต
- 7 แทนระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง
- 8 แทนระดับปริญญาโท
- 9 แทนระดับปริญญาเอก

ชุดที่ 4 ประกอบด้วย หลักที่ 6, 7 หมายถึง ลำดับก่อนหลังของวิชา

สำหรับรหัสประจำวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปประกอบด้วย



ความหมายของรหัสประจำวิชา

ชุดที่ 1 ประกอบด้วย ตัวอักษร หลักที่ 1, 2 หมายถึง รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยกำหนดให้

GE แทนรายวิชาศึกษาทั่วไป

3

ชุดที่ 2 ประกอบด้วย หลักที่ 3, 4 หมายถึง เลขประจำกลุ่มวิชา
โดยกำหนดให้

- 01 แทนกลุ่มวิชาศาสตร์พระราชาและวิถีแห่งสังคม
- 02 แทนกลุ่มวิชาภาษาและเทคโนโลยีทางการสื่อสาร
- 03 แทนกลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและคุณค่าความเป็นมนุษย์
- 04 แทนกลุ่มวิชาศิลปะแห่งการจัดการและการเป็นผู้ประกอบการ
- 05 แทนกลุ่มวิชาศาสตร์แห่งการคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ชุดที่ 3 ประกอบด้วย หลักที่ 5 หมายถึง เลขประจำลักษณะวิชา
โดยกำหนดให้

- 1 แทนวิชาบังคับ
- 2 แทนวิชาเลือก

ชุดที่ 4 ประกอบด้วย หลักที่ 6, 7 หมายถึง ลำดับวิชา

หลักเกณฑ์นี้ให้ใช้กับการพัฒนาหลักสูตรของมหาวิทยาลัย ตั้งแต่ปีการศึกษา 2564 เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ 29 เดือน เมษายน พ.ศ. 2564

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เผด็จ กำคำ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี

ภาคผนวก ค ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ชื่อ-สกุล	นายเกษม กมลชัยพิสิฐ
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2563	ปริญญาตรีบัณฑิต (การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี) มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
พ.ศ. 2546	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
พ.ศ. 2534	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาที่เชี่ยวชาญ การเขียนเกมคอมพิวเตอร์, ระบบฐานข้อมูล, เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลงานทางวิชาการ

บทความวิจัย

ปนัดดา ใจบุญลือ กัมปนาท คูศิริรัตน์ เกษม กมลชัยพิสิฐ เอียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา และ ชยรัตน์ ศรีสุนนท์. (2564). การออกแบบและพัฒนาข้อมูลสารสนเทศเชิงภาพเคลื่อนไหวตามหลักการอินโฟกราฟิก ในการถ่ายทอดความรู้จากงานวิจัยสู่ชุมชน เพื่อส่งเสริมความรู้ในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ชุมชนบ้านคลองโคน จังหวัดสมุทรสงคราม. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 6(1), หน้า 68-80.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาหลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม
- 2) รายวิชาการพัฒนาและออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ
- 3) รายวิชาการพัฒนาและออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ
- 4) รายวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน
- 5) รายวิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 6) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการเขียนโปรแกรมสำหรับเกม
- 2) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ

- 3) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ
- 4) รายวิชาความเป็นจริงเสมือนและการผสานความจริงเสมือน
- 5) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- 6) รายวิชาจริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายดิจิทัล
- 7) รายวิชาการออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้
- 8) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านเกมคอมพิวเตอร์
- 9) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 10) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 11) รายวิชาสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล	นายเอกราช วรสมุทราการ
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
พ.ศ. 2545	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาที่เชี่ยวชาญ	การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การออกแบบภาพแนวคิด สตอรี่บอร์ด แอนิเมชัน 2 มิติ
------------------	--

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

เอกราช วรสมุทราการ. (2563). *Deep Impress : Watercolor study with the scenery of Bangkok.*
กรุงเทพฯ: บริษัท กู๊ดเฮด พรินท์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง กรุ๊ป จำกัด. (153 หน้า)

ผลงานสร้างสรรค์

เอกราช วรสมุทราการ. (2561). *การออกแบบตัวละครประจำจังหวัดนครสวรรค์.* กรุงเทพฯ :
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DIPA)

เอกราช วรสมุทราการ. (2561). *งานสร้างสรรค์ภาพทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชันเรื่อง เรื่องเล่าขาน
หิมพานต์จิ๋ว.* กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน
- 2) รายวิชาการออกแบบตัวละครและฉาก
- 3) รายวิชากายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน
- 4) รายวิชาการเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด
- 5) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2
- 6) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 7) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน
- 2) รายวิชาการศึกษาออกแบบตัวละครและฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 3) รายวิชากายวิภาคสำหรับตัวละครในแอนิเมชันและเกม
- 4) รายวิชาโมชันกราฟิก
- 5) รายวิชาการจัดการผลิตแอนิเมชันและเกม
- 6) รายวิชาการศึกษาออกแบบเกมบอร์ด
- 7) รายวิชาธุรกิจสื่อดิจิทัล
- 8) รายวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 9) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชันเกม และดิจิทัลมีเดีย
- 10) รายวิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 11) รายวิชาการศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นายกานต์ คุ่มภัย
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
 พ.ศ. 2546 วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์)
 มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์

สาขาที่เชี่ยวชาญ

แอนิเมชัน 3 มิติ, การออกแบบและพัฒนาแบบจำลอง 3 มิติ, ริกกีง, การออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน, คอมพิวเตอร์กราฟิก, เทคโนโลยีสารสนเทศ, เทคโนโลยีดิจิทัล

ผลงานทางวิชาการ

ตำรา

กานต์ คุ่มภัย. (2561). *การทำภาพเคลื่อนไหวโดยคอมพิวเตอร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (291 หน้า).

บทความวิจัย

กานต์ คุ่มภัย, กัมปนาท คูศิริรัตน์ และ อารยา วาตะ. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการออกแบบตัวละครจากการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการออกแบบตัวละคร 3 มิติในรายวิชาแอนิเมชัน 3 มิติ. *วารสารวิชาการ มทร.สุวรรณภูมิ(มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), หน้า 269-282.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาแอนิเมชัน 3 มิติ
- 2) รายวิชาการออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน
- 3) รายวิชาริกกีง
- 4) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2
- 5) รายวิชาการจัดการการผลิตแอนิเมชัน
- 6) รายวิชาการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
- 7) รายวิชาการทำภาพเคลื่อนไหวโดยคอมพิวเตอร์
- 8) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 9) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการเล่นและวิเคราะห์เกม
- 2) รายวิชาเสียงสำหรับงานแอนิเมชันและเกม
- 3) รายวิชาการพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม
- 4) รายวิชาริกกี้ง
- 5) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ
- 6) รายวิชาการจัดการผลิตแอนิเมชันและเกม
- 7) รายวิชาการออกแบบเกมบอร์ด
- 8) รายวิชาการลำดับภาพและตัดต่อดิจิทัลมีเดีย
- 9) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- 10) รายวิชาเกมมิฟิเคชัน
- 11) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 12) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 13) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นางสาวอารยา วาตะ
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 พ.ศ. 2546 วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)
 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล

สาขาที่เชี่ยวชาญ แอนิเมชัน การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ สภาพแวดล้อม 3 มิติ คอมพิวเตอร์กราฟิก
 ศิลปะ

ผลงานทางวิชาการ

ตำรา

อารยา วาตะ. (2561). *ตำราแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (409 หน้า).

บทความวิจัย

อารียา จุ้ยจำลอง, เสาวลักษณ์ ศรีสุวรรณ, พชณี แสนไชย, สุปราณี ศิริสวัสดิ์ชัย, วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์ และอารยา วาตะ. (2563). การสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนผ่านวัฒนธรรมภูมิปัญญาผ้าทอของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวอำเภอกู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารที่ค้นคว้าวัฒนธรรม*, 19 (1), หน้า 18-46.

สุปราณี ศิริสวัสดิ์ชัย, วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์, อารยา วาตะ, อารียา จุ้ยจำลอง, เสาวลักษณ์ ศรีสุวรรณและพชณี แสนไชย. (2562). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าทอของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวอำเภอกู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารที่ค้นคว้าวัฒนธรรม*, 18 (2). หน้า 61-78.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน
- 2) รายวิชาแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย
- 3) รายวิชาภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน
- 4) รายวิชาการออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ
- 5) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1
- 6) รายวิชาการจัดการการผลิตแอนิเมชัน

- 7) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 8) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาเทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน
- 2) รายวิชาการพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม
- 3) รายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน
- 4) รายวิชาเวกเตอร์กราฟิก
- 5) รายวิชาการออกแบบเกมบอร์ด
- 6) รายวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 7) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชันเกม และดิจิทัลมีเดีย
- 8) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 9) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 10) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล	นายกัมปนาท คูศิริรัตน์
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2557	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร
พ.ศ. 2546	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
พ.ศ. 2542	บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศ) สถาบันเทคโนโลยีสยามมงคล
สาขาที่เชี่ยวชาญ	เทคโนโลยีสารสนเทศ แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์เกม ดิจิทัลมีเดีย

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

กัมปนาท คูศิริรัตน์. (2561). *การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ บริษัท สหธรรมิก จำกัด. (253 หน้า).

บทความวิจัย

กัมปนาท คูศิริรัตน์ นุชรัตน์ นุชประยูร และเอียรธาดา ทิรัญญะชาติธาดา. (2564). ผลการจัดกิจกรรมผ่านระบบการจัดการชั้นเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต*, 9(1), หน้า 97-108.

กัมปนาท คูศิริรัตน์ นุชรัตน์ นุชประยูร. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองร่วมกับการเรียนรู้แบบกลับทางผ่านสื่อสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม*, 10(2), หน้า 49-61.

กัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรัตน์ นุชประยูร. (2563). การจัดกิจกรรมเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับแนวทางวิธีการทำงานแบบสกรีมผ่านระบบจัดการชั้นเรียนออนไลน์ ClassStart เพื่อส่งเสริมประสิทธิผลการเรียนและการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 5(2), หน้า 33-47.

กัมปนาท คูศิริรัตน์ เขียรธาดา หิรัญญาชาติธาดา และนุชรรัตน์ นุชประยูร. (2562). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เพื่อบูรณาการชิ้นงานรายวิชาคู่ขนานของนักศึกษาระดับปริญญาตรี, *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 13(2), หน้า 14-29.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาประดิษฐากรรม 3 มิติ
- 2) รายวิชาการลำดับภาพและตัดต่อดิจิทัลมีเดีย
- 3) รายวิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ
- 4) รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน
- 5) รายวิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 6) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 2) รายวิชาโมชันกราฟิก
- 3) รายวิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ
- 4) รายวิชาเกมมิฟิเคชัน
- 5) รายวิชาธุรกิจสื่อดิจิทัล
- 6) รายวิชาสถิติและวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 7) รายวิชาการออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้
- 8) รายวิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 9) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 10) รายวิชาสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ภาคผนวก ง ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ-สกุล	นายเกษม กมลชัยพิสิฐ
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2563	ปริญญาตรีบัณฑิต (การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี) มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
พ.ศ. 2546	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
พ.ศ. 2534	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาที่เชี่ยวชาญ การเขียนเกมคอมพิวเตอร์, ระบบฐานข้อมูล, เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลงานทางวิชาการ

บทความวิจัย

ปนัดดา ใจบุญลือ กัมปนาท คูศิริรัตน์ เกษม กมลชัยพิสิฐ เขียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา และ ชยรัตน์ ศรีสุนนท์. (2564). การออกแบบและพัฒนาข้อมูลสารสนเทศเชิงภาพเคลื่อนไหวตามหลักการอินโฟกราฟิกใน การถ่ายทอดความรู้จากงานวิจัยสู่ชุมชน เพื่อส่งเสริมความรู้ในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมชุมชนบ้าน คลองโคน จังหวัดสมุทรสงคราม. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 6(1), หน้า 68-80.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาหลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม
- 2) รายวิชาการพัฒนาและออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ
- 3) รายวิชาการพัฒนาและออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ
- 4) รายวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน
- 5) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 6) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการเขียนโปรแกรมสำหรับเกม
- 2) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ

- 3) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ
- 4) รายวิชาความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความจริงเสมือน
- 5) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- 6) รายวิชาจริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายดิจิทัล
- 7) รายวิชาการออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้งาน
- 8) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านเกมคอมพิวเตอร์
- 9) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 10) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 11) รายวิชาสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล	นายเอกราช วรสมุทราการ
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
พ.ศ. 2545	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาที่เชี่ยวชาญ	การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การออกแบบภาพแนวคิด สตอรี่บอร์ด แอนิเมชัน 2 มิติ
------------------	--

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

เอกราช วรสมุทราการ. (2563). *Deep Impress : Watercolor study with the scenery of Bangkok.*
กรุงเทพฯ: บริษัท กู๊ดเฮด พรินท์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง กรุ๊ป จำกัด. (153 หน้า)

ผลงานสร้างสรรค์

เอกราช วรสมุทราการ. (2561). *การออกแบบตัวละครประจำจังหวัดนครสวรรค์.* กรุงเทพฯ :
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DIPA)

เอกราช วรสมุทราการ. (2561). *งานสร้างสรรค์ภาพทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชันเรื่อง เรื่องเล่าขาน
หิมพานต์จิ๋ว.* กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน
- 2) รายวิชาการออกแบบตัวละครและฉาก
- 3) รายวิชากายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน
- 4) รายวิชาการเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด
- 5) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2
- 6) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 7) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน
- 2) รายวิชาการออกแบบตัวละครและฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 3) รายวิชากายวิภาคสำหรับตัวละครในแอนิเมชันและเกม
- 4) รายวิชาโมชันกราฟิก
- 5) รายวิชาการจัดการผลิตแอนิเมชันและเกม
- 6) รายวิชาการออกแบบเกมบอร์ด
- 7) รายวิชาธุรกิจสื่อดิจิทัล
- 8) รายวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 9) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชันเกม และดิจิทัลมีเดีย
- 10) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 11) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นายกานต์ คุ่มภัย
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
 พ.ศ. 2546 วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์)
 มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์

สาขาที่เชี่ยวชาญ

แอนิเมชัน 3 มิติ, การออกแบบและพัฒนาแบบจำลอง 3 มิติ, ริกกีง, การออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน, คอมพิวเตอร์กราฟิก, เทคโนโลยีสารสนเทศ, เทคโนโลยีดิจิทัล

ผลงานทางวิชาการ

ตำรา

กานต์ คุ่มภัย. (2561). *การทำภาพเคลื่อนไหวโดยคอมพิวเตอร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (291 หน้า).

บทความวิจัย

กานต์ คุ่มภัย, กัมปนาท คูศิริรัตน์ และ อารยา วาตะ. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการออกแบบตัวละครจากการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการออกแบบตัวละคร 3 มิติในรายวิชาแอนิเมชัน 3 มิติ. *วารสารวิชาการ มทร.สุวรรณภูมิ(มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), หน้า 269-282.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาแอนิเมชัน 3 มิติ
- 2) รายวิชาการออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน
- 3) รายวิชาริกกีง
- 4) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2
- 5) รายวิชาการจัดการการผลิตแอนิเมชัน
- 6) รายวิชาการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
- 7) รายวิชาการทำภาพเคลื่อนไหวโดยคอมพิวเตอร์
- 8) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 9) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการเล่นและวิเคราะห์เกม
- 2) รายวิชาเสียงสำหรับงานแอนิเมชันและเกม
- 3) รายวิชาการพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม
- 4) รายวิชาริกกีง
- 5) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ
- 6) รายวิชาการจัดการผลิตแอนิเมชันและเกม
- 7) รายวิชาการออกแบบเกมบอร์ด
- 8) รายวิชาการลำดับภาพและตัดต่อดิจิทัลมีเดีย
- 9) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- 10) รายวิชาเกมมิฟิเคชัน
- 11) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 12) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 13) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นางสาวอารยา วาตะ
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 ครุศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 พ.ศ. 2546 วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)
 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล

สาขาที่เชี่ยวชาญ แอนิเมชัน การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ สภาพแวดล้อม 3 มิติ คอมพิวเตอร์กราฟิก
 ศิลปะ

ผลงานทางวิชาการ

ตำรา

อารยา วาตะ. (2561). *ตำราแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (409 หน้า).

บทความวิจัย

อารียา จุ้ยจำลอง, เสาวลักษณ์ ศรีสุวรรณ, พชณี แสนไชย, สุปราณี ศิริสวัสดิ์ชัย, วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์ และอารยา วาตะ. (2563). การสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนผ่านวัฒนธรรมภูมิปัญญาผ้าทอของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวอำเภอกู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารที่ค้นคว้าวัฒนธรรม*, 19 (1), หน้า 18-46.

สุปราณี ศิริสวัสดิ์ชัย, วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์, อารยา วาตะ, อารียา จุ้ยจำลอง, เสาวลักษณ์ ศรีสุวรรณและพชณี แสนไชย. (2562). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าทอของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวอำเภอกู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารที่ค้นคว้าวัฒนธรรม*, 18 (2), หน้า 61-78.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน
- 2) รายวิชาแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย
- 3) รายวิชาภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน
- 4) รายวิชาการออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ
- 5) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1
- 6) รายวิชาการจัดการการผลิตแอนิเมชัน

- 7) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 8) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาเทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน
- 2) รายวิชาการพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม
- 3) รายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน
- 4) รายวิชาเวกเตอร์กราฟิก
- 5) รายวิชาการออกแบบเกมบอร์ด
- 6) รายวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 7) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชันเกม และดิจิทัลมีเดีย
- 8) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 9) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 10) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นายกัมปนาท คูศิริรัตน์
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2557 ปรัชญาดุสิตบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)
 มหาวิทยาลัยนเรศวร
 พ.ศ. 2546 วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 พ.ศ. 2542 บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศ)
 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล

สาขาที่เชี่ยวชาญ เทคโนโลยีสารสนเทศ แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์เกม ดิจิทัลมีเดีย

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

กัมปนาท คูศิริรัตน์. (2561). *การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ บริษัท สหธรรมิก จำกัด. (253 หน้า)

บทความวิจัย

กัมปนาท คูศิริรัตน์ เขียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา และนุชรัตน์ นุชประยูร. (2562). การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เพื่อบูรณาการชิ้นงานรายวิชาคู่ขนาดของนักศึกษาระดับปริญญาตรี, *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 13(2), หน้า 14-29.

กัมปนาท คูศิริรัตน์ นุชรัตน์ นุชประยูร และเขียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา. (2564). ผลการจัดการจัดการเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงาน เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต*, 9(1), หน้า 97-108.

กัมปนาท คูศิริรัตน์ นุชรัตน์ นุชประยูร. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองร่วมกับการเรียนรู้แบบกลับทางผ่านสื่อสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม*, 10(2), หน้า 49-61.

กัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรัตน์ นุชประยูร. (2563). การจัดการกิจกรรมเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับแนวทางวิธีการทำงานแบบสกรีมผ่านระบบจัดการเรียนออนไลน์ ClassStart เพื่อส่งเสริมประสิทธิผลการเรียนและการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 5(2), หน้า 33-47.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาประติมากรรม 3 มิติ
- 2) รายวิชาการลำดับภาพและตัดต่อดิจิทัลมีเดีย
- 3) รายวิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ
- 4) รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน
- 5) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 6) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 2) รายวิชาโมชันกราฟิก
- 3) รายวิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ
- 4) รายวิชาเกมมิฟิเคชัน
- 5) รายวิชาธุรกิจสื่อดิจิทัล
- 6) รายวิชาสถิติและวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 7) รายวิชาการออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ให้
- 8) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 9) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 10) รายวิชาสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ภาคผนวก จ ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำ

ชื่อ-สกุล	นายเกษม กมลชัยพิสิฐ
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2563	ปริญญาตรีบัณฑิต (การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี) มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
พ.ศ. 2546	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
พ.ศ. 2534	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาที่เชี่ยวชาญ การเขียนเกมคอมพิวเตอร์, ระบบฐานข้อมูล, เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลงานทางวิชาการ

บทความวิจัย

ปนัดดา ใจบุญลือ กัมปนาท คูศิริรัตน์ เกษม กมลชัยพิสิฐ เขียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา และชยรัตน์ ศรีสุนนท์. (2564). การออกแบบและพัฒนาข้อมูลสารสนเทศเชิงภาพเคลื่อนไหวตามหลักการอินโฟกราฟิกในการถ่ายทอดความรู้จากงานวิจัยสู่ชุมชน เพื่อส่งเสริมความรู้ในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ชุมชนบ้านคลองโคน จังหวัดสมุทรสงคราม. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 6(1), หน้า 68-80.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาหลักคอมพิวเตอร์และการเขียนโปรแกรม
- 2) รายวิชาการพัฒนาและออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ
- 3) รายวิชาการพัฒนาและออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ
- 4) รายวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน
- 5) รายวิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 6) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการเขียนโปรแกรมสำหรับเกม
- 2) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ

- 3) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ
- 4) รายวิชาความเป็นจริงเสมือนและการผสมผสานความจริงเสมือน
- 5) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- 6) รายวิชาจริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายดิจิทัล
- 7) รายวิชาการออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช
- 8) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านเกมคอมพิวเตอร์
- 9) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 10) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 11) รายวิชาสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล	นายเอกราช วรสมุทราการ
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
พ.ศ. 2545	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาที่เชี่ยวชาญ	การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การออกแบบภาพแนวคิด สตอรี่บอร์ด แอนิเมชัน 2 มิติ
------------------	--

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

เอกราช วรสมุทราการ. (2563). *Deep Impress : Watercolor study with the scenery of Bangkok.*
กรุงเทพฯ: บริษัท กู๊ดเฮด พรินท์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง กรุ๊ป จำกัด. (153 หน้า).

ผลงานสร้างสรรค์

เอกราช วรสมุทราการ. (2561). *การออกแบบตัวละครประจำจังหวัดนครสวรรค์.* กรุงเทพฯ : สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DIPA)

เอกราช วรสมุทราการ. (2561). *งานสร้างสรรค์ภาพทัศนศิลป์สำหรับงานแอนิเมชันเรื่อง เรื่องเล่าขานหิมพานต์จิ๋ว.* กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน
- 2) รายวิชาการออกแบบตัวละครและฉาก
- 3) รายวิชากายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน
- 9) รายวิชาการเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด
- 10) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2
- 11) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 12) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 13)

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน
- 2) รายวิชาการออกแบบตัวละครและฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 3) รายวิชาการวิพากษ์สำหรับตัวละครในแอนิเมชันและเกม
- 4) รายวิชาโมชันกราฟิก
- 5) รายวิชาการจัดการผลิตแอนิเมชันและเกม
- 4) รายวิชาการออกแบบเกมบอร์ด
- 5) รายวิชาธุรกิจสื่อดิจิทัล
- 6) รายวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 7) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชันเกม และดิจิทัลมีเดีย
- 8) รายวิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 9) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นายกานต์ คุ่มภัย
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
 พ.ศ. 2546 วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (วิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์)
 มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์

สาขาที่เชี่ยวชาญ

แอนิเมชัน 3 มิติ, การออกแบบและพัฒนาแบบจำลอง 3 มิติ, ริกคิง, การออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน, คอมพิวเตอร์กราฟิก, เทคโนโลยีสารสนเทศ, เทคโนโลยีดิจิทัล

ผลงานทางวิชาการ

ตำรา

กานต์ คุ่มภัย. (2561). *การทำภาพเคลื่อนไหวโดยคอมพิวเตอร์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (291 หน้า).

บทความวิจัย

กานต์ คุ่มภัย, กัมปนาท คูศิริรัตน์ และ อารยา วาตะ. (2563). ผลการจัดกิจกรรมการออกแบบตัวละครจากการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เพื่อเสริมสร้างทักษะการออกแบบตัวละคร 3 มิติในรายวิชาแอนิเมชัน 3 มิติ. *วารสารวิชาการ มทร.สุวรรณภูมิ(มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 5(2), หน้า 269-282.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาแอนิเมชัน 3 มิติ
- 2) รายวิชาการออกแบบเสียงสำหรับงานแอนิเมชัน
- 3) รายวิชารายวิชาริกคิง
- 4) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 2
- 5) รายวิชาการจัดการการผลิตแอนิเมชัน
- 6) รายวิชาการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
- 7) รายวิชาการทำภาพเคลื่อนไหวโดยคอมพิวเตอร์
- 8) รายวิชาโครงงานระดับปริญญาตรี
- 9) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการเล่นและวิเคราะห์เกม
- 2) รายวิชาเสียงสำหรับงานแอนิเมชันและเกม
- 3) รายวิชาการพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม
- 4) รายวิชาการกึ่ง
- 5) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ
- 6) รายวิชาการจัดการผลิตแอนิเมชันและเกม
- 7) รายวิชาการออกแบบเกมบอร์ด
- 8) รายวิชาการลำดับภาพและตัดต่อดิจิทัลมีเดีย
- 9) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- 10) รายวิชาเกมมิฟิเคชัน
- 11) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 12) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 13) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นางสาวอารยา วาตะ
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552 ครุศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 พ.ศ. 2546 วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)
 สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติ

สาขาที่เชี่ยวชาญ แอนิเมชัน การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ สภาพแวดล้อม 3 มิติ คอมพิวเตอร์กราฟิก
 ศิลปะ

ผลงานทางวิชาการ

ตำรา

อารยา วาตะ. (2561). *ตำราแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (409 หน้า).

บทความวิจัย

อารียา จุ้ยจำลอง, เสาวลักษณ์ ศรีสุวรรณ, พชณี แสนไชย, สุปราณี ศิริสวัสดิ์ชัย, วิสิทธิ์ โภธิวัฒน์ และอารยา วาตะ. (2563). การสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนผ่านวัฒนธรรมภูมิปัญญาผ้าทอของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวอำเภอกู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารที่ค้นคว้าวัฒนธรรม*, 19 (1), หน้า 18-46.

สุปราณี ศิริสวัสดิ์ชัย, วิสิทธิ์ โภธิวัฒน์, อารยา วาตะ, อารียา จุ้ยจำลอง, เสาวลักษณ์ ศรีสุวรรณและพชณี แสนไชย. (2562). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าทอของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวอำเภอกู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. *วารสารที่ค้นคว้าวัฒนธรรม*, 18 (2), หน้า 61-78.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน
- 2) รายวิชาแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย
- 3) รายวิชาภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน
- 4) รายวิชาการออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ
- 5) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย 1
- 6) รายวิชาการจัดการการผลิตแอนิเมชัน

- 7) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 8) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาเทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน
- 2) รายวิชาการพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม
- 3) รายวิชาการคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน
- 4) รายวิชาเวกเตอร์กราฟิก
- 5) รายวิชาการออกแบบเกมบอร์ด
- 6) รายวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 7) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชันเกม และดิจิทัลมีเดีย
- 8) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 9) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 10) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นายกัมปนาท คูศิริรัตน์
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2557 ปรัชญาดุสิตบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)
 มหาวิทยาลัยนเรศวร
 พ.ศ. 2546 วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 พ.ศ. 2542 บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศ)
 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล

สาขาที่เชี่ยวชาญ เทคโนโลยีสารสนเทศ แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์เกม ดิจิทัลมีเดีย

ผลงานทางวิชาการ

หนังสือ

กัมปนาท คูศิริรัตน์. (2561). *การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Unity*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ บริษัท สหธรรมิก จำกัด. (253 หน้า)

บทความวิจัย

กัมปนาท คูศิริรัตน์ เขียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา และนุชรรัตน์ นุชประยูร. (2562). การจัดการกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เพื่อบูรณาการชิ้นงานรายวิชาคุณานาถของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 13(2), หน้า 14-29.

กัมปนาท คูศิริรัตน์ นุชรรัตน์ นุชประยูร และเขียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา. (2564). ผลการจัดการจัดการเรียนออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำางานเพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต*, 9(1), หน้า 97-108.

กัมปนาท คูศิริรัตน์ นุชรรัตน์ นุชประยูร. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองร่วมกับการเรียนรู้แบบกลับทางผ่านสื่อสังคมออนไลน์รายวิชาสถิติวิจัยสำหรับการดำรงชีวิตและการทำางานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม*, 10(2), หน้า 49-61.

กัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรรัตน์ นุชประยูร. (2563). การจัดการเรียนรู้อิงรุกร่วมกับแนวทางวิธีการทำางานแบบสกรีมผ่านระบบจัดการเรียนออนไลน์ ClassStart เพื่อส่งเสริมประสิทธิผลการเรียนและการทำางานเป็นทีมของนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 5(2), หน้า 33-47.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาประติมากรรม 3 มิติ
- 2) รายวิชาการลำดับภาพและตัดต่อดิจิทัลมีเดีย
- 3) รายวิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ
- 4) รายวิชาคณิตศาสตร์และสถิติวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน
- 5) รายวิชาโครงการงานระดับปริญญาตรี
- 6) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 2) รายวิชาโมชันกราฟิก
- 3) รายวิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ
- 4) รายวิชาเกมมิฟิเคชัน
- 5) รายวิชาธุรกิจสื่อดิจิทัล
- 6) รายวิชาสถิติและวิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 7) รายวิชาการออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้
- 8) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านเกมคอมพิวเตอร์
- 9) รายวิชาโครงการงานระดับปริญญาตรี
- 10) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 11) รายวิชาสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล นางสาวปนัดดา ใจบุญลือ
ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2558 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 พ.ศ. 2549 วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์)
 มหาวิทยาลัยนเรศวร

สาขาที่เชี่ยวชาญ Digital Graphic, Graphic design, Information Technology, Ontology, Database

ผลงานทางวิชาการ

บทความวิจัย

- ปนัดดา ใจบุญลือ, กานต์ คุ่มภักย์, ณัฐวุฒิ ทิพย์โกศลวงษ์, บุชรา มีบุญ และ รัตติยาณี สิงามดี. (2564). การพัฒนาสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล เรื่อง Reward ตามหลักการศึกษابันเทิง เพื่อส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานด้านการมีน้ำใจของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา, *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ครั้งที่ 5* (หน้า 1257). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- ปนัดดา ใจบุญลือ, กานต์ คุ่มภักย์ และ ไชยวัตร ปานแก้ว. (2564). การพัฒนาสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล เรื่อง น้ำกับดอกไม้ ตามหลักการศึกษابันเทิงเพื่อส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานด้านการมีน้ำใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี, *การประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีครั้งที่ 5* (หน้า 625-635). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- ปนัดดา ใจบุญลือ, เอกราช วรสมุทรปราการ และ วรเมธ วีรบุรินทร์. (2563). การพัฒนาสื่อเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบ เรื่อง เดี่ยวก่อนสำหรับนักศึกษาสาขาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ราชภัฏวิจัย ครั้งที่ 6 ราชภัฏ ราชภัฏดี* (หน้า 101-109). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ปนัดดา ใจบุญลือ, กัมปนาท คูศิริรัตน์ และ ดนุพล พรมลา. (2563). การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เรื่อง ศิล 5 หล้าข้างวัด ตามหลักการศึกษابันเทิง เพื่อส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี, *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล*

สุวรรณภูมิ ครั้งที่ 4 (หน้า 1174-1184). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
สุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา หันตรา.

ปนัดดา ใจบุญลือ, กัมปนาท คูศิริรัตน์, เกษม กมลชัยพิสิฐ และ ธนรัตน์ สกุรัตน์. (2562). การพัฒนาสื่อเสริม
การเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความสามัคคีของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา, *การประชุมวิชาการ
ระดับชาติไอซีทีศิลปการวิชาการ ประจำปี 2019* (หน้า 327-336). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.

ปนัดดา ใจบุญลือ, กัมปนาท คูศิริรัตน์ และเธียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา. (2561). การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์
แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเผยแพร่ความรู้การคัดแยกขยะในสถาบันอุดมศึกษา, *การประชุมวิชาการ
ระดับชาติไอซีทีศิลปการวิชาการ* (หน้า 252-262). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาแอนิเมชัน 2 มิติ
- 2) รายวิชาประติมากรรม 3 มิติ
- 3) รายวิชาดิจิทัลกราฟิก
- 4) รายวิชาหลักแอนิเมชันและการกำกับภาพแอนิเมชัน
- 5) รายวิชาคณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์กราฟิก
- 6) รายวิชาการเขียนเกม 2 มิติ
- 7) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 8) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาโมชันกราฟิก
- 2) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ
- 3) รายวิชาจริยธรรม จรรยาบรรณและกฎหมายดิจิทัล
- 4) รายวิชาหัวข้อพิเศษทางเกมคอมพิวเตอร์
- 5) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 6) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล	นางสาวเอียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2557	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สถาปัตยกรรม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
พ.ศ. 2553	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาขาที่เชี่ยวชาญ เทคโนโลยีสารสนเทศ แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์เกม ดิจิทัลกราฟิก

ผลงานทางวิชาการ

บทความวิจัย

Tiantada Hiranyachattada and Kampanat Kusirirat. (2020). Using mobile augmented reality to enhancing students' conceptual understanding of physically-based rendering in 3D animation. *European Journal of science and mathematics education*. 8(1). 1-5.

Tiantada Hiranyachattada and Kampanat Kusirirat. (2020). The effect of social media and lecturer's direct instruction on students' digital sculpting skill. *European Journal of Science And Mathematics Education*. 8(4). 163-169.

Tiantada Hiranyachattada and Kampanat Kusirirat. (2020). Using 5E inquiry for Learning nested dielectrics objects rendering. *Journal of Physics: Conference Series*. 1719 012095.

เอียรธาดา หิรัญญะชาติธาดา ศิรินทิพย์ แซ่ผู้ และ กัมปนาท คูศิริรัตน์. (2563). การออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเรื่องประเพณีขันโตก จังหวัดเชียงใหม่. *รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ ศิลปศาสตร์วิชาการครั้งที่ 1, 1(1)*, หน้า 352-362.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาประติมากรรม 3 มิติ
- 2) รายวิชาการจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ
- 3) รายวิชาเทคนิคการช้อนภาพ
- 4) รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับดิจิทัลมีเดีย
- 5) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 6) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ
- 2) รายวิชาการสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 3) รายวิชาการช้อนภาพและการตัดต่อด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 4) รายวิชาภาษาอังกฤษเทคนิคสำหรับแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
- 5) รายวิชาหัวข้อพิเศษทางแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 6) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 7) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล	นายวิธวัฒน์ สุขสาเกษ
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2560	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์อาร์ต) มหาวิทยาลัยรังสิต
พ.ศ. 2552	วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาที่เชี่ยวชาญ CGI 3D Animation, CG Visual Effect

ผลงานทางวิชาการ

วิธวัฒน์ สุขสาเกษ, วศิน บุญใส, และ อารยา วาตะ. (2563). การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ สะท้อนความเกี่ยวเนื่องกันในสังคม เรื่อง กวางกับกวาง. *การประชุมวิชาการระดับชาติ เวทีวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมศึกษา ครั้งที่ 3* (หน้า 248-254), มหาวิทยาลัยมหาสารคาม: สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
- 2) รายวิชาเทคนิคพิเศษทางภาพ
- 3) รายวิชาเทคนิคการซ้อนภาพ
- 4) รายวิชาไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค
- 5) รายวิชาการเล่าเรื่องและการเขียนสตอรี่บอร์ด
- 6) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 7) รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพนอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการออกแบบตัวละครและฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 2) รายวิชาไดนามิกและวิซวลเอฟเฟค
- 3) รายวิชาการซ้อนภาพและการตัดต่อด้วยเทคนิคดิจิทัล
- 4) รายวิชาโครงการระดับปริญญาตรี
- 5) รายวิชาหัวข้อพิเศษทางแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 6) รายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพนอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

ภาคผนวก ฉ ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์พิเศษ

ชื่อ-สกุล นางสาวนุชรัตน์ นุชประยูร
ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์
สังกัด คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2559 ปริญญาตรีบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)
 มหาวิทยาลัยบูรพา
 พ.ศ. 2546 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
 พ.ศ. 2543 บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศ)
 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล

สาขาที่เชี่ยวชาญ เทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์เกม ดิจิทัลมีเดีย

ผลงานทางวิชาการ

บทความวิจัย

Nuchsharat Nuchprayoon, Kampanat Coosirirat. (2019). Study of Adoption of E-commerce for Small and Medium Enterprises in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. *Interconference SIBR 2019 Tokyo Conference on interdisciplinary Business & Economic Research*. (pp. 1013-1021). 9-12 January 2019 Tokyo Japan.

นุชรัตน์ นุชประยูร, จารุณี ทองอร่าม. (2563). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ตามแนวทางการพัฒนาซอฟต์แวร์แบบบอจิสต์เพื่อช่วยวางแผนการท่องเที่ยวในเกาะเมือง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *การประชุมวิชาการระดับชาติ “มสธ.วิจัย ร่วมกับเครือข่ายวิจัยประชาชน” ประจำปี 2563*. (หน้า 71-84). วันที่ 8 พฤษภาคม 2563.

นุชรัตน์ นุชประยูร, ไพฑูรย์ จันทร์เรือง. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรียนรู้เชิงออบเจกต์ตามหลักการศึกษาบันเทิง เรื่อง บริการพื้นฐานบนอินเทอร์เน็ต สำหรับหน่วยเรียนรู้อย่อย รายวิชา การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย. *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมครั้งที่ 12 ภายใต้แนวคิด “ศาสตร์พระราชา และการวิจัยเพื่อสร้างคุณภาพชีวิตในยุค Disruptive Technology*. (หน้า 834-844). วันที่ 9 – 10 กรกฎาคม 2563.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาการเขียนโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- 2) รายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ

- 3) รายวิชาเทคนิคการนำเสนอสื่อผสมสมัยใหม่
- 4) รายวิชาโปรแกรมประยุกต์ทางคอมพิวเตอร์กราฟิก

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาระบบปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์
- 2) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- 3) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ชื่อ-สกุล	นายเดิยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สังกัด	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2559	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
พ.ศ. 2545	วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต (วิทยาการคณนา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
พ.ศ. 2540	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
สาขาที่เชี่ยวชาญ	เทคโนโลยีสารสนเทศ แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์เกม การประมวลผลเชิงภาพ

ผลงานทางวิชาการ

บทความวิจัย

เดิยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา. (2563). การสังเคราะห์รูปแบบระบบการจัดการการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค
 หมายแม่เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบร่วมมือ. *วารสารครุศาสตร์สาร* 12(1), หน้า 1-24.

เดิยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา. (2563). การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมรับการอบรม
 หลังจากทำการสมัครแล้วด้วยเทคนิคการทำเหมืองข้อมูล. *Proceedings of the 3rd Conference
 on Innovation Engineering and Technology for Economy and Society* (หน้า 249-252).
 กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

เดิยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา, สิทธิพงศ์ พรอุดมทรัพย์, และนวิน ครูชวีร์. (2562). เทคโนโลยี Chatbot.
วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 9(9), หน้า 19-20.

เดิยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา, พรหมบัญชา พรหมมาหล้า, และกิตติพงษ์ แก้วประเสริฐ. (2561). เทคโนโลยี
 ความเป็นจริงเสริม. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี* 8(8), หน้า 9-10.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์
- 2) รายวิชาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
- 3) รายวิชาภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้น
- 4) รายวิชาการเขียนโปรแกรมบนเว็บ

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาการออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้
- 2) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
- 3) รายวิชาหัวข้อพิเศษด้านเกมคอมพิวเตอร์

ชื่อ-สกุล	นายวสันต์ ณ ชัย
ตำแหน่งทางวิชาการ	-
สังกัด	ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2554	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2549	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยนเรศวร
สาขาที่เชี่ยวชาญ	การวิจัย วิทยาการคอมพิวเตอร์ เกม ปัญญาประดิษฐ์ นวัตกรรมการเรียนรู้

ผลงานทางวิชาการ

- Wasan Na Chai, Taneth Ruangrajitpakorn, and Thepchai Supnithi. (2017). A Tool for Data Acquisition of Thinking Processes through Writing. *In Main Proceedings of ICCE 2017*. (pp. 80-85). New Zealand: Asia-Pacific Society for Computers in Education.
- Wasan Na Chai, Taneth Ruangrajitpakorn, and Thepchai Supnithi. (2018). A Supporting Tool for Learning to Improve Thinking Skill through Reading Activities. *In Main Proceedings of ISAI 2018*. (pp.79-83). Thailand: Artificial Intelligence Association of Thailand (AIAT).
- Wasan Na Chai, Taneth Ruangrajitpakorn, and Thepchai Supnithi. (2019). A Tool for Learning of Cognitive Process by Analysis from Exemplar Documents. *In Main Proceedings of ICCE 2019*. (pp. 336-341). Taiwan: Asia-Pacific Society for Computers in Education.

ประสบการณ์การสอน

- 1) รายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาไพธอน
- 2) รายวิชาการออกแบบและพัฒนาเกม

ภาระงานสอนที่จะมีในหลักสูตรนี้

- 1) รายวิชาเกมมิฟิเคชัน
- 2) รายวิชาการออกแบบเกมบอร์ด

ภาคผนวก ข

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร

ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ที่ 3070 /๒๕๖๓
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ตามที่สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐ ซึ่งถึงกำหนดที่จะต้องพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรระดับปริญญาตรี และนำมาใช้ในการเรียนการสอนปีการศึกษา ๒๕๖๕ เพื่อให้การพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรระดับปริญญาตรี ให้ความโดดเด่น ตอบโจทย์ประเด็นปัญหาของสังคมและประเทศชาติ และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการ ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุวัตถุประสงค์ จึงแต่งตั้งบุคคลต่อไปนี้เป็นกรรมการ

๑. คณะกรรมการอำนวยการ

๑. รองศาสตราจารย์ ดร. บุญมี	กวินเสกสรรค์	ประธานกรรมการ
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรย์	ประจันบาล	กรรมการ
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิษฐา	หทัยสมิทธิ	กรรมการ
๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาณิศา	ตันติपालกุล	กรรมการ
๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม	ตรีตระการ	กรรมการ
๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เธียร	ธีระวงค์	กรรมการ
๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม	กมลชัยพิสิฐ	กรรมการและเลขานุการ

หน้าที่ อำนวยความสะดวกให้คำปรึกษาในการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ด้วยความเรียบร้อย

๒. คณะกรรมการดำเนินงาน

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม	กมลชัยพิสิฐ	ประธาน
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท	คูศิริรัตน์	กรรมการ
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกราช	วรสมุทราการ	กรรมการ
๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อารยา	วาตะ	กรรมการ
๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานต์	คุ้มภัย	กรรมการ
๖. อาจารย์ปนัดดา	ใจบุญถือ	กรรมการ

๗.	อาจารย์เจียรธาดา	หิริญญาชาติธาดา	กรรมการ
๘.	นายวิธวัฒน์	สุขสาเกษ	กรรมการ
๙.	นางสาวณัฐชา	ทัศนียม	เลขานุการ

- หน้าที่ ๑. ดำเนินการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕
๒. กำหนดและวางแผนงานในการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕
๓. ดูแลและควบคุมการดำเนินงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๖ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๓

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตติง กำคำ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกวิพากษ์หลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ	ตำแหน่ง	หน่วยงาน
1) คุณปริเมธ วงศ์สัตยนนท์	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท Urnique Studio จำกัด
2) คุณวันเฉลิม ชูตระกูล	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท สิบสองสองยี่สิบสี่ จำกัด
3) คุณปัญญา ผาสุกโกวิทศิริ	กรรมการบริษัท	บริษัท มิตต้า สตูดิโอ จำกัด
4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปัญญาพนต์ พูนสวัสดิ์	อาจารย์ประจำวิทยาลัยครีเอทีฟดี ไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ เทคโนโลยี	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
5) อาจารย์ ดร.เต็มยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา	อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์ แอนิเมชันและมัลติมีเดีย	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
6) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์	คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี	วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
โครงการประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๔

ผลผลิต	กิจกรรมหลักการจัดการเรียนการสอนด้านวิทยาศาสตร์
รหัส	๒๑๑๐๑-๖๔-๐๔๐๐๑-๐๘-๐๑
งบประมาณ	บกศ. สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย จำนวน ๑๘,๓๗๕.๐๐บาท
หน่วยงานผู้รับผิดชอบ	สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

๑. ชื่อโครงการ

โครงการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕)

ส่วนที่ ๑ ความเชื่อมโยง ความสอดคล้องกับแผน ๓ ระดับ ตามนโยบายของมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๔ ธันวาคม ๒๕๖๐

๑.๑ ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ ๑)

- ๑) ยุทธศาสตร์ชาติที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
- (๑) เป้าหมายที่ 1 คนไทยเป็นคนดีคนเก่งมีคุณภาพพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21
- (๒) ประเด็นยุทธศาสตร์ ตระหนักถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย
- (๓) การบรรลุเป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติ มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนเพิ่มทักษะองค์ความรู้ พัฒนาทักษะอาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ให้มีความรู้ความสามารถ ตอบสนองต่ออุตสาหกรรมแอนิเมชันทั้งในและนอกประเทศ และพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21

๑.๒ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (แผนระดับที่ ๒)

- ๑) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ ๑๒ พัฒนาการเรียนรู้
- (๑) เป้าหมายระดับประเด็นของแผนแม่บทฯ
- เป้าหมาย คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21
 - การบรรลุเป้าหมายตามแผนแม่บทฯ ได้เรียนรู้ทักษะการเล่าเรื่องและการกำกับภาพแอนิเมชัน ขั้นตอนการวางแผนงาน แนวทาง รูปแบบ และเทคนิคการเล่าเรื่องและการกำกับภาพแอนิเมชัน จากผู้มีประสบการณ์ตรง เพื่อเพิ่มองค์ความรู้ พัฒนาทักษะอาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียสำหรับตอบสนองต่อตลาดแรงงานทั้งในและนอกประเทศ

๑.๓ แผนการปฏิรูปประเทศ (แผนระดับที่ ๒)

- ๑) เรื่อง/ประเด็นการปฏิรูป ด้านการศึกษา
- ๒) ขั้นตอนการดำเนินงาน การปรับกระบวนการจัดการเรียนการสอน และการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้
- ๓) กิจกรรม ส่งเสริมแนวคิดสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ การค้นหาสิ่งใหม่ การสร้างคุณภาพผลงาน
- ๔) เป้าหมายกิจกรรม เพื่อพัฒนาคุณภาพผลงานของผู้เรียน เพิ่มทักษะการเรียนรู้ เพิ่มทักษะอาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

๑.๔ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒

- ๑) วัตถุประสงค์ที่ ๑ เพื่อวางรากฐานให้คนไทยเป็นคนที่สมบูรณ์ มีคุณธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย ค่านิยมที่ดี มีจิตสาธารณะ และมีความสุข โดยมีสุขภาวะและสุขภาพที่ดี ครอบครัวอบอุ่นตลอดจน เป็นคนเก่งที่มีทักษะความรู้ความสามารถและพัฒนานตนเองได้ ต่อเนื่องตลอดชีวิต
- ๒) เป้าหมายรวมที่ ๑ คนไทยมีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์
- ๓) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์
 - (๓.๑) เป้าหมายระดับยุทธศาสตร์ที่ ๒.๑.๒ คนในสังคมไทยทุกช่วงวัยมีทักษะ ความรู้ และความสามารถเพิ่มขึ้น
 - (๓.๒) แนวทางการพัฒนาที่ พัฒนาศักยภาพให้คนมีทักษะความรู้ และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า
 - (๓.๓) แนวทางการพัฒนาที่ พัฒนาเด็กวัยเรียนและวัยรุ่นให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการทำงานและการใช้ชีวิตที่พร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงาน

ส่วนที่ ๒ รายละเอียดโครงการ**๒.๑ ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาฉบับปัจจุบัน**

- ยุทธศาสตร์ที่ ๑ : การบูรณาการพันธกิจสัมพันธ์เพื่อยกระดับการพัฒนาท้องถิ่น
- ยุทธศาสตร์ที่ ๒ : พัฒนาศักยภาพการผลิตและพัฒนาครู การวิจัย และนวัตกรรม
- ยุทธศาสตร์ที่ ๓ : การยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนามาตรฐานการผลิตบัณฑิตที่มีอัตลักษณ์โดดเด่นบนพื้นฐานของมหาวิทยาลัยสู่ความเป็นเลิศ
- ยุทธศาสตร์ที่ ๔ : การพัฒนาประสิทธิภาพของระบบการบริหารจัดการสู่ความเป็นเลิศ

๒.๒ ความสอดคล้อง

๒.๒.๑ ความสอดคล้องกับเป้าหมาย กลยุทธ์ แนวทาง และตัวชี้วัด

	แผนมหาวิทยาลัย	แผนหน่วยงาน
แผนยุทธศาสตร์	การยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนามาตรฐานการผลิตบัณฑิตที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น บนพื้นฐานของมหาวิทยาลัยสู่ความเป็นเลิศ	การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพรองรับตลาดอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
เป้าหมาย	บัณฑิตมีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต มีอัตลักษณ์สมรรถนะและคุณลักษณะ ๔ ประการ พร้อมรองรับบริบทที่เปลี่ยนแปลง	การกำกับมาตรฐานการประเมินผู้เรียนให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา
กลยุทธ์	กลยุทธ์ที่ ๓.๑ ยกระดับการจัดการศึกษาและพัฒนาหลักสูตรที่มีคุณภาพได้มาตรฐานตอบสนองต่อการพัฒนาท้องถิ่นและสังคมที่ยั่งยืน	กลยุทธ์ที่ ๓.๑ ยกระดับการจัดการศึกษาและพัฒนาหลักสูตรที่มีคุณภาพได้มาตรฐานตอบสนองต่อการพัฒนาท้องถิ่นและสังคมที่ยั่งยืน
แนวทางการดำเนินงาน (โปรดระบุข้อแนวทาง)	ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบบูรณาการกับการวิจัย บริการวิชาการ เพื่อพัฒนาท้องถิ่นและสังคมในศตวรรษที่ ๒๑	ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบบูรณาการกับการวิจัย บริการวิชาการ เพื่อพัฒนาท้องถิ่นและสังคมในศตวรรษที่ ๒๑
ตัวชี้วัด (โปรดระบุข้อตัวชี้วัด)	ร้อยละของหลักสูตรที่จัดการเรียนการสอนในรูปแบบบูรณาการกับการวิจัย บริการวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่นและสังคมในศตวรรษที่ ๒๑	ร้อยละของหลักสูตรที่จัดการเรียนการสอนในรูปแบบบูรณาการกับการวิจัย บริการวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่นและสังคมในศตวรรษที่ ๒๑

๒.๒.๒ ความสอดคล้องระหว่างโครงการกับการประกันคุณภาพการศึกษา

 ระดับหลักสูตร

องค์ประกอบที่ ๕ หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

ตัวบ่งชี้ที่ ๕.๓ การประเมินผู้เรียนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

 ระดับคณะ

องค์ประกอบที่ ๑ การผลิตบัณฑิต

ตัวบ่งชี้ที่ ๑.๑ ผลการบริหารหลักสูตรโดยรวม

 ระดับสถาบัน

องค์ประกอบที่ ๑ การผลิตบัณฑิต

ตัวบ่งชี้ที่ ๑.๑ ผลการบริหารหลักสูตรโดยรวม

สำหรับโครงการบริการวิชาการ กรุณาตอบข้อ ๒.๓ - ๒.๖

๒.๓ ประเภทโครงการ (สามารถระบุได้มากกว่า ๑ ข้อ)

- โครงการบริการวิชาการ ประเภทการให้บริการวิชาการ¹
- โครงการบริการวิชาการ ประเภทการพัฒนาท้องถิ่น ชุมชน สังคม²

๒.๔ ลักษณะโครงการ

- โครงการใหม่
- โครงการต่อเนื่อง ปีที่.....

๒.๕ ลักษณะการให้บริการของโครงการ

- โครงการบริการวิชาการแก่สังคมแบบให้เปล่า
- โครงการบริการวิชาการแก่สังคมที่ทำให้เกิดรายได้

๒.๖ การบูรณาการของโครงการ (สามารถระบุได้มากกว่า ๑ ข้อ)

- บูรณาการกับการเรียนการสอน

ระบุวิธีการบูรณาการ ให้นักศึกษานำองค์ความรู้ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมไปปรับใช้ในกระบวนการเรียน ด้านทักษะการเล่าเรื่องและการกำกับภาพแอนิเมชัน เพื่อการพัฒนาผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียให้มีคุณภาพ และต่อยอดไปสู่การทำงานให้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

- บูรณาการกับการวิจัย
ระบุชื่องานวิจัย
- ระบุวิธีการบูรณาการ
- บูรณาการกับการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและความเป็นไทย
ระบุวิธีการบูรณาการ

¹โครงการบริการวิชาการ ประเภทการให้บริการวิชาการ หมายถึง การบริการวิชาการเป็นการกิจหลักอีกอย่างหนึ่งของสถาบันอุดมศึกษา การที่สถาบันการศึกษาและสถาบันอยู่ในฐานะที่เป็นที่พึ่งของชุมชนหรือเป็นแหล่งอ้างอิงทางวิชาการ หรือทำหน้าที่ใดๆ ที่มีผลต่อการพัฒนาขั้นของชุมชนในด้านวิชาการ หรือการพัฒนาความรู้ ตลอดจนความเข้มแข็งประเทศชาติและนานาชาติ รวมถึงการบริการที่มีค่าตอบแทน และบริการวิชาการให้เปล่า การให้บริการทางวิชาการนอกจากเป็นการทำประโยชน์ให้สังคมแล้ว สถาบันยังได้รับประโยชน์ในด้านอื่นๆ คือ เพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ของอาจารย์อันจะนำมาสู่การพัฒนาหลักสูตร การบูรณาการเพื่อใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนและการวิจัยพัฒนาตำแหน่งทางวิชาการของอาจารย์ สร้างเครือข่ายกับหน่วยงานต่างๆ ซึ่งเป็นแหล่งงานของนักศึกษา

²โครงการบริการวิชาการ ประเภทการพัฒนาท้องถิ่น ชุมชน สังคม หมายถึง การบริการวิชาการตามภารกิจของสถาบันที่สอดคล้องกับบริบท ปัญหา และความต้องการของท้องถิ่น ชุมชน และสังคมตามระดับความเชี่ยวชาญและอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย สร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งภายในและภายนอก รวมถึงบูรณาการกับพันธกิจอื่นด้วยความโปร่งใส ชัดเจน และตรวจสอบได้ เพื่อให้ท้องถิ่น ชุมชน สังคม นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม เป็นผลกระทบเชิงบวก สร้างคุณค่า นำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ครอบครัว ท้องถิ่น ชุมชน สังคม และประเทศชาติ เกิดผลลัพธ์ที่สร้างความพึงพอใจต่อท้องถิ่น ชุมชน และสังคมอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

บูรณาการกับการบริหารจัดการ

ระบุวิธีการบูรณาการ

๒.๗ หลักการและเหตุผล

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีนโยบายให้ปรับปรุงหลักสูตรของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) พ.ศ. ๒๕๕๘ เพื่อการผลิตบัณฑิตที่สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งภายนอกและภายในประเทศ และเพื่อรองรับการพัฒนาและเตรียมความพร้อมของประเทศในการแข่งขัน

สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย จึงจัดทำโครงการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) โดยมีการประชุมวิพากษ์หลักสูตรในเดือน พฤษภาคม ๒๕๖๔ เพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประกอบการและผู้ใช้บัณฑิต ในการนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ทันสมัยเหมาะสมสอดคล้องกับสถานการณ์และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในอนาคต

๒.๘ วัตถุประสงค์

เพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประกอบการและผู้ใช้บัณฑิต สำหรับการปรับปรุงและแก้ไขหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕)

๒.๙ กลุ่มเป้าหมาย/ผู้รับบริการ (สามารถระบุได้มากกว่า ๑ ข้อ)

บุคคลภายนอกมหาวิทยาลัย จำนวน ๖ คน ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประกอบการและผู้ใช้บัณฑิต

บุคคลภายในมหาวิทยาลัย จำนวน ๙ คน ได้แก่ อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ประจำและเจ้าหน้าที่ สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ชุมชน/พื้นที่เป้าหมาย

๒.๑๐ ตัวชี้วัดความสำเร็จและเป้าหมาย

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เป้าหมาย
๑. ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ	- ผลประเมินความพึงพอใจ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๓.๕๐
๒. ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ	- สามารถนำผลการวิพากษ์หลักสูตร ข้อเสนอแนะไปปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) ให้เหมาะสม

๒.๑๖ ชื่อหน่วยงานร่วมโครงการ (ถ้ามี)

- หน่วยงานร่วมภายในมหาวิทยาลัย.....
- หน่วยงานร่วมภายนอกมหาวิทยาลัย.....

(ลงชื่อ)..... *ออส* ผู้เสนอโครงการ
 (...ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท ศุภศิริรัตน์.....)
 / /

ความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้อง..... *ไม่เห็นด้วย*

(ลงชื่อ)..... *กน* ประธานสาขาวิชา
 (...ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม กมลชัยพิสิฐ...)
 / /

ความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้อง..... *เห็นชอบ*

(ลงชื่อ)..... *กน* หัวหน้าหน่วยงานระดับคณะ
 (รองศาสตราจารย์ ดร.บุญมี กวินเสกสรรค์)
 คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 11 / 11 / 64

อธิการบดี/รองอธิการบดี/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

- () อนุมัติ
- () ไม่อนุมัติ

(ลงชื่อ)..... *กน* ผู้อนุมัติโครงการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตติง ก้าวคำ)
 รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี
 12 พ.ค. 2564

กำหนดการ



โครงการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕)

วันที่ ๒๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔

ณ อาคาร ๒ ชั้น ๑๒ สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

วันที่ ๒๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔

เวลา ๘.๓๐ - ๙.๐๐ น.	ลงทะเบียน
เวลา ๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น.	ดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. (๒๕๖๕))
เวลา ๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น.	รับประทานอาหารกลางวัน

หมายเหตุ : รับประทานอาหารว่าง เวลา ๑๐.๓๐ น.



