



หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยพะเยา

สารบัญ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	หน้า
1. รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก	1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	2
8. อาชีพที่สามารถปฏิบัติได้หลังสำเร็จการศึกษา	2
9. ชื่อ – นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษา ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	3
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน	4
11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณา การวางแผนหลักสูตร	4
12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับ พันธกิจของสถาบัน	10
13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ สาขาวิชาอื่นของสถาบัน	11
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	
1. ปรัชญา และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	14
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	14
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	
1. ระบบการจัดการศึกษา	15
2. การดำเนินการหลักสูตร	15
3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	18
4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)	44
5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	44
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมิน	
1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes :PLOs)	46
2. ตารางแสดงความเชื่อมโยงระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLO) กับรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิต มหาวิทยาลัยพะเยา	52
3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง/สมรรถนะรายชั้นปี (Year Learning Outcomes; YLOs)	53
4. ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี (YLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	54
5. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตร (PLO) สู่กระบวนรายวิชา (Curriculum Mapping)	55
6. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต	58

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต	หน้า
1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน	61
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิต	61
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	62
หมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์	
1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	63
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์	63
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	
1. การกำกับมาตรฐาน	64
2. บัณฑิต	61
3. นิสิต	61
4. คณาจารย์	61
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	64
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	65
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)	67
8. แผนพัฒนาปรับปรุงหลักสูตร	69
9. การประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตร	70
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	
ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยาว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566	73
ภาคผนวก ข	
ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	88
และหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567	
ภาคผนวก ค คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร	110
ภาคผนวก ง รายงานการประชุมวิพากษ์หลักสูตร	112
ภาคผนวก จ ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร	118
ภาคผนวก ฉ ภาระงานสอนของอาจารย์ประจำหลักสูตร	131

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
 Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Computer Graphics and Multimedia
 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยพะเยา
 คณะ/วิทยาลัย : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร
 - รหัสหลักสูตร : 0708
 - ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
 - ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Computer Graphics and Multimedia
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา
 - ชื่อเต็ม (ไทย) : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย)
 - ชื่อย่อ (ไทย) : ศป.บ. (คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย)
 - ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Fine and Applied Arts (Computer Graphics and Multimedia)
 - ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.F.A. (Computer Graphics and Multimedia)
3. วิชาเอก
 - ไม่มี
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร
 - จำนวนไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต
5. รูปแบบของหลักสูตร
 - 5.1 รูปแบบ
 - หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี
 - 5.2 ประเภทของหลักสูตร
 - หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
 - 5.3 ภาษาที่ใช้
 - ภาษาไทย
 - 5.4 การรับเข้าศึกษา
 - รับนิสิตไทยหรือต่างชาติที่ใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี
 - 5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น
 - ไม่มี
 - 5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา
 - ให้ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย) มหาวิทยาลัยพะเยา

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- 6.1 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 เปิดสอน ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2567 ปรับปรุงมาจากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562
- 6.2 คณะกรรมการประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 106 วันที่ 2 เดือนกรกฎาคม พ.ศ.2566
- 6.3 คณะกรรมการวิชาการ มหาวิทยาลัยพะเยา เห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 6/2566 วันที่ 4 เดือนกันยายน พ.ศ.2566
- 6.4 คณะกรรมการพิจารณากลั่นกรองหลักสูตรของมหาวิทยาลัยพะเยา เห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 4/2566 วันที่ 12 เดือน ตุลาคมพ.ศ. 2566
- 6.5 สภามหาวิทยาลัยพะเยาอนุมัติหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 7/2566 วันที่ 28 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2566

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่คุณภาพหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2569

8. อาชีพที่สามารถปฏิบัติได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 8.1 นักออกแบบกราฟิก (Graphic Designer)
- 8.2 นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Designer)
- 8.3 นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ
- 8.4 นักตัดต่อภาพเคลื่อนไหว (Video Editor)
- 8.5 นักวาดภาพประกอบ (Illustrator)
- 8.6 นักออกแบบภาพสื่อสาร (Visual Communicator)
- 8.7 นักออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ (Interactive Designer)
- 8.8 นักออกแบบสื่อโฆษณา (Advertising Designer)
- 8.9 นักออกแบบอิสระ (Freelance)

9. ชื่อ - นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	เลขบัตรประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี
1	นายนครศร ชัยแก้ว	35101012xxxx	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ค.อ.ม. ศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ศิลปะไทย	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2556 2542
2	นายจิรวุฒิ สุขแก้ว	18105000xxxx	อาจารย์	ค.อ.ม. ศศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม การออกแบบเชิงโต้ตอบและการพัฒนาเกม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2560 2554
3	นายราเชนทร์ สุขม่วง	14101000xxxx	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยนเรศวร	2556 2552
4	นายวิสูตร แก่นเมือง	35602002xxxx	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยนเรศวร	2556 2548
5	นางสาวศุภิพร คำชมภู	1339900xxxxx	อาจารย์	D.Des. M.Des. ศศ.บ.	Design and Media Technology Design and Media Technology การออกแบบบรรจุภัณฑ์	Iwate University, Japan Iwate University, Japan มหาวิทยาลัยนเรศวร	2558 2555 2549
6	นายอภิวัฒน์ ปิ่นทรง	15099000xxxx	อาจารย์	ศป.ม. ทล.บ.	ศิลปะและการออกแบบ เทคโนโลยีการพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ภาคพายัพ	2555 2550

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยพะเยา

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

การปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรปริญญาตรีสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ในปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ด้านเศรษฐกิจของสังคมในปัจจุบัน โดยปัจจัยเชื่อมโยงสำคัญอันโดดเด่นในปัจจุบันด้านก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงในด้านอุตสาหกรรมสื่อสารมวลชนโดยกระทรวงดิจิทัลได้กำหนดแผนการพัฒนาที่เน้นความรู้และในด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในสาขานี้เพื่อเตรียมความพร้อมในการทำงานในอุตสาหกรรมดิจิทัลและสร้างสรรค์ในยุคปัจจุบันซึ่งจะส่งผลให้มีแรงงานที่มีความเชี่ยวชาญในด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียมากขึ้นและจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทางเศรษฐกิจดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น

การพัฒนาหลักสูตรหลักสูตรปริญญาตรีสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย นั้นสามารถช่วยผลักดันและสนับสนุนกระแสและความต้องการของตลาดแรงงานด้านดิจิทัลที่มีความต้องการเพิ่มมากขึ้นทั้งนี้รายละเอียดดังกล่าวนี้ยังมีความเกี่ยวเนื่องและสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 โดยสาขามีการพัฒนาและปรับปรุงให้สอดคล้องกับประเด็นด้าน ความต้องการให้ ไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ และอุตสาหกรรมดิจิทัลของอาเซียน โดยเป้าหมายดังกล่าวนี้เป็นแผนการที่มีความต้องการพัฒนาอุตสาหกรรมในด้านดังกล่าว ในการพัฒนาหลักสูตรจึงมีบทบาทที่สำคัญในการเตรียมความพร้อมและพัฒนาทรัพยากรบุคคลในด้านนี้ นอกจากนี้การตั้งเป้าหมายของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้มุ่งเป้าหมายโดยกำหนดให้ไทยเกิดการพัฒนาเศรษฐกิจจากการขับเคลื่อนโดยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภาคส่วนต่างๆ การใช้องค์ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียมาใช้ในการปรับตัวเข้ากับสภาวะการเปลี่ยนแปลง และการเพิ่มขีดความสามารถของธุรกิจที่ใช้เทคโนโลยีกราฟิกและมัลติมีเดียในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศได้

ความต้องการบุคลากรและบัณฑิตที่มีความรู้และความสามารถในการปฏิบัติงานดังกล่าวนี้จึงเป็นความต้องการอย่างยิ่งในตลาดและอุตสาหกรรมของโลกในปัจจุบัน นอกจากนี้ผลตอบรับของจำนวนนิสิตที่มีความสนใจสาขาวิชาดังกล่าวของหลักสูตรในช่วงปีที่ผ่านมาได้รับการตอบรับอย่างดี จากจำนวนนิสิตที่เข้ามาศึกษา การปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้จึงถือเป็นการปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรให้เกิดความทันสมัยและตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรมและตลาดด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม

หลักสูตรปริญญาตรีสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียจึงมีความสำคัญในสถานการณ์เศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลง การพัฒนาหลักสูตรได้คำนึงถึงความต้องการของตลาดและความเปลี่ยนแปลงในเทคโนโลยีและการสื่อสารที่เกิดขึ้นทั้งในระดับประเทศถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนตรงกับความต้องการของตลาดและสามารถเข้าร่วมการแข่งขันในอุตสาหกรรมมัลติมีเดียมีประสบความสำเร็จ

นอกจากนี้การปรับปรุงหลักสูตรและรายวิชาในสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียให้มีความโดดเด่นโดยการเน้นการเรียนรู้แบบปฏิบัติและการสร้างความร่วมมือกับอุตสาหกรรม เพื่อให้นักศึกษามีความพร้อมที่จะเข้าสู่อาชีพในอนาคตที่ต้องการทักษะและความรู้ที่มีคุณค่าและสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมรวมถึงนวัตกรรม ปัญญาประดิษฐ์ที่มีผลกระทบอย่างสูงในอุตสาหกรรมดิจิทัลในอนาคตอันใกล้ หลักสูตรส่งเสริมการเรียนรู้แบบปฏิบัติในสถานการณ์จริง ให้นักศึกษามีโอกาสทดลองใช้ความรู้และทักษะ เน้นการเรียนรู้แบบปฏิบัติการณ์สนับสนุนในการฝึกปฏิบัติและการแก้ปัญหาจริงโดยใช้ทักษะและความรู้ที่เรียนในแต่ละชั้นปีเป็นส่วนสำคัญในรายวิชาของหลักสูตร การให้แนวทางที่หลากหลายสำหรับนักศึกษาเพื่อถึงความโดดเด่นของตัวผู้เรียนให้ชัดเจน รวมถึงการนำเอาเทคโนโลยีมาทำงานร่วมกับผู้คน หรือชุมชนมากขึ้น

11.2 พันธกิจและยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยพะเยา รวมทั้งนโยบายการเป็นกลุ่มพัฒนาชุมชนท้องถิ่นหรือชุมชนอื่นและนโยบายการขับเคลื่อน SDGs

ในการกำหนดแผนยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัยพะเยาระยะเวลา 5 ปี ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 – 2571 มหาวิทยาลัยได้มีการกำหนดเป้าหมายการดำเนินงานตามพันธกิจหลัก สู่ความสำเร็จ ของมหาวิทยาลัยพะเยา ได้กำหนดเป้าหมายการดำเนินงานตามพันธกิจหลัก 5 ด้าน ดังนี้ 1. พัฒนากำลังคนที่มีสมรรถนะและทักษะแห่งอนาคต 2. วิจัยและนวัตกรรมพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และชุมชน 3. บริการวิชาการด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม 4. ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และสืบสานเอกลักษณ์ความเป็นไทย 5. บริหารจัดการทันสมัยมีประสิทธิภาพ โปร่งใส และมีธรรมาภิบาล การผลิตบัณฑิตที่มีแนวความคิดและทักษะที่ทันสมัยเปลี่ยนแปลง กระบวนการจัดการศึกษาใหม่ ด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยีทันสมัย และวิธีเรียนรู้ที่เน้นทักษะและการปฏิบัติร่วมกับ ผู้ใช้บัณฑิต การวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ นำไปสู่การถ่ายทอดและพัฒนาสร้างสรรค์ สร้างนวัตกรรมให้ก้าวหน้าและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อชุมชน สังคม และภาคอุตสาหกรรมในเชิงพาณิชย์ การเติบโตอย่างยั่งยืนของสังคม ลดปัญหาความยากจน ชุมชนเกิดความเข้มแข็ง เน้นการวิจัยมุ่งเป้าที่ตอบโจทย์ความต้องการของชุมชน สังคม และความต้องการของประเทศ (Demand side) ส่งเสริมการ เผยแพร่ และการถ่ายทอด ผลงานวิจัยและนวัตกรรม การ นำไปใช้ประโยชน์กับสังคม โดยมหาวิทยาลัยต้องสามารถอยู่ร่วมกับชุมชน และสังคมสร้างความสัมพันธ์ที่ดี และเป็นที่ยอมรับให้ชุมชน และสังคม ยกกระตือรือร้นการศึกษา สร้างรายได้ ส่งเสริมสุข ภาวะที่ดี และบรรเทาปัญหาความเดือดร้อนของชุมชน และสังคมที่เกิดขึ้น เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น สังคมมีความเข้มแข็งมั่นคงหลุดพ้นจากความแตกต่าง เหลื่อมล้ำเกิดสังคมแห่งความสุข มีคุณภาพชีวิตและความเป็นอยู่อย่างยั่งยืน นโยบายการสร้างความร่วมมือ กับชุมชน (University Engagement) เพื่อการทำนุบำรุง อนุรักษ์ ฟื้นฟู สืบสาน สร้างสรรค์ สร้างจิตสำนึกปลูกฝังค่านิยม และภาคภูมิใจ ในวิถีชีวิตที่งดงามของ ประเพณีและศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่น

การกำหนดนโยบายจากแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) ซึ่งกำหนดให้ประเทศไทยที่สามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่นใด เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน เพื่อใช้เป็น กรอบในการผลักดันให้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไก สำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ซึ่งรวมถึงการปรับเปลี่ยน กระบวนทัศน์ทางความคิดใน ทุกภาคส่วนซึ่งประกอบไปด้วย ยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมโดยประกอบไปด้วย ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ ยุทธศาสตร์ที่ 2 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 4 ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

โดยการปรับปรุงหลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย พ.ศ. 2567 ยังได้คำนึงถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ Sustainable Development Goals (SDGs) ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับปัจจัยดังนี้ SDG 4: การศึกษาที่เพื่อสร้างโอกาสเท่าเทียมและการเรียนรู้ตลอดชีวิต หลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียสามารถสนับสนุนเป้าหมายนี้ได้โดยการพัฒนาเนื้อหาการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีให้กับนักเรียน นอกจากนี้ยังสามารถใช้เทคโนโลยีในการให้ความรู้และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เช่น การใช้งานโปรแกรมกราฟิกและมัลติมีเดียในการสร้างผลงานศิลปะและการเรียนรู้ที่สร้างความสนใจและความสามารถในการแก้ปัญหา SDG 9: อุตสาหกรรม นวัตกรรม และพื้นฐานพาณิชย์ที่ยั่งยืนหลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียสามารถส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ยั่งยืนได้ โดยการเรียนรู้และปฏิบัติการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่เป็นที่ต้องการในอุตสาหกรรม ทำให้นักเรียนมี

ความรู้และทักษะที่เหมาะสมในการทำงานในสาขาอุตสาหกรรมดิจิทัล การสนับสนุนด้านนี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างอัตราการเจริญเติบโตในเศรษฐกิจของประเทศ

11.3 ความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

หลักสูตรสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียได้ใช้การประเมินตนเองด้วย Self – Assessment report (SAR) ที่ได้มีการจัดการสำรวจความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้เกี่ยวข้องกับหลักสูตรซึ่งประกอบไปด้วย นิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1-4 บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว อาจารย์ประจำหลักสูตร ผู้ใช้บัณฑิต ผู้ประกอบการทั้งในภาครัฐและภาคเอกชน ผู้ทรงคุณวุฒิ และการประเมินในรายวิชาจากนิสิตในแต่ละภาคการศึกษา

จากการสัมภาษณ์ระหว่างผู้ประกอบการในภาคเอกชนซึ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้บัณฑิตส่วนใหญ่เน้นต่างให้ความคิดเห็นว่าเป็นความต้องการของหน่วยงานในปัจจุบันนั้น ต้องการนิสิตที่มีความสามารถในการใช้เครื่องมือและโปรแกรมด้านการออกแบบกราฟิกพื้นฐานได้อย่างดี สามารถเข้าใจความต้องการของกลุ่มลูกค้าและความนิยมของงานออกแบบในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ยังสามารถประยุกต์เอาเครื่องมือต่างๆทางด้านกราฟิกและมัลติมีเดียมาใช้งานในการทำงานเพื่อลดระยะเวลาการทำงานให้รวดเร็วและกระชับขึ้น แต่สิ่งที่สำคัญในการเน้นย้ำถึงความต้องการบัณฑิตคือ ความต้องการบัณฑิตที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative thinking) แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นชิ้นงาน ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการประกอบอาชีพในสายงานนี้

ความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนในสาขาวิชานั้นได้มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นที่ต้องการและตอบสนองความคาดหวังของผู้เรียนโดยได้มีการปรับเนื้อหาและหลักสูตรให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ การเพิ่มรายวิชาที่เป็นที่ต้องการของตลาดในปัจจุบันที่จะช่วยให้นิสิตสามารถใช้เครื่องมือหลากหลายทางด้านการสร้างสรรค์กราฟิกและมัลติมีเดียได้อย่างดี การเพิ่มเติมทักษะด้านการสร้างแนวความคิดสร้างสรรค์ การเพิ่มเติมเนื้อหาในเชิงธุรกิจหรือด้านการตลาด และการนำเอางานสร้างสรรค์ทางด้านกราฟิกและมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ร่วมกันกับงานในแขนงอื่นๆให้เกิดความหลากหลาย การเพิ่มเติมการแสดงผลของนิสิตไม่ว่าจะเป็นงานหรือการถ่ายทอดนำเสนอชิ้นงานแก่สาธารณชน การทำงานร่วมกับผู้อื่นรวมถึงการไตร่ตรองในด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องในอาชีพของตน

นอกจากนี้สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียได้มีการเก็บข้อมูลที่สำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและความสำคัญที่เชื่อมโยงกับสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียโดยได้ศึกษาถึงความสอดคล้องทางด้านอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา ทักษะที่จำเป็นในอาชีพและงานดังกล่าวและรวมไปถึงความรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบอาชีพและรายวิชาของสาขา โดยสาขาได้นำเอาข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และประเมินเพื่อให้ได้ตราสรุปผลความเชื่อมโยงดังกล่าวเพื่อเป็นประโยชน์ในการสร้างรายวิชาในหลักสูตร

ตารางการเก็บข้อมูลระหว่างอาชีพและทักษะที่จำเป็นในการสร้างรายวิชา
ในสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับสาขา คอมพิวเตอร์กราฟิกและ มัลติมีเดีย	ตำแหน่งงาน ลักษณะการ ทำงาน	ทักษะ ความรู้ที่จำเป็นในสายอาชีพงาน
1.นักออกแบบกราฟิก	ออกแบบชิ้นงานกราฟิกใน รูปแบบสื่อเพื่อใช้งานในสื่อ ออนไลน์และสิ่งพิมพ์	1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรมกราฟิกและเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง 3.ทักษะ ความรู้ ด้านการถ่ายภาพ 4.ทฤษฎี งานออกแบบ กระบวนการในการผลิตงาน กราฟิก 5.การผลิตสื่อออนไลน์และสิ่งพิมพ์ 6.มีความรู้ความเข้าใจด้านการตลาด สำหรับ งาน ออกแบบ กราฟฟิก
	Digital painting, Characters design, Concept art	1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรมสร้างภาพประกอบ 3.กราฟิกและเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง 4.ทฤษฎี งานออกแบบ กระบวนการในการผลิตงาน กราฟิก 5.การผลิตสื่อออนไลน์และสิ่งพิมพ์ 6.มีความรู้ความเข้าใจด้านการตลาด สำหรับ งาน ออกแบบ กราฟฟิก 7.ทักษะในการวาดภาพ
	Packaging Design	1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรมเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน 3.การถ่ายภาพ 4.ทฤษฎี งานออกแบบ กระบวนการในการผลิตงาน กราฟิก 5.การผลิตสื่อออนไลน์และสิ่งพิมพ์ 6.มีความรู้ความเข้าใจด้านการตลาด สำหรับ งาน ออกแบบ กราฟฟิก
2.นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	Motion Graphic	1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรมการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย และเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง 3.เข้าใจกระบวนการทำงานการผลิตสื่อมัลติมีเดีย
	VDO Production	1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรมการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย และเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง 3.เข้าใจ กระบวนการ ทำงาน การผลิตสื่อมัลติมีเดีย 4.ทักษะและความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือและ อุปกรณ์ทางด้านการผลิตสื่อ VDO Production

กลุ่มงานที่เกี่ยวข้องกับสาขา คอมพิวเตอร์กราฟิกและ มัลติมีเดีย	ตำแหน่งงาน ลักษณะการ ทำงาน	ทักษะ ความรู้ที่จำเป็นในสายอาชีพงาน
	User experience / User Interface	<ol style="list-style-type: none"> 1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรมการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียและเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง 3.การเข้าใจพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย 4.งานออกแบบที่ตอบสนองความต้องการของตลาด 5.การประยุกต์ใช้เครื่องมือกราฟิกและเทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์
	Interactive	<ol style="list-style-type: none"> 1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรมการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียและเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง 3.การสร้างสรรค์งาน 3 มิติ 4.การสร้างภาพเคลื่อนไหว 5.การสร้าง User experience / User Interface
	3D Modeling	<ol style="list-style-type: none"> 1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรม 3 มิติ 3.ทักษะการใช้งานโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น 4.ทักษะด้านการวาดภาพ
	3D animation	<ol style="list-style-type: none"> 1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรม 3 มิติ 3.ทฤษฎีและความรู้ด้านภาพเคลื่อนไหวและแอนิเมชันเบื้องต้น 4.ทักษะการใช้งานโปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น 5.ทักษะด้านการวาดภาพ 6.เข้าใจกระบวนการทำงานการผลิตสื่อมัลติมีเดีย
	2D animation	<ol style="list-style-type: none"> 1.ความคิดสร้างสรรค์ 2.การใช้งานโปรแกรมสร้างสรรค์งานกราฟิก 3.ทฤษฎีและความรู้ด้านภาพเคลื่อนไหวและแอนิเมชันเบื้องต้น 4.การสร้างสรรค์ภาพประกอบดิจิทัล 5.ทักษะด้านการวาดภาพ 6.เข้าใจกระบวนการทำงานการผลิตสื่อมัลติมีเดีย

11.4 ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก

การปรับปรุงหลักสูตรสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย พ.ศ. 2567 ได้ทำการศึกษาปัจจัยผลกระทบและปัญหาอันจะเป็นส่วนที่สร้างความสมบูรณ์ให้แก่หลักสูตรที่มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นจากเนื้อหาหลักสูตรเดิมคดียได้ทำการศึกษาผลกระทบรวมทั้งการดำเนินการสร้างแนวทางในการลดความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นกับหลักสูตร

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีด้านกราฟิกและมัลติมีเดียที่มีการพัฒนาและมีกระแสต่างๆที่เกิดขึ้นรวดเร็วอันส่งผลมาจากนวัตกรรมด้านดิจิทัลที่มีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นในปัจจุบัน เช่นนวัตกรรมการพัฒนาตัวของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เครื่องมืออุตสาหกรรมและอุปกรณ์ที่สามารถทำงานแทนผู้คนทั่วไปได้ การเปลี่ยนแปลงในทางเทคโนโลยีมีผลต่อหลักสูตรการเรียน ทำให้ต้องปรับปรุงหลักสูตรอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้สอดคล้องกับทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงาน การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีมีผลกระทบอย่างมากต่อเนื้อหาของหลักสูตร. หากหลักสูตรไม่สามารถปรับปรุงเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว, นักศึกษาก็จะพบว่าทักษะที่ได้ไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด การปรับปรุงหลักสูตรต้องเป็นไปในทิศทางที่สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้

ความต้องการของตลาดแรงงานมีผลต่อการสอนและการเรียน. ตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วต้องการนักศึกษาที่มีทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการใหม่ การเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่และการพัฒนาทักษะรองรับเป็นสิ่งสำคัญ ผลกระทบทางภาคธุรกิจก็เป็นที่สำคัญหากหลักสูตรไม่สามารถผลิตบุคคลที่มีทักษะที่ตลาดต้องการ อุตสาหกรรมก็จะพบว่าการรับนักศึกษาจากหลักสูตรนั้นๆ มีความยากลำบาก นโยบายการพัฒนาหลักสูตรต้องเน้นที่การเรียนรู้ตลาดแรงงานและการสร้างโอกาสในการฝึกงานของผู้เรียน

11.5 ผลการดำเนินงานของหลักสูตรที่ผ่านมา (กรณีหลักสูตรปรับปรุง)

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียได้ดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรในปี 2565-2566

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 โดยได้มีคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรร่วมกันดำเนินการพิจารณา จากการนำเอา นโยบายจากแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) แผนยุทธศาสตร์พัฒนามหาวิทยาลัยพะเยาระยะเวลา 5 ปี ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 – 2571 รวมไปถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ Sustainable Development Goals (SDGs) ประกอบกับการนำข้อมูลที่ได้มีการเก็บรวบรวมจากรายงานการประเมินตนเอง Self – Assessment report (SAR) ระดับหลักสูตร จากกลุ่มเป้าหมายภายใน จาก นิสิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา ในระดับชั้นการศึกษาปีที่ 1-5 และบัณฑิตที่จบการศึกษาในช่วงระหว่างปีการศึกษา 2564-2565 ที่มีงานทำแล้วโดยจากการเก็บข้อมูลนี้พบสัดส่วนของนิสิตที่มีงานทำนั้นโดยส่วนใหญ่เป็นหน่วยงานเอกชนที่ทำงานด้านสื่อโฆษณา บริษัทเอกชน โปรดักชั่นเฮาส์ บริษัทสร้างและผลิตคอนเทนต์ รวมถึงองค์กรขนาดใหญ่ โดยพบว่าผู้ใช้งานบัณฑิตต้องการทักษะความคิดสร้างสรรค์และความสามารถของบัณฑิตในการใช้เครื่องมือทางด้านการออกแบบเพื่อช่วยให้งานตรงตามความคาดหวังเป็นส่วนสำคัญมากที่สุดนอกจากนี้ การที่บัณฑิตสามารถปรับและประยุกต์การใช้งานเครื่องมือและเทคโนโลยีที่หลากหลายยังช่วยสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้ประกอบการได้เป็นอย่างมาก

12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

จากสถานการณ์ทางด้านเศรษฐกิจและกระแสสังคมโลกซึ่งให้ความสำคัญและเห็นถึงความจำเป็นในการนำเอาแนวคิดของ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ที่วางเป้าหมายให้ประเทศเข้าสู่ “HI-Value and Sustainable Thailand” โดยเป็นการนำเอาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ การนำเอาเทคโนโลยีและนวัตกรรม มาเป็นตัวช่วยหลักในการผลักดันและพัฒนาประเทศ โดยมี 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1.พลิกโฉม อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ สู่อุตสาหกรรม ระดับโลก 2.เพิ่มมูลค่า ภาคการผลิต และบริการด้วยความสร้างสรรค์ 3.พัฒนาและเพิ่ม เมืองสร้างสรรค์ 4.ยกระดับ และเชื่อมโยง ปัจจัยสนับสนุน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยปัจจัยที่กล่าวมาข้างต้นนี้ เป็นปัจจัยที่นำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

เพื่อตอบสนองความต้องการและแนวคิดของนโยบายดังกล่าว โดยใช้การสร้างสรรค์งานกราฟิกและมัลติมีเดีย โดยใช้ความรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งพัฒนามาจากหลักสูตรปัจจุบันของสาขาวิชา โดยต้องการสร้างบัณฑิตให้เป็นนักออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียที่สร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองและพัฒนาชุมชน สังคม รวมถึงต่อยอดและใช้ความรู้เพื่อเป็นประโยชน์แก่อุตสาหกรรมและตลาดที่เกี่ยวข้อง

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

การพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับ ปณิธานของมหาวิทยาลัยพะเยา “ปัญญาเพื่อความเข้มแข็งของชุมชน” โดยหลักสูตรให้ความสำคัญกับการสร้างความรู้ปลูกฝังทักษะที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการแก้ไขปัญหาให้แก่ชุมชนและสังคมรอบตัวของผู้เรียน

มหาวิทยาลัยพะเยามีแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัยที่มุ่งเน้นพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นิสิตสามารถใช้ปัญญาเพื่อพัฒนาคุณภาพเคียงคู่กับชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชนจากด้วยการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่สอดคล้องกับสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การทำนุบำรุงภูมิปัญญา ศิลปะ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของท้องถิ่นสู่สากล และการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและยึดมั่นในธรรมมาภิบาล

จากแผนยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาดังกล่าว จะเห็นได้ว่าหลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดีย สามารถจัดการเรียนการสอน โดยบูรณาการการเรียนการสอน เข้ากับการบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพสนองต่อความต้องการตลาดแรงงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อมัลติมีเดียที่มีอัตราความต้องการเพิ่มขึ้น อันเนื่องมาจากสังคมยุคใหม่

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ สาขาวิชาอื่นของสถาบัน

13.1 กลุ่มวิชา/ รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ สาขาวิชา/ หลักสูตรอื่น

13.1.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. กลุ่มวิชาภาษา	12	หน่วยกิต
001101 ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน Thai Language in Daily Life		2(2-0-4)
001102 ภาษาไทยเชิงวิชาการ Thai for Academic Purposes		1(0-2-1)
001103 ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน English for Daily Life		3(2-2-5)
001104 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication		3(2-2-5)
001205 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการและวิชาชีพ English for Academic and Professional Communication		3(2-2-5)
2. กลุ่มวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารยุคดิจิทัล	3	หน่วยกิต
002101 การใช้เทคโนโลยีเพื่อชีวิตยุคดิจิทัล Technology Usage for Digital life		1(0-2-1)
002102 ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence Quotient		2(1-2-3)
3. กลุ่มวิชาทักษะชีวิต	15	หน่วยกิต
003101 สุนทรียศาสตร์ในการจัดการชีวิต Artistic for Life Management		3(2-2-5)
003102 การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต Skills Development and Lifelong Learning		3(2-2-5)
003203 เรียนรู้ร่วมกันสรรค์สร้างสังคม Collaborative Learning for Society Creation		2(0-4-2)
003204 การจัดการสุขภาพ สิ่งแวดล้อม และชุมชน Health Environment and Community Management		1(0-2-1)
003305 กระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่การเป็นผู้ประกอบการ ยุคดิจิทัล Design Thinking Process for Digital Age Entrepreneurs		3(2-2-5)
003306 บูรณาการความรู้สู่นวัตกรรมทางวิชาชีพ Integration for Professional Innovation		3(0-6-3)
รวม	30	หน่วยกิต

13.1.2 หมวดวิชาเฉพาะด้าน

(ไม่มี)

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้สาขาวิชา/หลักสูตรอื่น (ไม่มี)

13.3 กลุ่มวิชา/รายวิชาที่เปิดสอนให้สาขาวิชา/หลักสูตรอื่น

229411	การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อการสื่อสาร Fundamental of Graphic Design for Communication	3(1-4-4)
229412	อินโฟกราฟิก Infographic	3(1-4-4)
229413	การวาดเส้นพื้นฐาน Basic Drawing	3(1-4-4)
229421	การออกแบบงาน 3 มิติขั้นพื้นฐาน 3D Model Design Basics	3(1-4-4)
229422	ดิจิทัลวิดีโอ Digital Video	3(1-4-4)

13.4 การบริหารจัดการ

13.4.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

มหาวิทยาลัยพะเยากำหนดนโยบายให้จัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปจำนวนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ในโครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีทุกหลักสูตร และได้ดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) คณะกรรมการบริหารหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยมี อธิการบดี เป็นประธาน คณบดี เป็นกรรมการ และรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ เป็นกรรมการและเลขานุการ ทำหน้าที่ กำหนดนโยบาย และพิจารณาการดำเนินการ การจัดการเรียนการสอน หมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย

2) คณะกรรมการดำเนินงานหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยมี รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ เป็นประธาน รองคณบดี เป็นกรรมการ และผู้อำนวยการ เป็นกรรมการและเลขานุการทำหน้าที่พัฒนา กระบวนการเรียนการสอน กำกับ ติดตาม ประเมินผลการจัดการเรียนการสอน เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตลอดจนประสานงาน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน

3) คณะกรรมการประจำรายวิชา ทำหน้าที่ ประสานงานการจัดการเรียนการสอน

13.4.2 หมวดวิชาเฉพาะด้าน

จัดให้มีกลไกและระบบการบริหารจัดการรายวิชาเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและ อาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชา โดยการกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ คือทำหน้าที่ประสานงาน/ช่วย ประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนในสาขาวิชาและอาจารย์ผู้แทนจากสาขาวิชา/คณะวิชาอื่นหรือสถาบันภายนอก ที่เกี่ยวข้อง ในด้านเนื้อหาสาระ การจัดตารางเรียนและสอบ และการประเมินผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชา รวมทั้งจัดทำรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนามเพื่อเป็นมาตรฐานในการ ติดตามและประเมินคุณภาพการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับมาตรฐานของการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1. ปรัชญา และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

บูรณาการผสมผสานเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย เพื่อออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานกราฟิก และสื่อมัลติมีเดียที่หลากหลาย ใช้ชุมชนเป็นฐานสร้างประสบการณ์ในการจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ ผลิตผลงานให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล

1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.2.1 เพื่อผลิตบุคลากรที่มีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย และเป็นผู้ประกอบวิชาชีพทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่สุจริต

1.2.2 เพื่อผลิตบุคลากร ที่มีทักษะ และสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือและโปรแกรมทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน และเกิดการพัฒนากับองค์กรและชุมชนอย่างต่อเนื่อง

1.2.3 เพื่อผลิตบุคลากร ที่มีความสามารถด้านวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย เพื่อใช้ในการประกอบวิชาชีพหรือศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น

1.2.4 เพื่อผลิตบุคลากร ที่สามารถบูรณาการองค์ความรู้ ในวิชาชีพตามหลักสูตร กับศาสตร์ด้านต่างๆ เพื่อใช้สร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ที่นำไปใช้งานได้จริง

1.2.5 เพื่อผลิตบุคลากร ที่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปฏิบัติตามจรรยาบรรณรวมทั้งกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือสื่อมัลติมีเดียได้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

PLO1 บัณฑิตสามารถออกแบบผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกในรูปแบบที่หลากหลาย โดยใช้หลักการออกแบบและการวาดภาพประกอบดิจิทัล รวมทั้งการผสมผสานทักษะทางศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีได้อย่างถูกต้อง

PLO2 บัณฑิตสามารถสร้างสรรค์ผลงานมัลติมีเดียโดยใช้หลักการและเทคนิคที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานได้

PLO3 บัณฑิตสามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ทางด้านกราฟิกและมัลติมีเดียในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมและมีคุณภาพ

PLO4 บัณฑิตสามารถนำเสนอผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือสื่อมัลติมีเดีย ที่มีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาประวัติศาสตร์ หรืออัตลักษณ์ของชุมชนหรือผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์

PLO5 บัณฑิตสามารถอธิบายแนวทางในการทำธุรกิจ แนวทางในการสร้างรายได้และอาชีพในอุตสาหกรรมด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย และแนวทางในการพัฒนาตนเองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องได้

PLO6 บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปฏิบัติตามจรรยาบรรณรวมทั้งกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือสื่อมัลติมีเดียได้

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

การจัดการศึกษาเป็นระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ ในแต่ละภาค การศึกษาปกติต้องมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์และให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

1.2 การจัดการศึกษาภาคการศึกษาฤดูร้อน

ไม่มี

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาต้น	เดือน มิถุนายน – ตุลาคม
ภาคการศึกษาปลาย	เดือน ตุลาคม – กุมภาพันธ์

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 2.2.1 สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าซึ่งกระทรวงศึกษาธิการรับรอง
- 2.2.2 สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า หรือระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า จากสถาบันการศึกษาชั้นสูงทั้งในประเทศหรือต่างประเทศซึ่งสภามหาวิทยาลัยรับรอง
- 2.2.3 เป็นผู้ที่มีสุขภาพร่างกายไม่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา
- 2.2.4 ไม่เคยต้องโทษตามคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่ความผิดที่กระทำโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ
- 2.2.5 ไม่เคยถูกตัดชื่อออก หรือถูกไล่ออกจากสถาบันการศึกษาใด ๆ เพราะความผิดทางความประพฤติและเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา

เป็นไปตามประกาศการสอบคัดเลือกบุคคลเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยพะเยา

2.3 ปัญหาของนิสิตแรกเข้า

- 2.3.1 พื้นฐานความรู้ของนิสิตที่เข้าศึกษามีความหลากหลายจึงทำให้ผู้สอนต้องใช้เวลาในการประเมินความรู้พื้นฐานของนิสิตแต่ละคนและปรับการเรียนการสอนให้เหมาะสม
- 2.3.2 ปัญหาการใช้ภาษาอังกฤษ
- 2.3.3 ปัญหาการขาดแคลนอุปกรณ์ในการเรียนของนิสิต เช่น คอมพิวเตอร์สำหรับใช้เรียน และปฏิบัติงานส่วนตัว

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ ข้อจำกัดของนิสิตในข้อ 2.3

- 2.4.1 มีการสอนพิเศษเพื่อให้ผู้สอนได้ปรับพื้นฐานความรู้ของนิสิตแรกเข้า
- 2.4.2 มีการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน
- 2.4.3 เปิดโอกาสให้นิสิตสามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการนอกเวลาเรียน

2.5 แผนการรับนิสิตและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนิสิต	จำนวนนิสิตในแต่ละปีการศึกษา (คน)				
	2567	2568	2569	2570	2571
ชั้นปีที่ 1	60	60	60	60	60
ชั้นปีที่ 2		60	60	60	60
ชั้นปีที่ 3			60	60	60
ชั้นปีที่ 4				60	60
รวม	60	120	180	240	240
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา				60	60

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย : บาท)

หมวดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2567	2568	2569	2570	2571
ค่าลงทะเบียน					
ชั้นปีที่ 1	2,300,000	2,400,000	2,500,000	2,600,000	2,700,000
ชั้นปีที่ 2	2,100,000	2,300,000	2,400,000	2,500,000	2,600,000
ชั้นปีที่ 3	2,000,000	2,100,000	2,300,000	2,400,000	2,500,000
ชั้นปีที่ 4	1,700,000	2,000,000	2,100,000	2,300,000	2,400,000
รวมรายรับ	8,100,000	8,800,000	9,300,000	9,800,000	10,200,000

2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย : บาท)

หมวดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2567	2568	2569	2570	2571
1. งบบุคลากร	3,600,000	4,000,000	4,300,000	4,600,000	5,000,000
1.1 หมวดเงินเดือน	3,600,000	4,000,000	4,300,000	4,600,000	5,000,000
1.2 หมวดค่าจ้างประจำ	-	-	-	-	-
2. งบดำเนินการ	500,000	550,000	600,000	650,000	700,000
2.1 หมวดค่าตอบแทน	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
2.2 หมวดค่าใช้สอย	300,000	350,000	400,000	450,000	500,000
2.3 หมวดค่าวัสดุ	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
2.4 หมวดสาธารณูปโภค	-	-	-	-	-
3. งบลงทุน	400,000	400,000	500,000	600,000	650,000
3.1 หมวดครุภัณฑ์	400,000	600,000	500,000	600,000	650,000
4. งบเงินอุดหนุน	300,000	350,000	400,000	450,000	450,000
5. ค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี(สูงสุด)	40,000	50,000	50,000	60,000	60,000
รวมรายจ่าย	4,840,000	5,350,000	5,800,000	6,300,000	6,800,000

2.7 ระบบการศึกษา

แบบชั้นเรียน

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

3.2 โครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชา	เกณฑ์มาตรฐานของ อว.	หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2567
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต
หมวดวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ		
2. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต	84 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ		25
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ		41
2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก		12
2.4 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม		6
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต
4. รายวิชาบังคับไม่นับหน่วยกิต		1 หน่วยกิต
รวม (หน่วยกิต) ไม่น้อยกว่า	120 หน่วยกิต	120 หน่วยกิต

3.3 รายวิชา

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30 หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษา		12 หน่วยกิต
001101	ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน Thai Language in Daily Life	2(2-0-4)
001102	ภาษาไทยเชิงวิชาการ Thai for Academic Purposes	1(0-2-1)
001103	ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน English for Daily Life	3(2-2-5)
001104	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication	3(2-2-5)
001205	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการและวิชาชีพ English for Academic and Professional Communication	3(2-2-5)
กลุ่มวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารยุคดิจิทัล		3 หน่วยกิต
002101	การใช้เทคโนโลยีเพื่อชีวิตยุคดิจิทัล Technology Usage for Digital life	1(0-2-1)
002102	ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence Quotient	2(1-2-3)

กลุ่มวิชาทักษะชีวิต		15 หน่วยกิต
003101	สุนทรียศาสตร์ในการจัดการชีวิต Artistic for Life Management	3(2-2-5)
003102	การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต Skills Development and Lifelong Learning	3(2-2-5)
003203	เรียนรู้ร่วมกันสรรค์สร้างสังคม Collaborative Learning for Society Creation	2(0-4-2)
003204	การจัดการสุขภาพ สิ่งแวดล้อม และชุมชน Health Environment and Community Management	1(0-2-1)
003305	กระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่การ เป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล Design Thinking Process for Digital Age Entrepreneurs	3(2-2-5)
003306	บูรณาการความรู้สู่นวัตกรรมทางวิชาชีพ Integration for Professional Innovation	3(0-6-3)
2) หมวดวิชาเฉพาะ		84 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ จำนวน		25 หน่วยกิต
229101	ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย History of Graphics and Multimedia	3(3-0-6)
229102	พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Art for Graphics and Multimedia	3(2-2-5)
229103	หลักการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย Principles of Graphic and Multimedia Design	3(2-2-5)
229104	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics Design	3(1-4-4)
229105	จิตวิทยาสำหรับศิลปะและการออกแบบ Psychology for Art and Design	3(2-2-5)
229106	การวาดภาพประกอบดิจิทัล Digital Illustration	3(1-4-4)
229201	การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร Story Plotting and Character Design	3(2-2-5)
229202	อัตลักษณ์แบรนด์และการตลาดสำหรับงานออกแบบ Brand Identity and Marketing for Design	3(2-2-5)
229401	ผลงานและการนำเสนอ Portfolio and Presentation	1(0-2-1)

	2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ จำนวน	41 หน่วยกิต
229211	การถ่ายภาพและวิดีโอ Photography and Video	3(2-2-5)
229212	การออกแบบอักษร Typography Design	3(2-2-5)
229213	ดิจิทัลอาร์ต Digital Art	3(1-4-4)
229221	การขึ้นรูป 3 มิติ 3D Modeling	3(1-4-4)
229222	การสร้างตัวละคร 3 มิติ 3D Character Modeling	3(2-2-5)
229223	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation	3(2-2-5)
229224	โมชั่นกราฟิกและการตัดต่อ Motion Graphic and Editing	3(2-2-5)
229291	สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย Seminar in Computer Graphic and Multimedia	1(0-2-1)
229311	ยูสเซอร์เอ็กซ์พีเรียนซ์และอินเตอร์เฟซ User Experience and User Interface Design	3(2-2-5)
229312	การออกแบบงานอีเวนต์ Event Design	3(2-2-5)
229313	ผู้ประกอบการด้านงานกราฟิกและมัลติมีเดีย Entrepreneur in Graphics and Multimedia	3(2-2-5)
229321	การสร้างสรรค์อินเตอร์แอคทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์ Interactive and Digital Content Design	3(1-4-4)
229391	ระเบียบวิธีวิจัย Research Methodology	3(3-0-6)
229392	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 1 Computer Graphics and Multimedia Project 1	2(0-4-2)
229491	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 2 Computer Graphics and Multimedia Project 2	2(0-4-2)

2.3 วิชาเอกเลือก		จำนวน	12	หน่วยกิต
ให้นักศึกษาเลือกเรียนตามรายวิชาดังต่อไปนี้				
กลุ่มวิชากราฟิก				
229315	การออกแบบเพื่อมวลชนและสิ่งแวดล้อม Universal and Environmental Design			3(1-4-4)
229316	คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์ Computer Graphics for Printing			3(1-4-4)
229317	การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ Creative Product and Packaging Design			3(2-2-5)
229318	หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย Selected Topics in Computer Graphics and Multimedia			3(2-2-5)
กลุ่มวิชามัลติมีเดีย				
229325	นวัตกรรมสื่อกราฟิกและมัลติมีเดีย Media Innovation for Computer Graphics and Multimedia			3(1-4-4)
229326	จักรวาลโลกเสมือน Metaverse			3(1-4-4)
229327	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation			3(1-4-4)
229328	การผลิตภาพยนตร์และเทคนิคพิเศษเบื้องต้น Basic Film Production and Visual Effect			3(1-4-4)
229329	การออกแบบและสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น Game Design and Development			3(1-4-4)
2.4 กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม		จำนวน	6	หน่วยกิต
229493	ฝึกงาน *			6 หน่วยกิต
	Professional Training			
229494	สหกิจศึกษา *			6 หน่วยกิต
	Co-operative Education			

หมายเหตุ * ให้นักศึกษาเลือกเรียนเพียง 1 รายวิชา

3) หมวดวิชาเลือกเสรี

จำนวน 6 หน่วยกิต

นิสิตสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยพะเยา หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น
ที่มหาวิทยาลัยรับรอง ยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

4) รายวิชาบังคับไม่นับหน่วยกิต

จำนวน 1 หน่วยกิต

229492

การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพกราฟิกและมัลติมีเดีย

1(0-2-1)

Preparation for Computer Graphic and Multimedia

Professional Experience

3.4 แผนการศึกษา

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาต้น

001101	ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน Thai Language in Daily Life	2(2-0-4)
001103	ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน English for Daily Life	3(2-2-5)
002101	การใช้เทคโนโลยีเพื่อชีวิตยุคดิจิทัล Technology Usage for Digital life	1(0-2-1)
003101	สุนทรียศาสตร์ในการจัดการชีวิต Artistic for Life Management	3(2-2-5)
229101	ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย History of Graphics and Multimedia	3(3-0-6)
229102	พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Art for Graphics and Multimedia	3(2-2-5)
229103	หลักการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย Principles of Graphic and Multimedia Design	3(2-2-5)
	รวม	18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย

001102	ภาษาไทยเชิงวิชาการ Thai for Academic Purposes	1(0-2-1)
001104	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication	3(2-2-5)
002102	ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence Quotient	2(1-2-3)
003102	การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต Skills Development and Lifelong Learning	3(2-2-5)
229104	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics Design	3(1-4-4)
229105	จิตวิทยาสำหรับศิลปะและการออกแบบ Psychology for Art and Design	3(2-2-5)
229106	การวาดภาพประกอบดิจิทัล Digital Illustration	3(1-4-4)
	รวม	18 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาต้น

001205	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการและวิชาชีพ English for Academic and Professional Communication	3(2-2-5)
003203	เรียนรู้ร่วมกันสรรค์สร้างสังคม Collaborative Learning for Society Creation	2(0-4-3)
229201	การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร Story Plotting and Character Design	3(2-2-5)
229211	การถ่ายภาพและวิดีโอ Photography and Video	3(2-2-5)
229212	การออกแบบอักษร Typography Design	3(2-2-5)
229221	การขึ้นรูป 3 มิติ 3D Modeling	3(1-4-4)
รวม		17 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย

003204	การจัดการสุขภาพ สิ่งแวดล้อมและชุมชน Health Environment and Community Management	1(0-2-1)
229202	อัตลักษณ์แบรนด์และการตลาดสำหรับงานออกแบบ Brand Identity and Marketing for Design	3(2-2-5)
229213	ดิจิทัลอาร์ต Digital Art	3(1-4-4)
229222	การสร้างตัวละคร 3 มิติ 3D Character Modeling	3(2-2-5)
229223	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation	3(2-2-5)
229224	โมชั่นกราฟิกและการตัดต่อ Motion Graphic and Editing	3(2-2-5)
229291	สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย Seminar in Computer Graphic and Multimedia	1(0-2-1)
รวม		17 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาต้น

003305	กระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่การเป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล Design Thinking Process for Digital Age Entrepreneurs	3(2-2-5)
229311	ยูสเซอร์เอ็กซ์พีเรียนซ์และอินเทอร์เฟซ User Experience and User Interface Design	3(2-2-5)
229391	ระเบียบวิธีวิจัย Research Methodology	3(3-0-6)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
xxxxxx	วิชาเลือกเสรี Free Elective	3(x-x-x)
	รวม	18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย

229312	การออกแบบงานอีเว้นท์ Event Design	3(2-2-5)
229313	ผู้ประกอบการด้านงานกราฟิกและมัลติมีเดีย Entrepreneur in Graphics and Multimedia	3(2-2-5)
229321	การสร้างสรรค์อินเทอร์เน็ตแอปพลิเคชันและดิจิทัลคอนเทนต์ Interactive and Digital Content Design	3(1-4-4)
229392	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 1 Computer Graphics and Multimedia Project 1	2(0-4-2)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
	รวม	17 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาต้น

003306	บูรณาการความรู้สู่นวัตกรรมทางวิชาชีพ Integration for Professional Innovation	3(0-6-3)
229401	ผลงานและการนำเสนอ Portfolio and Presentation	1(0-2-1)
229491	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 2 Computer Graphics and Multimedia Project 2	2(0-4-2)
229492	การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพกราฟิกและ มัลติมีเดีย Preparation for Computer Graphic and Multimedia Professional Experience	1(0-2-1) (ไม่นับหน่วยกิต)
xxxxxx	วิชาเลือกเสรี Free Elective	3(x-x-x)
	รวม	9(1) หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย

229493*	การฝึกงาน Professional Training	6 หน่วยกิต
229494*	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต
	รวม	6 หน่วยกิต

*หมายเหตุ ให้นักศึกษาเลือกเรียนเพียง 1 รายวิชา

3.5 คำอธิบายรายวิชา

001101 ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน

2(2-0-4)

Thai Language in Daily Life

ทักษะการใช้ภาษาไทยด้านการฟัง การอ่าน ในการรับสาร และทักษะด้านการพูด การเขียน ในการส่งสาร การสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

Listening and reading skills in Thai for receiving message, speaking and writing in Thai for delivering message, proper daily life communication

001102 ภาษาไทยเชิงวิชาการ

1(0-2-1)

Thai for Academic Purposes

การใช้ภาษาไทยด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน บูรณาการร่วมกับศาสตร์อื่น การผลิตผลงานเชิงวิชาการ

Integration of listening speaking reading and writing skills in Thai with other fields, producing academic works

001103 ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน

3(2-2-5)

English for Daily Life

คำศัพท์ สำนวน วลีและไวยากรณ์ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน หลักการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน การสื่อสารข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับตนเองและผู้อื่นในชีวิตประจำวัน

Fundamental level of English vocabulary, expressions, phrases and grammar, English usage in listening, speaking, reading and writing for communicating basic information regarding self and others in daily life context

001104 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

3(2-2-5)

English for Communication

คำศัพท์ สำนวน วลีและไวยากรณ์ภาษาอังกฤษขั้นกลาง หลักการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน การสื่อสารในสถานการณ์การที่คุ้นเคยและการบรรยายเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

Intermediate level English vocabulary, expressions, phrases and grammar, English usage in listening, speaking, reading and writing for communicating in familiar situations and describing familiar matter

001205 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการและวิชาชีพ**3(2-2-5)****English for Academic and Professional Communication**

คำศัพท์ สำนวน วลีและไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ หลักการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน การสื่อสารในบริบทของการศึกษาและอาชีพ

English vocabulary, expressions, phrases and grammar, English usage in listening, speaking, reading and writing for communicating in academic and professional contexts

002101 การใช้เทคโนโลยีเพื่อชีวิตยุคดิจิทัล**1(0-2-1)****Technology Usage for Digital life**

แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซอฟต์แวร์สำนักงาน หลักการทำธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การใช้ซอฟต์แวร์สำนักงาน

Concepts of computer and internet technology, office software, principles of electronic commerce, usage of computer and internet technology, usage of office software

002102 ความฉลาดทางดิจิทัล**2(1-2-3)****Digital Intelligence Quotient**

หลักกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักการสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ การคัดสรรข้อมูลข่าวสารมาใช้และนำเสนอข้อมูล การสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและเป็นไปตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

Principles of laws and ethics concerning information technology, principles of information accessing and information, extracting information and presentation, ethical communication according to laws concerning information technology and communication

003101 สุนทรียศาสตร์ในการจัดการชีวิต**3(2-2-5)****Artistic for Life Management**

ปรัชญาชีวิต การดำรงชีวิตบนความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตพื้นถิ่น พะเยาศึกษา สุนทรียภาพในการดำเนินชีวิต การจัดการสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมและชุมชน การจัดการทางสุขภาพทางกายและจิตใจ บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การโน้มน้าวและการจูงใจผู้อื่น การแสดงออกถึงพฤติกรรมทางด้านคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงาม กฎหมายในชีวิตประจำวัน

Life philosophy, living on social and cultural diversity, history and local way of life, Phayao studies, aesthetics of living, environmental management for earning a living, physical health, mental health management, roles and duties in cooperative works, persuasion, proper code of morality and ethics, laws in daily life

003102 การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต**3(2-2-5)****Skills Development and Lifelong Learning**

ปรัชญาการคิด หลักการคิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดเชิงวิเคราะห์ หลักการคิดอย่างสร้างสรรค์ หลักการทำงานร่วมกันและการสื่อสาร หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิต และแนวคิดเพื่อการเติบโต การพัฒนาทักษะทางสังคม บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม ทักษะการคิด ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จำเป็นสำหรับอนาคต ทักษะทางการเงินส่วนบุคคล

Philosophy of thinking, Principles of critical and analytical thinking, creative thinking, collaboration, communication, lifelong learning and growth mindset, development of social skills, personality and expression in society, thinking skills, creative thinking, communication skills and lifelong learning for future, personal financial skill.

003203 เรียนรู้ร่วมกันสรรค์สร้างสังคม**2(0-4-2)****Collaborative Learning for Society Creation**

ทักษะการเรียนรู้ชุมชน การศึกษาวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชน การทำงานร่วมกันเป็นทีม จิตวิทยาการทำงานเป็นทีม การแสดงออกในที่สาธารณะ การวางแผน การกำหนดกลยุทธ์ และการดำเนินการตามแผนในการทำงานเป็นทีม สิทธิและหน้าที่ของตนเองตามกฎหมายในการดำรงชีวิตในสังคม การร่วมมือ และปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง ความเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคม ความตระหนักในคุณค่าและความสำคัญของเอกลักษณ์ที่ดึงดูดใจของสังคมไทย การยอมรับในความแตกต่างทางวัฒนธรรมและให้ความเคารพผู้อื่น

Community learning skills, study of the culture and way of life of the community, collaboration, psychology of collaboration, public expression, planning, strategy formulating and implementing plan in collaborative works, human rights and obligation, cooperation and adaptability to changing environment, responsible citizens, awareness of value and importance of Thai identity, acceptance of cultural diversity and respect for others

003204 การจัดการสุขภาพ สิ่งแวดล้อม และชุมชน**1(0-2-1)****Health Environment and Community Management**

ความรู้รอบรู้ทางด้านสุขภาพ การวิเคราะห์ปัญหาสุขภาพของตนเอง ความปลอดภัยในการดำรงชีวิต การค้นหาปัญหาสิ่งแวดล้อมของชุมชน การวางแผนและดำเนินโครงการทางด้านสุขภาพ สิ่งแวดล้อม ในชุมชน แบบมีส่วนร่วม ความเป็นผู้นำด้านสุขภาพ สิ่งแวดล้อม และชุมชน

Knowledge of health, analysis of one's health problems, safety in living, searching for community's environmental problems, collaborative planning and launching environmental health project in community, leadership in health, environment and community

003305 กระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่การเป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล**3(2-2-5)****Design Thinking Process for Digital Age Entrepreneurs**

ความรู้พื้นฐานการเป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล การวางแผนและทำธุรกรรมทางการเงินสำหรับผู้ประกอบการคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล การใช้เครื่องมือวัดสำหรับผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล กระบวนการคิดเชิงออกแบบ แนวคิดการสร้างผลงานด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ คุณธรรมจริยธรรมของผู้ประกอบการยุคดิจิทัล

Basic knowledge of digital age entrepreneurs, financial planning and transaction for entrepreneurs, qualities of digital age entrepreneurs, usage of measuring tools for digital age entrepreneurs, design thinking process, concepts of developing new products using design thinking process, ethics for digital age entrepreneurs

003306 บูรณาการความรู้สู่นวัตกรรมทางวิชาชีพ**3(0-6-3)****Integration for Professional Innovation**

การบูรณาการความรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปสู่การปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ การออกแบบและสร้างนวัตกรรมทางวิชาชีพด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และการสร้างสรรค์แนวคิดเชิงนวัตกรรมทางวิชาชีพ

Integration of knowledge gained from general education courses for professional activities, designing and developing professional innovation using design thinking process, creating concepts of professional innovations

229101 ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย**3(3-0-6)****History of Graphics and Multimedia**

ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกับงานออกแบบกราฟิก ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบกราฟิกกับสภาพแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง การวิวัฒนาการของงานกราฟิกที่ส่งผลต่อสังคมและส่วนรวมในปัจจุบัน

History of western art, history of oriental art, history of graphics and multimedia, relationship between cultures and graphics design, relationship between graphics design and social context, economics and politics, the evolution of graphic works impacting society and collectiveness in the present time

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

แนวคิดศิลปะ ทศนธาตุ สุนทรียภาพทางศิลปะ ศิลปวิจารณ์ องค์ประกอบศิลป์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น การค้นหาแนวทางสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล หลักจิตวิทยาสำหรับนักออกแบบ พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย การผสมผสานทักษะทางศิลปะร่วมกับเทคโนโลยี

Concepts of art, visual elements, aesthetics of art, criticism of art, composition of art, color theory, local wisdom, finding individual creative approach, psychology for designer, fundamental art for graphics and multimedia, combination of art and technology

229103 หลักการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย**3(2-2-5)****Principles of Graphic and Multimedia Design**

หลักการและเทคนิคในการออกแบบสื่อกราฟิกและมัลติมีเดียที่มีคุณภาพ เทคนิคการใช้ซอฟต์แวร์กราฟิกและมัลติมีเดียในการสร้างสื่อสรรค์ที่เหมาะสมและมีคุณภาพ การวางแผนและออกแบบชิ้นงานที่มีความสวยงามและประสิทธิภาพในการสื่อสารผ่านสื่อกราฟิกและมัลติมีเดีย หลักการออกแบบในสถานการณ์ต่างๆ ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้และสังคม จรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

Principles and techniques in designing quality graphic and multimedia communication, techniques in using graphic and multimedia software for creating appropriate and high-quality communication media, planning and designing artworks that are aesthetically pleasing and effective in conveying messages through graphic and multimedia means, design principles in various contexts that cater to the needs of users and society, ethics and laws related to the graphic and multimedia profession

229104 การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก**3(1-4-4)****Computer Graphics Design**

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

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

229105 จิตวิทยาสำหรับศิลปะและการออกแบบ**3(2-2-5)****Psychology for Art and Design**

จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ในศิลปะและการออกแบบ ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ อารมณ์ และกระบวนการความคิดเชิงสร้างสรรค์ หลักการจิตวิทยาในการวิเคราะห์วิธีการตัดสินใจในกระบวนการสร้างสรรค์ ผลกระทบจิตวิทยาขององค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์และออกแบบ การเสริมสร้างความเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับกระบวนการสร้างงานศิลปะและการออกแบบที่มีพื้นฐานจากแนวคิดจิตวิทยา ความต้องการและประสิทธิภาพของผู้ใช้และผู้ชมในศิลปะและการออกแบบ

Psychology related to the creative processes in art and design, understanding human behavior, emotions, and the creative thinking process, fundamental psychological principles in analyzing decision-making methods in the creative process, the psychological impact of various elements in the process of creation and design, enhancing further understanding of the creative processes in art and design based on psychological concepts, user needs and efficiency, catering to the preferences and effectiveness of users and viewers in art and design

229106 การวาดภาพประกอบดิจิทัล**3(1-4-4)****Digital Illustration**

หลักการออกแบบและวาดภาพประกอบดิจิทัล หลักการเล่าเรื่องด้วยภาพ การวาดภาพสิ่งมีชีวิต การวาดภาพการ์ตูน สัตว์ส่วนมนุษย์ การวาดสิ่งของ การประยุกต์ศิลปะไทยและศิลปะชาติพันธุ์ในงานภาพประกอบดิจิทัล การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างภาพประกอบดิจิทัล จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนักวาดภาพประกอบ

Principles of digital illustration design and drawing, principle of visual narratives, cartoon drawing, human figure drawing, object drawing, applying Thai arts and traditional art in digital illustration, use of industrial software for creating digital illustration, ethics and laws related to the illustrator profession

229201 การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร**3(2-2-5)****Storyboarding and Character Design**

ความรู้เบื้องต้นในการเขียนบท กระบวนการในการถ่ายทอดความคิด พื้นฐานทักษะการเล่าเรื่อง การวางโครงเรื่อง การเขียนบทสนทนา การสร้างอารมณ์ความรู้สึกในงานเขียน การเขียนสตอรี่บอร์ด หลักการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน การวาดสัดส่วนที่เหมาะสมสำหรับตัวละคร การระดมแนวคิดและการสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงออกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครในแบบต่างๆ การออกแบบท่าทางตัวละคร การออกแบบฉากประกอบ

Storytelling, introduction to script writing, convening idea process, basic storytelling skills, plot, theme, dialog writing, sense and emotion provoking in writing, storyboarding writing,

principle of character design, appropriate proportion of character, brainstorming ideas and initiating characterization, attitude and expression models, character posing design, cinematic design

229202 อัตลักษณ์แบรนด์และการตลาดสำหรับงานออกแบบ 3(3-0-6)

Brand Identity and Marketing for Design

การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ การออกแบบสัญลักษณ์และตราสินค้า การสื่อสารแบรนด์ ผลิตภัณฑ์และเครื่องหมายการค้า กลยุทธ์แบรนด์ หลักการตลาด การพัฒนาแบรนด์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค งานออกแบบที่เป็นตัวขับเคลื่อนธุรกิจ กรณีศึกษาทางด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

Identity design, symbol and logo design, brand communication, product and trademark, brand strategies, marketing principle, branding development based on consumer's demand, business growth by design, analysis of marketing case studies related to computer graphics and multimedia

229211 การถ่ายภาพและวิดีโอ 3(2-2-5)

Photography and Video

การถ่ายภาพ การทำงานของกล้องถ่ายภาพ ส่วนประกอบและอุปกรณ์เสริมของกล้องถ่ายภาพ ความเร็วชัตเตอร์ และรูรับแสงกับการถ่ายภาพ การถ่ายภาพด้วยแสงธรรมชาติ การถ่ายภาพในห้องสตูดิโอ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปแต่งภาพ การถ่ายภาพเคลื่อนไหว มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง องค์ประกอบภาพ สำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การบันทึกภาพและเสียง การสื่อความหมายด้วยภาพอย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์การถ่ายภาพสำหรับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การจัดนิทรรศการภาพถ่ายขนาดเล็ก

Photography, camera function, camera components and accessories, speed shutter, aperture and f-stop, outdoor photography, studio photography, using industrial software for images editing, video shooting, camera shot, camera movement, picture composition for video production, digital video capturing and audio recording, effective photographs storytelling, applying photographic tools for graphics and multimedia works, small photograph exhibition

229212 การออกแบบตัวอักษร 3(2-2-5)

Typograhpy Design

หลักการออกแบบตัวอักษร ไทยและละติน องค์ประกอบของการออกแบบตัวอักษร การใช้ตัวอักษรในงานกราฟิก การออกแบบตัวเขียนสำหรับแกนกราฟิก การจัดวางตัวอักษร วิเคราะห์รูปแบบตัวอักษร ประเภทต่างๆ และความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรเพื่อนำไปใช้ประกอบในงานกราฟิกและมัลติมีเดีย

Principles of Thai and Latin lettering design, font design elements, usage of fonts in graphics, calligraphy of graphics, typography layouting, analyzing different types of font styles , relationship between lettering used in graphics and multimed

229213 ดิจิทัลอาร์ต**3(1-4-4)****Digital Art**

การสร้างสรรคผลงานดิจิทัลอาร์ตที่สร้างความสร้างสรรค์และเป็นเอกลักษณ์ การใช้เทคนิคและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลอาร์ต แนวคิดและแนวทางการสร้างสรรค์ในดิจิทัลอาร์ต การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้อง กระบวนการวางแผนและการดำเนินงานในการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต

Creating innovative and unique digital artworks, utilizing techniques and tools related to digital art, conceptual and practical aspects of creating digital art, software and applications, planning and workflow in the creative process of digital art production

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

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

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

229222 การสร้างตัวละคร 3 มิติ**3(2-2-5)****3D Character Modeling**

กระบวนการออกแบบและการขึ้นรูปทรงโมเดลตัวละคร 3 มิติ กระบวนการลงสีวัสดุและลวดลายองค์ประกอบของตัวละคร หลักกายวิภาค การพัฒนาตัวละครสำหรับการสร้างงานแอนิเมชัน 3 มิติ การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างตัวละคร 3 มิติ

Process of 3 dimensional character modelling design, coloring, material and texturing process, elements of character, anatomy principles, character development for 3 dimensional animation, software selections related to 3 dimensional character modeling

229223 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ**3(2-2-5)****2D Animation**

หลักการและทฤษฎีการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ

2 dimensional animations principles and theories, development related technology for 2 dimensional animation, techniques and process of creating 2 dimensional animation, using industrial 2 dimensional animation software tools, 2 dimensional animation production

229224 โหมด้านกราฟิกและการตัดต่อ**3(1-4-4)****Motion Graphic and Editing**

โหมดด้านกราฟิกสำหรับงานอินเทอร์เน็ตแอกทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานโหมดด้านกราฟิก เทคโนโลยีงานโหมดด้านกราฟิก การสร้างสรรค์โหมดด้านกราฟิก 2 มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับการสร้างสรรค์โหมดด้านกราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปกับการสร้างสรรค์โหมดด้านกราฟิก กระบวนการผลิตดิจิทัลวิดีโอ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานดิจิทัลวิดีโอ การตัดต่อภาพและเสียง การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างงานดิจิทัลวิดีโอ

Motion graphic for interactive, process of motion graphic creation, motion graphic technology, 2 dimensional motion graphic creation, special techniques for motion graphic creation, use of software packages for creating motion graphic, video production process, target group in digital video production, digital video editing, using industrial software tools for digital video production

229291 สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย**1(0-2-1)****Seminar in Computer Graphics and Multimedia**

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียนคนอื่นๆในรายวิชา การวางแผนโครงการ การแบ่งปันความรู้ในด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียผ่านการสัมมนาและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิชาเพื่อพัฒนาเป็นประเด็นสำหรับโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

Exchanging ideas, project planning, and sharing knowledge in computer graphics and multimedia through seminars and related activities, seeking topics for computer graphics and multimedia projects

229311 ยูสเซอร์เอ็กซ์พีเรียนซ์และอินเตอร์เฟซ**3(2-2-5)****User Experience and User Interface Design**

การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน และส่วนที่เชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งานกับระบบ แนวคิดและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ จิตวิทยาพื้นฐาน การออกแบบเพื่อการทำงานกับสมอง การออกแบบเพื่อกระตุ้นให้สนใจ การออกแบบเพื่อทำให้เกิดความรู้สึก การออกแบบเพื่อให้ตัดสินใจลงมือทำ การโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ของมนุษย์ การออกแบบที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบภาพ ออกแบบไอคอน กระบวนการออกแบบส่วนที่เชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งานกับระบบ การใช้โปรแกรมเพื่องานออกแบบส่วนที่เชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งานกับระบบ

User experience and user interface design, design thinking, basic psychology, designed to work with brain, design to arouse interest, design to evoke feelings, design to make decision-making, human computer interactions, user centered design, visual design, icon design, user interface design process, using the program to user interface

229312 การออกแบบงานอีเว้นท์**3(2-2-5)****Event Design**

การนำเทคนิคและหลักการของกราฟิกมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานอีเว้นท์ การเลือกใช้สื่อกราฟิกที่เหมาะสมเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและน่าจดจำให้กับผู้เข้าร่วมงาน การออกแบบภาพและสัญลักษณ์ที่สื่อถึงแนวคิดหรือความหมายของงานอีเว้นท์ ผ่านกระบวนการวางแผนและการสร้างผลงานกราฟิกที่เชื่อมโยงไปสู่เป้าหมายและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของงานอีเว้นท์

Applying the techniques and principles of graphics in event design, selecting appropriate graphic media to enhance captivating and memorable experiences for event participants, designing images and symbols that convey the ideas or meanings of the event through planning and creating graphic works that link to the objectives and requirements of the event's target audience

229313 ผู้ประกอบการด้านงานกราฟิกและมัลติมีเดีย**3(2-2-5)****Entrepreneur in Graphics and Multimedia**

การเป็นผู้ประกอบการในด้านงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างโอกาสในการทำธุรกิจและการตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า การทำธุรกิจออนไลน์ และการจัดการกับลูกค้า แนวทางการจัดการและการสร้างรายได้จากงานด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย การหาทางเลือกและโอกาสในการสร้างรายได้และอาชีพในอุตสาหกรรมด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย ดิจิทัล จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับผู้ประกอบการ

Being an entrepreneur in the field of graphic design and multimedia, applying creative thinking to create opportunities in business and respond to customer needs, conducting online businesses and managing customer relationships, managing and generating income from graphic design and multimedia works, finding alternatives and opportunities to create income and careers in the graphic design and multimedia industry, ethics and laws related to the entrepreneur profession

229315 การออกแบบเพื่อมวลชนและสิ่งแวดล้อม**3(1-4-4)****Universal and Environmental Design**

หลักการมีจิตสาธารณะ หลักการของการออกแบบเพื่อมวลชน งานออกแบบเพื่อมวลชนในประเทศไทย การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุ งานสาธารณะสุข การศึกษา การท่องเที่ยว และสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการเลือกใช้วัสดุ และกระบวนการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์เพื่อความยั่งยืนและสร้างคุณค่าต่อผู้ใช้และสิ่งแวดล้อมในระยะยาว

Principle of public consciousness, principles of universal design, principles of universal design in Thailand, graphic and multimedia design for disabled and elderly, public

health, education, and environment, applying local wisdom to environmental design, Integrating local wisdom in material selection and eco-friendly design processes sustainable and valuable designs for users and the environment in the long term

229316 คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์ 3(1-4-4)

Computer Graphics for Printing

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เทคโนโลยีการพิมพ์และวัสดุสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การจัดองค์ประกอบ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สีในการออกแบบ ระบบการคิด การจัดวางเลย์เอาต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับออกแบบสิ่งพิมพ์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประวัติความเป็นมาของตัวอักษร

Printing media design, printing technology and material, printing process, composition, printing design, color in design, grid system, layout design, use of industrial printing and electronic books design software tool, history of typography

229317 การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

Creative Product and Packaging Design

หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติงานออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ การวิเคราะห์วัสดุ เพื่อการใช้งานพฤติกรรมความต้องการของผู้บริโภค การพัฒนาต้นแบบทดสอบตลาดและการนำเสนอ

Product and packaging design principle, study and practice of creative products and packaging, material analysis for use, consumer behaviors and needs, product prototype development, market testing and presenting

229318 หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 3(2-2-5)

Selected Topics in Computer Graphics and Multimedia

หัวข้อปัจจุบันที่น่าสนใจทางด้านเทคนิคสมัยใหม่ในการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การกำหนดประเด็นหัวข้อที่สนใจหรือที่เป็นปัจจุบัน หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การนำเสนอ การอภิปราย และการตอบข้อซักถาม การวิเคราะห์แนวโน้ม การประยุกต์ใช้กับภาคอุตสาหกรรม

Interesting current topics in computer graphic and multimedia, selecting interesting or current topics or case studies related computer graphics and multimedia, presenting, discussing and answering question, trend analysis, how to apply to industry

229321 การสร้างสรรค์อินเทอร์เน็ตและดิจิทัลคอนเทนต์ 3(1-4-4)

Interactive and Digital Content Design

งานอินเทอร์เน็ต ลักษณะและประเภทของงานอินเทอร์เน็ตและดิจิทัลคอนเทนต์ พฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ การออกแบบอินเทอร์เน็ต

การออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟสและดิจิทัลคอนเทนต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับการออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตแอคทีฟมัลติมีเดียและดิจิทัลคอนเทนต์ การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตที่ทำงานด้านอื่น ๆ

Interactive multimedia and digital content design, interactive multimedia characteristics and types, behavior of users interactive media, interaction between people and computers, interactive and digital content design, user interface design, use of software packages for creating interactive media and digital content, applying interactive multimedia to other fields

229325 นวัตกรรมสื่อกราฟิกและมัลติมีเดีย

3(1-4-4)

Media Innovation for Computer Graphics and Multimedia

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย การปรับใช้เครื่องมือและโปรแกรมที่สนับสนุนกระบวนการออกแบบ การนำเทคโนโลยี AI ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในงานออกแบบและการสร้างสรรค์ การเตรียมพร้อมในการใช้เทคโนโลยี AI เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและออกแบบ

Applying artificial intelligence technology to create graphic and multimedia, adapting tools and software that facilitate the design process, harnessing artificial intelligence technology to solve design challenges and enhance creativity, preparing for the integration of artificial intelligence technology to create captivating and effective graphic and multimedia design outputs, utilizing artificial intelligence to support artistic and design creativity

229326 จักรวาลโลกเสมือน

3(1-4-4)

Metaverse

แนวคิดและหลักการออกแบบ การเลือกใช้เครื่องมือ การสร้างและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน การนำเสนอผลงานผ่านสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทักษะที่เป็นประโยชน์ในอนาคต อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลโลกเสมือน

Concepts and principles of design, tools selections, creation and application of the Metaverse technology, presenting ideas with multimedia technology innovation, useful skills in future, related metaverse industries

229327 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

3(1-4-4)

3D Animation

การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ

Introduction to 3 dimensional animations, related technology for 3 dimensional animation, technique and process of creating 3 dimensional animation, 3 dimensional character

movement, using 3 dimensional animation software packages, 3 dimensional animation production

229328 การผลิตภาพยนตร์และเทคนิคพิเศษเบื้องต้น 3(1-4-4)

Basic Film Production and Visual Effect

ความรู้เบื้องต้นงานภาพยนตร์ ความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ประเภทของภาพยนตร์ อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพยนตร์ กระบวนการงานถ่ายทำภาพยนตร์ การสื่อความหมายในภาพยนตร์ สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์, ความรู้เบื้องต้นในการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการแทรกกิ่งวัตต์กับมุ่มกล้อง เทคนิคการซ้อนภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์รูปแบบต่าง ๆ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์งานวิชวลเอฟเฟกต์กับงานด้านอื่น ๆ

Introduction to film production, importance of film, history of film, types of film, related tools for film production, film production process, storytelling in film, aesthetics in film, introduction to visual effect, tracking technique and camera angles, screen keying techniques, visual effect technique, use of software packages creating visual effect, applying visual effect to other fields

229329 การออกแบบและสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น 3(1-4-4)

Game Design and Development

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกม ประวัติศาสตร์และที่มา ความสำคัญของเกม ประเภทของเกม กระบวนการออกแบบเกมและขั้นตอนที่เกี่ยวข้องในการสร้างเกมเบื้องต้น ทฤษฎีด้านการออกแบบกราฟิกเพื่อการออกแบบเกม เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์เกม พื้นฐานในการศึกษาวิชาเกี่ยวกับการพัฒนาเกมเพิ่มเติมในระดับที่สูงขึ้น

Introduction to game production, history of game, importance of game, types of game, related tools for game production process, basic computer game creation, game design and development, basic knowledge and skills for further studies in advanced game development

229391 ระเบียบวิธีวิจัย 3(2-2-5)

Research Methodology

องค์ความรู้เกี่ยวกับการวิจัย ขั้นตอนและวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การเลือกสรรหัวข้องานวิจัย สมมติฐานในงานวิจัย การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล ข้อเสนอแนะ การเขียนรายงานและนำเสนอผลงานวิจัย

Knowledge of research, executing processes and research methodologies in computer graphic and multimedia, selection of research topics, hypothesis in research,

gathering and analyzing the data, ethic of researchers, conclusion, suggestion, research report writing, research presentation

- 229392** **โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 1** **2(0-4-2)**
Computer Graphics and Multimedia Project
 การลงมือทำโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การนำประเด็นที่เลือกมาเข้าสู่กระบวนการผลิตผลงานโดยใช้กระบวนการระเบียบวิธีวิจัย
 Launching computer graphics and multimedia project, bringing the selected topic into the production process by research methodology
- 229401** **ผลงานและการนำเสนอ** **1(0-2-1)**
Presentation and Portfolio
 เทคนิคการนำเสนอ ทักษะนำเสนอ การสร้างสรรค์แฟ้มผลงาน การเตรียมความพร้อมสมัครงาน การเขียนประวัติย่อสมัครงาน การพูดเพื่อการนำเสนอผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการนำเสนอ
 Presentation techniques, presentation skills, compiling portfolio, preparation for job application, resume writing, oral presentation, personality development
- 229491** **โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 2** **2(0-4-2)**
Computer Graphics and Multimedia Project 2
 การวิเคราะห์และการประเมินผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การแก้ไขและปรับปรุงเพื่อพัฒนาโครงการ การจัดทำรูปเล่มตามระเบียบวิธีวิจัย การนำเสนอโครงการ
 Analysing and summarizing computer graphics and multimedia project, revising and improving work, documenting by using research methodology, project presentation
- 229492** **การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย** **1(0-2-1)**
Preparation for Computer Graphic and Multimedia **(ไม่นับหน่วยกิต)**
Professional Experience
 รูปแบบและกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สถานประกอบการ คุณธรรมและจริยธรรม การสื่อสารและเทคนิคการสื่อสาร การสร้างมนุษยสัมพันธ์ในสถานประกอบการ การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการปฏิบัติงาน เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการ การฝึกทักษะเฉพาะทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
 Process of professional experience, working places, virtue and morality, communication and communication techniques, human relations in workplace, working personality development, report writing and presentation techniques, specialist skills training in computer graphic and multimedia

229493 การฝึกงาน**6 หน่วยกิต****Professional Training**

การฝึกปฏิบัติ เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
 ในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน

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

229494 สหกิจศึกษา**6 หน่วยกิต****Co-operative Education**

การปฏิบัติงาน เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
 ในฐานะพนักงานฝึกหัดในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน

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

ความหมายของเลขรหัสรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ

- | | | |
|--------------------|---------|---|
| 1. เลขสามลำดับแรก | หมายถึง | สาขาวิชา |
| 2. เลขในลำดับที่ 4 | หมายถึง | ระดับชั้นปีของการศึกษา |
| 2.1 เลข 1 | หมายถึง | รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 1 |
| 2.2 เลข 2 | หมายถึง | รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 2 |
| 2.3 เลข 3 | หมายถึง | รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 3 |
| 2.4 เลข 4 | หมายถึง | รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 4 |
| 2.5 เลข 5 | หมายถึง | รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 5 (ถ้ามี) |
| 2.6 เลข 6 | หมายถึง | รายวิชาในระดับชั้นปีที่ 6 (ถ้ามี) |
| 3. เลขในลำดับที่ 5 | หมายถึง | หมวดหมู่ในสาขาวิชา |
| 3.1 เลข 0 | หมายถึง | ด้านพื้นฐาน |
| 3.2 เลข 1 | หมายถึง | ด้านกราฟิก |
| 3.3 เลข 2 | หมายถึง | ด้านมัลติมีเดีย |
| 3.4 เลข 9 | หมายถึง | กลุ่มฝึกวิชาชีพ/การอภิปราย/หัวข้อพิเศษ |
| 4. เลขในลำดับที่ 6 | หมายถึง | อนุกรมของรายวิชา โดยเรียงลำดับแยกเฉพาะ
ของแต่ละหมวดหมู่ย่อยของแต่ละระดับชั้นปี
โดยเลขอนุกรมเริ่มต้นที่เลข 1 ถึง 9 |

3.2 ชื่อ สกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ – สกุล	เลขบัตรประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี
1*	นายนครเรศ ชัยแก้ว	35604521xxxxx	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ค.อ.ม. ศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ศิลปะไทย	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2556 2542
2*	นายจิรวัดน์ สุขแก้ว	18105000xxxxx	อาจารย์	ค.อ.ม. ศศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม การออกแบบเชิงโต้ตอบและการพัฒนาเกม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2560 2554
3*	นายราเชนทร์ สุขม่วง	14101000xxxxx	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยนเรศวร	2556 2552
4*	นายวิสูตร แก่นเมือง	35602002xxxxx	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยนเรศวร	2556 2548
5*	นางสาวศุสิทธิ์ คำชมภู	1339900xxxxxx	อาจารย์	D.Des. M.Des. ศศ.บ.	Design and Media Technology Design and Media Technology การออกแบบบรรจุภัณฑ์	Iwate University, Japan Iwate University, Japan มหาวิทยาลัยนเรศวร	2558 2555 2549
6*	นายอภิวัฒน์ ปันทะธง	15099000xxxxx	อาจารย์	ศป.ม. ศศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ เทคโนโลยีการพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ภาควิชา	2555 2550

หมายเหตุ *อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)

จากผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้บัณฑิต มีความต้องการให้บัณฑิตมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นในหลักสูตรจึงมีรายวิชาประสบการณ์ภาคสนาม เพื่อฝึกให้นิสิตรู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา มาใช้กับสภาพการทำงานจริง และเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในทุก ๆ ด้านก่อนออกไปทำงานจริง โดยหลักสูตรได้จัดให้อยู่ในกลุ่มวิชาการศึกษาศึกษาทางเลือก

1. การฝึกงาน จะประกอบไปด้วย

229493 การฝึกงาน 6 หน่วยกิต

2. สหกิจศึกษา จะประกอบไปด้วย

229494 สหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนิสิต มีดังนี้

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

4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาปลาย ชั้นปีที่ 4

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำโครงการต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์และออกแบบงานด้านกราฟิกแลมัลติมีเดีย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีจำนวนผู้ร่วมโครงการ 1-3 คน และมีรายงานที่ต้องนำเสนอในรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนดอย่างเคร่งครัด

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หัวข้อวิชาโครงการ จะเป็นหัวข้อที่นิสิตสนใจ สามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ สามารถแก้ไขปัญหา สามารถคิดวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาได้โดยสามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการได้ มีขอบเขตโครงการที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นิสิตสามารถทำงานเป็นทีม สามารถปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาเขียนและภาษาพูด มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ มีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการทำโครงการ โครงการสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อได้

5.3 ช่วงเวลา

229291	สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย	ภาคการศึกษาปลาย	ชั้นปีที่ 2
229391	ระเบียบวิธีวิจัย	ภาคการศึกษาต้น	ชั้นปีที่ 3
229392	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 1	ภาคการศึกษาปลาย	ชั้นปีที่ 3
229491	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 2	ภาคการศึกษาต้น	ชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

8 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

การกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงการทางเว็บไซต์ และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ ให้นิสิตรายงานความก้าวหน้าปัญหาอุปสรรคอย่างต่อเนื่อง ตลอดภาคการศึกษา อีกทั้งมีตัวอย่างโครงการให้ศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากรายงานความก้าวหน้าในการทำโครงการ สมุดบันทึกการให้คำปรึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษาและประเมินผลจากผลสำเร็จของโครงการ โดยโครงการดังกล่าวต้องสามารถทำงานได้ในเบื้องต้นและการจัดสอบการนำเสนอที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes :PLOs)

PLO	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผล
<p>PLO1 บัณฑิตสามารถออกแบบผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกในรูปแบบที่หลากหลาย โดยใช้หลักการออกแบบและการวาดภาพประกอบดิจิทัล รวมทั้งการผสมผสานทักษะทางศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีได้อย่างถูกต้อง</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.จัดการเรียนการสอนที่นำไปสู่การสร้างผลการคอมพิวเตอร์กราฟิกในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น หัวข้อหลักการออกแบบ , ทฤษฎีการสร้างงานศิลปะ, จิตวิทยาการออกแบบ, การเขียนโครงเรื่อง, การออกแบบตัวละคร, อัตลักษณ์แบรนด์ และการตลาดสำหรับงานออกแบบ 2. ให้นิสิต ฝึกปฏิบัติการพื้นฐานศิลปะ เพื่อให้เกิดความซาบซึ้ง นำทักษะ ไปประยุกต์ใช้สร้างผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกในรูปแบบที่หลากหลาย 3. เน้นการจัดการเรียนการสอนปฏิบัติงาน สร้างสรรค์ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก, การวาดภาพประกอบดิจิทัล, การออกแบบตัวละคร, การอัตลักษณ์แบรนด์, สื่อสิ่งพิมพ์, การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 4. ฝึกฝนให้นิสิต ใช้เครื่องมือ เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก รวมทั้งการผสมผสานทักษะทางศิลปะร่วมกับเทคโนโลยี เพื่อสร้างสรรค์ ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก 5. ให้นิสิต ฝึกปฏิบัติ การทำงานเป็นกลุ่ม โดยกำหนดโจทย์ หรือกิจกรรม ที่มอบหมายลักษณะงาน การทำงานเป็นทีม 6. กระตุ้นให้นิสิต แสวงหาความรู้ ด้วยตัวเองเกี่ยวกับ การสร้างสรรค์ ผลงาน คอมพิวเตอร์กราฟิก ที่ทันสมัย ผ่านกรณีศึกษา จากสื่อต่างๆ 7. จัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้น การวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา อย่างมีกระบวนการคิดมีเหตุผล ใช้ ทฤษฎีมารองรับ ในการพัฒนาผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก 8. จัดกิจกรรม และหัวข้อการสอน ที่เชื่อมโยงกับชุมชนและองค์กร เพื่อศึกษา บริบทในชุมชนและองค์กร นำเอาปัญหา ที่ได้จากชุมชน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินผลจาก CLO ที่รองรับ PLO1 รายวิชา 229102, 229103, 229104, 229105, 229106, 229202, 229213, 229201 2. ประเมินผลจากผลงานการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกตามโจทย์ในรายวิชา 3. ประเมินจากการสอบทฤษฎีและปฏิบัติ จากการสอบกลางภาคและปลายภาค 4. ประเมินจาก การนำเสนอชิ้นงาน กับอาจารย์ ผู้สอนในรายวิชา 5. ประเมินจากชิ้นงานมัลติมีเดียสร้างสรรค์ไม่มีการเลียนแบบ 6. ประเมินผลจากความเหมาะสมในการเลือกใช้เครื่องมือในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก 7. ประเมินจากชิ้นงานที่เชื่อมโยงกับชุมชน และองค์กร กับการลงพื้นที่ ในการสร้างสรรค์ ชิ้นงาน 8. ประเมินจาก ผลงานกลุ่มรายวิชาโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

PLO	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผล
	<p>และองค์กร มาสร้างสรรค์ ผลงาน คอมพิวเตอร์กราฟฟิก ช่วยแก้ปัญหา ให้กับชุมชนและองค์กร</p> <p>9. กำหนดโจทย์ หรือกิจกรรม ที่ให้นิสิต ศึกษาหาความรู้ เพิ่มเติมด้วยตัวเอง ตามความสนใจ เพื่อนำมา พัฒนา ผลงาน คอมพิวเตอร์กราฟฟิก</p>	
<p>PLO2 บัณฑิตสามารถสร้างสรรค์ผลงานมัลติมีเดียโดยใช้หลักการและเทคนิคที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานได้</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.จัดการเรียนการสอนที่นำไปสู่การสร้างผลการคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เช่น หัวข้อหลักการออกแบบ , ทฤษฎีการสร้างงานศิลปะ, จิตวิทยาการออกแบบ, ยูสเซอร์เอ็กซ์พีเรียนซ์ และอินเทอร์เน็ตเฟส, การสร้างตัวละคร, หลักการแอนิเมชันและภาพเคลื่อนไหว 2. ให้นิสิต ฝึกปฏิบัติการพื้นฐานศิลปะ เพื่อให้เกิดความซาบซึ้ง นำทักษะ ไปประยุกต์ใช้สร้างผลงานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 3. จัดการเรียนเน้นให้ผู้เรียนวางแผนกระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดียอย่างเป็นขั้นตอน 4.จัดการเรียนเน้นการปฏิบัติงานมัลติมีเดีย เช่น การถ่ายภาพนิ่ง, การวิดีโอ, การตัดต่อวิดีโอ, การสร้างงานโมชันกราฟฟิก, การสร้างตัวละคร 3 มิติ, การขึ้นรูป 3 มิติ, การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ, การออกแบบงานอีเว้นท์, การออกแบบและสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น, การผลิตภาพยนตร์และเทคนิคพิเศษเบื้องต้น 5. ให้นิสิต ฝึกปฏิบัติ การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานมัลติมีเดีย เช่น การใช้อุปกรณ์ กล้องถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว, การใช้อุปกรณ์ใหม่สตูดิโอ, การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน 6. เน้นกระบวนการสอน ที่ประยุกต์ใช้ ความรู้ทางทฤษฎี เชื่อมโยงกับการทักษะปฏิบัติงานและการใช้เทคโนโลยี เพื่อนำไปสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 7. กระตุ้นให้นิสิต แสวงหาความรู้ ด้วยตัวเอง เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ ผลงาน คอมพิวเตอร์ 	<ol style="list-style-type: none"> 1.ประเมินผลจาก CLO ที่รองรับ PLO2 รายวิชา 229105, 229211, 229221, 229222, 229223, 229224, 229311, 229312, 229321 2. ประเมินผลจากผลงานการออกแบบสื่อมัลติมีเดียตามโจทย์ในรายวิชา 3.ประเมินจากการสอบทฤษฎีและปฏิบัติ จากการสอบกลางภาคและปลายภาค 4. ประเมินจาก การนำเสนอ ชิ้นงาน กับอาจารย์ ผู้สอนในรายวิชา 5.ประเมินจากชิ้นงานมัลติมีเดียสร้างสรรค์ไม่มีการเลียนแบบ 6. ประเมินผลจากความเหมาะสมในการเลือกใช้เครื่องมือในการออกแบบคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 7. ประเมินจากชิ้นงานที่เชื่อมโยงกับชุมชน และองค์กร กับการลงพื้นที่ ในการสร้างสรรค์ ชิ้นงานคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียตรงตามความต้องการ 8. ประเมินจาก ผลงานกลุ่ม รายวิชาโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิกและมัลติมีเดีย

PLO	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผล
	<p>มัลติมีเดีย ที่ทันสมัย ผ่านกรณีศึกษา จากสื่อต่างๆ</p> <p>8. ให้นิสิต ฝึกปฏิบัติ การทำงานเป็นกลุ่ม โดยกำหนดโจทย์ หรือกิจกรรม ที่มอบหมาย ลักษณะงาน การทำงานเป็นทีม</p> <p>9. จัดการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นให้นิสิต เกิดรวบรวมปัญหา การวิเคราะห์แก้ไขปัญหา อย่างมีระบบและเหตุผล นำไปสู่ การ สร้างสรรค์งาน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย</p> <p>10. จัดกิจกรรม กำหนดโจทย์ ที่ให้นิสิต ลงพื้นที่ชุมชน กับภาครัฐ ภาคเอกชน เพื่อให้ได้รับโจทย์ และความต้องการ ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานทางด้านงาน มัลติมีเดียได้</p> <p>11. กำหนดโจทย์ หรือกิจกรรม ที่ให้นิสิต ศึกษาหาความรู้ เพิ่มเติมด้วยตัวเอง ตามความสนใจ เพื่อนำมา พัฒนา ผลงาน คอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย</p>	
<p>PLO3 บัณฑิตสามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ทางด้านกราฟิกและมัลติมีเดียในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมและมีคุณภาพ</p>	<p>1. สอนให้นิสิต เข้าใจพื้นฐานหลักการทำงานของซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ เข้าใจกระบวนการผลิตสื่อในอุตสาหกรรมด้าน ภาพยนตร์ แอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ งานด้านโฆษณา แอปพลิเคชัน เกม ตลอดจนการพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และอัตลักษณ์แบรนด์</p> <p>2. ทบทวนเนื้อหาความรู้ทางหลักการและทฤษฎี มุ่งเน้นให้นิสิตเกิดการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการสร้างงานศิลปะและการออกแบบ เพื่อนำมาผลิตผลงานสื่อสร้างสรรค์โดยใช้ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์</p> <p>3. จัดการเรียนการสอนที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานด้านคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่เหมาะสมและมีคุณภาพ เช่น การวาดภาพประกอบดิจิทัล 2 มิติ การถ่ายภาพและวิดีโอ การพัฒนาสื่อโลกเสมือน ยูสเซอร์เอ็กซ์พีเรียนซ์และอินเทอร์เน็ตเฟส แอนิเมชัน 2 มิติ/ 3 มิติ ตลอดจนการผลิตสื่อปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ</p> <p>4. ส่งเสริมให้นิสิต ทบทวน/แสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองนอกเวลาเรียน เกี่ยวกับการสร้างสรรค์</p>	<p>1. ประเมินผลจาก CLO ที่รองรับ PLO3 รายวิชา 229211, 229212, 229221, 229222, 229223, 229224, 229316, 229321, 229327, 229328, 229329</p> <p>2. นิสิตสามารถใช้ทักษะและแนวคิดทฤษฎี ความรู้ด้านการสร้างงานศิลปะและการออกแบบ มาผลิตผลงานสื่อสร้างสรรค์โดยใช้ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์</p> <p>3. การประเมินที่สร้างสรรค์จากคุณภาพของผลงานสื่อสร้างสรรค์จากเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในรายวิชา ความครบถ้วนสมบูรณ์ตามที่มอบหมาย</p> <p>4. ประเมินทักษะ ความสามารถในการใช้ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ จากผลงานสร้างสรรค์ที่มีความหลากหลาย ทันสมัยตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย</p>

PLO	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผล
	ผลงานคอมพิวเตอร์ด้วยซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ มัลติมีเดียที่เหมาะสม	5. ผลงานของนิสิตที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ มีเทคนิคที่น่าสนใจ มีความแตกต่าง นอกเหนือจากที่เรียนในชั้นเรียน จากการที่นิสิตไปหาความรู้เพิ่มเติม
PLO4 บัณฑิตสามารถนำเสนอผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือสื่อมัลติมีเดีย ที่มีความสอดคล้องกับภูมิปัญญา ประวัติศาสตร์ หรืออัตลักษณ์ของชุมชน หรือผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์	<p>1. จัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับเทคนิคการใช้ภาษา การสื่อสาร บุคลิกภาพ การนำเสนอ ผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือสื่อมัลติมีเดีย การพูดต่อหน้าสาธารณะ สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาในรายวิชา 229101, 229202, 229313, 229315, 229317, 229401</p> <p>2. จัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นิสิตสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับภูมิปัญญา ประวัติศาสตร์ หรืออัตลักษณ์ของชุมชนหรือผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล</p> <p>3. กำหนดให้นิสิตฝึกใช้ทักษะการสื่อสารในที่สาธารณะ โดยเน้นทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งประกอบไปด้วย การพูด การฟัง และการนำเสนอ ในชั้นเรียน</p> <p>4. จัดกิจกรรมเพื่อให้นิสิตลงพื้นที่ในชุมชน หรือองค์กร หน่วยงาน เพื่อการเก็บข้อมูลและสัมภาษณ์ และให้นิสิตได้ร่วมกันทำงานกับบุคคลภายนอก</p>	<p>1. ประเมินผลจาก CLO ที่รองรับ PLO4 รายวิชา 229101, 229202, 229313, 229315, 229317, 229401</p> <p>2. ประเมินจากบุคลิกภาพ การใช้ภาษาพูด เทคนิคการนำเสนอที่เหมาะสม</p> <p>3. ประเมินจากชิ้นงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่ใช้ในการนำเสนอ จากเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในรายวิชา</p> <p>4. พิจารณาจากผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับภูมิปัญญา ประวัติศาสตร์ หรืออัตลักษณ์ของชุมชนหรือผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล</p> <p>5. ประเมินจากผลงานในกลุ่มรายวิชา วิศวกรรมด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย</p>
PLO5 บัณฑิตสามารถอธิบายแนวทางในการทำธุรกิจ แนวทางในการสร้างรายได้และอาชีพในอุตสาหกรรมด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย และแนวทางในการพัฒนาตนเองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องได้	<p>1. สอนบรรยายเนื้อหาทางด้านการทำธุรกิจ แนวทางในการสร้างรายได้และอาชีพในอุตสาหกรรมด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>2. ส่งเสริมให้ผู้เรียน สืบค้น รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองและสังคม เพื่อใช้ในการคิดวางแผน แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>1. ประเมินผลจาก CLO ที่รองรับ PLO5 รายวิชา 229202, 229313, 229317, 229318, 229325, 229326</p> <p>2. ประเมินจากคำอธิบายของผู้เรียน และนำเสนอแผนงานเพื่อการทำธุรกิจและแนวทางในการสร้างรายได้ เพื่ออาชีพในอุตสาหกรรมด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>3. ประเมินจากการสะท้อนคิด การอภิปราย และการนำเสนอแนวคิด</p>

PLO	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผล
	<p>3. นำเสนอและยกตัวอย่างกรณีศึกษาด้านการดำเนินธุรกิจในยุคอุตสาหกรรมด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>4. ให้ผู้เรียนฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างโอกาสเพื่อการทำธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ</p> <p>5. การสอนและบรรยายเพื่อทักษะที่เป็นประโยชน์ในอนาคต โดยการเรียนรู้เท่าทันและการนำเอาเทคโนโลยีมาประยุกต์สำหรับการดำเนินชีวิต</p> <p>6. จัดกิจกรรม หรือสถานการณ์จำลองการเป็นผู้ประกอบการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>7. ส่งเสริมให้นักศึกษาค้นหาความรู้นอกห้องเรียนในประเด็นทางด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย</p>	<p>4. ประเมินจากผลการทดลองในการทำธุรกิจของผู้เรียนและแนวทางในการสร้างรายได้</p> <p>5. ประเมินจากคุณภาพของผลงานในรายวิชาที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและองค์ความรู้มาพัฒนาตนเอง</p>
<p>PLO6 บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปฏิบัติตามจรรยาบรรณรวมทั้งกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือสื่อมัลติมีเดียได้</p>	<p>1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนบูรณาการความรู้ของหมวดรายวิชาศึกษาทั่วไปและวิชาชีพสร้างสรรค์แนวคิด ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อให้ผู้เรียนเสนอวิธีการใหม่ๆ ในรูปแบบของโครงการที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพของตน (Project Based Education) ในการแก้ไขปัญหา สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ตลอดจนสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ผู้ใช้ประโยชน์ได้ โดยเฉพาะเป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคม และวิชาชีพ (Social Innovation) ผ่านกระบวนการทำงานเป็นทีม</p> <p>2. ฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม โดยการกำหนดกิจกรรมหรือมอบหมายงานเป็นกลุ่ม</p> <p>3. สร้างกิจกรรมเพื่อการส่งเสริมจิตสาธารณะและจิตอาสา จากการลงพื้นที่ในชุมชนและหน่วยงานที่สามารถนำเนื้อหาไปบูรณาการกับการเรียนการสอน การบริการวิชาการ รวมถึงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น</p> <p>4. การจัดการเรียนการสอน ที่ให้ผู้เรียนบูรณาการความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียควบคู่กับองค์ความรู้ศาสตร์อื่น ๆ</p>	<p>1. ประเมินผลจาก CLO ที่รองรับ PLO6 รายวิชา 229291, 229391, 229392, 229491, 229492, 229493, 229494</p> <p>2. ประเมินทักษะเกี่ยวกับการวิเคราะห์ ออกแบบพัฒนา และสร้างสรรค์ผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ที่ตอบสนองความต้องการของตลาดและองค์กร จากงานที่ได้รับ มอบหมาย และการลงพื้นที่ ศึกษา จาก ชุมชน หน่วยงาน และองค์กร</p> <p>3. ประเมินจากการพัฒนาของงาน พฤติกรรมการทำงาน การพูดคุยในขั้นตอนการตรวจความคืบหน้าของงานกับอาจารย์ที่ปรึกษา</p> <p>4. ประเมินจากผลการประเมินตนเอง และผลการประเมินจากสมาชิกในกลุ่มที่ทำงานร่วมกัน</p> <p>5. ประเมินจากผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่</p>

PLO	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนา การเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผล
	<p>เพื่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน และสังคมเพื่อการต่อยอด</p> <p>5. สอดแทรกเนื้อหาการสอนในประเด็นด้านจรรยาบรรณ วิชาชีพและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>สร้างสรรค์และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมและชุมชนได้</p> <p>6. ประเมินจากสร้างสรรค์ผลงานที่ถูกต้องตามจรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>7. ประเมินจากผลประเมินการฝึกงานหรือผู้ใช้บัณฑิต</p>

2. ตารางแสดงความเชื่อมโยงระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLO) กับรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิต มหาวิทยาลัยพะเยา

รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้มหาวิทยาลัย	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6
1. ด้านความรู้						
(1) แสดงออกถึงการมีความรู้ที่เชิงสาระ หลักการ กระบวนการ และความรู้ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต			/			/
(2) แสดงออกถึงความรู้ที่เชิงสาระ หลักการ กระบวนการ และความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอด เพื่อการพัฒนางานและพัฒนาชุมชนสังคม	/	/		/		
2. ด้านทักษะ						
(1) มีทักษะการปฏิบัติงานตามมาตรฐานวิชาชีพ					/	/
(2) มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ติดตามความก้าวหน้าในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปปฏิบัติ และปรับปรุงพัฒนางานเพื่อการประกอบอาชีพ และพัฒนาชุมชนสังคม				/	/	/
(3) ทักษะด้านดิจิทัล และทักษะอื่น เช่น ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์อย่างมีวิจารณญาณ การแสดงผล เหตุผล ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การเรียนรู้ การทำงานเป็นทีม ความเป็นผู้ประกอบการ การแก้ไขปัญหา การทำงานที่หลากหลาย	/	/	/		/	
3. ด้านจริยธรรม						
แสดงถึงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรมและจรรยาบรรณ ซื่อสัตย์ มีวินัย ไม่กระทำความผิดกฎ กติกาของสังคมและกฎหมาย และคำนึงถึงประโยชน์ของชุมชนสังคม				/		/
4. ด้านลักษณะส่วนบุคคล						
(1) แสดงออกถึงลักษณะบุคคลทั่วไปและตามอัตลักษณ์บัณฑิตมหาวิทยาลัยพะเยา ได้แก่ บุคลิกภาพ สุขภาพ และสุนทรียภาพ	/			/		
(2) แสดงออกถึงลักษณะบุคคลตามลักษณะวิชาชีพหรือศาสตร์ของหลักสูตร	/	/	/			/

3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง/สมรรถนะรายชั้นปี (Year Learning Outcomes; YLOs)

ชั้นปีที่ 1 YLO1.

- 1.1 ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบ แนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียได้อย่างถูกต้อง
- 1.2 ผู้เรียนเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือ และซอฟต์แวร์ทางด้านงานออกแบบกราฟิกได้อย่างถูกต้อง
- 1.3 ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานศิลปะขั้นพื้นฐานสำหรับงานกราฟิกและมัลติมีเดียได้
- 1.4 ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ชั้นปีที่ 2 YLO2.