ที่ อว ๐๖๔๓.๐๘/ 1541

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ อีสรภาพ ๑๕ แขวงหิรัญบุรี
เขตธนบุรี กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

๑๒ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษหลักสูตร

เรียน อาจารย์ ดร.เดิยศ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา

ด้วย สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จัดทำโครงการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) ในวันที่ ๒๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ณ สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย อาคาร ๒ ชั้น ๑๒ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ บุคลากรมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินงาน การตรวจสอบและการนำผลไปปรับปรุงหลักสูตร และรับข้อเสนอแนะแนวปฏิบัติที่ดีในการนำไปปรับปรุงกระบวนการบริหารหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

ในการนี้ มหาวิทยาลัยได้พิจารณาแล้วว่าท่าน เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษหลักสูตรตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว โดยมีมอบหมายให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙-๖๔๕๑-๕๙๓๖ เป็นผู้ติดต่อประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา มหาวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมด็จ ก้าคำ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โทรศัพท์ ๐๒-๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๓๐๐๐
โทรสาร ๐๒-๔๗๒-๕๗๑๔



ที่ อว ๐๖๔๓.๐๘/ 1542

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ อีสรภาพ ๑๕ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

๑๒ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพหุภาคย์หลักสูตร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปัญญาพนธ์ พูนสวัสดิ์

ด้วย สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จัดทำโครงการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) ในวันที่ ๒๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ณ สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย อาคาร ๒ ชั้น ๑๒ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ บุคลากรมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินงาน การตรวจสอบและการนำผลไปปรับปรุงหลักสูตร และรับข้อเสนอแนะแนวปฏิบัติที่ดีในการนำไปปรับปรุงกระบวนการบริหารหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

ในการนี้ มหาวิทยาลัยได้พิจารณาแล้วว่าท่าน เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพหุภาคย์หลักสูตรตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว โดยมอบหมายให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙-๖๔๕๑-๕๕๓๖ เป็นผู้ติดต่อประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา มหาวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตjing กาคำ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โทรศัพท์ ๐๒-๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๓๐๐๐
โทรสาร ๐๒-๔๗๒-๕๗๑๔



ที่ อว ๐๖๔๓.๐๘/ 1543

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ อีสรภาพ ๑๕ แขวงทึร์ญูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

๖๒ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิกษ์หลักสูตร

เรียน คุณวันเฉลิม ชูตระกูล

ด้วย สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จัดทำโครงการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) ในวันที่ ๒๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ณ สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย อาคาร ๒ ชั้น ๑๒ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ บุคลากรมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินงาน การตรวจสอบและการนำผลไปปรับปรุงหลักสูตร และรับข้อเสนอแนะแนวปฏิบัติที่ดีในการนำไปปรับปรุงกระบวนการบริหารหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

ในการนี้ มหาวิทยาลัยได้พิจารณาแล้วว่าท่าน เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ จึงขอเรียนเชิญท่านมาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิกษ์หลักสูตรตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว โดยมอบหมายให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙-๖๔๕๑-๕๙๓๖ เป็นผู้ติดต่อประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา มหาวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมด็จ คำคำ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โทรศัพท์ ๐๒-๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๓๐๐๐
โทรสาร ๐๒-๔๗๒-๕๗๑๔



ที่ อว ๐๖๔๓.๐๘/ 1544

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ อีสราภาพ ๑๕ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

๑๒ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพหุภาคย์หลักสูตร

เรียน คุณปริเมธ วงศ์สัตยนนท์

ด้วย สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จัดทำโครงการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) ในวันที่ ๒๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ณ สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย อาคาร ๒ ชั้น ๑๒ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ บุคลากรมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินงาน การตรวจสอบและการนำผลไปปรับปรุงหลักสูตร และรับข้อเสนอแนะแนวปฏิบัติที่ดีในการนำไปปรับปรุงกระบวนการบริหารหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

ในการนี้ มหาวิทยาลัยได้พิจารณาแล้วว่าท่าน เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ จึงขอเรียนเชิญท่านมาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพหุภาคย์หลักสูตรตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว โดยมีขอบหมายให้ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙-๖๔๕๑-๕๙๓๖ เป็นผู้ติดต่อประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา มหาวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตจ กาค่า)

รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โทรศัพท์ ๐๒-๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๓๐๐๐
โทรสาร ๐๒-๔๗๒-๕๗๑๔



ที่ อว ๐๖๔๓.๐๘/ 1648

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ อิศรภาพ ๑๕ แขวงหิรัญบุรี
เขตธนบุรี กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาสวรรค์ งามมงคลวงศ์

ด้วย สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จัดทำโครงการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) ในวันที่ ๒๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ณ สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย อาคาร ๒ ชั้น ๑๒ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ บุคลากรมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินงาน การตรวจสอบและการนำผลไปปรับปรุงหลักสูตร และรับข้อเสนอแนะแนวปฏิบัติที่ดีในการนำไปปรับปรุงกระบวนการบริหารหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

ในการนี้ มหาวิทยาลัยได้พิจารณาแล้วว่าท่าน เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตรตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว โดยมอบหมายให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คุศิริรัตน์ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙-๖๔๕๑-๕๙๓๖ เป็นผู้ติดต่อประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา มหาวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เผด็จ กำคำ)

รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โทรศัพท์ ๐๒-๔๗๓-๗๐๐๐ ต่อ ๓๐๐๐
โทรสาร ๐๒-๔๗๒-๕๗๑๔



ที่ อว ๐๖๔๓.๐๘/ 1647

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ อีสรภาพ ๑๕ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

๑๗ พฤษภาคม ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร

เรียน คุณปัญญา ผาสุกโกวิทศิริ

ด้วย สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา จัดทำโครงการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) ในวันที่ ๒๑ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ณ สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย อาคาร ๒ ชั้น ๑๒ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อให้คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ บุคลากรมีส่วนร่วมในการวางแผน การดำเนินงาน การตรวจสอบและการนำผลไปปรับปรุงหลักสูตร และรับข้อเสนอแนะแนวปฏิบัติที่ดีในการนำไปปรับปรุงกระบวนการบริหารหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

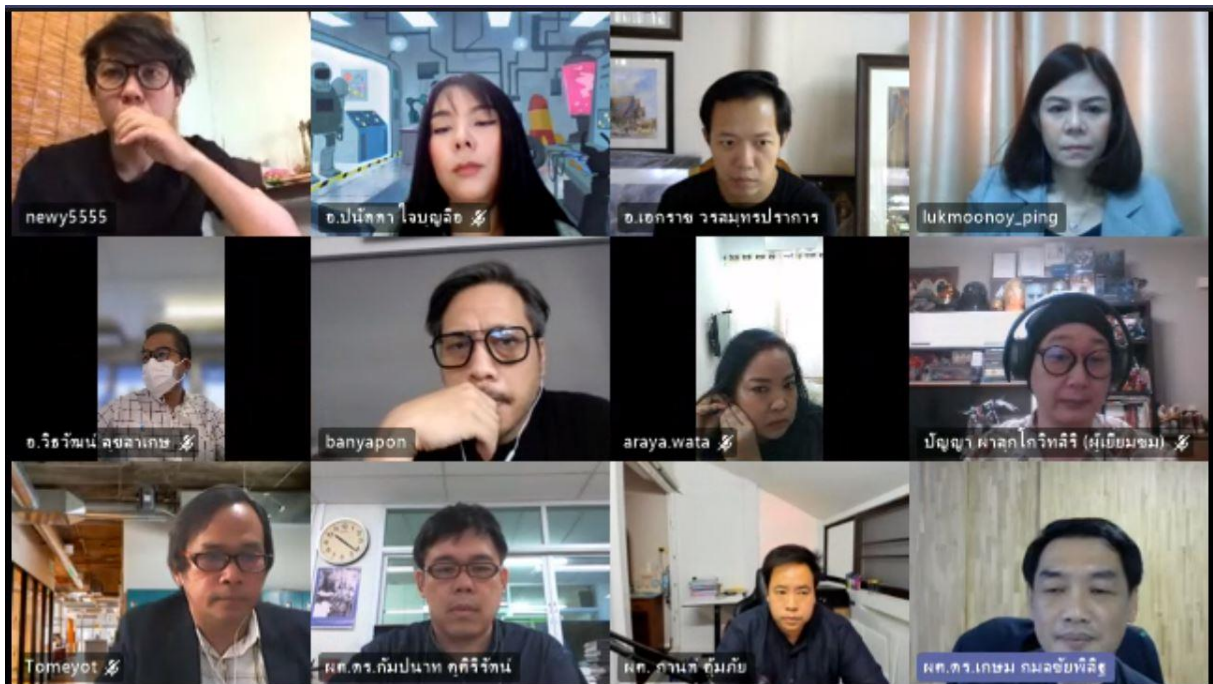
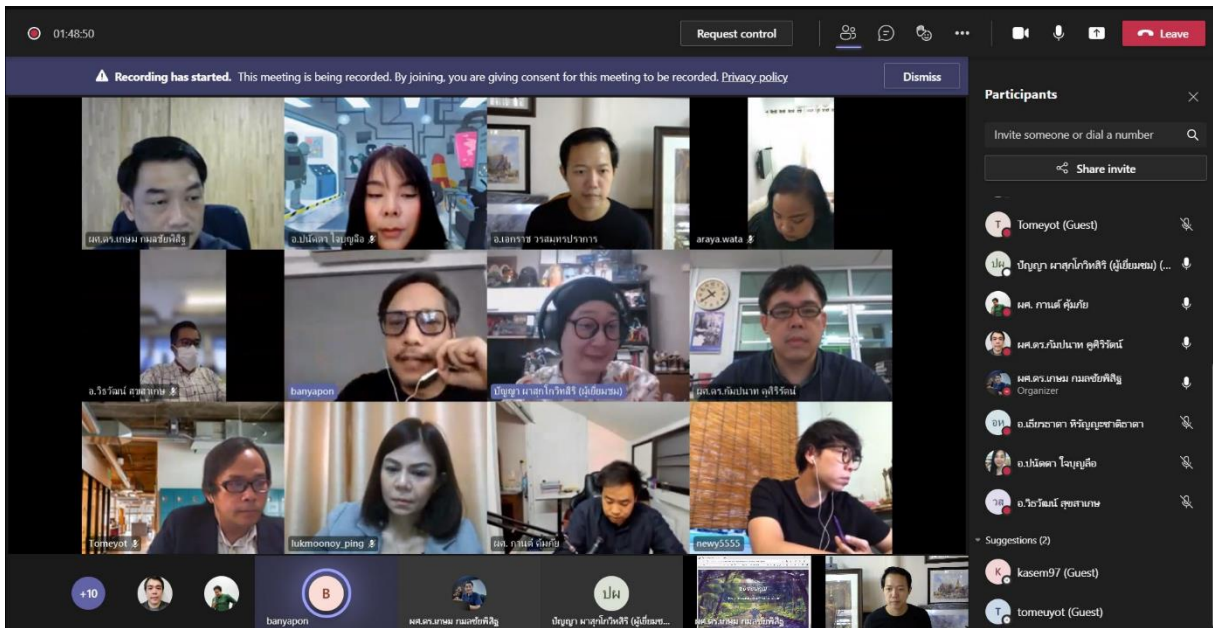
ในการนี้ มหาวิทยาลัยได้พิจารณาแล้วว่าท่าน เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตรตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว โดยมอบหมายให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัมปนาท คูศิริรัตน์ หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙-๖๔๕๑-๕๙๓๖ เป็นผู้ติดต่อประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา มหาวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เฟด็จ กำคำ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
โทรศัพท์ ๐๒-๔๗๓-๗๐๐ ต่อ ๓๐๐๐
โทรสาร ๐๒-๔๗๒-๕๗๑๔

ภาพกิจกรรมการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)



รายงานการวิพากษ์หลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
วันศุกร์ที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2564
ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้จัดให้มีการวิพากษ์หลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565 เมื่อวันศุกร์ที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร ประกอบด้วย

1. คุณปริเมธ วงศ์สัตยพนธ์ ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการ บริษัท Urnique Studio จำกัด
2. คุณวันเฉลิม ชูตระกูล ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการ บริษัท สิบสองสองยี่สิบสี่ จำกัด
3. คุณปัญญา ผาสุกโกวิทศิริ ตำแหน่ง กรรมการบริษัท บริษัท มิตต้า สตูดิโอ จำกัด
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปัญญาพนธ์ พูนสวัสดิ์ อาจารย์ประจำวิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
5. อาจารย์ ดร.เดิมาศ เสนิงค์ ณ อยุธยา อาจารย์ประจำสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและมัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดาสุวรรณค์ งามมงคลวงศ์ คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก

ผลการวิพากษ์หลักสูตรมีดังนี้

ประเด็น	ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
หมวดข้อมูลทั่วไป	<p>1) ชื่อหลักสูตร จาก วท.บ.(แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย) เป็น วท.บ.(แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย) มีความเหมาะสม เพราะทิศทางอุตสาหกรรมดิจิทัลมีการผสมผสานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดียเข้าด้วยกันเพื่อสอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในปัจจุบัน</p> <p>2) นักศึกษาควรมีทางเลือกในรายวิชาที่ตนเองสนใจ</p>

	3) หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2567
หมวดข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	1) สามารถเพิ่ม ผลลัพธ์ของการเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (Program Learning Outcomes: PLOs) ต่อจากหัวข้อของวัตถุประสงค์ เพื่อผลิตให้บัณฑิตมีคุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ดีต่ออาชีพ ต่อตนเอง ต่อสังคม ประเทศชาติ รวมถึงเป็นนักสื่อสารเทศที่ดี นำไปเพิ่มในวัตถุประสงค์ได้ เพราะเป็นทักษะด้าน Soft Skills เพราะ 2 ข้อที่ระบุมา เป็น Hard Skills
หมวดระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	1) ควรเน้นในส่วนของการเป็นนักคิดมากขึ้น เพราะโดยรวมค่อนข้างเน้นไปทางเป็นผู้ปฏิบัติการ 2) ควรมีความร่วมมือกับสถานประกอบการเพื่อแนะนำนักศึกษาสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพและจัดเตรียมแฟ้มสะสมงาน 3) การลำดับเนื้อหาแต่ละวิชาให้สามารถต่อยอดกันได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ซ้ำซ้อนกัน 4) พิจารณาจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 5) พิจารณาคำอธิบายรายวิชาให้สอดคล้องเหมาะสมกับรายวิชา 6) ตรวจสอบชื่อวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้สอดคล้องกัน 7) ควรเพิ่มรายวิชาด้านเกม 8) การจัดการเรียนการสอนรายวิชาด้านเกมให้มีความต่อเนื่องทุกภาคการศึกษา
หมวดผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล	1) เสนอแนวทางการเรียนในรูปแบบออนไลน์เป็นทางเลือกในการจัดการเรียนการสอน 2) ผลการเรียนรู้แต่ละด้านจะสัมพันธ์กับผลลัพธ์ของการเรียนรู้ (PLOs) แต่ละชั้นปี โดยให้ครอบคลุมตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน
หมวดหลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	1) พิจารณาให้เหมาะสมในแต่ละรายวิชาโดยนักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมินผล
หมวดการพัฒนาคณาจารย์	1) ส่งเสริมการเพิ่มพูนความรู้ของอาจารย์ เนื่องจากเทคโนโลยีด้านดิจิทัลมีเดียก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว และการรวมตัวของเทคโนโลยีต่างๆ ที่รวดเร็ว

	2) ควรเชิญผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านมาร่วมสอนหรือจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านการผลิตแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
หมวดการประกันคุณภาพหลักสูตร	มีความเหมาะสม
หมวดการประเมินและปรับปรุงหลักสูตร	มีความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย โดยผู้ใช้บัณฑิต

ข้อเสนอแนะมีดังนี้

ประเด็น	ข้อเสนอแนะของผู้ใช้บัณฑิต
ความรู้ความสามารถเฉพาะด้าน	<ul style="list-style-type: none"> - ส่งเสริมให้นักศึกษามีแนวคิดในด้านงานออกแบบและงานสร้างสรรค์ - สนับสนุนให้นักศึกษาค้นคว้าความรู้ให้ทันต่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
ทักษะการสื่อสาร	<ul style="list-style-type: none"> - ฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในการทำงาน - ทักษะการทำงานเป็นทีมและความเป็นผู้นำ

ภาคผนวก ซ
เอกสารสรุปการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร
และตารางเปรียบเทียบเนื้อหาสาระการปรับปรุงหลักสูตร
(กรณีหลักสูตรปรับปรุง)

**เอกสารสรุปการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร
และตารางเปรียบเทียบเนื้อหาสาระการปรับปรุงหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา**

เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข

สถานการณ์ภายนอกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมที่เข้าสู่โลกดิจิทัล ทำให้จำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรไปในเชิงรุก ให้ศักยภาพพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย เพื่อให้หลักสูตรมีเนื้อหาที่ทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการทางด้านวิชาชีพ

มหาวิทยาลัยมุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากรให้จัดการเรียนการสอนที่ก้าวทันเทคโนโลยี เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพตามมาตรฐานระดับสากล และมุ่งเน้นการนำความรู้ความชำนาญด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย มีส่วนสนับสนุนการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม ตลอดจนสร้างจิตสำนึกที่ดีและความรับผิดชอบต่อสังคม

สาระในการปรับปรุงแก้ไข

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง ปี พ.ศ. 2565 มีสาระในการปรับปรุง ได้แก่ การเพิ่มรายวิชาทางด้านเกมและปรับปรุงเนื้อหาวิชาทางด้านแอนิเมชัน และดิจิทัลมีเดีย ให้รองรับต่อการขยายตัวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ทั้งนี้ได้มี การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประกอบการ/ผู้ใช้บัณฑิต เพื่อพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องความต้องการของสังคม และมีคุณภาพตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

ตารางเปรียบเทียบเนื้อหาสาระการปรับปรุง
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560
กับหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย
หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2565

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สิ่งที่ปรับปรุง
ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย: วิทยา ศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน และดิจิทัลมีเดีย ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science Program in Animation and Digital Media	ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย: วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science Program in Animation, Game and Digital Media	ชื่อหลักสูตร
ชื่อปริญญา ชื่อเต็มภาษาไทย: วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชันและ ดิจิทัลมีเดีย) ชื่อย่อภาษาไทย: วท.บ. (แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย) ชื่อเต็มภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science (Animation and Digital Media) ชื่อย่อภาษาอังกฤษ: B.Sc. (Animation and Digital Media)	ชื่อปริญญา ชื่อเต็มภาษาไทย: วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย) ชื่อย่อภาษาไทย: วท.บ. (แอนิเมชัน เกม และดิจิทัล มีเดีย) ชื่อเต็มภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science (Animation, Game and Digital Media) ชื่อย่อภาษาอังกฤษ: B.Sc. (Animation, Game and Digital Media)	ชื่อปริญญา
ปรัชญา ผลิตบัณฑิตคุณภาพ ประยุกต์ เทคโนโลยี ดิจิทัลสร้างสรรค์ผลงาน รับผิดชอบต่อสังคม มุ่งสู่ อนาคต การรวม ดิจิทัลคอนเทนต์	ปรัชญา บัณฑิตมีความรู้ความเชี่ยวชาญใน ศาสตร์ ทักษะ และการสร้าง นวัตกรรมแอนิเมชัน เกม และดิจิทัล มีเดียอย่างสร้างสรรค์ ตอบสนอง ความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัล	ปรัชญา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สิ่งที่ปรับปรุง
	คอนเทนต์ รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม	
<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้มีความรู้ จริยธรรม และมีจรรยาบรรณวิชาชีพด้าน แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 2. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความรู้ ความสามารถด้านแอนิเมชันและดิจิทัล มีเดีย สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ผลิต ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ 3. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการคิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีความใฝ่รู้ และติดตามการเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยี 4. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรับผิดชอบ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และมีความสามารถใน การทำงานร่วมกับผู้อื่น 5. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับสาขา แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ในการสืบค้น ข้อมูล ผลิตและนำเสนอได้อย่างเหมาะสม 	<p>วัตถุประสงค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผลิตบัณฑิตที่มีการบูรณาการความรู้ในการผลิตแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 2. ผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการบูรณาการงานวิจัยกับงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย 3. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ รับผิดชอบต่อสังคม 	วัตถุประสงค์
<p>จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร</p> <p>134 หน่วยกิต</p>	<p>จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร</p> <p>129 หน่วยกิต</p>	จำนวนหน่วยกิตรวม

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>โครงสร้างหลักสูตร</p> <p>1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 32 หน่วยกิต</p> <p>1.1) วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ 23 หน่วยกิต</p> <p>(1) กลุ่มวิชาภาษา 9 หน่วยกิต (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>2) หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 96 หน่วยกิต</p> <p>2.1) วิชาแกน ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต</p> <p>2.2) วิชาเฉพาะด้าน ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต</p> <p>2.3) วิชาชีพการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต</p> <p>3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</p>	<p>โครงสร้างหลักสูตร</p> <p>1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต</p> <p>1.1) บังคับ 20 หน่วยกิต</p> <p>1.2) เลือก ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต</p> <p>1.3) บังคับเลือก ไม่น้อยกว่า 1 หน่วยกิต</p> <p>2) หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 93 หน่วยกิต</p> <p>2.1) วิชาแกน 12 หน่วยกิต</p> <p>2.2) วิชาเฉพาะด้าน ไม่น้อยกว่า 74 หน่วยกิต</p> <p>2.2.1) บังคับ 62 หน่วยกิต</p> <p>2.2.2) เลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต</p> <p>2.3) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ 7 หน่วยกิต</p> <p>3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</p>	<p>(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป</p> <p>(2) หมวดวิชาเฉพาะ</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>GE 01101</p> <p>ศาสตร์พระราชาสู่การพัฒนาท้องถิ่น King's Philosophy Towards Local Development 3(3-0-6)</p> <p>ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โครงการ การพระราชดำริ โครงการต้นแบบ การพัฒนา ภาควิชาความร่วมมือพัฒนา เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการพัฒ นาที่ยั่งยืน วิศวกรสังคม ภูมิปัญญา ท้องถิ่น บทบาทของมหาวิทยาลัย ราชภัฏกับการพัฒนาท้องถิ่น King's Philosophy and sustainable development; Philosophy of Sufficiency Economy; The Royal Initiative Project; development prototype project; network partners to participatory development; technology and innovation for sustainable development; social engineer; local wisdom; roles of Rajabhat University in local development</p>	
	<p>GE 01201</p> <p>วิถีพลเมืองและกฎหมายใน ชีวิตประจำวัน Civil Way and Law in Daily Life 3(3-0-6)</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>สิทธิและหน้าที่ของพลเมืองไทยภายใต้รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย การมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน การส่งเสริมการสร้างบ้านเมืองสุจริต คุณธรรมและความโปร่งใส กฎหมายที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต หลักการและสาระสำคัญของกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายอาญา กฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง</p> <p>Constitutional rights and duties of Thai citizen; public participation in state activities; promoting the principle of good faith; integrity and transparency; law in daily life; general principle on Civil and Criminal Codes; other relevant laws</p>	
	<p>GE 01202 พลวัตสังคมไทยและสังคมโลก Dynamics of Thai and Global Society 3(3-0-6)</p> <p>พลวัตสังคมโลกและสังคมไทยในมิติทางการเมือง เศรษฐกิจ การศึกษา วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี บุคคลสำคัญที่มีคุณูปการต่อพลวัต ในสังคมไทย การอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม บทบาทภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน ในการสร้างสังคมสันติสุข</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	Dynamics of Thai and global society in political; economic; educational; cultural; sciences and technological dimensions; important person and their contributions into the dynamics of Thai society; living together in multicultural society; the government sector; the private sector; and the public sector to enhancing a peaceful society	
	<p>GE 02101 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล English Communication in Digital Age 3(3-0-6) คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษที่ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาอังกฤษอย่างสร้างสรรค์ภายใต้ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและบริบทการใช้ภาษาอังกฤษระดับโลก</p> <p>Vocabulary; expressions; and English grammar used in different situations; English listening; speaking; reading; and</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	writing skills for communication in Digital Age; creative integration of the four skills regarding cultural diversity and context of World Englishes	
	<p>GE 02102 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารร่วมสมัย Thai for Contemporary Communication 3(3-0-6)</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาและการสื่อสาร ลักษณะของภาษา การใช้ภาษาไทยอย่างมีวิจารณญาณในบริบทสังคมร่วมสมัย วัฒนธรรมการใช้ภาษา ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ การบูรณาการทักษะภาษาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานและการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม</p> <p>Fundamental knowledge about language and communication; characteristics of the Thai language; critical usage of Thai language in contemporary social context; culture of language usage; critical and creative listening; speaking; reading and writing skills for specific purposes; language skill</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	integration to create work and communication through proper technologies	
	<p>GE 02201 การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ Media and Information Literacy 3(3-0-6)</p> <p>หลักการใช้สื่อและสารสนเทศในบริบทสังคมปัจจุบัน ทักษะพื้นฐานของการรู้เท่าทันสื่อ การสืบค้นข้อมูล การรวบรวมและเรียบเรียงข้อมูล การเขียนรายงานและการอ้างอิง เทคนิคการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อ</p> <p>Principles of using media and information in current social context; basic skill of media literacy; information retrieval; data collection and compilation; report writing and citations; techniques for data presentation via media</p>	
	<p>GE 02202 ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน Korean Language in Daily Life 3(3-0-6)</p> <p>ลักษณะของภาษาเกาหลี คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาเกาหลีอย่างสร้างสรรค์</p> <p>Characteristics of Korean language; vocabulary; grammar; listening; speaking; reading and writing of Korean language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Korean language skills creatively</p>	
	<p>GE 02203 ภาษาเขมรในชีวิตประจำวัน Khmer Language in Daily Life 3(3-0-6)</p> <p>ลักษณะของภาษาเขมร คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเขมร เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาเขมรอย่างสร้างสรรค์</p> <p>Characteristics of Khmer language; vocabulary; grammar; listening; speaking; reading and writing of Khmer language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Khmer language skills creatively</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>GE 02204</p> <p>ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese Language in Daily Life 3(3-0-6)</p> <p>ลักษณะของภาษาจีน คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะ การใช้ภาษาจีนอย่างสร้างสรรค์</p> <p>Characteristics of Chinese language; vocabulary; grammar; listening; speaking; reading and writing of Chinese language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Chinese language skills creatively</p>	
	<p>GE 02205</p> <p>ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน Japanese Language in Daily Life 3(3-0-6)</p> <p>ลักษณะของภาษาญี่ปุ่น คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของ</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ภาษา การบูรณาการทักษะ การใช้ภาษาญี่ปุ่นอย่างสร้างสรรค์</p> <p>Characteristics of Japanese language; vocabulary; grammar; listening; speaking; reading and writing of Japanese language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Japanese language skills creatively</p>	
	<p>GE 02206</p> <p>ภาษามลายูในชีวิตประจำวัน Malay Language in Daily Life 3(3-0-6)</p> <p>ลักษณะของภาษามลายู คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษามลายูเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ภาษามลายูอย่างสร้างสรรค์</p> <p>Characteristics of Malay language; vocabulary; grammar; listening; speaking; reading and writing of Malay language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Malay language skills creatively</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>GE 02207</p> <p>ภาษาลาวในชีวิตประจำวัน Lao Language in Daily Life 3(3-0-6)</p> <p>ลักษณะของภาษาลาว คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาลาวเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ภาษาลาวอย่างสร้างสรรค์</p> <p>Characteristics of Lao language; vocabulary; grammar; listening; speaking; reading and writing of Lao language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Lao language skills creatively</p>	
	<p>GE 02208</p> <p>ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน Vietnamese Language in Daily Life 3(3-0-6)</p> <p>ลักษณะของภาษาเวียดนาม คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเจ้าของ</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ภาษา การบูรณาการทักษะการใช้ ภาษาเวียดนามอย่างสร้างสรรค์ Characteristics of Vietnamese language; vocabulary; grammar; listening; speaking; reading and writing of Vietnamese language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers; integrating Vietnamese language skills creatively</p>	
	<p>GE 02209 ภาษาสเปนในชีวิตประจำวัน Spanish Language in Daily Life 3(3-0-6) ลักษณะของภาษาสเปน คำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การ อ่าน และการเขียนภาษาสเปนเพื่อ การสื่อสารในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา การ บูรณาการทักษะการใช้ภาษาสเปน อย่างสร้างสรรค์ Characteristics of Spanish language; vocabulary; grammar; listening; speaking; reading and writing of Spanish language skills for communication in daily life; way of life and culture of native speakers;</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	integrating Spanish language skills creatively	
	<p>GE 03101 ชีวิตดีมีความสุข Healthy and Happy Life 2(1-2-3)</p> <p>บ่อเกิดแห่งความสุข การพัฒนาคุณค่าของชีวิต การกำหนดเป้าหมายชีวิต การสร้างเสริมสุขภาพและปัญหาสุขภาพในแต่ละช่วงวัย โภชนาการในชีวิตประจำวัน การป้องกันโรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อ การป้องกันอุบัติเหตุ การสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม การเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น การยอมรับและเคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล การแก้ปัญหาาร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ การเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>Sources of happiness; developing value of life; setting life goals; health enhancement and health problems in various age groups; daily nutrition; communicable and non-communicable diseases prevention; disaster prevention; strengthening social immunity; self-esteem and appreciation to others; accepting and respecting individual</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	differences; creative problem solving; lifelong learning	
	<p>GE 03201 ศิลปะและความงามของชีวิต Art and Beauty of Life 3(3-0-6)</p> <p>ธรรมชาติของมนุษย์ ความซาบซึ้งในความงาม ศิลปะ ดนตรี วัฒนธรรม และธรรมชาติ การจัดการอารมณ์ การ เป็นมิตรและการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง การพัฒนาบุคลิกภาพ การพัฒนาตนให้มีความพร้อม ในการดำรงชีวิต</p> <p>Human nature; appreciation for beauty; art; music; culture and nature; emotional management; friendliness and adaptation for changing environments; personality development; self-development for living</p>	
	<p>GE 03202 ศิลปะการใช้ชีวิต Art of Living 3(3-0-6)</p> <p>การจัดการชีวิต จิตวิทยาทางด้านสังคม จริยธรรม คุณธรรม การยอมรับ ความแตกต่างระหว่างบุคคล การคิดเชิงบวก การจัดการอารมณ์ การเป็นมิตรและการปรับตัวต่อสภาพ แวด</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ลัทธิ ที่เปลี่ยนแปลง การพัฒนาบุคลิกภาพ มารยาททางสังคม การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์และการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>Life management; social psychology; ethics; morality; accepting individual differences; positive thinking; emotional management; friendliness and adaptability to changing environments; personality development; social etiquette; creative solutions to everyday problems and lifelong learning</p>	
	<p>GE 04101 ประกอบการธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ Creative Business 3(3-0-6)</p> <p>การแสวงหาโอกาสทางอาชีพและการหารายได้ หลักเศรษฐกิจเพื่อการประกอบการธุรกิจ รูปแบบการประกอบกิจการธุรกิจ การเขียนแผนธุรกิจ การวิเคราะห์และการจัดการข้อมูลทางธุรกิจ เทคโนโลยีและนวัตกรรมสู่การสร้างอาชีพในยุคดิจิทัล การกำหนดทิศทางธุรกิจ การบริหารจัดการเครื่องมือทางธุรกิจสมัยใหม่ แนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาการต่อยอด ธุรกิจ</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>บูรณาการการประกอบการ ธุรกิจเชิงสร้างสรรค์</p> <p>Looking for career opportunities and income; principles of economics for running business; types of business entrepreneurship; writing business plan; analysis and management of business data; technologies and innovations leading to build career in digital age; determination of business direction; management of modern business management tools; development approach of creative product and business integration in creative entrepreneurship</p>	
	<p>GE 04201</p> <p>การวางแผนทางการเงินเพื่อความมั่นคง</p> <p>Financial Planning for Stability 3(3-0-6)</p> <p>การจัดการทางการเงินตนเองและครอบครัว การสร้างวินัยทางการเงิน เส้นทางการเงินสู่ความมั่นคงทางการเงิน มูลค่าเงินตามเวลา การควบคุมรายรับ รายจ่ายส่วนบุคคล ภาษีอากรเบื้องต้น การสร้างเครดิตที่ดี การจัดการหนี้ การจัดการความเสี่ยงและการทำประ</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ก้นภัย การออมและการลงทุนทาง การเงินเพื่อสร้างกำไร ชุรกรรมทาง การเงินดิจิทัล การบูรณาการ การวาง แผนทางการเงินเพื่อความมั่นคง Managing personal and family finances; building financial discipline; path to financial security; time value of money; control over personal income and expenses; introduction to taxation; building good financial credit; debt management; risk management and insurance; savings and financial investment to maximize profit; digital financial transactions; integration of financial planning leading to stability</p>	
	<p>GE 04202 การทำงานอย่างมีความสุข Working Happily 3(3-0-6) เป้าหมายและหลักในการทำงาน จิต วิทยาในการทำงาน ศิลปะการ ทำงาน เป็นทีม การสื่อสารองค์กร จริยธรรม ในการทำงาน สิทธิประ โยชน์ตาม กฎหมายแรงงาน พฤติกรรม ผู้บริโภค การให้บริการอย่างมีคุณภาพ และ นำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความสุขใน การทำงาน</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	Goals and principles for work; psychology for work; art of teamwork; corporate communications; work ethics; benefits under labor law; consumer behavior; giving quality service and applications of theories to work happily	
	GE 05101 รู้คิดชีวิตก้าวหน้า Thinking for Life Advancement 3(3-0-6) ระบบสมองกับการคิด ลักษณะของ การคิด กระบวนการคิด การคิดเชิงวิ เคราะห์ กระบวนการคิดทางวิทยา ศาสตร์ การคิดแก้ปัญหา การคิดเชิงวิ พากษ์ การคิดแบบองค์รวมคณิต ศาสตร์ และสถิติเบื้องต้นเพื่อการ ตัดสินใจ การคิดเชิงประยุกต์เกี่ยวกับ บัตร เครดิต การผ่อนชำระ แชนจ์ลูกโซ่ หุ้น บิทคอย การออม การประกัน การวางแผนภาษี การเกษตรทฤษฎี ใหม่ และการพัฒนาตนเองรองรับ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี Brain system and thinking; thinking skills; thinking process; analytical thinking; scientific thinking; problem-solving thinking; critical thinking; holistic thinking; mathematics and basic	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	statistics for decision making; applicative thinking for credit cards; installment payment; Ponzi scheme; stock; Bitcoin; savings; insurance; tax planning; new theory agriculture; and self-development for disruptive technology	
	GE 05102 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Literacy Skills 3(2-2-5) เทคโนโลยีดิจิทัล การดำรงชีวิตในสังคมดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล สุขภาพในยุคดิจิทัล การค้าดิจิทัล กฎหมายดิจิทัล ความมั่นคงปลอดภัย ยุคดิจิทัล การประยุกต์ใช้ดิจิทัลในการพัฒนาการเรียนรู้และการทำงาน Digital technology; living in digital society; digital intelligent; health in digital age; digital commerce; digital law; security in digital age; application of digital tools for developing learning and work	
	GE 05201 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักธุรกิจมือใหม่ Digital Technology for Beginner Businessman	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>3(2-2-5)</p> <p>รูปแบบธุรกิจและอาชีพในยุคดิจิทัล แพลตฟอร์มในการทำธุรกิจและการ ตลาดออนไลน์ เครื่องมือและเทคนิค การสร้างภาพประกอบสินค้า เครื่อง มือและเทคนิคสำหรับการสร้างวิดีโอ สำหรับนำเสนอสินค้า เครื่องมือและ เทคนิคการไลฟ์สด เครื่องมือและ เทคนิคสำหรับการสร้างโลโก้สินค้า การสร้างเนื้อหาสำหรับการโฆษณาบ นแพลตฟอร์มต่างๆ วิธีการโปรโมท สินค้าผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ พื้นฐาน และเครื่องมือสำหรับการจัดการลูกค้า สัมพันธ์ กฎหมายที่ควรรู้ในการทำ ธุรกิจดิจิทัล ปฏิบัติการทดลองสร้าง ธุรกิจออนไลน์</p> <p>Business model and careers path in digital era; platform for online business and marketing; tools and techniques to make product photography; tools and techniques to make video presentation; tools and techniques for live broadcasting; tools and techniques to make product logos; content and ads creating; products promotion through various platforms; basic principles and tools for</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	customer relationship management; laws for digital business; practice creating online business	
	<p>GE 05202 รักษ์โลกรักษ์เรา Save Earth Save Us 3(3-0-6)</p> <p>มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม พลังงานเพื่อชีวิต มลพิษสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงสถานะของโลกและภัยธรรมชาติต่อมนุษย์ วิทยาศาสตร์กับการดำรงชีวิต การป้องกันและแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม ด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การสร้างจิตสำนึกรักษ์โลก เทคโนโลยีสีเขียวและการสร้างสรรค์นวัตกรรมรักษ์โลก</p> <p>Man and environment; energy for life; environmental pollution; global change and natural disasters to human; science and living; preventing and solving environmental problems through scientific process; building awareness to save the earth; green technology and creating green innovations to save the earth</p>	
	<p>GE 03301 จังหวะของชีวิต</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดศึกษาศาสตร์ทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดศึกษาศาสตร์ทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>Rhythm of Life 1(0-2-1) ประวัติความเป็นมาของกิจกรรมเข้าจังหวะ ขอบข่ายของกิจกรรมเข้าจังหวะ หลักการเต้นรำเบื้องต้น ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นของกิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นกายบริหาร ประกอบเพลงมาร์ช การเต้นรำพื้นเมืองทั้งของไทยและนานาชาติ การเต้นแอโรบิก ลีลาศ และการเต้นสร้างสรรค์</p> <p>History of rhythmic activities; scope of rhythmic activities; basic dance principles; basic movement skills of rhythmic activities; exercise dance with marching songs; folk dance in Thailand and other countries; aerobic dance; social dance and creative dance</p>	
	<p>GE 03302 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ Exercise for Health 1(0-2-1) ความสำคัญของการออกกำลังกาย หลักการและขั้นตอนในการออกกำลังกาย การประเมินตนเองและการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ อาหารสำหรับการออกกำลังกาย การป้องกันและการปฐมพยาบาลอาการ</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>บาดเจ็บจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา กิจกรรมการออกกำลังกายและกีฬา</p> <p>Importance of exercise; principles and steps in exercise; self-assessment and strengthening physical fitness for health; food for exercise; prevention and first aid for exercise and sports injury; exercise and sports activities</p>	
	<p>GE 03303 การเต้นสมัยใหม่ Modern Dance 1(0-2-1)</p> <p>หลักการ ทฤษฎี และการปฏิบัติการเต้นสมัยใหม่ การเต้นแจ๊ส การเต้นฟังก์แจ๊ส การเต้นฮิปฮอป การเคลื่อนไหวที่สวยงามตามหลักการของสไตล์การเต้น การแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์ การสร้าง มนุษย์สัมพันธ์ ความคิดสร้างสรรค์ มารยาททางสังคม ความรับผิดชอบ และการสร้างภาวะผู้นำ</p> <p>Principles; theories; and practice of modern dance; Jazz Dance; Funk Jazz; Hip-hop. beautiful movements of dancing style; facial expressions and emotion; building human</p>	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	สิ่งที่ปรับปรุง
	relations; creative thinking; social etiquette; responsibility; leadership building	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	SC 01001 คณิตศาสตร์เบื้องต้น Basic Mathematics 3(3-0-6) ร้อยละและอัตราส่วนความสัมพันธ์ และฟังก์ชันเอกซ์โปเนนเชียลและ ลอการิทึมความน่าจะเป็นสมการและ ระบบสมการ เวกเตอร์และเมทริกซ์ Percentage and ratio; relation and function; exponential and logarithm; probability; equation and system of equations; vector and matrix	เพิ่มวิชาใหม่
4106106 ฟิสิกส์ในชีวิตประจำวัน Physics for Everyday Life 3(2-2-5) การเคลื่อนที่เครื่องมือกลพลังงานกล ความร้อน การถ่ายเทความร้อน ปรากฏการณ์เรือนกระจก ไฟฟ้าแม่ เหล็กพลังงานไฟฟ้าอุปกรณ์ไฟฟ้า ความปลอดภัยในการใช้ไฟฟ้า คลื่น ทัศนอุปกรณ์พลังงานพลังงานทาง เลือกในอนาคตตุนิยมวิทยาดาราศาสตร์คลื่นเสียงอุปกรณ์เสียงควอน ตัมของพลังงานเลเซอร์กัมมันตรังสี พลังงานนิวเคลียร์	SC 01003 ฟิสิกส์เบื้องต้น Basic Physics3(3-0-6) การวัดและหน่วยวัดสเกลาร์และเวก เตอร์การเคลื่อนที่แบบต่าง ๆ กล ศาสตร์ โมเมนตัม แรงงานและ พลังงาน ไฟฟ้าอุณหภูมิศาสตร์สาร และสมบัติของสาร ของไหล สาร กึ่งตัวนำ คลื่น เสียง เครื่องมือวัดทาง ไฟฟ้าการประยุกต์ใช้ฟิสิกส์ใน ชีวิตประจำวัน Measurement and units; scalar; vector; motions; mechanics; momentum; force; work and	(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) หน่วยกิต