- 2.1 ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ โดยใช้ทักษะการถ่ายภาพ การตัดต่อวิดีโอ โหมดชั้นกราฟิก การสร้างโครงเรื่อง
- 2.2 ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยใช้โปรแกรมที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันได้
- 2.3 ผู้เรียนสามารถขึ้นรูปทรงและสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมด้าน 3 มิติ ได้อย่างสร้างสรรค์
- 2.4 ผู้เรียนสามารถออกแบบตัวอักษรที่นำไปใช้กับงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียได้
- 2.5 ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างงานอัตลักษณ์แบรนด์เพื่อการตลาดโดยใช้ภาษาเชิงวิชาการและวิชาชีพ
- 2.6 ผู้เรียนสามารถเลือกประเด็นศึกษาที่สนใจ เพื่อกำหนดเป็นหัวข้อโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
- 2.7 ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น วางแผนและดำเนินโครงการทางด้านสุขภาพสิ่งแวดล้อมและชุมชน

ชั้นปีที่ 3 YLO3.

- 3.1 ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวทางในการประกอบธุรกิจเชิงสร้างสรรค์และสามารถตอบสนองความต้องการของตลาด
- 3.2 ผู้เรียนสามารถพัฒนาโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย โดยใช้กระบวนการทางด้านระเบียบวิธีวิจัยได้อย่างถูกต้อง
- 3.3 ผู้เรียนสามารถผลิตผลงานอินเตอร์แอคทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์โดยอาศัยความรู้ด้านยูสเซอร์เอ็กซ์พีเรียนซ์และอินเตอร์เฟซ

ชั้นปีที่ 4 YLO4.

- 4.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบและนำเสนอผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ที่สอดคล้องกับภูมิปัญญา ประวัติศาสตร์ หรืออัตลักษณ์ของชุมชน หรือผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์
- 4.2 ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในสถานประกอบการ โดยปฏิบัติตามจรรยาบรรณรวมทั้งกฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือสื่อมัลติมีเดีย

4. ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี (YLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

YLO	PLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
ชั้นปีที่ 1 YLO1							
1.1 ผู้เรียนอธิบายหลักการออกแบบ แนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียได้อย่างถูกต้อง		/	/				
1.2 ผู้เรียนเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือ และซอฟต์แวร์ทางด้านงานออกแบบกราฟิกได้อย่างถูกต้อง				/			
1.3 ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานศิลปะขั้นพื้นฐานสำหรับงานกราฟิกและมัลติมีเดียได้		/	/	/			
1.4 ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ					/		
ชั้นปีที่ 2 YLO2							
2.1 เรียนสามารถปฏิบัติงานผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ โดยใช้ทักษะการถ่ายภาพ การตัดต่อวิดีโอ โมชันกราฟิก การสร้างโครงเรื่อง			/	/			
2.2 ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยใช้โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันได้			/	/			
2.3 ผู้เรียนสามารถขึ้นรูปทรงและสร้างชิ้นงานโดยใช้โปรแกรมด้าน 3 มิติ ได้อย่างสร้างสรรค์			/	/			
2.4 ผู้เรียนสามารถออกแบบตัวอักษรที่นำไปใช้กับงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียได้	/		/				
2.5 ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างงานอัตลักษณ์แบรนด์เพื่อการตลาดโดยใช้ภาษาเชิงวิชาการและวิชาชีพ					/	/	
2.6 ผู้เรียนสามารถเลือกประเด็นศึกษาที่สนใจ เพื่อกำหนดเป็นหัวข้อโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย	/	/					/
2.7 ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น วางแผนและดำเนินโครงการทางด้านสุขภาพสิ่งแวดล้อมและชุมชน					/		/
ชั้นปีที่ 3 YLO3							
3.1 ผู้เรียนสามารถอธิบายแนวทางในการประกอบธุรกิจเชิงสร้างสรรค์และสามารถตอบสนองความต้องการของตลาด					/	/	
3.2 ผู้เรียนสามารถพัฒนาโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย โดยใช้กระบวนการทางด้านระเบียบวิธีวิจัยได้อย่างถูกต้อง	/	/	/	/	/	/	/
3.3 ผู้เรียนสามารถผลิตผลงานอินเตอร์แอคทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์โดยอาศัยความรู้ด้านยูสเซอร์เอ็กซ์พีเรียนซ์และอินเตอร์เฟซ	/	/	/				
ชั้นปีที่ 4 YLO4							
4.1 ผู้เรียนสามารถออกแบบและนำเสนอผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ที่สอดคล้องกับภูมิปัญญา ประวัติศาสตร์ หรืออัตลักษณ์ของชุมชน หรือผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์	/	/	/	/	/	/	/
4.2 ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในสถานประกอบการ โดยปฏิบัติตามจรรยาบรรณรวมทั้งกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือสื่อมัลติมีเดีย					/		/

5.แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตร (PLO) สู่กระบวนรายวิชา (Curriculum Mapping)

กลุ่มวิชา/รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป							
กลุ่มภาษา							
001101	ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน				●		●
001102	ภาษาไทยเชิงวิชาการ				●		●
001103	ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน				●		●
001104	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร				●		●
001205	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการและวิชาชีพ				●		●
กลุ่มเทคโนโลยีและการสื่อสารยุคดิจิทัล							
002101	การใช้เทคโนโลยีเพื่อชีวิตยุคดิจิทัล			●		●	
002102	ความฉลาดทางดิจิทัล			●		●	
กลุ่มทักษะชีวิต							
003101	สุนทรียศาสตร์ในการจัดการชีวิต						●
003102	การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต					●	●
003203	เรียนรู้ร่วมกันสรรค์สร้างสังคม					●	●
003204	การจัดการสุขภาพ สิ่งแวดล้อม และชุมชน				●		●
003305	กระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่การเป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล					●	●
003306	บูรณาการความรู้สู่นวัตกรรมทางวิชาชีพ					●	●
หมวดวิชาเฉพาะ							
กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ							
229101	ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย	●	●		●		
229102	พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย	●	●		●		
229103	หลักการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย	●	●		●		
229104	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก	●	●		●		●
229105	จิตวิทยาสำหรับศิลปะและการออกแบบ	●	●				●
229106	การวาดภาพประกอบดิจิทัล	●	●	●			●

กลุ่มวิชา/รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6
229201	การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร	●	●	●	●		●
229202	อัตลักษณ์แบรนด์และการตลาดสำหรับงานออกแบบ	●		●	●	●	●
229401	ผลงานและการนำเสนอ			●	●		
กลุ่มวิชาเอกบังคับ							
229211	การถ่ายภาพและวิดีโอ	●	●	●	●		●
229212	การออกแบบอักษร	●		●	●		●
229213	ดิจิทัลอาร์ต	●	●	●	●		●
229311	ยูสเซอร์เอ็กซ์พีเรียนซ์และอินเทอร์เฟซ	●	●	●	●		●
229312	การออกแบบงานอีเว้นท์	●	●	●	●		●
229313	ผู้ประกอบการด้านงานกราฟิกและมัลติมีเดีย				●	●	●
229221	การขึ้นรูป 3 มิติ	●	●	●	●		
229222	การสร้างตัวละคร 3 มิติ		●	●	●		
229223	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ		●	●			
229224	โมชันกราฟิกและการตัดต่อ		●	●			●
229321	การสร้างสรรค์อินเตอร์แอกทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์		●	●	●		●
229291	สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย						●
229391	ระเบียบวิธีวิจัย	●	●	●	●	●	●
229392	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 1	●	●	●	●	●	●
229491	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 2	●	●	●	●	●	●
วิชาเอกเลือก กลุ่มออกแบบกราฟิก							
229315	การออกแบบเพื่อมวลชนและสิ่งแวดล้อม	●		●	●		●
229316	คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์	●		●			●
229317	การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์	●		●	●	●	
229318	หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย	●	●	●	●	●	●
วิชาเอกเลือก กลุ่มมัลติมีเดีย							
229325	นวัตกรรมสื่อกราฟิกและมัลติมีเดีย	●	●	●	●	●	
229326	จักรวาลโลกเสมือน	●	●	●	●	●	

กลุ่มวิชา/รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6
229327	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ		●	●			
229328	การผลิตภาพยนตร์และเทคนิคพิเศษเบื้องต้น		●	●			●
229329	การออกแบบและสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น		●	●	●		●
กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม							
229493	ฝึกงาน	●	●	●	●	●	●
229494	สหกิจศึกษา	●	●	●	●	●	●

6. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนิสิต
<p>1. ด้านบุคลิกภาพ</p> <p>1.1 บุคลิกภาพที่ดี กล้าแสดงออก สามารถทำงานภาคทฤษฎีและปฏิบัติได้เป็นอย่างดี</p> <p>1.2 มีความสามารถในการเป็นผู้นำและผู้ตามได้ โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์</p> <p>1.3 มีความสามารถในการใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร ตามทันเทคโนโลยี และใช้อย่างเหมาะสม</p>	<p>1.1 ส่งเสริมให้นิสิตแต่งกายให้ถูกต้องตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย และจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ โดยจะต้องทำให้นิสิตมีความเข้าใจจากทฤษฎีไปสู่การนำไปใช้ในภาคปฏิบัติได้จริง</p> <p>1.2 จัดให้มีรายวิชาที่นิสิตต้องทำงานร่วมกันเป็นทีมและนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน</p> <p>1.3 ในการเรียนการสอนต้องสอดแทรกภาษาต่างประเทศในเนื้อหา และจัดให้มีการสื่อสารความคิดผ่านทางกรพูด และการทำรายงาน เพื่อฝึกฝนการใช้ภาษา อีกทั้งยังต้องนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน</p>
<p>2. ด้านคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ</p> <p>2.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกที่ดี รับผิดชอบต่อหน้าที่และสังคม มีความเสียสละอ่อนน้อมถ่อมตน และเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติ</p> <p>2.2 มีความคิดบวก สามารถปรับตัว และใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปกติ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทักษะในการจัดการชีวิต</p>	<p>2.1 ส่งเสริม และสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพทั้งในห้องเรียน (การเรียนการสอน) และนอกห้องเรียน (อาจารย์ที่ปรึกษา และการจัดโครงการ) รวมถึงการปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีในกับนิสิต</p> <p>2.2 ส่งเสริม และสอดแทรกหลักการใช้ชีวิตทั้งภายใน (การเรียนการสอน) และภายนอกชั้นเรียน (อาจารย์ที่ปรึกษา และการจัดโครงการ) สำหรับการเรียนในรายวิชา มอบหมายงานให้นิสิตทำเป็นกลุ่ม อีกทั้งต้องมีรายวิชาที่สนับสนุนให้นิสิตได้ไปหาประสบการณ์จากหน่วยงานภายนอก เช่น วิชา การฝึกงาน</p>
<p>3. ด้านภาวะผู้นำ</p> <p>3.1 คิดเป็น ทำเป็น และเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสม</p> <p>3.2 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักแสวงหาความรู้ และพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองให้ทันยุคทันสมัย</p>	<p>3.1 ทูกรายวิชาต้องมีโจทย์ปัญหา แบบฝึกหัดหรือโครงการงานให้นิสิตได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ ฝึกแก้ปัญหา แทนการท่องจำ โดยผ่านการดูแลจากอาจารย์ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ</p> <p>3.2 ต้องมีการมอบหมายงานให้นิสิตได้สืบค้นข้อมูล รวบรวมความรู้ที่นอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียนและเผยแพร่ความรู้ที่ได้ระหว่างนิสิต</p>

<p>3.3 มีความสามารถในการสื่อสาร และนำเสนอความคิดของตนเองให้กับผู้อื่นได้เข้าใจ ตามรูปแบบที่เหมาะสม</p>	<p>ด้วยกัน หรือให้กับผู้สนใจภายนอก ตลอดจนการให้โจทย์ปัญหาเพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ความคิดอย่างอิสระในการออกแบบ และแก้ไขปัญหา โดยผ่านการควบคุมและแนะนำของอาจารย์ผู้สอน</p> <p>3.3 มีระบบเพื่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และนำเสนอผลงานของนิสิต เพื่อส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความรู้</p>
<p>4. ด้านความรู้</p> <p>4.1 มีความรู้พื้นฐานที่ดีในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎี และปฏิบัติ มีความเข้าใจในความรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>4.2 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยง และบูรณาการความรู้ เพื่อใช้ในการเรียนรู้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น</p>	<p>4.1 รายวิชาบังคับของหลักสูตรต้องสร้างพื้นฐานของศาสตร์และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีปฏิบัติการ แบบฝึกหัด โครงงาน และกรณีศึกษาให้นักศึกษาเข้าใจการประยุกต์องค์ความรู้กับปัญหาจริง</p> <p>4.2 ในการเรียนการสอนต้องฝึกให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้ ผ่านการตอบคำถามหรืองานที่มอบหมายและต้องมีวิชาที่บูรณาการองค์ความรู้ที่ได้ศึกษามา เช่นวิชาโครงงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย</p>

คำอธิบายรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้มหาวิทยาลัย

1 ด้านความรู้

นิสิตต้องมีความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษาในสาขาคอมพิวเตอร์ แสดงออกถึงการมีความรู้ที่เชิงสาระ หลักการ กระบวนการ และความรู้ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

- (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
- (2) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา และพัฒนาการด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- (3) มีความรู้ในทางศิลปะที่สำคัญกับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
- (4) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

2 ด้านทักษะ

นิสิตต้องสามารถพัฒนาตนเองและประกอบวิชาชีพได้โดยพึ่งตนเองได้เมื่อจบการศึกษาแล้ว ในขณะที่สอนนิสิต อาจารย์ต้องเน้นให้นิสิตคิดหาเหตุผล เข้าใจที่มาและสาเหตุของปัญหา วิธีการแก้ปัญหา รวมทั้งแนวคิดด้วยตนเอง ไม่สอนในลักษณะท่องจำ นิสิตต้องมีคุณสมบัติต่าง ๆ จากการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญาดังนี้

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

3 ด้านจริยธรรม

นิสิตต้องมีคุณธรรม จริยธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างราบรื่นและเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ นอกจากนี้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงของประเทศ ความปลอดภัยในชีวิต ความสำเร็จทางธุรกิจ ผู้พัฒนาและ/หรือผู้ประยุกต์โปรแกรมจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้นเช่นเดียวกับการประกอบอาชีพในสาขาอื่น ๆ อาจารย์ที่สอนในแต่ละวิชาต้องพยายามสอดแทรกเรื่องที่เกี่ยวกับสิ่งต่อไปนี้ เพื่อให้นิสิตสามารถพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกับวิทยาการต่าง ๆ ที่ศึกษา รวมทั้งอาจารย์ต้องมีคุณสมบัติด้านคุณธรรม จริยธรรมอย่างน้อยตามที่ระบุไว้

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

4. ด้านลักษณะส่วนบุคคล

นิสิตต้องแสดงออกถึงลักษณะบุคคลทั่วไปและตามอัตลักษณ์บัณฑิตมหาวิทยาลัยพะเยา ได้แก่ บุคลิกภาพ สุขภาพ และสุนทรียภาพ ในการใช้ความรู้และประสบการณ์เพื่อผลิตและสร้างสรรค์เพื่อการแก้ปัญหาโดยสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับศาสตร์อื่นๆรอบด้านโดยนิสิตในสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก และมัลติมีเดียต้องมีคุณลักษณะในการเข้าใจถึงการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีให้เหมาะสมกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมในยุคสมัยนั้นๆและปรับปรุงทักษะเพื่อการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิต

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนิสิตยังไม่สำเร็จการศึกษา

กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนิสิตให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาซึ่งต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกต้องสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับรายวิชา ควรจัดให้นิสิตสามารถประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา โดยมีคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน โดยผู้ประเมินภายนอกสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันการศึกษา ดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนิสิตสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีมาตรฐานของการทวนสอบผลการเรียนรู้ของนิสิต โดยเน้นการทำวิจัยอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ในการประกอบอาชีพของบัณฑิต และนำผลวิจัยที่ได้มาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงานโดยองค์กรในระดับสากล ซึ่งตัวอย่างการวิจัยอาจดำเนินการไปในทิศทางต่อไปนี้

2.2.1 การสำรวจภาวะการได้งานทำของบัณฑิต โดยประเมินจากบัณฑิตที่จบการศึกษาในแต่ละปี ซึ่งประกอบไปด้วยระยะเวลาในการหางานทำ ความคิดเห็นต่อความรู้ที่ได้รับจากการศึกษา ความสามารถ และความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบกิจการอาชีพ

2.2.2 การสัมภาษณ์หรือการตอบแบบสอบถามของผู้ประกอบการ เพื่อใช้ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบัณฑิตและการเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ ในช่วงระยะเวลาที่เหมาะสมเช่น การประเมินในทุกปี หรือ 2 ปีต่อครั้ง เป็นต้น

2.2.3 การประเมินตำแหน่ง และ/หรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต

2.2.4 การประเมินจากสถานศึกษาอื่น ๆ โดยการตอบแบบสอบถามหรือสัมภาษณ์ถึงระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และคุณสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตที่จะจบการศึกษา และเข้าศึกษาในระดับที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้น ๆ

2.2.5 การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่ศึกษา รวมทั้งสาขาอื่น ๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น

2.2.6 ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหรืออาจารย์พิเศษ ที่ทำการประเมินหลักสูตรต่อความพร้อมของนิสิตในการเรียน และคุณสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทวนสอบการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนิสิต

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

1. เรียนรายวิชาต่าง ๆ ครบตามหลักสูตรและเงื่อนไขของสาขาวิชานั้น และไม่มีรายวิชาใดได้รับอักษร I หรืออักษร P
2. หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 6 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน 14 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา
3. มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 2.00
4. สอบผ่านความรู้ภาษาอังกฤษตามประกาศของมหาวิทยาลัย
5. ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะอื่นใดกับมหาวิทยาลัย และเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยาว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1.1 กำหนดให้อาจารย์ใหม่ทุกคนจะต้องเข้าปฐมนิเทศของมหาวิทยาลัย

1.2 ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชาที่ไม่ใช่วิจัยในแนวคอมพิวเตอร์ศึกษาเป็นอันดับแรก

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชา ที่ไม่ใช่วิจัยในแนวคอมพิวเตอร์ศึกษาเป็นอันดับแรก การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์และจัดกิจกรรมเพิ่มพูนทักษะการประเมินผลให้ทันสมัย

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

2.2.1 คณะมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรมโดยมีการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เพื่อบริการองค์กรภายในชุมชน

2.2.2 มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการสายตรงในสาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

2.2.3 ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นหลัก เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพเป็นรอง

2.2.4 จัดให้อาจารย์ทุกคนเข้าร่วมกลุ่มวิจัยต่าง ๆ และกิจกรรมบริการวิชาการต่าง ๆ ของคณะ

2.2.5 ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการพัฒนาด้านวิชาการแบบเป็นรูปธรรม เช่น การมีงบประมาณสนับสนุนผลิตผลงานวิชาการ งบประมาณด้านวิจัย งบประมาณการศึกษาดูงานและการเผยแพร่ผลงาน

หมวดที่ 7 การบริหารคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

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

2. บัณฑิต

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จัดให้มีการจัดเก็บข้อมูลสำหรับหน่วยงานหรือองค์กรที่เป็นนายจ้างของบัณฑิต เพื่อเก็บข้อมูลความสามารถของบัณฑิต เพื่อนำข้อมูลมาเป็นส่วนหนึ่งในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานอย่างแท้จริง

3. นิสิต

กรณีที่นิสิตมีความสงสัยเกี่ยวกับการประเมินในรายวิชาใดสามารถที่จะยื่นคำร้องขอตุ๊กตาชคำตอบในการสอบ ตลอดจนดูคะแนนและวิธีการประเมินของอาจารย์ในแต่ละรายวิชาได้ ทั้งนี้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด

4. คณาจารย์

4.1 การรับอาจารย์ใหม่

มีระบบการสรรหาและคัดเลือกอาจารย์ใหม่ ตามระเบียบและหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย โดยอาจารย์ใหม่จะต้องมีวุฒิการศึกษาเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

4.1.1 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป ทางสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หรือ สาขาที่เกี่ยวข้อง หรือมีประสบการณ์การสอนทางสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หรือ สาขาที่เกี่ยวข้อง

4.1.2 มีคุณสมบัติอื่น ๆ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ตลอดจนมีความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายของหลักสูตร

4.1.3 มีความรู้ มีทักษะในการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลสัมฤทธิ์ของนิสิต และมีประสบการณ์ทำวิจัยหรือประสบการณ์ประกอบวิชาชีพในสาขาวิชาที่สอน

4.2 การมีส่วนร่วมของคณาจารย์ในการวางแผน การติดตาม และทบทวนหลักสูตร

มีระบบการวางแผน การติดตาม และทบทวนหลักสูตร โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและผู้สอน ประชุมร่วมกันในการออกแบบ วางแผนการจัดการเรียนการสอน การวัด และประเมินผล การรวบรวมข้อมูลเพื่อการปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนปรึกษาหารือแนวทางที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตร และได้บัณฑิตตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์

4.3 การแต่งตั้งคณาจารย์พิเศษ

พิจารณาจัดหาอาจารย์พิเศษที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน หรือมีวุฒิการศึกษาขั้นต่ำระดับปริญญาโทหรือตำแหน่งทางวิชาการในระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพื่อเรียนเชิญเป็นวิทยากรบรรยายพิเศษในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาที่เปิดสอน หรือเสนอต่อคณะกรรมการฯ ในการพิจารณาอนุมัติและดำเนินการเรียนเชิญเป็นอาจารย์พิเศษต่อไป

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

การเรียนการสอน มหาวิทยาลัยพะเยาจัดให้มีการประเมินการเรียนการสอนออนไลน์ โดยครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ การวางแผนการสอน วิธีการสอนและพฤติกรรมการสอนผลการสอนและสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้สอนและคณะฯ ได้รับทราบข้อมูลและนำไปปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนต่อไป

หลักสูตรมหาวิทยาลัยพะเยาจัดให้มีการรายงานผลการดำเนินการหลักสูตร ซึ่งจะรายงานข้อมูลการดำเนินการต่าง ๆ ของหลักสูตรในทุกปี โดยจะครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ เช่น อัตราการสำเร็จการศึกษา จำนวนและร้อยละของนิสิตที่สอบผ่านตามแผนการศึกษาของหลักสูตรในแต่ละปี ปัจจัย/สาเหตุที่มีผลกระทบต่อจำนวนนิสิตตามแผนการศึกษา การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งภายในภายนอกที่มีผลกระทบต่อหลักสูตร การวิเคราะห์รายวิชาที่มีผลการเรียนผิดปกติ การบริหารหลักสูตร การประเมินหลักสูตรจากผู้สำเร็จการศึกษา การประเมินจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมถึงแผนการดำเนินการใหม่สำหรับปีถัดไป ซึ่งจะควบคุมโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

การประเมินผู้เรียน กรณีที่นิสิตมีความสงสัยเกี่ยวกับการประเมินรายวิชาใด สามารถที่จะยื่นคำร้องขอดูกระดาษคำตอบในการสอบ ตลอดจนจุดคะแนนและวิธีการประเมินของอาจารย์ในแต่ละรายวิชาได้ ทั้งนี้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

การบริหารจัดการทรัพยากรการเรียนการสอนของหลักสูตร เป็นแบบรวมศูนย์โดยมหาวิทยาลัย/คณะเป็นผู้รับผิดชอบควบคุมและจัดหาให้มีเพียงพอต่อความต้องการในการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย

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

จำนวนทรัพยากรสารสนเทศที่มีให้บริการในมหาวิทยาลัยพะเยา ประกอบด้วยหนังสือจำนวน 62,839 เล่ม และสื่ออิเล็กทรอนิกส์จำนวน 6,844 รายการ โดยเมื่อรวมกับวิทยานิพนธ์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีจำนวนกว่า 100,000 รายการ ซึ่งเกินจำนวนที่กำหนดโดย ประกาศสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาเรื่อง มาตรฐานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2544 นิสิตสามารถค้นและจองหนังสือจากเว็บไซต์

ของศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษา ผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ได้ นอกจากนี้ยังมีฐานข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้บัณฑิตได้ค้นคว้างานวิจัยได้ อาทิเช่น ฐานข้อมูล CM(Association of Computing Machinery) Digital Library, IEEE/IET Electronic Library (ILE), Science Direct, Emerald และ Computers & Applied Sciences Complete เป็นต้น โดยบัณฑิตสามารถเข้าใช้ผ่านเว็บไซต์ของศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษาของมหาวิทยาลัยได้เช่นเดียวกัน

6.2 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

ในกรณีที่ต้องจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม เนื่องจากทรัพยากรมีไม่เพียงพอ หรือไม่ทันสมัย ดำเนินการดังนี้

1. คณะกรรมการบริหารหลักสูตรติดตามการใช้ทรัพยากรการเรียนการสอนของหลักสูตร สํารวจและวางแผนเพื่อจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม
2. มอบหมายให้อาจารย์ผู้สอนและผู้เรียนเป็นผู้เสนอรายชื่อสื่อและตำราที่ใช้ในการเรียนการสอนของรายวิชาต่อคณะกรรมการประจำคณะ
3. คณะกรรมการบริหารหลักสูตรเสนอแจ้งต่อคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อการวางแผนจัดสรรงบประมาณประจำปี จัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม
4. มีห้องสมุดย่อยของคณะเพื่อบริการหนังสือ ตำรา หรือวารสารเฉพาะทางให้อาจารย์และนิสิตได้ศึกษาค้นคว้า และใช้ประกอบการเรียนการสอน

6.3 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร

การประเมินความเพียงพอของทรัพยากรการเรียนการสอน ดำเนินการโดย คณะกรรมการบริหารหลักสูตรวางแผนการประเมินร่วมกับคณะกรรมการบริหารคณะ ผู้สอน ผู้ใช้ และบุคลากรที่รับผิดชอบทุกฝ่ายอย่างเป็นระบบ

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
1. อาจารย์ประจำหลักสูตร อย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมวางแผน เพื่อติดตาม และทบทวนการดำเนินการของหลักสูตร	√	√	√	√	√
2. มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ. 2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ หรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)	√	√	√	√	√
3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของ ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ. 3 และ มคอ. 4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาค การศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	√	√	√	√	√
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และ รายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ. 5 และ มคอ. 6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	√	√	√	√	√
5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ. 7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	√	√	√	√	√
6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตตามมาตรฐาน ผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ. 3 และ มคอ. 4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนใน แต่ละปีการศึกษา	√	√	√	√	√
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์ การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้ จากผล การประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ. 7 ปีที่แล้ว		√	√	√	√
8. อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือ คำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	√	√	√	√	√
9. อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	√	√	√	√	√
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการและ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	√	√	√	√	√
11. ระดับความพึงพอใจของนิสิตปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนน เต็ม 5.0				√	√

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0					√
รวมตัวบ่งชี้ (ข้อ) ในแต่ละปี	9	10	10	11	11
ตัวบ่งชี้บังคับ (ข้อที่)	1-5	1-5	1-5	1-5	1-5
ตัวบ่งชี้ต้องผ่านรวม (ข้อ)	9	9	9	9	9

8.แผนพัฒนาปรับปรุงหลักสูตร

แผนพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. พัฒนาอาจารย์ให้เพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ทางคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียและวิจัยภายในปี พ.ศ. 2570	<p>1. สนับสนุนอาจารย์ให้เข้าร่วมอบรมหรือสัมมนาวิชาการในระดับชาติและนานาชาติที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะพนักงานสายวิชาการตามประกาศมหาวิทยาลัยพะเยา</p> <p>2. สนับสนุนให้อาจารย์พัฒนาผลงานวิชาการและตีพิมพ์ผลงานในระดับชาติหรือนานาชาติ</p> <p>3. สนับสนุนให้อาจารย์อบรมและพัฒนาองค์ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียจากการเข้าร่วม เวิร์คช็อปและการเข้าร่วมการอบรมจากหน่วยงานและองค์กรต่างๆที่จัดขึ้น</p>	<p>1. รายงานผลการอบรมหรือสัมมนาวิชาการของอาจารย์ในหลักสูตร</p> <p>2. ผลงานวิชาการและการตีพิมพ์ผลงานในระดับชาติหรือนานาชาติ</p> <p>3. รายงานและการสรุปผลการเข้าร่วมการอบรม และการนำเอาความรู้ที่ได้มาใช้ร่วมกับรายวิชาที่ทำการเรียนการสอน</p>
2. ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและตลาดแรงงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียในปัจจุบันภายในปี พ.ศ. 2569	<p>1. ประเมินความต้องการและความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร</p> <p>2. ปรับปรุงหลักสูตรโดยใช้ข้อมูลความต้องการและข้อมูลป้อนกลับของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหรือตลาดแรงงานและเทคโนโลยียุคปัจจุบัน</p>	<p>1. ผลประเมินความต้องการและความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร</p> <p>2. ผลประเมินการปรับปรุงหลักสูตรจากประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร</p>

9. การประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตร

การประเมิน	วิธีการ/ความถี่ในการประเมิน	การนำเอาผลการประเมินไปใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตาม PLOs
1. การประเมินประสิทธิผล การสอนของอาจารย์	<p>1. คณะฯจัดทำโครงการประเมินการสอนของอาจารย์ทุกคน โดยนิสิตเป็นผู้ประเมิน และคณะฯ</p> <p>2. คณาจารย์ควรพิจารณาเข้าร่วมโครงการพัฒนาอาจารย์ที่คณะฯจัดทำเป็นประจำทุกปี</p> <p>ในแต่ละโครงการอาจารย์ควรประเมินความรู้ความสามารถของตนเองก่อน และหลังเข้ารับการอบรม</p>	<p>1. แจ้งผลการประเมินให้อาจารย์ทราบโดยวิธีลับ อาจารย์ทุกคนจัดทำแผนพัฒนาการสอนของตนเอง หลังทราบผลประเมินและเสนอต่อคณะกรรมการประจำคณะทราบ</p> <p>2. นำผลการวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งของอาจารย์และนิสิตเพื่อปรับกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสมกับนิสิต</p>
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	<p>1. แต่งตั้งคณะกรรมการประเมินหลักสูตรที่ประกอบด้วย นิสิตปัจจุบัน ศิษย์เก่า อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน ผู้ใช้บัณฑิต และ/หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่นๆ และผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ประเมิน</p> <p>2. คณะกรรมการประเมินหลักสูตรดำเนินการประเมินหลักสูตรทั้งระบบ โดยการประเมินเอกสารหลักสูตร กระบวนการใช้หลักสูตร สมรรถนะผลของหลักสูตร</p>	<p>1. นำผลการประเมินมาประกอบการพิจารณาปรับปรุงหลักสูตรต่อไป พร้อมทั้งรับฟังความคิดเห็นจากกรรมการประจำคณะ คณะกรรมการตรวจผลการประเมินตนเองด้านคุณภาพการศึกษา แลกกรรมการผู้วิพากษ์หลักสูตร ภายนอกสถาบัน</p>
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	<p>1. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กำหนดให้ใช้ระบบประกันคุณภาพการศึกษาภายใน ในการประเมินผลการดำเนินงาน ตามรายละเอียดหลักสูตร โดยยึดตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา และตัวบ่งชี้ที่กำหนดของหลักสูตร โดยผู้ที่ทำหน้าที่ประเมิน คือคณาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และคณะกรรมการประเมินคุณภาพหลักสูตร(AUN QA) ของมหาวิทยาลัย</p>	<p>1. นำข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการประเมินคุณภาพการศึกษาภายใน ระดับหลักสูตร มาวางแผนปรับปรุงการดำเนินงานของหลักสูตร และจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพหลักสูตร(Improvement Plan) เสนอคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</p>

การประเมิน	วิธีการ/ความถี่ในการประเมิน	การนำเอาผลการประเมินไปใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตาม PLOs
4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตร	<p>1. คณะกรรมการประเมินหลักสูตรสรุปผลการประเมินหลักสูตร และจัดทำเป็นรายงานเสนอต่อมหาวิทยาลัย</p> <p>2. จัดเตรียมงบประมาณเพื่อจัดทำโครงการปรับปรุงหลักสูตรและขออนุมัติดำเนินโครงการปรับปรุงหลักสูตร และดำเนินการจัดทำร่างหลักสูตรให้มีความทันสมัยและมีคุณภาพเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา</p>	<p>1. ปรับปรุง/พัฒนาหลักสูตรและแผนกลยุทธ์การสอนตามผลการประเมินหลักสูตรให้สอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัย และตอบสนองกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ</p>

ภาคผนวก ก
ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา
ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้การศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยพะเยามีมาตรฐานและมีคุณภาพ สอดคล้องกับประกาศ คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ประกาศ คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ในระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 21 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. 2553 ประกอบกับมติคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยพะเยา ในคราวประชุมครั้งที่ 96 (5/2566) เมื่อวันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2566 และมติสภามหาวิทยาลัยพะเยา ในคราวประชุมวาระพิเศษ ครั้งที่ 1/2566 เมื่อวันที่ 20 เมษายน พ.ศ. 2566 จึงออกข้อบังคับไว้ดังนี้

ข้อ 1 ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566”

ข้อ 2 ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่ปีการศึกษา 2566 เป็นต้นไป

ข้อ 3 ให้ยกเลิก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561 และให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ 4 ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยพะเยา

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยพะเยา

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา

“คณะ” หมายความว่า ส่วนงานวิชาการตามมาตรา 7 (3) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. 2553

“คณบดี” หมายความว่า หัวหน้าส่วนงานวิชาการตามมาตรา 7 (3) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. 2553

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า ผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการของนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยา

“นิสิต” หมายความว่า นิสิตมหาวิทยาลัยพะเยาระดับปริญญาตรี ที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา 2566 เป็นต้นไป

ข้อ 5 ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ กรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการบังคับใช้ หรือการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้อธิการบดีมีอำนาจในการตีความและวินิจฉัยชี้ขาด การตีความและการวินิจฉัยของอธิการบดีให้ถือเป็นที่สุด

ข้อ 6 หลักสูตร...