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
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	energy; electric; thermodynamics; matter and properties of matter; fluid; semiconductor; wave; sound; electrical measurements; application of physics in daily life	
	<p>SC 01012 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับนักวิทยาศาสตร์</p> <p>Digital Technology for Scientists 3(2-2-5)</p> <p>เทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน และแนวโน้มในอนาคตการประยุกต์ใช้งานโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ดไมโครซอฟต์เอ็กเซลและไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยต์การส่งผ่านข้อมูลจากโปรแกรมหนึ่งไปยังโปรแกรมอื่นการสืบค้นสารสนเทศ กฎหมายเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ความเป็นพลเมืองดิจิทัลและความฉลาดทางดิจิทัล การทำคลิป์วิดีโอ</p> <p>Digital technology in the present and future trends; applications of Microsoft Word; Microsoft Excel and Microsoft</p>	เพิ่มวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	PowerPoint; information transfers from one program to others; information retrieval; laws associated with digital technology; digital citizenship and digital literacy; making video clips	
	<p>SC 01013 ภาษาอังกฤษสำหรับนักวิทยาศาสตร์</p> <p>English for Scientists 3(3-0-6)</p> <p>ทักษะการอ่าน การเขียน การฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการบันทึกสรุปความตีความและขยายความจากการอ่านบทความและคู่มือการใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์การนำเสนอด้วยวาจาและลายลักษณ์อักษร</p> <p>English skills in reading; writing; listening and speaking for communication in science and technology; recording; summarizing; interpreting and expanding science and technology articles and manuals in print and electronic media; oral and written presentations</p>	เพิ่มวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4113103 แอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย</p> <p>Traditional and Contemporary Animation 3(2-2-5)</p> <p>หลักการถ่ายภาพเคลื่อนไหวและงานแอนิเมชันประวัติแอนิเมชันแบบดั้งเดิมและร่วมสมัยประเภทของแอนิเมชันการวิเคราะห์แอนิเมชันสีเสียงอารมณ์ และโทนของแอนิเมชันกระบวนการสร้างงานสตอปโมชันพื้นฐานการสร้างสตอรี่บอร์ดการวาดภาพแอนิเมชันเบื้องต้น</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>SC 16101 เทคนิคแอนิเมชันขั้นพื้นฐาน</p> <p>Basic Animation Techniques 3(3-0-6)</p> <p>เทคนิคการวิเคราะห์แอนิเมชัน ด้านจิตวิทยาสี มุมกล้อง ขนาดภาพ การเคลื่อนกล้อง องค์ประกอบศิลป์ การเล่าเรื่อง บทภาพยนตร์แอนิเมชัน</p> <p>Techniques for animation analysis; color psychology; camera angles; camera shots; camera movements; the elements of art; storytelling; animation screenplay; semiology; mood and tone</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) หน่วยกิต (4) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>โดยปรับเนื้อหามุ่งเน้นด้านเทคนิคพื้นฐานองค์ประกอบและการวิเคราะห์แอนิเมชัน</p>
<p>4113101 ศิลปะพื้นฐานสำหรับแอนิเมชัน</p> <p>Fundamental Art for Animation 3(2-2-5)</p> <p>องค์ประกอบศิลป์ เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว น้ำหนัก ทฤษฎีสี แสงเงา ภาพทัศนมิติ หลักการ</p>	<p>SC 16102 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานแอนิเมชัน</p> <p>Creative Thinking for Animation 3(3-0-6)</p> <p>กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบการร่างภาพการวาดภาพ</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) หน่วยกิต (4) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>โดยปรับเนื้อหาเน้นกระบวนการคิดรวมถึงการปรับเนื้อหาที่เคยเน้น</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>ออกแบบการจัดองค์ประ กอบพื้นที่ เชิงบวกและลบตำแหน่งจุดสนใจ เอกภาพ ความสมดุล สัดส่วน จังหวะ การเน้นการวาดภาพเคลื่อนไหว เบื้องต้น</p> <p>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</p>	<p>ทัศนมิติแนวการจัดวางการเขียนบท ภาพ และการสร้างแอนิเมติก</p> <p>Creative thinking process for design; sketching; perspective drawing; scene layouting; storyboarding and animatic producing</p>	<p>ด้านทัศนศิลป์ให้เชื่อมโยง กับงานแอนิเมชันมาก ขึ้นรวมถึงการร่างภาพเพื่อ การพัฒนาสตอรี่บอร์ดและ แอนิเมติก</p>
	<p>SC 16103 การเล่นและวิเคราะห์เกม Game Playing and Analysis 3(3-0-6)</p> <p>ประเภทของเกม อุปกรณ์สำหรับการ เล่นเกม การจัดกลุ่มผู้เล่น การวิ เคราะห์กลไกการเล่น กติกาเกม การดำเนินเรื่อง กรณีศึกษาของการ เล่นและวิเคราะห์เกม จรรยาบรรณ ของผู้ผลิตเกม</p> <p>Type of games; game accessories; game player rating; game mechanism analysis; game rules; game storytelling; case study of game playing and analysis; ethics in game design</p>	<p>เพิ่มรายวิชาใหม่</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<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>SC 16104 การเขียนโปรแกรมสำหรับเกม Programming for Games 3(2-2-5) แนวคิดการเขียนโปรแกรมโครงสร้างโปรแกรมพื้นฐานการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ เครื่องมือที่ใช้เขียนโปรแกรม การพัฒนาเกมด้วยภาษาเชิงวัตถุ Programing concepts, program structure; fundamental of object-oriented programming, programming tools; animation; and game development with object-oriented language</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา เพิ่มแนวคิดการเขียนโปรแกรมสำหรับพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาเชิงวัตถุ</p>
<p>4113105 กายวิภาคสำหรับแอนิเมชัน Anatomy for Animation 3(2-2-5) กายวิภาคของสิ่งมีชีวิตคนและสัตว์สำหรับแอนิเมชันโครงสร้างกระดูกกล้ามเนื้อข้อต่อจุดเด่นของร่างกาย ความแตกต่างระหว่างเพศวัยเทคนิค</p>	<p>SC 16105 กายวิภาคสำหรับตัวละครในแอนิเมชันและเกม Anatomy for Animation and Game Character 3(3-0-6) กายวิภาคมนุษย์ โครงสร้างกระดูกกล้ามเนื้อ ข้อต่อ จุดเด่นของร่างกาย ความแตกต่างระหว่างเพศ ช่วงอายุ Physical anatomy of human; structure of bones; muscles;</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) หน่วยกิต (4) คำอธิบายรายวิชา โดยปรับเนื้อหา มุ่งเน้น กายวิภาคคนสำหรับการนำไปใช้ใน งานแอนิเมชัน และเกม</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>การวาดเส้นการร่างแบบเร็วการวาด อริยาบถและท่าทางต่อเนื่อง 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>joints; body landmarks; proportion of human in different ages; proportion of male and female</p>	
<p>4113204 ประติมากรรม 3 มิติ 3 Dimensions Sculpting 3(2-2-5) แนวคิดพื้นฐานและการสร้างแบบจำลองด้วยคอมพิวเตอร์การขึ้นรูปแบบจำลองแบบอิสระโดยใช้โพลีกอนปริมาณมากการสร้างแบบจำลองสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวการสร้างพื้นผิวลวดลาย Basic concepts and modelling by computer software; digital sculpting; modelling suitable for application to create animation; texturing</p>	<p>SC 16106 การสร้างโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัล Digital Modelling 3(2-2-5) พื้นฐานการปั้นโมเดลด้วยเทคนิคดิจิทัลสำหรับงานแอนิเมชันและเกมการวิเคราะห์รูปทรงสำหรับสร้างโมเดลการปั้นโมเดลความละเอียดสูงการลดทอนความละเอียดโมเดลการจัดเรียงเส้นโมเดล การสร้างพื้นผิวลวดลาย Fundamental of digital modelling; shape and form analysis; high polygon modelling; subdivision; retopology; texturing</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา โดยเพิ่มการลดทอนความละเอียดโมเดลการจัดเรียงเส้นโมเดล</p>
<p>4113316 การออกแบบเสียง สำหรับงานแอนิเมชัน Sound Design for Animation</p>	<p>SC 16107 เสียงสำหรับงานแอนิเมชันและเกม Sound for Animation and Game 3(2-2-5)</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา ปรับปรุงให้เน้นทฤษฎีเสียง</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>3(2-2-5)</p> <p>ความสำคัญของเสียง ทฤษฎีเสียง แนวความคิดในการออกแบบเสียง กระบวนการผลิตเสียงเสียงพื้นฐานที่สำคัญ เสียงดนตรี เสียงเอฟเฟค เสียงพูดเทคนิคการสร้างเสียงที่ใช้ในงานแอนิเมชัน</p> <p>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>	<p>ทฤษฎีเสียง เทคโนโลยีเสียง เสียงในงานแอนิเมชันแนวความคิดในการออกแบบเสียงเพื่อสื่ออารมณ์ การผลิตเพลงประกอบแอนิเมชัน การผลิตเสียงประกอบแอนิเมชัน การบันทึกเสียงพากย์และเสียง บรรยาย</p> <p>Sound theory; sound technology; concept of sound design for mood and tone; animation music and soundtrack production; recording of voice overs and voice narration</p>	<p>และเทคโนโลยีเสียงเพื่อการนำมาประยุกต์ใช้ในงานแอนิเมชันอย่างเหมาะสม และเน้นการปฏิบัติงานด้านเสียงในสายอาชีพเพื่อสร้างประสบการณ์ทำงานและการเรียนรู้ให้นักศึกษา</p>
<p>4113312 โมชันกราฟิก</p> <p>Motion Graphic 3(2-2-5)</p> <p>หลักการของกราฟิกเคลื่อนไหว พื้นฐานการจัดองค์ประกอบสำหรับงานกราฟิกเคลื่อนไหว ทฤษฎีสี การใช้งานซอฟต์แวร์ในการออกแบบโมชันกราฟิก พื้นฐานเกี่ยวกับโพลีกอน การปั้นแบบจำลอง การจัดแสง ริกคิง การทำพื้นผิวบนวัสดุ การทำภาพเคลื่อนไหว แลการประมวลผลภาพ</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,</p>	<p>SC 16201 โมชันกราฟิก</p> <p>Motion Graphic 3(2-2-5)</p> <p>กระบวนการวางแผนความคิดการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัล การสร้างการเคลื่อนไหวให้ภาพกราฟิกการสื่อความหมายด้วยภาพเคลื่อนไหว</p> <p>Conceptual process of motion graphics design for digital media; motion graphics; communication through motion graphics</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>โดยปรับเป็นการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับสื่อดิจิทัล และปรับลดเนื้อหาบางส่วนลงเนื่องจากซ้ำซ้อนกับรายวิชาอื่น</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
lighting, rigging, material; animate and render		
4113209 การออกแบบและพัฒนา เกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ 2 Dimensions Game Design and Development 3(2-2-5) หลักการออกแบบและพัฒนาเกม 2 มิติ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ การออกแบบเกม การออกแบบตัว ละคร การออกแบบฉากกระบวนการ ในการพัฒนาเกม พื้นฐานการเขียน คำสั่งสำหรับเกม 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	SC 16202 การออกแบบและพัฒนา เกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ Design and Development of 2D Games 3(2-2-5) กระบวนการออกแบบและพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ 2 มิติ การออกแบบ เกมเลเวล ส่วนต่อประสานผู้เล่นเกม เกมเอนจิน การเขียนโปรแกรมเกม คอมพิวเตอร์ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ ควบคุมตัวละครเกม บูรณาการงาน วิจัยกับงานเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ 2D computer game design and development process; game level design; game user interface; game engine; programming for computer games; game characters using artificial intelligence control; integrate to 2D computer game research	(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา ปรับปรุงโดยเพิ่มกระบวนการ การออกแบบเกม 2 มิติ การออกแบบเกมเลเวล ส่วนต่อประสานผู้เล่นเกม และบูรณาการงานวิจัยกับ งานเกมคอมพิวเตอร์ 2 มิติ
4113203 การออกแบบตัวละคร และฉาก Character Design and Visual Development 3(2-2-5) ขั้นตอนการพัฒนาภาพแนวคิด การค้นคว้าและการออกแบบตัวละคร และฉากประเภทตัวละครการวาด ตัวละครแต่ละมุมมอง การโพสท่า	SC 16203 การออกแบบตัวละคร และฉากด้วยเทคนิคดิจิทัล Digital Character and Scene Design 3(2-2-5) กระบวนการออกแบบตัวละครและ ฉาก เทคนิคพื้นทีเชิงลบและเชิงบวก เทคนิคการออกแบบด้วยภาพเงา เทคนิคการออกแบบภาพร่างขนาด	(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา โดยปรับ เนื้อหาให้กระชับ เน้นการ ออกแบบตัวละคร และฉากที่นำไปใช้ทั้งด้าน งานแอนิเมชันและเกม