ข้อ 6 หลักสูตรปริญญาตรี แบ่งเป็น 2 แบบ ดังต่อไปนี้

(1) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ แบ่งเป็น 2 แบบ ได้แก่

(1.1) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยอาจมีการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เน้นความรู้และทักษะด้านวิชาการ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างสร้างสรรค์

(1.2) หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ ซึ่งเป็นหลักสูตรปริญญาตรี สำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถระดับสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว แต่ให้เสริมศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้วและสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ทำวิจัยทางวิชาการที่ลุ่มลึก หลักสูตรก้าวหน้าแบบวิชาการต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

(2) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ แบ่งเป็น 2 แบบ ได้แก่

(2.1) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เน้นความรู้ สมรรถนะและทักษะด้านวิชาการและวิชาชีพหรือมีสมรรถนะและทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขานั้น ๆ โดยผ่านการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

(2.2) หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นหลักสูตรสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ สมรรถนะทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการชั้นสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้วให้รองรับศักยภาพของผู้เรียนโดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และสนับสนุนทำวิจัยที่ลุ่มลึก หรือได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงในองค์กรหรือสถานประกอบการ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

ส่วนที่ 1

การรับเข้าศึกษา

ข้อ 7 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

(1) หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี 5 ปี และไม่น้อยกว่า 6 ปี) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

(2) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(3) หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทั้งทางวิชาการ และทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า โดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า 3.50 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และมีผลการเรียนในหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าไม่น้อยกว่า 3.50 ทุกภาคการศึกษา ในระหว่างการศึกษาในหลักสูตรแบบก้าวหน้า หากภาคการศึกษาใดภาคการศึกษาหนึ่ง มีผลการเรียนต่ำกว่า 3.50 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า จะถือว่าผู้เรียนขาดคุณสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบก้าวหน้า

(4) เป็นผู้ที่มีสุขภาพร่างกายไม่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

(5) ไม่เคยต้องโทษตามคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่ความผิดที่กระทำโดยประมาทหรือความผิดลหุโทษ

(6) ไม่เคยถูกคัดชื่อออก หรือถูกไล่ออกจากสถาบันการศึกษาใด ๆ เพราะความผิดทางความประพฤติ

ข้อ 8 การสอบ...

ข้อ 8 การสอบคัดเลือก หรือการคัดเลือกเข้าเป็นนิสิต

(1) มหาวิทยาลัยจะทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่าเข้าเป็นนิสิตเป็นคราว ๆ ไป ตามประกาศและรายละเอียดที่มหาวิทยาลัย หรือที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนด

(2) มหาวิทยาลัยอาจทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกผู้ที่ได้รับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า หรือผู้ที่ได้รับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าเข้าเป็นนิสิต เพื่อศึกษาขอรับปริญญาตรีสาขาวิชาหนึ่งสาขาวิชาใด ของมหาวิทยาลัยตามระเบียบ หรือตามเงื่อนไขของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวกับสาขาวิชานั้น ๆ

ข้อ 9 ประเภทของนิสิต

(1) นิสิตสามัญ หมายถึง นิสิตที่มีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อ 7 ซึ่งมหาวิทยาลัยรับเข้าศึกษา

(2) นิสิตสมทบ หมายถึง นิสิตหมดระยะเวลาการศึกษา ที่มหาวิทยาลัยอนุญาตให้เข้าศึกษา ต่อเป็นนิสิตสมทบเพื่อขอรับอนุปริญญา หรือปริญญาตรี

ข้อ 10 นิสิตเรียนข้ามสถาบัน มหาวิทยาลัยอาจพิจารณารับนิสิตของมหาวิทยาลัยอื่น หรือสถาบันการศึกษาในประเทศหรือต่างประเทศ โดยให้ลงทะเบียนเรียนรายวิชา หรือมาทำการศึกษาค้นคว้า เฉพาะเรื่องได้ตามความเหมาะสม เพื่อนำหน่วยกิตและผลการศึกษาไปเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาค้นคว้าของสถาบันที่ตนศึกษาอยู่ได้ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ 11 การรับโอนนิสิต หรือนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาอื่น

(1) มหาวิทยาลัยอาจรับโอนนิสิต หรือนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาอื่นซึ่งมหาวิทยาลัยรับรอง

(2) คุณสมบัติของผู้ขอโอนมาเป็นนิสิต

(2.1) มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ 7

(2.2) ได้ศึกษาในสถาบันการศึกษาอื่นที่มหาวิทยาลัยเห็นชอบ

(3) ผู้ประสงค์ที่จะขอโอนมาเป็นนิสิตมหาวิทยาลัย ต้องปฏิบัติดังนี้

(3.1) ยื่นคำร้องตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยส่งถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 30 วันก่อนวันลงทะเบียนของภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา หรือ

(3.2) ให้สถาบันการศึกษาเดิมจัดส่งหนังสือขอโอนย้าย ระเบียบผลการเรียนและรายละเอียด เนื้อหารายวิชาที่ได้เรียนไปแล้วมายังมหาวิทยาลัยโดยตรง

(4) มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาให้ความเห็นชอบรับโอน โดยผ่านการพิจารณาจากคณะ

(5) การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการเรียน

(5.1) มหาวิทยาลัยจะพิจารณาเทียบโอนรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เรียนมา โดยความเห็นชอบของคณะ หรือหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบ และต้องมีจำนวนหน่วยกิตที่ขอเทียบโอนไม่เกิน 3 ใน 4 ของหลักสูตรที่จะขอเทียบโอน ทั้งนี้ ต้องเป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(5.2) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่จะเทียบโอนเป็นหน่วยกิตสะสม จะต้องมีการเรียนการสอนครบคลุมรายวิชาของมหาวิทยาลัย และมีผลการเรียนเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับชั้น C

(5.3) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาใดที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนจากต่างสถาบัน จะไม่ถูกนำมาคำนวณหาค่าระดับชั้น

ข้อ 12 การขอเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง

(1) ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาจากมหาวิทยาลัย หรือจากสถาบันการศึกษาอื่น อาจขอเข้าศึกษาต่อเพื่อปริญญาตรีสาขาวิชาอื่นเป็นการเพิ่มเติมได้ แต่ต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ 7

(2) การแสดงความจำนงขอเข้าศึกษา ต้องปฏิบัติดังนี้

(2.1) ยื่นคำร้องตามพิมพ์มหาวิทยาลัยกำหนด โดยส่งถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 30 วัน ก่อนวันลงทะเบียนของภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา

(2.2) การรับเข้าศึกษา มหาวิทยาลัยอาจพิจารณารับเข้าศึกษาโดยผ่านความเห็นชอบของคณะ

(3) การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการเรียนให้นำข้อ 11 (5) มาบังคับใช้โดยอนุโลม

ข้อ 13 การเข้าศึกษาระดับปริญญาตรีต่อเนื่อง มหาวิทยาลัยอาจทำการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือกบุคคลที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ 7 หรือมีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ 14 การรายงานตัวเข้าศึกษา

(1) ผู้ที่ได้รับพิจารณาให้เข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย จะต้องรายงานตัวและเตรียมหลักฐานต่าง ๆ ตามพิมพ์มหาวิทยาลัยกำหนด เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตในวัน เวลา พิมพ์มหาวิทยาลัยกำหนด

(2) กรณีผู้ที่ได้รับพิจารณาให้เข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย ไม่รายงานตัวตามวัน เวลา พิมพ์มหาวิทยาลัยกำหนด ให้ถือว่าสละสิทธิ์การเข้าศึกษา เว้นแต่ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยเป็นราย ๆ ไป

(3) มหาวิทยาลัยจะกำหนดรหัสประจำตัวนิสิต

(4) คณะจะแต่งตั้ง อาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งมีหน้าที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนแนะแนว การศึกษาให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา ภายหลังขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตแล้ว

ข้อ 15 การย้ายสาขาวิชา

(1) การย้ายสาขาวิชาภายในคณะ ให้ปฏิบัติตามเงื่อนไขของคณะนั้น ๆ

(2) การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขต่อไปนี้

(2.1) นิสิตที่ประสงค์จะขอย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา สาขาวิชา และคณบดีคณะเดิม และได้เรียนตามแผนการศึกษาในคณะเดิมมาแล้ว ไม่น้อยกว่า 2 ภาคการศึกษาปกติ

(2.2) การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย โดยผ่านการพิจารณาของคณะที่นิสิตสังกัดและจะรับย้ายไปยังสังกัดนั้น

(2.3) การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนวันลงทะเบียนเรียน

(2.4) เมื่อนิสิตได้ย้ายสาขาวิชาแล้ว รายวิชาที่เคยเรียนมาอาจนำมาคำนวณหาค่าระดับชั้น สะสมเฉลี่ยในสาขาวิชาใหม่ได้

ส่วนที่ 2**การจัดการศึกษาและการลงทะเบียนเรียน**

ข้อ 16 ระบบการจัดการศึกษา ให้มหาวิทยาลัยมีระบบการจัดการศึกษา โดยให้คณะที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาใด ๆ ให้การศึกษาในสาขานั้นแก่นิสิตทั้งมหาวิทยาลัย สาขาวิชาหนึ่ง ๆ ที่จัดสอนในมหาวิทยาลัยประกอบด้วยหลายรายวิชา แบ่งออกเป็น 2 แบบ

(1) แบบ 2 ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา เป็นการจัดการศึกษาปกติซึ่งเป็นภาคการศึกษา บังคับ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ หรือเทียบเคียงได้ไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ มหาวิทยาลัย อาจเปิดภาคฤดูร้อนซึ่งเป็นภาคการศึกษาไม่บังคับ และใช้ระยะเวลาเรียนประมาณ 8 สัปดาห์ โดยจัดชั่วโมง เรียนของแต่ละรายวิชาให้มีจำนวนชั่วโมงต่อหน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในภาคการศึกษาปกติของระบบทวิภาค ทั้งนี้ กรณีที่หลักสูตรสาขาวิชาใดประกอบด้วยรายวิชาที่จำเป็นต้องเปิดสอนในภาคฤดูร้อนหรือฝึกงาน หรือฝึกภาคสนาม หรือกรณีศึกษาให้ถือเสมือนว่าภาคฤดูร้อนเป็นส่วนหนึ่งของภาคการศึกษาภาคบังคับด้วย

(2) แบบ 3 ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ใช้ระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ ต่อภาคการศึกษา ทั้งนี้ ต้องจัดการเรียนให้มีจำนวนชั่วโมงต่อหน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในภาคการศึกษาปกติ ของระบบทวิภาค

ข้อ 17 มหาวิทยาลัยใช้ระบบหน่วยกิตในการดำเนินการศึกษา จำนวนหน่วยกิตใช้แสดงถึงปริมาณ การศึกษาของแต่ละรายวิชา โดยการคิดหน่วยกิตตามระบบทวิภาค

(1) รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

(2) รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

(3) การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

(4) การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงการ หรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

(5) กิจกรรมการเรียนอื่นใดที่สร้างการเรียนรู้นอกเหนือจากรูปแบบที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่ง การนับระยะเวลาในการทำกิจกรรมนั้นต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต ให้เป็นไปตามที่ สภามหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ 18 มหาวิทยาลัยอาจกำหนดเงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน (Prerequisite) สำหรับการลงทะเบียน บางรายวิชาโดยนิสิตต้องมีผลการเรียนของรายวิชาที่ต้องผ่านก่อนในระดับชั้น D ขึ้นไป

ข้อ 19 รายวิชาหนึ่ง ๆ มีรหัสรายวิชาและชื่อรายวิชากำกับไว้ รหัสรายวิชาประกอบด้วย

- | | | |
|---------------------|---------|------------------------|
| (1) เลข 3 ตัวแรก | แสดงถึง | สาขาวิชา |
| (2) เลขในลำดับที่ 4 | แสดงถึง | ระดับชั้นปีของการศึกษา |
| (3) เลขในลำดับที่ 5 | แสดงถึง | ส่วนที่หมู่ในสาขาวิชา |
| (4) เลขในลำดับที่ 6 | แสดงถึง | อนุกรมของรายวิชา |

ข้อ 20 สภาพนิสิต

(1) นิสิตปกติ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป

(2) นิสิตรอพินิจ ได้แก่ นิสิตที่มีผลการเรียนและการสอบได้ค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00

ข้อ 21 การจำแนกสภาพนิสิต จะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติของการศึกษาในระบบ ทวิภาค แบบ 2 ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา หรือสิ้นภาคการศึกษาในระบบทวิภาค แบบ 3 ภาคการศึกษา ต่อปีการศึกษา กรณีนิสิตลงทะเบียนในภาคการศึกษาฤดูร้อนมหาวิทยาลัยจะจำแนกสภาพนิสิต เมื่อสิ้นภาคการศึกษาฤดูร้อนนั้นด้วย

ข้อ 22 หลักสูตรสาขาวิชา

(1) หลักสูตรระดับปริญญาตรีของแต่ละสาขาวิชา ประกอบด้วย

(1.1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป เป็นส่วนที่วิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้พร้อมสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เป็นบุคคลผู้ใฝ่รู้และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 อย่างครบถ้วน เป็นผู้ตระหนักรู้ถึงการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา เป็นผู้ที่สามารถสร้างโอกาสและคุณค่าให้ตนเองและสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก เป็นบุคคลที่ดำรงตนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีจริยธรรมและยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษาชาติกำเนิด ร่วมมือร่วมพลังเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม

ทั้งนี้ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของส่วนที่วิชาศึกษาทั่วไป โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต และต้องแสดงการวัดและประเมินผลที่สะท้อนการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่สอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาวิชาศึกษาทั่วไปได้อย่างชัดเจน

การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้นรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือระดับอนุปริญญา

(1.2) หมวดวิชาเฉพาะ หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ ที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมของหมวดวิชาเฉพาะ ดังนี้

(1.2.1) หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) ทางวิชาการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตส่วนที่วิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต

(1.2.2) หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตส่วนที่วิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต โดยต้องเรียนรายวิชาทางปฏิบัติการตามที่มาตรฐานวิชาชีพกำหนด หากไม่มีมาตรฐานวิชาชีพกำหนดต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า 36 หน่วยกิต และทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

(1.2.3) หลักสูตร (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตส่วนที่วิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า 42 หน่วยกิต ในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต

(1.2.4) หลักสูตรปริญญาตรี (5 ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตส่วนที่วิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต

(1.2.5) หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า 6 ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตส่วนที่วิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า 108 หน่วยกิต

หลักสูตรสาขาวิชาอาจจัดส่วนที่วิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่ หรือวิชาเอกและวิชาโทก็ได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต และวิชาโทต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 150 หน่วยกิต

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำ ผู้เรียนต้องเรียนวิชาระดับบัณฑิตศึกษาในส่วนที่วิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

(1.3) หมวดวิชาเลือกเสรี หมายถึง วิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจตามที่ตนเองอนัดหรือสนใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรายวิชาใดๆ ในหลักสูตรระดับปริญญาตรี โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยอาจยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาในส่วนที่วิชาศึกษาทั่วไป ส่วนที่วิชาเฉพาะ และส่วนที่วิชาเลือกเสรี ให้กับนิสิตที่มีความรู้ความสามารถที่สามารถวัดมาตรฐานได้ โดยให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ที่คณะกรรมการกำหนด ทั้งนี้ นิสิตต้องศึกษาให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตรที่เข้าศึกษา

(2) จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

(2.1) หลักสูตรปริญญาตรีที่มีระยะเวลาการศึกษาปกติ 4 ปี ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 8 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน 12 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(2.2) หลักสูตรปริญญาตรีที่มีระยะเวลาการศึกษาปกติ 5 ปี ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 150 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 10 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน 15 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(2.3) หลักสูตรปริญญาตรีที่มีระยะเวลาการศึกษาปกติไม่น้อยกว่า 6 ปี ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 180 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 12 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน 18 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(2.4) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน 4 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน 6 ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา ทั้งนี้ ให้นับเวลาศึกษาจากรวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษา ในหลักสูตรนั้น

เพื่อให้การลงทะเบียนเรียนรายวิชาสอดคล้องกับหลักสูตรสาขาวิชาให้อาจารย์ที่ปรึกษาและนิสิต ทำความเข้าใจหลักสูตร สาขาวิชาและแผนการศึกษานั้น และให้อาจารย์ที่ปรึกษา เป็นผู้ควบคุมนิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาให้สอดคล้องกับหลักสูตร สาขาวิชา

ข้อ 23 การลงทะเบียนของนิสิต

(1) การลงทะเบียนรักษาสุขภาพการเป็นนิสิต ในภาคการศึกษาปกติใดที่นิสิตไม่มีรายวิชาที่ต้องลงทะเบียนเรียน นิสิตต้องลงทะเบียนรักษาสุขภาพการเป็นนิสิต เพื่อคงสภาพการเป็นนิสิต หรือในภาคการศึกษาฤดูร้อนใดที่นิสิตมีความจำเป็นต้องยื่นสำเร็จการศึกษา หรือดำเนินการใด นิสิตต้องลงทะเบียนรักษาสุขภาพการเป็นนิสิต

(2) การลงทะเบียน ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัยหากนิสิตมาลงทะเบียน หลังวันที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะต้องชำระค่าปรับตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(3) การลงทะเบียนรายวิชาใดๆ นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนหรือลงทะเบียนเพิ่ม - ถอน รายวิชาผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ด้วยตนเองตาม วัน เวลา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(4) การลงทะเบียนรายวิชาหลังกำหนด ให้กระทำได้ภายในระยะเวลาของการขอเพิ่มรายวิชา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด หากพ้นกำหนดนี้มหาวิทยาลัยอาจยกเลิกสิทธิ์การลงทะเบียนรายวิชาในภาคการศึกษานั้น

(5) การลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ตามที่มหาวิทยาลัย กำหนด

(6) วิชาใดที่ได้รับอักษร I หรือ P นิสิตไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีก

(7) จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียน

(7.1) ระบบทวิภาค แบบ 2 ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาปกติได้ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต แต่ไม่เกิน 22 หน่วยกิต และสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาสำหรับภาคฤดูร้อนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

(7.2) ระบบทวิภาค แบบ 3 ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาได้ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต แต่ไม่เกิน 15 หน่วยกิต

การลงทะเบียนเรียน ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 22 หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา สำหรับการลงทะเบียนภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

หากมีเหตุผลและความจำเป็นพิเศษ การลงทะเบียนที่มีจำนวนหน่วยกิตแตกต่างไปจากข้างต้นก็อาจทำได้ โดยการอนุมัติของสภามหาวิทยาลัย แต่ต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา

(8) การลงทะเบียนที่ผิดเงื่อนไข ให้ถือว่าการลงทะเบียนนั้นเป็นโมฆะและรายวิชาที่ลงทะเบียนผิดเงื่อนไขนั้นให้ได้รับอักษร W

(9) นิสิตอาจขอลงทะเบียนเข้าร่วมศึกษารายวิชาใด ๆ เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ได้ โดยความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา คณะคณบดีคณบดี อาจารย์ผู้สอน และคณะที่รายวิชานั้นสังกัดอยู่ยินยอม และได้ยื่นหลักฐานนั้นต่อมหาวิทยาลัย

ทั้งนี้ นิสิตจะต้องชำระค่าธรรมเนียมการศึกษานั้น ตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย และนิสิตจะได้รับผลการเรียนเป็นอักษร S หรือ U และไม่นำมาคิดหน่วยกิตสะสม

(10) ภาคการศึกษาปกติใด หากนิสิตไม่ได้ลงทะเบียนเรียนด้วยเหตุใด ๆ ก็ตาม นิสิตจะต้องลงทะเบียนรักษาสภาพการเป็นนิสิต และขอลาพักการศึกษาสำหรับภาคการศึกษานั้น โดยยื่นคำร้องเสนอมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ และจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตหรือเพื่อรักษาสภาพนิสิตตามที่ปฏิทินการศึกษากำหนด หากไม่ปฏิบัติตามดังกล่าวต้องพ้นสภาพการเป็นนิสิต หรือ

(11) มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นิสิตที่พ้นสภาพนิสิตกลับเข้าเป็นนิสิตใหม่ ถ้ามีเหตุผลอันสมควร โดยให้ถือระยะเวลาที่พ้นสภาพนิสิตนั้น เป็นระยะเวลาพักการศึกษา กรณีเช่นนี้นิสิตจะต้องชำระค่าธรรมเนียม เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนิสิต รวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ที่ค้างชำระเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษา

มหาวิทยาลัยไม่อนุมัติให้กลับเข้าเป็นนิสิตตามวรรคก่อน หากพ้นกำหนดเวลา 2 ปีการศึกษา นับจากวันที่นิสิตผู้นั้น พ้นสภาพการเป็นนิสิต

(12) ในกรณีมีโครงการแลกเปลี่ยนนิสิต นักศึกษาระหว่างสถาบันการศึกษา หรือมีข้อตกลงเฉพาะราย มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาอนุมัติให้นิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในสถาบันการศึกษาอื่น แทนการลงทะเบียนเรียนในมหาวิทยาลัยพะเยาทั้งหมด หรือบางส่วนได้ หรืออาจพิจารณาอนุมัติให้ลงทะเบียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยพะเยา โดยชำระค่าธรรมเนียมตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัยก็ได้

ข้อ 24 การลา

(1) การลาป่วยและการลาจก นิสิตผู้ใดมีกิจจำเป็น หรือเจ็บป่วยไม่สามารถเข้าชั้นเรียนในชั่วโมงเรียนได้ให้ยื่นใบลาผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำไปขออนุญาตจากอาจารย์ผู้สอน

(2) การลาพักการศึกษา

(2.1) นิสิตจะขออนุญาตลาพักการศึกษาได้ในกรณีต่อไปนี้

(2.1.1) ถูกเรียกพล ระดมพลหรือเกณฑ์เข้ารับราชการทหาร

(2.1.2) ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดซึ่งมหาวิทยาลัย เห็นสมควรสนับสนุน

(2.1.3) เจ็บป่วยหรือประสบอุบัติเหตุ

(2.1.4) เหตุผลอื่น ๆ ที่คณะเห็นสมควร

(2.2) นิสิตที่ประสงค์จะลาพักการศึกษาตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติหรือมากกว่า และนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาปกติใดแล้ว มีความประสงค์จะลาพักการศึกษาให้ยื่นคำร้อง ขอลาพักการศึกษา พร้อมกับหนังสือยินยอมจากผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาถึงคณบดี แล้วเสนอ มหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้รายวิชาที่ได้ลงทะเบียนไปในภาคการศึกษานั้น ให้ได้รับอักษร W

(2.3) กรณีที่นิสิตที่ถูกสั่งพักการศึกษาตลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติหรือมากกว่าให้นิสิต ดำเนินการตามขั้นตอนที่มหาวิทยาลัยกำหนด

การลาพักการศึกษาของนิสิตตามข้อ 24 (2.2) หรือข้อ 24 (2.3) นิสิตต้องชำระ ค่าลงทะเบียนรักษาสภาพนิสิตทุกภาคการศึกษาปกติ ยกเว้น ภาคการศึกษาที่นิสิตได้ชำระค่าธรรมเนียม การลงทะเบียนรายวิชาเรียบร้อยแล้ว

(3) การลาออก ให้นิสิตที่ประสงค์จะลาออกจากการเป็นนิสิต ให้ยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัย และในระหว่างที่ยังไม่ได้รับอนุมัติให้ลาออก ให้ถือว่านิสิตผู้นั้นยังมีสภาพเป็นนิสิตที่จะต้องปฏิบัติ ตามระเบียบ ประกาศ หรือแนวปฏิบัติที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ หากมีรายวิชาใดได้รับอักษร I, P ในภาคการศึกษาที่นิสิตได้ลงทะเบียนเรียนแล้ว ให้ได้รับอักษร W

ข้อ 25 การพ้นสภาพนิสิต

(1) ตาย

(2) ลาออก

(3) โอนไปเป็นนิสิต นักศึกษาสถาบันการศึกษาอื่น

(4) ขาดคุณสมบัติของการเข้าเป็นนิสิตข้อหนึ่งข้อใดตามที่กำหนดไว้ในข้อ 7

(5) ไม่มาลงทะเบียนเรียน/ลงทะเบียนรักษาสภาพนิสิต/ไม่ชำระค่าลงทะเบียนเรียน ภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดตามข้อ 22

(6) มีความประพฤติไม่สมควรเป็นนิสิต หรือกระทำการอันก่อให้เกิดความเสื่อมเสีย แก่มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยเห็นสมควรให้ถอนชื่อจากทะเบียนนิสิต

(7) เมื่อได้ขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยเป็นเวลา 2 เท่าของเวลาที่กำหนดไว้ใน แผนการศึกษาของสาขาวิชานั้นแล้วยังไม่สำเร็จการศึกษา ทั้งนี้ หากมีรายวิชาใดได้รับอักษร I, P ในภาคการศึกษาที่นิสิตได้ลงทะเบียนเรียนแล้ว ให้ได้รับอักษร W

(8) มีผลการศึกษาย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(8.1) เมื่อเรียนมาแล้วครบ 2 ภาคการศึกษาปกติ หรือครบ 3 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ 3 ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย ทั้งหมดไม่ถึง 1.50

(8.2) เมื่อเรียนมาแล้วครบ 4 ภาคการศึกษาปกติ หรือครบ 6 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ 3 ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย ทั้งหมดไม่ถึง 1.75

(8.3) เมื่อเรียนมาแล้วครบ 4 ภาคการศึกษาปกติขึ้นไป หรือครบ 6 ภาคการศึกษาปกติขึ้นไป สำหรับการจัดการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ 3 ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ยังมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดไม่ถึง 1.75

ทั้งนี้ กรณีนิสิตมีผลการศึกษายู่ในเกณฑ์พื้นสภาพในภาคการศึกษาปลาย และได้ลงทะเบียนในภาคการศึกษาฤดูร้อน ให้นำรวมผลการเรียนภาคการศึกษาฤดูร้อนนั้นด้วย

ข้อ 26 การเพิ่มและถอนรายวิชา

(1) การเพิ่มรายวิชา จะกระทำได้ภายใน 2 สัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายใน 1 สัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคฤดูร้อน

(2) การถอนรายวิชา จะกระทำได้ภายในกำหนดเวลาไม่เกินระยะเวลาร้อยละ 75 ของเวลาเรียนของภาคศึกษานั้นตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา การถอนรายวิชาภายในกำหนดเวลาเดียวกันกับการเพิ่มรายวิชา จะไม่ปรากฏอักษร W ในระเบียบผลการศึกษา แต่ถ้าถอนรายวิชาหลังจากกำหนดเวลาการเพิ่มรายวิชา นิสิตจะได้รับอักษร W

(3) ขึ้นตอนปฏิบัติและกำหนดการเพิ่มและถอนรายวิชา ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 3

การวัดและประเมินผลการศึกษา

ข้อ 27 การวัดและการประเมินผลการศึกษา ให้มหาวิทยาลัยจัดให้มีการวัดผลการศึกษาภาคการศึกษาระดับ 1 ครั้ง โดยใช้ระบบระดับชั้นและค่าระดับชั้นหรือที่กำหนดไว้เป็นอย่างอื่น ในการวัดและประเมินผล เว้นแต่รายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้วัดและประเมินผลด้วยอักษร S และ U ซึ่งระบบอักษร S และ U ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ 28 สัญลักษณ์ และความหมายของการวัดและประเมินผลรายวิชาต่าง ๆ ให้กำหนด ดังนี้

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

ข้อ 29 ระบบระดับชั้น กำหนดเป็นตัวอักษร A, B+, B, C+, C, D+, D และ F ซึ่งแสดงผลการศึกษาของนิสิตที่ได้รับการประเมินในแต่ละรายวิชา และมีค่าระดับชั้นดังนี้

ระดับชั้น	A	มีค่าระดับชั้นเป็น	4.00
ระดับชั้น	B+	มีค่าระดับชั้นเป็น	3.50
ระดับชั้น	B	มีค่าระดับชั้นเป็น	3.00
ระดับชั้น	C+	มีค่าระดับชั้นเป็น	2.50
ระดับชั้น	C	มีค่าระดับชั้นเป็น	2.00
ระดับชั้น	D+	มีค่าระดับชั้นเป็น	1.50
ระดับชั้น	D	มีค่าระดับชั้นเป็น	1.00
ระดับชั้น	F	มีค่าระดับชั้นเป็น	0

ข้อ 30 อักษร I หมายถึง นิสิตไม่สามารถเข้ารับการวัดผลในรายวิชานั้นให้เสร็จสมบูรณ์ได้ โดยมีหลักฐานแสดงว่ามีเหตุสุดวิสัยบางประการ การให้อักษร I ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา/ผู้สอน และการอนุมัติจากคณบดีที่รายวิชานั้นสังกัดอยู่

นิสิตจะต้องดำเนินการขอรับการวัดและประเมินผลเพื่อแก้ไขอักษร I ให้สมบูรณ์ภายในภาคการศึกษาถัดไปของการลงทะเบียนเรียน ตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในประกาศของมหาวิทยาลัย หากพ้นกำหนดดังกล่าวมหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนอักษร I เป็นระดับชั้น F หรืออักษร U

ข้อ 31 อักษร P หมายถึง รายวิชานั้นยังมีการเรียนการสอนต่อเนื่องอยู่และไม่มีการวัดและประเมินผลภายในภาคการศึกษาที่ลงทะเบียน ทั้งนี้ ให้ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

อักษร P จะเปลี่ยนก็ต่อเมื่อมีการวัดและประเมินผลภายในระยะเวลาไม่เกินวันสุดท้ายของการสอบไล่ประจำภาค ทั้งนี้ ไม่เกิน 2 ภาคการศึกษาถัดไป หากพ้นกำหนดระยะเวลาดังกล่าวตามวรรคก่อนแล้ว มหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนอักษร P เป็นระดับชั้น F หรืออักษร U

ข้อ 32 อักษร W หมายถึง

- (1) นิสิตได้ออนรายวิชาที่ลงทะเบียนตามเงื่อนไขการลงทะเบียน
- (2) การลงทะเบียนผิดเงื่อนไขและเป็นโมฆะ
- (3) นิสิตถูกสั่งพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น
- (4) มหาวิทยาลัยอนุมัติให้นิสิตถอนทุกรายวิชาที่ลงทะเบียน
- (5) กรณีเหตุสุดวิสัย ลาออก ตาย หรือมหาวิทยาลัยอนุมัติให้ถอนทุกรายวิชาที่ลงทะเบียน

ข้อ 33 อักษร S U I P และ W จะไม่ถูกนำมาคำนวณหาค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

ข้อ 34 การนับหน่วยกิตสะสม และการคำนวณหาค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

(1) การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมเพื่อให้ครบหลักสูตรให้นับเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้น ในกรณีที่นิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งมากกว่า 1 ครั้ง ให้นับเฉพาะจำนวนหน่วยกิต ครั้งสุดท้ายที่ประเมินว่าสอบได้นำไปคิดเป็นหน่วยกิตสะสมเพียงครั้งเดียว

(2) มหาวิทยาลัยจะคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากหน่วยกิต และค่าระดับชั้นของรายวิชาทั้งหมดที่นิสิตได้ลงทะเบียนในแต่ละภาคการศึกษา ยกเว้นรายวิชาที่ลงทะเบียนเข้าร่วมศึกษาตามข้อ 23 (9)

(3) การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยให้นำเอาผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับชั้นของทุก ๆ รายวิชาตามข้อ 29 มารวมกัน แล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิต ของรายวิชาทั้งหมด ยกเว้นข้อ 33 ในการหารนี้ให้มีศนิยม 2 ตำแหน่ง โดยไม่มีการปัดเศษ และในกรณีที่นิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งมากกว่า 1 ครั้ง มหาวิทยาลัยจะคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากหน่วยกิต และค่าระดับชั้นที่นิสิตลงทะเบียนเรียนครั้งสุดท้ายเพียงครั้งเดียว

(4) การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยของนิสิตที่ย้ายสาขาวิชาหรือย้ายคณะให้นำเอาผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับชั้นของทุกรายวิชาที่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ไม่ว่าจะป็นรายวิชาที่เทียบให้หรือไม่ก็ตาม รายวิชาที่ไม่ปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาที่รับเข้า ไม่ว่านิสิตจะได้รับค่าระดับชั้นใดจะไม่นำมาคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ย

(5) การคำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยของนิสิตที่โอนย้ายมาจากสถาบันการศึกษาอื่น ให้คำนวณค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยเฉพาะรายวิชาที่เรียนใหม่

ข้อ 35 การเรียนซ้ำ

(1) กรณีที่รายวิชาใดที่นิสิตสอบได้ต่ำกว่าระดับชั้น C นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนซ้ำได้

(2) รายวิชาบังคับใดตามโครงสร้างหลักสูตรที่นิสิตสอบได้ระดับชั้น F หรือ U นิสิตต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ

ส่วนที่ 4

การสำเร็จการศึกษา

ข้อ 36 การเสนอให้ได้รับปริญญาตรี

(1) ในภาคการศึกษาสุดท้ายที่นิสิตจะสำเร็จการศึกษา นิสิตจะต้องยื่นคำร้องคาดว่าจะสำเร็จการศึกษา โดยผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาต่อมหาวิทยาลัยภายในระยะเวลา 1 เดือน นับจากวันเปิดภาคการศึกษา

(2) นิสิตที่ได้รับการเสนอให้ได้รับปริญญาตรี ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

(2.1) เรียนรายวิชาต่าง ๆ ครบตามหลักสูตรและเงื่อนไขของสาขาวิชานั้น และไม่มีรายวิชาใดได้รับอักษร I หรืออักษร P

(2.2) ใช้ระยะเวลาเรียนดังนี้

(2.2.1) การศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 2 ภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน 3 ภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(2.2.2) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง 2 ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 4 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน 8 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(2.2.3) หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 6 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน 14 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(2.2.4) หลักสูตรปริญญาตรี 5 ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 8 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน 17 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(2.2.5) หลักสูตรปริญญาตรี 6 ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน 10 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่ก่อน 20 ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(2.2.6) นิสิตที่ขอเทียบโอนรายวิชาหรือประสบการณ์ หรือประสบการณ์วิชาชีพ ต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยทั้งหลักสูตรอย่างน้อย 1 ปีการศึกษา

(2.3) มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 2.00

(2.4) สอบผ่านความรู้ภาษาอังกฤษตามประกาศของมหาวิทยาลัย

(2.5) ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะอื่นใดกับมหาวิทยาลัย

(3) ในกรณีที่นิสิตประสงค์จะไม่ขอสำเร็จการศึกษาด้วยเหตุหนึ่งเหตุใด มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาอนุมัติเป็นราย ๆ ไป

(4) นิสิตที่จะได้รับการเสนอชื่อให้ได้รับปริญญาเกียรตินิยม นอกจากเป็นผู้มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ 35 (2) แล้ว ต้องไม่เป็นนิสิตหรือนักศึกษาที่โอนมาจากสถาบันอื่น และต้องมีคุณสมบัติเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

(4.1) มีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง แต่ถ้ามีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตรตั้งแต่ 3.20 ถึง 3.49 จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

(4.2) ไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร U และต้องไม่ลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาใด

ข้อ 37 การอนุมัติปริญญา สภามหาวิทยาลัยจะพิจารณาอนุมัติปริญญาเมื่อสิ้นทุกภาคการศึกษา ยกเว้นกรณีที่นิสิตไม่สำเร็จการศึกษาตามแผนการเรียนที่หลักสูตรกำหนด ให้อนุมัติปริญญาในวันที่มีผลการเรียนหรือคุณสมบัติโดยสมบูรณ์ ในภาคการศึกษานั้น ๆ และมหาวิทยาลัยจะรวบรวมข้อมูลเสนอสภามหาวิทยาลัยอนุมัติเพื่อเข้ารับปริญญาต่อไป

ข้อ 38 การให้เหรียญรางวัลแก่ผู้เรียนดี ให้คณะเสนอชื่อนิสิตที่เรียนดีต่อมหาวิทยาลัย เพื่อขอรับรางวัลเรียนดีตลอดหลักสูตรและเหรียญรางวัลเรียนดีประจำปี ภายใต้เงื่อนไขต่อไปนี้

(1) เหรียญรางวัลเรียนดีตลอดหลักสูตร

(1.1) เหรียญทอง ให้กับนิสิตที่เรียนดีตลอดหลักสูตร และไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร U หรืออักษรอื่นใดที่เทียบเท่าในรายวิชาใดทั้งสถาบันเดิมและในมหาวิทยาลัย และมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากสถาบันเดิมและในมหาวิทยาลัยของแต่ละแห่งไม่น้อยกว่า 3.75

(1.2) เหรียญเงิน ให้กับนิสิตที่เรียนดีตลอดหลักสูตร และไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร U หรืออักษรอื่นใดที่เทียบเท่าในรายวิชาใดทั้งสถาบันเดิมและในมหาวิทยาลัย และมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยจากสถาบันเดิมและในมหาวิทยาลัยของแต่ละแห่งไม่น้อยกว่า 3.50


(2) เหรียญรางวัลเรียนดีประจำปี ได้แก่ เหรียญทองแดง ให้กับนิสิตที่เรียนดีประจำปีการศึกษาหนึ่ง ๆ โดยลงทะเบียนเรียน 2 ภาคการศึกษาปกติในปีการศึกษานั้นไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต และไม่เคยได้รับระดับชั้น F หรืออักษร U ในปีการศึกษานั้น และต้องมีค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยในปีการศึกษานั้น ๆ 3.50 ขึ้นไป

บทเฉพาะกาล

ข้อ 39 การศึกษาระดับปริญญาตรีให้ปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ เว้นแต่ มหาวิทยาลัยได้กำหนดข้อบังคับไว้เป็นการเฉพาะสำหรับการศึกษาในหลักสูตรหนึ่งหลักสูตรใด ทั้งนี้ หากข้อบังคับเฉพาะนั้นกำหนดให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2553 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2553 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 1) พ.ศ. 2555 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรีพ.ศ. 2561 ก็ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับนี้แทน

ข้อ 40 ในระหว่างที่ยังมิได้ออกระเบียบ ประกาศ และแนวปฏิบัติ เพื่อปฏิบัติตามข้อบังคับนี้
ให้นำระเบียบ ประกาศ และแนวปฏิบัติของมหาวิทยาลัยที่ใช้อยู่ในวันที่ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ มาใช้บังคับ
โดยอนุโลม เท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๗ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๖



(ดร.สมเกียรติ ชอบพล)

อธิบายนายกสภามหาวิทยาลัยพะเยา ทำหน้าที่แทน
นายกสภามหาวิทยาลัยพะเยา

ภาคผนวก ข
ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562
และหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างปรับปรุง พ.ศ. 2562 และหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

หมวดวิชา	เกณฑ์มาตรฐานของ อว.	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	72 หน่วยกิต	84 หน่วยกิต	93 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน		24	31
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ		48	38
2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก		12	12
3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต
4. รายวิชาบังคับไม่นับหน่วยกิต	1 หน่วยกิต	-	1 หน่วยกิต
รวม (หน่วยกิต) ไม่น้อยกว่า	120 หน่วยกิต	120 หน่วยกิต	120 หน่วยกิต