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>เครื่องแต่งกายการแสดงอารมณ์บนใบหน้าสีสำหรับตัวละครการออกแบบสภาพแวดล้อมของฉากเทคนิคการวาดภาพในคอมพิวเตอร์ภาพร่างขนาดเล็กการใช้สีลงบนน้ำหนักร่างขาวดำการวาดภาพทัศนมิติการสร้างฉากจากภาพวาดและภาพถ่าย</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>เล็ก การเคลือบสี การใช้สีพื้นฐาน การแบ่งแสงเงาสองระดับการใช้สีแบบสมจริง การใช้ภาพถ่ายสร้างฉาก</p> <p>Character and scene design process; negative and positive space; thumbnail sketching; blending technique; local coloring; cels shade coloring; realistic painting; matte painting</p>	
<p>4113205 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ</p> <p>3 Dimensions Modeling 3(2-2-5)</p> <p>การสร้างโมเดลแบบจำลอง 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์แนวคิดพื้นฐานของการสร้างแบบจำลอง 3 มิติการสร้างแบบจำลอง3มิติด้วยคอมพิวเตอร์วิธีการสร้างแบบจำลอง3มิติโดยใช้โพลีกอนปริมาณน้อยเพื่อนำไปใช้ผลิตแอนิเมชันทฤษฎีการวิเคราะห์แบบจำลอง3มิติการสร้าง</p>	<p>SC 16204 การพัฒนาตัวละคร 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม</p> <p>Development of 3D Model for Animation and Games 3(2-2-5)</p> <p>การพัฒนาโมเดลตัวละคร 3 มิติสำหรับแอนิเมชันและเกมประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์3มิติวิเคราะห์และจัดเรียงเส้นโครงสร้างโมเดลการจัดการปริมาณโพลีกอนให้เหมาะสมสำหรับงานแอนิเมชันและเกมการจัดการพื้นผิวและลวดลายโมเดลตัวละคร 3 มิติ</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>โดยเน้น การจัดเรียงเส้นโครงสร้างโมเดล การจัดปริมาณโพลีกอนให้เหมาะสมสำหรับงานแอนิเมชัน</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>พื้นผิวลวดลายให้แบบจำลองด้วยโปรแกรม 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>Developing 3D character models for animation and games; applied using 3D software; analyze and align the model structure; management polygon appropriate for animation and games; management surface and textures to character models 3 dimensions</p>	
<p>4113202 แอนิเมชัน 2 มิติ 2 Dimensions Animation 3(2-2-5)</p> <p>หลักการสร้างแอนิเมชันสองมิติ การสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวสองมิติ การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวสำหรับการสร้างงานแอนิเมชันสอง มิติ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แอนิเมชันสองมิติ</p> <p>Principles for 2 dimensions animation; creating 2 dimensions animation; technical of 2 dimensions animation; 2 dimensions animation analysis</p>	<p>SC 16205 การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ Design and Development of 2D Animation 3(2-2-5)</p> <p>หลักการสร้างแอนิเมชัน2มิติการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวการสร้างภาพเคลื่อนไหวขั้นตอนการผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ บูรณาการงานวิจัยกับงานแอนิเมชัน 2 มิติ</p> <p>Principles of 2D animation; movement analysis; 2D animation production process; Integrate to 2D animation research</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>โดยเน้น กระบวนการขั้นตอนการ ผลิตเทคนิคการทำภาพ เคลื่อนไหว สำหรับการสร้างงานแอนิเมชันและปรับลดเนื้อหาที่ทับซ้อนในรายวิชาอื่น และเพิ่มการบูรณาการงานวิจัยกับงานแอนิเมชัน 2 มิติ</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
and using 2 dimensions animation software		
<p>4113207 ริกคิง Rigging 3(2-2-5) การวิเคราะห์แบบจำลองสำหรับ สร้างการเคลื่อนไหวการสร้างกระดูก และข้อต่อการสร้างขีดจำกัดสำหรับ ควบคุมแบบจำลองการควบคุมแบบ ลำดับขั้นการสร้างตัวควบคุมการ เคลื่อนไหวการกระจายน้ำหนักของ พื้นผิวต่อกระดูก 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>	<p>SC 16206 การสร้างส่วนควบคุม การเคลื่อนไหว 3 มิติ Rigging for 3D Animation 3(2-2-5) การวิเคราะห์วางแผนโครงสร้างโมเดล 3มิติสำหรับสร้างการเคลื่อนไหวสร้าง กระดูกข้อต่อและจุดหมุนการสร้างตัว ควบคุมการเคลื่อนไหวการจำกัดการ เคลื่อนไหว การควบคุมแบบลำดับขั้น การกระจายน้ำหนักของพื้นผิวต่อ กระดูก 3D modeling structural analysis for creating movement rigging; bone setting; joint and pivot setting; motion controller creating; limitation of movement hierarchical control; surface-to-bone weighting</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) คำอธิบายรายวิชา โดย เพิ่มการวางแผนการทำงาน บนโครงสร้างโมเดล 3 มิติ</p>
<p>4113403 จรรยาบรรณวิชาชีพ และกฎหมายคอมพิวเตอร์ Ethic and Law for Computer Career 3(3-0-6) การใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศ ภายใต้ขอบเขตของจริยธรรมและกฎ หมาย กฎหมายลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ทรัพย์สินทาง ปัญญา ความลับทาง การค้า เครื่องหมายทางการค้า กฎหมายที่ใช้ควบคุมสารสนเทศ</p>	<p>SC 16207 จริยธรรมจรรยาบรรณ และกฎหมายดิจิทัล Ethics and Laws for Digital Carrier SC 16207 จริยธรรมการใช้คอมพิวเตอร์และสาร สนเทศกฎหมายคอมพิวเตอร์พระราช บัญญัติ(พ.ร.บ.)คอมพิวเตอร์กฎหมาย ลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ครีเอทีฟคอมมอนส์จรรยาบรรณในกา รผลิตแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา โดยปรับเนื้อหาให้ทันสมัย ต่อการเปลี่ยนแปลงทาง ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้ เป็นปัจจุบัน</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>กฎหมายธุรกรรม ทางอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบและแนวทางป้องกันการฉ้อโกง จรรยาบรรณในการผลิตแอนิเมชัน และดิจิทัลมีเดีย</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>Ethical use of computers and information; computer law; computer crimes act; copyright law; copyright act; creative commons; the ethics of animation and digital media production</p>	
<p>4113304 แอนิเมชัน 3 มิติ 3 Dimensions Animation 3(2-2-5)</p> <p>การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติแบบเสมือนจริงเทคนิคในการสร้างการเคลื่อนที่ของวัตถุให้สัมพันธ์กับแรงกระทำต่อกันตามประเภทของวัตถุ การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตสำหรับการสร้างภาพการเคลื่อนไหวของตัวละครการวิเคราะห์และการรวบรวมข้อมูลสำหรับการสร้างฉากแอนิเมชัน 3 มิติ</p> <p>Creating a virtual 3 dimensions animation; techniques to create a movement of an</p>	<p>SC 16301 การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ Design and Development of 3D Animation 3(2-2-5)</p> <p>การค้นคว้า วิเคราะห์ ประยุกต์ใช้หลักทางฟิสิกส์สำหรับการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน 3 มิติ การประมวลผลภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ บูรณาการงาน วิจัยกับงานแอนิเมชัน 3 มิติ</p> <p>Researching; analysis; applying physics principles for 3D animation; 3D design; 3D development; 3D rendering; Integrate to 3D animation research</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>ปรับปรุงให้เน้นการค้นคว้า วิเคราะห์และอ้างอิงการเคลื่อนไหวตามหลักฟิสิกส์ เพื่อเพิ่มความสมจริงในงานแอนิเมชันและมีการประมวลผลภาพเคลื่อนไหวเพื่อการเผยแพร่ผลงานของนักศึกษา เพิ่มการบูรณาการงานวิจัยกับงานแอนิเมชัน 3 มิติ</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
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		
4113306 ไดนามิกและวิชวล เอฟเฟค Dynamic and Visual Effect 3(2-2-5) การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียการประยุกต์ใช้เครื่องมือในการสร้างและปรับปรุงบรรยากาศการประมวลผลภาพการตัดต่อและใส่เทคนิคพิเศษ Creating visual effect for moving picture and digital media using computer; apply knowledge to create and improve atmosphere; rendering, editing, composting and visual effect	SC 16302 ไดนามิกและวิชวล เอฟเฟค Dynamic and Visual Effect 3(2-2-5) กระบวนการสร้างเทคนิคพิเศษ การจำลองการเคลื่อนไหวตามหลักฟิสิกส์ ด้วยซอฟต์แวร์ 3 มิติ เทคนิค พิเศษ สำหรับแอนิเมชัน 3 มิติ การจำลองสภาวะธรรมชาติ Process of special effects creating; physics-based motion simulating by 3D software; special effects for 3D animation; natural phenomena simulation	(1) รหัสวิชา (2) คำอธิบายรายวิชา เพิ่มกระบวนการจำลองการเคลื่อนไหวตามหลักฟิสิกส์ ด้วยซอฟต์แวร์ 3 มิติ
4113206 การออกแบบสภาพแวดล้อมและแบบจำลอง 3 มิติ Environment Design and 3 Dimensions Modeling 3(2-2-5) หลักการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ กระบวนการสร้างแบบจำลองสาม	SC 16303 การพัฒนาสภาพแวดล้อม 3 มิติสำหรับแอนิเมชันและเกม 3 มิติ Development of 3D Environment Design for Animation and Game 3(2-2-5)	(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา โดยปรับ เนื้อหามุ่งเน้น ด้านการพัฒนาสภาพแวดล้อมและการ สร้างแบบ

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>มิติการวิเคราะห์โครงสร้างวัตถุ สำหรับการสร้างโมเดลวิธีการสร้างโมเดลสามมิติแบบสไปน์ โพลีกอน เมช และเนิร์บส์ การสร้างแบบจำลองสามมิติประเภทฮาร์ดเซอร์เฟส การสร้างโมเดลผลิตภัณฑ์ ฉาก และสภาพแวดล้อมในงานสามมิติ ภาพยนตร์และเกมการสร้างพื้นผิวให้กับวัตถุการจัดแสงกล้องและการประมวลผลในงานสามมิติ</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>การวิเคราะห์โครงสร้างโมเดลประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ 3 มิติ สร้างโมเดลสภาพแวดล้อม 3 มิติ สำหรับแอนิเมชันและเกม การสร้างพื้นผิวและลวดลาย การประมวลผลภาพ 3 มิติ เพื่องานแอนิเมชันและเกม</p> <p>Model structural analysis; creating 3D environment models for game and film in 3D software; creating surfaces and textures; 3D rendering for game and film</p>	<p>จำลอง 3 มิติ สำหรับงานแอนิเมชันและ เกม</p>
<p>4113108 คณิตศาสตร์และสถิติ วิจัยสำหรับงานแอนิเมชัน Mathematics and Statistical Research for Animation 3(2-2-5)</p>	<p>SC 16304 สถิติและวิจัยสำหรับ งานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Statistic and Research for Animation Games and Digital Media 3(2-2-5)</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา โดยนำหลักสถิติและการวิจัยไปใช้ในงานแอนิเมชัน</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>คณิตศาสตร์พื้นฐานสถิติขั้นตอนการ ออกแบบการวิจัยการใช้สถิติ วิเคราะห์ข้อมูลการประเมินผลงาน แอนิเมชันการแปลผลและอภิปราย ผลการเขียนโครงร่างและรายงาน การวิจัยจรรยาบรรณนักวิจัย</p> <p>Fundamentals of mathematics; statistics; research methodology; statistic for data analysis; evaluation animation media; interpreting statistical results; research proposal and report; researcher ethics</p>	<p>สถิติพื้นฐานสำหรับการวิจัยขั้นตอน การออกแบบการวิจัยการใช้สถิติ วิเคราะห์ข้อมูลการประเมินผลงาน แอนิเมชันเกมและดิจิทัลมีเดียการ แปลผลและอภิปรายผลการวิจัยการ เขียนโครงร่างและรายงานการวิจัย จรรยาบรรณนักวิจัย</p> <p>Fundamentals of statistics for research; research methodology; statistic for data analysis; evaluation animation games and digital media; interpreting statistical results; research proposal and report; researcher ethics</p>	
<p>4113309 การออกแบบและพัฒนา เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ 3 Dimensions Game Design and Development 3(2-2-5) พื้นฐานการเขียนโปรแกรมเกม การออกแบบเกม กระบวนการ พัฒนาเกม เทคนิคกราฟิกพัฒนาเกม เกมเอนจินและภาษาที่เหมาะสมใน การเขียนเกม</p> <p>Principles of programming; game designing; game development process; graphic for game development; game engine and programming language</p>	<p>SC 16305 การออกแบบและพัฒนา เกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ Design and Development of 3D Games 3(2-2-5) กระบวนการออกแบบและพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ 3 มิติ การออกแบบ สภาพแวดล้อมเกมคอมพิวเตอร์ การจัดการทรัพยากรในเกมคอมพิวเตอร์ การออกแบบกลไกเกม คอมพิวเตอร์ การออกแบบความยากง่าย ของเกมคอมพิวเตอร์ การใช้ปัญญา ประดิษฐ์ ควบคุมตัวละครเกม บูรณาการงานวิจัยกับงานเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ (3) คำอธิบายรายวิชา เพิ่มการออกแบบสภาพแวดล้อม อม 3 มิติ การจัดการ ทรัพยากรในเกม การออกแบบกลไกเกม และบูรณาการงานวิจัยกับ งานเกมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	3D computer game design and development process; computer game environment design; computer game resources management; computer game play design; computer game difficulty balancing; game characters using artificial intelligence control; Integrate to 3D computer game research	
4113305 การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ Shading Lighting and Rendering 3(2-2-5) พื้นฐานการสร้างพื้นผิววัตถุ การสร้างไฟการควบคุมค่าการประมวลผลภาพทฤษฎีการจัดแสง หลักการวางตำแหน่งกล้อง องค์ประกอบภาพ Texturing, create lighting, render setting, lighting principles, camera position, and image composition	SC 16306 การจัดแสงเงาและการประมวลผลภาพ Shading Lighting and Rendering 3(2-2-5) การวิเคราะห์ธรรมชาติของแสงและเงา การกำหนดพื้นผิววัตถุ การจำลองสภาพแสงและเงา เทคนิคการประมวลผลภาพ การควบคุมค่าการประมวลผลภาพ เพื่อใช้ในงานแอนิเมชันและเกมคอมพิวเตอร์ Nature of light analysis; material; texturing; lighting; render setting; render software; camera setting; render pass for animation and computer games	(1) รหัสรายวิชา (2) คำอธิบายรายวิชา โดยเพิ่มการวิเคราะห์ธรรมชาติของแสงและเงา
4113307 เทคนิคการซ้อนภาพ Composition Technique 3(2-2-5)	SC 16307 การซ้อนภาพและการตัดต่อด้วยเทคนิคดิจิทัล Digital Compositing and Editing 3(2-2-5)	1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา เพื่อให้กระบวน การทำงาน

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>ทฤษฎีการซ้อนภาพหลักการซ้อนภาพ เทคนิคการซ้อนภาพแบบโหนด การซ้อนภาพมัลติพาสจากโปรแกรมเรนเดอร์ การจัดแสงใหม่ให้ภาพ การแก้ไขสีการมาสก์การติดตามวัตถุ 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>การวิเคราะห์และวางแผนสำหรับการซ้อนภาพและการตัดต่อแอนิเมชัน เทคนิคการประมวลผลภาพแบบแยกส่วน การติดตามวัตถุ การติดตามกล้อง การลำดับภาพ การตัดต่อภาพ</p> <p>Analysis and planning for animation composition; film editing; multi rendering passes technique; object tracking; camera tracking; sequencing; editing</p>	<p>การซ้อนภาพ และการตัดต่อเกิดความต่อเนื่อง</p>
<p>4113208 เวกเตอร์กราฟิก Vector Graphic 3 (2-2-5)</p> <p>หลักการออกแบบงานกราฟิกประเภทเวกเตอร์ การใช้งานโปรแกรมเวกเตอร์สร้างสัญลักษณ์ การจัดชุดสีและความรู้สึก การออกแบบภาพประกอบ การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา การออกแบบภาพนำเสนอสารสนเทศ การออกแบบภาพโปสเตอร์สำหรับงานแอนิเมชัน และงานนำเสนอ</p> <p>Principles of vector graphic design; using vector software to design logo, color scheme, color and feeling; illustration design; publishing design;</p>	<p>SC 16308 เวกเตอร์กราฟิก Vector Graphics 3(2-2-5)</p> <p>หลักการของเวกเตอร์กราฟิก เครื่องมือการสร้างงานเวกเตอร์กราฟิก การออกแบบภาพเวกเตอร์กราฟิก และการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบกราฟิก</p> <p>Principles of vector graphics; vector graphic tools; vector graphic design and apply for graphic design</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) คำอธิบายรายวิชา ปรับเนื้อหาโดยเน้นหลักการและเทคนิคการออกแบบภาพเวกเตอร์กราฟิก และการประยุกต์ใช้กราฟิกประเภทเวกเตอร์</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
advertising design; infographic design; poster design for animation and presentation		
	<p>SC 16309 การออกแบบเกมบอร์ด Board Game Design 3(2-2-5)</p> <p>ประเภทของเกมบอร์ดแนวคิดการออกแบบ ชิม กติกา กลไก อายุผู้เล่น ส่วนประกอบของเกมบอร์ดการพัฒนาเกมบอร์ด</p> <p>Type of board games; concept design; theme; rules; game mechanisms; rating; board game elements and board game development</p>	เพิ่มวิชาใหม่
<p>4113401 การจัดการการผลิตแอนิเมชัน Animation Production Management 3(2-2-5)</p> <p>ลักษณะการจัดการของกระบวนการผลิตแอนิเมชันเศรษฐศาสตร์ของธุรกิจแอนิเมชันอุปสงค์และอุปทานของธุรกิจแอนิเมชันโดยรวมกระบวนการผลิตตามลำดับขั้นตอนตั้งแต่การพัฒนาจนถึงกระบวนการหลังการผลิตและการสัมมนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย</p> <p>Aspects of managing an animation production; economics of the animation business; demand and supply</p>	<p>SC 16310 การจัดการการผลิตแอนิเมชันและเกม Production Management of Animation and Games 3(2-2-5)</p> <p>การบริหารการผลิตแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดียกระบวนการผลิตตามลำดับขั้นตอนตั้งแต่การพัฒนาจนถึงกระบวนการหลังการผลิต</p> <p>Managing an animation; games and digital media production; production process and pipeline; pre production; production; post production</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) ชื่อวิชา (3) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>ปรับปรุงให้เน้นการค้นคว้าวิเคราะห์กระบวนการพัฒนาและบริหารการผลิตผลงานแอนิเมชันและเกมของนักศึกษา</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
of the global animation industry; production process and pipeline from development to postproduction; seminar in digital media technology		
<p>4113303 การลำดับภาพและการตัดต่อดิจิทัลมีเดีย</p> <p>Digital Media Sequencing and Editing 3(2-2-5)</p> <p>หลักการลำดับภาพและการตัดต่อสื่อด้วยระบบดิจิทัลมาตรฐานไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ประยุกต์ด้านการตัดต่อกระบวนการจัดต่อภาพในงานแอนิเมชันเทคนิคการตัดต่อพิเศษในงานแอนิเมชันเทคนิคการพากย์เสียงประกอบและการใส่เสียงดนตรีการประยุกต์ใช้ในงานจริง</p> <p>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 realwork.</p>	<p>SC 16311 การลำดับภาพและการตัดต่อดิจิทัลมีเดีย</p> <p>Digital Media Sequencing and Editing 3(2-2-5)</p> <p>หลักการลำดับภาพและการตัดต่อด้วยระบบดิจิทัล มาตรฐานไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ประยุกต์การตัดต่อภาพและเสียงกระบวนการตัดต่อภาพและเสียงในงานแอนิเมชันเกมและดิจิทัลมีเดีย เทคนิคพิเศษทางภาพในงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย</p> <p>Principles of digital media sequencing and editing; standard format of digital files; video and sound editing software; video and sound editing workflow in animation games and digital media; special effect editing technique in animation games and digital media</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>ให้ครอบคลุมงานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4113311 ความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน Virtual Reality and Augmented Reality 3(2-2-5)</p> <p>หลักการความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน เครื่องมือพัฒนาความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน การออกแบบและสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง 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>SC 16312 ความเป็นจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือน Virtual Reality and Augmented Reality 3(2-2-5)</p> <p>หลักการและแนวคิดของความจริงเสมือนองค์ประกอบพื้นฐานของความจริงเสมือนเครื่องมือสำหรับการสร้างความจริงเสมือนและการผสมความจริงเสมือนการออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การผสมความจริงเสมือน การประยุกต์ใช้ความจริงเสมือน</p> <p>Principles and concepts of virtual reality; basic elements of virtual reality; tool for creating virtual reality and augmented reality; design a virtual environment; combining the technology of virtual reality and augmented reality; apply of virtual reality</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>เพิ่มองค์ประกอบพื้นฐานของความจริงเสมือน</p>
<p>4113212 ปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence 3(2-2-5)</p> <p>หลักปัญญาประดิษฐ์ ความรู้และการแทนความรู้ในคอมพิวเตอร์การแก้ปัญหา การค้นหา ฮิวลิستيك การเรียนรู้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกม</p> <p>Principles of artificial intelligence; knowledge and</p>	<p>SC 16313</p> <p>การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์</p> <p>Apply of Artificial Intelligent for Computer Games 3(2-2-5)</p> <p>แนวคิดปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้นวิธีการแก้ปัญหาแบบต่าง ๆ การค้นหา การแทนความรู้และการเรียนรู้ของ</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>ปรับปรุงรายละเอียดของวิชา โดยการเน้นทางด้านปัญญาประดิษฐ์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์และการประยุกต์ใช้</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
knowledge representation; problem solving; searching; heuristic; learning; artificial intelligence for game	เครื่อง การประยุกต์ในด้าน การเล่นเกม ระบบผู้เชี่ยวชาญการหาทางเลือกที่ดีที่สุดการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์กับการพัฒนาเกม Introduction to artificial intelligence concepts; problem solving methods; searching; knowledge representations; and machine learning; applications in major areas game playing; expert system; the best decision; apply of artificial intelligence to game development	
<p>4113313 การออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Mobile Games Design and Development 3(2-2-5)</p> <p>อุตสาหกรรมเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ประเภทของเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ทฤษฎีเกมการออกแบบเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ กระบวนการในการพัฒนาเกมการออกแบบตัวละครและจัดวางองค์ประกอบสำหรับเกมพื้นฐาน การเขียนโปรแกรมเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่</p> <p>Mobile game industry; type of mobile game; game theory; mobile game design; game development process;</p>	<p>SC 16314 การออกแบบและพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Design and Development of Mobile Game 3(2-2-5)</p> <p>ฮาร์ดแวร์และระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องมือในการพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เทคนิคการเขียนโปรแกรมส่วนติดต่อผู้ใช้ การจัดการเหตุการณ์ระบบเซ็นเซอร์ของอุปกรณ์เคลื่อนที่</p> <p>Hardware and operating systems for mobile devices; game mobile development tools; programming techniques. graphical user interface (GUI);</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>โดยเพิ่มเทคนิคการเขียนโปรแกรม การจัดการเหตุการณ์ระบบเซ็นเซอร์ของอุปกรณ์เคลื่อนที่</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
character design; game design composition; basic mobile game programming	event handler; mobile sensor system	
	<p>SC 16315 การออกแบบส่วน ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้ User Interface and User Experience Design 3(2-2-5)</p> <p>หลักการแนวคิดและแนวทางที่เกี่ยว ข้องกับการออกแบบประสบการณ์ ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้ความสำคัญของการ ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วน ผู้ใช้ วงจรการออกแบบ ประสบการณ์ ผู้ใช้ ปัจจัยที่ส่งผลต่อ ประสบการณ์ ผู้ใช้และส่วนผู้ใช้ประเด็นที่เกี่ยวกับ การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และ ส่วนผู้ใช้ในปัจจุบันแนวโน้มของการ ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วน ผู้ใช้ในสังคมดิจิทัลการใช้เทคโนโลยี เพื่อการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ และส่วนผู้ใช้</p> <p>Principles; concepts; and guidelines in user experience and user interface design; the importance of user experience and user interface design; the design cycle of user experience and user interface; design factors in user experience and user interface; current design issues of user experience and</p>	เพิ่มวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	user interface; design trends of user experience and user interface in digital society; using technologies for user experience and user interface design	
<p>4113210 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ</p> <p>Internet Technology and Web Development 3(2-2-5)</p> <p>การสื่อสารข้อมูลเบื้องต้นเทคโนโลยีเครือข่ายและอุปกรณ์เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการประยุกต์ใช้งานบนอินเทอร์เน็ต ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ ความมั่นคงของข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตหลักการออกแบบเว็บไซต์การเขียนเว็บและการออกแบบเว็บ</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 programing and web design</p>	<p>SC 16316 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ</p> <p>Internet Technology and Web Development 3(2-2-5)</p> <p>สถาปัตยกรรมและเทคโนโลยีของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเวปต์ไวด์เว็บกระบวนการพัฒนาเว็บการออกแบบเว็บ การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ โปรแกรมและภาษาสำหรับการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ด้านเว็บ</p> <p>Architectures and technologies of the internet and world wide web; web development process; web design; user interface design; programming languages and markup languages for web application development</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>โดยปรับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์</p>
	<p>SC 16317 เกมมิฟิเคชัน</p> <p>Gamification 3(3-0-6)</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>การแนะนำเกมมิฟิเคชัน บริบทของ เกมมิฟิเคชัน กระบวนการคิดเกม ส่วนประกอบของเกม ทฤษฎีเกี่ยวกับ พฤติกรรมมนุษย์ในเกมมิฟิเคชัน การ ออกแบบกรอบการทำงานของเกม มิฟิเคชัน การออกแบบตัวเลือก อุตสาหกรรมเกมมิฟิเคชัน แนวโน้ม ของเกมมิฟิเคชันในอนาคต</p> <p>Introduction of the gamification; context of gamification; game thinking; game elements; behaviorism in gamification; designing gamification framework; designing choices; gamification industry; the trend of gamification in future</p>	
	<p>SC 16318 ธุรกิจสื่อดิจิทัล Digital Media Business 3(3-0-6) หลักการและแนวคิดของธุรกิจสื่อดิจิทัล โครงสร้างของอุตสาหกรรมธุรกิจ สื่อดิจิทัล กระบวนการทางความคิด และการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ ธุรกิจ สื่อดิจิทัล การประเมิน จุดแข็ง จุดอ่อน ทักษะและทรัพยากร ที่จำเป็น สำหรับธุรกิจสื่อดิจิทัล การประเมิน โอกาสทางธุรกิจสื่อดิจิทัล การเริ่มต้น ธุรกิจสื่อดิจิทัล และการจัดทำแผน ธุรกิจสื่อดิจิทัล นโยบายของรัฐและ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ทักษะการเป็น ผู้ประกอบการ ธุรกิจสื่อดิจิทัล</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	Principles and concepts of digital media business; structure of the digital media industry; process of digital media business and entrepreneurship for digital Media; evaluation of the strengths; weaknesses; skills and resources required of the operator; recognizing and evaluating digital media business opportunities; starting a new digital media business; preparation of media business plan; government policies and laws on digital media business; hands-on practice in entrepreneur skills	
	<p>SC 16319 ภาษาอังกฤษเทคนิค สำหรับแอนิเมชัน เกม และ ดิจิทัลมีเดีย</p> <p>English Technical for Animation, Games and Digital Media 3(3-0-6)</p> <p>การฟังพูดอ่านเขียนการใช้ศัพท์เทคนิคที่เป็นพื้นฐานในการปฏิบัติงานด้านแอนิเมชันเกมและดิจิทัลมีเดีย</p> <p>คำสั่งเครื่องมือในการทำงานการแสวงหาความรู้ด้านแอนิเมชันเกมและดิจิทัลมีเดียจากแหล่งการเรียนรู้สากล</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	Listening; speaking; reading; writing; using basic vocabulary for technical job in animation games and digital media; commands and tools; knowledge in animation; games; and digital media from international resource	
	<p>SC 16320 ภาษาอังกฤษสำหรับการนำเสนองานแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย</p> <p>English Pitching for Animation, Games and Digital Media 3(3-0-6)</p> <p>การค้นคว้าการวิเคราะห์การเตรียมข้อมูล การจัดทำเอกสารนำเสนองานเทคนิคและมารยาทในการนำเสนอ งานแอนิเมชันเกมและดิจิทัลมีเดีย ด้วยภาษาอังกฤษในที่สาธารณะ กลยุทธ์ในการนำเสนอในงานในสถานการณ์ที่แตกต่าง</p> <p>Research; analysis and data preparation; technique and etiquette of professional presentation in animation; games and digital media for public speaking; strategy for presentation in different circumstances</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>SC 16321 หัวข้อพิเศษด้าน เกมคอมพิวเตอร์ Special Topic in Computer Games 3(3-0-6) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ การวิเคราะห์แนวโน้มและการจัดการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ในตลาดดิจิทัลคอนเทนต์</p> <p>Advances in computer game technology; Analysis of management trend in computer game technology in the digital content market</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
	<p>SC 16322 หัวข้อพิเศษด้าน แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Special Topic in Animation and Digital Media 3(3-0-6) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย การวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียในตลาดดิจิทัลคอนเทนต์</p> <p>Advances in animation and digital media technology; Trend analysis of animation and digital media technology in the digital content market</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>SC 16401</p> <p>การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย</p> <p>Entrepreneurship in animation games and digital media 1(1-0-2)</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ กฎหมายทางธุรกิจ และภาษี การจัดทำแผนธุรกิจ ด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย การวางแผนทางการเงิน การจัดการบุคคลและทรัพยากร จรรยาบรรณวิชาชีพของผู้ประกอบการ</p> <p>Introduction to entrepreneurship; business law and tax; business plan for animation game and digital media; financial planning; human and resource management; ethics in entrepreneurship</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
	<p>SC 16402</p> <p>เตรียมสหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย</p> <p>Pre - Cooperative Education in Animation, Games and Digital Media 1(0-2-1)</p> <p>การศึกษาและฝึกทักษะการปฏิบัติเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา หรือการฝึกงานทางวิชา</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>ชีพด้านแอนิเมชัน เกม ดิจิทัลมีเดีย ทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะการทำงานเป็นทีม การปรับตัวเข้ากับสังคมการทำงาน บุคลิกภาพและมารยาท จริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ</p> <p>Study and practice practical skills before cooperative education or professional internship in animation, games and digital media; communication skills; teamwork skills; working society adaptation; personality and manners; moral and professional ethics</p>	
	<p>SC 16403 สหกิจศึกษาทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Co-operative Education in Animation, Games and Digital Media 6(640)</p> <p>การทำงานจริงเชิงวิชาการหรือวิชาชีพเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานเต็มเวลาในสถานประกอบการหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางด้านแอนิเมชัน เกม หรือดิจิทัลมีเดีย เป็นเวลา 1 ภาคเรียน</p> <p>Academically or professionally work as a fulltime staff in the related organization in animation; games and digital media for one semester</p>	เพิ่มวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
<p>4113402 โครงการระดับปริญญาตรี Senior Project 3(0-6-3) การจัดทำโครงการระดับปริญญาตรีทางด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องเขียนเค้าโครงพัฒนาผลงานภายใต้ความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาจัดทำโครงการ จัดทำรูปเล่มและนำเสนอ</p> <p>The senior project of animation and digital media; researching; creating story; preproduction, production and post-production; thesis presentation; thesis documentation</p>	<p>SC 16404 โครงการทางด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Senior Project for Animation Games and Digitalmedia 3(0-6-3) การศึกษาหัวข้อวิจัยทางแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดียการจัดเตรียมโครงร่างงานวิจัย และนำเสนอ</p> <p>Study the topic of animation; games and digital media; research proposal preparation and presentation</p>	<p>(1) รหัสวิชา (2) คำอธิบายรายวิชา เน้นการทำโครงการระดับปริญญาตรีโดยวิจัยเป็นฐาน</p>
	<p>SC 16405 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Pre - Internship in Animation, Games and Digital Media 1(0-2-1) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบและกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย ความสำคัญของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน การเลือกสถานประกอบการ วัฒนธรรมองค์กร การพัฒนา บุคลิกภาพ</p>	<p>เพิ่มวิชาใหม่</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
	<p>จรรยาบรรณวิชาชีพ คุณธรรม จริยธรรม</p> <p>Basic knowledge of forms and process of professional experience in animation, games and digital media; importance of professional experience; portfolio preparation; workplace selections; organizational culture; personality development; professional morality; virtue ethics; professional ethics</p>	
<p>4113404 ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Internship in Animation and Digital Media 3(300)</p> <p>ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียในองค์กรหน่วยงานหรือสถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ทักษะ เจตคติและประสบการณ์ในอาชีพ จัดทำรูปเล่มและนำเสนอ</p> <p>Internship of animation, game and digital media in organization, department or suitable working places for having the knowledge skills opinion and field experience,</p>	<p>SC 16406 การฝึกประสบการณ์ วิชาชีพทางแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย Internship in Animation, Games and Digital Media 3(300)</p> <p>การฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านแอนิเมชัน เกมและดิจิทัลมีเดียในองค์กรหน่วยงาน หรือ สถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์ ในอาชีพ จัดทำรูปเล่มและนำเสนอ</p> <p>Internship of animation; games and digital media in organization; department or suitable working places for</p>	<p>(1) รหัสวิชา</p> <p>(2) ชื่อวิชา</p> <p>(3) คำอธิบายรายวิชา</p> <p>เพิ่มการฝึกประสบการณ์ วิชาชีพทางด้านเกม</p>

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2560 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565 รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ	สิ่งที่ปรับปรุง
internship summary documentation and presentation	having the knowledge skills opinion and field experiences; internship summary documentation and presentation	

ภาคผนวก ฅ รายงานการประชุมวิสามัญสภามหาวิทยาลัย ครั้งที่ ๓/๒๕๖๔

๑

รายงานการประชุมวิสามัญสภามหาวิทยาลัย
ครั้งที่ ๓/๒๕๖๔
วันอาทิตย์ที่ ๒๖ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๔
ณ ห้องประชุม ชั้น ๑๓ อาคาร ๑๐๐ ปี ศรีสุริยวงศ์

ผู้มาประชุม

๑. ดร.สายหยุด	จำปาทอง	อุปนายกสภามหาวิทยาลัย	กรรมการ
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลินดา	เกณท์มา	อธิการบดี	กรรมการ
๓. รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริโรจน์	ผลพันธ์	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๔. ดร.สุรัฐ	ศิลาปอนันต์	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๕. รองศาสตราจารย์ ดร.ชลลดา	พงศ์พัฒน์โยธิน	กรรมการผู้แทนผู้บริหาร	กรรมการ
๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตต์	กำคำ	กรรมการผู้แทนผู้บริหาร	กรรมการ
๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญ	บางเขียว	รองอธิการบดี	เลขานุการ

ผู้เข้าประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

๑. รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ	คชสิทธิ์	นายกสภามหาวิทยาลัย	ประธาน
๒. ศาสตราจารย์ นพ.พยงค์	จุธา	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๓. ศาสตราจารย์ ดร.สุจิต	เพ็ชรขอบ	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๔. ศาสตราจารย์ ดร.วัลลภา	เทพหัสดิน ณ อยุธยา	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๕. รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ	ธารัทศนวงศ์	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๖. รองศาสตราจารย์ ดร.วิทย์ธร	ท่อนแก้ว	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สนิท	ขุนดี	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๘. นายวรพงษ์	วรรณศิริ	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๙. นายทอง	โชติสรยุทธ์	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๑๐. รองศาสตราจารย์ ดร.สุพัตรา	วิไลลักษณ์	กรรมการผู้แทนผู้บริหาร	กรรมการ
๑๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์	บัวทอง	กรรมการผู้แทนผู้บริหาร	กรรมการ
๑๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมลนัฐ	โชติกิจนุสรณ์	กรรมการผู้แทนคณาจารย์	กรรมการ
๑๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิบูลย์	วิฑูรย์ปัญญากุล	กรรมการผู้แทนคณาจารย์	กรรมการ
๑๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิงห์	สิงห์ขจร	กรรมการผู้แทนคณาจารย์	กรรมการ
๑๕. รองศาสตราจารย์ ดร.ทยาตา	รัตนกัญญาภาณุ	กรรมการผู้แทนคณาจารย์	กรรมการ
๑๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดรุษ	ประติษฐ์ทรง	ประธานสภาคณาจารย์ฯ	กรรมการ
๑๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทองแถม	สุนสวัสดิ์	ประธานคณะกรรมการส่งเสริมกิจการฯ	กรรมการ

ผู้ไม่สามารถมาประชุมได้

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิญญา	หนูมี	ผู้ช่วยเลขานุการ	ติตราชการ
-----------------------------	-------	------------------	-----------

ผู้เข้าร่วมประชุม

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม	กมลชัยพิสิฐ	ผู้นำเสนอวาระ
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิมพ์ไโล	โทพิทักษ์	ผู้นำเสนอวาระ
๓. นายพิสิฐ	วงศ์วัฒนากุล	ผู้นำเสนอวาระ
๔. นางสาววิลาวรรณ	ดวงลิ่วงษ์	เจ้าหน้าที่การประชุม

๒

๕. นางสาวกฤตยา	สุวรรณไทรย์	เจ้าหน้าที่การประชุม
๖. นายชนนยุช	โอภาสวิริยะกุล	ผู้บันทึกการประชุม
๗. นางสาวกรกาญจน์	อุ้นบ้าน	ผู้บันทึกการประชุม

ระเบียบวาระที่ ๔ เรื่องเสนอเพื่อพิจารณา

๔.๒ การขอความเห็นชอบหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕)

สรุปเรื่อง

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้ดำเนินการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ โดยหลักสูตรดังกล่าว ได้ผ่านการวิพากษ์หลักสูตรและผ่านการกลั่นกรองเรียบร้อยแล้ว และได้นำเข้าที่ประชุมคณะกรรมการสภาวิชาการในคราวประชุมวิสามัญ ครั้งที่ ๒/๒๕๖๔ วันจันทร์ที่ ๑๖ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ โดยสภาวิชาการมีมติเห็นชอบ และให้แก้ไขตามข้อเสนอแนะเพิ่มเติม และนำเสนอคณะอนุกรรมการฯ กลั่นกรองเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบ ในการประชุมวิสามัญ ครั้งที่ ๓/๒๕๖๔ วันอาทิตย์ ๒๖ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๔

การพิจารณา

ที่ประชุมพิจารณาแล้วมีการตั้งข้อสังเกตและแสดงความคิดเห็นหลากหลายสรุปได้ ดังนี้

(๑) หน้า ๑๕ ปรับแก้ไขชื่อรายวิชา ๑๖๒๐๖ ริกกีง ไม่ควรใช้คำทับศัพท์ต้องเปลี่ยนเป็นคำภาษาไทย ที่สอดคล้องกับราชบัณฑิตยสถาน

(๒) หน้า ๑๗ ปรับแก้ไขชื่อรายวิชา “โครงการระดับปริญญาตรี” แก้เป็น “โครงการแอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย”

(๓) หน้า ๑๘ - ๑๙ ให้ระบุชื่อรายวิชาแกนวิทยาศาสตร์ให้ชัดเจน

(๓) ควรเพิ่มรายวิชาด้านการประกอบการในวิชาแกน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์สภาพแวดล้อม กิจการธุรกิจ เทคโนโลยี การเงิน การจัดการบุคคลและทรัพยากรต่างๆ เพื่อผลักดันให้ผู้เรียนเป็นผู้ประกอบการและสามารถสร้างงานได้เอง

(๔) ควรบริหารจัดการหลักสูตรโดยเปิดการเรียนการสอนแบบหลักสูตรระยะสั้น สำหรับการ Upskill/Reskill โดยจัดกลุ่มรายวิชาที่น่าสนใจตรงกับความต้องการของตลาด แล้วมอบเป็นวุฒิบัตร ประกาศนียบัตร หรือใบรับรองสำหรับผู้เรียนครบหลักสูตร เป็นการเพิ่มมูลค่าให้หลักสูตร และดึงดูดผู้เรียนได้มากขึ้น ทั้งบุคคลภายนอก และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ลงทะเบียนเพิ่มเติมได้ ซึ่งจะสามารถผลิตบุคคลที่ตอบสนองความต้องการของประเทศได้จำนวนมากและสร้างภาพลักษณ์ความเข้มแข็งให้แก่มหาวิทยาลัยด้วย

(๕) ควรปรับรายวิชาเกี่ยวกับปัญหาประดิษฐ์ให้อยู่ในวิชาบังคับหรือสอดแทรกเนื้อหาเข้าไปในรายวิชาบังคับที่เกี่ยวข้อง

(๖) ตรวจสอบความถูกต้องของคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษในหน้า ๓๑ ๓๒ และ ๓๖ อาทิ คำว่า game concept และ principle ให้เติม s

(๗) ควรจัดตั้งชมรมเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาและศิษย์เก่าสามารถรวมกลุ่มจัดกิจกรรมและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันได้

(๘) ควรเน้นเรื่องการแบ่งเวลาในชีวิตประจำวันให้เหมาะสม อาทิ การเรียน การออกกำลังกาย การพักผ่อน และการเล่นเกม รวมถึงคุณธรรมและจริยธรรมในการพัฒนาเกมซึ่งต้องรับผิดชอบต่อสังคม ระวังการใช้ความรุนแรง การใช้ภาษาไม่ถูกต้อง และต้องมีวัฒนธรรมที่ดี