ตารางเปรียบเทียบรายละเอียด

หลักสูตรปรับปรุง พ. ศ. 2562 และหลักสูตรปรับปรุง พ. ศ. 2567

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง		
วิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต	วิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต			
001101	การใช้ภาษาไทย Usage of Thai Language การสื่อสารด้วยคำ วลี การแต่งประโยค สำนวน และโวหาร ในภาษาไทย การจับใจความสำคัญจากการฟังและการอ่าน การเขียนย่อหน้า การสรุปความ และการแสดงความคิดผ่านทักษะการใช้ภาษาไทยที่เหมาะสม Communicative skill through word, phrase, sentence, idiom, and prose in Thai language usage, identifying main idea from listening and reading, paragraph writing, brief summarizing including thinking expression through usage of appropriate Thai	3 (2-2-5)	001101	ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน Thai Language in Daily Life ทักษะการใช้ภาษาไทยด้านการฟัง การอ่าน ในการรับสาร และทักษะด้านการพูด การเขียนในการส่งสาร การสื่อสารในชีวิตประจำวัน ได้อย่างเหมาะสม Listening and reading skills in Thai for receiving message, speaking and writing in Thai for delivering message, proper daily life communication	2(2-0-4)	ปรับคำอธิบายรายวิชา
001102	ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม Ready English คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ หลักการใช้ภาษาอังกฤษของการฟัง พูด อ่าน เขียน การพัฒนาการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การแนะนำตนเองและบุคคลอื่น การตอบรับ และการปฏิเสธการเชิญชวน การถามทาง การบอกทางและการวางแผนเดินทาง การสนทนาในร้านอาหาร การเลือกซื้อสินค้า และการกล่าวลา English vocabulary and grammar, fundamental English usage in listening, speaking, reading and writing, development of English usage for daily-life including getting acquainted with someone, accept and decline invitation, direction giving, direction asking and direction planning, conversation in restaurant, smart shopping and saying goodbye for someone	3(2-2-5)	001102	ภาษาไทยเชิงวิชาการ Thai for Academic Purposes การใช้ภาษาไทยด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน บูรณาการร่วมกับศาสตร์อื่น การผลิตผลงานเชิงวิชาการ Integration of listening speaking reading and writing skills in Thai with other fields, producing academic works	1(0-2-1)	ปรับชื่อรายวิชาและปรับคำอธิบายรายวิชา
001103	ภาษาอังกฤษสู่โลกกว้าง Explorative English ทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน คำศัพท์และไวยากรณ์ในการสื่อสารตามสถานการณ์ต่างๆ ในบริบทสากล ได้แก่ การวางแผนการเดินทาง การจองโรงแรม ผ่านอินเทอร์เน็ต การโทรศัพท์ในการสื่อสารระหว่างประเทศ การใช้ภาษาอังกฤษในสนามบิน ประกาศของสนามบิน การสื่อสาร ณ ด่านตรวจคนเข้าเมือง ศาลาการ การเข้าพักในโรงแรม การอธิบายเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ การสนทนาในงานเลี้ยงและการรับประทานอาหารแบบตะวันตก Skills of English language: listening, speaking, reading, and writing, vocabularies and English grammar for different situations in communication and effectiveness in international context including trip planning, flight and accomodation booking using internet, international phone calling, communication in airport, airport announcement, communication in customs and immigration, communication in bad situations and party	3(2-2-5)	001103	ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน English for Daily Life คำศัพท์ สำนวน วลีและไวยากรณ์ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน หลักการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน การสื่อสาร ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับตนเองและผู้อื่นในชีวิตประจำวัน Fundamental level of English vocabulary, expressions, phrases and grammar, English usage in listening, speaking, reading and writing for communicating basic information regarding self and others in daily life context	3(2-2-5)	ปรับชื่อรายวิชาและปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
002201	พลเมืองใจอาสา 3(3-2-5) Citizen Mind by Citizenship สิทธิ บทบาทและหน้าที่ของพลเมืองในสังคมทุกระดับ จิตอาสา สำนักสาธารณสุข ความกตัญญู พลเมืองกับประชาธิปไตย จริยธรรมทางวิชาชีพ การปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทาง สังคมและวัฒนธรรมและกระแสไหลวนของวัฒนธรรมโลก Rights, roles and duties of citizens, volunteerism, public consciousness, gratitude, citizenship and democracy, professional ethics, the changing society, cultural appreciation, adaptation to social and cultural changing	001104	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) English for Communication คำศัพท์ สำนวน วลีและไวยากรณ์ภาษาอังกฤษชั้นกลาง หลักการใช้ภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน การสื่อสาร ในสถานการณ์การที่คุ้นเคยและการบรรยายเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว Intermediate level English vocabulary, expressions, phrases and grammar, English usage in listening, speaking, reading and writing for communicating in familiar situations and describing familiar matter	ปรับรหัส ปรับชื่อรายวิชาและ ปรับคำอธิบายรายวิชา
002202	สังคมพหุวัฒนธรรม 3(3-2-5) Multicultural Society มนุษย์กับสังคม สังคมพหุวัฒนธรรม การจัดการอคติและความ รุนแรงในสังคมพหุวัฒนธรรม กระแสการเปลี่ยนแปลงในสังคมและ วัฒนธรรมโลก เอเชีย ความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมของ ท้องถิ่นไทย 4 ภาค จังหวัดพะเยาและมหาวิทยาลัยพะเยา Man and society, multicultural society, bias and violence management in multicultural society, social and cultural trends in global, ASEAN, social and cultural diversity of Thailand's regional, Phayao and University of Phayao dimensions	001205	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการ 3(2-2-5) และวิชาชีพ English for Academic and Professional Communication คำศัพท์ สำนวน วลีและไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ หลักการใช้ ภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน การสื่อสารในบริบทของ การศึกษาและอาชีพ English vocabulary, expressions, phrases and grammar, English usage in listening, speaking, reading and writing for communicating in academic and professional contexts	ปรับรหัส ปรับชื่อรายวิชาและ ปรับคำอธิบายรายวิชา
003201	การสื่อสารในสังคมดิจิทัล 3(3-2-5) Communication in Digital Society ความรู้พื้นฐานเทคโนโลยี ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และระบบเครือข่าย นวัตกรรมของเศรษฐกิจดิจิทัล ธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การใช้ โปรแกรมสำนักงานอัตโนมัติ และโปรแกรมประยุกต์เพื่อการผลิตสื่อผสม การสืบค้น คัดกรอง และเลือกสรรข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการทำงานและ ชีวิตประจำวัน การสื่อสารในเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่าง มีจริยธรรมและเป็นไปตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง Fundamentals of technology: hardware, software and networking, innovation in digital economy, electronic commerce transaction, office automation program and software application for multimedia production, search, screening and selection data for work and daily life, communication through online social networking in accordance with ethical and related legal regulation	002101	การใช้เทคโนโลยีเพื่อชีวิตยุคดิจิทัล 1(0-2-1) Technology Usage in Digital Age แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซอฟต์แวร์สำนักงาน หลักการทำธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การใช้ ซอฟต์แวร์สำนักงาน Concepts of computer and internet technology, office software, principles of electronic commerce, usage of computer and internet technology, usage of office software	ปรับรหัส ปรับชื่อรายวิชาและ ปรับคำอธิบายรายวิชา
003202	การจัดการสุขภาพและสิ่งแวดล้อม 3(3-2-5) Health and Environment Management แนวคิดด้านสุขภาพและสิ่งแวดล้อม ภาวะสุขภาพกาย จิต อารมณ์ ปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ การวิเคราะห์และวางแผนการ รับประทานอาหารเพื่อสุขภาพ ผลิตภัณฑ์สุขภาพในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์กับสุขภาพ นันทนาการและการออก กำลังกาย โรคระบาด โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ อุบัติเหตุทาง จราจร การรับมือกับอุบัติเหตุ ภัยธรรมชาติ การวางแผนและการ จัดการน้ำในชีวิตประจำวัน การจัดการและแปรรูปขยะและการใช้ พลังงานอย่างประหยัด	002102	ความฉลาดทางดิจิทัล 2(1-2-3) Digital Intelligence Quotient หลักกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักการสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ การคัดสรรข้อมูลข่าวสาร มาใช้และนำเสนอข้อมูล การสื่อสารอย่างมีจริยธรรมและเป็นไป ตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร Principles of laws and ethics concerning information technology, principles of information accessing and information, extracting information and presentation, ethical communication according to laws concerning information technology and communication	ปรับรหัส ปรับชื่อรายวิชาและ ปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
004101	ศิลปะในการดำเนินชีวิต 3(3-2-5) Art of Living การสร้างแรงบันดาลใจ การตั้งเป้าหมายและการวางแผนการดำเนินชีวิต การเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น หลักเศรษฐกิจพอเพียง การดำเนินชีวิตด้วยแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง กระบวนการคิดเชิงบวก คติวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การควบคุม และการจัดการอารมณ์ Inspiration making, goal setting and life planning, appreciation in self value and others, goal setting in life and planning, fundamental of sufficiency economy, lifestyle concept of sufficiency economy, thinking system, positive thinking, analytical thinking, creative thinking, emotion control and management	003101	สุนทรียศาสตร์ในการจัดการชีวิต 3(2-2-5) Artistic for Life Management ปรัชญาชีวิต การดำรงชีวิตบนความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และวิถีชีวิตพื้นถิ่น เพาะศึกษาศุนทรียภาพในการดำเนินชีวิต การจัดการสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมและชุมชน การจัดการทางสุขภาพทางกายและจิตใจ บทบาทและหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การโน้มน้าวและการจูงใจผู้อื่น การแสดงออกถึงพฤติกรรมทางด้านคุณธรรมจริยธรรมที่งดงาม กฎหมายในชีวิตประจำวัน Life philosophy, living on social and cultural diversity, history and local way of life, Phayao studies, aesthetics of living, environmental management for earning a living, physical health, mental health management, roles and duties in cooperative works, persuasion, proper code of morality and ethics, laws in daily life	ปรับรหัส ปรับชื่อรายวิชาและ ปรับคำอธิบายรายวิชา
004201	บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม 3(2-2-5) Socialized Personality ความสำคัญของบุคลิกภาพ การเสริมสร้างบุคลิกภาพ การพัฒนาบุคลิกภาพทางกาย วาจา ใจ มารยาท วัฒนธรรมไทย ทักษะการพูดในที่ชุมชน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยพะเยา การอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวในบริบทสังคมไทยและสังคมโลก Important of personality, personality development, personal development of physical, verbal, mind, manner, Thai culture communication skills, desired traits relating to University of identity, living in a society, self-adaptation in the Thai and international context	003102	การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5) Skills Development and Lifelong Learning ปรัชญาการคิด หลักการคิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดเชิงวิเคราะห์ หลักการคิดอย่างสร้างสรรค์ หลักการทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิต และแนวคิดเพื่อการเติบโต การพัฒนาทักษะทางสังคม บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม ทักษะการคิด ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสาร และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จำเป็นสำหรับอนาคต ทักษะทางการเงินส่วนบุคคล Philosophy of thinking, Principles of critical and analytical thinking, creative thinking, collaboration, communication, lifelong learning and growth mindset, development of social skills, personality and expression in society, thinking skills, creative thinking, communication skills and lifelong learning for future, personal financial skill	ปรับรหัส ปรับชื่อรายวิชาและ ปรับคำอธิบายรายวิชา
		003203	เรียนรู้ร่วมกันสร้างสรรค์สังคม 2(0-4-2) Collaborative Learning for Society Creation ทักษะการเรียนรู้ชุมชน การศึกษาวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชน การทำงานร่วมกันเป็นทีม จิตวิทยาการทำงานเป็นทีม การแสดงออกในที่สาธารณะ การวางแผน การกำหนดกลยุทธ์ และการดำเนินการตามแผนในการทำงานเป็นทีม สิทธิและหน้าที่ของตนเองตามกฎหมายในการดำรงชีวิตในสังคม การร่วมมือและปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง ความเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคม ความตระหนักในคุณค่าและความสำคัญของเอกลักษณ์ที่งดงามของสังคมไทย การยอมรับในความแตกต่างทางวัฒนธรรมและให้ความเคารพผู้อื่น Community learning skills, study of the culture and way of life of the community, collaboration, psychology of collaboration, public expression, planning, strategy formulating and implementing plan in collaborative works, human rights and obligation, cooperation and adaptability to changing environment, responsible citizens, awareness of value and importance of Thai identity, acceptance of cultural diversity and respect for others	เปิดรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
		003204	การจัดการสุขภาพ สิ่งแวดล้อม และชุมชน 1(0-2-1) Health Environment and Community Management ความรู้ทางด้านสุขภาพ การวิเคราะห์ปัญหาสุขภาพของตนเอง ความปลอดภัยในการดำรงชีวิต การค้นหาปัญหาสิ่งแวดล้อมของชุมชน การวางแผนและดำเนินโครงการทางด้านสุขภาพ สิ่งแวดล้อม ในชุมชนแบบมีส่วนร่วม ความเป็นผู้นำด้านสุขภาพ สิ่งแวดล้อม และชุมชน Knowledge of health, analysis of one's health problems, safety in living, searching for community's environmental problems, collaborative planning and launching environmental health project in community, leadership in health, environment and community	เปิดรายวิชา
		003305	กระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่การเป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล 3(2-2-5) Design Thinking Process for Digital Age Entrepreneurs ความรู้พื้นฐานการเป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล การวางแผนและทำธุรกรรมทางการเงินสำหรับผู้ประกอบการคุณสมบัติของการเป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล การใช้เครื่องมือวัดสำหรับผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล กระบวนการคิดเชิงออกแบบ แนวคิดการสร้างผลงานด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ คุณธรรมจริยธรรมของผู้ประกอบการยุคดิจิทัล Basic knowledge of digital age entrepreneurs, financial planning and transaction for entrepreneurs, qualities of digital age entrepreneurs, usage of measuring tools for digital age entrepreneurs, design thinking process, concepts of developing new products using design thinking process, ethics for digital age entrepreneurs	เปิดรายวิชา
		003306	บูรณาการความรู้สู่นวัตกรรมทางวิชาชีพ 3(0-6-3) Integration for Professional Innovation การบูรณาการความรู้ของหมวดวิชาชีพทั่วไปสู่การปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพ การออกแบบและสร้างนวัตกรรมทางวิชาชีพด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และการสร้างสรรค์แนวคิดเชิงนวัตกรรมทางวิชาชีพ Integration of knowledge gained from general education courses for professional activities, designing and developing professional innovation using design thinking process, creating concepts of professional innovations	
หมวดวิชาเฉพาะด้าน		84 หน่วยกิต	หมวดวิชาเฉพาะด้าน	93 หน่วยกิต
วิชาพื้นฐานวิชาชีพ		24 หน่วยกิต	กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ	25 หน่วยกิต
146132	การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5) Listening and Speaking in Daily Life ทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน รูปแบบประโยค การทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวลา การตอบรับ การปฏิเสธ การซื้อของ การต่อรองราคา การเชิญ การตอบรับและการปฏิเสธคำเชิญ การอวยพร การถามและบอกเส้นทาง การขอความช่วยเหลือ การเสนอความช่วยเหลือ การบอกขั้นตอน English listening and speaking skills for communication in daily life, sentence patterns, greetings, introducing, saying goodbye, accepting, refusing, purchasing, bargaining, invitation, accepting and rejecting invitation, blessing, asking and giving direction, making request, offering help, giving instruction			ปิดรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
229101	การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับกราฟิก 3(1-4-4) และมัลติมีเดีย Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia หลักการวาดเส้น การวาดเส้นภาพหุ่นนิ่ง การวาดเส้นภาพเหมือน การวาดเส้นภาพทิวทัศน์ การวาดเส้นสามมิติแบบเพอร์สเพกทีฟ การวาดเส้นสร้างสรรค์ เทคนิคการลงสี การประยุกต์การวาดเส้นมาใช้งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย Principles of drawing, still life drawing, realistic drawing, landscape drawing, perspective drawing, creative drawing, painting techniques, applying drawing for graphics and multimedia design			ปิดรายวิชา
229102	พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Fundamental Art for Graphics and Multimedia แนวคิดศิลปะ ทักษะธาตุ สุนทรียภาพทางศิลปะ ศิลปะวิจารณ์ องค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี ภูมิปัญญาท้องถิ่น การค้นหาแนวทางสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล หลักจิตวิทยาสำหรับนักออกแบบ พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย การผสมผสานทักษะทางศิลปะร่วมกับเทคโนโลยี Concepts of art, visual elements, aesthetics of art, criticism of art, art composition, color theory, indigenous wisdom, self-assess own creative potential, psychology for designer, fundamental art for graphics and multimedia, combination of art and technology	229102	พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Fundamental Art for Graphics and Multimedia แนวคิดศิลปะ ทักษะธาตุ สุนทรียภาพทางศิลปะ ศิลปะวิจารณ์ องค์ประกอบศิลป์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น การค้นหาแนวทางสร้างสรรค์เฉพาะบุคคล หลักจิตวิทยาสำหรับนักออกแบบ พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย การผสมผสานทักษะทางศิลปะร่วมกับเทคโนโลยี Concepts of art, visual elements, aesthetics of art, criticism of art, composition of art, aesthetics of art, criticism of art, composition of art, color theory, local wisdom, finding individual creative approach, psychology for designer, fundamental art for graphics and multimedia, combination of art and technology	คงเดิม
229112	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก 3(1-4-4) Computer Graphics Design ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการออกแบบ การสร้างสีและแสงในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ศิลปะกับการออกแบบกราฟิก กระบวนการความคิดสร้างสรรค์งานออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปตกแต่งภาพดิจิทัล และสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพด้านงานกราฟิกและงานมัลติมีเดีย การนำเสนอผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก การประยุกต์ใช้งานออกแบบกราฟิกกับงานด้านอื่น ๆ Introduction to computer graphics design, principle of design, color models and tonal creation in computer graphics, art and graphics design, creative thinking process for computer graphics design, using industrial software tools for editing and create computer graphics, copyright, intellectual property, laws and rules for graphics and multimedia professional, computer graphics presentation, applying graphics design to other fields	229104	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก 3(1-4-4) Computer Graphics Design การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการออกแบบ การสร้างสีและแสงในงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ศิลปะกับการออกแบบกราฟิก กระบวนการความคิดสร้างสรรค์งานออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปตกแต่งภาพดิจิทัล และสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิก ลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพด้านงานกราฟิกและงานมัลติมีเดีย การนำเสนอผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิก การประยุกต์ใช้งานออกแบบกราฟิกกับงานด้านอื่น ๆ Introduction to computer graphics design, principle of design, color models and tonal creation in computer graphics, art and graphics design, creative thinking process for computer graphics design, using industrial software tools for editing and create computer graphics, copyright, intellectual property, laws and rules for graphics and multimedia professional, computer graphics presentation, applying graphics design to other fields	ปรับรหัสรายวิชา
229113	ภาพประกอบดิจิทัล 3(1-4-4) Digital Illustration หลักการออกแบบและวาดภาพประกอบดิจิทัล หลักการเล่าเรื่องด้วยภาพ การวาดภาพสิ่งมีชีวิต การวาดภาพสัตว์ส่วนมนุษย์ การวาดภาพสิ่งของ การวาดการ์ตูนการปะติดปะต่อวัตถุต่างๆ การประยุกต์ศิลปะไทยและศิลปะชาติพันธุ์ในงานภาพประกอบดิจิทัล การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างภาพประกอบดิจิทัล Principle of digital illustration design and drawing, principle of narrative image, life drawing, human figure drawing, objects drawing, cartooning, collaging, applying Thai arts and traditional art in digital illustration, use of industrial software for creating digital illustration	229106	ภาพประกอบดิจิทัล 3(1-4-4) Digital Illustration หลักการออกแบบและวาดภาพประกอบดิจิทัล หลักการเล่าเรื่องด้วยภาพ การวาดภาพสิ่งมีชีวิต การวาดภาพการ์ตูนสัตว์ส่วนมนุษย์ การวาดสิ่งของ การประยุกต์ศิลปะไทยและศิลปะชาติพันธุ์ในงานภาพประกอบดิจิทัล การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างภาพประกอบดิจิทัล จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนักวาดภาพประกอบ Principles of digital illustration design and drawing, principle of visual narratives, cartoon drawing, human figure drawing, object drawing, applying Thai arts and traditional art in digital illustration, use of industrial software for creating digital illustration, ethics and laws related to the illustrator profession	ปรับรหัสรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
229121	<p>การคิดเชิงออกแบบ 3(2-2-5) Design Thinking</p> <p>กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การออกแบบโดยผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบจากประสบการณ์ผู้ใช้งาน ความเข้าใจ และตีความปัญหา การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างไอเดีย การพัฒนาต้นแบบที่เป็นตัวอย่างแนวคิด การทดสอบกับผู้ใช้งาน</p> <p>Design thinking process, user-centered design, user-experience design, empathize, define the problem, creative thinking, getting ideas, developing a prototype, user-experience (UX) testing</p>			ปิดรายวิชา
229322	<p>การสร้างสรรคอินเทอร์แอกทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์ 3(1-4-4) Interactive and Digital Content Design</p> <p>ความรู้เบื้องต้นงานอินเทอร์แอกทีฟ ลักษณะและประเภทของงานอินเทอร์แอกทีฟมีเดีย และดิจิทัลคอนเทนต์ พฤติกรรมของกลุ่มผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ การออกแบบอินเทอร์เฟซ และดิจิทัลคอนเทนต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับการออกแบบสื่ออินเทอร์แอกทีฟมีเดีย และดิจิทัลคอนเทนต์ การประยุกต์ใช้อินเทอร์แอกทีฟกับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to interactive multimedia and digital content design, interactive multimedia characteristic and type, behavior of users' interactive media, interaction between people and computers, interactive and digital content design, interface design, use of software packages for creating interactive media and digital content, applying interactive multimedia to other fields</p>			ปิดรายวิชา
229411	<p>ผลงานและการนำเสนอ 3(2-2-5) Portfolio and Presentation</p> <p>เทคนิคการนำเสนอ ทักษะนำเสนอ การสร้างสรรค์แฟ้มสะสมผลงาน การเตรียมความพร้อมสมัครงาน การเขียนประวัติย่อผู้สมัครงาน การพูดเพื่อการนำเสนอผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการนำเสนอ</p> <p>Presentation technique, presentation skills, creative portfolio, preparation for job application, resume writing, oral presentation, personality development</p>	229401	<p>ผลงานและการนำเสนอ 1(0-2-1) Portfolio and Presentation</p> <p>เทคนิคการนำเสนอ ทักษะนำเสนอ การสร้างสรรค์แฟ้มผลงาน การเตรียมความพร้อมสมัครงาน การเขียนประวัติย่อผู้สมัครงาน การพูดเพื่อการนำเสนอผลงาน การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการนำเสนอ</p> <p>Presentation techniques, presentation skills, compiling portfolio, preparation for job application, resume writing, oral presentation, personality development</p>	ปรับรหัสวิชา ปรับจำนวนหน่วยกิต และปรับจำนวนชั่วโมงบรรยาย
		229101	<p>ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 3(3-0-6) History of Graphics and Multimedia</p> <p>ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกับงานออกแบบกราฟิก ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบกราฟิกกับสภาพแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง การวิวัฒนาการของงานกราฟิกที่ส่งผลต่อสังคมและส่วนรวมในปัจจุบัน</p> <p>History of western art, history of oriental art, history of graphics and multimedia, relationship between cultures and graphics design, relationship between graphics design and social context, economics and politics, the evolution of graphic works impacting society and collectiveness in the present time</p>	เปิดรายวิชาใหม่
		229103	<p>หลักการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Principles Of Graphic and Multimedia Design</p> <p>หลักการและเทคนิคในการออกแบบสื่อกราฟิกและมัลติมีเดียที่มีคุณภาพ เทคนิคการใช้ซอฟต์แวร์กราฟิกและมัลติมีเดียในการสร้างสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมและมีคุณภาพ การวางแผนและออกแบบชิ้นงานที่มีความสวยงามและประสิทธิภาพ</p>	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
			<p>ในการสื่อสารผ่านสื่อกราฟิกและมัลติมีเดีย หลักการออกแบบในสถานการณ์ต่างๆ ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้และสังคม จรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Principles and techniques in designing quality graphic and multimedia communication, techniques in using graphic and multimedia software for creating appropriate and high-quality communication media, planning and designing artworks that are aesthetically pleasing and effective in conveying messages through graphic and multimedia means, design principles in various contexts that cater to the needs of users and society, ethics and laws related to the graphic and multimedia profession</p>	
		229105	<p>จิตวิทยาสำหรับศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5) Psychology for Art and Design</p> <p>จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ในศิลปะและการออกแบบ ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ อารมณ์ และกระบวนการความคิดเชิงสร้างสรรค์ หลักการจิตวิทยาในการวิเคราะห์วิธีการตัดสินใจในกระบวนการสร้างสรรค์ ผลกระทบจิตวิทยาขององค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์และออกแบบ การเสริมสร้างความเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับกระบวนการสร้างงานศิลปะและการออกแบบที่มีพื้นฐานจากแนวคิดจิตวิทยา ความต้องการและประสิทธิภาพของผู้ใช้และผู้ชมในศิลปะและการออกแบบ</p> <p>Psychology related to the creative processes in art and design, understanding human behavior, emotions, and the creative thinking process, fundamental psychological principles in analyzing decision-making methods in the creative process, the psychological impact of various elements in the process of creation and design, enhancing further understanding of the creative processes in art and design based on psychological concepts, user needs and efficiency, catering to the preferences and effectiveness of users and viewers in art and design</p>	เปิดรายวิชาใหม่
		229106	<p>การวาดภาพประกอบดิจิทัล 3(1-4-4) Digital Illustration</p> <p>หลักการออกแบบและวาดภาพประกอบดิจิทัล หลักการเล่าเรื่องด้วยภาพ การวาดภาพสิ่งมีชีวิต การวาดภาพการ์ตูน สัตว์ส่วนมนุษย์ การวาดสิ่งของ การประยุกต์ศิลปะไทยและศิลปะชาติพันธุ์ในงานภาพประกอบดิจิทัล การใช้ซอฟต์แวร์สร้างภาพประกอบดิจิทัล จรรยาบรรณและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนักวาดภาพประกอบ</p> <p>Principles of digital illustration design and drawing, principle of visual narratives, cartoon drawing, human figure drawing, object drawing, applying Thai arts and traditional art in digital illustration, use of industrial software for creating digital illustration, ethics and laws related to the illustrator profession</p>	เปิดรายวิชาใหม่
		229201	<p>การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร 3(2-2-5) Story Plotting and Character Design</p> <p>ความรู้เบื้องต้นในการเขียนบท กระบวนการในการถ่ายทอดความคิด พื้นฐานทักษะการเล่าเรื่อง การวางโครงเรื่อง การเขียนบทสนทนา การสร้างอารมณ์ความรู้สึกในงานเขียน การเขียนสตอรี่บอร์ด หลักการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน การวาดสัดส่วนที่เหมาะสมสำหรับตัวละคร การระดมแนวคิดและการสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงออกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครในรูปแบบต่างๆ การออกแบบท่าทางตัวละคร การออกแบบฉากประกอบ</p>	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
			Storytelling, introduction to script writing, conveying idea process, basic storytelling skills, plot, theme, dialog writing, sense and emotion provoking in writing, storyboarding writing, principle of character design, appropriate proportion of character, brainstorming ideas and initiating characterization, attitude and expression models, character posing design, cinematic design	
		229202	อัตลักษณ์แบรนด์และการตลาดสำหรับงานออกแบบ 3(2-2-5) Brand Identity and Marketing for Design การสร้างสรรค้อัตลักษณ์ การออกแบบสัญลักษณ์และตราสินค้า การสื่อสารแบรนด์ ผลิตภัณฑ์และเครื่องหมายการค้า กลยุทธ์แบรนด์ หลักการตลาด การพัฒนาแบรนด์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค งานออกแบบที่เป็นตัวขับเคลื่อนธุรกิจ กรณีศึกษาทางด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย Identity design, symbol and logo design, brand communication, product and trademark, brand strategies, marketing principle, branding development based on consumer's demand, business growth by design, analysis of marketing case studies related to computer graphics and multimedia	เปิดรายวิชาใหม่
วิชาเอกบังคับ 48 หน่วยกิต		วิชาเอกบังคับ 14 หน่วยกิต		
229111	ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 3(3-0-6) History of Graphics and Multimedia ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกับงานออกแบบกราฟิก ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบกราฟิกกับสภาพแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง History of western art, history of oriental art, history of graphics and multimedia, relationship between cultures and graphics design, relationship between graphics design and social context, economics and politics			ปิดรายวิชา
229114	คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์ 3(2-2-5) Computer Graphics for Printing ความรู้ทั่วไปของสื่อสิ่งพิมพ์ ระบบเทคโนโลยีและวัสดุสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การจัดองค์ประกอบ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สีในการออกแบบ ระบบกริด การจัดวางเลย์เอาท์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับออกแบบสิ่งพิมพ์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประวัติความเป็นมาของตัวอักษร Introduction to printing media design, printing technology and material, printing process, composition, printing design, color in design, grid system, layout design, use of industrial printing design software tools, use of industrial E-Books design software tools, history of typography			ปิดรายวิชา
229201	การถ่ายภาพสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(1-4-4) Photography for Graphics and Multimedia ความรู้เบื้องต้นการถ่ายภาพ การทำงานของกล้องถ่ายภาพ ส่วนประกอบและอุปกรณ์เสริมของกล้องถ่ายภาพ ความเร็วชัตเตอร์และรูรับแสงกับการถ่ายภาพ การถ่ายภาพโดยแสงธรรมชาติ การถ่ายภาพในห้องสตูดิโอ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปตกแต่งภาพ การสื่อความหมายด้วยภาพอย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์การถ่ายภาพสำหรับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การจัดนิทรรศการภาพถ่ายขนาดเล็ก Introduction to photography, camera function, camera components and accessories, speed shutter and	229211	การถ่ายภาพและวิดีโอ 3(2-2-5) Photography and Video การถ่ายภาพ การทำงานของกล้องถ่ายภาพ ส่วนประกอบและอุปกรณ์เสริมของกล้องถ่ายภาพ ความเร็วชัตเตอร์ และรูรับแสงกับการถ่ายภาพ การถ่ายภาพด้วยแสงธรรมชาติ การถ่ายภาพในห้องสตูดิโอการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปแต่งภาพ การถ่ายภาพเคลื่อนไหว มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง องค์ประกอบภาพสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การบันทึกภาพและเสียง การสื่อความหมายด้วยภาพอย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์การถ่ายภาพสำหรับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การจัดนิทรรศการภาพถ่ายขนาดเล็ก	ปรับรหัสรายวิชาและเปลี่ยนชื่อใหม่และปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
	aperture/f-stop in photography, outdoor photography, studio photography, using industrial software tools for editing images, effective storytelling by photographs, applying photographic image to graphics and multimedia, mini exhibition photography		Photography, camera function, camera components and accessories, speed checker and aperture/f-stop in photography, outdoor photography, studio photography, using industrial software for images editing, video shooting, camera shot, camera movement, picture composition for video production, digital video capturing and audio recording, effective photographs storytelling, applying photographic tools for graphics and multimedia works, small photograph exhibition	
229211	<p>การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร 3(2-2-5) Storyboarding and Character Design</p> <p>เทคนิคและความรู้พื้นฐานงานแอนิเมชัน ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครมนุษย์ ขั้นตอนการออกแบบการเคลื่อนไหวของสัตว์และสิ่งของ วิธีการเล่าเรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการเขียนบท กระบวนการถ่ายทอดความคิด พื้นฐานทักษะการเล่าเรื่อง การวางโครงเรื่อง การวางแผนเรื่อง การสร้างปมขัดแย้งในเรื่อง การเขียนบทสนทนา การสร้างอารมณ์ความรู้สึกในงานเขียน การเขียนสตอรี่บอร์ด หลักการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน สัดส่วนที่เหมาะสมสำหรับตัวละคร การระดมแนวคิดและการสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละคร การแสดงออกถึงลักษณะนิสัยของตัวละครในรูปแบบต่าง ๆ การออกแบบท่าทางตัวละคร การออกแบบฉากประกอบ</p> <p>Fundamental skill of animation productions, process of human character movement, process of animal and object movement, storytelling, Introduction to script writing, conveying idea process, basic storytelling skills, plot, theme, conflict, dialogue writing, sense and emotion in writing, storyboarding, principle of character design, proportions of character, brainstorming ideas and initiating characterization, attitude and expression models, posing, cinematic design.</p>			ปิตราชยวิชา
229212	<p>กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์ 3(1-4-4) Graphics and Multimedia for Website</p> <p>ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเว็บไซต์องค์ประกอบและโครงสร้างของเว็บไซต์ การใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการสร้างเว็บไซต์ เครื่องมือและกระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ การประยุกต์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียกับการสร้างเว็บไซต์</p> <p>Introduction to website design, website structure and element, using color in website design, principles of website design, interaction between user and website, target group, use of industrial software for creating website, language, tools and web development procedure, website design, applying graphic and multimedia design for creating website</p>			ปิตราชยวิชา
229213	<p>ออกแบบนิทรรศการ 3(2-2-5) Exhibition Design</p> <p>ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม การชี้แนะทางการสื่อความหมายของสถานที่ การสร้างเอกลักษณ์ให้กับสถานที่ ความรู้เบื้องต้นงานออกแบบนิทรรศการ หลักการออกแบบนิทรรศการ การประยุกต์เทคโนโลยีมาใช้เพื่อนำเสนอในการจัดนิทรรศการ งานกราฟิกและมัลติมีเดียในการออกแบบการจัดแสดงผลงานเพื่อส่งเสริมการตลาด เทคนิคการสร้างสรรคและนำเสนอสื่อศิลปะดิจิทัล ศิลปะการจัดวาง</p> <p>Introduction to environmental design, signage way finding system, interpretation, place making, introduction to exhibition design, principle of exhibition design, applying technology for presentation in</p>	229312	<p>การออกแบบงานอีเวนต์ 3(2-2-5) Event Design</p> <p>การนำเทคนิคและหลักการของกราฟิกมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานอีเวนต์ การเลือกใช้สื่อกราฟิกที่เหมาะสมเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและน่าจดจำให้กับผู้เข้าร่วมงาน การออกแบบภาพและสัญลักษณ์ที่สื่อถึงแนวคิดหรือความหมายของงานอีเวนต์ ผ่านกระบวนการวางแผนและการสร้างผลงานกราฟิกที่เชื่อมโยงไปสู่เป้าหมายและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของงานอีเวนต์</p> <p>Applying the techniques and principles of graphics in event design, selecting appropriate graphic media to enhance captivating and memorable experiences for event participants, designing images</p>	ปรับรหัสรายวิชา และเปลี่ยนชื่อใหม่ และปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
	exhibition, graphics and multimedia in display design for marketing promotion, creating and presenting digital media arts technique, installation arts		and symbols that convey the ideas or meanings of the event through planning and creating graphic works that link to the objectives and requirements of the event's target audience	
229221	<p>การขึ้นรูป 3 มิติ 3(1-4-4) 3D Modeling</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงาน 3 มิติ การสร้างวัตถุ การสร้างฉากประกอบ 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการออกแบบและขึ้นรูป 3 มิติ การตกแต่งแสงสีให้กับวัตถุ 3 มิติ การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ 3 มิติ การประยุกต์ใช้โมเดล 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to 3D, 3D object, 3D background modeling, using industrial 3D modeling software tools, lighting and coloring 3D objects, texturing 3D objects, applying 3D model to other fields</p>	229221	<p>การขึ้นรูป 3 มิติ 3(1-4-4) 3D Modeling</p> <p>ความรู้เกี่ยวกับงาน 3 มิติ การสร้างวัตถุ การสร้างฉากประกอบ 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการออกแบบและขึ้นรูป 3 มิติ การตกแต่งแสงสีให้กับวัตถุ 3 มิติ การใส่พื้นผิวให้กับวัตถุ 3 มิติ การประยุกต์ใช้โมเดล 3 มิติกับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to 3D, creating 3D object, creating 3D background modeling, using industrial 3D modeling software tools, lighting and coloring 3D objects, texturing 3D objects, applying 3D model to other fields</p>	
229222	<p>ดิจิทัลวิดีโอ 3(1-4-4) Digital Video</p> <p>ความรู้เบื้องต้นงานดิจิทัลวิดีโอและออดิโอ กระบวนการผลิตดิจิทัลวิดีโอ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานดิจิทัลวิดีโอ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง องค์ประกอบภาพสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การจัดแสงสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การเขียนบทและสตอรี่บอร์ดสำหรับงานดิจิทัลวิดีโอ การวางแผนการถ่ายทำ การบันทึกภาพและเสียง การตัดต่อภาพและเสียง การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างงานดิจิทัลวิดีโอ</p> <p>Introduction to digital video, video production process, target group in digital video production, camera shot, camera movement, picture composition for video production, lighting for video production, script writing and storyboarding for digital video production, production planning, digital video capturing and audio recording, digital video editing, using industrial software tools for digital video production</p>			ปิตรายวิชา
229223	<p>การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(1-4-4) 2D Animation</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ</p> <p>Introduction to 2D animations, related technology for 2D animation, basic of character design, storyboarding, 2D character movement, technique and process of creating 2D animation, using industrial 2D animation software tools, 2D animation production.</p>	229223	<p>การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(1-4-4) 2D Animation</p> <p>หลักการและทฤษฎีการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 2 มิติ</p> <p>2D animations principles and theories, development related technology for 2D animation, techniques and process of creating 2D animation, using industrial 2D animation software tools, 2D animation production</p>	คงเดิม
229301	<p>การออกแบบกราฟิกเชิงข้อมูล 3(2-2-5) Information Graphics Design</p> <p>ความรู้เบื้องต้นการออกแบบเชิงข้อมูล ประสิทธิภาพการสื่อข้อมูล หลักการออกแบบการสื่อสาร หลักการออกแบบเชิงข้อมูลเปรียบเทียบกับงานออกแบบกราฟิก การวิเคราะห์และตีความข้อมูล การสร้างกราฟิกนำเสนอข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแผนที่ แผนที่ และแผนภูมิภาพ การประยุกต์กราฟิกเชิงข้อมูลกับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to information design, efficient of convey information, principle of communication design, principles of information design contrasted with graphics design, analysis and interpretation of information, creating graphics visualization of quantitative data by map, diagram and chart formats, applying information graphics to other fields</p>			ปิตรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
229312	<p>การสร้างสรรค์อัตลักษณ์แบรนด์ 3(1-4-4) Brand Identity Design</p> <p>การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ การออกแบบสัญลักษณ์และตราสินค้า การสื่อสารแบรนด์ ความแตกต่างระหว่างแบรนด์ผลิตภัณฑ์ และเครื่องหมายการค้า กลยุทธ์แบรนด์ ความรู้เบื้องต้นการออกแบบบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค</p> <p>Identity design, symbol and logo design, brand communication, differences between brand, product and trademark, brand strategies, introduction to packaging design, principles of graphics design on packaging, packaging development based on consumers' demand</p>			ปิตราชยวิชา
229321	<p>โมชั่นกราฟิก 3(1-4-4) Motion Graphics</p> <p>ความรู้เบื้องต้นโมชั่นกราฟิกสำหรับงานอินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานโมชั่นกราฟิก เทคโนโลยีงานโมชั่นกราฟิก การสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปกับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก การออกแบบโมชั่นกราฟิกในงานอินเตอร์แอคทีฟ</p> <p>Introduction to motion graphic for interactive, process of motion graphic creation, motion graphic technology, 2D and 3D motion graphic creation, special techniques for motion graphic creation, use of industrial software for creating motion graphic, motion graphic in interactive media.</p>	229224	<p>โมชั่นกราฟิกและการตัดต่อ 3(2-2-5) Motion Graphic and Editing</p> <p>โมชั่นกราฟิกสำหรับงานอินเตอร์แอคทีฟ กระบวนการสร้างสรรค์งานโมชั่นกราฟิก เทคโนโลยีงานโมชั่นกราฟิก การสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก 2 มิติ เทคนิคพิเศษสำหรับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปกับการสร้างสรรค์โมชั่นกราฟิก กระบวนการผลิตดิจิทัลวิดีโอ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในงานดิจิทัลวิดีโอ การตัดต่อภาพและเสียง การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างงานดิจิทัลวิดีโอ</p> <p>Motion graphic for interactive, process of motion graphic creation, motion graphic technology, 2D motion graphic creation, special techniques for motion graphic creation, use of software packages for creating motion graphic, video production process, target group in digital video production, digital video editing, using industrial software tools for digital video production</p>	ปรับรหัสรายวิชา และเปลี่ยนชื่อใหม่ และปรับคำอธิบายรายวิชา
229391	<p>ระเบียบวิธีวิจัย 3(2-2-5) Research Methodology</p> <p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการวิจัย หลักการต่าง ๆ ขั้นตอนและวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การเลือกสรรหัวข้องานวิจัย สมมติฐานในงานวิจัย การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล ข้อเสนอแนะ การเขียนรายงานและนำเสนอผลงานวิจัย</p> <p>Basic of research, principles, executing processes and research methodologies in computer graphic and multimedia, selection of research topics, hypothesis in research, gathering and analyzing the data, ethic of researchers, conclusion, suggestion, Research report writing, Research presentation</p>	229391	<p>ระเบียบวิธีวิจัย 3(3-0-6) Research Methodology</p> <p>องค์ความรู้เกี่ยวกับการวิจัย ขั้นตอนและวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การเลือกสรรหัวข้องานวิจัย สมมติฐานในงานวิจัย การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผล ข้อเสนอแนะ การเขียนรายงานและนำเสนอผลงานวิจัย</p> <p>Knowledge of research, executing processes and research methodologies in computer graphic and multimedia, selection of research topics, hypothesis in research, gathering and analyzing the data, ethic of researchers, conclusion, suggestion, research report writing, research presentation</p>	ปรับหน่วยกิต
229491	<p>โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Computer Graphics and Multimedia Project</p> <p>นำเสนอหัวข้อ บรรยายผลงาน อภิปรายงานในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การพัฒนาโครงการกราฟิกและมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการจัดทำผลงานตามความคิดสร้างสรรค์และความถนัดของตนเอง การนำเสนอโครงการด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Presentation, seminars, projects discussion in computer graphic and multimedia, graphics and multimedia project development, applying software tools for processing project based on creativity and skills, graphics and multimedia project presentation</p>			ปิตราชยวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
		229212	<p>การออกแบบอักษร 3(2-2-5) Typography Design</p> <p>หลักการออกแบบตัวอักษร ไทยและละติน องค์ประกอบของการออกแบบตัวอักษร การใช้ตัวอักษรในงานกราฟิก การออกแบบตัวเขียนสำหรับแกนกราฟิก การจัดวางตัวอักษร วิเคราะห์รูปแบบตัวอักษรประเภทต่างๆ และความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรเพื่อนำไปใช้ประกอบในงานกราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Principles of Thai and Latin lettering design, font design elements, usage of fonts in graphics, calligraphy of graphics, typography layouting, analyzing different types of font styles , relationship between lettering used in graphics and multimedia</p>	เปิดรายวิชาใหม่
		229213	<p>ดิจิทัลอาร์ต 3(1-4-4) Digital Art</p> <p>การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ตที่สร้างความสร้างสรรค์และเป็นเอกลักษณ์ การใช้เทคนิคและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลอาร์ต แนวคิดและแนวทางการสร้างสรรค์ในดิจิทัลอาร์ต การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้อง กระบวนการวางแผนและการดำเนินงานในการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต</p> <p>Creaitng innovative and unique digital artworks, utilizing techniques and tools related to digital art, conceptual and practical aspects of creating digital art, software and applications, planning and workflow in the creative process of digital art production</p>	เปิดรายวิชาใหม่
		229222	<p>การสร้างตัวละคร 3 มิติ 3D Character Modeling</p> <p>กระบวนการออกแบบและการขึ้นรูปทรงโมเดลตัวละคร 3 มิติ กระบวนการลงสีวัสดุและลวดลาย องค์ประกอบของตัวละคร หลักกายวิภาค การพัฒนาตัวละครสำหรับการสร้างงานแอนิเมชัน 3 มิติ การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างตัวละคร 3 มิติ</p> <p>Process of 3D character modelling design, coloring, material and texturing process, elements of character, anatomy principles, character development for 3D animation, software selections related to 3D character modeling</p>	เปิดรายวิชาใหม่
		229291	<p>สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 1(0-2-1) Seminar in Computer Graphic and Multimedia</p> <p>การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียนคนอื่นๆในรายวิชา การวางแผนโครงการ การแบ่งปันความรู้ในด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียผ่านการสัมมนาและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิชาเพื่อพัฒนาเป็นประเด็นสำหรับโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Exchanging ideas, project planning, and sharing knowledge in computer graphics and multimedia through seminars and related activities, seeking topics for computer graphics and multimedia projects</p>	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567	สาระที่ปรับปรุง
		229311 ยูสเซอร์ เอ็กซ์พีเรียนซ์และอินเทอร์เฟซ 3(2-2-5) User Experience and User Interface Design การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน และส่วนที่ เชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งานกับระบบ แนวคิดและกระบวนการคิด เชิงออกแบบ จิตวิทยาพื้นฐาน การออกแบบเพื่อการทำงานกับ สมอง การออกแบบเพื่อกระตุ้นให้สนใจ การออกแบบเพื่อทำให้ เกิดความรู้สึก การออกแบบเพื่อให้ตัดสินใจลงมือทำ การโต้ตอบ กับคอมพิวเตอร์ของมนุษย์ การออกแบบที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบภาพ ออกแบบไอคอน กระบวนการออกแบบส่วน ที่เชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งานกับระบบ การใช้โปรแกรมเพื่องาน ออกแบบส่วนที่เชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งานกับระบบ User experience (UX) / User Interface (UI) Design, design thinking, basic psychology, designed to work with brain, design to arouse interest, design to evoke feelings, design to make decision-making, human computer interactions, user centered design, visual design, icon design, UI design process, using the program to user interface	เปิดรายวิชาใหม่
		229313 ผู้ประกอบการด้านงานกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Entrepreneur in Graphics and Multimedia การเป็นผู้ประกอบการในด้านงานกราฟิกและมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างโอกาสในการทำ ธุรกิจและการตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า การทำธุรกิจ ออนไลน์ และการจัดการกับลูกค้า แนวทางการจัดการและการ สร้างรายได้จากงานด้านกราฟิกและมัลติมีเดีย การหาทางเลือก และโอกาสในการสร้างรายได้และอาชีพในอุตสาหกรรมด้าน กราฟิกและมัลติมีเดีย ดิจิทัล จรรยาบรรณและกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับผู้ประกอบการ Being an entrepreneur in the field of graphic design and multimedia, applying creative thinking to create opportunities in business and respond to customer needs, conducting online businesses and managing customer relationships, managing and generating income from graphic design and multimedia works, finding alternatives and opportunities to create income and careers in the graphic design and multimedia industry, ethics and laws related to the entrepreneur profession	เปิดรายวิชาใหม่
		229321 การสร้างสรรค์อินเทอร์แอกทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์ 3(1-4-4) Interactive and Digital Content Design งานอินเทอร์แอกทีฟ ลักษณะและประเภทของงาน อินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดียและดิจิทัลคอนเทนต์ พฤติกรรมของ กลุ่มผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟ การออกแบบอินเทอร์เฟซและ ดิจิทัลคอนเทนต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับการออกแบบ สื่ออินเทอร์แอกทีฟมัลติมีเดียและดิจิทัลคอนเทนต์ การ ประยุกต์ใช้อินเทอร์แอกทีฟกับงานด้านอื่น ๆ Interactive multimedia and digital content design, interactive multimedia characteristics and types, behavior of users interactive media, interaction between people and computers, interactive and digital content design, user interface design, use of	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
			software packages for creating interactive media and digital content, applying interactive multimedia to other fields	
		229392	<p>โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 1 2(0-4-2)</p> <p>Computer Graphics and Multimedia Project 1</p> <p>การลงมือทำโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การนำประเด็นที่เลือกมาเข้าสู่กระบวนการผลิตผลงาน โดยใช้กระบวนการระเบียบวิธีวิจัย</p> <p>Launching computer graphics and multimedia project, bringing the selected topic into the production process by research methodology</p>	เปิดรายวิชาใหม่
		229491	<p>โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 2 2(0-4-2)</p> <p>Computer Graphics and Multimedia Project 2</p> <p>การวิเคราะห์และการประเมินผลงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การแก้ไขและปรับปรุงเพื่อพัฒนาโครงการ การจัดทำรูปเล่มตามระเบียบวิธีวิจัย การนำเสนอโครงการ</p> <p>Analysing and summarizing computer graphics and multimedia project, revising and improving work, documenting by using research methodology, project presentation</p>	เปิดรายวิชาใหม่
วิชาเอกเลือก 12 หน่วยกิต		วิชาเอกเลือก 18 หน่วยกิต		
	ไม่มีกลุ่ม		กลุ่มกราฟิก	
229214	<p>กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อมวลชน 3(2-2-5)</p> <p>Universal Graphics and Multimedia Design</p> <p>หลักการมีจิตสาธารณะ หลักการของการออกแบบเพื่อมวลชน งานออกแบบเพื่อมวลชนในประเทศไทย การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อผู้พิการและผู้สูงอายุ การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับงานสาธารณสุข การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับการศึกษา การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อการท่องเที่ยว การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อสิ่งแวดล้อม</p> <p>Principle of public consciousness, universal design in Thailand, principle of universal design, graphics and multimedia design for disabled and elderly, graphics and multimedia for public health, graphics and multimedia for education, graphics and multimedia for tourism, graphics and multimedia for environment</p>	229315	<p>กราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อมวลชน 3(2-2-5)</p> <p>Universal Graphics and Multimedia Design</p> <p>หลักการมีจิตสาธารณะ หลักการของการออกแบบเพื่อมวลชน งานออกแบบเพื่อมวลชนในประเทศไทย การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อผู้พิการและผู้สูงอายุ งานสาธารณสุข การศึกษา การท่องเที่ยว และสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการเลือกใช้วัสดุ และกระบวนการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์เพื่อความยั่งยืนและสร้างคุณค่าต่อผู้ใช้และสิ่งแวดล้อมในระยะยาว</p> <p>Principle of public consciousness, principles of universal design, principles of universal design in Thailand, graphic and multimedia design for disabled and elderly, public health, education, and environment, applying local wisdom to environmental design, Integrating local wisdom in material selection and eco-friendly design processes sustainable and valuable designs for users and the environment in the long term</p>	ปรับรหัสรายวิชาและจัดกลุ่มใหม่
229114	<p>คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์ 3(1-4-4)</p> <p>Computer Graphics for Printing</p> <p>ความรู้ทั่วไปของสื่อสิ่งพิมพ์ ระบบเทคโนโลยีและวัสดุสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การจัดองค์ประกอบ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สีในการออกแบบ ระบบกริด การจัดวางเลย์เอาต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับออกแบบสิ่งพิมพ์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประวัติความเป็นมาของตัวอักษร</p> <p>Introduction to printing media design, printing technology and material, printing process, composition, printing design, color in design, grid system, layout design, use of industrial printing design software tools, use of industrial E-Books design software tools, history of typography</p>	229316	<p>คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์ 3(1-4-4)</p> <p>Computer Graphics for Printing</p> <p>การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ เทคโนโลยีการพิมพ์และวัสดุสื่อสิ่งพิมพ์ กระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การจัดองค์ประกอบ การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สีในการออกแบบ ระบบการคิด การจัดวางเลย์เอาต์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับออกแบบสิ่งพิมพ์และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประวัติความเป็นมาของตัวอักษร</p> <p>Printing media design, printing technology and material, printing process, composition, printing design, color in design, grid system, layout design, use of industrial printing and E-books design software tool, history of typography</p>	ปรับรหัสรายวิชาและจัดกลุ่มใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
		229317	<p>การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5) Creative Product and Packaging Design prototype development and market testing.</p> <p>หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ศึกษา ค้นคว้าและปฏิบัติงานออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ การวิเคราะห์วัสดุ เพื่อการใช้งานพฤติกรรมความต้องการของผู้บริโภค การพัฒนาต้นแบบทดสอบตลาดและการนำเสนอ</p> <p>Product and packaging design principle, study and practice of creative products and packaging, material analysis for use, consumer behaviors and needs, product prototype development, market testing and presenting</p>	เปิดรายวิชาใหม่
229311	<p>หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก และมัลติมีเดีย 3(2-2-5)</p> <p>Selected Topics in Computer Graphics and Multimedia</p> <p>หัวข้อปัจจุบันที่น่าสนใจทางด้านเทคนิคสมัยใหม่ในการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การกำหนดประเด็นหัวข้อที่สนใจหรือที่เป็นปัจจุบัน หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การนำเสนอ การอภิปราย และการตอบข้อซักถาม การวิเคราะห์แนวโน้ม การประยุกต์ใช้กับภาคอุตสาหกรรม</p> <p>Interesting current topics in Computer Graphic and Multimedia, selecting interesting or current topics or case studies related Computer Graphics and Multimedia, presenting, discussing and answering question, trend analysis, how to apply to industry</p>	229318	<p>หัวข้อปัจจุบันด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก และมัลติมีเดีย 3(2-2-5)</p> <p>Selected Topics in Computer Graphics and Multimedia</p> <p>หัวข้อปัจจุบันที่น่าสนใจทางด้านเทคนิคสมัยใหม่ในการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การกำหนดประเด็นหัวข้อที่สนใจหรือที่เป็นปัจจุบัน หรือกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย การนำเสนอ การอภิปราย และการตอบข้อซักถาม การวิเคราะห์แนวโน้ม การประยุกต์ใช้กับภาคอุตสาหกรรม</p> <p>Interesting current topics in computer graphic and multimedia, selecting interesting or current topics or case studies related computer graphics and multimedia, presenting, discussing and answering question, trend analysis, how to apply to industry</p>	ปรับรหัสรายวิชา
			กลุ่มวิชามัลติมีเดีย	
229327	<p>การสร้างระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(1-4-4)</p> <p>Rigging and Controller for 3D Animation</p> <p>พื้นฐานการสร้างระบบควบคุม 3 มิติ การสร้างโครงกระดูกสำหรับตัวละคร 3 มิติ ระบบควบคุมแขนตัวละครจลนศาสตร์แบบไปข้างหน้า ระบบควบคุมแขนตัวละครจลนศาสตร์แบบผกผันการผสมกระดูกเข้ากับตัวละคร ระบบควบคุมใบหน้าตัวละคร การเปลี่ยนแปลงรูปทรง 3 มิติ ระบบควบคุมสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเรนเดอร์และตัดต่อเพื่อสร้างแอนิเมชัน</p> <p>Rigging overview, skeleton creation for 3D character, FK (Forward Kinematic) and IK (Inverse Kinematic) System, skinning, facial control system, blend shapes, controllers for 3D animation, rendering and editing for 3D animation</p>			ปิดรายวิชา
229324	<p>การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(1-4-4)</p> <p>3D Animation</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ</p> <p>Introduction to 3-dimensional animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3D animation, 3D character movement, using industrial 3D animation software tools, 3D animation production.</p>	229327	<p>การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(1-4-4)</p> <p>3D Animation</p> <p>การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคและกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของตัวละคร 3 มิติ การใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ</p> <p>Introduction to 3D animations, related technology for 3D animation, technique and process of creating 3D animation, 3D character movement, using 3D animation software packages, 3D animation production</p>	ปรับรหัสรายวิชาและปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
229325	<p>การสร้างดิจิทัลวิชวลเอฟเฟกต์ 3(1-4-4)</p> <p>Digital Visual Effect</p> <p>ความรู้เบื้องต้นในการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ ศัพท์เทคนิคที่เกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์และวิชวลเอฟเฟกต์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการแทรกคัทเอาท์กับมมกล้อง เทคนิคการซ้อนภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์รูปแบบต่าง ๆ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์งานวิชวลเอฟเฟกต์กับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to visual effect, use of cinematic and visual effect language technique and process of creating visual effect, tracking technique and camera angles, screen keying techniques, visual effect technique, use of software packages creating visual effect, applying visual effect to other fields</p>			ปิดรายวิชา
229313	<p>ความคิดสร้างสรรค์ท้องถิ่นกับนวัตกรรม 3(1-4-4)</p> <p>กราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Creative Local Community Wisdom and Innovation of Graphics and Multimedia Design</p> <p>งานสร้างสรรค์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาวัตกรรมการกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการประยุกต์องค์ความรู้กับภูมิปัญญาท้องถิ่น ความสัมพันธ์ชุมชนและสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้ร่วมกับงานกราฟิกและมัลติมีเดีย กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอด้วยรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>Local wisdom creative production, local wisdom management and technology for graphics and multimedia innovation, local wisdom and related knowledge applying process, environment and its relationship to community and the use of multimedia and graphic design, creative thinking process and its development and relationship to the range of presentation</p>			ปิดรายวิชา
229323	<p>การสร้างสกรีนเกมเบื้องต้น 3(2-2-5)</p> <p>Basic Game Production</p> <p>ประวัติความเป็นมาของเกม หลักการออกแบบเกม การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของเกม การออกแบบระดับความยากง่ายของเกม ศิลปะของเกม การออกแบบคาแรกเตอร์ในเกม การออกแบบฉากหลังในเกม การจัดการกราฟิกของเกม การจัดการเสียงของเกม ระบบเกมอัจฉริยะ การผลิตเกมโดยใช้เครื่องมือและภาษาโปรแกรมอย่างง่าย</p> <p>History of game, concept of game design, game interaction design, game level design, art of game, character design in game, background design on game, graphics management on game, music management on game, game artificial intelligence, basic game production using tools and scripting</p>	229329	<p>การออกแบบและสร้างสรรค์เกมเบื้องต้น 3(1-4-4)</p> <p>Game Design and Development</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกม ประวัติศาสตร์และที่มา ความสำคัญของเกม ประเภทของเกม กระบวนการออกแบบเกม และขั้นตอนที่เกี่ยวข้องในการสร้างเกมเบื้องต้น ทฤษฎีด้านการออกแบบกราฟิกเพื่อการออกแบบเกม เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์เกม พื้นฐานในการศึกษาวิชาเกี่ยวกับการพัฒนาเกมเพิ่มเติมในระดับที่สูงขึ้น</p> <p>Introduction to game production, history of game, importance of game, types of game, related tools for game production process, basic computer game creation, game design and development, basic knowledge and skills for further studies in advanced game development</p>	ปรับชื่อและปรับรหัสรายวิชาและปรับคำอธิบายรายวิชา
229326	<p>การออกแบบเกม 3(1-4-4)</p> <p>Graphics for Game Design</p> <p>เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับสื่ออินเทอร์เน็ตที่ในอนาคต สื่ออินเทอร์เน็ตที่กับ กลยุทธ์ทางการตลาด พื้นฐานการสื่อสารการตลาด องค์ประกอบดิจิทัลคอนเทนต์ หลักการสร้างสกรีนเกมสำหรับสื่ออินเทอร์เน็ต พฤติกรรมผู้บริโภคกับงานดิจิทัลคอนเทนต์ การวิจารณ์งานอินเทอร์เน็ตที่กับดิจิทัลคอนเทนต์</p> <p>Technology and innovation for interactive media in the future, interactive media and marketing strategy, fundamental of marketing communication, element of digital content, principle of in interactive advertising</p>			ปิดรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
	design, consumer behavior with digital content, interactive digital content criticism			
		229325	<p>นวัตกรรมสื่อกราฟิกและมัลติมีเดีย 3(1-4-4)</p> <p>Media Innovation for Computer Graphics and Multimedia</p> <p>การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย การปรับใช้เครื่องมือและโปรแกรมที่สนับสนุนกระบวนการออกแบบ การนำเทคโนโลยี AI ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในงานออกแบบและการสร้างสรรค์ การเตรียมพร้อมในการใช้เทคโนโลยี AI เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและออกแบบ</p> <p>Applying artificial intelligence technology to create graphic and multimedia, adapting tools and software that facilitate the design process, harnessing AI technology to solve design challenges and enhance creativity, preparing for the integration of AI technology to create captivating and effective graphic and multimedia design outputs, utilizing artificial intelligence to support artistic and design creativity</p>	เปิดรายวิชาใหม่
		229326	<p>จักรวาลโลกเสมือน 3(1-4-4)</p> <p>Metaverse</p> <p>แนวคิดและหลักการออกแบบ การเลือกใช้เครื่องมือการสร้างและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน การนำเสนอผลงานผ่านสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทักษะที่เป็นประโยชน์ในอนาคต อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลโลกเสมือน</p> <p>Concepts and principles of design, tools selections, creation and application of the Metaverse technology, presenting ideas with multimedia technology innovation, useful skills in future, related metaverse industries</p>	เปิดรายวิชาใหม่
		229328	<p>การผลิตภาพยนตร์และเทคนิคพิเศษเบื้องต้น 3(1-4-4)</p> <p>Basic Film Production and Visual Effect</p> <p>ความรู้เบื้องต้นงานภาพยนตร์ ความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ประเภทของภาพยนตร์ อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพยนตร์ กระบวนการงานถ่ายทำภาพยนตร์ การสื่อความหมายในภาพยนตร์ สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์, ความรู้เบื้องต้นในการสร้างวีซวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการแทรกกิ่งวัตถุกับมุกกล้อง เทคนิคการซ้อนภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างวีซวลเอฟเฟกต์รูปแบบต่าง ๆ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสร้างวีซวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์งานวีซวลเอฟเฟกต์กับงานด้านอื่น ๆ</p> <p>Introduction to film production, importance of film, history of film, types of film, related tools for film production, film production process, storytelling in film, aesthetics in film, introduction to visual effect, tracking technique and camera angles, screen keying techniques, visual effect technique, use of software packages creating visual effect, applying visual effect to other fields</p>	เปิดรายวิชาใหม่
กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม 6 หน่วยกิต		กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม 6 หน่วยกิต		
229492	<p>การฝึกงาน* 6 หน่วยกิต</p> <p>Professional Training</p> <p>การฝึกปฏิบัติ เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน</p> <p>Training, learning, gaining experience, improving working skills in information technology in private or government sectors</p>	229493	<p>การฝึกงาน* 6 หน่วยกิต</p> <p>Professional Training</p> <p>การฝึกปฏิบัติ เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน</p> <p>Training, learning, gaining experience, improving working skills in information technology in private or government sectors</p>	ปรับรหัสรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567		สาระที่ปรับปรุง
229493	<p>สหกิจศึกษา* 6 หน่วยกิต</p> <p>Co-operative Education</p> <p>การปฏิบัติงาน เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในฐานะพนักงานฝึกหัด ในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน</p> <p>Working, learning, gaining experience, improving working skills in information technology as an apprentice in private or government sectors</p>	229495	<p>สหกิจศึกษา* 6 หน่วยกิต</p> <p>Co-operative Education</p> <p>การปฏิบัติงาน เรียนรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์และทักษะในงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในฐานะพนักงานฝึกหัดในสถานประกอบการ องค์กรภาครัฐหรือเอกชน</p> <p>Working, learning, gaining experience, improving working skills in information technology as an apprentice in private or government sectors</p>	ปรับรหัสรายวิชา
229494	<p>การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 1(0-2-1)</p> <p>กราฟิก และมัลติมีเดีย</p> <p>Preparation for Computer Graphic and Multimedia Professional Experience</p> <p>รูปแบบและกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สถานประกอบการ คุณธรรมและจริยธรรม การสื่อสารและเทคนิคการสื่อสาร การสร้างมนุษยสัมพันธ์ในสถานประกอบการ การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการทำงาน เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการ การฝึกทักษะเฉพาะทางด้านคอมพิวเตอร์ กราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Process of professional experience, working places, virtue and morality, communication and communication techniques, human relations in workplace, working personality development, report writing and presentation techniques, specialist skillstraining in computer graphic and multimedia</p>	229492	<p>การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 1(0-2-1)</p> <p>กราฟิก และมัลติมีเดีย</p> <p>Preparation for Computer Graphic and Multimedia Professional Experience</p> <p>รูปแบบและกระบวนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สถานประกอบการ คุณธรรมและจริยธรรม การสื่อสารและเทคนิคการสื่อสาร การสร้างมนุษยสัมพันธ์ในสถานประกอบการ การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการทำงาน เทคนิคการเขียนรายงานและการนำเสนอโครงการ การฝึกทักษะเฉพาะทางด้านคอมพิวเตอร์ กราฟิกและมัลติมีเดีย</p> <p>Process of professional experience, working places, virtue and morality, communication and communication techniques, human relations in workplace, working personality development, report writing and presentation techniques, specialist skills training in computer graphic and multimedia</p>	ปรับรหัสรายวิชา

แผนการศึกษาปี พ.ศ. 2562 ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาต้น			แผนการศึกษาปี พ.ศ. 2567 ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาต้น		
001101	การใช้ภาษาไทย Usage of Thai Language	3(2-2-5)	001101	ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน Thai Language in Daily Life	2(2-0-4)
001102	ภาษาอังกฤษเตรียมพร้อม Ready English	3(2-2-5)	001103	ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน English for Daily Life	3(2-2-5)
003201	การสื่อสารในสังคมดิจิทัล Communication in Digital Society	3(2-2-5)	002101	การใช้เทคโนโลยีเพื่อชีวิตยุคดิจิทัล Technology Usage for Digital life	1(0-2-1)
229101	การวาดเส้นพื้นฐานสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Drawing for Graphics and Multimedia	3(1-4-4)	003101	สุนทรียศาสตร์ในการจัดการชีวิต Artistic for Life Management	3(2-2-5)
229111	ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย History of Graphics and Multimedia	3(3-0-6)	229101	ประวัติศาสตร์กราฟิกและมัลติมีเดีย History of Graphics and Multimedia	3(3-0-6)
229112	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics Design	3(1-4-4)	229102	พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Art for Graphics and Multimedia	3(2-2-5)
229112	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics Design	3(1-4-4)	229103	หลักการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย Principles of Graphic and Multimedia Design	3(2-2-5)
	รวม	18 หน่วยกิต		รวม	18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย			ภาคการศึกษาปลาย		
001103	ภาษาอังกฤษสู่โลกกว้าง Explorative English	3(2-2-5)	001102	ภาษาไทยเชิงวิชาการ Thai for Academic Purposes	1(0-2-1)
002202	สังคมพหุวัฒนธรรม Multicultural Society	3(2-2-5)	001104	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication	3(2-2-5)
229102	พื้นฐานศิลปะสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Fundamental Art for Graphics and Multimedia	3(2-2-5)	002102	ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence Quotient	2(1-2-3)
229113	ภาพประกอบดิจิทัล Digital Illustration	3(1-4-4)	003102	การพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ตลอดชีวิต Skills Development and Lifelong Learning	3(2-2-5)
229114	คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับสิ่งพิมพ์ Computer Graphics for Printing	3(2-2-5)	229104	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics Design	3(1-4-4)
229121	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(2-2-5)	229105	จิตวิทยาสำหรับศิลปะและการออกแบบ Psychology for Art and Design	3(2-2-5)
			229106	การวาดภาพประกอบดิจิทัล Digital Illustration	3(1-4-4)
	รวม	18 หน่วยกิต		รวม	18 หน่วยกิต

แผนการศึกษาปี พ.ศ. 2562 ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาต้น			แผนการศึกษาปี พ.ศ. 2567 ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาต้น		
001204	ภาษาอังกฤษก้าวหน้า Step UP English	3(2-2-5)	001205	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการและวิชาชีพ English for Academic and Professional Communication	3(2-2-5)
002201	พลเมืองใจอาสา Citizen Mind by Citizenship	3(2-2-5)	003203	เรียนรู้ร่วมกันสรรค์สร้างสังคม Collaborative Learning for Society Creation	2(0-4-3)
229201	การถ่ายภาพสำหรับกราฟิกและมัลติมีเดีย Photography for Graphics and Multimedia	3(1-4-4)	229201	การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร Story Plotting and Character Design	3(2-2-5)
229211	การสร้างโครงเรื่องและออกแบบตัวละคร Storyboarding and Character Design	3(2-2-5)	229211	การถ่ายภาพและวิดีโอ Photography and Video	3(2-2-5)
229212	กราฟิกและมัลติมีเดียสำหรับเว็บไซต์ Graphics and Multimedia for Website	3(1-4-4)	229212	การออกแบบอักษร Typography Design	3(2-2-5)
229213	ออกแบบนิทรรศการ Exhibition Design	3(2-2-5)	229221	การขึ้นรูป 3 มิติ 3D Modeling	3(1-4-4)
	รวม	18 หน่วยกิต	รวม		17 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย			ภาคการศึกษาปลาย		
004101	ศิลปะในการดำเนินชีวิต Arts of Living	3(2-2-5)	003204	การจัดการสุขภาพ สิ่งแวดล้อมและชุมชน Health Environment and Community Management	1(0-2-1)
003202	การจัดการสุขภาพและสิ่งแวดล้อม Health and Environment Management	3(2-2-5)	229202	อัตลักษณ์แบรนด์และการตลาดสำหรับงานออกแบบ Brand Identity and Marketing for Design	3(2-2-5)
004201	บุคลิกภาพและการแสดงออกในสังคม Socialized Personality	3(2-2-5)	229213	ดิจิทัลอาร์ต Digital Art	3(1-4-4)
229221	การขึ้นรูป 3 มิติ 3D Modeling	3(1-4-4)	229222	การสร้างตัวละคร 3 มิติ 3D Character Modeling	3(2-2-5)
229222	ดิจิทัลวิดีโอ Digital Video	3(1-4-4)	229223	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation	3(2-2-5)
229223	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation	3(1-4-4)	229224	โมชั่นกราฟิกและการตัดต่อ Motion Graphic and Editing	3(2-2-5)
			229291	สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย Seminar in Computer Graphic and Multimedia	1(0-2-1)
	รวม	18 หน่วยกิต	รวม		17 หน่วยกิต

แผนการศึกษาปี พ.ศ. 2562 ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาต้น			แผนการศึกษาปี พ.ศ. 2567 ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาต้น		
146132	การฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน Listening and Speaking in Daily Life	3(2-2-5)	003305	กระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่การเป็นผู้ประกอบการยุคดิจิทัล Design Thinking Process for Digital Age Entrepreneurs	3(2-2-5)
229321	โมชั่นกราฟิก Motion Graphics	3(1-4-4)	229311	ยูสเซอร์ เอ็กซ์พีเรียนซ์และอินเตอร์เฟซดีไซน์ User Experience and User Interface Design	3(2-2-5)
229322	การสร้างสรรค้อินเตอร์แอคทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์ Interactive and Digital Content Design	3(1-4-4)	229391	ระเบียบวิธีวิจัย Research Methodology	3(3-0-6)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)	229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)	229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
xxxxx	วิชาเลือกเสรี Free Elective	3(x-x-x)	xxxxx	วิชาเลือกเสรี Free Elective	3(x-x-x)
	รวม	18 หน่วยกิต		รวม	18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย			ภาคการศึกษาปลาย		
229301	การออกแบบกราฟิกเชิงข้อมูล Information Graphics Design	3(2-2-5)	229312	การออกแบบงานอีเวนต์ Event Design	3(2-2-5)
229312	การสร้างสรรค้อัตลักษณ์แบรนด์ Brand Identity Design	3(2-2-5)	229313	ผู้ประกอบการด้านงานกราฟิกและมัลติมีเดีย Entrepreneur in Graphics and Multimedia	3(2-2-5)
229391	ระเบียบวิธีวิจัย Research Methodology	3(2-2-5)	229321	การสร้างสรรค้อินเตอร์แอคทีฟและดิจิทัลคอนเทนต์ Interactive and Digital Content Design	3(1-4-4)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)	229392	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย 1 Computer Graphics and Multimedia Project 1	2(0-4-2)
229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)	229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
			229xxx	วิชาเอกเลือก Major Elective	3(x-x-x)
	รวม	15 หน่วยกิต		รวม	17 หน่วยกิต

แผนการศึกษาปี พ.ศ. 2562 ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาต้น			แผนการศึกษาปี พ.ศ. 2567 ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาต้น		
229411	ผลงานและการนำเสนอ Portfolio and Presentation	3(2-2-5)	003306	บูรณาการความรู้สู่นวัตกรรมทางวิชาชีพ Integration for Professional Innovation	3(0-6-3)
229491	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและ มัลติมีเดีย Computer Graphics and Multimedia Project	3(2-2-5)	229401	ผลงานและการนำเสนอ Portfolio and Presentation	1(0-2-1)
229494	การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ กราฟิกและมัลติมีเดีย Preparation for Computer Graphic and Multimedia Professional Experience	1(0-2-1)	229491	โครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและ มัลติมีเดีย 2 Computer Graphics and Multimedia Project 2	2(0-4-2)
xxxxxx	วิชาเลือกเสรี Free Elective	3(x-x-x)	229492	การเตรียมพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ กราฟิกและมัลติมีเดีย Preparation for Computer Graphic and Multimedia Professional Experience	1(0-2-1) (ไม่นับหน่วย กิต)
			xxxxxx	วิชาเลือกเสรี Free Elective	3(x-x-x)
	รวม	9(1) หน่วยกิต		รวม	9(1) หน่วยกิต

ภาคการศึกษาปลาย			ภาคการศึกษาปลาย		
229492*	การฝึกงาน Professional Training	6 หน่วยกิต	229493*	การฝึกงาน Professional Training	6 หน่วยกิต
229493*	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต	229494*	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต

*หมายเหตุ ให้นักศึกษาเลือกเรียนเพียง 1 รายวิชา

ภาคผนวก ค
คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร



คำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา

ที่ ๓๕๙๖/๒๕๖๖

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ตามที่ มหาวิทยาลัยพะเยา มีนโยบายให้ทุกคณะ/วิทยาลัย ดำเนินการจัดทำหลักสูตรปรับปรุง ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ นั้น

เพื่อให้การดำเนินการพัฒนาหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ประกอบกับระเบียบมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วยการดำเนินการหลักสูตรของมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๖๐ ลงวันที่ ๙ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๐ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๓ และมาตรา ๓๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๓ คำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา ที่ ๒๐๕๔/๒๕๖๖ ลงวันที่ ๒๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ เรื่อง มอบอำนาจให้รองอธิการบดี ปฏิบัติการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา และคำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา ที่ ๒๐๕๓/๒๕๖๖ ลงวันที่ ๒๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ เรื่อง มอบอำนาจหน้าที่ให้รองอธิการบดี และผู้ช่วยอธิการบดี กำกับการบริหารสั่งการ และปฏิบัติการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา และช่วยกำกับดูแลการปฏิบัติงานแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗ ดังนี้

๑. นายจิรวัดน์ สุขแก้ว	ประธานกรรมการ
๒. รองศาสตราจารย์อาวิน อินทร์จี	กรรมการ
๓. รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์	กรรมการ
๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นครเศส ชัยแก้ว	กรรมการ
๕. นายราเชนทร์ สุขม่วง	กรรมการ
๖. นายวิสูตร แก่นเมือง	กรรมการ
๗. นายอภิวัฒน์ ปิ่นทะธง	กรรมการ
๘. นางสาวศุภีพร คำขมภู	กรรมการและเลขานุการ

หน้าที่

พิจารณาให้ความเห็นเกี่ยวกับรายละเอียดและมาตรฐานหลักสูตร ตลอดจนดำเนินการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕

ทั้งนี้...

-๒-

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๕ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุลิตา เทพหินลับ)
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา



คำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา

ที่ ๓๔๓๒ /๒๕๖๖

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ตามที่ มหาวิทยาลัยพะเยา มีนโยบายให้ทุกคณะ/วิทยาลัย ดำเนินการจัดทำหลักสูตรปรับปรุง ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ นั้น

เพื่อให้การดำเนินการรับผิดชอบหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ประกอบกับระเบียบมหาวิทยาลัยพะเยา ว่าด้วยการดำเนินการหลักสูตรของมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๖๐ ลงวันที่ ๙ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๐ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๓ และมาตรา ๓๔ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยพะเยา พ.ศ. ๒๕๕๓ คำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา ที่ ๒๐๕๔/๒๕๖๖ ลงวันที่ ๒๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ เรื่อง มอบอำนาจให้รองอธิการบดี ปฏิบัติการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา และคำสั่งมหาวิทยาลัยพะเยา ที่ ๒๐๕๓/๒๕๖๖ ลงวันที่ ๒๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ เรื่อง มอบอำนาจหน้าที่ให้รองอธิการบดี และผู้ช่วยอธิการบดี กำกับการบริหาร สังกการ และปฏิบัติการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา และช่วยกำกับดูแลการปฏิบัติงานแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา จึงแต่งตั้งคณะกรรมการรับผิดชอบหลักสูตร หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๗ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนี้

- | | |
|-------------------------------------|---------------------|
| ๑. นายจิรวัดน์ สุขแก้ว | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นศเรศ ชัยแก้ว | กรรมการ |
| ๓. นายราเชนทร์ สุขม่วง | กรรมการ |
| ๔. นายวิสูตร แก่นเมือง | กรรมการ |
| ๕. นายอภิวัฒน์ ปิ่นทอง | กรรมการ |
| ๖. นางสาวศุภิพร คำขมฏู | กรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่

๑. กำกับการดำเนินงานเปิดและปิดหลักสูตร และดำเนินงานให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕
๒. ประเมินหลักสูตรตามกรอบเวลาที่กำหนดในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และพัฒนาหลักสูตรตามผลการประเมินหลักสูตร

๓.บริหาร...

-๒-

- หลักสูตร ๓. บริหารและวางแผนหลักสูตรด้านวิชาการ รวมทั้งกำกับ ติดตามการดำเนินงาน
- หลักสูตร ๔. ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรการจัดการ
กระบวนการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- หลักสูตร ๕. ประสานความร่วมมือจากบุคคล ชุมชน หน่วยงานและองค์กรต่างๆ เพื่อให้การใช้
หลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
- หลักสูตร ๖. ส่งเสริมและสนับสนุนวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้
- หลักสูตร ๗. ติดตามผลการเรียนของนิสิต หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา
คอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย รายบุคคล และระดับชั้นปี
- หลักสูตร ๘. ตรวจสอบ ทบทวน ประเมินมาตรฐานการปฏิบัติงานของอาจารย์ และการบริหาร
- หลักสูตร ๙. รายงานผลการปฏิบัติงานและผลการบริหารหลักสูตร
- ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๕ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิดา เทพหินลัท)

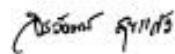
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา

รายละเอียดของข้อมูลคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร
และคณะกรรมการรับผิดชอบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๗

๑. รองศาสตราจารย์อรวิน อินทร์ชี่	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
๒. รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุตสังข์	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
๓. นายจิรวุฒิ สุขแก้ว	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร (ประธานหลักสูตร)
๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นครศ ชัยแก้ว	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
๕. นายราเชนทร์ สุขม่วง	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
๖. นายวิสูตร แก่นเมือง	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
๗. นายอภิวัฒน์ ปิ่นทะธง	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
๘. นางสาวสุสิพร คำขมภู	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ผู้รับรองข้อมูล



(นายจิรวุฒิ สุขแก้ว)

ประธานหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

ภาคผนวก ง
รายงานการประชุมวิพากษ์หลักสูตร

รายงานการประชุมวิพากษ์หลักสูตร
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
วันที่ 14 กรกฎาคม 2566 เวลา 09.00 – 12.00 น.

ผู้เข้าประชุม

รองศาสตราจารย์อาวิน อินทร์งษ์
 รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุขสังข์
 นายจิรวุฒน์ สุขแก้ว
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์นเรศ ชัยแก้ว
 ดร.ศลีพร คำชมภู
 นายวิสูตร แก่นเมือง
 นายอภิวัฒน์ ปันทะธง
 นายราเชนทร์ สุขม่วง

เปิดการประชุมเวลา 9.00 น.

ระเบียบวาระที่ 1 เรื่องที่ประธานแจ้งให้ทราบ

ประธานแจ้งให้ที่ประชุมทราบถึงขั้นตอนในการวิพากษ์หลักสูตร โดยพิจารณาไปที่ละหมวด เอกสารฉบับร่าง โดยเริ่มจากความเป็นมาในการปรับปรุงหลักสูตร

อาจารย์จิรวุฒน์ สุขแก้ว ได้แจ้งเพิ่มเติมแก่ที่ประชุมถึงสาเหตุของการปรับปรุงหลักสูตร ฯ 5 ประการ ดังนี้

- (1) เพื่อปรับปรุงหลักสูตรให้ตรงตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับบัณฑิต
- (2) ปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้ตรงกับเกณฑ์มาตรฐานของเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565
- (3) การพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและเท่าทันกับการพัฒนาของเทคโนโลยีและนวัตกรรมซึ่งมีความสอดคล้องและเกี่ยวเนื่องกับสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

ระเบียบวาระที่ 2 เรื่องรับรองรายงานการประชุม

- ไม่มี -

ระเบียบวาระที่ 3 เรื่องสืบเนื่อง

- ไม่มี -

ระเบียบวาระที่ 4 เรื่อง เสนอเพื่อพิจารณา

4.1 การพิจารณา หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. การตรวจสอบมาตรฐานและวิธีการวัดผลของ PLO ของสาขาต้องมีความชัดเจนและวิเคราะห์ถึงขั้นตอนการวัดผล PLO ให้สาขาให้เหมาะสมกับรายวิชาและการใช้ภาษาในการเขียน PLO ให้กระชับเนื่องจากการเขียนมีค่าที่พุ่มเฟือยมาก

2. วิชาเฉพาะมีความครอบคลุมในด้านเนื้อหาสาระ

3. การปรับปรุงรายวิชาระเบียบวิธีวิจัยและสัมมนาเนื่องจาก มีหน่วยกิตน้อยและรายวิชาดังกล่าวมีความจำเป็นสำหรับการจัดทำโครงการงานและการศึกษาสำหรับนิสิตในสาขาโดยให้สาขาวิชานำรายวิชาดังกล่าวมาวิเคราะห์ปรับปรุง โดยให้ปรับปรุงวิชาดังกล่าว โดยกรรมการให้คำแนะนำโดยวิธีการแยกรายวิชาให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น หรือการนำเนื้อหาไปร่วมกับรายวิชาอื่นที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกัน

4. การเขียนคำอธิบายรายวิชาให้มีความเหมาะสมทางด้านภาษาออก ยกเว้นและระงับการใช้คำว่า “ความรู้เบื้องต้น” ออกจากคำอธิบายรายวิชาเพื่อให้เนื้อหาของรายวิชามีความชัดเจนมากขึ้น สำหรับคำอธิบายรายวิชาในแต่ละวิชาโดยใส่เรื่องที่จะทำการเรียนการสอนในคำอธิบาย หรือหัวข้อที่จะสอนลงในคำอธิบายรายวิชา

5. การวิเคราะห์ความเหมาะสมในการเพิ่มรายวิชา 229324 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ , 229421 การสร้างวีดิโอเอฟเฟกต์และจำลองการเคลื่อนไหวในงาน 3 มิติ , ที่ต้องผ่านการเรียนมีรายวิชาบังคับก่อนที่สามารถมาลงทะเบียนในรายวิชาได้ การเปิดรายวิชาดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อนิสิตที่ตกแผน และสามารถส่งผลให้เกิดปัญหาในภายหลังสำหรับนิสิตในภายหลัง โดยให้สาขาวิชาวิเคราะห์และประเมินความเหมาะสมในการเปิดการเรียนการสอน หรือการสร้างข้อกำหนดในการลงทะเบียนเรียน

6. การแนะนำรายวิชาที่มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับวิชาโครงการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย จากกรรมการวิพากษ์หลักสูตรโดยให้แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรายวิชาประเภท ศิลปะนิพนธ์ หรือ วิชาที่มีความเกี่ยวข้องและสอดคล้องโดยจัดเป็นวิชาแยกเพื่อส่งผลให้การสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนมีความโดดเด่นมากขึ้น

7. การตั้งชื่อรายวิชาให้น่าสนใจและสื่อสารถึงแก่นรายวิชามากยิ่งขึ้น

8. การแสดงความเป็นตัวตนของสาขาผ่านวิชาเอกบังคับให้เด่นมากยิ่งขึ้น โดยการปรับบางรายวิชาในรายวิชาเอกให้สามารถปรับเป็นรายวิชาเอกเลือก

9. การเพิ่มรายวิชาพื้นฐานด้านการออกแบบที่มีความจำเป็นเช่น วิชาการออกแบบตัวอักษรที่มีความจำเป็นต่อการใช้ในการสื่อสารด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและอาชีพที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างมาก

4.2 การพิจารณา หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. การเน้นเนื้อหาและความเฉพาะทางของหลักสูตรให้มีความโดดเด่นขึ้นและสร้างตัวตนผ่านรายวิชาให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นโดยให้เป้าหมายของผู้สำเร็จรายวิชาให้ชัดเจนขึ้น โดยสร้างความแตกต่างให้ชัดเจนระหว่างหลักสูตรที่มีความคล้ายคลึง เช่นหลักสูตรนิเทศศิลป์ หลักสูตรนิเทศศาสตร์ หรือหลักสูตรอื่นๆที่มีอยู่ในปัจจุบัน

4.3 การพิจารณา หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างหลักสูตร

1. การดูความเหมาะสมของการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งจำนวนของนิสิตและจำนวนของผู้เรียนให้มีความสอดคล้องกันเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

2. การตีไข่นรายวิชาฝึกงานและสหกิจให้มีความแตกต่างไม่ให้ทั้งสองรายวิชามีความใกล้เคียงกันมากเกินไป ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถได้รับประโยชน์และความเหมาะสมต่อผู้เรียนให้ได้มากที่สุด

3. การปรับโครงสร้างของหลักสูตรให้มีความเป็นตัวตนสอดคล้องกับ ๕ ณะเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น โดยตัดรายวิชาที่จำเป็นเช่น รายวิชาเกี่ยวข้องกับภาพประกอบ โดยเน้นการดึงเอาองค์ความรู้ที่เข้มข้น มาเป็นรายวิชาในการเรียนการสอน การเพิ่มรายวิชาที่ใช้เทคโนโลยีที่ล้ำหน้ามากยิ่งขึ้น ให้มีความแตกต่างกับรายวิชาและสาขาด้านนิเทศศิลป์ ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีหรือพื้นฐานให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

4. การปรับกลุ่มรายวิชาเอกเลือกให้กระชับและเหมาะสมมากขึ้น ทั้งการเรียบเรียงรายวิชาการจัดหมวดหมู่รายวิชา

5. การลดขอบเขตความต้องการผลลัพธ์ของสาขาให้ลดลงโดยคำนึงถึงอาชีพ และเป้าหมายของการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ลดรายวิชาที่ไม่จำเป็นออกไป รวมถึงการรวมรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องหรือสอดคล้องกันให้เป็นการเรียนการสอนวิชาเดียวกัน

4.4 หมวดอื่นๆ

- ไม่มี -

ระเบียบวาระที่ 5 วาระอื่น ๆ

- ไม่มี -

ปิดประชุมเวลา 12.00 น.

ศุสิทธิ์ คำชมภู

(ดร.ศุสิทธิ์ คำชมภู)

อาจารย์

ผู้บันทึกรายงานการประชุม

จิรวัดน์ สุขแก้ว

(นายจิรวัดน์ สุขแก้ว)

อาจารย์

ผู้ตรวจรายงานการประชุม

ภาคผนวก จ
ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ประวัติ
นายจิรวัดน์ สุขแก้ว
Mr.Jirawat Sookkaew

ชื่อ-สกุล	นายจิรวัดน์ สุขแก้ว
รหัสประจำตัวประชาชน	1810500045365
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2242 089-5231791
Email	Jirawat.so@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2560	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ (การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
พ.ศ. 2554	ศิลปศาสตรบัณฑิต (การออกแบบเชิงโต้ตอบและการพัฒนาเกม) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กรุงเทพมหานคร

ผลงานวิจัย

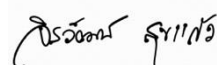
Jirawat Sookkaew, Wisoot Keanmueng, Apiwat Puntathong (2022). Learning to use of the structure of base 3d structures and point cloud structures from ancient artifact constructions in visual arts experience via virtual reality tool. Conference: The 8th International Conference on Digital Arts, Media, and Technology and the 6th ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer, and Telecommunications Engineering (ECTI DAMT & NCON). Pages 571-577.

Jirawat Sookkaew, Nakin Chaikaew, (2022) . Combining the Characteristics of the Buddha Statue from Photogrammetry and 3D Creation to Simulate the Combination of the Art of Creating Buddha Statue. International Journal of Advanced Computer Science and Applications(IJACSA). Vol 13, Issue 12.
<https://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2022.0131224>

Jirawat Sookkaew, Nakin Chaikaew, Pipatpong Saephoo (2022) . Phuket mascot design from based on cultural value. Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science (IJECS). Vol 29, No 2.
<http://doi.org/10.11591/ijeecs.v29.i2.pp788-796>

- Jirawat Sookkaew**, Nakarin Chaikaew, Donticha Chiewsuwan, Somchai Seviset (2022). A creation in abstract 3D art inspired from Pavo muticus imperator. Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science (IJECS). Vol 27, No 3.
<http://doi.org/10.11591/ijeecs.v27.i3.pp1419-1427>
- Jirawat Sookkaew**, Phanom Chongkon, Nakarin Chaikaew (2022). Technology of Digital Art for Adapting Ancient Visual Art Designs. International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering. Volume 12, Issue 8, August 2022.
https://doi.org/10.46338/ijetae0822_16
- Jirawat Sookkaew**, Pakawad Budsri, Rachen Sukmuang (2022). The Making of Fractal Art Motion Art Inspired by the Yi Peng Festival Lights. Conference: 2022 Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology with ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering (ECTI DAMT & NCON). Pages 58-62.
- Jirawat Sookkaew** and Pipatpong Saephoo, ““Digital Influencer”: Development and Coexistence with Digital Social Groups” International Journal of Advanced Computer Science and Applications(IJACSA), 12(12), 2021. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0121243>
- จิรวัดมน สุขแก้ว**, ดลทิศา เขียวสุวรรณ, (2564). การเล่นเกมสามมิติเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์สำหรับการสร้างชิ้นงานสามมิติ. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 (2021): พฤษภาคม - สิงหาคม 2564 หน้า 21-34
- Jirawat sookkaew**, & Apiwat Puntatong (2021). Using 3D object creation techniques in order to complete 3D models, a case study of the phayao 's craftsman buddha statue. Paper presented at the 2021 Joint 6th International Conference on Digital Arts, Media and Technology with 4th ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunication Engineering, ECTI DAMT and NCON 2021, 37-42.
[doi:10.1109/ECTIDAMTCON51128.2021.9425723](https://doi.org/10.1109/ECTIDAMTCON51128.2021.9425723)
- เจนนิเฟอร์ แมรี่ ไฟร์เออร์**, ประกายมาศ อินคำ, **จิรวัดมน สุขแก้ว**, (2563). สื่อการเรียนรู้อินเตอร์แอกทีฟ รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Pronoun ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน แม่ลาววิทยาคม อำเภอแม่ลาว จังหวัดเชียงราย. การประชุมวิชาการระดับชาติ พะเยาววิทย์ 9 , ปีที่ 9 . 23-24 มกราคม 2563 หน้า 1438-1443

ขอรับรองความถูกต้องของข้อมูล



.....
 (นายจิรวัดมน สุขแก้ว)

ประวัติ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นครศ ชัยแก้ว
(Assist. Prof.Nakharet Chaikaew)

ชื่อ-สกุล	นายนครศ ชัยแก้ว
รหัสประจำตัวประชาชน	3510101204531
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบล แม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2242 082-2237888
Email	Nakharet.ch@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2556	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2543	ศิลปบัณฑิต (ศิลปะไทย) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

ผลงานวิจัย


นครินทร์ ชัยแก้ว, สวรรินทร์ ฤกษ์อยู่สุข, ธรรมรัตน์ ธรรมมา, นิตี เอี่ยมชื่น, อภิวัฒน์ ปันทะจง และ นครศ ชัยแก้ว (2565). ระบบฐานข้อมูลทรัพยากรชุมชนเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจวางแผนและแก้ไขปัญหาชุมชนแบบมีส่วนร่วม. การประชุมวิชาการระดับชาติ “พะเยาวิจัย” ครั้งที่ 11 .วันที่ 25-28 มกราคม 2565 หน้า 285- 296

Chaikaew, N., & Chaikaew, N. (2021). The Development of Effective Khaokho District Agriculture Tourism Route Recommendation on Semantic web by Integration Ontology and Analytic Hierarchy Process. 7th International Conference online Health GIS 2020 Geo Intelligence for Smart Healthcare. Date 25-26 February 2021.

Chaikaew, N., & Chaikaew, N. (2020).The Production of Audio-Visual Media Promoting the Awareness of Adolescents in Conservation and Restoration of Kwan Phayao. *Journal of Community Development Research (Humanities and Social Sciences)*. 13(3), -.

นครศ ชัยแก้ว และ นครินทร์ ชัยแก้ว.(2563). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการอนุรักษ์กว๊านพะเยาสำหรับเยาวชน. การประชุมวิชาการระดับชาติ “พะเยาวิจัย” ครั้งที่ 9 .วันที่ 23-24 มกราคม 2563 หน้า 153-161.

รับรองความถูกต้องของข้อมูล



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นครศ ชัยแก้ว)

ประวัติ
 นายราเชนทร์ สุขม่วง
 (Mr.RACHEN SUKMUANG)

ชื่อ-สกุล	นายราเชนทร์ สุขม่วง
รหัสประจำตัวประชาชน	1410100082429
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2242 095-3291133
Email	rachen.su@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2556	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2552	ศิลปศาสตรบัณฑิต (การออกแบบบรรจุภัณฑ์) มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

ผลงานวิจัย

Jirawat Sookkaew, Pakawad Budsri, Rachen Sukmuang (2022). The Making of Fractal Art Motion Art Inspired by the Yi Peng Festival Lights. Conference: 2022 Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology with ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering (ECTI DAMT & NCON)

รับรองความถูกต้องของข้อมูล



.....
 (นายราเชนทร์ สุขม่วง)

ประวัติ
นายวิสูตร แก่นเมือง
Mr.Wisoot Kaenmueang

ชื่อ-สกุล	นายวิสูตร แก่นเมือง
รหัสประจำตัวประชาชน	3-5602-002xx-xx-x
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2242
E-mail	wisoot.ka@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2556	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จังหวัดกรุงเทพมหานครฯ
พ.ศ. 2548	ศิลปศาสตรบัณฑิต (การออกแบบบรรจุภัณฑ์) มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

ผลงานวิจัย

Jirawat Sookkaew, Apiwat Puntatong, **Wisoot Kaenmueang. (2023)**. Learning to use of the structure of base 3d structures and point cloud structures from ancient artifact constructions in visual arts experience via virtual reality tool. The 8th International Conference on Digital Arts, Media and Technology with ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering (ECTI DAMT & NCON). pp.571-577, 22-26 March 2023.

Wisoot Kaenmueang, Patipon Boonsri, Ramin Komplong. (2021). The Development of 2D Animation Media to Promote Tourism in Wat Phrathat Lampang-Luang, Lampang Province. The 6th International Conference on Digital Arts, Media and Technology (DAMT) and 4th ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering (NCON), pp.225-228, 3-6 March 2021.

ขอรับรองความถูกต้องของข้อมูล



.....
(นายวิสูตร แก่นเมือง)

ประวัติ

นายอภิวัฒน์ ปันทะธง
Mr.Apiwat Puntatong

ชื่อ-สกุล	นายอภิวัฒน์ ปันทะธง
รหัสประจำตัวประชาชน	1-5099-000xx-xx-x
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กา อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
โทรศัพท์	054-466-666 ต่อ 2242
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2555	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต(ศิลปะและการออกแบบ) มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ.2550	เทคโนโลยีบัณฑิต (เทคโนโลยีการพิมพ์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ภาควิชา จังหวัดเชียงใหม่

ผลงานวิจัย

Jirawat sookkaew, & **Apiwat Puntatong** (2023). Learning to use of the structure of base 3d structures and point cloud structures from ancient artifact constructions in visual arts experience via virtual reality tool, Paper presented at the 2023 Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology with ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering, ECTI DAMT and NCON 2023. Pages 571-577.

อภิวัฒน์ ปันทะธง, จิรวัดน์ สุขแก้ว (2565) การสร้างสื่อดิจิทัลแบบจำลองสามมิติพระพุทธรูปหินทรายสกุลช่างพะเยา ภายในหอวัฒนธรรมนิทัศน์, วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ. ปีที่ 7 ฉบับที่ 8 สิงหาคม 2565, หน้า 504-520

Jirawat sookkaew, & **Apiwat Puntatong** (2021). Using 3D object creation techniques in order to complete 3D models, a case study of the phayao 's craftsman buddha statue. Paper presented at the 2021 Joint 6th International Conference on Digital Arts, Media and Technology with 4th ECTI Northern

Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and
Telecommunication Engineering, ECTI DAMT and NCON 2021, 37-42.
doi:10.1109/ECTIDAMTNCN51128.2021.9425723

ขอรับรองความถูกต้องของข้อมูล



.....
(นายอภิวัฒน์ ปันทะธง)

ประวัติ

ดร.ศุลีพร คำชมภู

Dr.SULEEPORN KAMCHOMPOO

ชื่อ-สกุล	นางสาวศุลีพร คำชมภู
รหัสประจำตัวประชาชน	1-3399-000xx-xx-x
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา
สถานที่ติดต่อได้โดยสะดวก	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา เลขที่ 19 หมู่ 2 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่กา อำเภอเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา 56000
Email	suleeporn.ka@up.ac.th
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2558	Doctor of Design (Design and Media Technology) Iwate University, JAPAN
พ.ศ.2555	Master of Design (Design and Media Technology) Iwate University, JAPAN
พ.ศ.2549	ศิลปศาสตรบัณฑิต (การออกแบบบรรจุภัณฑ์) มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

ผลงานวิชาการ

Wang, Y SULEEPORN, K., TAKAMITSU, T., (2020). Study of Consumer Response on Exotic Chinese Font Design Styles in Packaging Design. The Journal of Design Research Association, http://sdfst.or.jp/main/index.php?論文/Study_of_Consumer_Response

ขอรับรองความถูกต้องของข้อมูล



(ดร.ศุลีพร คำชมภู)

ภาคผนวก ฉ
ภาระงานสอนของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ภาระงานสอนของอาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	เลขบัตรประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ภาระการสอน ชม./ปีการศึกษา				
						2567	2568	2569	2570	2571
1*	นายจิรวุฒน์ สุขแก้ว	18105000xxxx	ค.อ.ม. ศศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม การออกแบบเชิงโต้ตอบและการพัฒนาเกม	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	360	360	360	360	360
2*	นายนครศร ชัยแก้ว	35101012xxxx	ค.อ.ม. ศ.บ.	เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ศิลปะไทย	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	360	360	360	360	360
3*	นายราเชนทร์ สุขม่วง	14101000xxxx	ศป.ม. ศศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยนเรศวร	360	360	360	360	360
4*	นายวิสูตร แก่นเมือง	35602002xxxx	ศป.ม. ศศ.บ.	นวัตกรรมการออกแบบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยนเรศวร	360	360	360	360	360
5*	นางสาวศุภิษา คำขมภู	1339900xxxxx	D.Des. M.Des. ศศ.บ.	Design and Media Technology Design and Media Technology การออกแบบบรรจุภัณฑ์	Iwate University,Japan Iwate University,Japan มหาวิทยาลัยนเรศวร	360	360	360	360	360
6*	นายอภิวัฒน์ ปันทะธง	15099000xxxx	ศป.ม. ทล.บ.	ศิลปะและการออกแบบ เทคโนโลยีการพิมพ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ภาควิชาพิมพ์	360	360	360	360	360

หมายเหตุ *อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร