



**หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565**

**คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป.....	1
1.1 รหัสและชื่อหลักสูตร.....	1
1.2 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา.....	1
1.3 วิชาเอก.....	1
1.4 จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร.....	1
1.5 รูปแบบของหลักสูตร.....	1
1.5.1 รูปแบบ.....	1
1.5.2 ประเภทของหลักสูตร.....	2
1.5.3 ภาษาที่ใช้.....	2
1.5.4 การรับเข้าศึกษา.....	2
1.5.5 ความร่วมมือกับกับสถาบันอื่น.....	2
1.5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา.....	2
1.6 สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร.....	2
1.7 ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพมาตรฐาน.....	2
1.8 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา.....	3
1.9 ชื่อสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร.....	3
1.10 สถานที่จัดการเรียนการสอน.....	4
1.11 สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร..	4
1.11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ.....	4
1.11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม.....	5
1.12 ผลกระทบจาก ข้อ 1.11.1 และ 1.11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับ พันธกิจของสถาบัน.....	7
1.12.1 การพัฒนาหลักสูตร.....	7
1.12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน.....	8

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
1.13 ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของสถาบัน.....	9
1.13.1 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชาอื่น.....	9
1.13.2 รายวิชาที่เปิดสอนให้คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน.....	9
1.14 ความคาดหวังของหลักสูตรเมื่อนักศึกษาเรียนเสร็จสิ้นในแต่ละปีการศึกษา.....	9
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร.....	11
2.1 ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร.....	11
2.1.1 ปรัชญา.....	11
2.1.2 ความสำคัญ.....	11
2.1.3 วัตถุประสงค์.....	11
2.2 แผนพัฒนาปรับปรุง.....	12
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร.....	13
3.1 ระบบการจัดการศึกษา.....	13
3.1.1 ระบบ.....	13
3.1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน.....	13
3.1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค.....	13
3.2 การดำเนินการหลักสูตร.....	13
3.2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน.....	13
3.2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา.....	13
3.2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า.....	13
3.2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษา.....	14
3.2.5 แผนการรับนักศึกษาและสำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี.....	14
3.2.6 งบประมาณตามแผน.....	14
1) งบประมาณรายรับ (หน่วย: บาท).....	14
2) งบประมาณรายจ่าย (หน่วย: บาท).....	15
3.2.7 ระบบการศึกษา.....	16
3.2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย.....	16

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
3.3 หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	16
3.3.1 หลักสูตร.....	16
3.3.2 แผนการศึกษา	22
3.3.3 คำอธิบายรายวิชา	25
3.4 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์	42
3.4.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร	42
3.4.2 อาจารย์พิเศษ	42
3.4.3 อาจารย์ผู้สอน	43
3.5 องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา).....	44
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและประเมินผล	45
4.1 การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา.....	45
4.2 การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน	49
4.3 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา.....	62
4.3.1 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา ศึกษาทั่วไป.....	62
4.3.2 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลักสูตรสู่รายวิชา เฉพาะด้าน.....	63
4.3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) และผลการเรียนรู้ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)	69
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	72
5.1 กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	72
5.2 กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา.....	72
5.2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้นักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา	72
5.2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้นักศึกษาสำเร็จการศึกษา.....	72
5.3 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร.....	73

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์	74
6.1 การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	74
6.2 การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	74
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	75
7.1 การกำกับมาตรฐาน.....	75
7.2 บัณฑิต.....	75
7.3 นักศึกษา.....	75
7.4 อาจารย์.....	76
7.5 หลักสูตร การเรียนการสอน ประเมินผู้เรียน	76
7.6 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้.....	77
7.7 ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน.....	77
หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	80
8.1 การประเมินประสิทธิผลของการสอน.....	80
8.2 การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	80
8.3 การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร.....	80
8.4 การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์การสอน.....	81
ภาคผนวก	
ก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2563.....	82
ข การโอนผลการเรียนการเทียบโอนผลการเรียน และการเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยพ.ศ.2550.....	105
ค ประวัติและผลงานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร	111
ง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ฉบับปรับปรุงพ.ศ. 2564	125
จ ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรเดิมและหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	133
ฉ ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์กับผลการเรียนรู้	135
ช รายละเอียดการจัดการเรียนแบบ CWIE-Module.....	140

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ซ คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร	153
ฅ คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร.....	155
ญ บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ	157
ฎ การพัฒนาหลักสูตรตามเกณฑ์ OBE และ AUN-QA	161

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ 2565

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร: 25531561104456

ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Multimedia Technology and Animation

1.2 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)

ชื่อย่อ (ไทย) : วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน)

ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Science (Multimedia Technology and Animation)

ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.Sc. (Multimedia Technology and Animation)

1.3 วิชาเอก

- ไม่มี -

1.4 จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 122 หน่วยกิต

1.5 รูปแบบของหลักสูตร

1.5.1 รูปแบบ

- ปริญญาตรี 4 ปี ปริญญาตรี 5 ปี ประกาศนียบัตรบัณฑิต
 ปริญญาโท ประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง ปริญญาเอก

1.5.2 ประเภทของหลักสูตร

- หลักสูตรทางปริญญาตรีทางวิชาการด้วยสหกิจศึกษาบูรณาการกับการทำงาน
 (Cooperative and Work Integrated Education; CWIE)
 หลักสูตรทางปริญญาตรีแบบก้าวนำทางวิชาการ
 หลักสูตรทางปริญญาตรีทางวิชาชีพ
 หลักสูตรทางปริญญาตรีแบบก้าวนำทางวิชาชีพ

1.5.3 ภาษาที่ใช้

หลักสูตรจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทย

1.5.4 การรับเข้าศึกษา

รับเฉพาะนักศึกษาไทย

รับเฉพาะนักศึกษาต่างประเทศ

รับเฉพาะนักศึกษาไทยและนักศึกษาชาวต่างประเทศ ที่สามารถใช้ภาษาไทยเป็นอย่างดี

1.5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของสถาบัน

1.5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

1.6 สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

1.6.1 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565 เริ่มเปิดสอนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา พ.ศ.2565 โดยปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

1.6.2 คณะกรรมการประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้เห็นชอบในการนำเสนอหลักสูตร ในการประชุมครั้งที่ 6/2564 วันที่ 28 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2564

1.6.3 สภาวิชาการ ให้ความเห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 5/2565 วันที่ 12 เดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2565

1.6.4 สภามหาวิทยาลัยฯ อนุมัติหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 6/2565 วันที่ 27 เดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2565

1.7 ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่ว่าเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามกรอบคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2567

1.8 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

1. นักพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ
2. นักออกแบบกราฟฟิก
3. นักตัดต่อวีดิทัศน์
4. นักพัฒนาเว็บไซต์
5. นักพัฒนาเกม
6. ประกอบอาชีพอิสระด้านผลิตสื่อมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

1.9 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร

1.9.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ – สกุล	เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่งทาง วิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษา	
					สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ
1	นางสาวพจน์ศิริ นทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์	3-4499-00098- xx-x	อาจารย์	วท.ม. (สื่ออิเล็กทรอนิกส์) วท.บ. (ระบบสารสนเทศเพื่อการ จัดการ)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2553 2547
2	นายปิยศักดิ์ ถิ้อาสนา	5-4403-00001- xx-x	อาจารย์	ค.ด.(การบริหาร จัดการการศึกษา) วท.ม. (สื่ออิเล็กทรอนิกส์) วศ.บ. (ไฟฟ้า)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ	2558 2554 2547
3	นายณัฐพงษ์ พระ ลับริक्षा	3-4009-00265- xx-x	อาจารย์	ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ ศึกษา) ศษ.ม. (เทคโนโลยี การศึกษา) ศศ.บ. (สังคมศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2560 2550 2544
4	นางสาวอภิธา รุณ วาทย์	3-4099-00195- xx-x	อาจารย์	ปร.ด.(เทคโนโลยี การศึกษา) ศษ.ม.(เทคโนโลยี การศึกษา) วท.บ.(ฟิสิกส์)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2556 2547 2544
5	นางสาวนฤมล อินทริक्षा	1-4310-00038- xx-x	อาจารย์	ค.ม. (คอมพิวเตอร์ ศึกษา) ศศ.บ. (ภาษาเพื่อการ สร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2555 2552

1.10 สถานที่จัดการเรียนการสอน

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เลขที่ 80 ถนนนครสวรรค์ ตำบลตลาด
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

1.11 สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

1.11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

นโยบายประเทศไทย 4.0 เน้นขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรม โดย 5 กลุ่มเทคโนโลยีและ
อุตสาหกรรมเป้าหมาย ที่จะเป็นแพลตฟอร์มในการสร้าง “New Startups” ต่าง ๆ จำนวนมาก ประกอบด้วย
1) กลุ่มอาหาร เกษตร และเทคโนโลยีชีวภาพ (Food, Agriculture & Bio-Tech) 2) กลุ่มสาธารณสุข สุขภาพ
และเทคโนโลยีทางการแพทย์ (Health, Wellness & Bio-Med) 3) กลุ่มเครื่องมืออุปกรณ์อัจฉริยะ หุ่นยนต์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

และระบบเครื่องกลที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ควบคุม (Smart Devices, Robotics & Mechatronics) 4) กลุ่มดิจิทัล เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อและบังคับอุปกรณ์ต่าง ๆ ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว (Digital, IoT, Artificial Intelligence & Embedded Technology) และ 5) กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรม และบริการที่มีมูลค่าสูง (Creative, Culture & High Value Services) ทั้งนี้รัฐบาลไทยได้จัดทำแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มุ่งเน้นการพัฒนาระยะยาวอย่างยั่งยืนและสอดคล้องกับการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี โดยมีเป้าหมายให้ประเทศไทยก้าวสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน

ยุทธศาสตร์ที่สำคัญ และเกี่ยวข้องกับสถาบันการศึกษาที่ผลิตบัณฑิตด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่

- 1) ยุทธศาสตร์ที่ 2 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วยแผนงานเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ 4 ด้าน คือ 1.1) เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของ ภาคธุรกิจตลอดห่วงโซ่คุณค่า โดยผลักดันธุรกิจให้เข้าสู่ระบบการค้าดิจิทัลสู่สากล และให้เกิดการใช้เทคโนโลยีและข้อมูลเพื่อปฏิรูปการผลิตสินค้าและบริการ 1.2) เร่งสร้างธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัล (digital technology startup) ให้เป็นพื้นที่สำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล 1.3) พัฒนาอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลของไทยให้มีความเข้มแข็งและสามารถแข่งขันเชิงนวัตกรรมได้ในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุตสาหกรรมที่ไทยมีศักยภาพและเป็นอุตสาหกรรมแห่งอนาคต และ 1.4) เพิ่มโอกาสทางอาชีพเกษตรและการค้าขาย สินค้าของชุมชนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยดำเนินการร่วมกันระหว่างหน่วยงานจากทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน
- 2) ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียม ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย แผนงานเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ 5 ด้าน คือ 2.1) สร้างโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึง และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับประชาชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มผู้พิการ กลุ่มผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ห่างไกล 2.2) พัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแยกแยะข้อมูลข่าวสารในสังคมดิจิทัลที่เปิดกว้างและเสรี 2.3) สร้างสื่อ คลังสื่อและแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ประชาชนเข้าถึงได้อย่างสะดวก ผ่านทั้งระบบโทรคมนาคม ระบบแพร่ภาพ กระจายเสียง และสื่อหลอมรวม 2.4) เพิ่มโอกาสการได้รับการศึกษาที่มีมาตรฐาน ของนักเรียนและประชาชน แบบทุกวัย ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และ 2.5) เพิ่มโอกาสการได้รับบริการทางการแพทย์ และสุขภาพที่ทันสมัยทั่วถึงและเท่าเทียม สู่อุตสาหกรรมสุขภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และ
- 3) ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ประกอบด้วย แผนงานเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ 3 ด้าน คือ 3.1) พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่ บุคลากรในตลาดแรงงาน ที่รวมถึงบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน บุคลากรทุกสาขาอาชีพ และบุคลากร ทุกช่วงวัย 3.2) ส่งเสริมการพัฒนาทักษะ ความเชี่ยวชาญเทคโนโลยีเฉพาะด้านให้กับบุคลากรในสายวิชาชีพ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ปฏิบัติงานในภาครัฐและเอกชน เพื่อรองรับความต้องการในอนาคต และ 3.3) พัฒนาผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศให้ สามารถวางแผนการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปพัฒนาภารกิจตลอดจนสามารถสร้างคุณค่าจากข้อมูลขององค์กร

ดังนั้นการเตรียมกำลังคน เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ จึงมีความสำคัญยิ่ง เพื่อให้ประเทศไทยก้าวไปสู่การเป็นประเทศที่ก้าวสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาการเรียนรู้

จากทิศทางนโยบายการพัฒนาากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2563-2567 ของสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) มีแนวทางในการพัฒนากำลังคนเพื่อรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรม New S-curve ในกรอบระยะเวลา 5 ปี มีแนวทางหนึ่ง คือ สร้างระบบการผลิต และพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพโดยขยายผลหลักสูตรอุดมศึกษา และอาชีวศึกษา ที่เชื่อมโยงสถาบันการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

และภาคอุตสาหกรรม แบบสหกิจและการบูรณาการเรียนรู้กับการทำงาน CWIE

1.11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

การวางแผนหลักสูตรได้คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง วิทยาศาสตร์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร หรือ ไอซีที (Information and Communication Technology : ICT) เป็นไปอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ซึ่งถือเป็นเทคโนโลยีที่มีความสำคัญในการขับเคลื่อนความรู้ ข้อมูลข่าวสารในโลกยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตจะเป็นตัวกลางที่สำคัญในการหลอมรวมสื่อโทรคมนาคม สารสนเทศ และวิทยุโทรทัศน์ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างการบริการที่หลากหลาย ส่งผลให้เกิดความพยายามในการนำเอาเทคโนโลยีเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการบริการจัดการองค์กร การจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาการดำเนินการขององค์กรที่มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้จำเป็นต้องใช้นักเทคโนโลยีสารสนเทศจำนวนมาก ที่มีความเป็นมืออาชีพ มีความรู้ มีความเข้าใจในด้านการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศในสำหรับการดำเนินงาน มีความเข้าใจในผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรม มีคุณธรรม จริยธรรม ที่จะช่วยชี้แนะและขับเคลื่อนให้การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นไปในรูปแบบที่สอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทในปัจจุบัน

ประเทศไทยได้จัดทำแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เพื่อใช้เป็นกรอบในการผลักดันให้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ซึ่งรวมถึงการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางความคิดในทุกภาคส่วน การปฏิรูปกระบวนการทางธุรกิจ การผลิต การค้า และการบริการ การปรับปรุงประสิทธิภาพการบริหารราชการแผ่นดิน และการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน โดยมีเป้าหมายให้ประเทศไทยก้าวสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ และสามารถให้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน

แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จะก่อให้เกิดการพัฒนาชุมชน สังคมและวัฒนธรรม โดยมียุทธศาสตร์ที่สำคัญและเกี่ยวข้องดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยจะกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ โดยผลักดันให้ภาคธุรกิจไทยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการลดต้นทุน การผลิตสินค้าและบริการ เพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจ ตลอดจนพัฒนาไปสู่การแข่งขันเชิงธุรกิจรูปแบบใหม่ในระยะยาว นอกจากนี้ยุทธศาสตร์ยังมุ่งเน้นการสร้างระบบนิเวศสำหรับธุรกิจดิจิทัล เพื่อเสริมความสามารถในการแข่งขันของภาคธุรกิจไทย ที่จะส่งผลต่อการขยายฐานเศรษฐกิจและอัตราการจ้างงานของไทยอย่างยั่งยืนในอนาคต โดยยุทธศาสตร์นี้ประกอบด้วยแผนงานเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ 4 ด้าน คือ 1) เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของภาคธุรกิจตลอดห่วงโซ่คุณค่า โดยผลักดันธุรกิจให้เข้าสู่ระบบการค้าดิจิทัลสู่สากล และให้เกิดการใช้เทคโนโลยีและข้อมูลเพื่อปฏิรูปการผลิตสินค้าและบริการ 2) เร่งสร้างธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัล (digital technology startup) ให้เป็นฟันเฟืองสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล 3) พัฒนาอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลของไทยให้มีความเข้มแข็งและสามารถแข่งขันเชิงนวัตกรรมได้ในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุตสาหกรรมที่ไทยมีศักยภาพ และเป็นอุตสาหกรรมแห่งอนาคต และ 4) เพิ่มโอกาสทางอาชีพเกษตรกรและการค้าขาย สินค้าของชุมชนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยดำเนินการร่วมกันระหว่างหน่วยงานจากทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชน

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยจะมุ่งสร้างประเทศไทยที่ประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเกษตรกร ผู้ที่อยู่ในชุมชนห่างไกล ผู้สูงอายุ ผู้ด้อยโอกาส และคนพิการ สามารถ เข้าถึงและใช้ประโยชน์จากบริการต่าง ๆ ของรัฐผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล มีข้อมูล องค์กรความรู้ทั้งระดับประเทศ และระดับท้องถิ่นในรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยง่ายและสะดวก และมีทักษะในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ

ต่อสังคม โดยยุทธศาสตร์นี้ประกอบด้วยแผนงานเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ 5 ด้าน คือ 1) สร้างโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึง และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับประชาชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มผู้พิการ กลุ่มผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ห่างไกล 2) พัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแยกแยะข้อมูลข่าวสารในสังคมดิจิทัลที่เปิดกว้างและเสรี 3) สร้างสื่อ คลังสื่อและแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ประชาชนเข้าถึงได้อย่างสะดวก ผ่านทั้งระบบโทรคมนาคม ระบบแพร่ภาพ กระจายเสียง และสื่อหลอมรวม 4) เพิ่มโอกาสการได้รับการศึกษาที่มีมาตรฐาน ของนักเรียนและประชาชนแบบทุกวัย ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และ 5) เพิ่มโอกาสการได้รับบริการทางการแพทย์ และสุขภาพที่ทันสมัยทั่วถึง และเท่าเทียมสู่สังคม สูงวัยด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ที่ 5 การพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล โดยจะให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนวัยทำงานทุกสาขาอาชีพ ทั้งบุคลากรภาครัฐ และ ภาคเอกชน ให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพ และการพัฒนาบุคลากรในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลโดยตรง ให้มีความรู้ความสามารถ และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านในระดับมาตรฐานสากล เพื่อนำไปสู่การสร้างและจ้างงานที่มีคุณค่าสูงในยุคเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อน โดยยุทธศาสตร์นี้ประกอบด้วยแผนงานเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ 3 ด้าน คือ 1) พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่บุคลากรในตลาดแรงงานที่รวมถึงบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน บุคลากรทุกสาขาอาชีพ และบุคลากร ทุกช่วงวัย 2) ส่งเสริมการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญเทคโนโลยีเฉพาะด้านให้กับบุคลากรในสายวิชาชีพ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ปฏิบัติงานในภาครัฐและเอกชน เพื่อรองรับความต้องการในอนาคต และ 3) พัฒนาผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศให้ สามารถวางแผนการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปพัฒนาภารกิจ ตลอดจนสามารถสร้างคุณค่าจากข้อมูลขององค์กร

1.12 ผลกระทบจากข้อ 1.11.1 และ 1.11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

1.12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอก ในการสร้างหลักสูตรจึงจำเป็นต้องสร้างหลักสูตรในเชิงรุกที่มีศักยภาพและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยการผลิตบุคลากรทางเทคโนโลยีมีผลดีมีเดียและแอนิเมชันให้มีความความรู้ มีความเข้าใจในด้านวิชาชีพในยุคสังคมดิจิทัลที่จำเป็นต้องมีความพร้อมที่จะปฏิบัติงานได้ทันที และมีศักยภาพสูงในการพัฒนาตนเองให้เข้ากับลักษณะงานทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ รวมถึงความเข้าใจในผลกระทบของเทคโนโลยีมีผลดีมีเดียและแอนิเมชันต่อสังคมซึ่งเป็นไปตามนโยบายและวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยในด้านการมุ่งสู่ความเป็นเลิศในเทคโนโลยีและการวิจัย และการผลิตมหาบัณฑิตที่เก่งและดี โดยต้องปฏิบัติตนอย่างมืออาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรม

ตามนโยบายของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สปอว.) ได้มีแนวทางการส่งเสริมการจัดสหกิจศึกษาบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education) ในระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ

1.12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

ผลกระทบจากการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม มีต่อพันธกิจมหาวิทยาลัยที่มุ่งสู่ความเป็นเลิศในด้านเทคโนโลยีและการวิจัย และมุ่งธำรงปณิธานในการสร้างบัณฑิตที่เก่งดี และมีคุณธรรมเนื่องจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่กำลังขยายตัว จึงเป็นช่องทางการพัฒนาประเทศโดยใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือ ซึ่งอาจส่งผลให้พฤติกรรม และค่านิยมของคนเปลี่ยนไป การพัฒนาหลักสูตรจึงต้องเน้นและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีที่คำนึงถึงคุณธรรม จริยธรรมทางวิชาชีพ โดยใส่ใจถึงผลกระทบต่อผู้รับข้อมูลข่าวสาร และสังคม ภายใต้วัฒนธรรมไทย โดยยังคงการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย และเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

ยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 ที่เกี่ยวข้องกับ WIL ได้แก่ 1) ยุทธศาสตร์ที่ 1 ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ เป้าประสงค์ที่ 1 เป็นสถาบันที่มุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความรู้ความสามารถด้านวิชาการ มีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และมีทักษะในการประกอบอาชีพ และการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 2) ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างความร่วมมือกับภาคีเครือข่ายในการพัฒนามหาวิทยาลัยและสังคมอาเซียนและภูมิภาคอื่นของโลก เป้าประสงค์ มีความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย และหน่วยงานภาครัฐ ภาคธุรกิจภาคอุตสาหกรรม องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถานประกอบการและศิษย์เก่าในการพัฒนามหาวิทยาลัย

พันธกิจของมหาวิทยาลัย ในข้อที่ 1 ผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพ มีทัศนคติที่ดี เป็นพลเมืองดีในสังคม และมีสมรรถนะตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตโดยมหาวิทยาลัยได้กำหนดนโยบายด้านการผลิตบัณฑิตในข้อ 2.1 ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ตอบสนองนโยบาย Thailand 4.0 หลักสูตรสหวิทยาการ หลักสูตรแบบสหกิจศึกษา และหลักสูตรแบบ WIL (สหกิจศึกษานบูรณาการกับการทำงาน: CWIE) ให้มีเอกลักษณ์ของบัณฑิตสร้างจุดเด่น จุดเน้นของหลักสูตร สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการ และนโยบายการพัฒนาประเทศ ให้หลักสูตรมีคุณภาพมาตรฐาน ได้รับการรับรองจากสภาวิชาชีพ หรือได้รับการเผยแพร่ตามกรอบมาตรฐาน TQF หรือ TQR

1.13 ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของสถาบัน

1.13.1 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ประกอบด้วย 4 ชุดวิชาได้แก่ ชุดวิชาภาษาไทยและการสื่อสาร ชุดวิชาคุณค่าและทักษะชีวิต ชุดวิชาสหวิทยาการสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และชุดวิชาคุณภาพชีวิตในยุคดิจิทัล

2) หมวดวิชาเลือกเสรี รายวิชาใด ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยฯ ยกเว้นรายวิชาที่เป็นพื้นฐานของวิชาเอก และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตรนี้

1.13.2 รายวิชาที่เปิดสอนให้คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน

ไม่มี

1.14 ความคาดหวังของหลักสูตรเมื่อนักศึกษาเรียนเสร็จสิ้นในแต่ละปีการศึกษา

ความคาดหวังผลลัพธ์ของหลักสูตรเมื่อนักศึกษาเรียนเสร็จสิ้นในแต่ละปีการศึกษา

เสร็จสิ้นปีการศึกษา	ความคาดหวังผลลัพธ์ของหลักสูตร	หน่วยงานผู้ให้การรับรองเฉพาะความรู้และทักษะ
ปีที่ 1	มีความรู้ และมีทักษะด้านการออกแบบกราฟิกและถ่ายภาพ ด้วยความมีคุณธรรม จริยธรรม สำนึกในความเป็นไทย ดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ	DEPA, NESBIA
ปีที่ 2	มีความรู้ และมีทักษะการผลิตงานมัลติมีเดีย รู้จักการแสวงหาความรู้ มีทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มีจิตอาสา สำนึกสาธารณะ รักท้องถิ่น เพื่อเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทย	DEPA, NESBIA
ปีที่ 3	มีความรู้ และมีทักษะด้านการผลิตแอนิเมชัน มีความพร้อมในการทำงานร่วมกับทีมงานมืออาชีพ สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน มีทักษะการใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศเพื่อการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม และสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	สถาบันรับรองคุณวุฒิ
ปีที่ 4	มีความสามารถพัฒนาโครงการจากสถานประกอบการทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ มีความสามารถในการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ	สถานประกอบการที่ให้ความร่วมมือ

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

2.1 ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

2.1.1 ปรัชญา

มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะทางวิชาชีพด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน เพื่อนำไปประยุกต์ในงานต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ด้วยการเรียนรู้ควบคู่การทำงาน มีจิตสำนึกในด้านคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

2.1.2 ความสำคัญ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ใช้แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated Education: CWIE) เพื่อพัฒนากำลังคนของประเทศ ชุมชน และท้องถิ่น ให้เป็นบัณฑิตนักผลิตเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันด้วยการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้กับการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างสรรค์ผลผลิต

2.1.3 วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) ผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์กับเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2) มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันครอบคลุมการออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการพัฒนาเกม นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพโดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ
- 3) มีทักษะทางปัญญา คิดอย่างมีวิจารณญาณอย่างเป็นระบบ สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
- 4) มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบต่อสังคม สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 5) มีทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน นำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์

2.2 แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. ปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัย สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ในโลกปัจจุบัน	1. พัฒนาหลักสูตรโดยเน้นการบูรณาการและเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 กำหนด 2. ติดตามประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ	1. เอกสารปรับปรุงหลักสูตร 2. รายงานผลการประเมินหลักสูตร

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
2. ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี	1. ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตและผู้ประกอบการ การด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน	1. รายงานผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้บัณฑิตของผู้ประกอบการ 2. ผู้ใช้บัณฑิตมีความพึงพอใจในด้านทักษะ ความรู้ ความสามารถในการทำงาน โดยเฉลี่ยในระดับดี
3. พัฒนาบุคลากรด้านการเรียนการสอน ด้านวิจัยและบริการวิชาการ ให้มีประสบการณ์จากการนำความรู้ทางเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันไปปฏิบัติงานจริง	1. สนับสนุนบุคลากรทำงานวิจัย 2. สนับสนุนบุคลากรให้บูรณาการเรียนการสอนสู่การบริการวิชาการแก่องค์กรภายนอก 3. อาจารย์สายปฏิบัติ การมีใบรับรองวิชาชีพ (Workshop Certificate) หรือผลงานสร้างสรรค์ในสาขาวิชาที่สอนปฏิบัติ	1. ปริมาณงานวิจัยหรือบทความวิชาการ 2. ปริมาณงานบริการวิชาการต่ออาจารย์ในหลักสูตร 3. ใบรับรองวิชาชีพ 4. ผลงานสร้างสรรค์ของอาจารย์
4. การพัฒนานักศึกษา	1. ส่งเสริมให้นักศึกษามีความรู้ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้ 2. ส่งเสริมนักศึกษาให้มีความเป็นผู้นำและผู้ร่วมงานที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ 3. ส่งเสริมให้นักศึกษามีคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณ	1. จำนวนกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ ความสามารถทางด้านวิชาการของนักศึกษา 2. จำนวนกิจกรรมส่งเสริมให้นักศึกษามีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณ

- 1) จัดกิจกรรมปรับพื้นฐานความรู้เฉพาะด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันของนักศึกษาใหม่ โดยนักศึกษาจะได้รับกรอบรวมเพื่อเตรียมเข้าสู่การเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
- 2) จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมให้แก่นักศึกษาที่มีทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาที่ค่อนข้างต่ำ
- 3) จัดสอนเสริมให้นักศึกษานอกเวลาเรียน
- 4) จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมให้แก่นักศึกษาที่มีพื้นฐานความรู้ในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและด้านคณิตศาสตร์เพิ่มเติม
- 5) กำหนดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษาคอยดูแลเอาใจใส่ใกล้ชิดรวมทั้งมีนักศึกษารุ่นพี่คอยให้คำแนะนำในเรื่อง การใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย
- 6) มีการให้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษานักศึกษารุ่นพี่และอาจารย์ที่สอนวิชาการต่างๆ

3.2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ชั้นปีที่	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	ปี 2565	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569
ชั้นปีที่ 1	30	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 2	0	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 3	0	0	30	30	30
ชั้นปีที่ 4	0	0	0	30	30
รวม	30	60	90	120	120
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	0	0	0	30	30

3.2.6 งบประมาณตามแผน

1) งบประมาณรายรับ(หน่วย: บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	ปี 2565	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569
ค่าธรรมเนียมการศึกษาแบบเหมาจ่าย	540,000	1,080,000	1,620,000	2,160,000	2,160,000
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	90,000	180,000	270,000	360,000	360,000
รวมรายรับ	630,000	1,260,000	1,890,000	2,520,000	2,520,000

2) งบประมาณรายจ่าย (หน่วย: บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2565	2566	2567	2568	2569
ก. งบดำเนินการ					
1. ค่าตอบแทน	60,000	70,000	80,000	90,000	100,000
2. ค่าใช้สอย	30,000	40,000	50,000	50,000	50,000
3. ค่าวัสดุและค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	60,000	60,000	60,000	60,000	60,000
รวม (ก)	150,000	170,000	190,000	200,000	210,000
ข. งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	40,000	40,000	50,000	50,000	60,000
รวม (ข)	40,000	40,000	50,000	50,000	60,000
รวม (ก) + (ข)	190,000	210,000	240,000	250,000	270,000
จำนวนนักศึกษา *	30	60	90	120	120
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	20,000	20,000	20,000	20,000	20,000

*หมายเหตุ ค่าธรรมเนียมการศึกษาแบบเหมาจ่ายภาคการศึกษาละ 9,000 บาท/คน (ปีละ 18,000 บาท/คน)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	ปี 2565	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569
ก. งบดำเนินการ					
1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	157,500	315,000	472,500	630,000	630,000
2. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน	225,000	450,000	675,000	900,000	900,000
3. รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	126,000	252,000	378,000	504,000	504,000
รวม (ก)	508,500	1,017,000	1,525,500	2,034,000	2,034,000
ข. งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	121,500	243,000	364,500	486,000	486,000
รวม (ข)	121,500	243,000	364,500	486,000	486,000
รวม (ก) + (ข)	630,000	1,260,000	1,890,000	2,520,000	2,520,000
จำนวนนักศึกษา *	30	60	90	120	120
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	21,000	21,000	21,000	21,000	21,000

*หมายเหตุ ค่าธรรมเนียมการศึกษาแบบเหมาจ่ายภาคการศึกษาละ 9,000 บาท/คน (ปีละ 18,000 บาท/คน)

เงินอุดหนุนจากรัฐบาลหัวละ 3,000 บาท

3.2.7 ระบบการศึกษา

- แบบชั้นเรียน
- แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- แบบทางไกลผ่านสื่อแพรภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (E-learning)
- แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- อื่น ๆ (ระบุ) ด้วยสหกิจศึกษาบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work

Integrated Education; CWIE)

3.2.8 การเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

นักศึกษาที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัยหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นมาก่อน เมื่อเข้าศึกษาในหลักสูตรนี้ สามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้ ทั้งนี้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ว่าด้วยการโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียน และการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย พ.ศ. 2550 (ภาคผนวก ข)

3.3 หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.3.1 หลักสูตร

1) จำนวนหน่วยกิต

รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 122 หน่วยกิต

ก. โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตรแบ่งเป็นหมวดวิชาที่สอดคล้องกับที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ดังนี้

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	122	หน่วยกิต
1. วิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า	86	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน	12	หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน	74	หน่วยกิต
2.2.1 วิชาบังคับ	57	หน่วยกิต
2.2.2 วิชาเลือก	9	หน่วยกิต
2.2.3 กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม	8	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

ข. รายวิชา

1. วิชาศึกษาทั่วไป

(1) ชุดวิชาภาษาและการสื่อสาร

9 หน่วยกิต

โดยต้องเรียน 3 รายวิชาดังต่อไปนี้

2109901	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication	3(2-2-5)
2109902	การใช้ภาษาไทยกับการสื่อสาร Usage of Thai Language with Communication	3(2-2-5)
2109903	ภาษากับวัฒนธรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร Languages and Language Culture for Communication	3(2-2-5)

(2) ชุดวิชาคุณค่าและทักษะชีวิต

6 หน่วยกิต

โดยต้องเรียน 2 รายวิชาดังต่อไปนี้

2209901	ศาสตร์และศิลป์ในการสร้างความสุข Sciences and Arts in Creating Happiness	3(2-2-5)
2209902	ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 21 st Century Life Skills	3(2-2-5)

(3) ชุดวิชาสหวิทยาการสังคมศาสตร์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น

6 หน่วยกิต

โดยต้องเรียน 2 รายวิชา ดังต่อไปนี้

2309901	ภูมิสังคมกับการพัฒนาท้องถิ่น Social Geography and Local Development	3(2-2-5)
2309902	ความเป็นพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน Citizenship and Law in Daily Life	3(2-2-5)

(4) ชุดวิชาคุณภาพชีวิตในยุคดิจิทัล

9 หน่วยกิต

โดยต้องเรียน 3 รายวิชา ดังต่อไปนี้

2409901	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิต Science and Technology for Quality of Life	3(2-2-5)
2409902	ชีวิตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล Life in the Digital and Technology Era	3(2-2-5)
2409903	การเรียนรู้กับการแก้ปัญหาแบบบูรณาการ Learning and Integrated Problem-Solving	3(2-2-5)

2. หมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า

ไม่น้อยกว่า

86 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาแกน

12 หน่วยกิต

7000101	เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม	3(2-2-5)
---------	---	----------

7000102	Digital Technology For Economic And Social Development วิศวกรสังคมเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชน	3(2-2-5)
7000103	Social Engineer for Community Innovation Development ผู้ประกอบการชุมชนในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
7000104	Community Entrepreneurs In The Digital Age ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
	English for Digital	

2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

74 หน่วยกิต

2.2.1 วิชาบังคับ

57 หน่วยกิต

7021101	เทคโนโลยีมัลติมีเดียขั้นพื้นฐาน Fundamentals of Multimedia Technology	3(2-2-5)
7021102	แอนิเมชันขั้นพื้นฐาน Fundamentals of Animation	3(2-2-5)
7021103	การวาดภาพและองค์ประกอบศิลป์ Drawing and Art Elements	3(2-2-5)
7021104	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)
7021105	ดิจิทัลเพนติ้ง Digital Painting	3(2-2-5)
7021106	เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography Technique	3(2-2-5)
7021201	การผลิตสื่อเสียง Audio Production	3(2-2-5)
7021202	การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ Script Writing and Storyboard	3(2-2-5)
7021203	การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล Digital Video Production	3(2-2-5)
7021204	แอนิเมชัน 2 มิติ 2D Animation	3(2-2-5)
7021205	การทำเทคนิคพิเศษ Special Effects	3(2-2-5)
7021206	การออกแบบและการพัฒนาเว็บไซต์ Website Design and Development	3(2-2-5)
7021301	แอนิเมชัน 3 มิติ 1 3D Animation 1	3(2-2-5)
7021302	การโปรแกรมเกม 1	3(2-2-5)

7021303	Game Programming 1 เทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง	3(2-2-5)
7021304	Augmented Reality Technology หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)	3(2-2-5)
7021305	Special Topics in Multimedia Technology and Animation ดิจิทัลคอนเทนต์ (CWIE)	3(2-2-5)
7021401	Digital Content นักเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ (CWIE)	3(2-2-5)
7021402	Technology Multimedia and Animation Entrepreneurship โครงการทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)	3(0-6-3)
	Multimedia Technology and Animation Project	

2.2.2 วิชาเลือก

9 หน่วยกิต

7022301	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Publication Design	3(2-2-5)
7022302	กราฟิกเพื่องานสร้างสรรค์ Graphics for Creative Work	3(2-2-5)
7022303	งานออกแบบและการนำเสนอ Design and Presentation	3(2-2-5)
7022304	การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน Portfolio Design	3(2-2-5)
7022305	การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน Development of Electronic Media for Instruction	3(2-2-5)
7022306	การสร้างแบรนด์ Branding	3(2-2-5)
7022307	ภาพยนตร์เบื้องต้น Introduction to Film	3(2-2-5)
7022308	แอนิเมชัน 3 มิติ 2 3D Animation 2	3(2-2-5)
7022309	การโปรแกรมเกม 2 Game Programming 2	3(2-2-5)
7022310	ความเป็นจริงเสมือน Virtual Reality	3(2-2-5)
7022311	พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ Fundamentals of Information Technology	3(2-2-5)

2.2.3 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม

8 หน่วยกิต

7023401	เตรียมสหกิจศึกษา (CWIE)	2(90)
---------	-------------------------	-------

7023402	Pre Co-operative Education สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE) Co-operative Education	6(640)
---------	---	--------

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนวิชาเลือกเสรีที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

3.3.2 แผนการศึกษา

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
7000101	เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม	3(2-2-5)
7000102	วิศวกรสังคมเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชน	3(2-2-5)
7021101	เทคโนโลยีมัลติมีเดียขั้นพื้นฐาน	3(2-2-5)
7021102	แอนิเมชันขั้นพื้นฐาน	3(2-2-5)
7021103	การวาดภาพและองค์ประกอบศิลป์	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 1	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 2	3(2-2-5)
รวมจำนวนหน่วยกิตลงทะเบียนเรียน		21
รวมจำนวนหน่วยกิตสะสม		21

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
7000103	ผู้ประกอบการชุมชนในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
7000104	ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
7021104	การออกแบบกราฟิก	3(2-2-5)
7021105	ดิจิทัลเพนต์ติ้ง	3(2-2-5)
7021106	เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 3	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 4	3(2-2-5)
รวมจำนวนหน่วยกิตลงทะเบียนเรียน		21
รวมจำนวนหน่วยกิตสะสม		42

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
7021201	การผลิตสื่อเสียง	3(2-2-5)
7021202	การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ	3(2-2-5)
7021203	การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 5	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 6	3(2-2-5)
xxxxxxx	เลือกเสรี 1	3(x-x-x)
รวมจำนวนหน่วยกิตลงทะเบียนเรียน		18
รวมจำนวนหน่วยกิตสะสม		60

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
7021204	แอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)
7021205	การทำเทคนิคพิเศษ	3(2-2-5)
7021206	การออกแบบและการพัฒนาเว็บไซต์	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 7	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 8	3(2-2-5)
xxxxxxx	เลือกเสรี 2	3(x-x-x)
รวมจำนวนหน่วยกิตลงทะเบียนเรียน		18
รวมจำนวนหน่วยกิตสะสม		78

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
7021301	แอนิเมชัน 3 มิติ 1	3(2-2-5)
7021302	การโปรแกรมเกม 1	3(2-2-5)
70223xx	วิชาชีพเลือก 1	3(2-2-5)
70223xx	วิชาชีพเลือก 2	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 9	3(2-2-5)
xxxxxxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป 10	3(2-2-5)
รวมจำนวนหน่วยกิตลงทะเบียนเรียน		18
รวมจำนวนหน่วยกิตสะสม		96

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
	CWIE Module 1 การผลิตมัลติมีเดียและแอนิเมชัน*	
7021303	เทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง	3(2-2-5)
7021304	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CIWE)	3(2-2-5)
7021305	ดิจิทัลคอนเทนต์ (CIWE)	3(2-2-5)
70223xx	วิชาชีพเลือก 3	3(2-2-5)
รวมจำนวนหน่วยกิตลงทะเบียนเรียน		12
รวมจำนวนหน่วยกิตสะสม		108

หมายเหตุ * CWIE Module 1 รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
	CWIE Module 2 นักผลิตเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ*	
7021401	นักเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ (CWIE)	3(2-2-5)
7021402	โครงการทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)	3(0-6-3)
7023401	เตรียมสหกิจศึกษา (CWIE)	2(90)
รวมจำนวนหน่วยกิตลงทะเบียนเรียน		8
รวมจำนวนหน่วยกิตสะสม		116

หมายเหตุ * CWIE Module 2 รายละเอียดอยู่ในภาคผนวก ข

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
7023402	สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)	6(640)
รวมจำนวนหน่วยกิตลงทะเบียนเรียน		6
รวมจำนวนหน่วยกิตสะสม		122

3.3.3 คำอธิบายรายวิชา

1) วิชาศึกษาทั่วไป

1.1) ชุดวิชาภาษาและการสื่อสาร

รหัสวิชา 2109901 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
English for Communication

คำศัพท์ ไวยากรณ์ และทักษะภาษาอังกฤษ ด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อการสื่อสารตามสถานการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวัน การสื่อสารตามสถานการณ์ต่างๆในบริบทสากล การบริโภคข่าวสารและสื่อในชีวิตประจำวัน

Vocabulary, grammar and english language skills in listening, speaking, reading and writing for communication in various situations in daily life; situational communication in an international context; news and media in daily life

รหัสวิชา 2109902 การใช้ภาษาไทยกับการสื่อสาร 3(2-2-5)
Usage of Thai Language with Communication

หลักการ กระบวนการสื่อสารและการใช้ภาษาไทย ทักษะการสื่อสาร การฟัง การดู การอ่าน การพูด และการเขียน ฝึกทักษะการใช้ภาษาไทยและบูรณาการในชีวิตประจำวันและงานอาชีพ

Principles, communication process and use of Thai language for communication, listening, reading, speaking and writing skills for integration in daily life and career

รหัสวิชา 2109903 ภาษากับวัฒนธรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
Languages and Language Culture for Communication

ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาไทยกับภาษาต่างประเทศ ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรมไทยกับต่างประเทศเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

Listening, speaking, reading and writing skills with practice for communication in Thai and foreign languages. relationship of Thai and foreign languages and cultures for peaceful coexistence

1.2) ชุดวิชาคุณค่าและทักษะชีวิต

รหัสวิชา 2209901 ศาสตร์และศิลป์ในการสร้างความสุข 3(2-2-5)
Sciences and Arts in Creating Happiness

แนวคิดและความสำคัญของความสุข มิติของความสุข การดำเนินชีวิตอย่างมีสุนทรียภาพ การปฏิบัติตนให้เกิดสุขภาวะทางกายและสุขภาวะทางใจ ศิลปะและเทคนิคการสร้างวิถีชีวิตที่มีความสุข

The concept and importance in a dimension of happiness, living with aesthetics; lifestyle according to one's physical well-being and mental well-being, personality and expression in an art society, techniques for creating a happy lifestyle

รหัสวิชา 2209902 ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)

21st Century Life Skills

การรู้จักและเข้าใจตนเองและผู้อื่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้คุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมท่ามกลางความหลากหลาย ภูมิทัศน์และนวัตกรรม การสื่อสารในยุคดิจิทัล ทักษะการสื่อสาร นวัตกรรมและรู้เท่าทันสื่อ มีวิธีการปรับตัวเพื่อรับมือกับผลกระทบและความเปลี่ยนแปลงต่อวิชาชีพและการดำเนินชีวิตในโลกดิจิทัล

Knowing and understanding oneself and others; critical thinking and creative thinking; values of a diversity of art and culture; communication in the digital age; communication and media literacy; adapt and cope with the impacts and changes in the digital world

1.3) ชุดวิชาสหวิทยาการสังคมศาสตร์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น

รหัสวิชา 2309901 ภูมิสังคมกับการพัฒนาท้องถิ่น 3(2-2-5)

Social Geography and Local Development

ภูมิสังคมและสิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง วิศวกรรมสังคม นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น

Social geography and environment, ways of life, culture, local wisdom, sufficiency economy philosophy, Social Engineering for local development innovation

รหัสวิชา 2309902 ความเป็นพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Citizenship and Law in Daily Life

ความเป็นมา แนวคิด พัฒนาการทางสังคม ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคม บทบาทสิทธิหน้าที่ของพลเมืองในสังคม โครงสร้าง บทบาทของเศรษฐกิจ การปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความรู้ทางกฎหมายที่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน

Background concept of social development, cultural diversity in society roles of civil rights in social structure and economic roles, adaptation to social change and legal knowledge that are essential in daily life

1.4) ชุดวิชาคุณภาพชีวิตในยุคดิจิทัล

รหัสวิชา 2409901 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิต 3(2-2-5)

Science and Technology for Quality of Life

ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต การส่งเสริมด้านสุขภาพ ความปลอดภัยของผู้บริโภค ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ปัญหามลพิษสิ่งแวดล้อม และการจัดการเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

Science and technology knowledge for life quality improvement; promotion of healthy life; safety of consumer; natural resource and environment; environmental pollution and management for sustainable development

รหัสวิชา 2409902 ชีวิตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล 3(2-2-5)

Life in the Digital and Technology Era

นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล การเข้าถึงดิจิทัลและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล เศรษฐกิจดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ความปลอดภัยยุคดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล กฎหมายและจริยธรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ สุขภาพดียุคดิจิทัล การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

Innovation and digital technology; digital access and applications of digital technology; digital communication, digital economy, media and information literacy; security in the digital age; rights and responsibilities in the digital age; law and ethics in information technology; health in the digital age; application of digital technology for the local development

รหัสวิชา 2409903 การเรียนรู้กับการแก้ปัญหาแบบบูรณาการ 3(2-2-5)

Learning and Integrated Problem Solving

การบูรณาการความรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ทักษะการเรียนรู้ และกระบวนการคิด มาประยุกต์ใช้ ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง พัฒนานวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม การดำเนินชีวิตและการทำงาน

Integration of science, technology, engineering and mathematics; learning and thinking process for application in real life problem solving developments innovations that benefits society, daily life and work

2) หมวดวิชาเฉพาะ

2.1) กลุ่มวิชาแกน

รหัสวิชา 7000101 เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม 3(2-2-5)

Digital Technology For Economic And Social Development

ความหมายและสาระสำคัญของเศรษฐกิจดิจิทัล ขอบข่ายการเข้าใจดิจิทัล เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการจัดการสำนักงาน การจัดเก็บข้อมูลชุมชน การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติวิจัย การรายงานข้อมูล (Data analytic) เทคโนโลยีดิจิทัลด้านการเงิน การค้า การสังคม การขนส่ง และเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง

ด้านเอไอ ได้แก่ เทคโนโลยี IOT, Chat Bot, Cloud, MR XR, Block chain ปฏิบัติการวิเคราะห์และศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชุมชนใดชุมชนหนึ่ง หรือตามที่คุณสอนกำหนด นำผลที่ศึกษามาจัดทำโครงการเพื่อพัฒนาชุมชนในด้านการเข้าใจดิจิทัลโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน รายงานผลในชั้นเรียน

Definition and the main idea of the digital economy digital savvy, digital technology framework for office management, community storage data, data analysis with statistics, data analytic, digital technology in finance, commerce, society, transportation and advanced digital technologies in ai which including iot technology, chat bot, cloud, MR XR, block chain, practice analyzing and studying in the current conditions, problems in using digital technology in any community or as specified by the instructor, apply the results of the study to create a project to develop the community in the topic of digital understanding through community participation, academic reports.

รหัสวิชา 7000102 วิศวกรสังคมเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชน 3(2-2-5)
Social Engineer for Community Innovation Development

ความหมายและสาระสำคัญของวิศวกรสังคม หลักการวิศวกรสังคม ประกอบไปด้วยความรู้ทางสังคม ชุมชน และวัฒนธรรมในท้องถิ่น และสภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมืองในระดับท้องถิ่น ระดับภูมิภาค ระดับประเทศ และระดับโลก เทคโนโลยีเพื่อการจัดการด้านเศรษฐกิจและสังคมในชุมชน หลักการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับผู้อื่น หรือเป็นทีมโดยปราศจากข้อขัดแย้ง หลักการคิดวิเคราะห์ เชิงเหตุผลเพื่อการแก้ปัญหา การป้องกันในชุมชน หลักการสื่อสาร นวัตกรรมเชิงเทคโนโลยีและนวัตกรรมชุมชน หลักการเลือกนวัตกรรมที่มีในปัจจุบันในด้านต่าง ๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา การป้องกัน หรือการเพิ่มประสิทธิภาพ ประสิทธิผล หลักการสร้างนวัตกรรม ปฏิบัติการวิเคราะห์และศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาในชุมชนใดชุมชนหนึ่ง หรือตามที่คุณสอนกำหนด นำผลที่ศึกษามาจัดทำแนวทางการพัฒนาชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน รายงานผลในชั้นเรียน

Definition and the main idea of social engineer, principle of social engineering which consists of social knowledge; community and local culture; and economic, social and political conditions at the local, regional, national and global levels, technology for economic and social management in the community, principles of working with others or as a team without conflict, analytical and critical thinking principles for problems evaluation, protection in the community, principle of communication, technological innovation and community innovation, principles of selection of current innovations in various fields that can be applied to solve problems, prevention or optimization, effectiveness, principles of innovation, practice analysis and study of current conditions, problems in a particular community or as specified by the instructor, apply the results of

the study to create a project to develop the community through community participation, academic reports

รหัสวิชา 7000103 ผู้ประกอบการชุมชนในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)
Community Entrepreneurs In The Digital Age

หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลักการเศรษฐกิจหมุนเวียน ความเข้าใจการเงิน ประกอบด้วย หลักการการเงิน พฤติกรรมทางการเงิน ทักษะการใช้จ่ายเงิน หลักการวางแผนทางการเงิน และการวางแผนการสร้างอาชีพ หลักการบริหารจัดการภาวะหนี้สิน เทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับการจัดการการเงิน หลักการประกอบการ และความเป็นผู้ประกอบการ หลักการการจัดการเพื่อประกอบการ หลักการตลาดดิจิทัล หลักการสตาร์ทอัพ (Startup) ปฏิบัติการวิเคราะห์และศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาในด้านการเป็นผู้ประกอบการชุมชนของชุมชนใดชุมชนหนึ่ง หรือตามที่ผู้สอนกำหนด นำผลที่ศึกษามาจัดทำแนวทางการพัฒนาการเป็นผู้ประกอบการในชุมชน รายงานผลในชั้นเรียน

Philosophy of sufficiency economy, principle of creative economy, principle circular economy, understanding of finance which consist; principles of finance, attitudes toward money and control strategies of financial behavior, principles of financial and career path planning, principle of debt management, technology and innovation for cash management, principles of business and principle of entrepreneurship management, principle of entrepreneurship digital marketing, principles of startup, practice analyzing and studying the current situation, problems in being a community entrepreneur of a particular community or as specified by the instructor, apply the results of the study to develop guidelines for the development of entrepreneurship in the community , academic reports

รหัสวิชา 7000104 ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)
English for Digital

การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน แนวทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเองในยุคดิจิทัล นวัตกรรมดิจิทัลต่าง ๆ สำหรับเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง ปฏิบัติการสอบวัดความรู้ภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ของ TOEIC หรือ TOEFL หรือ IELTS หรือ CU-TEP หรือตามที่ผู้สอนกำหนด

Developing listening, speaking, reading, and writing skills in english for daily communication. guidelines for self-learning english in the digital age, digital innovations as tools for self-learning, take a standardized english language proficiency test criteria as the TOEIC or TOEFL or IELTS or CU-TEP or as required by the instructor

2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

รหัสวิชา 7021101 เทคโนโลยีมัลติมีเดียขั้นพื้นฐาน 3(2-2-5)
Fundamentals of Multimedia Technology

องค์ประกอบของระบบมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้งาน การจัดหา การผลิต การส่งผ่าน การรับและการนำเสนอ มัลติมีเดีย แนวโน้มของมัลติมีเดีย ความรู้เบื้องต้นในการผลิตสื่อภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ในระบบดิจิทัล เทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านสื่อมัลติมีเดีย การผลิตสื่อมัลติมีเดียจากโปรแกรมต่างๆ

Components of multimedia systems, application, procurement, production, transmission, reception and multimedia presentations, trend of multimedia, basic production of audio-visual media and animation and video in digital formats, technology of multimedia production, multimedia program usage, multimedia production using programs

รหัสวิชา 7021102 แอนิเมชันขั้นพื้นฐาน 3(2-2-5)
Fundamentals of Animation

ความหมายของแอนิเมชัน ประวัติความเป็นมาของแอนิเมชัน ประเภทของแอนิเมชัน หลักการของแอนิเมชัน กระบวนการผลิตแอนิเมชัน พื้นฐานการสร้างแอนิเมชัน พัฒนาสู่การสร้างแอนิเมชันทั้งในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ

Meaning of animation, history of animation, types of animation, animation principles, animation production process, fundamentals of animation creation developed as 2D and 3D animation

รหัสวิชา 7021103 การวาดภาพและองค์ประกอบศิลป์ 3(2-2-5)
Drawing and Art Elements

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะในการวาดภาพ ทักษะธาตุ องค์ประกอบพื้นฐานด้าน จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะพื้นผิว สัดส่วน น้ำหนัก แสงและเงา ที่ว่าง และองค์ประกอบหลักด้านการทำซ้ำ จังหวะ ลวดลาย การลดหลั่น ทิศทาง การกลมกลืน การตัดกัน ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ การจัดภาพ ทฤษฎีสี การฝึกปฏิบัติการวาดภาพ การออกแบบตัวการ์ตูน โดยการฝึกปฏิบัติใช้เส้นในการวาดภาพหุ่นนิ่ง ภาพทิวทัศน์ ภาพคนเหมือนในลักษณะที่สมจริงและลักษณะของภาพการ์ตูน

Introduction to drawing arts, visual elements, basic elements of points, lines, shapes, appearance, texture, proportion, weight, light and shadow, space, main elements of repetition, rhythm, patterns, descending, direction, harmony, intersection, balance, unity, images adjustment, color theory; drawing practice, cartoon character design, practices of figure drawing, landscapes, portrait drawing and characters of cartoon

รหัสวิชา 7021104 การออกแบบกราฟิก 3(2-2-5)
Graphic Design

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกราฟิก ทฤษฎีสีในการออกแบบ การจัดข้อความตัวอักษร การตกแต่งแก้ไขภาพ การได้ค้ตัดแปลงรูปภาพ การสร้างภาพพื้นหลังการออกแบบโลโก้ การออกแบบสติ๊กเกอร์ลาย การดราฟภาพ การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบบรรจุ

ทัศน์ การออกแบบอินโฟกราฟิก การฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์งานกราฟิกโดยการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

History and evolution of graphic design, creative thinking in design, basic concepts of graphic design, elements of graphic design, types of graphic design, fonts in graphic design, working process, design principles, graphic design work analysis; practices of creating a graphic design in various forms by application of computer design programs

รหัสวิชา 7021105 ดิจิทัลเพนติ้ง 3(2-2-5)
Digital Painting

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับงานศิลปะดิจิทัล การจัดองค์ประกอบของภาพ ทฤษฎีสี การกำหนดแสงและเงา เทคนิคการลงสี การลงสีวัสดุพื้นผิวต่างๆ การลงสีภาพบุคคล การลงสีทัศนียภาพ การลงสีฉากหลัง การสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลโดยการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

Basic knowledge of digital art, composition of images, color theory, light and shadow determination, coloring techniques, the painting of various surface materials, coloring portraits, painted scenery, background coloration, creating digital art by applying computer programs

รหัสวิชา 7021106 เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Photography Technique

หลักทฤษฎี และฝึกปฏิบัติการใช้กล้องถ่ายภาพ เลนส์ และอุปกรณ์เสริมที่ใช้ในการถ่ายภาพดิจิทัล การจัดแสงสำหรับการถ่ายภาพ การกำหนดรูปแบบของการจัดแสงที่ถูกต้องและเหมาะสมในการถ่ายภาพ รวมทั้งกระบวนการจัดทำ บันทึกไฟล์ข้อมูลภาพ การพิมพ์และการตกแต่งภาพ โดยนำความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายภาพต่างๆ มาสร้างสรรค์ภาพถ่ายดิจิทัล

Theory, principles and practice of camera usage, lens and additional equipments of digital photography, light adjustment for photography, determination of appropriate light adjustment in photography including the production process, saving image files, printing and image editing by using a variety of photography techniques to create digital photography

รหัสวิชา 7021201 การผลิตสื่อเสียง 3(2-2-5)
Audio Production

องค์ประกอบและปัจจัยที่มีความสำคัญต่อกระบวนการผลิตเสียงเพื่อใช้ในสื่อต่างๆ คุณสมบัติของเสียง อุปกรณ์ และเครื่องมือในการบันทึกเสียงขั้นพื้นฐานฝึกหัดใช้เครื่องมือเพื่อการบันทึกเสียงประเภทต่างๆ การปรับปรุงและแก้ไขเสียงที่ได้จากการบันทึกในแต่ละสถานการณ์ การตัดต่อเสียง การสังเคราะห์เสียง การทำผลพิเศษทางเสียงและการสร้างสรรค์เสียง และการดูแลรักษาอุปกรณ์

Elements and important factors of audio production used in various media, audio qualification, basic equipments and tools used in recording, practices of using a variety of tools in audio recording, adjustment and edition of audio obtained from each situation,

sound edition, audio synthesis, special sound effect production, creative sound creation and tool maintenance

รหัสวิชา 7021202 การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ 3(2-2-5)
Script Writing and Storyboard

หลักการ การวางแผนทางโครงเรื่องและวางมุมกล้องที่ถ่ายทอดแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เบื้องต้นสู่ความเป็นภาพ การกำหนดการดำเนินเรื่อง การวางบุคลิกตัวละคร ฝึกทักษะการเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ภาษา ความหมาย และวิธีการเขียนสคริปต์ที่จะทำให้เกิดความรู้สึกร่วมและมีคุณค่าน่าสนใจกับผู้ชม

Principles, making a story plot, live broadcast camera angles' placement, basic creative concepts of imaging, story schedule proceeds, character appearance design; practices of story writing and story presentation with images; language, meaning, and script writing method to evoke an emotional participation and be valuable to the audiences

รหัสวิชา 7021203 การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Video Production

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล การเตรียมการวางแผน การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัลและการนำไปใช้

Study and practice about principles, digital video process, planning preparation, digital video production and use

รหัสวิชา 7021204 แอนิเมชัน 2 มิติ 3(2-2-5)
2D Animation

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติขั้นตอนของการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติกระบวนการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติหลักการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติการกำหนดการเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์เพื่อการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ

2D animation design, stages of 2D animation production, 2D animation creation process, principles of 2D animation production, motiondetermination, 2D animation creation techniques, use of computer programs in creating 2D animation

รหัสวิชา 7021205 การทำเทคนิคพิเศษ 3(2-2-5)
Special Effects

การใช้งานเครื่องมือและซอฟต์แวร์สำหรับการสร้างเอฟเฟกต์ (Effect) พิเศษสำหรับวีดิโอดิจิทัล เทคนิคการใช้งานบลูสกรีนประกอบด้วยการนำฉากหลัง การตัดผ่านผิวด้าน การปรับแก้รูปให้ถูกต้อง ระบบงานที่ใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์และโทรทัศน์ การเพิ่มประสิทธิภาพของการตัดต่อ

Using tools and software for creating special effects of digital videos, blue-screen technique consisting of backdrop, cutting through rough skin, shape correction; systems used in film and tv production, increase of of movie edition effectiveness

รหัสวิชา 7021206 การออกแบบและการพัฒนาเว็บไซต์ 3(2-2-5)
Website Design and Development

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเว็บไซต์รูปแบบและโครงสร้างของเว็บไซต์การออกแบบเว็บไซต์ทฤษฎีสีและตัวอักษรบนเว็บไซต์การพัฒนาเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML การออกแบบเว็บไซต์ด้วย CSSการอัปโหลดเว็บไซต์

Introduction to website, types and structure of website, website design, color theory and texts on website, development of website in html language, website design by using css, website upload

รหัสวิชา 7021301 แอนิเมชัน 3 มิติ 1 3(2-2-5)
3D Animation 1

การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์เพื่อการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบสถาปัตยกรรมตกแต่งภายในและภายนอกการออกแบบและการสร้างตัวละครเพื่อใช้ในงานแอนิเมชัน 3 มิติ

Using computer programs to produce 3D animation, product design, interior and exterior architectural design, character design and creation of 3D animation

รหัสวิชา 7021302 การโปรแกรมเกม 1 3(2-2-5)
Game Programming 1

หลักการออกแบบเกม 2 มิติ วัฏจักรของเทคนิคการเขียนโปรแกรมเพื่อการสร้างเกม คณิตศาสตร์สำหรับการพัฒนาเกม การใช้กราฟิกในเกม การสร้างฉาก ตัวละคร การจัดการหน้าจอและฟิสิกส์ การเขียนโปรแกรมเพื่อจัดการกับรูปภาพแอนิเมชันในเกม การทำเทคนิคพิเศษและการใช้เสียงดนตรี เสียงประกอบ การจัดการอินพุต ปัญญาประดิษฐ์และการวางแผนในเกม

Principles of 2D game design, game programming development cycle, mathematics for game development, graphicuse for game, game characters'design, screen and pixelmanagement, Programming techniques to handle picture animation in game, manipulating special effects, music andsounds, artificial intelligence input management and planning for game

รหัสวิชา 7021303 เทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง 3(2-2-5)
Augmented Reality Technology

ความหมายเทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง แนวโน้มการใช้งานของเทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง หลักการทำงานของเทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง กระบวนการสร้างเทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง ประยุกต์ใช้โปรแกรมฯ เพื่อสร้างเทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง

Meaning of augmented reality technology, usage tendency of augmented reality technology, functioning principles of augmented reality technology, production process of augmented reality technology, application of programs for creating augmented reality technology

รหัสวิชา 7021304 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE) 3(2-2-5)
Special Topics in Multimedia Technology and Animation

หัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาโดยเน้นการฝึกปฏิบัติซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านมัลติมีเดีย หัวเรื่องเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา ปฏิบัติงานภาคสนามไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง

Special topics cover theories and practicing to keep up the pace of technological changes or interesting topic in multimedia current event, Topics can be changed according to the suitability of each period, field practice at least 30 hours

รหัสวิชา 7021305 ดิจิทัลคอนเทนต์ (CWIE) 3(2-2-5)
Digital Content

การออกแบบและวางแผนการแสดงผลและการจัดวางข้อมูลต่าง ๆ ให้เกิดความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการแสดงเนื้อหาหรือข้อมูลต่าง ๆ แก่ผู้ใช้งานได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และเกิดความน่าสนใจในเนื้อหาให้มากที่สุด ปฏิบัติงานภาคสนามไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง

Designing and planning the display and placement of various information to be appropriate and effective in displaying content or information for users clearly, easy to understand and the most interesting content, field practice at least 30 hours.

รหัสวิชา 7022401 นักเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ (CWIE) 3(2-2-5)
Technology Multimedia and Animation Entrepreneurship

หลักการและคุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ขั้นตอนและการจัดตั้งธุรกิจ โดยจะเน้นภารกิจพื้นฐานในการจัดตั้งธุรกิจใหม่ของผู้ประกอบการที่ประกอบด้วย การจำแนกโอกาสในการประกอบธุรกิจ และการเขียนแผนธุรกิจที่ประกอบด้วยรายละเอียดของการจัดการทรัพยากรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ปฏิบัติงานภาคสนามไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง

Principles and qualification of multimedia and animation entrepreneurship, stages and establishment of business focusing on fundamental missions in establishing a new business

of entrepreneur, composing of identification of business opportunities, and business planning, including of details of related resource management, field practice at least 30 hours

รหัสวิชา 7021402 โครงการทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE) 3 (0-6-3)
Multimedia Technology and Animation Project

โครงการพัฒนางานด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชัน โดยใช้ความรู้ในเชิงทฤษฎีที่ได้ศึกษามานำมาประยุกต์ใช้กับงานจริง กระบวนการทำงานจะอยู่ในขั้นตอนการเตรียมการผลิตหรือการออกแบบและวิเคราะห์ เกี่ยวเนื่องกับขั้นตอนการผลิตหรือขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมในช่วงปลายภาคการศึกษานักศึกษาจะต้องนำเสนอรายงานเป็นเอกสารในสิ่งที่ได้ดำเนินการมาตลอดทั้งภาคการศึกษา ปฏิบัติงานภาคสนามไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง

A project of development of multimedia and animation, using learned knowledge and theory in reality, the working process: pre-production or design and analysis regarding stages of production or program development, paper presentation of the project at the period, field practice at least 30 hours

รหัสวิชา 7022301 การออกแบบสิ่งพิมพ์ 3(2-2-5)
Publication Design

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบสิ่งพิมพ์ กระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์ องค์ประกอบและระบบกริดในการออกแบบสิ่งพิมพ์ ระบบการพิมพ์ ปฏิบัติการจัดรูปแบบของสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆโดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

Basic publication design, publication design process, components and grid system in publication design, printing system, management of printing materials by applying computer programs

รหัสวิชา 7022302 กราฟิกเพื่องานสร้างสรรค์ 3(2-2-5)
Graphics For Creative Work

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกเบื้องต้น การออกแบบงานกราฟิกอย่างง่าย การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบงานกราฟิกเชิงสร้างสรรค์ การออกแบบสื่อ ออกแบบอินโฟกราฟิกเบื้องต้น การออกแบบกราฟิกเพื่อการประชาสัมพันธ์ การออกแบบกราฟิกเพื่อประยุกต์กับงานด้านอื่นๆ

Basic concepts and graphic concepts, graphic design, application of package software in creative graphic design, media design, basic infographic, design graphic design for public relations, graphic design for application in other fields

รหัสวิชา 7022303 งานออกแบบและการนำเสนอ 3(2-2-5)
Design and Presentation

บทบาท ความสำคัญการนำเสนอ การเขียนประวัติส่วนบุคคล การจัดทำแฟ้มผลงานทั้งสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ การใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปเพื่อจัดเตรียมสื่อการนำเสนอ การพัฒนาบุคลิกภาพ ทัศนศึกษา เทคนิคการนำเสนอผลงานแบบมีอาชีพ ทักษะการนำเสนอผลงานออกแบบ

Presentation role personal history writing creating a portfolio of both publications and online media, using ready-made software to prepare presentation material, personality development, case studies of professional presentation techniques, design presentation skills

รหัสวิชา 7022304 การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน 3(2-2-5)
Portfolio Design

ความสำคัญในการออกแบบแฟ้มสะสมงาน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน หลักการออกแบบแฟ้มสะสมงาน โดยการฝึกปฏิบัติการออกแบบแฟ้มสะสมผลงานให้ได้มาตรฐานวิชาชีพ ตามสายงาน มีความสวยงามและน่าสนใจในการออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน

Importance in designing the portfolio, basic knowledge about portfolio design, principles of portfolio design by practicing the design of portfolios to meet professional standards according to the field of work It is beautiful and interesting in the design of the portfolio

รหัสวิชา 7022305 การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน 3(2-2-5)
Development of Electronic Media for Instruction

ลักษณะและประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนวิเคราะห์ข้อดีข้อจำกัดของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้เหมาะสมกับผู้เรียน และการปฏิสัมพันธ์ การควบคุมผู้เรียน การสร้างองค์ความรู้ ลักษณะการประสานกับผู้เรียนอย่างเหมาะสมและกิจกรรมอื่นๆที่สนับสนุนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรมต่างๆที่เหมาะสมโดยพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพตามขั้นตอนการพัฒนาและหลักการออกแบบ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและแนวโน้มสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนในอนาคต

Aspects and types of electronic media for instruction focusing on analysis of the advantage and limitation of electronics media for learning, learning theory for appropriate electronics media design for learners and interaction, control of learners, creation of the body of knowledge, feature of proper of interface and supporting activities for efficient learning; practice of electronics media design learning programs with efficient developed electronic media based on the principles of design and suitable steps of development including related research and the trends of electronics media for instruction in the future

รหัสวิชา 7022306 การสร้างแบรนด์ 3(2-2-5)
Branding

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแบรนด์ กลยุทธ์การผลิตการสร้างภาพลักษณ์การสร้างเนื้อหาให้กับแบรนด์ และ ความต้องการของผู้บริโภคที่มีต่อสินค้า การสร้างแบรนด์ปฏิบัติผลิตแบรนด์โดยการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์

Introduction to branding, strategies in creating images, content creation for the brand and needs of consumers for products, steps of brand creation, practices of brand creation by employing computer

รหัสวิชา 7022307 ภาพยนตร์เบื้องต้น 3(2-2-5)
Introduction to Film

ภาพยนตร์เบื้องต้น ประวัติภาพยนตร์ ประเภทของภาพยนตร์ องค์ประกอบด้านภาพและเสียงของภาพยนตร์ การตัดต่อ ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาของภาพยนตร์ การเขียนบทภาพยนตร์ เน้นในการสร้างสรรค์และสื่อความหมาย

Introduction to film, history of film, types of films, image and sound components of film, edition, understanding of film language, film script writing focusing on creativity and expression

รหัสวิชา 7021308 แอนิเมชัน 3 มิติ 2 3(2-2-5)
3D Animation 2

เงื่อนไขรายวิชา ต้องเรียน 7021301 แอนิเมชัน 3 มิติ 1 มาก่อน

กระบวนการสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์เพื่อการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ การกำหนดความสามารถในการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร การสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร การจัดการแสงสว่าง กล้อง และการเรนเดอร์

3D production process, application of computer programs for producing 3D animation, setting of character motion, character motion creation, light adjustment, camera and rendering

รหัสวิชา 7022309 การโปรแกรมเกม 2 3(2-2-5)
Game Programming 2

เงื่อนไขรายวิชา ต้องเรียน 7021302 การโปรแกรมเกม 1 มาก่อน

หลักการการสร้างเกมส์ 3 มิติ การสร้างโมเดลภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ อุปกรณ์อินพุท เอาท์พุท การออกแบบเกมส์เชิงวัตถุ ปัญญาประดิษฐ์ การกำหนดแสง สีและวัสดุให้กับโมเดล การจัดแสง การแปลงภาพ การกำหนดมุมกล้อง การสร้างสิ่งแวดล้อม และเทคนิคขั้นสูงในการแสดงภาพเคลื่อนไหวเพื่อ

ใช้ในเกมส์ การสร้างเกมส์แบบมุมมองบุคคลที่ 1 และบุคคลที่ 3 การใช้เครื่องมือในการพัฒนาเกมส์ 3 มิติ ร่วมกับภาษาทางคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม

Principles of 3D game production, modeling and 3D motion, input and output devices, Object-oriented game design, artificial intelligence, model's light, color and material adjustment, light management, image conversion, camera angle determination, environment creation and advanced techniques in game image motion display, game creation with the first and third person's perspectives, using tools in developing a 3D game with the appropriate computer languages

รหัสวิชา 7022310 ความเป็นจริงเสมือน 3(2-2-5)
Virtual Reality

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของความเป็นจริงเสมือน สภาพแวดล้อมความเป็นจริงเสมือน อัตโนมัต การสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การปฏิสัมพันธ์เสมือนจริง การสื่อสารเสมือนจริงบน อินเทอร์เน็ต ชีวิตประดิษฐ์ในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง

Introduction to environment of virtual reality, automatic environment of virtual reality, creation of environment of virtual reality, virtual reality interaction, virtual reality communication through internet, artificial life of virtual reality environment

รหัสวิชา 7022311 พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5)
Fundamentals of Information Technology

ความรู้ในภาพรวมของเทคโนโลยีสารสนเทศ ประวัติเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์ประกอบของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ความสำคัญของข้อมูลและสารสนเทศ ระบบสารสนเทศ นักเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เวิร์ดไวด์เว็บ โซเชียลเน็ตเวิร์ค ผลกระทบที่เกิดต่อสังคมการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศ ในด้านต่าง ๆ ด้านจริยธรรมและกฎหมายทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

Overview of information technology, history of information technology, components of information technology, importance of data and information, information system, information technology specialist, components of computer system, software, hardware, computer technology, internet, world wide web, social network, impacts of information technology on society, application of information technology in various areas ; moral and information technology laws

รหัสวิชา 7023401 เตรียมสหกิจศึกษา (CWIE) 2 (90)
Pre Co-operative Educationinternship

การเตรียมความพร้อมการออกฝึกสหกิจศึกษา ปลอดภัยในการทำงาน การพัฒนาบุคลิกภาพ กระบวนการการทำงานร่วมกับสถานประกอบการ การเขียนใบสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน

Preparation of cooperative education internship, work safety, personality development, project process cooperation with work places, job application writing and job interview

รหัสวิชา 7023402 สหกิจศึกษา (CWIE)

6(640)

Co-operative Education Internship

การปฏิบัติงานในองค์กรส่วนบุคคลหรือส่วนของรัฐ หรือบริษัทเอกชน หรือองค์การระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำหลักสูตร

Operation in private, government, non-government or international organizations related to multimedia technology and animation in accordance with approval of the curriculum committee

3.4 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์

3.4.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษา	
					สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
1	นางสาวพจนันศิริ นทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์	3-4499-00098-xx-x	อาจารย์	วท.ม. (สื่อ นฤมิต) วท.บ. (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2553 2547
2	นายปิยศักดิ์ ถีอาสนา	5-4403-00001-xx-x	อาจารย์	ค.ด.(การบริหารจัดการการศึกษา) วท.ม. (สื่อ นฤมิต) วศ.บ. (ไฟฟ้า)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	2558 2554 2547
3	นายณัฐพงษ์ พระลับริक्षा	3-4009-00265-xx-x	อาจารย์	ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ศึกษา) ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) ศศ.บ. (สังคมศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2560 2550
4	นางสาวอภิตา รุณวาทย์	3-4099-00195-xx-x	อาจารย์	ปร.ด.(เทคโนโลยีการศึกษา) ศษ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา) วท.บ.(ฟิสิกส์)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2556 2547 2544
5	นางสาวนฤมล อินทิร์กษ	1-4310-00038-xx-x	อาจารย์	ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา) ศศ.บ. (ภาษาเพื่อการสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2555 2552

หมายเหตุประวัติและผลงานวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตรกำหนดให้อยู่ใน ภาคผนวก ค

3.4.2 อาจารย์พิเศษ

-ไม่มี-

3.4.3 อาจารย์ผู้สอน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษา	
					สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
1	นางสาวพจนศิริ นทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์	3-4499-00098-xx-x	อาจารย์	วท.ม. (สื่อ นฤมิต) วท.บ. (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2553 2547
2	นายปิยศักดิ์ ถีอาสนา	5-4403-00001-xx-x	อาจารย์	ค.ด.(การบริหารจัดการการศึกษา) วท.ม. (สื่อ นฤมิต) วศ.บ. (ไฟฟ้า)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	2558 2554 2547
3	นายณัฐพงษ์ พระลับรักษา	3-4009-00265-xx-x	อาจารย์	ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ศึกษา) ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) ศศ.บ. (สังคมศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2560 2550
4	นางสาวอภิธา รุณวาทย์	3-4099-00195-xx-x	อาจารย์	ปร.ด.(เทคโนโลยีการศึกษา) ศษ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา) วท.บ.(ฟิสิกส์)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2556 2547 2544
5	นางสาวนฤมล อินทธีรภัทร์	1-4310-00038-xx-x	อาจารย์	ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา) ศศ.บ. (ภาษาเพื่อการสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2555 2552
6	นายธวัชชัย สหพงษ์	3-3404-00049-xx-x	อาจารย์	ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ศึกษา) ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) ศศ.บ. (สารสนเทศศาสตร์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2557 2550 2545

3.5 องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงานหรือสหกิจศึกษา)

การปฏิบัติสหกิจศึกษา มีการเตรียมความพร้อมนักศึกษาโดยกำหนดให้ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการเตรียมความพร้อมสหกิจศึกษา จำนวน 90 ชั่วโมง เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนออกปฏิบัติงานวิชาชีพอิจริง ณ สถานประกอบการหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในรายวิชา การปฏิบัติสหกิจศึกษา

1) ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2 ของปีการศึกษาที่ 4

- 2) การจัดเวลาและตารางสอน**
- 2.1) ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 การเตรียมสหกิจศึกษา
 - 2.2) ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 สหกิจศึกษา
- 3) การจัดเวลาและตารางสอน**
- 3.1) ไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมงสำหรับ การเตรียมฝึกสหกิจ
 - 3.2) ไม่น้อยกว่า 640 ชั่วโมงสำหรับ สหกิจศึกษา
- 4) มาตรฐานผลการเรียนรู้**
- 4.1) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ (CWIE)
 - 4.2) สามารถออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและ/หรือประเมินระบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ (CWIE)
 - 4.3) สามารถสร้างสรรค์งานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันด้วยการคิดอย่างมีวิจรรณญาณอย่างเป็นระบบ (CWIE)
 - 4.4) ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้อย่างเป็นระบบ (CWIE)
 - 4.5) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์ถ่ายทอดแก่สังคมอย่างสร้างสรรค์ (CWIE)
 - 4.6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันต่อบุคคลองค์กรและสังคม (CWIE)
 - 4.7) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (CWIE)
 - 4.8) สามารถปรับตัวเข้ากับองค์การต่าง ๆ ด้วยความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม (CWIE)
 - 4.9) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารในการพัฒนาตนเองและองค์กรอย่างสร้างสรรค์
 - 4.10) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียนเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ (CWIE)

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

4.1 การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

4.1.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตรและคณะ/สถาบัน และสอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)

มุ่งพัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้พื้นฐานทางวิชาการและมีทักษะวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยี มีลัทธิมีเดียมและแอนิเมชันที่มีความมุ่งมั่นในการนำความรู้และจรรยาบรรณในวิชาชีพ เพื่อไปประกอบอาชีพและพัฒนาท้องถิ่น

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน (Ready to Learn)	สร้างกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจจากรุ่นพี่ศิษย์เก่าที่ทำงานในสถานประกอบการ เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาดูงานในสถานประกอบการจริง
สามารถสร้างงานด้านเทคโนโลยี มีลัทธิมีเดียมและแอนิเมชันได้ตามความต้องการของผู้ประกอบการ	พัฒนาทักษะนัศึกษานอกเวลาเรียน ด้วยการแบ่งกลุ่มพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีมีลัทธิมีเดียมและแอนิเมชันตามความสนใจในสายงาน โดยมีอาจารย์และสถานประกอบการร่วมเป็นพี่เลี้ยงในการอบรมการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่สถานประกอบการใช้ในปัจจุบัน จัดหาสถานประกอบการในการปฏิบัติสหกิจศึกษาที่ตรงกับความสามารถและความถนัดของนักศึกษา
มีทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม	ส่งเสริมให้นักศึกษามีกระบวนการในคิดและออกแบบระบบใหม่ๆ การส่งเสริมกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสถานประกอบการ และนำเสนอโครงการในสถานประกอบการจริง เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สะท้อนคิด (Reflection) จากประสบการณ์เป็นระยะตลอดการเรียนและการทำงาน พร้อมทั้งให้นักศึกษานำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์
ปรับตัวเข้ากับการทำงานในองค์กรต่าง ๆ ได้ (Ready to Work)	ส่งเสริมกิจกรรมในรูปแบบชุมนุมเพื่อฝึกให้นักศึกษาทำงานเป็นทีมและมีจิตอาสา รับผิดชอบหน้าที่ในการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ส่งเสริมการเรียนรู้ในสถานประกอบการจริง ด้วยการบูรณาการระหว่างรายวิชาในรูปแบบ Module เน้นการเรียนควบคู่การทำงานในสภาพจริงในสถานประกอบการ

4.1.2 แผนการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาเพื่อให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLOs)

- 1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประชุมเพื่อจัดทำแผนการดำเนินงานเตรียมความพร้อมของนักศึกษา โดยกำหนดกิจกรรม/โครงการ งบประมาณ ช่วงเวลาในการดำเนินงานและผู้รับผิดชอบโครงการ
- 2) ดำเนินการจัดโครงการตามแผน
- 3) กำกับ ติดตาม การดำเนินงานแต่ละโครงการให้เป็นไปตามแผนและจัดทำรายงานผลการดำเนินโครงการ รวมทั้งประชุมเพื่อพิจารณาและประเมินผลการดำเนินโครงการ

4.1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) จำแนกตาม Bloom's Taxonomy

ลำดับ ที่	ผลลัพธ์การ เรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (PLOs)	Cognitive Domain (Knowledge) (Bloom's Taxonomy; Revised)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
		R	U	Ap	An	E	C	S	At
PLO1	สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	√	√	√				√	
PLO2	มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันครอบคลุมการออกแบบกราฟิกการผลิตสื่อดิจิทัลการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการพัฒนาเกมนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ		√	√	√			√	
PLO3	สามารถประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน			√	√	√		√	

ลำดับ ที่	ผลลัพธ์การ เรียนรู้ที่คาดหวัง ของหลักสูตร (PLOs)	Cognitive Domain (Knowledge) (Bloom's Taxonomy; Revised)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
		R	U	Ap	An	E	C	S	At
PLO4	สามารถสร้างสรรค์ นวัตกรรมด้าน เทคโนโลยีมัลติมีเดีย และแอนิเมชันใน สถานประกอบการ สังคม และชุมชน			√	√	√			
PLO5	สามารถปรับตัวเข้า กับการทำงานเป็น ทีมได้เป็นอย่างดี และพร้อมเรียนรู้ เทคโนโลยีใหม่ใน องค์กร								√

4.1.4 ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของ หลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)				
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
1. มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันครอบคลุมการ ออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การ ผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการ พัฒนาเกม นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพโดย ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างเหมาะสมและ สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ	√				
2. มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันครอบคลุมการ ออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การ ผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการ พัฒนาเกม นำไปประยุกต์ใช้ในการ ทำงานได้อย่างสร้างสรรค์และมี		√	√		

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)				
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
ประสิทธิภาพโดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการ พัฒนาประเทศ					
3. ผลิตบัตินิตให้มิตักษะทางปัญญาคิด อย่างมิตีวจารณญาณอย่างเป็นระบบ สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับ การแก้ไขปัญหาคทางด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน ในการ สร้างสรรค์นวัตกรรม			√	√	
4. มิตักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ สามารถสื่อสารกับกลุ่ม คนหลากหลายได้อย่างมิตีประสิทธิภาพ					√
5. มิตักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถสื่อสารอย่างมิตีประสิทธิภาพทั้ง ปากเปล่าและการเขียน นำประเด็นการ แก้ไขปัญหาคโดยใช้สารสนเทศทาง คณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ ต่อปัญหาคที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์	√	√			√

4.2 การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

4.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ผลการเรียนรู้ของวิชาศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564)

1) คุณธรรม จริยธรรม

1. ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

นักศึกษาต้องได้รับการพัฒนาให้มีคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่น
ในสังคมอย่างราบรื่นและเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยต้องมีคุณธรรม จริยธรรมอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

1) มีจิตสำนึกและตระหนักในการปฏิบัติตนในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาของ
เศรษฐกิจพอเพียง

2) แสดงความซื่อสัตย์สุจริตอย่างสม่ำเสมอ

3) มีวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

4) เคารพกฎระเบียบข้อบังคับขององค์กรและสังคม

- 5) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- 6) มีจิตสาธารณะ ทำประโยชน์เพื่อส่วนรวมชุมชน สังคมและท้องถิ่น

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาต่าง ๆ ทุกคนต้องสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) การประเมินจากการส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย
- 2) การประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร
- 3) การประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- 4) การประเมินผลจากความรับผิดชอบในกระบวนการทำงานกลุ่มที่ได้รับมอบหมายร่วมกัน
- 5) การประเมินผลจากการทำทุจริตในการสอบ

2) ความรู้

1. ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นักศึกษาต้องมีความรู้เกี่ยวกับรายวิชาศึกษาศาสตร์ศึกษาทั่วไปเพื่อใช้ประกอบอาชีพ และพัฒนาชุมชน สังคมและท้องถิ่น ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

- 1) มีความรู้แบบองค์รวมในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง
- 2) มีความรู้แบบบูรณาการในเนื้อหาวิชาเดียวกันและรายวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 3) มีความก้าวหน้าทางด้านทักษะการสื่อสาร ทักษะวิทยาศาสตร์ และทักษะการใช้สารสนเทศ

ยุคดิจิทัล

4) รู้กฎหมาย ระเบียบ ความเป็นพลเมือง การอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุขตามสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลก

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

ใช้กระบวนการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาและเนื้อหาสาระ ตลอดจนมีการศึกษาจากสถานการณ์จริง/กรณีศึกษา และมีการศึกษาดูงาน หรือเชิญผู้เชี่ยวชาญมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่างๆคือ

- 1) ประเมินจากโครงงาน/รายงานต่าง ๆ ที่นักศึกษาจัดทำ
- 2) ประเมินจากการนำเสนอโครงงาน/รายงาน
- 3) ประเมินจากการทดสอบเก็บคะแนน และสอบปลายภาค

3) ทักษะทางปัญญา

1. ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

นักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาไปพร้อมกับการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับวิชาที่ศึกษาและการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งนักศึกษาต้องมีคุณสมบัติต่าง ๆ จากกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญา ดังนี้

ข้อสรุปมาใช้

- 1) สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ ประเมินข้อมูล จากหลักฐานใหม่ แล้วนำ
- 2) สามารถศึกษาวิเคราะห์ปัญหาที่ซับซ้อนและเสนอแนวทางแก้ไขที่สร้างสรรค์
- 3) สามารถใช้ทักษะและความเข้าใจในบริบททางวิชาการและวิชาชีพ
- 4) มีทักษะภาคปฏิบัติ ตามที่ได้รับการฝึกฝน

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) กรณีประยุกต์ใช้ความรู้เชิงบูรณาการเพื่อแก้ปัญหาที่เหมาะสมในโครงการวิจัยย่อย และวิทยานิพนธ์
- 2) การอภิปรายกลุ่ม

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญานี้สามารถทำได้โดยการออกข้อสอบที่ให้นักศึกษาแก้ปัญหา อธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา

4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นักศึกษาต้องประกอบอาชีพ ซึ่งต้องมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคลหรือกลุ่มคนต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาระหว่างที่ศึกษาอยู่ให้มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

- 1) มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ทั้งรายบุคคลและงานกลุ่ม
- 2) สามารถปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งในฐานะผู้นำและสมาชิกกลุ่ม
- 3) วางตัวและแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมกับบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบ
- 4) สามารถวางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองและวิชาชีพ
- 5) มีสุขภาพ บุคลิกภาพที่ดี

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ในกระบวนการเรียนการสอน มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม โดยมีการคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความสามารถในการรับผิดชอบ ดังนี้

- 1) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- 2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 3) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรได้เป็นอย่างดี
- 4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานและบุคคลทั่วไป

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอผลงานกลุ่ม และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ได้ นอกจากนี้ยังประเมินจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ

5) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) สามารถระบุและใช้เทคนิคทางสถิติและคณิตศาสตร์
- 2) สามารถสรุปประเด็นและสื่อสารทั้งการพูดและการเขียนและเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอ
- 3) มีวิจรณ์ญาณในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและใช้อย่างสม่ำเสมอ ในการรวบรวมข้อมูล แปลความหมาย สื่อสารข้อมูล แนวความคิด และติดตามความก้าวหน้า
- 4) สามารถใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องและภาษาอังกฤษหรือภาษาต่างประเทศอื่น ใช้งานได้อย่างเหมาะสม

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) มีรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับคณิตศาสตร์ หรือสถิติประยุกต์
- 2) มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในกระบวนการเรียนการสอนของรายวิชาต่าง ๆ

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) ประเมินจากความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง
- 2) ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอผลงาน

4.2.2 หมวดวิชาเฉพาะ

1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม

นักศึกษาต้องมีคุณธรรม จริยธรรมเพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างปกติสุข และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม นอกจากนี้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงของประเทศ ความปลอดภัยในชีวิต ความสำเร็จทางธุรกิจ ผู้พัฒนาและ/หรือผู้ประยุกต์โปรแกรมจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบ ต่อผลที่เกิดขึ้นเช่นเดียวกับการประกอบอาชีพในสาขาอื่น ๆ อาจารย์ที่สอนในแต่ละวิชาต้องพยายาม สอดแทรกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่อไปนี้ทั้ง 5 ข้อ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกับ วิทยาการต่าง ๆ ที่ศึกษา รวมทั้งอาจารย์ต้องมีคุณสมบัติด้านคุณธรรม จริยธรรมอย่างน้อย 7 ข้อตามที่ระบุไว้

1. ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม (CWIE)
- 3) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม (CWIE)
- 4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของ

ความเป็นมนุษย์

- 5) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ (CWIE)

นอกจากนั้น อาจารย์ที่สอนต้องจัดให้มีการวัดมาตรฐานในด้านคุณธรรม จริยธรรมทุกภาคการศึกษาโดยอาจใช้การสังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรมที่กำหนด มีการกำหนดคะแนนด้านคุณธรรม จริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของคะแนนความประพฤติของนักศึกษา นักศึกษาที่คะแนนความประพฤติไม่ผ่านเกณฑ์ อาจต้องทำกิจกรรมเพื่อสังคมหรือการบำเพ็ญประโยชน์เพิ่มก่อนสำเร็จการศึกษา

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กรเพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัยโดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัยนักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบโดยในการทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่มมีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่นเป็นต้นนอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชารวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนักศึกษาที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ มีการจัดทำชิ้นงานจากสถานประกอบการ โดยนักศึกษาต้องปฏิบัติตามสัญญาที่ให้ไว้อย่างเคร่งครัด

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียนการส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม
- 2) ประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร
- 3) ปริมาณการกระทำทุจริตในการสอบ
- 4) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- 5) ประเมินจากการปฏิบัติตามเงื่อนไขในสัญญาที่ทำไว้กับสถานประกอบการ

2) ด้านความรู้

นักศึกษาต้องมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ประกอบด้วย การออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อวีดิทัศน์ การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ และการออกแบบและผลิตเกม มีคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษานั้นต้องเป็นสิ่งที่นักศึกษาต้องรู้เพื่อใช้ประกอบอาชีพและช่วยพัฒนาสังคม ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

1. ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญต่องานวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
- 2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญห (CWIE)
- 3) สามารถออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและ/หรือประเมินระบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ (CWIE)
- 4) สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน รวมทั้งการนำไปประยุกต์

การทดสอบมาตรฐานนี้สามารถทำได้โดยการทดสอบจากข้อสอบของแต่ละวิชาในชั้นเรียนตลอดระยะเวลาที่นักศึกษาอยู่ในหลักสูตร

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบโดยใช้หลักการทางทฤษฎีประยุกต์ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริงโดยทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี หลักสูตรจะเน้นวิชาด้านปฏิบัติ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้นๆ นอกจากนี้ควรจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงโดยการศึกษาดูงานหรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่องตลอดจนการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) การทดสอบย่อย
- 2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- 3) ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ
- 4) ประเมินจากโครงการที่นำเสนอ
- 5) ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน
- 6) ประเมินจากรายวิชาปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา

3) ด้านทักษะทางปัญญา

นักศึกษาต้องสามารถพัฒนาตนเองและประกอบวิชาชีพได้โดยพึ่งตนเองได้เมื่อจบการศึกษาแล้ว ดังนั้นนักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาไปพร้อมกับคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชันในขณะที่สอนนักศึกษา อาจารย์ต้องเน้นให้นักศึกษาคิดหาเหตุผล เข้าใจที่มาและสาเหตุของปัญหา วิธีการแก้ปัญหา รวมทั้งแนวคิดด้วยตนเอง ไม่สอนในลักษณะท่องจำ นักศึกษาต้องมีคุณสมบัติต่าง ๆ จากการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญา

1. ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) สามารถสร้างสรรค์งานด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชันด้วยการคิดอย่างมีวิจารณ์อย่างเป็นระบบ (CWIE)
- 2) ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานทางด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชันได้อย่างเป็นระบบ (CWIE)
- 3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์ถ่ายทอดแก่สังคมอย่างสร้างสรรค์ (CWIE)
- 4) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชันต่อบุคคลองค์กรและสังคม (CWIE)
- 5) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชันกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (CWIE)

การวัดมาตรฐานในข้อนี้สามารถทำได้โดยการออกข้อสอบที่ให้นักศึกษาแก้ปัญหา อธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา หลีกเลี่ยงข้อสอบที่เป็นการเลือกคำตอบที่ถูกมาคำตอบเดียวจากกลุ่มคำตอบที่ให้มา ไม่ควรมีคำถามเกี่ยวกับนิยามต่างๆ

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) กรณีศึกษาทางการประยุกต์การทำงานด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน

- 2) การอภิปรายกลุ่ม
- 3) ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

ประเมินตามสภาพจริงจากผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษาเช่นประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียนการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์เป็นต้น

4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นักศึกษาต้องออกไปประกอบอาชีพซึ่งส่วนใหญ่ต้องเกี่ยวข้องกับคนที่ไม่รู้จักมาก่อน คนที่มาจากสถาบันอื่น ๆ และคนที่จะมาเป็นผู้บังคับบัญชา หรือคนที่จะมาอยู่ใต้บังคับบัญชา ความสามารถที่จะปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มคนต่างๆ เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นอาจารย์ต้องสอดแทรกวิธีการที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติต่างๆ ต่อไปนี้ให้นักศึกษาระหว่างที่สอนวิชา หรืออาจให้นักศึกษาไปเรียนวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติต่าง ๆ

1. ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน (CWIE)
- 2) สามารถปรับตัวเข้ากับองค์การต่าง ๆ ด้วยความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม (CWIE)
- 3) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างสร้างสรรค์ทั้งของตนเองและสังคม (CWIE)

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น ข้ามหลักสูตร หรือต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มีประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบดังนี้

- 1) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- 2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 3) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- 4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- 5) มีภาวะผู้นำหรือผู้ตาม

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียนและสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่างๆและความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ได้

5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การสื่อสารมีความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งถ่ายข้อมูลทั้งข้อมูลปฐมภูมิที่ผู้สำเร็จการศึกษาจะต้องใช้ชีวิตประจำวันหรือข้อมูลทุติยภูมิที่จำเป็นต้องใช้ในการประกอบอาชีพต่อไป ทั้งนี้ การสื่อสารจะเกิดประโยชน์สูงสุดเมื่อผ่านตัวกลาง (สารสนเทศ) ที่เหมาะสม

1. ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศ

- 1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ที่เป็นต่อการทำงาน
- 2) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารในการพัฒนาตนเองและองค์กรอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ (CWIE)
- 4) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์ (CWIE)

การวัดมาตรฐานนี้อาจทำได้ในระหว่างการสอน โดยอาจให้นักศึกษาแก้ปัญหา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของวิธีแก้ปัญหา และให้นำเสนอแนวคิดของการแก้ปัญหา ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ ต่อ นักศึกษาในชั้นเรียน อาจมีการวิจารณ์ในเชิงวิชาการระหว่างอาจารย์และกลุ่มนักศึกษา

2. กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข

การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆให้นักศึกษาได้วิเคราะห์สถานการณ์จำลอง และสถานการณ์เสมือนจริง และนำเสนอการแก้ปัญหาที่เหมาะสม เรียนรู้เทคนิคการประยุกต์เทคโนโลยีมีสติมีเหตุ และแอนิเมชันในหลากหลายสถานการณ์

3. กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศหรือคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้องโดยประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ การอภิปรายกรณีศึกษาต่างๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

4.2.3 กลยุทธ์การจัดการศึกษาให้เป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตรในแต่ละด้าน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่คาดหวังของ หลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์สำหรับวิธีการวัดและ ประเมินผล
<p>PLO1 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>(1) การให้ภาพรวมของความรู้ก่อนเข้าสู่บทเรียน การสรุปย่อความรู้ใหม่หลังบทเรียนพร้อมกับเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม การเชื่อมโยงความรู้จากวิชาหนึ่งไปสู่อีกวิชาหนึ่งในระดับที่สูงขึ้น การเลือกใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาสาระ</p> <p>(2) ใช้การสอนหลายรูปแบบ ตามลักษณะของเนื้อหาสาระ ได้แก่ การบรรยาย การฝึกปฏิบัติการ และเทคนิคการสอนอื่นๆที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น การเรียนแบบร่วมมือ การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนโดยการค้นคว้าด้วยตนเอง</p> <p>(3) การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง จากกรณีศึกษาในงานอุตสาหกรรมและการทัศนศึกษาจากวิทยากรและนักวิชาการนอกสถาบัน ในหัวข้อที่น่าสนใจและทันสมัย</p> <p>(4) การถาม – ตอบ ปัญหาทางวิชาการในห้องเรียน ศึกษาดูงาน หรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษ เฉพาะเรื่อง ตลอดจนการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการเอกชน และหน่วยงานราชการ</p>	<p>ประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษา ในด้านต่าง ๆ คือ การประเมินผลก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน</p> <p>(1) ประเมินผลก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบ การสังเกต การซักถาม</p> <p>(2) ประเมินผลระหว่างเรียน เช่น การบ้าน การเขียนรายงาน การสอบย่อย การนำเสนอรายงานการค้นคว้าหน้าชั้น</p> <p>(3) ประเมินผลหลังเรียน โดยใช้ การสอบข้อเขียน การสอบปฏิบัติ</p>
<p>PLO2 มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยี มีลติมีเดียและแอนิเมชัน</p>	<p>(1) การแนะนำและฝึกกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ เมื่อเริ่มเข้าศึกษา เริ่มจากโจทย์ที่ง่าย และเพิ่มความยากตามระดับชั้นเรียนที่สูงขึ้น ในรายวิชาที่เหมาะสม</p>	<p>ประเมินจากผลงานการแก้ไขปัญหาคที่ได้รับมอบหมาย โดยประเมินผลตามสภาพจริงจากผลงาน และการปฏิบัติงานของนักศึกษา เช่น ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่คาดหวังของ หลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์สำหรับวิธีการวัดและ ประเมินผล
<p>ครอบคลุมการ ออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการพัฒนาเกม นำไปประยุกต์ใช้ใน การทำงานได้อย่าง สร้างสรรค์และมี ประสิทธิภาพ โดย ใช้เทคโนโลยีที่ ทันสมัยอย่าง เหมาะสมและ สอดคล้องกับการ พัฒนาประเทศ</p>	<p>(2) การมอบหมายงานการแก้ปัญหาจาก โจทย์ปัญหาและกรณีศึกษา หรือสถานการณ์ จำลอง</p> <p>(3) การจัดให้มีรายวิชาที่เสริมสร้างการพัฒนา ทักษะทางเชาว์ปัญญา ให้ได้ฝึกคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้ใหม่จากความรู้เดิมด้าน ต่างๆ ทั้งในสาขาและนอกสาขา เช่น เทคนิค การวิจัย หลักสถิติ</p> <p>(4) การสอนแบบผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่เปิด โอกาสให้มีการอภิปราย แสดงความคิดเห็นได้ มากขึ้น</p>	<p>และประเมินผลโดยการสอบ ข้อเขียนด้วยโจทย์ที่ต้องใช้ ทักษะทางปัญญา จาก แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์</p>
<p>PLO3 สามารถประกอบ ธุรกิจด้าน เทคโนโลยี มัลติมีเดียและ แอนิเมชัน</p>	<p>(1) มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการ วิเคราะห์ หรือคำนวณในทุกๆรายวิชาที่ต้องฝึก ทักษะ โดยผู้สอนต้องแนะนำวิธีการ ติดตาม ตรวจสอบงาน และตรวจแก้พร้อมให้คำแนะนำ</p> <p>(2) มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียง นำเสนอเป็นภาษาเขียน และที่ต้องมีการ นำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อ ประกอบการนำเสนอ</p> <p>(3) มอบหมายงานที่ต้องมีการสืบค้นข้อมูล โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>(4) การจัดรายวิชาสัมมนาให้นักศึกษาสืบค้น ข้อมูล เรียบเรียงเป็นรายงาน และนำเสนอด้วย สื่ออิเล็กทรอนิกส์</p>	<p>(1) ประเมินจากผลงาน กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วย เทคโนโลยีสารสนเทศที่ มอบหมายแต่ละบุคคล</p> <p>(2) ประเมินจากการสอบ ข้อเขียน ในการแก้โจทย์ ปัญหาเชิงตัวเลข ที่ไม่เคยพบ มาก่อน</p> <p>(3) ประเมินทักษะการสื่อสาร ด้วยภาษาเขียน จากรายงาน แต่ละบุคคล หรือรายงานกลุ่ม ในส่วนที่นักศึกษานั้น รับผิดชอบ</p>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่คาดหวังของ หลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์สำหรับวิธีการวัดและ ประเมินผล
		(4) ประเมินทักษะการสื่อสาร ด้วยภาษาพูด จากพัฒนาการ การนำเสนอรายงานในชั้นเรียน การนำเสนอสัมมนา การ นำเสนอนิทรรศการงานวิจัยต่อ ผู้เยี่ยมชมด้วยวาจา (5) สังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน
PLO4 สามารถ สร้างสรรค์ นวัตกรรมด้าน เทคโนโลยี มัลติมีเดียและ แอนิเมชันในสถาน ประกอบการ สังคม และชุมชน	ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการ ทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงาน กับผู้อื่นข้ามหลักสูตร หรือต้องค้นคว้าหา ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มี ประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการ เรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัว บุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบ ดังนี้ (1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี และมีภาวะผู้นำ (2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับ มอบหมาย (3) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และ วัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี (4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กร และกับบุคคลทั่วไป	ประเมินจากพฤติกรรม และ การแสดงออกของนักศึกษาใน การนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้น เรียน และสังเกตจากพฤติกรรม ที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรม ต่าง ๆ และความครบถ้วน ชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ ได้
PLO5 สามารถ ปรับตัวเข้ากับการ ทำงานเป็นทีมได้ เป็นอย่างดี และ พร้อมเรียนรู้	กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการ ปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้น การเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่ง กายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบโดยในการ	(1) ประเมินจากการตรงเวลา ของนักศึกษา ในการเข้าชั้น เรียน การส่งงานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมาย และการ ร่วมกิจกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่คาดหวังของ หลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์สำหรับวิธีการวัดและ ประเมินผล
เทคโนโลยีใหม่ใน องค์การ	ทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็น ผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความ ซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการ สอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น เป็นต้น นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรก เรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุก รายวิชา รวมทั้งการเป็นแบบอย่างที่ดีของ อาจารย์ และมีการจัดกิจกรรมส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนักศึกษา ที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ	(2) ประเมินจากการมีวินัย และพร้อมเพรียงของนักศึกษา ในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริม หลักสูตร (3) ประเมินจากการกระทำ ทุจริตในการสอบ (4) ประเมินจากความ รับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมาย (5) ประเมินจากผู้ใช้บัณฑิต

4.3 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา

(แสดงให้เห็นว่าแต่ละรายวิชาในหลักสูตรรับผิดชอบต่อมาตรฐานผลการเรียนรู้ใดบ้าง (ตามที่ระบุในหมวด
ที่ 4 ข้อ 2) โดยระบุว่าเป็นความรับผิดชอบหลักหรือรับผิดชอบรองซึ่งบางรายวิชาอาจไม่นำสู่มาตรฐานผลการ
เรียนรู้บางเรื่องก็ได้ (จะแสดงเป็นเอกสารแนบท้ายก็ได้))

4.3 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

4.3.1 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชาศึกษาทั่วไป (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสวิชา	รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ					5. ทักษะการวิเคราะห์ตัวเลข การสื่อสารและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
ชุดวิชาภาษาและการสื่อสาร																								
2109901	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร		●	●	○	○	○	●	●		○	●	○		●	●	○	○		●		●	○	●
2109902	การใช้ภาษาไทยกับการสื่อสาร		●	●		○		○	●				○	●	●	●	●		●			○	●	●
2109903	ภาษากับวัฒนธรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร			○		●			●		○			●	○	●	○					○	○	●
ชุดวิชาคุณค่าและทักษะชีวิต																								
2209901	ศาสตร์และศิลป์ในการสร้างความสุข			●		○	●	○	●					●				●	○			●	●	
2209902	ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 2			○		●	●	●	●				●		●		○		●				●	
ชุดวิชาสหวิทยาการสังคมศาสตร์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น																								
2309901	ภูมิสังคมกับการพัฒนาท้องถิ่น	●				●	●		●	●				●				●				●		
2309902	ความเป็นพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน			○		●	●	○	●					○	●	●	○					●	○	
ชุดวิชาคุณภาพชีวิตในยุคดิจิทัล																								
2409901	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิต			●	○	●			●				●		○	●	○		●			●		
2409902	ชีวิตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล				●		●		○		●		●			●						●	●	
2409903	การเรียนรู้กับการแก้ปัญหาแบบบูรณาการ	○		●				○	●			○	●			●		○			●		○	
รวมความรับผิดชอบหลัก		1	2	5	1	5	5	2	9	1	1	1	4	3	5	7	1	1	4	1	1	6		
รวมความรับผิดชอบรอง		1	0	3	2	3	1	4	1	0	2	1	2	1	2	0	5	2	0	1	0	2		

4.3.2 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชาเฉพาะ (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ฯ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
กลุ่มวิชาแกน																					
7000101 เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม		●			●	●	●			●	●					●					●
7000102 วิศวกรสังคมเพื่อพัฒนานวัตกรรมชุมชน		●			●	●	●	●		●		●		●	●		●				●
7000103 ผู้ประกอบการชุมชนในยุคดิจิทัล				●			●	●		●	●	●				●		●			●
7000104 ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล		●	●			●	●			●	●				●	●			●	●	
กลุ่มวิชาเฉพาะ																					
7021101 เทคโนโลยีมัลติมีเดียขั้นพื้นฐาน		●			●	●	●			●	●				●			●	●		
7021102 แอนิเมชันขั้นพื้นฐาน		●	●		●	●			●			●		●	●			●			
7021103 การวาดภาพและองค์ประกอบศิลป์		●	●		●		●	●		●						●		●			●
7021104 การออกแบบกราฟิก		●	●		●		●	●		●						●		●			●
7021105 ดิจิทัลเพนต์ติ้ง		●	●		●		●	●		●						●		●			●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ฯ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
7021106 เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล		•			•	•	•			•	•				•			•	•		
7021201 การผลิตสื่อเสียง		•			•	•	•			•	•				•			•	•		
7021202 การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ		•			•	•	•			•	•				•			•	•		
7021203 การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล		•			•	•	•			•	•				•			•	•		
7021204 แอนิเมชัน 2 มิติ		•			•	•	•			•	•				•			•	•		
7021205 การทำเทคนิคพิเศษ		•			•	•	•			•	•				•			•	•		
7021206 การออกแบบและการพัฒนาเว็บไซต์		•		•	•	•	•		•	•		•	•			•		•	•		
7021301 แอนิเมชัน 3 มิติ 1		•		•		•	•			•					•			•	•		
7021302 การโปรแกรมเกม 1		•		•		•	•			•					•			•	•		
7021303 เทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง		•		•		•				•					•			•	•		

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ฯ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
7021304 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)	○	●	●		●	○	●		●	●		○		○		●	●	○		●	●
7021305 ดิจิทัลคอนเทนต์ (CWIE)		●	●		●		●	●		●	●	●	●	●	●	●	●			●	●
7021401 นักเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชันอิสระ (CWIE)		●	●		●		●	●		●	●	●	●	●	●	●	●			●	●
7021402 โครงการด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)		●	●		●		●	●		●	●	●	●	●	●	●	●			●	●
กลุ่มวิชาเลือก																					
7022301 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์		●	●		●		●	●		●						●		●		●	
7022302 กราฟิกเพื่องานสร้างสรรค์	○	●	○		●	○	●			●				○		●		●		●	
7022303 งานออกแบบและการนำเสนอ	○	●	○		●	○	●			●				○		●		●		●	
7022304 การออกแบบเพิ่มสะสมผลงาน	○	●	○		●	○	●			●				○		●		●		●	

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ฯ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
7022305 การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน	○	●	○		●		●	●		●	●			○		●		●		●	
7022306 การสร้างแบรนด์	●	●			●	●	●		●	●	●	●		●		●	●		●	●	●
7022307 ภาพยนตร์เบื้องต้น		●			●	●	●			●	●				●			●	●		
7022308 แอนิเมชัน3 มิติ 2		●			●	●	●			●						●			●		
7022309 การโปรแกรมเกม 2		●			●	●	●			●						●			●		
7022310 ความเป็นจริงเสมือน		●			●	●	●			●						●		●			
7022311 พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ	○	●	●		●		●	○		○			○			○		●	●	○	
กลุ่มวิชาประสบการณ์																					
7023401 เตรียมสหกิจศึกษา (CWIE)		●	●		●		●	●		●	●	●	●	●	●	●	●			●	●
7023402 สหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)		●	●		●		●	●		●	●	●	●	●	●	●	●			●	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ฯ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
รวมความรับผิดชอบหลัก	1	35	13	5	31	20	34	12	3	34	18	10	6	8	19	19	8	24	17	19	7
รวมความรับผิดชอบรอง	6	0	4	0	0	4	0	1	0	1	0	1	1	5	1	1	0	1	0	1	0
ร้อยละความรับผิดชอบหลัก	14.29	100.00	76.47	100.00	100.00	83.33	100.00	92.31	100.00	97.14	100.00	90.91	85.71	61.54	95.00	95.00	100.00	96.00	100.00	95.00	100.00
ร้อยละความรับผิดชอบรอง	85.71	0.00	23.53	0.00	0.00	16.67	0.00	7.69	0.00	2.86	0.00	9.09	14.29	38.46	5.00	5.00	0.00	4.00	0.00	5.00	0.00

4.3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) และผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ฯ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
PLO1 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	√	√	√	√	√																
PLO2 มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยี มีลติมีเดียและแอนิเมชัน ครอบคลุมการออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการพัฒนาเกมนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้																					

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข ฯ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
อย่าสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพโดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ																					
PLO3 สามารถประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน										√	√	√	√	√				√	√	√	√
PLO4 สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันในสถานประกอบการ สังคม และชุมชน																					
PLO5 สามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี															√	√	√				

ผลลัพธ์การ เรียนรู้ที่ คาดหวัง	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่าง บุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข ฯ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4
ดี และพร้อม เรียนรู้ เทคโนโลยีใหม่ ในองค์การ																					

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

5.1 กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2563 (ภาคผนวก ก) สหกิจศึกษา แบ่งสัดส่วนการให้คะแนน ระหว่างอาจารย์ในสถานศึกษา และพี่เลี้ยงในสถานประกอบการ 50:50 สำหรับการประเมินผลในรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนแบบมอดูล แบ่งสัดส่วนการให้คะแนนระหว่าง อาจารย์ในสถานศึกษา และพี่เลี้ยงในสถานประกอบการ 70:30

5.2 กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

5.2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

ให้กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับรายวิชาควรให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา มีคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันการศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

5.2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ควรเน้นการทำวิจัยสัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิตที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลวิจัยที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงานโดยองค์กรระดับสากล โดยการวิจัยอาจจะทำดำเนินการดังตัวอย่างต่อไปนี้

(1) การประเมินได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษา ในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

(2) การตรวจสอบจากผู้ประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์หรือการแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้นๆ ในคาบระยะเวลาต่างๆ ระหว่าง 3-5 ปี

(3) การประเมินตำแหน่ง และหรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต

(4) การประเมินจากสถานศึกษาอื่น โดยการส่งแบบสอบถาม หรือสอบถามเมื่อมีโอกาสในระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตจะจบการศึกษาและเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้น ๆ

(5) การประเมินจากนักศึกษาเก่าที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งสาขาอื่น ๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวเนื่องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นด้วย

(6) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่มาประเมินหลักสูตร หรือเป็นอาจารย์พิเศษต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

(7) ผลงานของนักศึกษาที่วัดเป็นรูปธรรมได้ อาทิ (ก) จำนวนโครงการที่จัดทำเพื่อพัฒนาองค์กรและสังคม (ข) จำนวนสิทธิบัตร (ค) จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ (ง) จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติ (จ) จำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์กรที่ทำประโยชน์ต่อสังคม

5.3 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

นักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับปริญญา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังต่อไปนี้

3.1 เรียนครบหน่วยกิต และรายวิชาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ในหลักสูตร

3.2 มีแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร ไม่ต่ำกว่า 2.00

3.3 ใช้เวลาในการศึกษาไม่น้อยกว่า 6 ภาคการศึกษาปกติและไม่เกิน 16 ภาคการศึกษา

3.4 มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่กำหนดไว้ในข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2563 หมวด 9 การสำเร็จการศึกษา การขอรับปริญญา และการอนุมัติปริญญา

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

6.1 การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1.1 มีการปฐมนิเทศเพื่อแนะนำการเป็นครูแก่อาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้และเข้าใจนโยบายของมหาวิทยาลัย คณะตลอดจนในหลักสูตรที่สอน

1.2 ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชา การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

6.2 การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

6.2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

1. ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านการทำวิจัย การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่างๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

2. การเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

3. สนับสนุนการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ

6.2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

1. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม

2. มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการ

3. ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นหลักและเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพ

4. จัดสรรงบประมาณสำหรับการทำวิจัย

5. จัดให้อาจารย์ทุกคนเข้าร่วมกลุ่มวิจัยต่างๆ ของคณะ

6. จัดให้อาจารย์เข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการต่างๆ ของคณะ

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

7.1 การกำกับมาตรฐาน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันมีการตรวจสอบคุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 และยังมีการตรวจสอบความคงอยู่ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา หากไม่เป็นไปตามเกณฑ์ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันต้องมีการปรับปรุงแก้ไข ตามแบบรายงานการปรับปรุงหลักสูตรเล็กน้อย (สมอ.08) เสนอต่อมหาวิทยาลัยเพื่อขออนุมัติ

7.2 บัณฑิต

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันมีการประเมินคุณภาพบัณฑิตโดยผู้ใช้บัณฑิต ซึ่งเนื้อหาสาระในการประเมินเป็นไปตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ใน มคอ.2 ซึ่งครอบคลุมผลการเรียนรู้อย่างน้อย 5 ด้าน คือ 1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และมีการติดตามภาวะการปฏิบัติงานทำของบัณฑิตภายในระยะเวลาหนึ่งปีนับจากวันที่สำเร็จการศึกษา

7.3 นักศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันได้จัดทำเกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่จะเข้าศึกษาที่สอดคล้องกับคุณสมบัติที่กำหนดในหลักสูตร รวมทั้งรูปแบบการคัดเลือกเฉพาะทางที่ต้องใช้ทักษะของผู้ที่จะเข้าศึกษาให้แก่มหาวิทยาลัยโดยผ่านคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อมหาวิทยาลัยจะได้จัดระบบและกลไกการรับนักศึกษาในภาพรวม มีการจัดอาจารย์ประจำให้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษาทุกหมู่เรียน มีการจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนเปิดภาคการศึกษา เพื่อให้มีความสามารถในการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยได้อย่างมีความสุข อัตราการลาออกกลางคันน้อย มีระบบการป้องกันหรือการบริหารจัดการความเสี่ยงของนักศึกษา เพื่อให้สามารถสำเร็จการศึกษาได้ตามระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด

7.4 อาจารย์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน มีกระบวนการบริหารและพัฒนา คณาจารย์ กรณีการรับอาจารย์ใหม่มีการกำหนดคุณสมบัติอาจารย์ประจำให้มีคุณวุฒิทางการศึกษาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับหลักสูตรเสนอต่อมหาวิทยาลัย หลักสูตรมีการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพอาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนา

ทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง สนับสนุนให้มีการพัฒนาตนเองให้มีศักยภาพทางวิชาการที่สูงขึ้น

7.5 หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันมีการศึกษาวิเคราะห์สาระของรายวิชาในหลักสูตรเพื่อให้มีเนื้อหาที่ก้าวหน้าทันวิทยาการที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา หากมีข้อผิดพลาดหรือบกพร่องของรายวิชาต้องทำการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร ตามแบบรายงานการปรับปรุงหลักสูตรเล็กน้อย (สมอ. 08) มีการดำเนินการประเมินหลักสูตรเพื่อการพัฒนาและปรับปรุงในระยะเวลาไม่เกินห้าปี และปรับปรุงให้แล้วเสร็จเพื่อประกาศใช้ในปีที่ให้มีการพิจารณากำหนดอาจารย์ผู้สอนโดยคำนึงถึงความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญในวิชาที่สอนอาจารย์ประจำหลักสูตรประสานอาจารย์ผู้สอนหรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาที่เปิดสอนแต่ละภาคการศึกษาให้จัดทำเอกสารรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) ให้แล้วเสร็จก่อนเปิดภาคการศึกษาหนึ่งสัปดาห์ กรณีมีรายวิชาหรือกิจกรรมที่นักศึกษาต้องออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาหรือคณะกรรมการที่รับผิดชอบการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จัดทำเอกสารรายละเอียดประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.4) (ถ้ามี) ให้แล้วเสร็จก่อนเปิดภาคการศึกษาหรือก่อนการฝึกภาคสนามหนึ่งสัปดาห์

หลักสูตรจัดให้มีคณะกรรมการผู้รับผิดชอบกำกับและติดตามการสอน และวัดผลการเรียนรู้ตามเอกสารรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) โดยมีกลไกการดำเนินงาน ได้แก่ การบันทึกปัญหา ข้อสังเกตจากการสอนตามเอกสารรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) การจดบันทึกการประชุม มีการดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้

อาจารย์ผู้สอนหรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาจัดทำเอกสารรายงานผลการดำเนินการรายวิชา (มคอ.5) และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.6) (ถ้ามี) เมื่อกระบวนการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ของรายวิชาเสร็จสิ้นในแต่ละภาคการศึกษาให้แล้วเสร็จภายในสามสัปดาห์

ในปีการศึกษาที่จะมีผู้สำเร็จการศึกษา อาจารย์ประจำหลักสูตรจะต้องนำข้อคิดเห็นที่เกี่ยวกับการดำเนินงานหลักสูตรของนักศึกษาที่กำลังจะสำเร็จการศึกษา อาจารย์ผู้สอน และบุคคลภายนอกที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์สังเคราะห์และเสนอข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินงานหลักสูตร และนำผลดังกล่าวจัดทำเป็นรายงานอยู่ในภาคผนวกแนบท้ายเอกสารรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร (มคอ.7)

7.6 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์การเรียนการสอน ห้องสมุด หนังสือ ตำรา สิ่งพิมพ์ วารสาร ฐานข้อมูลเพื่อการสืบค้น แหล่งเรียนรู้ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ฯลฯ สภาพห้องเรียน ห้องปฏิบัติการหากพบว่าอยู่ในสภาพไม่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนให้แก่นักศึกษาโดยผ่านคณะเพื่อปรับปรุงแก้ไข

7.7 ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันมีตัวบ่งชี้ที่ 1-5 ต้องมีผลดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายติดต่อกันไม่น้อยกว่า 2 ปี และมีจำนวนตัวบ่งชี้ (ตัวบ่งชี้ที่ 6-12) ที่มีผลดำเนินการบรรลุเป้าหมายไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้รวม โดยพิจารณาจากจำนวนตัวบ่งชี้บังคับและตัวบ่งชี้รวมในแต่ละปี ดังนี้

ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย	ปีการศึกษา					หลักฐาน
	2565	2566	2567	2568	2569	
1. อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และ ทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	X	X	X	X	X	รายงานการประชุม
2. มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่ สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ หรือ มาตรฐานสาขา/สาขาวิชา(ถ้ามี)	X	X	X	X	X	มคอ.2
.....						
3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของ ประสพการณ์ภาคสนาม(ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละ ภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	X	X	X	X	X	มคอ.3และ มคอ.4
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสพการณ์ ภาคสนาม(ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดแต่ละภาคการศึกษา	X	X	X	X	X	มคอ.5และ มคอ.6
5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ. 7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปี การศึกษา	X	X	X	X	X	มคอ.7
6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตาม มาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ. 3 และ มคอ. 4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่ เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	X	X	X	X	X	แบบรายงาน การทวน สอบ มาตรฐาน ผลสัมฤทธิ์
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		X	X	X	X	รายงานผล การ ดำเนินงาน (SAR)
8. อาจารย์ใหม่ทุกคน(ถ้ามี) ได้รับการปฐมนิเทศ หรือ คำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	X	X	X	X	X	รายงานการประชุม
9. อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทาง วิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง	X	X	X	X	X	รายงานผล การ

ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย	ปีการศึกษา					หลักฐาน
	2565	2566	2567	2568	2569	
						ดำเนินงาน (SAR)
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี						
11. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0				X	X	รายงานผลการดำเนินงาน (SAR)
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0					X	รายงานผลการดำเนินงาน (SAR)
รวมตัวบ่งชี้บังคับที่ต้องดำเนินการ(ข้อ 1-5) ในแต่ละปี	1-5	1-5	1-5	1-5	1-5	รายงานผลการดำเนินงาน (SAR)
รวมตัวบ่งชี้ในแต่ละปี	8	9	10	10	11	รายงานผลการดำเนินงาน (SAR)

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

8.1 การประเมินประสิทธิผลของการสอน

8.1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

กระบวนการที่จะใช้ในการประเมินและปรับปรุงยุทธศาสตร์ที่วางแผนไว้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนนั้น พิจารณาจากตัวผู้เรียนโดยอาจารย์ผู้สอนจะต้องประเมินผู้เรียนในทุกๆ หัวข้อว่ามีความเข้าใจหรือไม่โดยอาจประเมินจากการทดสอบย่อยการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาการอภิปรายโต้ตอบจากนักศึกษาการตอบคำถามของนักศึกษา ในชั้นเรียนเมื่อรวบรวมข้อมูลจากที่กล่าวข้างต้นแล้วก็ควรจะสามารถประเมินเบื้องต้นได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจหรือไม่ หากวิธีการที่ใช้ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ก็จะต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนการทดสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียนจะสามารถชี้ได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจหรือไม่ในเนื้อหาที่ได้สอนไปหากพบว่ามีปัญหาที่จะต้องมีการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในโอกาสต่อไป

8.1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

ให้นักศึกษาได้มีการประเมินผลการสอนของอาจารย์ในทุกด้านทั้งด้านทักษะกลยุทธ์การสอนการตรงต่อเวลา การชี้แจงเป้าหมาย วัตถุประสงค์รายวิชา ชี้แจงเกณฑ์การประเมินผลรายวิชาและการใช้สื่อการสอนในทุกรายวิชา

8.2 การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

การประเมินหลักสูตรในภาพรวม โดยสำรวจข้อมูลจาก

1. นักศึกษาชั้นปีสุดท้าย/ บัณฑิตใหม่ ประเมินความรู้ความสามารถจากผลการปฏิบัติงาน ระหว่างฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือหลังจากออกไปทำงานแล้ว
2. ผู้ใช้บัณฑิต
3. ผู้ทรงคุณวุฒิ
4. สำรวจสัมฤทธิ์ผลของบัณฑิต

8.3 การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุในหมวดที่ 7 โดยคณะกรรมการประเมินที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยกำหนดให้ทุกหลักสูตรมีการพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัยแสดงการปรับปรุงดัชนีด้านมาตรฐานและคุณภาพการศึกษาเป็นระยะๆ อย่างน้อยทุก ๆ 5 ปี และมีการประเมินเพื่อพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่องทุก 5 ปี ดัชนีบ่งชี้มาตรฐานและคุณภาพการศึกษา สำหรับหลักสูตรนี้

1. จำนวนนักศึกษาที่รับเข้าเป็นไปตามแผน
2. จำนวนนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาตามเวลาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
3. อัตราส่วนอาจารย์ต่อนักศึกษาเต็มเวลาเทียบเท่า
4. ระยะเวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการศึกษาจนสำเร็จการศึกษา
5. ร้อยละของนักศึกษาได้งานทำหลังสำเร็จการศึกษา

กำหนดการประเมินหลักสูตรตามดัชนีบ่งชี้ข้างต้นทุกๆ ระยะ 5 ปี

กำหนดการประเมินครั้งแรก ปี 2567

8.4 การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์การสอน

จากการรวบรวมข้อมูลจะทำให้ทราบปัญหาของการบริหารหลักสูตรทั้งในภาพรวม การปรับปรุงย่อยควรทำได้ตลอดเวลาที่พบปัญหาสำหรับการปรับปรุงหลักสูตรทั้งฉบับนั้นจะกระทำทุก5ปีทั้งนี้เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

ภาคผนวก ก

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2563



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี
พ.ศ. ๒๕๖๓

โดยที่เป็นการสมควรแก้ไขปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ สามารถผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและสอดคล้องต่อความเปลี่ยนแปลงทางสังคมในปัจจุบัน

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ โดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ในการประชุม ครั้งที่ ๕/๒๕๖๓ เมื่อวันที่ ๒๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๓ สภามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

หมวด ๑
บททั่วไป

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๓”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๓ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิก

(๑) ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘ และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๔

(๒) ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๔

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

“คณะ” หมายความว่า หน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยที่มีการแบ่งส่วนราชการเป็นคณะ หรือหน่วยงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะและจัดการเรียนการสอน ตามประกาศแบ่งส่วนราชการโดยกฎกระทรวงหรือโดยประกาศของสภามหาวิทยาลัย ตามพระราชบัญญัติการบริหารส่วนงานภายในของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๐

“คณบดี” หมายความว่า คณบดีสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม และให้หมายความรวมถึงหัวหน้าหน่วยงานอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะและจัดการเรียนการสอน

“คณะกรรมการประจำคณะ” หมายความว่า คณะกรรมการตามมาตรา ๔๑ วรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และให้หมายความรวมถึงคณะกรรมการประจำในหน่วยงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่ดำเนินการจัดการเรียนการสอน และมีฐานะเทียบเท่าคณะ

“สถาบันอุดมศึกษา” หมายความว่า สถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งในและต่างประเทศ ที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับรองมาตรฐานการศึกษา

“สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน” หมายความว่า สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่รับผิดชอบงานทะเบียนและประมวลผลการศึกษา

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ทั้งนี้ให้หมายความรวมถึงผู้ที่ศึกษาในแบบสะสมหน่วยกิตเพื่อเตรียมศึกษาระดับปริญญาตรี (Pre-degree Education) ด้วย

“ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร” หมายความว่า ผู้ซึ่งมีคำสั่งแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ให้เป็นประธานกรรมการบริหารหลักสูตรระดับปริญญาตรี

“อาจารย์ประจำ” หมายความว่า บุคคลที่ดำรงตำแหน่งอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่มีหน้าที่รับผิดชอบตามพันธกิจของมหาวิทยาลัย และปฏิบัติหน้าที่เต็มเวลา

สำหรับอาจารย์ประจำที่มหาวิทยาลัยรับเข้าใหม่ตั้งแต่มีประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ เริ่มใช้บังคับ ต้องมีคะแนนทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง มาตรฐานความสามารถภาษาอังกฤษของอาจารย์ประจำ

“อาจารย์ประจำหลักสูตร” หมายความว่า อาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตรที่เปิดสอน ซึ่งมีหน้าที่สอนและค้นคว้าวิจัยในสาขาวิชาดังกล่าว ทั้งนี้ สามารถเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรหลายหลักสูตรในเวลาเดียวกันได้ แต่ต้องเป็นหลักสูตรที่อาจารย์ผู้นั้นมีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตร

“อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร” หมายความว่า อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผลและพัฒนาหลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องอยู่ประจำหลักสูตรนั้นตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา โดยจะเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเกินกว่า ๑ หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้ ยกเว้นมหาวิทยาลัยหรือสภามหาวิทยาลัย ให้เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้อีก ๑ หลักสูตร และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสามารถซ้ำได้ไม่เกิน ๒ คน ทั้งนี้ ให้หมายความรวมถึงบุคลากรของหน่วยงานที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา ในหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ หรือปฏิบัติการด้วยการบูรณาการการเรียนกับการทำงานในองค์กรร่วมผลิต (Work Integrated Learning : WIL) ด้วย

“อาจารย์พิเศษ” หมายความว่า ผู้สอนที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำ การแต่งตั้งอาจารย์พิเศษให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า อาจารย์ประจำที่ได้รับการแต่งตั้งโดยคณบดีต้นสังกัด เพื่อให้ทำหน้าที่ควบคุม แนะนำ และให้คำปรึกษาด้านการเรียนและด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ มีอำนาจออกประกาศหรือคำสั่ง เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้

ในกรณีที่มีปัญหาหรือไม่สามารถปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ได้ ให้อธิการบดีโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (กบ.) มีอำนาจตีความ วินิจฉัยชี้ขาดและให้ถือเป็นที่สุด

หมวด ๒ ระบบการศึกษา

.....

ข้อ ๖ ระบบการศึกษา

การจัดการศึกษาให้ใช้ระบบ ดังนี้

๖.๑ ระบบทวิภาค ๑ ปี การศึกษา แบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจจัดภาคการศึกษาฤดูร้อน โดยกำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิตให้มีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

๖.๒ ระบบไตรภาค ๑ ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น ๓ ภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ สัปดาห์

๖.๓ ระบบจตุรภาค ๑ ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น ๔ ภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๐ สัปดาห์

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาระบบอื่นได้ และให้แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับระบบการศึกษานั้น รวมทั้งรายละเอียดการเทียบเคียงหน่วยกิตกับระบบทวิภาคไว้ในหลักสูตรให้ชัดเจนด้วย

ข้อ ๗ รูปแบบการจัดการศึกษา

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือรูปแบบผสมผสานดังนี้

๗.๑ การศึกษาแบบในเวลาราชการ

๗.๒ การศึกษาแบบนอกเวลาราชการ เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เวลานอกเวลาราชการ

๗.๓ การศึกษาแบบทางไกล โดยใช้ระบบวีดิทัศน์ ๒ ทาง หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือระบบอินเทอร์เน็ต หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-learning) ตามประกาศของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

๗.๔ การศึกษาแบบสะสมหน่วยกิตเพื่อเตรียมศึกษาระดับปริญญาตรี (Pre-degree Education) เป็นการศึกษาระบบรายวิชาเพื่อสะสมหน่วยกิตในระดับอนุปริญญาหรือปริญญาตรี ซึ่งผู้เรียนสามารถนำหน่วยกิตที่เก็บสะสมมาโอนผลการเรียนเพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี ตามระเบียบหรือประกาศของมหาวิทยาลัย

๗.๕ การศึกษาแบบควบระดับปริญญาตรี ๒ ปริญญา (Dual Bachelor's Degree Program) เป็นการจัดการศึกษาที่ให้ผู้เรียนศึกษาในระดับปริญญาตรีพร้อมกัน ๒ หลักสูตร โดยผู้สำเร็จการศึกษาจะได้รับปริญญาจากทั้ง ๒ หลักสูตร ตามระเบียบหรือประกาศของมหาวิทยาลัย

๗.๖ การศึกษาแบบวิชาชีพ หรือปฏิบัติการด้วยการบูรณาการการเรียนกับการทำงานในองค์กรร่วมผลิต (Work Integrated Learning : WIL) ตามระเบียบหรือประกาศของมหาวิทยาลัย

๗.๗ การศึกษาแบบชุดวิชา (Module System) เป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นคราว ๆ ละ ๑ รายวิชา หรือหลายรายวิชา ซึ่งอาจจัดเป็นชุดของรายวิชาที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน

๗.๘ การศึกษาแบบนานาชาติ เป็นการจัดการเรียนการสอน โดยความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาในต่างประเทศ หรือเป็นหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่มีการจัดการและมาตรฐานเช่นเดียวกันกับรูปแบบการเรียนแบบนานาชาติ โดยอาจจัดในเวลาและเนื้อหาที่สอดคล้องกับโปรแกรมในต่างประเทศ

๗.๙ การศึกษาแบบโครงการพิเศษ หมายความว่ารวมถึงรูปแบบการเรียนรู้แบบความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนกับหน่วยงานภายนอก หรือรูปแบบการเรียนรู้ที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติ

๗.๑๐ การศึกษาแบบอื่น โดยคณะสามารถกำหนดรูปแบบ หลักเกณฑ์ และวิธีการดำเนินการให้จัดทำเป็นระเบียบหรือประกาศของมหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการ โดยจะต้องมีรายละเอียดของรูปแบบการจัดการศึกษาที่ชัดเจน สามารถกำหนดระยะเวลาและหน่วยกิตที่เทียบเคียงได้กับระบบทวิภาคหรือระบบไตรภาคตามข้อบังคับนี้

การจัดการเรียนการสอนแต่ละรูปแบบให้พิจารณาตามความเหมาะสมของแต่ละรูปแบบการเรียนรู้ ทั้งนี้ จะต้องจัดให้ได้เนื้อหาสอดคล้องกับจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตร โดยการเทียบหน่วยกิตตามข้อ ๘

ข้อ ๘ การคิดหน่วยกิต

๘.๑ ระบบทวิภาค

๘.๑.๑ รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยาย หรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๘.๑.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๘.๑.๓ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๘.๑.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๘.๑.๕ รายวิชาการเรียนแบบวิชาชีพหรือปฏิบัติการด้วยการบูรณาการการเรียนกับการทำงานในองค์กรร่วมผลิต (Work Integrated Learning : WIL) ที่ใช้เวลาปฏิบัติงานหรือทำงานในองค์กรร่วมผลิต ไม่น้อยกว่า ๔๘๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

การจัดการศึกษาระบบไตรภาค หรือระบบจตุรภาค ให้เทียบเคียงหน่วยกิตกับระบบทวิภาค ดังนี้

๘.๒ ระบบไตรภาค

๘.๒.๑ หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ ๑๒/๑๕ หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ ๔ หน่วยกิตระบบทวิภาค เทียบได้กับ ๕ หน่วยกิตระบบไตรภาค

๘.๓ ระบบจตุรภาค

๘.๓.๑ หน่วยกิตระบบจตุรภาค เทียบได้กับ ๑๐/๑๕ หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ ๒ หน่วยกิตระบบทวิภาค เทียบได้กับ ๓ หน่วยกิตระบบจตุรภาค

ข้อ ๙ เกณฑ์มาตรฐานสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรีของข้อบังคับนี้ตามหมวดนี้เป็นต้นไป ให้ใช้ระบบทวิภาค กรณีการศึกษาระบบไตรภาคหรือระบบจตุรภาคหรือระบบอื่น ให้เทียบเคียงกับระบบทวิภาค

หมวด ๓

หลักสูตร

ข้อ ๑๐ ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

มุ่งให้การผลิตบัณฑิตมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษาของชาติ ปรัชญาของการอุดมศึกษา ปรัชญาของมหาวิทยาลัย และมาตรฐานวิชาการและวิชาชีพที่เป็นสากล ให้การ

ผลิตบัณฑิตระดับอุดมศึกษา บนฐานความเชื่อว่า กำลังคนที่มีคุณภาพต้องเป็นบุคคลที่มีจิตสำนึกของการเป็นพลเมืองดี ที่สร้างสรรค์ประโยชน์ต่อสังคมและมีศักยภาพในการพึ่งพาตนเองบนฐานภูมิปัญญาไทย ภายใต้กรอบศีลธรรมจรรยาอันดีงาม เพื่อนำพาประเทศสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน และทัดเทียมมาตรฐานสากล

ทั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีลักษณะของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมพหุวัฒนธรรมภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ ที่มีการสื่อสารแบบไร้พรมแดน มีศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความสามารถในการปฏิบัติงานได้ ตามกรอบมาตรฐานและจรรยาบรรณที่กำหนด สามารถสร้างสรรค์งานที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ทั้งในระดับท้องถิ่นและสากล

ข้อ ๑๑ หลักสูตรระดับปริญญาตรีแบ่งออกเป็น ๒ กลุ่มดังนี้

๑๑.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

๑๑.๑.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎี และปฏิบัติ เน้นความรู้และทักษะด้านวิชาการ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างสร้างสรรค์

๑๑.๑.๒ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ ซึ่งเป็นหลักสูตรปริญญาตรีสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถระดับสูงโดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว ให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ทำวิจัยที่ลุ่มลึกทางวิชาการ

๑๑.๒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

๑๑.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เน้นความรู้ สมรรถนะและทักษะด้านวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพหรือสมรรถนะและทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น ๆ โดยผ่านการฝึกงานในสถานประกอบการ สหกิจศึกษา หรือการปฏิบัติงานด้วยการบูรณาการเรียนกับการทำงานในองค์กรร่วมผลิต (Work Integrated Learning : WIL)

หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ถือเป็นส่วนหนึ่งของปริญญาตรี และจะต้องสะท้อน ปรัชญาและเนื้อหาสาระของหลักสูตรปริญญาตรีนั้น ๆ โดยครบถ้วนและให้ระบุคำว่า "ต่อเนื่อง" ในวงเล็บท้าย ชื่อหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการเท่านั้นที่จัดหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ได้ เพราะมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการปฏิบัติการอยู่แล้ว ให้มีความรู้วิชาการมากยิ่งขึ้นรวมทั้งได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงขึ้น

๑๑.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นหลักสูตร สำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ สมรรถนะทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการขั้นสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว ให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และทำวิจัยที่ลุ่มลึกหรือได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงในหน่วยงาน องค์กร หรือสถานประกอบการ

ข้อ ๑๒ การจัดหลักสูตร

๑๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๖ ภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๘ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่น้อยกว่า ๑๔ ภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๘ ภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่น้อยกว่า ๑๗ ภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๘๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๐ ภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่น้อยกว่า ๒๐ ภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๑๘ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิต รวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๔ ภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๔ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่น้อยกว่า ๘ ภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๖ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

ทั้งนี้ ให้นับเวลาศึกษาจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น

ข้อ ๑๓ โครงสร้างหลักสูตรประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิตแต่ละหมวดวิชา ดังนี้

๑๓.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ให้ความรอบรู้กว้างขวาง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ ใส่ใจต่อการเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

มหาวิทยาลัย อาจจัดวิชาศึกษาทั่วไป ในลักษณะจำแนกเป็นรายวิชา หรือลักษณะบูรณาการใด ๆ ก็ได้ โดยผสมผสานเนื้อหาที่ครอบคลุมสาระของกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ภาษา และกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ ในสัดส่วนที่เหมาะสม โดยมีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิต ซึ่งคณะกรรมการการอุดมศึกษาประกาศกำหนด

การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรีต่อเนื่อง อาจได้รับการยกเว้นรายวิชาที่ได้ ศึกษา มาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือระดับอนุปริญญา ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชา ที่ได้รับการยกเว้นดังกล่าว เมื่อนับรวมกับรายวิชาที่จะศึกษาเพิ่มเติมในหลักสูตรปริญญาตรีต่อเนื่อง ต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิต ซึ่งคณะกรรมการการอุดมศึกษาประกาศกำหนด

๑๓.๒ หมวดวิชาเฉพาะ หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ ที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ดังนี้

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

๑๓.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ให้มีจำนวนหน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต โดยต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการตามที่มาตรฐานวิชาชีพกำหนด หากไม่มีมาตรฐานวิชาชีพกำหนด ต้องเรียนรายวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า ๓๖ หน่วยกิต และทางทฤษฎี ไม่น้อยกว่า ๒๔ หน่วยกิต

๑๓.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๔๒ หน่วยกิต ในจำนวนนี้ต้องเป็นรายวิชาทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๑๘ หน่วยกิต

๑๓.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๙๐ หน่วยกิต

๑๓.๒.๕ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๑๐๘ หน่วยกิต

มหาวิทยาลัย อาจจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่ หรือวิชาเอกและวิชาโทก็ได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิตและวิชาโทมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการหรือทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

๑๓.๓ หมวดวิชาเสรี หมายถึง วิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรระดับปริญญาตรี โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยอาจยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะหรือหมวดวิชาเลือกเสรี ให้กับนักศึกษาที่มีความรู้ความสามารถที่สามารถวัดมาตรฐานได้ ทั้งนี้ นักศึกษาต้องศึกษาให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และเป็นไปตามเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาตรีเข้าสู่การศึกษาในระบบและแนวปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับการเทียบโอนของคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ข้อ ๑๔ การประกันคุณภาพของหลักสูตร ทุกหลักสูตรต้องกำหนดระบบประกันคุณภาพของหลักสูตรตามมาตรฐานตามหลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการประกันคุณภาพภายในระดับอุดมศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โดยมีองค์ประกอบในการประกันคุณภาพอย่างน้อย ๗ ด้าน คือ

- (๑) การกำกับมาตรฐาน
- (๒) บัณฑิต
- (๓) นักศึกษา
- (๔) อาจารย์
- (๕) หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน
- (๖) สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้
- (๗) มาตรฐานด้านภาษาต่างประเทศ นักศึกษาต้องได้รับการพัฒนาและทดสอบความรู้ทางภาษา

ต่างประเทศตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๕ การพัฒนาหลักสูตร

ทุกหลักสูตรต้องมีการพัฒนาหลักสูตร ให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ ๕ ปี สำหรับหลักสูตร ๔ ปี และทุกรอบ ๖ ปี สำหรับหลักสูตร ๕ ปี

ให้มหาวิทยาลัยพิจารณาปิดหลักสูตรที่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน ถ้าสมัย หรือไม่ได้พัฒนาหลักสูตรตามระยะเวลาที่กำหนด โดยให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด ๔
จำนวน คุณวุฒิและคุณสมบัติของอาจารย์

ข้อ ๑๖ จำนวน คุณวุฒิและคุณสมบัติของอาจารย์หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

๑๖.๑ อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย ๑ รายการ ในรอบ ๕ ปีย้อนหลัง

๑๖.๒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณวุฒิและคุณสมบัติเช่นเดียวกับอาจารย์ประจำ หลักสูตร จำนวนอย่างน้อย ๕ คน

กรณีหลักสูตรจัดให้มีวิชาเอกมากกว่า ๑ วิชาเอก ให้จัดอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ที่มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ ๓ คน

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร ครบตามจำนวน มหาวิทยาลัยต้องเสนอจำนวนและคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีนั้น ต่อสภามหาวิทยาลัย เพื่อให้คณะกรรมการการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

๑๖.๓ อาจารย์ผู้สอน อาจเป็นอาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโท หรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือใน สาขาวิชาของรายวิชาที่สอน

ในกรณีอาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิปริญญาตรี หรือเทียบเท่า และทำหน้าที่อาจารย์ผู้สอน ก่อนที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ จะประกาศใช้ ให้สามารถทำหน้าที่อาจารย์ผู้สอนต่อไปได้

ในกรณีของอาจารย์พิเศษ อาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโท แต่ทั้งนี้ ต้องมีคุณวุฒิขั้นต่ำ ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอนมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

ข้อ ๑๗ จำนวน คุณวุฒิและคุณสมบัติของอาจารย์หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ และหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)

๑๗.๑ อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด ในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ อย่างน้อย ๑ รายการ ในรอบ ๕ ปีย้อนหลัง

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่เน้นทักษะด้านวิชาชีพ ตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ อาจารย์ประจำหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพ นั้น ๆ

กรณีร่วมผลิตหลักสูตรกับหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา หากจำเป็นให้มีบุคลากร ที่มาจากหน่วยงานนั้น อาจได้รับยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทและผลงานทางวิชาการ แต่ต้องมีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในหน่วยงานแห่งนั้น มาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

๑๗.๒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณวุฒิและคุณสมบัติเช่นเดียวกับอาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวนอย่างน้อย ๕ คน

ในกรณีของหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ หรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านการปฏิบัติ เชิงเทคนิค ในศาสตร์สาขาวิชานั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย ๒ ใน ๕ คน ต้องมีประสบการณ์ในด้านปฏิบัติการ โดยอาจเป็นอาจารย์ประจำ หรือเป็นบุคลากรของหน่วยงานที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา ซึ่งมีข้อตกลงในการผลิตบัณฑิตของหลักสูตรนั้นร่วมกัน แต่ทั้งนี้ ต้องไม่เกิน ๒ คน

กรณีร่วมผลิตหลักสูตรกับหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา หากจำเป็นให้มีบุคลากร ที่มาจากหน่วยงานนั้นอาจได้รับยกเว้นคุณสมบัติปริญญาโทและผลงานทางวิชาการ แต่ต้องมีคุณสมบัติขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในหน่วยงานแห่งนั้นมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

กรณีที่มีหลักสูตรจัดให้มีวิชาเอกมากกว่า ๑ วิชาเอก ให้จัดอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณสมบัติและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ ๓ คน และหากเป็นปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น ต้องมีสัดส่วนอาจารย์ที่มีประสบการณ์ในด้านปฏิบัติการ ๑ ใน ๓

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรครบตามจำนวน มหาวิทยาลัยต้องเสนอจำนวนและคุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีนั้น ต่อสภามหาวิทยาลัย เพื่อให้คณะกรรมการการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

๑๗.๓ อาจารย์ผู้สอน อาจเป็นอาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษที่มีคุณสมบัติขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน

ในกรณีอาจารย์ประจำที่มีคุณสมบัติปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และทำหน้าที่อาจารย์ผู้สอน ก่อนที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ จะประกาศใช้ให้สามารถทำหน้าที่อาจารย์ผู้สอนต่อไปได้

กรณีร่วมผลิตหลักสูตรกับหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา หากจำเป็นให้มีบุคลากรที่มาจากหน่วยงานนั้น อาจได้รับยกเว้นคุณสมบัติปริญญาโทและผลงานทางวิชาการแต่ต้องมีคุณสมบัติขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในหน่วยงานแห่งนั้นมาแล้ว ไม่น้อยกว่า ๖ ปี

ในกรณีของอาจารย์พิเศษ อาจได้รับการยกเว้นคุณสมบัติปริญญาโท แต่ทั้งนี้ ต้องมีคุณสมบัติขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอนมาแล้ว ไม่น้อยกว่า ๖ ปี

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ หรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านวิชาชีพ ตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ อาจารย์ผู้สอนต้องมีคุณสมบัติตามมาตรฐานวิชาชีพนั้น ๆ

หมวด ๕

การรับเข้าเป็นนักศึกษา และสภาพนักศึกษา

ข้อ ๑๘ คุณสมบัติของผู้มีสิทธิสมัครเข้าเป็นนักศึกษา มีดังนี้

๑๘.๑ ต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติตรงตามหลักสูตรที่จะเข้าศึกษา ดังนี้

๑๘.๑.๑ กรณีหลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี ๕ ปี และไม่น้อยกว่า ๖ ปี) จะต้องสำเร็จการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า

ในกรณีหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำจะต้องมีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และมีผลการเรียนในหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำ ไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ ทุกภาคการศึกษา อนึ่ง ในระหว่างการศึกษหลักสูตรแบบก้าวน้ำ หากภาคการศึกษาใด

ภาคการศึกษาหนึ่ง มีผลการเรียนต่ำกว่า ๓.๕๐ จะถือว่านักศึกษาขาดคุณสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบ ก้าวหน้า และให้มีคุณสมบัติเป็นนักศึกษาหลักสูตรปกติ

๑๘.๑.๒ กรณีหลักสูตรปริญญาตรีต่อเนื่อง จะต้องสำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (๓ ปี) หรือเทียบเท่า ในสาขาที่ตรงกับสาขาวิชาที่จะเข้า ศึกษา

๑๘.๑.๓ กรณีการศึกษาแบบสะสมหน่วยกิตเพื่อเตรียมศึกษาระดับปริญญาตรี จะต้อง สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือเทียบเท่า จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการ รับรอง

๑๘.๒ เป็นผู้มีความประพฤติดี

๑๘.๓ ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียอย่างร้ายแรง

๑๘.๔ ไม่เป็นโรคที่จะเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

๑๘.๕ ไม่เป็นบุคคลวิกลจริต จิตฟั่นเฟือน

๑๘.๖ ไม่เคยถูกคัดชื่อออกจากสถานศึกษาเพราะมีความผิดวินัยกรณีทุจริต

๑๘.๗ มีคุณสมบัติอื่นตามที่มหาวิทยาลัยอนุมัติ ให้เป็นกรณีพิเศษ

กำหนดการและวิธีการรับเข้าเป็นนักศึกษา หรือผู้ที่มหาวิทยาลัยอนุมัติให้เข้าศึกษาได้เป็นกรณีพิเศษ ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๙ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา

๑๙.๑ ผู้สมัครที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าเป็นนักศึกษาจะมีสภาพเป็นนักศึกษา เมื่อได้ขึ้นทะเบียน เป็นนักศึกษาแล้ว โดยต้องส่งหลักฐาน พร้อมทั้งชำระเงินตามระเบียบในวัน เวลาและสถานที่ ที่มหาวิทยาลัย กำหนด

๑๙.๒ ผู้สมัครที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าเป็นนักศึกษาที่ไม่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษามตามวัน เวลา และสถานที่ ที่มหาวิทยาลัยกำหนด เป็นอันหมดสิทธิ์ที่จะขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา เว้นแต่ จะได้แจ้ง เหตุขัดข้องให้มหาวิทยาลัยทราบเป็นลายลักษณ์อักษรภายในวันที่กำหนดให้รายงานตัวและเมื่อได้รับอนุมัติ แล้วต้องมารายงานตัวภายใน ๗ วันนับจากวันสุดท้ายที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้รายงานตัว เว้นแต่ จะมีเหตุ จำเป็นและได้รับอนุมัติจากอธิการบดี

๑๙.๓ ผู้สมัครที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าเป็นนักศึกษาในหลักสูตรสาขาวิชาและเป็นนักศึกษาระบบใด ต้องขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาในหลักสูตรสาขาวิชา และเป็นนักศึกษาระบบนั้นด้วย

๑๙.๔ ผู้สมัครที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าเป็นนักศึกษาและทำการศึกษา ณ วิทยาเขต หรือ ศูนย์การศึกษาใด จะต้องขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและทำการศึกษา ณ วิทยาเขต หรือศูนย์การศึกษานั้น

ข้อ ๒๐ การเปลี่ยนระบบการศึกษา

ในกรณีที่มิได้เหตุผลและความจำเป็นอย่างยิ่ง มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นักศึกษาเปลี่ยนระบบ การศึกษาได้ ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับและระเบียบต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย รวมทั้งชำระ ค่าธรรมเนียมการศึกษาสำหรับการเปลี่ยนระบบการศึกษา โดยให้นับระยะเวลาการศึกษาต่อเนื่องจากระบบ การศึกษาเดิม

ข้อ ๒๑ การพ้นสภาพนักศึกษา ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ ต่อไปนี้

๒๑.๑ ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๑๘

๒๑.๒ ตาย

๒๑.๓ ลาออก

๒๑.๔ สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร และได้รับอนุมัติปริญญาจากสภามหาวิทยาลัย

๒๑.๕ ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยให้ลาออก หรือโอนไปยังสถาบันอุดมศึกษาอื่น

๒๑.๖ ไม่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาแรกที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาหรือไม่ลงทะเบียนเรียนให้เสร็จสิ้นภายใน ๓ สัปดาห์นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา เว้นแต่ จะได้รับการผ่อนผันจากคณบดีต้นสังกัด

๒๑.๗ ไม่ลงทะเบียนเรียนหรือชำระเงินค่าธรรมเนียมการศึกษา เพื่อรักษาสภาพนักศึกษา ภายใน ๓ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา เว้นแต่จะได้รับการผ่อนผันจากอธิการบดี ทั้งนี้ ต้องไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ก่อนสอบปลายภาค

๒๑.๘ ไม่สำเร็จการศึกษาตามหลักเกณฑ์การจัดหลักสูตรภายในระยะเวลาที่กำหนดตามข้อ ๑๒

๒๑.๙ กระทำการทุจริต หรือมีความประพฤติอันเป็นการเสื่อมเสียแก่มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัย เห็นสมควรให้คัดชื่อออกหรือให้พ้นสภาพนักศึกษาตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยว่าด้วย วินัยนักศึกษา

๒๑.๑๐ ต้องโทษถึงที่สุดให้จำคุกโดยคำพิพากษาของศาลโดยไม่รอการลงโทษ เว้นแต่ ความผิดที่เป็นลหุโทษหรือความผิดอันได้กระทำโดยประมาท

ข้อ ๒๒ การคืนสภาพนักศึกษา

นักศึกษาที่พ้นสภาพนักศึกษาตามข้อ ๒๑.๖ และ ๒๑.๗ อาจขอคืนสภาพนักศึกษาได้ เมื่อได้รับความเห็นชอบจากคณบดี และได้รับอนุมัติจากอธิการบดี และต้องชำระค่าธรรมเนียมการคืนสภาพนักศึกษา และค่าธรรมเนียมรักษาสภาพนักศึกษาย้อนหลัง

ข้อ ๒๓ การเปลี่ยนสาขาวิชา

๒๓.๑ นักศึกษาที่จะเปลี่ยนสาขาวิชา จะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในสาขาวิชาเดิมมาแล้ว ไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ

๒๓.๒ การเปลี่ยนสาขาวิชา จะกระทำได้อีกเมื่อได้รับความเห็นชอบจากประธานกรรมการบริหารหลักสูตรเดิม และประธานกรรมการบริหารหลักสูตรใหม่ และให้คณบดีอนุมัติ แล้วแจ้งสำนักส่งเสริมวิชาการ และงานทะเบียน

๒๓.๓ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เปลี่ยนสาขาวิชา จะต้องชำระค่าธรรมเนียม ตามที่มหาวิทยาลัย กำหนด

ข้อ ๒๔ การย้ายวิทยาเขต หรือศูนย์การศึกษา

๒๔.๑ นักศึกษาที่สอบคัดเลือกได้ หรือได้รับคัดเลือกให้เข้าศึกษา ณ วิทยาเขตหรือศูนย์การศึกษาใด จะต้องศึกษา ณ วิทยาเขต หรือศูนย์การศึกษานั้น มหาวิทยาลัยจะไม่อนุญาตให้นักศึกษาย้ายไปศึกษา ณ วิทยาเขต หรือศูนย์การศึกษาอื่น เว้นแต่ ในกรณีที่มีเหตุผลความจำเป็นอย่างย้งเท่านั้น

๒๔.๒ ระยะเวลาการศึกษาของนักศึกษาที่ย้ายวิทยาเขตหรือศูนย์การศึกษา ให้นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา ณ วิทยาเขตหรือศูนย์การศึกษาเดิม

ข้อ ๒๕ การย้ายคณะ

๒๕.๑ นักศึกษาที่จะขอย้ายคณะ ต้องได้เรียนตามหลักสูตรในคณะเดิมมาแล้ว ไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักการศึกษาหรือถูกให้พักการศึกษา และมีหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และมีคุณสมบัติอื่นตามที่คณะกำหนด

๒๕.๒ นักศึกษาที่ประสงค์จะย้ายคณะ จะต้องยื่นเอกสารต่าง ๆ ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดต่อ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ภายใน ๑ สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษา

๒๕.๓ การย้ายคณะจะกระทำได้เมื่อได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร คณบดีต้นสังกัดเดิม และได้รับอนุมัติจากคณบดีคณะ ที่นักศึกษาขอย้ายเข้าศึกษา

๒๕.๔ นักศึกษาที่ย้ายคณะจะต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในคณะที่ตนย้ายเข้าอย่างน้อย ๔ ภาคการศึกษา ปกติก่อนสำเร็จการศึกษา

๒๕.๕ ระยะเวลาการศึกษา ให้นับตั้งแต่เข้าศึกษาในคณะเดิม

๒๕.๖ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ย้ายคณะ จะต้องชำระค่าธรรมเนียมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด และสามารถย้ายคณะได้ไม่เกิน ๒ ครั้ง

๒๕.๗ การโอนรายวิชาและจำนวนรายวิชาที่จะโอน ต้องได้รับอนุมัติจากคณบดีที่นักศึกษาย้ายเข้า

๒๕.๘ นักศึกษาที่ย้ายคณะให้คำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากรายวิชาทั้งหมดที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาจากคณะเดิม รวมกับรายวิชาที่เรียนในคณะที่รับเข้าศึกษาด้วย

ข้อ ๒๖ การรับโอนนักศึกษา

๒๖.๑ มหาวิทยาลัย อาจพิจารณารับโอนนิสิตหรือนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น ที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับรอง และกำลังศึกษาในหลักสูตร ที่มีระดับและมาตรฐานเทียบเคียงกับหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

๒๖.๒ การพิจารณารับโอนให้อยู่ในดุลพินิจของคณบดีคณะที่จะรับโอน และได้รับอนุมัติจากอธิการบดี

๒๖.๓ นักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณารับโอน ต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

๒๖.๓.๑ มีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อ ๑๘ แห่งข้อบังคับนี้

๒๖.๓.๒ ได้ศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษามาแล้ว ไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักการศึกษา

๒๖.๔ นักศึกษาที่ประสงค์จะโอนมาศึกษาในมหาวิทยาลัย จะต้องยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัย เป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๔ สัปดาห์ ก่อนวันเปิดภาคการศึกษาของภาคที่ประสงค์จะเข้าศึกษานั้น พร้อมแนบเอกสารตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๒๖.๕ นักศึกษาที่รับโอนจะต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้ ให้นับระยะเวลาศึกษาต่อเนื่องจากสถานศึกษาเดิม

ข้อ ๒๗ การโอนหน่วยกิตรายวิชา

๒๗.๑ กรณีขอโอนหน่วยกิตรายวิชาของมหาวิทยาลัย สามารถขอโอนได้ในกรณีดังต่อไปนี้

๒๗.๑.๑ หน่วยกิตสะสมที่เคยได้จากการศึกษาในหลักสูตรระดับเดียวกัน ทั้งนี้ ไม่ว่าจะในหลักสูตรอื่นหรือหลักสูตรเดียวกันในมหาวิทยาลัย

๒๗.๑.๒ หน่วยกิตสะสมที่ได้จากการศึกษาแบบสะสมหน่วยกิตเพื่อเตรียมศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย

๒๗.๑.๓ สอบผ่านจากการศึกษาหลักสูตรสัมฤทธิ์บัตรของมหาวิทยาลัย

๒๗.๑.๔ หน่วยกิตสะสม ที่ได้จากการศึกษาในหลักสูตรประกาศนียบัตร หรืออนุปริญญาของมหาวิทยาลัย

๒๗.๒ กรณีขอเทียบโอนหน่วยกิตจากสถาบันอื่น สามารถขอเทียบโอนได้ ในกรณีดังต่อไปนี้

๒๗.๒.๑ สำเร็จการศึกษาหรือมีหน่วยกิตสะสมที่เคยได้จากการศึกษาในหลักสูตรระดับเดียวกันจากสถาบันการศึกษาอื่นที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับรอง

๒๗.๒.๒ สำเร็จการศึกษาหรือมีหน่วยกิตสะสมที่เคยได้จากการศึกษาในหลักสูตรประกาศนียบัตร หรืออนุปริญญา

๒๗.๒.๓ สำเร็จการศึกษาหรือมีหน่วยกิตสะสมที่เคยได้จากการศึกษาหรือการศึกษานอกระบบหรือการศึกษาตามอัธยาศัย

หลักเกณฑ์และวิธีการให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยว่าด้วยการโอนผลการเรียน การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

หมวด ๖ อาจารย์ที่ปรึกษา

ข้อ ๒๘ นักศึกษาแต่ละคนจะมีอาจารย์ที่ปรึกษา เป็นผู้แนะนำการวางแผนการศึกษา และในการลงทะเบียนศึกษารายวิชาทุกครั้ง

ข้อ ๒๙ หน้าที่ของอาจารย์ที่ปรึกษา มีดังนี้

๒๙.๑ ให้คำแนะนำและทำแผนการเรียนของนักศึกษาร่วมกับนักศึกษา ให้ถูกต้องตามหลักสูตรที่กำหนดไว้

๒๙.๒ ให้คำแนะนำในเรื่องข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศเกี่ยวกับการศึกษาแก่นักศึกษา

๒๙.๓ รับผิดชอบในการลงทะเบียนเรียน การขอถอน ขอเพิ่ม หรือขอยกเลิกรายวิชา และจำนวนหน่วยกิตต่อภาคการศึกษาของนักศึกษา

๒๙.๔ แนะนำวิธีเรียน ให้คำปรึกษา และติดตามผลการเรียนของนักศึกษา

๒๙.๕ พิจารณาคำร้องต่าง ๆ ของนักศึกษา และดำเนินการให้ถูกต้องตามข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๙.๖ ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่ และการเรียนของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย

๒๙.๗ รับผิดชอบดูแล ความประพฤติของนักศึกษาให้เป็นไปตามข้อบังคับ ระเบียบหรือประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดวินัยให้อาจารย์ที่ปรึกษา รายงานให้ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรและคณบดีทราบ เพื่อนำเสนอต่ออธิการบดีพิจารณาโทษทางวินัยต่อไป

หมวด ๗ การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๓๐ การลงทะเบียนเรียน

๓๐.๑ กำหนดการ ขึ้นตอนและวิธีการลงทะเบียนรายวิชาเรียน ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๓๐.๒ การลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์เมื่อนักศึกษาได้ชำระเงินตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๑ จำนวนหน่วยกิตแต่ละภาคการศึกษา

๓๑.๑ นักศึกษาในหลักสูตรการเรียนในเวลาราชการ

๓๑.๑.๑ นักศึกษามีสิทธิลงทะเบียนเรียนรายวิชาแต่ละภาคการศึกษาปกติ ไม่น้อยกว่า ๔ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต การลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาฤดูร้อน ได้ไม่เกิน ๔ หน่วยกิต

๓๑.๑.๒ ในกรณีที่มิมีเหตุผลความจำเป็นที่จะต้องลงทะเบียนเรียนเกินกว่าที่ได้กำหนด นักศึกษาต้องยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดี แต่เพิ่มได้ ไม่เกินภาคการศึกษาละ ๓ หน่วยกิต

๓๑.๑.๓ การลงทะเบียนเรียนต่ำกว่าที่กำหนดจะกระทำได้เฉพาะนักศึกษาที่จะจบหลักสูตร และเหลือรายวิชาเรียนตามหลักสูตรมีจำนวนหน่วยกิตต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในข้อ ๓๑.๑ ให้ลงทะเบียน เท่าจำนวนหน่วยกิตที่เหลือได้

๓๑.๒ นักศึกษาในหลักสูตรการเรียนนอกเวลาราชการ

๓๑.๒.๑ นักศึกษามีสิทธิลงทะเบียนเรียนรายวิชาแต่ละภาคการศึกษาปกติ ไม่น้อยกว่า ๑ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต

๓๑.๑.๒ ในกรณีที่มิมีเหตุผลความจำเป็นที่จะต้องลงทะเบียนเรียนเกินกว่าที่ได้กำหนด นักศึกษา ต้องยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดี แต่เพิ่มได้ไม่เกินภาคการศึกษาละ ๓ หน่วยกิต

๓๑.๑.๓ การลงทะเบียนเรียนต่ำกว่าที่กำหนดจะกระทำได้เฉพาะนักศึกษาที่จะจบหลักสูตร และเหลือรายวิชาเรียนตามหลักสูตรมีจำนวนหน่วยกิตต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในข้อ ๓๑.๒ ให้ลงทะเบียน เท่าจำนวนหน่วยกิตที่เหลือได้

หากมหาวิทยาลัย มีเหตุผลและความจำเป็น หรือมีข้อตกลงเฉพาะในการจัดการศึกษาร่วมกับ หน่วยงานอื่นหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น อธิการบดีอาจอนุมัติให้ลงทะเบียนเรียนที่มีจำนวนหน่วยกิต แตกต่างไปจากที่กำหนดไว้ข้างต้นได้ แต่ต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา ทั้งนี้ ต้องเรียน ให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตตามที่ระบุไว้ในหลักสูตร

ข้อ ๓๒ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษ (Audit)

๓๒.๑ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษ เป็นการลงทะเบียนเรียนเพื่อเพิ่มพูนความรู้ โดยไม่นับ หน่วยกิตไม่บังคับให้นักศึกษาสอบ และมีผลการเรียนเป็น AU

๓๒.๒ นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษ โดยไม่นับหน่วยกิตได้เมื่อได้รับความเห็นชอบ จากอาจารย์ผู้สอนรายวิชานั้น และต้องชำระค่าหน่วยกิต ตามรายวิชาที่เรียนและให้ระบุในการลงทะเบียน ด้วยว่าเป็นการลงทะเบียนเรียนรายวิชาเป็นพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต

๓๒.๓ การลงทะเบียนรายวิชาพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิตให้ลงในช่องผลการเรียนรายวิชาที่เรียน โดยไม่นับหน่วยกิตเฉพาะผู้ที่มีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้น

๓๒.๔ มหาวิทยาลัย อาจอนุมัติให้บุคคลภายนอกใด ๆ ที่มีใจนักศึกษามาเข้าเรียนบางรายวิชาพิเศษได้ แต่ผู้นั้นจะต้องมีคุณสมบัติและพื้นฐานความรู้การศึกษา ตามที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรและจะต้องปฏิบัติตาม ข้อบังคับและระเบียบต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยและต้องเสียค่าธรรมเนียมการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๓๓ นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนระหว่างมหาวิทยาลัยได้ เมื่อได้รับอนุมัติจากผู้มีอำนาจ ให้ ลงทะเบียนจากทั้งมหาวิทยาลัยต้นสังกัดและมหาวิทยาลัยที่ลงทะเบียนเรียน ขั้นตอนวิธีการลงทะเบียน การชำระค่าธรรมเนียม การจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัย ที่เปิดสอนกำหนด หรือตามข้อตกลงของทั้งสองมหาวิทยาลัย โดยยึดหลักการคุณภาพและมาตรฐาน การศึกษา

ข้อ ๓๔ การขอลอน ขอเพิ่ม หรือขอยกเลิกรายวิชา

๓๔.๑ การขอลอน ขอเพิ่ม หรือขอยกเลิกรายวิชาที่จะเรียน หมู่เรียน ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผ่านการอนุมัติจากคณบดีต้นสังกัด

๓๔.๒ การขอลอน หรือขอเพิ่มรายวิชาเรียนต้องกระทำภายใน ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติและสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาฤดูร้อน

๓๔.๓ การขอยกเลิกทุกรายวิชาหรือบางรายวิชาเรียน ต้องได้รับอนุมัติจากคณบดี ก่อนถึงวันแรกของวันสอบปลายภาค เป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ สำหรับภาคการศึกษาปกติ และ ๑ สัปดาห์สำหรับภาคการศึกษาฤดูร้อน

๓๔.๔ นักศึกษาที่ขอลอน หรือขอยกเลิกรายวิชา ภายใน ๒ สัปดาห์ของภาคการศึกษาปกติ หรือ ๑ สัปดาห์ของภาคการศึกษาฤดูร้อน นับจากวันเปิดภาคการศึกษา มีสิทธิได้รับเงินค่าลงทะเบียนรายวิชาที่ถอนโดยได้รับเงินคืนเต็มจำนวน หากพ้นกำหนดเวลานี้ จะไม่ได้รับเงินค่าลงทะเบียนเรียนคืน

๓๔.๕ การขอลอนรายวิชา ภายใน ๓๐ วันนับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาปกติ และภายใน ๑๕ วันนับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาฤดูร้อน จะไม่บันทึก W (Withdrawn) หากขอลอนรายวิชาเรียนหลังจาก ๓๐ วันของภาคการศึกษาปกติ หรือ ๑๕ วันของภาคการศึกษาฤดูร้อน แล้วแต่กรณี นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา จะบันทึก W ในรายวิชานั้น ๆ

๓๔.๖ นักศึกษามีสิทธิที่จะขอยกเลิกรายวิชาเรียนได้ ภายใน ๖๐ วันนับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาปกติ แต่จำนวนหน่วยกิตที่คงเหลือ จะต้องไม่น้อยกว่า ๔ หน่วยกิต หากมีความจำเป็นต้องยกเลิกรายวิชาเรียนหลังจาก ๖๐ วันนับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือเมื่อยกเลิกรายวิชาเรียนแล้ว จำนวนหน่วยกิตคงเหลือน้อยกว่า ๔ หน่วยกิต จะต้องได้รับการอนุมัติจากคณบดีต้นสังกัด ทั้งนี้ ต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จก่อนวันสอบปลายภาค

๓๔.๗ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่งรายวิชาใด ที่มีวิชาบังคับก่อน (Prerequisite) มีหลักเกณฑ์ดังนี้

๓๔.๗.๑ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่งรายวิชาใดที่มีวิชาบังคับก่อน นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนและได้ผลการเรียนรายวิชาบังคับก่อน มิฉะนั้น ให้ถือว่าการลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้น ๆ เป็นโมฆะ เว้นแต่ได้รับอนุมัติจากคณบดีให้ลงทะเบียนเรียนได้

๓๔.๗.๒ นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนวิชาต่อเนื่องควบคู่กับรายวิชาบังคับก่อนที่เคยสอบได้ F มาแล้ว โดยความเห็นชอบของประธานกรรมการบริหารหลักสูตร

ข้อ ๓๕ การลงทะเบียนเพื่อรักษาสภาพนักศึกษา

๓๕.๑ นักศึกษาที่ลาพักการศึกษา หรือถูกสั่งให้พักการศึกษาตามข้อบังคับมหาวิทยาลัย ว่าด้วยวินัยนักศึกษา จะต้องลงทะเบียนเพื่อรักษาสภาพนักศึกษาและชำระเงินค่าธรรมเนียมรักษาสภาพนักศึกษาตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จ ภายใน ๒ สัปดาห์ก่อนสอบปลายภาคนับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติหรือภายในสัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคการศึกษาฤดูร้อน มิฉะนั้น จะต้องเสียค่าธรรมเนียมเพิ่มตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ จะต้องดำเนินการรักษาสภาพนักศึกษภายในภาคการศึกษานั้นด้วย

๓๕.๒ นักศึกษาที่เรียนได้จำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแล้วและได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ถึง ๒.๐๐ ให้เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติม หรือลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่มีระดับคะแนนตัวอักษรต่ำกว่า B เพื่อให้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ถึง ๒.๐๐ ทั้งนี้ ต้องอยู่ในระหว่างเวลาที่กำหนดตามข้อ ๑๒ หรือตามระยะเวลาที่กำหนดสภาพการเป็นนักศึกษาของการจัดการศึกษานั้น ๆ

ข้อ ๓๖ ค่าธรรมเนียมการศึกษาและการชำระค่าธรรมเนียมการศึกษา

นักศึกษาจะต้องชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาตามอัตราที่กำหนดในระเบียบว่าด้วยอัตราค่าธรรมเนียมการศึกษาระดับปริญญาตรีโดยให้ปฏิบัติตามวิธีการ ขั้นตอน ตามวันและเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด การผ่อนผัน การลดหรือการยกเว้นค่าธรรมเนียมการศึกษา ให้เป็นอำนาจของอธิการบดี

ข้อ ๓๗ การลา

๓๗.๑ นักศึกษามีสิทธิลาป่วย หรือการลากิจได้ ไม่เกินร้อยละ ๒๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด ในภาคการศึกษานั้น กรณีลาป่วยหรือการลากิจ ที่ไม่เกิน ๑๕ วัน ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ที่ปรึกษา ในการอนุมัติ หากเกินจากนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากประธานกรรมการบริหารหลักสูตรและอนุมัติจากคณบดี ดันสั่งกัก

๓๗.๒ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาแล้ว มีสิทธิได้รับการผ่อนผันการสอบ การนับเวลาเรียน และสิทธิอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนหรือการสอบ

ข้อ ๓๘ การลาพักการศึกษา

๓๘.๑ นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาได้ ในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

๓๘.๑.๑ ถูกเกณฑ์ หรือระดมพลเข้ารับราชการทหารกองประจำการ

๓๘.๑.๒ ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศหรือทุนอื่นใดที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรสนับสนุน

๓๘.๑.๓ ประสบอุบัติเหตุ ภัยอันตราย หรือเจ็บป่วยจนต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานาน เกินกว่าร้อยละ ๒๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้นตามคำสั่งแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของทางราชการ หรือสถานพยาบาลของเอกชน ตามกฎหมายว่าด้วยสถานพยาบาล ซึ่งเป็นของเอกชนที่กระทรวงสาธารณสุขกำหนด

๓๘.๑.๔ เมื่อนักศึกษามีความจำเป็นส่วนตัว อาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาได้ ถ้าได้ลงทะเบียนโดยสมบูรณ์ในมหาวิทยาลัย มาแล้วอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษา

๓๘.๒ การลาพักการศึกษา นักศึกษาต้องยื่นคำร้องภายในสัปดาห์ที่ ๓ ของภาคการศึกษาที่ลาพักการศึกษา กรณีการลาพักการศึกษาในกรณีข้อ ๓๘.๑.๑ - ๓๘.๑.๓ โดยให้คณบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ

๓๘.๓ การลาพักการศึกษา กระทำได้ครั้งละไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาติดต่อกัน ถ้านักศึกษายังมีความจำเป็นที่จะต้องขอลาพักการศึกษาในภาคการศึกษาต่อไป ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาใหม่ ทั้งนี้ การลาพักการศึกษาทุกครั้ง ต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง

๓๘.๔ ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาตามข้อ ๓๘.๑.๓ และข้อ ๓๘.๑.๔ ให้นับระยะเวลาที่ลาพักการศึกษารวมอยู่ในระยะเวลาการศึกษาด้วย

๓๘.๕ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา เมื่อจะกลับเข้าเรียนต้องยื่นคำร้องขอกลับเข้าเรียนต่อคณบดีต้นสังกัด ก่อนวันเปิดภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ และให้คณบดีแจ้งสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

๓๘.๖ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา ต้องชำระค่าธรรมเนียมการรักษาสภาพนักศึกษาตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๓๙ การลาออก

นักศึกษาที่ประสงค์จะลาออกจากความเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง และได้รับอนุมัติโดยคณบดีที่สังกัด

หมวด ๘

การวัดและประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๔๐ การมีสิทธิเข้าสอบ

๔๐.๑ นักศึกษาผู้มีสิทธิในการสอบปลายภาคการศึกษา ต้องอยู่ในเกณฑ์ ต่อไปนี้

๔๐.๑.๑ มีเวลาเรียนในรายวิชานั้น ๆ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด

๔๐.๑.๒ กรณีที่มีเวลาเรียนรายวิชาได้น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ แต่ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ และ

คณบดีพิจารณาเห็นสมควรให้มีสิทธิสอบ

๔๐.๒ นักศึกษาผู้ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๔๐.๑.๑ หรือข้อ ๔๐.๑.๒ ให้อาจารย์ผู้สอนพิจารณาให้ผลระดับคะแนนตัวอักษรเป็น F หรือตัวอักษรเป็น U แล้วแต่กรณี

ข้อ ๔๑ ระเบียบการสอบ

๔๑.๑ การกำหนดจำนวนครั้ง วิธีการสอบ ให้อยู่ในดุลพินิจของอาจารย์ประจำวิชา

๔๑.๒ ระเบียบการสอบ ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๔๑.๓ นักศึกษาที่ไม่ได้เข้าสอบตามกำหนดโดยมีเหตุผลความจำเป็น จะต้องยื่นคำร้องขอสอบต่อคณะภายใน ๗ วัน นับตั้งแต่วันสอบวิชานั้น และสอบให้เสร็จสิ้น ภายใน ๑๕ วันนับตั้งแต่วันสอบตามปกติของวิชานั้น หากพ้นกำหนด ให้ถือว่าขาดสอบ กรณีที่มีความจำเป็นต้องสอบเกิน ๑๕ วัน ให้อยู่ในดุลพินิจของคณบดี ทั้งนี้ หากไม่อาจปฏิบัติตามความดังกล่าวได้ ให้อยู่ในดุลพินิจของคณบดี

๔๑.๔ นักศึกษาที่ทุจริตในการสอบ ให้ถือว่าสอบตกได้ระดับคะแนนอักษรเป็น F ในวิชานั้น และถือว่าผิดวินัยนักศึกษา จะต้องได้รับการพิจารณาโทษตามระเบียบหรือข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๒ การวัดผลการศึกษา

การวัดผลการศึกษาอาจกระทำได้ระหว่างภาคการศึกษา ด้วยวิธีสอบย่อย ทำรายงาน งานที่แบ่งกันทำเป็นหมู่คณะ การทดสอบระหว่างภาคการศึกษา การเขียนสารนิพนธ์ประจำรายวิชา หรืออื่น ๆ และเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา จะมีการสอบปลายภาคสำหรับแต่ละรายวิชาที่ศึกษาในภาคการศึกษานั้น ให้เป็นไปตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดของรายวิชา (Course Specification) ทั้งนี้ ให้อาจารย์ผู้สอนส่งผลการเรียนหลังสอบปลาย ภาคการศึกษาในวันและเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด แต่ต้องไม่เกิน ๑๕ วันนับตั้งแต่วันสิ้นสุดการสอบปลาย ภาคการศึกษา โดยให้ปฏิบัติตามประกาศการส่งผลการเรียนของมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย อาจใช้วิธีทดสอบเทียบความรู้ แทนการวัดผลการศึกษาตามความในวรรคก่อนก็ได้

ข้อ ๔๓ การประเมินผลการศึกษา

๔๓.๑ ให้คณะกรรมการประจำคณะ อนุมัติผลการศึกษาแต่ละรายวิชา กำหนดให้ใช้ระบบระดับคะแนนตัวอักษร ความหมายและระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนนตัวอักษร	ความหมาย	ระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	๔.๐
B ⁺	ดีมาก (Very Good)	๓.๕
B	ดี (Good)	๓.๐
C ⁺	ค่อนข้างดี (Fairly Good)	๒.๕
C	พอใช้ (Fair)	๒.๐
D ⁺	อ่อน (Poor)	๑.๕
D	อ่อนมาก (Very Poor)	๑.๐
F	ตก (Failed)	๐.๐

๔๓.๑.๑ ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่เรียนตามหลักสูตร ระดับคะแนน ตัวอักษรที่ถือว่าสอบได้ตามระบบนี้ ต้องไม่ต่ำกว่า D ถ้านักศึกษาได้ระดับคะแนนตัวอักษรในรายวิชาใดเป็น F ต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำจนกว่าจะสอบได้ ยกเว้นรายวิชาเลือกสามารถลงทะเบียนและเรียนรายวิชาอื่น ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันแทนได้ แล้วให้เปลี่ยนระดับคะแนนตัวอักษรวิชาเดิมที่เรียนซ้ำหรือเรียนแทน เป็นตัวอักษร R

๔๓.๑.๒ ส่วนการประเมินรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ถ้าได้ระดับคะแนนตัวอักษรต่ำกว่า C ถือว่าสอบตก นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ

๔๓.๒ ในกรณีที่ไม่สามารถประเมินผลเป็นระดับคะแนนตัวอักษรได้ ให้ประเมินผลโดย กำหนดตัวอักษร ดังนี้

S	ความหมาย	ผลการประเมินผ่านเกณฑ์ (Satisfactory)
U	ความหมาย	ผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์ (Unsatisfactory)
I	ความหมาย	ผลการประเมินยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
W	ความหมาย	การถอนรายวิชาเรียนโดยได้รับอนุมัติ (Withdrawn)
AU	ความหมาย	การเรียนรายวิชาพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต (Auditory)
R	ความหมาย	การลงทะเบียนเรียนซ้ำหรือเรียนแทน (Repeated or Replaced)

ระบบนี้ ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่หลักสูตร บังคับให้เรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะของแต่ละสาขาวิชา และรายวิชาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด ให้เรียนเพิ่มรายวิชาที่ได้ผลประเมินระดับ ตัวอักษร U นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ จนกว่าจะสอบได้ตัวอักษร S

๔๓.๓ การให้ระดับคะแนนตัวอักษรเป็น F ในรายวิชาใดจะกระทำได้ ในกรณีต่อไปนี้

๔๓.๓.๑ นักศึกษาสอบตก

๔๓.๓.๒ นักศึกษาขาดสอบปลายภาคการศึกษา

๔๓.๓.๓ นักศึกษามีเวลาเรียนไม่ครบตามเกณฑ์ในข้อ ๔๐.๑.๑ หรือข้อ ๔๐.๑.๒

๔๓.๓.๔ นักศึกษาทุจริตในการสอบ

๔๓.๓.๕ นักศึกษาที่ได้ I แต่มิได้ดำเนินการขอประเมินผลเพื่อแก้ I ให้เสร็จสิ้น ภายในภาคการศึกษาถัดไป

๔๓.๔ การให้ S หรือ U ใช้สำหรับประเมินรายวิชาเรียน ที่ไม่นำหน่วยกิต มาคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

- ๔๓.๕ การให้ I ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย
- ๔๓.๖ การให้ W ในรายวิชาใดจะกระทำได้ ในกรณีต่อไปนี้
- ๔๓.๖.๑ นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ถอนรายวิชาเรียนตามข้อ ๓๔.๕
 - ๔๓.๖.๒ นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาตามข้อ ๓๘
 - ๔๓.๖.๓ นักศึกษาถูกสั่งให้พ้นสภาพนักศึกษาในภาคการศึกษานั้น
 - ๔๓.๖.๔ นักศึกษาถูกสั่งให้พ้นการศึกษาหลังจากลงทะเบียนในภาคการศึกษานั้น ๆ
 - ๔๓.๖.๕ นักศึกษาได้รับอนุมัติจากคณบดี ให้เปลี่ยนจาก I ที่นักศึกษาได้รับตามข้อ ๔๓.๕ และครบกำหนดเวลาของการเปลี่ยน I แล้ว แต่การป่วยหรือเหตุอันสุดวิสัยยังไม่สิ้นสุด โดยมีหลักฐานที่เชื่อถือได้
- ๔๓.๗ การให้ AU ในรายวิชาใด จะกระทำในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนเรียนเป็นพิเศษ โดยไม่นับหน่วยกิตตามข้อ ๓๒
- ๔๓.๘ การนับจำนวนหน่วยกิต
- ๔๓.๘.๑ การนับจำนวนหน่วยกิต เพื่อใช้ในการคำนวณหาระดับคะแนนเฉลี่ย ให้นับจากทุกรายวิชาที่มีระบบการให้คะแนนแบบระดับคะแนน ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำ หรือเรียนแทนในรายวิชาใด ให้นำจำนวนหน่วยกิต และระดับคะแนนที่ได้ไปใช้ในการคำนวณหาระดับคะแนนเฉลี่ยด้วย
 - ๔๓.๘.๒ การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมของนักศึกษาเพื่อให้ครบหลักสูตร ให้นับเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้น
- ๔๓.๙ การคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ย
- ๔๓.๙.๑ ระดับคะแนนเฉลี่ยเฉพาะรายภาคการศึกษา (GPA) ให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษาในภาคการศึกษานั้น โดยนำผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับระดับคะแนนของแต่ละรายวิชาเป็นตัวตั้ง หารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของภาคการศึกษานั้น การคำนวณดังกล่าวให้ตั้งหารถึงทศนิยม ๓ ตำแหน่ง และให้ปัดเศษเฉพาะทศนิยมตำแหน่งที่ ๓ ที่มีค่าตั้งแต่ ๕ ขึ้นไปเพื่อให้เหลือทศนิยม ๒ ตำแหน่งสำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการประเมินเป็น I ให้นำหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย
 - ๔๓.๙.๒ ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษา ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงภาคการศึกษาสุดท้าย โดยนำผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับระดับคะแนนของแต่ละรายวิชาที่เรียนทั้งหมดตามข้อ ๔๓.๑ เป็นตัวตั้ง หารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมด การคำนวณดังกล่าวให้ตั้งหารถึงทศนิยม ๓ ตำแหน่ง และให้ปัดเศษเฉพาะทศนิยมตำแหน่งที่ ๓ ที่มีค่าตั้งแต่ ๕ ขึ้นไปเพื่อให้เหลือทศนิยม ๒ ตำแหน่ง สำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการประเมินเป็น I ให้นำหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย
 - ๔๓.๙.๓ การคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมของนักศึกษาที่ย้ายสาขาวิชาเอก ย้ายหลักสูตร ย้ายคณะ ให้คำนวณระดับคะแนนของทุกรายวิชา ที่มีปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาเอกที่รับเข้า ไม่ว่าจะป็นรายวิชาที่เทียบหรือไม่ก็ตาม
 - ๔๓.๙.๔ การคำนวณระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมที่เทียบโอนมาจากสถานศึกษาอื่น และนักศึกษาที่สำเร็จอนุปริญญาหรือเทียบเท่า และได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาต่อ ให้คิดเฉพาะระดับคะแนนของรายวิชาที่เรียนใหม่เท่านั้น
 - ๔๓.๙.๕ การคิดระดับคะแนนรวม ให้คิดจากคะแนนรวมทุกรายวิชา ที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน ที่มีระดับคะแนนระบุไว้ในข้อ ๔๓.๑ ทั้งรายวิชาที่สอบได้และสอบตก หากรายวิชาใดมีการลงทะเบียนเรียนซ้ำหรือเรียนแทน ให้คิดระดับคะแนนสุดท้ายที่ได้รับ

๔๓.๔.๖ การคิดจำนวนหน่วยกิตสะสม ในรายวิชาที่มีการลงทะเบียนเรียนซ้ำ หรือเรียนแทน
ให้นับจำนวนหน่วยกิตในรายวิชานั้นเพียงครั้งเดียว

๔๓.๑๐ การแจ้งผลการเรียน

๔๓.๑๐.๑ มหาวิทยาลัย จะแจ้งผลการเรียนหลังจากการประมวลผลการเรียนแล้วเสร็จ
ในแต่ละภาคการศึกษา

๔๓.๑๐.๒ มหาวิทยาลัย จะระงับการแจ้งผลการเรียนให้แก่นักศึกษา กรณีนักศึกษาไม่ปฏิบัติ
ตามข้อบังคับ ระเบียบ ประกาศ หรือคำสั่งของมหาวิทยาลัย

๔๓.๑๐.๓ มหาวิทยาลัย อาจระงับการออกใบแสดงผลการศึกษาและใบรับรองใด ๆ ให้แก่
นักศึกษา หากนักศึกษาค้างชำระหนี้สินต่อมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๔ ให้คณะจัดให้มีระบบการตรวจสอบผลการศึกษา เพื่อให้ นักศึกษาสามารถรับฟังคำอธิบาย
เกี่ยวกับการวัดและการประเมินผลการศึกษา ตลอดจนการอุทธรณ์ผลการศึกษา หากเห็นว่าผลการศึกษา
ที่ได้รับอาจเป็นผลจากความบกพร่อง หรือความผิดพลาดจากการวัดและประเมินผลของรายวิชา
โดยหลักเกณฑ์และวิธีการให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย เรื่อง การตรวจสอบและอุทธรณ์
ผลการศึกษา

ข้อ ๔๕ การเรียนซ้ำหรือเรียนแทน

๔๕.๑ ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบหน่วยกิต ตามแผนการเรียนของหลักสูตรที่ ศึกษาแล้ว
และมีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐ นักศึกษาอาจขอลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่สอบได้ต่ำกว่าระดับ
คะแนนตัวอักษร B หรือจะเลือกเรียนวิชาอื่นแทนก็ได้ โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของประธานกรรมการบริหาร
หลักสูตร

๔๕.๒ ในกรณีที่นักศึกษาสอบตกหรือได้ระดับคะแนนตัวอักษร F จะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้น
ซ้ำอีก หรืออาจเลือกเรียนรายวิชาอื่นในหมวดเดียวกันแทนได้ โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของประธาน
กรรมการบริหารหลักสูตร

๔๕.๓ ในกรณีที่นักศึกษาต้องการเปลี่ยนระดับคะแนนเฉลี่ย หรือระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม นักศึกษา
อาจลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่สอบได้ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร B

รายวิชาใดที่เรียนซ้ำหรือเรียนแทนให้นำระดับคะแนนที่ได้ไปคิดระดับคะแนนเฉลี่ย และระดับคะแนน
เฉลี่ยสะสม โดยระดับคะแนนตัวอักษรที่ได้จากรายวิชาเดิมจะถูกเปลี่ยนเป็นอักษร R

๔๕.๔ กรณีนักศึกษาเข้ารับการศึกษานในหลักสูตรปริญญาตรีต่อเนื่อง จะลงทะเบียนรายวิชาซ้ำ หรือ
เทียบเท่ากับรายวิชาที่เคยศึกษามาแล้ว ในระดับอนุปริญญาไม่ได้

ข้อ ๔๖ การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

นักศึกษาจะต้องรับการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และการฝึกประสบการณ์วิชาชีพตามที่ระบุไว้
ในหลักสูตร ถ้าผู้ใดปฏิบัติงานไม่ครบถ้วน เนื่องจากประพฤติดตนและปฏิบัติงานขัดต่อระเบียบวินัย ผู้ควบคุม
ซึ่งเป็นอาจารย์หรือบุคคลจากภายนอก อาจพิจารณาส่งตัวกลับ ฯลฯ ให้ถือว่าการศึกษายังไม่สมบูรณ์
ตามความต้องการแห่งหลักสูตรของคณะนั้น จะได้รับการประเมินผลไม่ผ่านเกณฑ์ (U) นักศึกษาจะต้อง
ลงทะเบียนเรียนซ้ำใหม่

หมวด ๔

การสำเร็จการศึกษา การขอรับปริญญา และการอนุมัติปริญญา

.....

ข้อ ๔๗ การสำเร็จศึกษา

๔๗.๑ นักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาใดต้องยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาที่สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนภายในระยะเวลา ๓๐ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษานั้น

๔๗.๒ ให้คณะกรรมการประจำคณะเป็นผู้รับรองการสำเร็จการศึกษา และให้มีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ส่งรายชื่อผู้สำเร็จการศึกษาให้คณะกรรมการประจำคณะพิจารณา

๔๗.๓ ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

๔๗.๓.๑ มีความประพฤติดีและมีคุณธรรม

๔๗.๓.๒ ต้องเรียนและสอบผ่านรายวิชาต่าง ๆ ครบถ้วนตามรูปแบบการเรียนตามข้อ ๗ และมีระยะเวลาศึกษาเป็นไปตามข้อ ๑๒

๔๗.๓.๓ ต้องได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๔๗.๓.๔ ต้องไม่อยู่ระหว่างการถูกสอบสวนทางวินัยอย่างร้ายแรงตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยว่าด้วย วินัยนักศึกษา

๔๗.๓.๕ กรณีเทียบโอนรายวิชา หรือกรณีการโอนหน่วยกิตรายวิชาตามรูปแบบการศึกษาระบบสะสมหน่วยกิตเพื่อเตรียมศึกษาระดับปริญญาตรี ต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติ

ข้อ ๔๘ การขอรับปริญญา

๔๘.๑ นักศึกษา ต้องสำเร็จการศึกษาตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในข้อ ๔๗.๓

๔๘.๒ ให้นักศึกษายื่นคำร้องแสดงความจำนงขอรับปริญญาต่อมหาวิทยาลัยตามวิธีการ ขั้นตอนและในวันที่มาวิทยาลัยกำหนด พร้อมทั้งต้องชำระค่าธรรมเนียมตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๔๘.๓ นักศึกษาที่สมควรได้รับการเสนอชื่อให้ได้รับปริญญา จะต้องไม่มีพันธะด้านหนี้สินใด ๆ ต่อมหาวิทยาลัย และเป็นผู้ที่มีความประพฤติที่ไม่ขัดต่อข้อบังคับและระเบียบของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๙ การให้ปริญญา

๔๙.๑ ปริญญาบัณฑิต

นักศึกษาผู้มีสิทธิ์ได้รับปริญญาบัณฑิต ต้องสอบได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร และได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๔๙.๒ ปริญญาเกียรตินิยม

มหาวิทยาลัย จะพิจารณาให้ปริญญาเกียรตินิยมแก่ผู้สำเร็จการศึกษา ตามเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

๔๙.๒.๑ สอบได้ในรายวิชาใด ๆ ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนอักษร C ตามระบบระดับคะแนน หรือไม่ได้ U ตามระบบตัวอักษร

๔๙.๒.๒ ไม่เคยลงทะเบียนเรียนซ้ำ หรือเรียนแทนรายวิชาใด

๔๙.๒.๓ ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๗๕ ขึ้นไป สำหรับปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยม อันดับ ๑ หรือได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไป สำหรับปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยม อันดับ ๒

๔๔.๒.๔ นักศึกษาที่โอนหน่วยกิตจากการศึกษาแบบสะสมหน่วยกิตเพื่อเตรียมศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย และมีคุณสมบัติในการได้รับปริญญาเกียรตินิยมครบถ้วนตามข้อบังคับนี้ ให้สามารถได้รับปริญญาเกียรตินิยมได้

๔๔.๒.๕ นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีต่อเนื่องไม่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยม

๔๔.๒.๖ นักศึกษาที่ขอเทียบโอนรายวิชา ไม่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยม

๔๔.๓ เกียรตินิยมตรี

มหาวิทยาลัย จะพิจารณาให้เกียรตินิยมตรีและดีเยี่ยมแก่ผู้สำเร็จการศึกษาที่มีผลการเรียนดีแต่ไม่ได้รับปริญญาเกียรตินิยมตามเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

๔๔.๓.๑ นักศึกษาผู้มีผลการเรียน ดีเยี่ยม ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๗๕ ขึ้นไป

๔๔.๓.๒ นักศึกษาผู้มีผลการเรียน ดี ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๖๕ ขึ้นไป

ข้อ ๕๐ การอนุมัติปริญญาและการให้เกียรตินิยมตรี ให้สภาวิชาการเสนอชื่อผู้สมควรได้รับปริญญาและเกียรตินิยมตรี ที่ได้รับการอนุมัติผลการเรียนและรับรองการสำเร็จการศึกษาจากคณะกรรมการประจำคณะ แล้วเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย เพื่ออนุมัติปริญญาและเกียรตินิยมตรี

บทเฉพาะกาล

.....

ข้อ ๕๑ นักศึกษาที่เข้าศึกษา ก่อนวันที่ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ ให้นำข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ว่าด้วยการศึกษาปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘ และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๔ หรือข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๔ แล้วแต่กรณี มาใช้บังคับโดยอนุโลม จนกว่านักศึกษาจะสำเร็จการศึกษาหรือพ้นสภาพนักศึกษา

ประกาศ ณ วันที่ ๒๕ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๓



(รองศาสตราจารย์สมเจตน์ ภูศรี)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ภาคผนวก ข

การโอนผลการเรียนการเทียบโอนผลการเรียน และการเทียบโอนความรู้ ทักษะและ
ประสบการณ์ ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย พ.ศ. 2550



**ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ว่าด้วย การโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียน และการเทียบโอนความรู้
ทักษะ และประสบการณ์ ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย
พ.ศ. ๒๕๕๐**

โดยที่เป็นการสมควรให้มีระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามว่าด้วยการโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียนและการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และมติที่ประชุมสภามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามครั้งที่ ๒ / ๒๕๕๐ เมื่อวันที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๐ สภามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามจึงออกระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้ เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ว่าด้วยการโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียน และการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย พ.ศ. ๒๕๕๐”

ข้อ ๒ ระเบียบนี้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกระเบียบสภาประจำสถาบันราชภัฏว่าด้วยการโอนผลการเรียนและการยกเว้นการเรียนรายวิชา พ.ศ. ๒๕๔๖

ข้อ ๔ บรรดาระเบียบ คำสั่ง ประกาศ คำสั่ง หรือมติอื่นใด ในส่วนที่ได้กำหนดไว้แล้วในระเบียบนี้ หรือซึ่งขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๕ ในระเบียบนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

“สถาบันอุดมศึกษา” หมายความว่า สถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอน ในระดับหลังมัธยมศึกษา ปลาย หลักสูตรไม่ต่ำกว่าระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า ที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง

“การโอนผลการเรียน” หมายความว่า การนำหน่วยกิตและแต้มระดับคะแนนของทุกรายวิชา ที่เคยศึกษาจากหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในมหาวิทยาลัย โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

“การเทียบโอนผลการเรียน” หมายความว่า การขอเทียบโอนหน่วยกิตของรายวิชาในระดับเดียวกันที่ได้เคยศึกษามาแล้วจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่มหาวิทยาลัยรับรอง เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในมหาวิทยาลัย โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

“การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์” หมายความว่า การขอเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ จากการ ศึกษานอกระบบ และ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยของนักศึกษาเพื่อนับเป็นหน่วยกิตเทียบเท่ารายวิชาตามหลักสูตรในมหาวิทยาลัย

ข้อ ๖ การโอนผลการเรียน มีหลักเกณฑ์ดังนี้

๖.๑ นักศึกษาระดับปริญญาตรีหรือบัณฑิตศึกษา ที่เคยเรียนในหลักสูตรที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยมาแล้วไม่เกินสองปี หรือสำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยมาแล้วไม่เกินห้าปี สำหรับระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา อาจขอโอนหน่วยกิตรายวิชาในระดับเดียวกับที่เคยได้ศึกษามาแล้ว เพื่อใช้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาโดยยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ภายในระยะเวลาสองสัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาแต่ละภาค

๖.๒ รายวิชาที่นำมาโอนผลการเรียน ต้องมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ขอโอน และจำนวนหน่วยกิตที่ขอโอนได้จะต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวม ของหลักสูตรระดับปริญญาตรีที่รับโอน หรือไม่เกินกึ่งหนึ่งของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาที่รับโอน

ในกรณีที่มีระยะเวลาเรียนหรือสำเร็จการศึกษาเกินกว่าที่กำหนดไว้ และ/หรือขอโอนหน่วยกิตเกินกว่าที่กำหนดไว้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย แล้วแต่กรณี

๖.๓ การโอนหน่วยกิตในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าอิสระหรือวิทยานิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะ กรรมการบัณฑิตวิทยาลัย สำหรับระดับปริญญาตรีไม่ให้โอนหน่วยกิตในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าอิสระ หรือการศึกษาปัญหาพิเศษ หรือวิทยานิพนธ์

๖.๔ ให้คณะกรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย แล้วแต่กรณี แต่งตั้งคณะกรรมการจากสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องดำเนินการพิจารณาการโอนผลการเรียนของนักศึกษาที่ยื่นคำร้อง เฉพาะรายวิชาที่มีผลการเรียนในหลักสูตรระดับปริญญาตรีไม่ต่ำกว่าระดับ C หรือ S แล้วแต่กรณี และในหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับ B หรือ S หรือ P แล้วแต่กรณี แล้วนำเสนอคณะ กรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย แล้วแต่กรณี เพื่อพิจารณาอนุมัติ ยกเว้นการโอนผลการเรียนรายวิชาศึกษาทั่วไป ให้คณะกรรมการประจำสำนักงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ

๖.๕ นักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมการโอนผลการเรียนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้จำนวนรายวิชาและผลการเรียนที่โอนได้ ให้รวมเป็นหน่วยกิตตามหลักสูตรที่ศึกษาได้ และนำไปคิดแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

๖.๖ นักศึกษาต้องลงทะเบียนศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา

นักศึกษาที่พ้นสภาพหรือสำเร็จการศึกษามาแล้ว เกินระยะเวลาตาม ๖.๑ อาจยื่นคำร้องขอโอนผลการเรียนเป็นกรณีพิเศษได้ โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำคณะ หรือคณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย หรือคณะกรรมการประจำสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน แล้วแต่กรณี และต้องยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนภายในกำหนดเวลาตาม ๖.๑ ด้วย

ข้อ ๗ การเทียบโอนผลการเรียน มีหลักเกณฑ์ดังนี้

๗.๑ นักศึกษาระดับปริญญาตรีหรือบัณฑิตศึกษา ที่เคยศึกษาในหลักสูตรที่เปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่สภามหาวิทยาลัยรับรองมาแล้วไม่เกินสองปี หรือสำเร็จการศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง มาแล้วไม่เกินห้าปีสำหรับระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา อาจขอเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาในระดับเดียวกับที่เคยได้ศึกษามาแล้ว เพื่อใช้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา โดยยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ภายในระยะเวลาสองสัปดาห์นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาแต่ละภาค

๗.๒ รายวิชาที่นำมาขอเทียบโอนผลการเรียน ต้องมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของ รายวิชาใหม่ที่ขอเทียบโอน และจำนวนหน่วยกิตที่เทียบโอนได้จะต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของ หลักสูตรระดับปริญญาตรีที่รับเทียบโอนหรือไม่เกินหนึ่งในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา ที่รับเทียบโอน

๗.๓ การโอนหน่วยกิตในรายวิชาการศึกษาค้นคว้าอิสระหรือวิทยานิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา ให้อยู่ใน ดุลยพินิจของคณะ กรรมการบัณฑิตวิทยาลัย สำหรับระดับปริญญาตรีไม่ให้โอนหน่วยกิตในรายวิชาการศึกษาค้นคว้า อิสระ หรือการศึกษาปัญหาพิเศษหรือวิทยานิพนธ์

๗.๔ ให้คณะกรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย แล้วแต่กรณี แต่งตั้ง คณะกรรมการ จากสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง พิจารณาดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนของนักศึกษาที่ยื่นคำร้อง เฉพาะ รายวิชาที่มีผลการเรียนในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ไม่ต่ำกว่าระดับ C หรือ S แล้วแต่กรณี และในหลักสูตรระดับ บัณฑิตศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับ B หรือ S หรือ P แล้วแต่กรณี แล้วนำเสนอคณะกรรมการประจำคณะหรือ คณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย แล้วแต่กรณี เพื่อพิจารณาอนุมัติ ยกเว้นการเทียบโอนผลการเรียนรายวิชาศึกษาทั่วไป ให้คณะกรรมการประจำสำนักงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนแต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณาจากสาขาวิชาที่ เกี่ยวข้องเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ

๗.๕ นักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมการเทียบโอนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ จำนวนรายวิชา และผลการเรียนที่เทียบโอนได้ ให้รวมเป็นหน่วยกิตตามหลักสูตรที่ศึกษาได้ แต่ไม่ต้องนำไปคิดแต้มระดับคะแนนเฉลี่ย สะสม

๗.๖ นักศึกษาต้องลงทะเบียนศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษานักศึกษาที่พ้นสภาพ หรือสำเร็จการศึกษามาแล้ว เกินระยะเวลาตาม ๗.๑ อาจยื่นคำร้องขอเทียบโอนผลการเรียนเป็นกรณีพิเศษได้ โดยความ เห็นชอบของคณะกรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย แล้วแต่กรณี และต้องยื่นคำร้องต่อสำนัก ส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนภายในกำหนดเวลาตาม ๗.๑ ด้วย

ข้อ ๘ การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ มีหลักเกณฑ์ดังนี้

๘.๑ นักศึกษาอาจยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ให้เทียบโอนความรู้ ทักษะ และ ประสบการณ์ของนัก ศึกษา เพื่อนับเป็นหน่วยกิตเทียบเท่ากับรายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย ภายใน สองสัปดาห์ของภาคการศึกษาแต่ละภาค

๘.๒ ให้คณะกรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย แล้วแต่กรณี แต่งตั้ง คณะกรรมการจากสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องพิจารณาดำเนินการเทียบระดับความรู้ ความสามารถ ทักษะ และ ประสบการณ์ของนักศึกษาที่ยื่นคำร้อง ด้วยวิธีการที่หลากหลายทั้งด้วยการทดสอบ การประเมินแฟ้มสะสมงาน หรือ การสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ให้ครอบคลุมลักษณะ ของนักศึกษาตามมาตรฐานของรายวิชาที่เทียบโอน โดยผลการ ประเมินจะต้องเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับ C หรือ S แล้วแต่กรณี สำหรับรายวิชาในหลักสูตรระดับปริญญาตรี และไม่ ต่ำกว่า B หรือ S หรือ P แล้วแต่กรณี สำหรับรายวิชาในหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา แล้วนำเสนอผลการเทียบโอน ให้คณะกรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการบัณฑิตวิทยาลัย แล้วแต่กรณี เพื่อพิจารณาอนุมัติ ยกเว้นการเทียบ โอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ เทียบเท่ากับรายวิชาศึกษาทั่วไป ให้คณะกรรมการประจำสำนักงานส่งเสริม วิชาการและงานทะเบียนเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ

๘.๓ จำนวนหน่วยกิตที่เทียบโอนได้จะต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับ ปริญญาตรีที่ขอเทียบ และไม่เกินหนึ่งในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาที่ขอเทียบ ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องชำระค่าธรรมเนียมการเทียบโอนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๘.๔ ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่เทียบโอนได้ ให้รวมเป็นหน่วยกิตตามหลักสูตรที่ศึกษาได้ แต่ต้องไม่นำไปคิดแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

๘.๕ นักศึกษาต้องลงทะเบียนศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา

ข้อ ๙ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย หากสอบผ่านและมีหน่วยกิตสะสมครบสามในสี่ของหลักสูตรที่กำลังศึกษา อาจยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เพื่อขอโอนรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วเทียบเข้าศึกษาเพื่อขอรับปริญญาในสาขาอื่นที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยได้ ทั้งนี้ จำนวนรายวิชาและผลการเรียนที่โอนได้ ให้นับรวมเป็นหน่วยกิตตามหลักสูตรที่ศึกษาได้และนำไปคิดแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมได้

สาขาที่นักศึกษาสามารถเข้าศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่ขอโอนได้ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย และต้องชำระค่าธรรมเนียมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๐ ให้นักศึกษาที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยก่อนระเบียบนี้ใช้บังคับ คงไว้ซึ่งสิทธิในการยื่นคำร้องตามระเบียบนี้ โดยไม่ขัดต่อกำหนดเวลาการยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ภายในกำหนดเวลาตามข้อ ๖.๑, ๗.๑ และ ๘.๑

ข้อ ๑๑ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามระเบียบนี้ และมีอำนาจออกประกาศหรือคำสั่งเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติตามระเบียบนี้

ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามระเบียบนี้ ให้อธิการบดีมีอำนาจตีความและวินิจฉัย และเมื่อตีความและวินิจฉัยแล้วให้ถือเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๐



(นายนิสสัย เวชชาชีวะ)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ภาคผนวก ค

ประวัติและผลงานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

1. ชื่อ-นามสกุล นางสาวพจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์

1.1 ตำแหน่งทางวิชาการ

1.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	ชื่อสถาบัน	ปีที่จบ
ปริญญาโท	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อ นฤมิตร)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2553
ปริญญาตรี	วิทยาศาสตรบัณฑิต (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2547

1.3 ผลงานทางวิชาการ พ.ศ. 2561 - พ.ศ. 2565 (5 ปีย้อนหลัง)

1.3.1 ตำรา หนังสือ เอกสารประกอบการสอน หรือเอกสารคำสอน

พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์. (2563). การสร้างแอนิเมชันเบื้องต้น.-- มหาสารคาม :

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2563. 194 หน้า. (ISBN 978-616-568-295-4).

พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์. (2561). เอกสารประกอบการสอน รายวิชา 7021204

การเขียนโปรแกรมมัลติมีเดียและแอนิเมชัน.-- 135 หน้า.

1.3.2 ผลงานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่

1) บทความในเอกสารประกอบการประชุมวิชาการ

ศิริชัย กิริมิตร และ พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์. (2563) การพัฒนาหนังสือสื่อนวัตกรรมพิเศษ เรื่อง วายร้าย.

การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยี และนวัตกรรม” ครั้งที่ 6, 11-12 มีนาคม 2563. 507-514.

พิจิตร บรรลุสันต์ และ พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์. (2562). การพัฒนาเกมสุดสสารผจญภัย.

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ภูมิภาคเอเชีย ครั้งที่ 7 (AUCC-2019). 1782-1787.

2) บทความวิชาการ

พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์, ธเนศ ยืนสุข และทิพวิมล ชมภูคำ. (2564). การพัฒนาสื่อดิจิทัลสำหรับให้ความรู้มารดาหลังคลอดในโรงพยาบาล. วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ. ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2564, หน้า 64-73.

1.3.3 งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ที่ได้รับการจดสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร หรือลิขสิทธิ์

ไม่มี

1.4 ประสบการณ์สอนในระดับอุดมศึกษา 11 ปี

1.5 รายวิชาที่รับผิดชอบในหลักสูตร

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ
7000201	ความคิดสร้างสรรค์ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม	Creativity and innovation of technology
7000102	การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น	Programming Fundamentals
7021102	แอนิเมชันขั้นพื้นฐาน	Fundamentals Animation
7021205	การเขียนโปรแกรมมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	Multimedia and Animation Programming
7021203	แอนิเมชัน 2 มิติ	2D Animation
7021206	การออกแบบและการพัฒนาเว็บไซต์	Web Design and Development
7022312	การพัฒนาแอนิเมชันในงานโฆษณา	Development Animation in Advertising
7023402	การฝึกสหกิจศึกษา	Pre Co-operative Education

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

2. ชื่อ-นามสกุล นายปิยศักดิ์ ถีอาสนา

2.1 ตำแหน่งทางวิชาการ

2.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	ชื่อสถาบัน	ปีจบ
ปริญญาเอก	ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (การบริหารจัดการการศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	2558
ปริญญาโท	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (สื่ออิเล็กทรอนิกส์)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2554
ปริญญาตรี	วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (ไฟฟ้า)	มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	2547

2.3 ผลงานทางวิชาการ พ.ศ. 2561 - พ.ศ.2565 (5 ปีย้อนหลัง)

2.3.1 ตำรา หนังสือ เอกสารประกอบการสอน หรือเอกสารคำสอน

ปิยศักดิ์ ถีอาสนา. (2561). เอกสารประกอบการสอน รายวิชา 7021301 การโปรแกรมเกม 1, มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. (อัดสำเนา).

2.3.2 ผลงานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่

1) บทความในเอกสารประกอบการประชุมวิชาการ(Proceeding)

ปิยะวุฒิ ชันมา และ ปิยศักดิ์ ถีอาสนา. (2562). การพัฒนากำหนดแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง แจ๊คผู้ขำยักษ์.

การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ภูมิภาคเอเชีย ครั้งที่ 7 (AUCC-2019). 22-24 มีนาคม 2562. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, เชียงราย.

ชาญวิทย์ แสนตระระนะ และ ปิยศักดิ์ ถีอาสนา. (2562). การพัฒนากำหนดแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง แจ๊คผู้ขำยักษ์ (ภาคอวสาน). ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 5. (น. 362-370). 4-5 มีนาคม 2562. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

2) บทความวิชาการ

ปิยศักดิ์ ถีอาสนา. (2561). การพัฒนาผลิตภัณฑ์อัจฉริยะเพื่อส่งเสริมการเพิ่มรายได้ โดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง. ใน วารสารโครงการงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, ปีที่ 4 ฉบับที่ 2. (น. 76-81). มหาสารคาม: คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

2.3.3 งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ที่ได้รับการจดสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร หรือลิขสิทธิ์

ไม่มี

2.4 ประสบการณ์สอนในระดับอุดมศึกษา 10 ปี

2.5 รายวิชาที่รับผิดชอบในหลักสูตร

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ
7021204	การเขียนโปรแกรมมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	Multimedia and Animation Programming
7021205	แอนิเมชัน 3 มิติ 1	3D Animation 1
7021301	การโปรแกรมเกม 1	Game Programming 1
7021302	แอนิเมชัน 3 มิติ 2	3D Animation 2
7022314	การโปรแกรมเกม 2	Game Programming 2

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

3. ชื่อ-นามสกุล นายณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา

3.1 ตำแหน่งทางวิชาการ

3.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	ชื่อสถาบัน	ปีที่จบ
ปริญญาเอก	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	2560
ปริญญาโท	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2550
ปริญญาตรี	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (สังคมศึกษา)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2544

3.3 ผลงานทางวิชาการ พ.ศ. พ.ศ. 2561 - พ.ศ.2565 (5 ปีย้อนหลัง)

3.3.1 ตำรา หนังสือ เอกสารประกอบการสอน หรือเอกสารคำสอน

ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา. (2561). เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล. มหาสารคาม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2561. 122 หน้า

3.3.2 ผลงานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่

1) บทความในเอกสารประกอบการประชุมวิชาการ (Proceeding)

ไกรวิทย์ พุ่มเรือนทอง และ ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา. (2561). การพัฒนาภาพยนตร์สั้น เรื่อง Good Man. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 4. (น. 511-515) 5-6 มีนาคม 2561. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

2) บทความวิชาการ

ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา. (2562). การผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนใน จังหวัดกาฬสินธุ์. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1. (น. 140-147).

ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา และ วชิรพงษ์ พิมขาลี. (2564). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียรูปแบบภาพยนตร์สั้น เรื่อง ความรักเรื่องนี้. วารสารวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. ปีที่ 6 ฉบับที่ 2. (น. 1-9).

3.3.3 งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ที่ได้รับการจดสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร หรือลิขสิทธิ์

ไม่มี

3.4 ประสบการณ์สอนในระดับอุดมศึกษา 11 ปี

3.5 รายวิชาที่รับผิดชอบในหลักสูตร

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ
7022101	เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล	Digital Photography Technique
7021202	การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล	Digital Video Production

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ
7021106	การผลิตสื่อเสียง	Audio Production
7021207	การทำเทคนิคสำหรับภาพยนตร์	Special Effects in Movies
7022102	การจัดการเนื้อหาดิจิทัล	Digital Content Management
7020470	การทำเทคนิคพิเศษ	SpecialEffects

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

4. ชื่อ-นามสกุล นางสาวอภิตา รุณวาทย์

4.1 ตำแหน่งทางวิชาการอาจารย์

4.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	ชื่อสถาบัน	ปีที่จบ
ปริญญาเอก	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2556
ปริญญาโท	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2547
ปริญญาตรี	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (ฟิสิกส์)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2544

4.3 ผลงานทางวิชาการ พ.ศ. 2561 - พ.ศ. 2565 (5 ปีย้อนหลัง)

4.3.1 ตำรา หนังสือ เอกสารประกอบการสอน หรือเอกสารคำสอน

4.3.2 ผลงานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่

1) บทความในเอกสารประกอบการประชุมวิชาการ (Proceeding)

อติชาติ ไหวหาร และอภิตา รุณวาทย์. (2564). การพัฒนาโมชันกราฟิก สิวแลวีธีการดูแลรักษาสิว. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 7*. (น. 2004-2010). 4 มีนาคม 2564. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

สหรัฐ ศรีศรีราม และอภิตา รุณวาทย์. (2564). การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Unknown. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 7*. (น. 2011-2018). 4 มีนาคม 2564. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

2) บทความทางวิชาการ

อภิตา รุณวาทย์. (2561). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน. *วารสารโครงการวิทยากรคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. ปีที่ 4 ฉบับที่ 2*. (น. 7-16). มหาสารคาม: คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

4.3.3 งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ที่ได้รับการจดสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร หรือลิขสิทธิ์

ไม่มี

4.4 ประสบการณ์สอนในระดับอุดมศึกษา 14 ปี

4.5 รายวิชาที่รับผิดชอบในหลักสูตร

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ
7000104	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	English for Information Technology
7021101	เทคโนโลยีมัลติมีเดียขั้นพื้นฐาน	Fundamental Multimedia Technology
7021105	การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ	Script Writing and Storyboard

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ
7021203	แอนิเมชัน 2 มิติ	2D Animation
7021401	สัมมนาทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	Seminar on Multimedia Technology and Animation
7021106	เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล	Digital Photography Technique
7022306	การจัดการเนื้อหาดิจิทัล	Digital Content Management
7022308	การผลิตรายการทีวีดิจิทัล	Digital TV Program Production

ประวัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

5. ชื่อ-นามสกุล นางสาวนฤมล อินทธีรภัทร์

5.1 ตำแหน่งทางวิชาการ

5.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	ชื่อสถาบัน	ปีที่จบ
ปริญญาโท	ครุศาสตรมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	2555
ปริญญาตรี	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาเพื่อการสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2552

5.3 ผลงานทางวิชาการ พ.ศ. 2561 - พ.ศ.2565 (5 ปีย้อนหลัง)

5.3.1 ตำรา หนังสือ เอกสารประกอบการสอน หรือเอกสารคำสอน

5.3.2 ผลงานวิจัยที่ได้รับการเผยแพร่

จักรพันธ์ พลอยสมบูรณ์และ นฤมล อินทธีรภัทร์. (2561). การพัฒนาหนังสือเรียนโดยใช้เทคนิคพิเศษ เรื่อง My Hero. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 4. (น. 77-83). 5-6 มีนาคม 2561. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

2) บทความวิชาการ

นฤมล อินทธีรภัทร์.(2562). การพัฒนาหนังสือเสียงสองภาษาเพื่อส่งเสริมทักษะการฟัง สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. ปีที่ 21 ฉบับที่ 2.(น. 110-1118). มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.

5.3.3 งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ที่ได้รับการจดสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร หรือลิขสิทธิ์

ไม่มี

5.4 ประสบการณ์สอนในระดับอุดมศึกษา 10 ปี

5.5 รายวิชาที่รับผิดชอบในหลักสูตร

รหัสวิชา	ชื่อวิชาภาษาไทย	ชื่อวิชาภาษาอังกฤษ
7021102	การวาดภาพและองค์ประกอบศิลป์	Drawing and Art Elements
7021103	การออกแบบกราฟิก	Graphic Design
7021201	การออกแบบสิ่งพิมพ์	Production Design
7022312	การพัฒนาแอนิเมชันในงานโฆษณา	Development Animation in Advertising

ภาคผนวก ง

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
(ปรับปรุงใหม่ พ.ศ. 2564)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564

1. ชื่อหลักสูตร

ชื่อภาษาไทย	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ชื่อภาษาอังกฤษ	General Education Subject Rajabhat Maha Sarakham University

2. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

3. หลักการและเหตุผล ปรัชญา อัตลักษณ์ และวัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

3.1 หลักการและเหตุผลหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) กำหนดวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้วด้วยการพัฒนาตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” นำไปสู่การพัฒนาให้คนไทยมีความสุขและตอบสนองต่อการบรรลุซึ่งผลประโยชน์แห่งชาติในการที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตสร้างรายได้ระดับสูง เป็นประเทศที่พัฒนาแล้วและสร้างความสุขของคนไทย สังคมมีความมั่นคงเสมอภาคและเป็นธรรม ประเทศสามารถแข่งขันได้ในระบบเศรษฐกิจ ในยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์กำหนดให้มีการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม เพื่อสร้างคนไทยที่มีคุณภาพ คุณธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ปฏิรูปการเรียนรู้แบบพลิกโฉม รวมทั้ง การพัฒนาและรักษากลุ่มผู้มีความสามารถพิเศษ สอดคล้อง กับแนวคิดการจัดการศึกษา ตามแผนการศึกษาแห่งชาติโดยยึดหลักสำคัญในการจัดการศึกษา ประกอบด้วยหลักการจัดการศึกษาเพื่อปวงชน หลักการจัดการศึกษาเพื่อความเท่าเทียม และทั่วถึง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และหลักการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนของสังคม วิสัยทัศน์เชิงนโยบายของรัฐที่ต้องการขับเคลื่อนเศรษฐกิจแบบเดิมไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้านนวัตกรรม ด้วย Thailand 4.0 เพื่อให้ประเทศไทยกลายเป็นกลุ่มประเทศที่มีรายได้สูงโดยการผลักดันการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ (S-Curve) ดังนั้นจึงต้องมีการพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล สร้างคน สร้างงาน สร้างความเข้มแข็งจากภายใน บุคลากรในวิชาชีพด้านดิจิทัลมีคุณภาพ และปริมาณเพียงพอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาที่ขาดแคลน หรือมีความสำคัญต่อการสร้างนวัตกรรมดิจิทัล เกิดการจ้างงานแบบใหม่อาชีพใหม่ ธุรกิจใหม่จากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งประเทศไทยยังมีความขาดแคลนบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถสูงที่จะไปตอบสนองภาคอุตสาหกรรมไปสู่ Thailand 4.0 ได้อย่างเพียงพอการผลิตพัฒนากำลังคนและการสร้างความสามารถในการแข่งขันรองรับ New S-Curve ต้องปรับเปลี่ยนโดยสานพลังประชารัฐด้านการศึกษาและจัดการศึกษาโดยใช้สถานการณ์จริงจากสถานประกอบการและชุมชน “ปรับโรงงาน

เป็นโรงเรียน” โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนนักศึกษาได้ฝึกทักษะฝีมือควบคู่กับการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้มีสมรรถนะที่เป็นไปตามความต้องการของสถานประกอบการ สังคมท้องถิ่น

การผลิตบัณฑิตในระดับอุดมศึกษาจึงจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ต้องสร้างหลักสูตรและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณลักษณะที่สอดคล้องกับทิศทางและความต้องการในการพัฒนาของประเทศดังกล่าว สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) กำหนดเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ให้ทุกสถาบันต้องจัดให้ทุกหลักสูตรต้องเรียนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อพัฒนาบัณฑิตไทยให้เป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และ มีการประกาศ “กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (Thai Qualifications Framework for Higher Education : TQF : HEd)” เพื่อกำหนดผลการเรียนของหลักสูตรให้มีมาตรฐานสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และได้มอบหมายให้คณะกรรมการบริการเครือข่ายการศึกษาทั่วไปแห่งประเทศไทย ดำเนินการศึกษาและจัดทำกรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ขึ้นใหม่ คณะกรรมการบริหารเครือข่ายการศึกษาทั่วไปแห่งประเทศไทย ได้ประมวลผลจากการศึกษาเอกสาร การสัมมนา การรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ จนได้กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF : HEd) โดยกำหนดนิยามของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง “หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้รอบ รู้กว้าง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนานตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก” และกำหนดให้สถาบันอุดมศึกษาจะต้องจัดองค์ประกอบของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปให้ครอบคลุมผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป 8 ด้าน และสอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี ได้แก่ 1) คุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิต บนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 2) ตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย 3) มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์กว้างไกล เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ 4) มีทักษะการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 5) มีทักษะการคิดแบบองค์รวม 6) มีจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก 7) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน และ 8) ใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีความเป็นเลิศทางวิชาการ บนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และ ภูมิปัญญาสากล ควบคู่คุณธรรม สำนึกความเป็นไทย มีความรักและผูกพันต่อท้องถิ่น และนำชุมชนให้พัฒนาเข้มแข็งอย่างยั่งยืนโดยการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับเจตนารมณ์ของ “หมวดวิชาศึกษาทั่วไป” ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียน หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้รอบ รู้กว้าง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง พัฒนานตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลกอย่างมีความสุขท่ามกลางสังคมในศตวรรษที่ 21 ซึ่งได้กำหนดคุณลักษณะที่ควรเกิดขึ้นกับผู้เรียนทั้ง 9 ด้าน กล่าวคือ 1) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์

ระหว่างมนุษย์ สังคม และธรรมชาติ 2) มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดแบบองค์รวม และคิดอย่างสร้างสรรค์ 3) มีทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 4) มีทักษะการใช้เทคโนโลยีและสื่อสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน 5) มีทักษะการวิเคราะห์ และประเมินตนเอง เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 6) มีทักษะการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต 7) มีทักษะ การดำเนินชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม 8) ใช้คุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิต และ 9) มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา พัฒนาสังคม

ดังนั้นเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนรายวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยฯ มีประสิทธิภาพสูงสุด บรรลุเจตนารมณ์หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตามที่กำหนดในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2558 และแนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2558 และเพื่อให้ได้หลักสูตรที่ทันสมัยเท่าทันต่อบริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมในศตวรรษที่ 21 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) ยุทธศาสตร์ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) จุดเน้นอัตลักษณ์นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 3 ด้าน คือ พร้อมทำงาน จิตบริการ และสมานสามัคคี มีความรับผิดชอบ ประภาศกระทรวงฯ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป การจัดการเรียนการสอนในลักษณะหน่วยแยกเชิงผลลัพธ์การเรียนรู้และหรือผลการเรียน (Modular Based Learning Outcomes and/or Learning Results) บูรณาการระหว่างศาสตร์สาขาวิชาโดยให้ศึกษารายวิชาต่าง ๆ จนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถติดตามความก้าวหน้าในสาขานั้น ครอบคลุมผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ คือ ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยบูรณาการเนื้อหาในกลุ่มวิชาภาษา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและคณิตศาสตร์เข้าด้วยกันในสัดส่วนที่เหมาะสม และแนวทางการผลิตบัณฑิตพันธุ์ใหม่ที่มีสมรรถนะสูงเพื่อตอบสนองความต้องการของประเทศ จึงมีความจำเป็นที่ต้องดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564 โดยบูรณาการเนื้อหาวิชาหมวดศึกษาทั่วไปอยู่ในชุดวิชาแบบบูรณาการ เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจตนเอง และเอาใจใส่ต่อสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมท้องถิ่น ใช้ชีวิตอย่างมนุษย์ที่สมบูรณ์ ก้าวทันต่อบริบทของการเปลี่ยนแปลง

3.2 ปรัชญาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจตนเอง และเอาใจใส่ต่อสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมท้องถิ่น ใช้ชีวิตอย่างมนุษย์ที่สมบูรณ์ ก้าวทันต่อบริบทของการเปลี่ยนแปลง

3.3 อัตลักษณ์นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พร้อมทำงาน (R : Ready to work) จิตบริการ (M : Mind of service)
สมานสามัคคี มีความรับผิดชอบ (U : Unity and responsibility)

3.4 วัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

การจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไปมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

3.4.1. เพื่อให้ให้นักศึกษามีคุณธรรม จริยธรรม วินัย จิตอาสา สำนึกในความเป็นไทยสำนึกสาธารณะ สำนึกรักท้องถิ่น ดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

3.4.2. เพื่อให้ นักศึกษามีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์กว้างไกล เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ

3.4.3. เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะการหาทางด้านวิทยาศาสตร์ การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล คิดแบบองค์รวมพัฒนานวัตกรรม เสริมสร้างท้องถิ่นให้เข้มแข็งและต่อเนื่อง

3.4.4. เพื่อให้ นักศึกษา มีภาวะผู้นำ รู้กฎหมายในยุคดิจิทัล และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

3.4.5. เพื่อให้ นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับการสื่อสารในเชิงธุรกิจ ในการประกอบอาชีพ การเป็นผู้ประกอบการ มีทักษะภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.5 กรอบแนวคิดในการจัดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

การจัดรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามมีกรอบแนวคิดดังนี้

3.5.1 ตามโครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2558 และกรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552

3.5.2 เนื้อหาสาระของรายวิชาศึกษาทั่วไปจะต้องมีลักษณะเป็นการบูรณาการ ไม่เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเฉพาะซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานของวิชาชีพในหลักสูตรนั้น ๆ

3.5.3 มีเป้าหมายหรือสะท้อนการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน ตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ใหม่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ดังนี้

- 1) มีความรู้และทักษะการคิดแบบองค์รวม
- 2) มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 3) มีความตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย
- 4) มีความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 5) มีความรอบรู้อย่างกว้างไกล เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น
- 6) มีทักษะการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
- 7) มีสุขภาพและบุคลิกภาพดี มีโลกทัศน์กว้างไกล ยอมรับการเปลี่ยนแปลงของสังคม
- 8) มีจิตสำนึกดี เป็นประชาธิปไตย เสียสละ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ สมานสามัคคี

และเห็นประโยชน์ส่วนรวมเป็นสำคัญ

9) เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก มีจิตอาสา และสำนึกสาธารณะมีความเป็นผู้นำ

4. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564

ปรับปรุงจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไป พ.ศ. 2561

- สภาวิชาการอนุมัติ/เห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 9/2563

วันที่ 17 ธันวาคม 2563

- สภามหาวิทยาลัยอนุมัติ/เห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 11/2563

วันที่ 25 ธันวาคม 2563

- เปิดสอน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564

5. โครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ประกอบด้วยรายวิชาในชุดวิชาภาษาและการสื่อสาร จำนวน 9 หน่วยกิต ชุดวิชาคุณค่าและทักษะชีวิต จำนวน 6 หน่วยกิต ชุดวิชาสหวิทยาการสังคมศาสตร์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น จำนวน 6 หน่วยกิต และชุดวิชาคุณภาพชีวิตในยุคดิจิทัล จำนวน 9 หน่วยกิต รวม 30 หน่วยกิต

5.1 ชุดวิชาภาษาและการสื่อสาร ประกอบด้วย 3 รายวิชา จำนวน 9 หน่วยกิต

การใช้ภาษาและการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ ทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ พัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในสถานการณ์ต่างๆ การนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกัน สามารถรู้เท่าทันสื่อและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร การสืบค้นข้อมูล การรวบรวม และการวิเคราะห์ข้อมูล

5.2 ชุดวิชาคุณค่าและทักษะชีวิต ประกอบด้วย 2 รายวิชา จำนวน 6 หน่วยกิต

ความเข้าใจธรรมชาติของชีวิต เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น มีทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาตนเองทั้งทางร่างกาย จิตใจ รวมถึงมิติทางจิตวิญญาณ สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ชาบซึ้ง เห็นคุณค่าความงาม สร้างสรรค์สิ่งดีงาม และดำรงตนให้มีคุณค่าต่อสังคม

5.3 ชุดวิชาสหวิทยาการสังคมศาสตร์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น ประกอบด้วย 2 รายวิชา จำนวน 6 หน่วยกิต

ความเป็นมา แนวคิด พัฒนาการทางสังคม ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคม บทบาทสิทธิหน้าที่ของพลเมืองในสังคม โครงสร้างและบทบาทของเศรษฐกิจ การปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความรู้ทางกฎหมายที่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวันในยุคดิจิทัล ตลอดจน บริบททางภูมิสังคมและสิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น

5.4 ชุดวิชาคุณภาพชีวิตในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 3 รายวิชา จำนวน 9 หน่วยกิต

การประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการมีชีวิตและการดำเนินชีวิตที่ดี การมีสุขภาพที่ดีทั้งร่างกาย และจิตใจ การดำเนินชีวิตอย่างรู้เท่าทันในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล การเชื่อมโยงกระบวนการคิด ความคิดแบบองค์รวม ความคิดสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตจริง สร้างความมุ่งมั่น การแสวงหาความรู้และต่อยอดพัฒนานวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์

ลำดับ ที่	ชื่อวิชา	อัตลักษณ์ นักศึกษา			ทักษะในศตวรรษที่ 21									แผนยุทธศาสตร์ ม. ราชภัฏ 20 ปี				กรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่ สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552							
		1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	8
ชุดวิชาภาษาและการสื่อสาร																									
1	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	✓			✓		✓	✓	✓	✓	✓					✓				✓				✓	✓
2	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓			✓	✓				✓	✓
3	ภาษากับวัฒนธรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร	✓		✓	✓		✓			✓	✓					✓		✓	✓	✓				✓	✓
ชุดวิชาคุณค่าและทักษะชีวิต																									
4	ศาสตร์และศิลป์ในการสร้างความสุข	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		
5	ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓		✓	✓	✓	✓		✓
ชุดวิชาสหวิทยาการสังคมศาสตร์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น																									
6	ภูมิสังคมและการพัฒนาท้องถิ่น		✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		✓	✓		
7	ความเป็นพลเมืองและกฎหมายในชีวิตประจำวัน	✓		✓				✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	
ชุดวิชาคุณภาพชีวิตในยุคดิจิทัล																									
8	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิต		✓	✓	✓			✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓				
9	ชีวิตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล	✓		✓	✓	✓	✓	✓					✓	✓		✓				✓	✓			✓	
10	ทักษะการเรียนรู้กับการแก้ปัญหาแบบบูรณาการ	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		✓		✓	✓			✓			

ภาคผนวก จ

ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรเดิมและหลักสูตรใหม่/ปรับปรุง

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2565

เปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมและหลักสูตรปรับปรุง

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565	หมายเหตุ
โครงสร้างหลักสูตร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	โครงสร้างหลักสูตร หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาสารคาม(ปรับปรุง พ.ศ. 2564)
โครงสร้างหลักสูตร หมวดวิชาเฉพาะด้าน 84 หน่วยกิต	โครงสร้างหลักสูตร หมวดวิชาเฉพาะด้าน 86 หน่วยกิต	เพิ่มวิชาแกน 5 หน่วย กิต
1. กลุ่มวิชาแกน 9 หน่วยกิต	1. กลุ่มวิชาแกน 12 หน่วยกิต	เพิ่มวิชาแกน 3 หน่วย กิต
2. กลุ่มเฉพาะด้าน 2.1 หลักสูตรปกติ 48 หน่วยกิต 2.2 หลักสูตรสหกิจ 48 หน่วยกิต 2.3 หลักสูตร WIL 39 หน่วยกิต 3. กลุ่มวิชาเลือก 3.1 หลักสูตรปกติ ไม่น้อยกว่า 24 หน่วย กิต 3.2 หลักสูตรสหกิจ ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต 3.3 หลักสูตร WIL 24 หน่วยกิต 4. กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม 4.1 หลักสูตรปกติ 3 หน่วยกิต 4.2 หลักสูตรสหกิจ 9 หน่วยกิต 4.3 หลักสูตร WIL 12 หน่วยกิต	2. กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน 74 หน่วยกิต 2.1.วิชาบังคับ 57 หน่วยกิต 2.2วิชาเลือก 9 หน่วยกิต 2.3วิชาประสบการณ์ภาคสนาม 8 หน่วยกิต	ตัดแผนการเรียนแบบ ปกติและ WIL ลดหน่วยกิตเตรียม ฝึกสหกิจ เหลือ 2 หน่วยกิต
โครงสร้างหลักสูตร กลุ่มวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	โครงสร้างหลักสูตร กลุ่มวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	คงเดิม
หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 120 หน่วย กิต	หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 122 หน่วย กิต	เพิ่มวิชาแกน 3 หน่วย กิต ลดหน่วยกิตเตรียม ฝึกสหกิจ เหลือ 2 หน่วยกิต

ภาคผนวก ฉ

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์กับผลการเรียนรู้

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์กับผลการเรียนรู้ (Learning outcome matrix)
หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิตมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

วัตถุประสงค์	คุณลักษณะพิเศษ/ คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้ (มคอ)	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (ระบุชั้นปี ของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
1) ผู้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน	มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน (Ready to Learn)	1. คุณธรรม จริยธรรม 1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต 1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม (CWIE) 1.3 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม (CWIE) 1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ 1.5 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ (CWIE)	ชั้นปีที่ 1 มีความรู้ และมีทักษะด้านการออกแบบกราฟิกและถ่ายภาพ ด้วยความมีคุณธรรม จริยธรรม สำนึกในความเป็นไทย ดำเนินชีวิตบนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ชั้นปีที่ 2 มีความรู้ และมีทักษะการผลิตงานมีเดียและแอนิเมชัน 2 มิติ รู้จักการแสวงหาความรู้ มีทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มีจิตอาสา สำนึกสาธารณะ รักท้องถิ่น เพื่อเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทย
2) มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ครอบคลุมการออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการพัฒนาเกม นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่าง	สามารถสร้างงานด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันได้ตามความต้องการของผู้ประกอบการ	2. ด้านความรู้ 2.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญต่องานวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน 2.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการด้านเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา (CWIE)	ชั้นปีที่ 3

วัตถุประสงค์	คุณลักษณะพิเศษ/ คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้ (มคอ)	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (ระบุชั้นปี ของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
เหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ		<p>2.3 สามารถออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและ/หรือ ประเมินระบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบ เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ (CWIE)</p> <p>2.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าและ วิวัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชัน รวมทั้งการนำไปประยุกต์</p>	มีความรู้ และมีทักษะด้านแอนิเมชัน 3 มิติ และการผลิตเกม มีความพร้อมในการทำงานร่วมกับ ทีมงานมืออาชีพ สามารถใช้เทคโนโลยี สารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน มีทักษะการใช้ ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศเพื่อการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม และสามารถนำไปใช้ ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3) ผลิตบัณฑิตให้มีทักษะทางปัญญา คิดอย่างมีวิจารณญาณอย่างเป็น ระบบ สามารถประยุกต์ความรู้และ ทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางด้าน เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม	มีทักษะการคิดเชิง นวัตกรรม	<p>3. ด้านทักษะทางปัญญา</p> <p>3.1) สามารถสร้างสรรค์โปรแกรมด้วยการคิด อย่างมีวิจารณญาณอย่างเป็นระบบ (CWIE)</p> <p>3.2) มีทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม สามารถ สร้างสรรค์ผลงานทางเทคโนโลยีและสารสนเทศ ได้อย่างเป็นระบบ (CWIE)</p> <p>3.3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์ถ่ายทอดแก่ สังคมอย่างสร้างสรรค์ (CWIE)</p> <p>3.4) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้ คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม (CWIE)</p> <p>3.5) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (CWIE)</p>	<p>ชั้นปีที่ 4</p> <p>สามารถพัฒนาโครงการจากสถานประกอบการ ทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้ อย่างสร้างสรรค์ ทันสมัย และตรงตามความ ต้องการ</p>

วัตถุประสงค์	คุณลักษณะพิเศษ/ คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้ (มคอ)	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (ระบุชั้นปี ของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
4) มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ปรับตัวเข้ากับการทำงานในองค์กรต่าง ๆ ได้ (Ready to Work)	4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 4.1) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน 4.2) สามารถปรับตัวเข้ากับองค์กรต่าง ๆ ด้วยความรับผิดชอบต่อในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม (CWIE) 4.3) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างสร้างสรรค์ทั้งของตนเองและสังคม (CWIE)	
5) มีทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน นำประเด็นการแก้ไขปัญหามาใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์	มีทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม	5. ทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 5.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ที่จำเป็นต่อการทำงาน 5.2 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารในการพัฒนาตนเองและองค์กรอย่างสร้างสรรค์ 5.3 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน	

วัตถุประสงค์	คุณลักษณะพิเศษ/ คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้ (มคอ)	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (ระบุชั้นปี ของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
		<p>เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ (CWIE)</p> <p>5.4 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์ (CWIE)</p>	

ภาคผนวก ช

รายละเอียดการจัดการเรียนรูปแบบ CWIE-Module

โมเดลการจัดการเรียนรู้ (CWIE Model) หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

ชั้นปี/ภาคการศึกษา	ภาค การศึกษาที่ 1	ภาค การศึกษาที่ 2	การอบรม/การทดสอบ มาตรฐาน	สมรรถนะ/ผลการเรียนรู้
ชั้นปีที่ 1	GE - แขน - วิชาด้านกราฟิก		การอบรม/ทดสอบมาตรฐานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล โดย ส.พัฒนา ฝีมือแรงงาน	พัฒนาสื่อด้านกราฟิก
ชั้นปีที่ 2	GE - วิชาด้านมัลติมีเดีย		อบรม/ทดสอบมาตรฐานด้าน มัลติมีเดีย โดย DEPA, NESBIA	พัฒนาสื่อด้านมัลติมีเดีย
ชั้นปีที่ 3	วิชาด้านแอนิเมชัน – วิชาชีพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน		อบรม/ทดสอบมาตรฐานด้าน แอนิเมชัน โดยสถาบันคุณวุฒิ วิชาชีพ (องค์การมหาชน)	พัฒนาสื่อด้านแอนิเมชัน
ชั้นปีที่ 4	โครงการ (CWIE)	Coop	ประเมินสมรรถนะโดยสถาน ประกอบการที่นักศึกษาปฏิบัติการ สหกิจศึกษา	สร้างสรรค์สื่อด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันสำหรับ สถานประกอบการ สังคม และชุมชน

สมรรถนะ (competencies) / ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

หลักสูตร วท.บ. เทคโนโลยีสารสนเทศ ปรับปรุง พ.ศ.2565

สมรรถนะ (competencies) / ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)
หลักสูตร วท.บ. เทคโนโลยีสารสนเทศ ปรับปรุง พ.ศ.2565

ปี 1	ปี 2	ปี 3	ปี 4
<p>รายวิชา/โมดูล</p> <p>1. เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนา</p>	<p>รายวิชา/โมดูล</p> <p>1. การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วย</p>	<p>รายวิชา/โมดูล</p> <p>1. แอนิเมชัน 3 มิติ 1</p>	<p>รายวิชา/โมดูล</p> <p>1. นักเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและ</p>

แผนการเรียนหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)

ชั้นปี	ภาคเรียนที่ 1	ภาคเรียนที่ 2
ชั้นปีที่ 1 (42 นก.)	GE 6 นก. แกน IT 6 นก. เทคโนโลยีมัลติมีเดียขั้นพื้นฐาน 3 นก. แอนิเมชันขั้นพื้นฐาน 3 นก. การวาดภาพและองค์ประกอบศิลป์ 3 นก. <u>21 นก.</u>	GE 6 นก. แกน IT 6 นก. การออกแบบกราฟิก 3 นก. ดิจิทัลเพนดิ่ง 3 นก. เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล 3 นก. <u>21 นก.</u>
ชั้นปีที่ 2 (36 นก.)	GE 6 นก. เสรี 3 นก. การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ 3 นก. การผลิตสื่อเสียง 3 นก. การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล 3 นก. <u>18 นก.</u>	GE 6 นก. เสรี 3 นก. แอนิเมชัน 2 มิติ 3 นก. การทำเทคนิคพิเศษ 3 นก. การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ 3 นก. <u>18 นก.</u>
ชั้นปีที่ 3 (30 นก.)	GE 6 นก. แอนิเมชัน 3 มิติ 1 3 นก. โปรแกรมเกม 1 3 นก. การสร้างแบรนด์ 3 นก. การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อ การเรียนการสอน 3 นก. <u>18 นก.</u>	CWIE Modul 1 การผลิตเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน เทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง 3 นก. แอนิเมชัน 3 มิติ 2 3 นก. หัวข้อพิเศษ (CWIE) 3 นก. ดิจิทัลคอนเทนต์ (CWIE) 3 นก. <u>12 นก.</u>
ชั้นปีที่ 4 (15 นก.)	CWIE Modul 2 นักผลิตเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ นักเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชันอิสระ (CWIE) 3 นก. โครงงาน (CWIE) 3 นก. เตรียมสหกิจศึกษา 2 นก. <u>8 นก.</u>	สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน 6 นก. <u>6 นก.</u>

CWIE Module 1 การผลิตมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

1. ชื่อ CWIE Module

การผลิตมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

2. ชื่อรายวิชา CWIE

ที่	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	จำนวนชั่วโมง		
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	7021304 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)	3(2-2-5)	30	30	60
2	7021305 ดิจิทัลคอนเทนต์ (CWIE)	3(2-2-5)	30	30	60
รวม			60	60	120

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามหลักสูตรที่เกิดจากการบูรณาการ

2.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา (CWIE)

2.3 สามารถออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและ/หรือประเมินระบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ (CWIE)

3.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์ถ่ายทอดแก่สังคมอย่างสร้างสรรค์ (CWIE)

3.5 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (CWIE)

4.2 สามารถปรับตัวเข้ากับองค์การต่าง ๆ ด้วยความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม (CWIE)

5.3 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ (CWIE)

4. สารสำคัญที่เกิดจากการบูรณาการอธิบายรายวิชา

(Submodule 1) หัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาการออกแบบและวางแผนการแสดงผลและการจัดวางข้อมูลต่าง ๆ ให้เกิดความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการนำเสนอแก่ผู้ใช้งาน (Submodule 2) โดยเน้นการฝึกปฏิบัติซึ่งควรแก่การสนใจตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านมัลติมีเดีย หัวเรื่องเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา (Submodule 3) เพื่อให้ได้นี้ออย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และเกิดความน่าสนใจในเนื้อหาให้มากที่สุด

5. กำหนดการเรียนรู้และการทำงาน

ที่	หัวข้อการฝึกอบรม (สัปดาห์) (Submodules)	กลยุทธ์ การสอน	กลยุทธ์ การวัดประเมินผล (K/S/A)
1	Sub-Module 1 หลักการออกแบบเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (สัปดาห์ที่ 1-5)	<input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Onsite <input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Online <input type="checkbox"/> ฝึกปฏิบัติ <input checked="" type="checkbox"/> กรณีศึกษา <input type="checkbox"/> ใช้ปัญหาเป็นฐาน <input type="checkbox"/> บทเรียนออนไลน์ <input type="checkbox"/> โครงการรวบยอด (Capstone Project) <input type="checkbox"/> อื่นๆ.....	<input checked="" type="checkbox"/> ทดสอบ (KS) <input type="checkbox"/> สังเกต (SA) <input checked="" type="checkbox"/> สะท้อนคิด (KA) <input type="checkbox"/> ตรวจสอบผลงาน (KS) <input type="checkbox"/> ประเมินตนเอง (KSA) <input type="checkbox"/> นำเสนอปากเปล่า (KSA) <input type="checkbox"/> รายงานความก้าวหน้า (KSA) <input type="checkbox"/> Mind Mapping (KSA) <input type="checkbox"/> อื่นๆ.....
2	Sub-Module 2 ชื่อ การผลิตคอนเทนต์ด้วยเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (สัปดาห์ที่ 6-13)	<input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Onsite <input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Online <input checked="" type="checkbox"/> ฝึกปฏิบัติ <input type="checkbox"/> กรณีศึกษา <input type="checkbox"/> ใช้ปัญหาเป็นฐาน <input type="checkbox"/> บทเรียนออนไลน์ <input checked="" type="checkbox"/> โครงการรวบยอด (Capstone Project) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ	<input checked="" type="checkbox"/> ทดสอบ (KS) <input type="checkbox"/> สังเกต (SA) <input checked="" type="checkbox"/> สะท้อนคิด (KA) <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบผลงาน (KS) <input type="checkbox"/> ประเมินตนเอง (KSA) <input type="checkbox"/> นำเสนอปากเปล่า (KSA) <input checked="" type="checkbox"/> รายงานความก้าวหน้า (KSA) <input type="checkbox"/> Mind Mapping (KSA) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ
3	Sub-Module 3 นำเสนอผลงานเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (สัปดาห์ที่ 14-15)	<input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Onsite <input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Online <input checked="" type="checkbox"/> ฝึกปฏิบัติ <input type="checkbox"/> กรณีศึกษา <input type="checkbox"/> ใช้ปัญหาเป็นฐาน <input type="checkbox"/> บทเรียนออนไลน์ <input checked="" type="checkbox"/> โครงการรวบยอด (Capstone Project) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ	<input checked="" type="checkbox"/> ทดสอบ (KS) <input type="checkbox"/> สังเกต (SA) <input checked="" type="checkbox"/> สะท้อนคิด (KA) <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบผลงาน (KS) <input type="checkbox"/> ประเมินตนเอง (KSA) <input type="checkbox"/> นำเสนอปากเปล่า (KSA) <input checked="" type="checkbox"/> รายงานความก้าวหน้า (KSA) <input type="checkbox"/> Mind Mapping (KSA) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ

6. การวัดและประเมินผล

โดยพิจารณาจาก

6.1) การทดสอบความรู้และทักษะ

6.2) การตรวจวัดผลงาน

6.3) การนำเสนอผลงาน

6.4) การรายงานความก้าวหน้า

6.5) การสะท้อนคิดประสบการณ์ (Reflection) ด้วยการเชื่อมโยงระหว่างความรู้สึก (Feeling) กับความรู้ (Thinking) และการเทียบเคียงผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Benchmark) แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ก่อน ระหว่าง และหลังการเรียนรู้และการทำงาน

โดยมีเกณฑ์การวัดผล ดังนี้ (Stirling, Kerr, Banwell, MacPherson & Heron, 2016: 46)

ไม่ตอบ	หมายถึง	ไม่มีปัจจัยใดที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะและสมรรถนะนั้น
5	หมายถึง	ดีเยี่ยม: ผู้เรียนทำด้วยความชำนาญมาก มีทักษะสูง มีแรงจูงใจ และต้องปรับปรุงศักยภาพอีกเพียงเล็กน้อย
4	หมายถึง	ดีมาก: ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะตามกรอบการทำงานดีมาก และมีเพียงบางส่วนต้องปรับปรุง
3	หมายถึง	ดี: ผู้เรียนมีศักยภาพเป็นที่น่าพอใจ มีความสามารถตามกรอบการทำงาน มีทัศนคติที่ดี และมีสิ่งที่ต้องปรับปรุงตนเองอย่างชัดเจน
2	หมายถึง	ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย: ผู้เรียนมีสมรรถนะต่ำกว่าความต้องการ ต้องใช้ความพยายามมากขึ้นหรือจำเป็นต้องได้รับการฝึกอบรมเพิ่มเติม
1 หรือ 0	หมายถึง	ต่ำมาก: ผู้เรียนมีสมรรถนะต่ำกว่าความต้องการมาก ไม่มีทัศนคติและแรงจูงใจในการปรับปรุงตนเอง

Stirling, A., Kerr, G., Banwell, J., MacPherson, E., & Heron, A. (2016). *A practical guide for work-integrated learning: Effective practices: Effective practices to enhance the educational quality of structured work experiences offered through colleges and universities*. Ontario, Canada: Higher Education Quality Council of Ontario.

CWIE Module 2 นักผลิตเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ

1. ชื่อ CWIE Module

นักผลิตเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ

2. ชื่อรายวิชา CWIE

ที่	รหัสและชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	จำนวนชั่วโมง		
			ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
1	7021401 นักเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ (CWIE)	3(2-2-5)	30	30	60
2	7021402 โครงการทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE)	3(2-2-5)	30	30	60
รวม			60	60	120

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามหลักสูตรที่เกิดจากการบูรณาการ

3.1 สามารถสร้างสรรค์งานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันด้วยการคิดอย่างมีวิจารณญาณอย่างเป็นระบบ (CWIE)

3.2 ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันได้อย่างเป็นระบบ (CWIE)

3.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์ถ่ายทอดแก่สังคมอย่างสร้างสรรค์ (CWIE)

3.4 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันต่อบุคคลองค์กรและสังคม (CWIE)

4.2 สามารถปรับตัวเข้ากับองค์กรต่าง ๆ ด้วยความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม (CWIE)

5.4 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์ (CWIE)

4. สาระสำคัญที่เกิดจากการบูรณาการอธิบายรายวิชา

(Submodule 1) หลักการและคุณลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ขั้นตอนและการจัดตั้งธุรกิจ โดยจะเน้นภารกิจพื้นฐานในการจัดตั้งธุรกิจใหม่ของผู้ประกอบการที่ประกอบด้วย การจำแนกโอกาสในการประกอบธุรกิจ และการเขียนแผนธุรกิจที่ประกอบด้วยรายละเอียดของการจัดการทรัพยากรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (Submodule 2) โดยใช้ความรู้ในเชิงทฤษฎีที่ได้ศึกษามานำมาประยุกต์ใช้กับงานของนักผลิตเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ โดยใช้กระบวนการทำงานจะอยู่ในขั้นตอนการเตรียมการผลิตหรือการออกแบบและวิเคราะห์ เกี่ยวเนื่องกับขั้นตอนการผลิตหรือขั้นตอนการพัฒนาทางด้านมัลติมีเดียและแอนิเมชัน (Submodule 3) นำเสนอรายงานเป็นเอกสารและผลงานในสิ่งที่ได้ดำเนินการมาตลอดทั้งภาคการศึกษา

5. กำหนดการเรียนรู้และการทำงาน

ที่	หัวข้อการฝึกอบรม (สัปดาห์) (Submodules)	กลยุทธ์ การสอน	กลยุทธ์ การวัดประเมินผล (K/S/A)
1	Sub-Module 1 หลักการและคุณลักษณะ ของการเป็นผู้ประกอบการด้านมัลติมีเดีย และแอนิเมชัน (สัปดาห์ที่ 1-5)	<input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Onsite <input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Online <input type="checkbox"/> ฝึกปฏิบัติ <input checked="" type="checkbox"/> กรณีศึกษา <input type="checkbox"/> ใช้ปัญหาเป็นฐาน <input type="checkbox"/> บทเรียนออนไลน์ <input type="checkbox"/> โครงการรวบยอด (Capstone Project) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ.....	<input checked="" type="checkbox"/> ทดสอบ (KS) <input type="checkbox"/> สังเกต (SA) <input checked="" type="checkbox"/> สะท้อนคิด (KA) <input type="checkbox"/> ตรวจสอบผลงาน (KS) <input type="checkbox"/> ประเมินตนเอง (KSA) <input type="checkbox"/> นำเสนอปากเปล่า (KSA) <input type="checkbox"/> รายงานความก้าวหน้า (KSA) <input type="checkbox"/> Mind Mapping (KSA) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ.....
2	Sub-Module 2 การผลิตเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันอิสระ (สัปดาห์ที่ 6- 13)	<input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Onsite <input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Online <input checked="" type="checkbox"/> ฝึกปฏิบัติ <input type="checkbox"/> กรณีศึกษา <input type="checkbox"/> ใช้ปัญหาเป็นฐาน <input type="checkbox"/> บทเรียนออนไลน์ <input checked="" type="checkbox"/> โครงการรวบยอด (Capstone Project) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ	<input checked="" type="checkbox"/> ทดสอบ (KS) <input type="checkbox"/> สังเกต (SA) <input checked="" type="checkbox"/> สะท้อนคิด (KA) <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบผลงาน (KS) <input type="checkbox"/> ประเมินตนเอง (KSA) <input type="checkbox"/> นำเสนอปากเปล่า (KSA) <input checked="" type="checkbox"/> รายงานความก้าวหน้า (KSA) <input type="checkbox"/> Mind Mapping (KSA) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ
3	Sub-Module 3 นำเสนอผลงานเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน (สัปดาห์ที่ 14-15)	<input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Onsite <input checked="" type="checkbox"/> บรรยาย Online <input type="checkbox"/> ฝึกปฏิบัติ <input type="checkbox"/> กรณีศึกษา <input type="checkbox"/> ใช้ปัญหาเป็นฐาน <input type="checkbox"/> บทเรียนออนไลน์ <input checked="" type="checkbox"/> โครงการรวบยอด (Capstone Project) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ	<input type="checkbox"/> ทดสอบ (KS) <input type="checkbox"/> สังเกต (SA) <input type="checkbox"/> สะท้อนคิด (KA) <input checked="" type="checkbox"/> ตรวจสอบผลงาน (KS) <input type="checkbox"/> ประเมินตนเอง (KSA) <input type="checkbox"/> นำเสนอปากเปล่า (KSA) <input checked="" type="checkbox"/> รายงานความก้าวหน้า (KSA) <input type="checkbox"/> Mind Mapping (KSA) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ

6. การวัดและประเมินผล

โดยพิจารณาจาก

- 6.1) การทดสอบความรู้และทักษะ
- 6.2) การตรวจวัดผลงาน
- 6.3) การนำเสนอผลงาน
- 6.4) การรายงานความก้าวหน้า
- 6.5) การสะท้อนคิดประสบการณ์ (Reflection) ด้วยการเชื่อมโยงระหว่างความรู้สึก (Feeling)

กับความรู้ (Thinking) และการเทียบเคียงผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Benchmark) แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ก่อน ระหว่าง และหลังการเรียนรู้และการทำงาน

โดยมีเกณฑ์การวัดผล ดังนี้ (Stirling, Kerr, Banwell, MacPherson & Heron, 2016: 46)

ไม่ตอบ	หมายถึง	ไม่มีปัจจัยใดที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะและสมรรถนะนั้น
5	หมายถึง	ดีเยี่ยม: ผู้เรียนทำด้วยความชำนาญมาก มีทักษะสูง มีแรงจูงใจ และต้องปรับปรุงศักยภาพอีกเพียงเล็กน้อย
4	หมายถึง	ดีมาก: ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะตามกรอบการทำงานดีมาก และมีเพียงบางส่วนต้องปรับปรุง
3	หมายถึง	ดี: ผู้เรียนมีศักยภาพเป็นที่น่าพอใจ มีความสามารถตามกรอบ การทำงาน มีทัศนคติที่ดี และมีสิ่งที่ต้องปรับปรุงตนเองอย่างชัดเจน
2	หมายถึง	ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย: ผู้เรียนมีสมรรถนะต่ำกว่าความต้องการ ต้องใช้ความพยายามมากขึ้นหรือจำเป็นต้องได้รับการฝึกอบรมเพิ่มเติม
1 หรือ 0	หมายถึง	ต่ำมาก: ผู้เรียนมีสมรรถนะต่ำกว่าความต้องการมาก ไม่มีทัศนคติและแรงจูงใจในการปรับปรุงตนเอง

Stirling, A., Kerr, G., Banwell, J., MacPherson, E., & Heron, A. (2016). *A practical guide for work-integrated learning: Effective practices: Effective practices to enhance the educational quality of structured work experiences offered through colleges and universities*. Ontario, Canada: Higher Education Quality Council of Ontario.

ภาคผนวก ซ

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรปี พ.ศ. 2565



คำสั่งคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศ
ที่ ๐๐๒๙/๒๕๖๔
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร

ด้วย สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ จะดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน เพื่อให้การดำเนินงานสำเร็จเรียบร้อยและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด จึงแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน ดังต่อไปนี้

๑. นายปิยศักดิ์ ถีอาสนา	ประธานกรรมการ
๒. นายรัชชัย สหพงษ์	กรรมการ
๓. นางสาวนฤมล สอนเสาวภาคย์	กรรมการ
๔. นางสาวพจน์ศิริจันทร์ สิมปิ่นนรินทร์	กรรมการ
๕. นายณัฐพงษ์ พระลับรักษา	กรรมการ
๖. นางสาวอภิตา รุณวาทย์	กรรมการและเลขานุการ

หน้าที่ คณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรแต่ละสาขาวิชามีดังนี้

- จัดทำร่างหลักสูตรเสนอผู้เชี่ยวชาญวิพากษ์ เสนอคณะกรรมการประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะกรรมการสภาวิชาการ คณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย และสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา ตามลำดับ เพื่อให้สามารถเปิดได้
- จัดทำรายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์พิเศษให้พร้อมสำหรับเปิดการเรียนการสอน ประสานผู้เชี่ยวชาญในการวิพากษ์หลักสูตร ดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรและสรุปผลการวิพากษ์หลักสูตรปรับปรุงแก้ไขให้ได้มาตรฐานและมีความสมบูรณ์ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF)
- จัดรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินงาน ประมวลผล วิเคราะห์ สังเคราะห์สารสนเทศ เอกสารสรุปผลการดำเนินงาน ตลอดจนเอกสารหลักสูตรเพื่อเสนอต่อคณะกรรมการหรือที่ประชุมในระดับต่าง ๆ ต่อไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๓ เดือนกันยายน พ.ศ. ๒๕๖๔

๐๖๐

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรูญ อารีราษฎร์)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาคผนวก ฅ

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ ๕๐๖๑/๒๕๖๔

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ด้วย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ได้พัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรเรียบร้อยแล้ว จึงได้กำหนดการจัดวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) เพื่อให้เป็นไปตามแนวคิดหลักการของการจัดการศึกษาแบบสหวิทยาการ CWIE และสอดคล้องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๘ เพื่อให้การดำเนินการดังกล่าว เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ

ฉะนั้นอาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ (๑) (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๕) ดังนี้

๑. อาจารย์อลงกต ยะไวย์	ประธานกรรมการ
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธวัช อารีราษฎร์	กรรมการ
๓. อาจารย์ศุภกฤษ เหลี่ยมไธสง	กรรมการ
๔. นายบัณฑิต บุระคำ	กรรมการ
๕. นายอิติกร บุญเทียม	กรรมการ
๖. อาจารย์กัญชลิษา รัตนเชิดฉาย	เลขานุการ
๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทวีทรัพย์ ไชยรักษ์	ผู้ช่วยเลขานุการ
๘. อาจารย์ปาริชาติ ราชมณี	ผู้ช่วยเลขานุการ

หน้าที่ พิจารณาให้ความเห็นและระดมความคิดในการวิพากษ์หลักสูตร วิเคราะห์ข้อมูลหลักสูตรทุกด้าน ให้สอดคล้องกับหลักการการศึกษาแบบสหวิทยาการ (CWIE) และเพื่อให้ตรงตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๘ และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๔ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๔

(รองศาสตราจารย์นirut ถึงนาค)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ภาคผนวก ฅ

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ



บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการ
โครงการความร่วมมือเพื่อพัฒนาอาชีพและบ่มเพาะธุรกิจด้านเทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อสร้างความพร้อมในการฝึกงานด้านสหกิจศึกษาและงานทางด้านเทคโนโลยี
ดิจิทัลให้แก่บุคลากร และนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บันทึกข้อตกลงทางวิชาการฉบับนี้ทำขึ้น ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เมื่อวันที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๒ ระหว่าง มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตั้งอยู่ที่ เลขที่ ๘๐ ถนนนครสวรรค์ ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๐๐๐ โดย รองศาสตราจารย์ ดร.นิรุฒ ถึงนาค อธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ซึ่งต่อไปในบันทึกข้อตกลงเรียกว่า “มหาวิทยาลัย” ร่วมกับ สมาคมการค้าซอฟต์แวร์และธุรกิจนวัตกรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตั้งอยู่ที่ ๑๑ ถนนศรีธาตุประชาสันติ ตำบลในเมือง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ๔๐๐๐๐ โดย นายชาญณรงค์ บุริสตระกูล นายกสมาคมการค้าซอฟต์แวร์และธุรกิจนวัตกรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งต่อไปเรียกว่า “สมาคม”

โดยที่ “มหาวิทยาลัย” และ “สมาคม” ได้ร่วมกันดำเนินโครงการความร่วมมือเพื่อพัฒนาอาชีพและบ่มเพาะธุรกิจด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างความพร้อมในการฝึกงานด้าน สหกิจศึกษาและงานทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่บุคลากร และนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ซึ่งต่อไปในบันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการเรียกว่า “โครงการ”

ทั้งสามฝ่ายจึงได้ตกลงทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ ดังนี้

ข้อ ๑ วัตถุประสงค์ของความร่วมมือ

“มหาวิทยาลัย” และ “สมาคม” ตกลงร่วมกันดำเนินโครงการ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

- ๑.๑ เพื่อเป็นกลไกในการพัฒนาบุคลากรและนักศึกษาให้พร้อมทำงานด้านอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล
- ๑.๒ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการพัฒนาบัณฑิตให้พร้อมทำงานด้านอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล ในภาครัฐและภาคเอกชน ทั้งภายในและต่างประเทศ
- ๑.๓ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาบุคลากรและนักศึกษา เข้าสู่อุตสาหกรรมด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้กับประเทศอย่างมีคุณภาพ
- ๑.๔ เพื่อส่งเสริม เตรียมความพร้อม และสร้างโอกาสให้กับนักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการฝึกงานจริงในสถานประกอบการในรูปแบบสหกิจศึกษา

ข้อ ๒ รูปแบบและแนวทางในการดำเนินงาน

ทั้งสามฝ่ายมีความประสงค์ในกา กำหนดขอบเขตความร่วมมือทางวิชาการ ดังนี้

- ๒.๑ ให้จัดตั้งคณะทำงานร่วมกันทั้ง ๒ ฝ่ายๆละ ๕ คน ที่มาจากทั้ง “มหาวิทยาลัย” และ “สมาคม” เรียกว่า “คณะกรรมการดำเนินโครงการความร่วมมือเพื่อพัฒนาอาชีพและบ่มเพาะธุรกิจด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างความพร้อมในการฝึกงานด้านสหกิจศึกษาและงานทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่บุคลากร และนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม” เพื่อดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

๒ หน้า

๒.๒ จัดหาสถานที่ในการดำเนินโครงการและ บุคลากรในการดำเนินโครงการอย่างเหมาะสม

๒.๓ ร่วมมือกันในการส่งเสริม สนับสนุน ให้มีการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการ

๒.๔ จัดกิจกรรมส่งเสริม และพัฒนาศักยภาพของบุคลากรและนักศึกษา ด้านอุตสาหกรรม เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาของมหาวิทยาลัย ด้วยการจัดทอดเทคโนโลยีให้กับบุคคลทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยที่สนใจ เช่น การจัดอบรม การสัมมนา การฝึกงาน เป็นต้น

๒.๕ ให้ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ร่วมกัน เช่น สถานที่ อุปกรณ์ ฐานข้อมูลสารสนเทศ เครือข่าย อินเทอร์เน็ต และบุคลากร เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินงานโครงการภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการนี้ให้แก่สาธารณชน ตามที่ทั้งสามฝ่ายเห็นชอบ

๒.๖ เผยแพร่ผลงานที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานโครงการภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการให้แก่สาธารณชน ตามที่ทั้งสามฝ่ายเห็นชอบ

๒.๗ พิจารณาหลักเกณฑ์และ/หรือเงินทุนการศึกษา วิจัยและพัฒนาให้กับนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ ตามที่ทั้งสามฝ่ายเห็นชอบ

ข้อ ๓ ระยะเวลาในการดำเนินโครงการความร่วมมือ

ความร่วมมือในการดำเนินงานตามบันทึกข้อตกลงนี้ มีข้อกำหนดระยะเวลา ๕ ปี เริ่มตั้งแต่วันที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๒ สิ้นสุดวันที่ ๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ หากฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดประสงค์จะขอยกเลิกข้อตกลงฉบับนี้ก่อนครบกำหนดเวลาดังกล่าว จะต้อง มีหนังสือแจ้งให้อีกฝ่ายที่เหลือทราบล่วงหน้าก่อนวันที่จะให้ข้อตกลงนี้สิ้นสุดลง เป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๙๐ วัน

ข้อ ๔ บทบาทความรับผิดชอบของหน่วยงานในโครงการความร่วมมือ

บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

๑. สนับสนุน จัดหาสถานที่ เพื่อใช้ในการดำเนินโครงการ คือ พื้นที่สำหรับการดำเนินงาน เช่น ห้องฝึกอบรม ห้องเรียน ห้องสัมมนา และห้องจัดนิทรรศการ/กิจกรรมส่งเสริมอาชีพธุรกิจดิจิทัลให้นักศึกษา

๒. อำนวยความสะดวกในการให้ “สมาคม” เข้าดำเนินการจัดเตรียมอุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการดำเนินโครงการตามที่ทั้งสองฝ่ายเห็นความเหมาะสม

๓. จัดส่งนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เข้าร่วมโครงการทั้งในรูปแบบการเรียนรู้แบบฝึกปฏิบัติจริง และรูปแบบการฝึกอบรม การสัมมนา และกิจกรรมส่งเสริมอาชีพในธุรกิจดิจิทัล รวมทั้งกิจกรรมอื่น ๆ ที่ และ “มหาวิทยาลัย” ตกลงร่วมกัน

๔. ให้คำปรึกษาแนะนำและวางแผนการสอนรายวิชาโครงการ วิชาสหกิจศึกษา วิชาฝึกงาน และรายวิชาที่จัดตามหลักสูตร ร่วมกับ “สมาคม” เพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมร่วมกันให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของ “สมาคม”

๑. จัดหางานและหาแหล่งงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำมาเป็นงานตั้งต้นให้นักศึกษาและบุคลากรในโครงการ

๒. จัดหาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่ออบรมให้ความรู้แก่นักศึกษาและบุคลากรที่เข้าร่วมโครงการ และเป็นพี่เลี้ยงในการดำเนินโครงการให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการความร่วมมือที่วางไว้

๓ หน้า

๓. จัดหาเครื่องมืออำนวยความสะดวกในด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ และ / หรือซอฟต์แวร์ที่จำเป็นในการดำเนินโครงการ

๔. ให้คำปรึกษาแนะนำและวางแผนการสอนรายวิชาโครงการ วิชาสหกิจศึกษา วิชาฝึกงาน และรายวิชาที่จัดตามหลักสูตร ร่วมกับคณาจารย์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

๕. ให้ความร่วมมือจัดสหกิจศึกษาและพัฒนาอาชีพในธุรกิจดิจิทัลแก่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

๖. จัดหาเครือข่ายที่ประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยีดิจิทัล หรือธุรกิจใกล้เคียงมาร่วมดำเนินงานหรือกิจกรรมต่างๆ เพื่อขยายฐานการพัฒนาอาชีพให้กับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

๗. ให้การสนับสนุนการดำเนินงานด้านอื่นๆ ตามที่ทั้งสามฝ่ายเห็นสมควร

ข้อ ๕ การเปลี่ยนแปลงแก้ไขบันทึกข้อตกลง

บันทึกข้อตกลงอาจมีการเปลี่ยนแปลง แก้ไข หรือเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม ด้วยความเห็นชอบจากทุกฝ่าย โดยทำบันทึกข้อตกลงเพิ่มเติมแนบท้ายและถือเป็นส่วนหนึ่งของบันทึกข้อตกลงฉบับนี้

ข้อ ๖ อื่นๆ

ทั้งสองฝ่ายมีสิทธิ์ดำเนินการตามที่ระบุไว้ในบันทึกข้อตกลงความร่วมมือนี้ต่อไปด้วยตนเองหรือร่วมกับบุคคลอื่นโดยอาศัยข้อมูลที่มีอยู่ในส่วนของตน แต่จะต้องไม่ดำเนินการใดๆ ที่เป็นการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาของอีกฝ่ายหนึ่ง โดยหากฝ่ายใดประสงค์จะใช้วัสดุ อุปกรณ์ หรือข้อมูลที่อีกฝ่ายหนึ่งเป็นเจ้าของ จะต้องได้รับความยินยอมจากอีกฝ่ายหนึ่งเป็นลายลักษณ์อักษรก่อน

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือโครงการ จัดทำขึ้นเป็น ๒ ฉบับ โดยมีข้อความเดียวกัน เป็นการยืนยันว่ามหาวิทยาลัย และ สมาคม จะร่วมมือกันในการขับเคลื่อนโครงการ และดำเนินงานตามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จึงได้ร่วมลงนามไว้เป็นหลักฐานต่อไป

ลงนาม..... มหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรุฒ ถึงนาค)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ลงนาม..... สมาคม
(นายชาญณรงค์ บุริสตระกูล)
นายกสมาคมการค้าซอฟต์แวร์และธุรกิจนวัตกรรมภาค
ตะวันออกเฉียงเหนือ

ลงนาม..... พยาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัช อารีราษฎร์)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ลงนาม..... พยาน
(นางสาวณคนันท์ โชติศิริรัตน์)
ตำแหน่ง ผู้จัดการสมาคมการค้าซอฟต์แวร์และธุรกิจนวัตกรรม
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ภาคผนวก ก

การพัฒนาหลักสูตรตามเกณฑ์ OBE และ AUN-QA

การพัฒนาหลักสูตรตามเกณฑ์ OBE และ AUN-QA
หลักสูตรสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

I. STAKEHOLDERS' NEED

การระบุความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญของหลักสูตรเพื่อกำหนดผลการเรียนรู้

A. การระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	บทบาท/ระดับ ของความร่วมมือ	ความต้องการที่ให้ ดำเนินการ	ทัศนคติ/ความ เสี่ยงที่พบ	ความเสี่ยงถ้าไม่มี ความร่วมมือ
นักศึกษา	มากที่สุด	- พัฒนานักศึกษา ตามสมรรถนะ ตามที่สถาน ประกอบการ ต้องการ - นักศึกษามีความ พร้อมที่จะพัฒนา ตัวเอง ให้ สอดคล้องกัน ทิศทางในการ พัฒนานักศึกษา ของหลักสูตร	ทัศนคติ : นักศึกษามีทัศนคติ ที่ดีต่อหลักสูตรให้ ความร่วมมือเมื่อ หลักสูตรมีการ พัฒนานักศึกษา ด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและ แอนิเมชัน ความเสี่ยง : นักศึกษาที่สำเร็จ การศึกษาใน หลักสูตรมีจำนวน น้อยเนื่องจากการ ลาออกระหว่าง การศึกษาซึ่งมี ปัจจัยจาก สภาพแวดล้อม ด้านครอบครัวเป็น หลัก	นักศึกษาที่ไม่เข้า กระบวนการ พัฒนาด้าน เทคโนโลยี มัลติมีเดียและ แอนิเมชัน ความรู้ ความสามารถ จะไม่ตรงตามที่ สถานประกอบการ
อาจารย์	มากที่สุด	-ร่วมมือในการ จัดการเรียนการ สอน -ร่วมมือในการ ปรับปรุงหลักสูตร	ทัศนคติ: ต้องมีการ ยอมรับการ เปลี่ยนแปลงของ หลักสูตร	-หลักสูตรไม่ ทันสมัยไม่เป็นที่ ต้องการของสถาน ประกอบการ -ระบบการดูแล และให้คำปรึกษา

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	บทบาท/ระดับ ของความร่วมมือ	ความต้องการที่ให้ ดำเนินการ	ทัศนคติ/ความ เสี่ยงที่พบ	ความเสี่ยงถ้าไม่มี ความร่วมมือ
		-ร่วมมือให้ คำปรึกษาแก่ ผู้เรียน -พัฒนาทักษะตาม เทคโนโลยีใน ปัจจุบัน	ความเสี่ยง : อาจารย์ไม่ให้ความ ร่วมมือต่อแนว ทางการพัฒนา หลักสูตร	แก่นักศึกษาไม่ เพียงพอ
ผู้ประกอบการ	มากที่สุด	- ผู้ประกอบการรับ นักศึกษาเข้าไปฝึก ทักษะในสถาน ประกอบการ ใน รูปแบบของ CWIE - สถาน ประกอบการที่มี ความร่วมมือกับ หลักสูตร รับ นักศึกษาที่สำเร็จ การศึกษาเข้า ทำงานต่อ	ทัศนคติ : ผู้ประกอบการมี แนวคิดที่ร่วมกัน พัฒนานักศึกษาไป ในทิศทางเดียวกัน ความเสี่ยง : ผู้ประกอบการมี แนวคิดที่ขัดแย้งกับ แนวทางพัฒนา หลักสูตร และมี อคติที่ไม่ดีต่อ สถาบัน	- ขาดความร่วมมือ กันในการพัฒนา นักศึกษาระหว่าง หลักสูตรกับสถาน ประกอบการ - สถาน ประกอบการขาด ความเชื่อมั่นต่อ หลักสูตรส่งผลให้ บัณฑิตจบไปหา งานได้ยากขึ้น
ศิษย์เก่า	มาก	- ศิษย์เก่ามีการ ประชาสัมพันธ์ หลักสูตรให้กับคน ที่รู้จักอย่างต่อเนื่อง - ศิษย์เก่าให้ความ ร่วมมือเป็น วิทยากร อบรม ทักษะใหม่ๆ ให้กับ รุ่นน้อง	ทัศนคติ: ศิษย์เก่ามี ความเคารพและ ศรัทธาในสาขาวิชา ที่สำเร็จการศึกษา ส่งผลให้เกิดการ ร่วมมือกันอย่าง ต่อเนื่อง ความเสี่ยง: ศิษย์ เก่าที่มีความรู้ ความสามารถที่จะ ถ่ายทอดความรู้ยังมี จำนวนน้อย เนื่องจาก ระยะเวลาที่ทำการ ถ่ายทอดความรู้ไม่ สอดคล้องกับ	ความเสี่ยง เกี่ยวกับการที่ศิษย์ เก่าไม่ให้ความ ร่วมมือในการนำ ความรู้หรือ ประสบการณ์ตรง มาเป็นวิทยากรแก่ รุ่นน้องอาจส่งผล ให้หลักสูตรพัฒนา นักศึกษาด้าน เทคโนโลยี มัลติมีเดียและ แอนิเมชันไม่ ทันสมัย

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	บทบาท/ระดับ ของความร่วมมือ	ความต้องการที่ให้ ดำเนินการ	ทัศนคติ/ความ เสี่ยงที่พบ	ความเสี่ยงถ้าไม่มี ความร่วมมือ
			ช่วงเวลาที่หลักสูตร ต้องการ	
ผู้ปกครอง	มาก	-ผู้ปกครองมีความ เชื่อมั่น ความ ไว้วางใจ ที่จะส่ง บุตรหลานเข้ามา เรียนในหลักสูตร	ทัศนคติ: ผู้ปกครอง มีความเชื่อมั่นต่อ หลักสูตร ความเสี่ยง: ผู้ปกครองขาด ความเชื่อมั่นต่อ หลักสูตร	อาจส่งผลกระทบต่อ ต่อจำนวน นักศึกษาที่เข้ามา เรียนต่อใน หลักสูตร
กระทรวง อว.	มาก	-การกำหนด นโยบายการศึกษา แนวทางการ ดำเนินงานของ มหาวิทยาลัย -ต้องการให้มี มาตรฐานในทุก หลักสูตรที่ใกล้เคียง กัน	ทัศนคติ: หลักสูตร มีการพัฒนา สอดคล้องกับ นโยบายการศึกษา ความเสี่ยง: หลักสูตรไม่ได้รับ การอนุมัติ	หลักสูตรไม่มี แนวทาง มาตรฐาน ในการดำเนินงาน
มหาวิทยาลัย/คณะ	มาก	กำหนดปรัชญา วิสัยทัศน์ และ ส่งเสริม สนับสนุน	มหาวิทยาลัยมี ความพร้อมที่จะ พัฒนาหลักสูตร วิชา คณาจารย์ และนักศึกษา อย่างต่อเนื่อง	หลักสูตรไม่มี แนวทาง มาตรฐาน ในการดำเนินงาน

B. การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ผลกระทบที่ผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียได้รับจาก หลักสูตร	ผลกระทบ หรืออิทธิพลที่ หลักสูตรได้รับจากผู้มีส่วน ได้ส่วนเสีย	ทัศนคติ/ความคิดเห็น ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่มีต่อหลักสูตร
นักศึกษา	นักศึกษาไม่ได้รับการ พัฒนาสมรรถนะตาม ความต้องการของสังคม	บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาใน หลักสูตรมีจำนวนน้อย เนื่องจากนักศึกษาลาออก ระหว่างการศึกษา	นักศึกษาให้ความร่วมมือ ในการเพิ่มทักษะตามที่ หลักสูตรกำหนดให้

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ผลกระทบที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้รับจากหลักสูตร	ผลกระทบ หรืออิทธิพลที่หลักสูตรได้รับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ทัศนคติ/ความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีต่อหลักสูตร
อาจารย์	งบประมาณไม่เพียงพอต่อการพัฒนาคุณภาพอาจารย์	- คุณภาพของหลักสูตร ความทันสมัยของเนื้อหาในการถ่ายทอดความรู้ - ความทันสมัยของเนื้อหาในหลักสูตร	อาจารย์ไม่ปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสมัยใหม่
ผู้ประกอบการ	หลักสูตรผลิตบัณฑิตไม่ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการ	แนวทางการดำเนินธุรกิจของสถานประกอบการ ไม่เป็นในทิศทางเดียวกันกับการผลิตบัณฑิตของหลักสูตร	ผู้ประกอบการมีความเชื่อมั่น พร้อมจะให้ความร่วมมือกับหลักสูตร
ศิษย์เก่า	หลักสูตรต้องการให้ศิษย์เก่าถ่ายทอดประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับความนิยมนในปัจจุบันและแนวโน้มของเทคโนโลยีในอนาคต	ศิษย์เก่าที่เข้ามาอบรมให้รุ่นน้อง มีระยะเวลาที่จำกัด	ศิษย์เก่ามีความเคารพและศรัทธาในสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษา ส่งผลให้เกิดการร่วมมือกันอย่างต่อเนื่อง
ผู้ปกครอง	ผู้ปกครองให้ความเชื่อมั่นต่อหลักสูตร	ผู้ปกครองขาดความเชื่อมั่นต่อหลักสูตรที่จะส่งลูกหลานเข้ามาศึกษาต่อ	ผู้ปกครองให้ความเชื่อมั่นต่อหลักสูตร และประชาสัมพันธ์ให้หลักสูตรในทางอ้อมด้วย
กระทรวง อว.	หลักสูตรดำเนินงานตามนโยบายของกระทรวง อว.	หลักสูตรไม่ได้รับการอนุมัติ	กระทรวง อว. มีแนวทางให้หลักสูตรพัฒนาตามศักยภาพของตัวเองอย่างชัดเจน
มหาลัย/คณะ	มหาวิทยาลัยจัดสรรงบประมาณให้คณะลดลงเพราะมีจำนวนผู้เรียนในหลักสูตรน้อย	นักศึกษามีคุณลักษณะตามข้อกำหนดของคณะเมื่อสำเร็จการศึกษา	หลักสูตรไม่น่าสนใจ แต่มีความสำคัญ

C. การจัดลำดับความสำคัญผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ลำดับ ความสำคัญ	ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความต้องการ/ความประสงค์ ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การได้มาของข้อมูล/หลักฐาน
1	นักศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - อยากได้ความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน - อยากสำเร็จการศึกษาในระยะเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - ประชุมนักศึกษา - ความคาดหวังของนักศึกษาในแต่ละปีการศึกษา
2	อาจารย์ผู้สอน	<ul style="list-style-type: none"> - ถ่ายทอดความรู้ทางด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน - เป็นที่ต้องการของตลาดงาน - สร้างบัณฑิตให้พร้อมทำงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - แผนพัฒนาหลักสูตร - ประชุมอาจารย์ในหลักสูตร
3	ผู้ประกอบการ	<ul style="list-style-type: none"> - ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดียและแอนิเมชัน - มีความซื่อสัตย์ มีน้ำใจทำงานเป็นทีมได้ดี สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ - ด้านภาษาอังกฤษในการสื่อสารกับลูกค้าชาวต่างชาติ 	<ul style="list-style-type: none"> - การระดมความคิด - การประชุมเชิงปฏิบัติการ - ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต - การประชุมความร่วมมือในการพัฒนานักศึกษา - การทำข้อตกลงความร่วมมือในการพัฒนาหลักสูตร
4	ศิษย์เก่า	<ul style="list-style-type: none"> - ต้องการช่วยพัฒนารุ่นน้อง 	<ul style="list-style-type: none"> - การระดมความคิด - กรอกแบบสอบถาม
5	ผู้ปกครอง	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ลูกหลานจบแล้วมีงานทำ - ให้ลูกหลานมีเงินเดือนสูง 	<ul style="list-style-type: none"> - การประชุม - การกรอกแบบสอบถาม
6	กระทรวง อว.	<ul style="list-style-type: none"> - ออกแผนอุดมศึกษา ให้มหาวิทยาลัยพัฒนาไปในทิศทางเดียวกับการพัฒนาประเทศ 	<ul style="list-style-type: none"> - แผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี - นโยบายการศึกษา - กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ของกระทรวง
7	คณะ/มหาลัย	<ul style="list-style-type: none"> - มีคุณลักษณะตามบัณฑิตที่พึงประสงค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - แผนยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย / คณะ - กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ของคณะ/มหาวิทยาลัย

II. Program Learning Outcomes (PLOs)

การเขียนผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตรทักษะที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้มี โดยดำเนินการดังนี้

1. ออกแบบหลักสูตรในประเด็น อาชีพที่ทำได้ ปรัชญาของหลักสูตร และวัตถุประสงค์
2. ศึกษาวิเคราะห์ข้อเสนอแนะด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิต จากผู้ใช้บัณฑิตหรือสถานประกอบการ
3. ศึกษาวิเคราะห์ข้อเสนอแนะด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน จากศิษย์เก่า
4. ศึกษาวิเคราะห์ข้อเสนอแนะด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน จากนิสิตปัจจุบัน
5. ศึกษาวิเคราะห์ข้อเสนอแนะด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน จากอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและผู้ทรงคุณวุฒิ
6. ศึกษาวิเคราะห์ข้อเสนอแนะด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนจากอัตลักษณ์
7. ศึกษาวิเคราะห์ข้อเสนอแนะด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน จากTQF/ วิชาชีพ

ทบทวนเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

Stakeholders (Needs)	Vision/Mission สถาบัน
นักศึกษา	สำเร็จการศึกษา มีงานทำ
อาจารย์ผู้สอน	ผลิตบัณฑิตตรงตามความต้องการของผู้ประกอบการ
ผู้ประกอบการ	บัณฑิตที่พร้อมทำงาน
ศิษย์เก่า	หลักสูตรมีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับ
ผู้ปกครอง	สำเร็จการศึกษา มีงานทำ
กระทรวง อว.	เป็นองค์กรนำเพื่อขับเคลื่อนการอุดมศึกษาไทย วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมไปสู่มาตรฐานในระดับสากล และเพิ่มอันดับความสามารถการแข่งขันในระดับนานาชาติอย่างยั่งยืน ภายใน ปี พ.ศ. 2580
คณะ/มหาลัย	ปรัชญา: พัฒนาศักยภาพบัณฑิตให้มีความรู้ คู่คุณธรรม นำชุมชนพัฒนาให้มีความเข้มแข็งอย่างยั่งยืน วิสัยทัศน์: มหาวิทยาลัยที่มีคุณภาพเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืน (A Quality University for Local-based Sustainable Development)

การเขียนผลการเรียนรู้ระดับหลักสูตร

ทักษะที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้มี

- PLO1 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- PLO2 มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันครอบคลุมการออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการพัฒนาเกม นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ
- PLO3 สามารถประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
- PLO4 สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันในสถานประกอบการ สังคม และชุมชน
- PLO5 สามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี และพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ในองค์กร

Graduate Profile/Competences	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
ออกแบบและพัฒนาสื่อด้านกราฟิก		/	/	/	
ออกแบบและพัฒนาสื่อด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย		/	/	/	
ออกแบบและพัฒนาสื่อด้านแอนิเมชัน		/	/	/	
การปรับตัวเข้ากับการทำงานในองค์กรได้	/				/

Program Goal	Expected Learning Outcomes
1. เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม 2. วิศวกรสังคมเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชน 3. ผู้ประกอบการชุมชนในยุคดิจิทัล 4. ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล 5. เทคโนโลยีมัลติมีเดียขั้นพื้นฐาน 6. แอนิเมชันขั้นพื้นฐาน 7. การวาดภาพและองค์ประกอบศิลป์	1. สามารถปฏิบัติงานด้านกราฟิกได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3. มีคุณธรรม จริยธรรม มีระเบียบ วินัยรับผิดชอบตนเองและสังคม

8. การออกแบบกราฟิก 9. ดิจิทัลเพนติ้ง 10. เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล	
1. การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ 2. การผลิตสื่อเสียง 3. การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล 4. แอนิเมชัน 2 มิติ 5. การทำเทคนิคพิเศษ 6. การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	1. สามารถปฏิบัติงานด้านมัลติมีเดียได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถใช้ทักษะการแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต ทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์อย่างมี เหตุผล คิดแบบองค์รวม เพื่อพัฒนาตนเองอย่าง ต่อเนื่อง
1. แอนิเมชัน 3 มิติ 1 2. โปรแกรมเกม 1 3. แอนิเมชันในงานโฆษณา 4. การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อ การเรียนการสอน 5. เทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง 6. แอนิเมชัน 3 มิติ 2 7. หัวข้อพิเศษ (CWIE) 8. ดิจิทัลคอนเทนต์ (CWIE)	1. สามารถปฏิบัติงานด้านแอนิเมชันได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน มี ทักษะภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ สามารถ นำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ
1. นักเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชันอิสระ CWIE) 2. โครงการงาน (CWIE) 3. การเตรียมความพร้อมสหกิจศึกษา (CWIE) 4. สหกิจศึกษา (CWIE)	1. สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชันด้านอุตสาหกรรมต่าง ๆ ได้ 2. สามารถสร้างสรรค์สื่อเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชันในสถานประกอบการ สังคม และชุมชน 3. สามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี และพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ในองค์กร

ตรวจสอบ PLOs

PLOs	SMART				
	Specific	Measurable	Attainable	Relevant	Time scale
PLO1 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	/	/	/	/	/
PLO2 มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันครอบคลุมการออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการพัฒนาเกม นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ	/	/	/	/	/
PLO3 สามารถประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	/	/	/	/	/
PLO4 สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันในสถานประกอบการ สังคม และชุมชน	/	/	/	/	/
PLO5 สามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดีและพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ในองค์กร	/	/	/	/	/

Mapping of PLOs and Bloom's Taxonomy

Program Learning Outcomes: (PLOs)

PLO1 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- PLO2** มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันครอบคลุมการออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการพัฒนาเกม นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ
- PLO3** สามารถประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
- PLO4** สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันในสถานประกอบการ สังคม และชุมชน
- PLO5** สามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี และพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ในองค์การ

Mapping of PLOs and Bloom's Taxonomy

PLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)	จิตพิสัย (Attitude)	ทักษะพิสัย (skill)
PLO1 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	<input checked="" type="checkbox"/> CL1 ความรู้ <input checked="" type="checkbox"/> CL2 ความเข้าใจ <input checked="" type="checkbox"/> CL3 ประยุกต์ใช้ <input checked="" type="checkbox"/> CL4 วิเคราะห์ <input checked="" type="checkbox"/> CL5 ประเมินค่า <input checked="" type="checkbox"/> CL6 การสร้าง	<input checked="" type="checkbox"/> AL1 การรับรู้ <input checked="" type="checkbox"/> AL2 การตอบสนอง <input checked="" type="checkbox"/> AL3 เห็นคุณค่า <input type="checkbox"/> AL4 การจัดระบบ <input type="checkbox"/> AL5 บุคลิกภาพ	<input checked="" type="checkbox"/> PL1 การเลียนแบบ <input type="checkbox"/> PL2 การลงมือปฏิบัติ <input checked="" type="checkbox"/> PL3 ความถูกต้อง <input type="checkbox"/> PL4 ความต่อเนื่อง <input type="checkbox"/> PL5 ความเป็นธรรมชาติ
PLO2 มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันครอบคลุมการออกแบบกราฟิก การผลิตสื่อดิจิทัล การผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ และการพัฒนาเกม นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ	<input checked="" type="checkbox"/> CL1 ความรู้ <input checked="" type="checkbox"/> CL2 ความเข้าใจ <input checked="" type="checkbox"/> CL3 ประยุกต์ใช้ <input checked="" type="checkbox"/> CL4 วิเคราะห์ <input checked="" type="checkbox"/> CL5 ประเมินค่า <input checked="" type="checkbox"/> CL6 การสร้าง	<input checked="" type="checkbox"/> AL1 การรับรู้ <input checked="" type="checkbox"/> AL2 การตอบสนอง <input checked="" type="checkbox"/> AL3 เห็นคุณค่า <input checked="" type="checkbox"/> AL4 การจัดระบบ <input type="checkbox"/> AL5 บุคลิกภาพ	<input checked="" type="checkbox"/> PL1 การเลียนแบบ <input checked="" type="checkbox"/> PL2 การลงมือปฏิบัติ <input checked="" type="checkbox"/> PL3 ความถูกต้อง <input checked="" type="checkbox"/> PL4 ความต่อเนื่อง <input checked="" type="checkbox"/> PL5 ความเป็นธรรมชาติ

PLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)	จิตพิสัย (Attitude)	ทักษะพิสัย (skill)
PLO3 สามารถประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	<input checked="" type="checkbox"/> CL1 ความรู้ <input checked="" type="checkbox"/> CL2 ความเข้าใจ <input checked="" type="checkbox"/> CL3 ประยุกต์ใช้ <input checked="" type="checkbox"/> CL4 วิเคราะห์ <input checked="" type="checkbox"/> CL5 ประเมินค่า <input type="checkbox"/> CL6 การสร้าง	<input checked="" type="checkbox"/> AL1 การรับรู้ <input checked="" type="checkbox"/> AL2 การตอบสนอง <input checked="" type="checkbox"/> AL3 เห็นคุณค่า <input checked="" type="checkbox"/> AL4 การจัดระบบ <input type="checkbox"/> AL5 บุคลิกภาพ	<input checked="" type="checkbox"/> PL1 การเลียนแบบ <input checked="" type="checkbox"/> PL2 การลงมือปฏิบัติ <input checked="" type="checkbox"/> PL3 ความถูกต้อง <input type="checkbox"/> PL4 ความต่อเนื่อง <input type="checkbox"/> PL5 ความเป็นธรรมชาติ
PLO4 สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันในสถานประกอบการ สังคม และชุมชน	<input checked="" type="checkbox"/> CL1 ความรู้ <input checked="" type="checkbox"/> CL2 ความเข้าใจ <input type="checkbox"/> CL3 ประยุกต์ใช้ <input checked="" type="checkbox"/> CL4 วิเคราะห์ <input type="checkbox"/> CL5 ประเมินค่า <input type="checkbox"/> CL6 การสร้าง	<input checked="" type="checkbox"/> AL1 การรับรู้ <input checked="" type="checkbox"/> AL2 การตอบสนอง <input type="checkbox"/> AL3 เห็นคุณค่า <input type="checkbox"/> AL4 การจัดระบบ <input type="checkbox"/> AL5 บุคลิกภาพ	<input checked="" type="checkbox"/> PL1 การเลียนแบบ <input checked="" type="checkbox"/> PL2 การลงมือปฏิบัติ <input checked="" type="checkbox"/> PL3 ความถูกต้อง <input type="checkbox"/> PL4 ความต่อเนื่อง <input type="checkbox"/> PL5 ความเป็นธรรมชาติ
PLO5 สามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี และพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ในองค์การ	<input checked="" type="checkbox"/> CL1 ความรู้ <input checked="" type="checkbox"/> CL2 ความเข้าใจ <input checked="" type="checkbox"/> CL3 ประยุกต์ใช้ <input type="checkbox"/> CL4 วิเคราะห์ <input type="checkbox"/> CL5 ประเมินค่า <input type="checkbox"/> CL6 การสร้าง	<input checked="" type="checkbox"/> AL1 การรับรู้ <input checked="" type="checkbox"/> AL2 การตอบสนอง <input type="checkbox"/> AL3 เห็นคุณค่า <input type="checkbox"/> AL4 การจัดระบบ <input checked="" type="checkbox"/> AL5 บุคลิกภาพ	<input checked="" type="checkbox"/> PL1 การเลียนแบบ <input type="checkbox"/> PL2 การลงมือปฏิบัติ <input checked="" type="checkbox"/> PL3 ความถูกต้อง <input checked="" type="checkbox"/> PL4 ความต่อเนื่อง <input type="checkbox"/> PL5 ความเป็นธรรมชาติ

Mapping of Program Learning Outcomes and Taxonomy's Domains

PLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						จิตพิสัย (Attitude)					ทักษะพิสัย (skill)					Type
	CL1	CL2	CL3	CL4	CL5	CL6	AL1	AL2	AL3	AL4	AL5	PL1	PL2	PL3	PL4	PL5	
PLO1	/	/	/	/	/	/	/	/	/			/		/			
PLO2	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		/	/	/	/	/	
PLO3	/	/	/	/	/		/	/	/	/		/	/	/			
PLO4	/	/		/			/	/				/	/	/			
PLO5	/	/	/				/	/			/	/		/	/		

Cognitive Learning , Affective Learning , Psychomotor Learning

Mapping of Graduate Attributes and Program Learning Outcomes

Graduate Attributes (GA)	Program Learning Outcomes (PLOs)				
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
GA1. มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน (Ready to Learn)	/	/	/	/	
GA2. สามารถสร้างงานด้านเทคโนโลยีมีผลดีมีเดียและแอนิเมชันได้ตามความต้องการของผู้ประกอบการ	/	/	/	/	/
GA3. มีทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม	/		/	/	
GA4. มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการสามารถปรับตัวเข้ากับการทำงานในองค์กรต่างๆ ได้ดี (Ready to Work)	/	/	/	/	/

III. Course Learning Outcomes (CLOs)

ANALYSING Course Learning Outcomes (each group selects 1 subject)

Course:

7021101 เทคโนโลยีมัลติมีเดียขั้นพื้นฐาน

Course Description:

องค์ประกอบของระบบมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้งาน การจัดหา การผลิต การส่งผ่าน การรับและการนำเสนอ มัลติมีเดีย แนวโน้มของมัลติมีเดีย ความรู้เบื้องต้นในการผลิตสื่อภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และ วิดิทัศน์ในระบบดิจิทัล เทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านสื่อมัลติมีเดีย การผลิตสื่อมัลติมีเดียจากโปรแกรมต่าง ๆ

CLO1 อธิบายหลักการ แนวคิด กระบวนการ และเครื่องมือที่ใช้ทางด้านมัลติมีเดียได้ (CL1-3)

CLO2 อธิบายประโยชน์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ (AL1-2)

CLO3 พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ที่เกี่ยวข้องทางด้านมัลติมีเดียได้ (PL1-3)

พุทธิพิสัย (Knowledge)	จิตพิสัย (Attitude)	ทักษะพิสัย (skill)
<input checked="" type="checkbox"/> CL1 ความรู้	<input checked="" type="checkbox"/> AL1 การรับรู้	<input checked="" type="checkbox"/> PL1 การเลียนแบบ
<input checked="" type="checkbox"/> CL2 ความเข้าใจ	<input checked="" type="checkbox"/> AL2 การตอบสนอง	<input checked="" type="checkbox"/> PL2 การลงมือปฏิบัติ
<input checked="" type="checkbox"/> CL3 ประยุกต์ใช้	<input type="checkbox"/> AL3 เห็นคุณค่า	<input checked="" type="checkbox"/> PL3 ความถูกต้อง
<input type="checkbox"/> CL4 วิเคราะห์	<input type="checkbox"/> AL4 การจัดระบบ	<input type="checkbox"/> PL4 ความต่อเนื่อง
<input type="checkbox"/> CL5 ประเมินค่า	<input type="checkbox"/> AL5 บุคลิกภาพ	<input type="checkbox"/> PL5 ความเป็นธรรมชาติ
<input type="checkbox"/> CL6 การสร้าง		

Mapping of Course Learning Outcomes and Taxonomy's Domains

CLOs	พุทธิพิสัย (Knowledge)						จิตพิสัย (Attitude)					ทักษะพิสัย (skill)					Type	
	CL1	CL2	CL3	CL4	CL5	CL6	AL1	AL2	AL3	AL4	AL5	PL1	PL2	PL3	PL4	PL5	Generic	Specific
CLO1	/	/	/														/	
CLO2			/				/	/									/	
CLO3			/								/	/	/				/	

Mapping of Courses and Cognitive Domain of a Study Program

พุทธิพิสัย (Knowledge)	Course (C)						รวม	ร้อยละ
	C1	C2	C3	C4	C5	C ⁿ		
CL1	3						3	33.33

CL2	3						3	33.33
CL3	3						3	33.33
CL4								
CL5								
CL6								
รวม	9						9	100

Remark: 1 = some emphasis 2 = moderate emphasis 3 = significant emphasis

Mapping of Courses and Affective Domain of a Study Program

จิตพิสัย (Attitude)	Course (C)						รวม	ร้อยละ
	C1	C2	C3	C4	C5	C ⁿ		
AL1		3					3	50
AL2		3					3	50
AL3								
AL4								
AL5								
รวม		6					6	100

Remark: 1 = some emphasis 2 = moderate emphasis 3 = significant emphasis

Mapping of Courses and Psychomotor Domain of a Study Program

ทักษะพิสัย (skill)	Course (C)						รวม	ร้อยละ
	C1	C2	C3	C4	C5	C ⁿ		
PL1			3				3	33.33
PL2			3				3	33.33
PL3			3				3	33.33
PL4								
PL5								
รวม			9				9	100

Remark: 1 = some emphasis 2 = moderate emphasis 3 = significant emphasis

IV. Lesson Learning Outcomes

Mapping of Lessons and Course Learning Outcomes

Lessons (L)	Program Learning Outcomes (PLOs)/ ELOs			
	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4
L1 หลักการทั่วไปเกี่ยวกับการเทคโนโลยีมีลติมีเดีย	/	/		

- ความหมายของมัลติมีเดีย - คุณสมบัติของมัลติมีเดีย - ประโยชน์ของมัลติมีเดีย - การนำเสนอมัลติมีเดียในรูปแบบดิจิทัล - เทคโนโลยีการแสดงผลและการจัดเก็บข้อมูล - การประยุกต์ใช้งานและแนวโน้มของมัลติมีเดีย				
L2 องค์ประกอบของระบบมัลติมีเดีย ได้แก่ ข้อความ กราฟิก เสียง วิดีทัศน์ และภาพเคลื่อนไหว (คุณสมบัติ, ประเภท, กระบวนการสร้าง/ได้มา, โปรแกรมประยุกต์ใช้)	/	/		
L3 การพัฒนางานทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	/		/	

Mapping of Lessons and Cognitive Domain of a Course

Cognitive Domain	Lessons (L)							รวม	ร้อยละ
	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7		
CL1	1	1	1					3	50
CL2	1	1						2	33.33
CL3			1					1	16.67
รวม	2	2	2					6	100

Student Assessment

องค์ประกอบการประเมินผู้เรียน

องค์ประกอบการประเมิน	น้ำหนัก (%)	คะแนน	วันที่วัดผล
การเข้าชั้นเรียน	10	10	ทุกสัปดาห์
แบบฝึกหัด	20	20	ทุกสัปดาห์
รายงาน	30	30	สัปดาห์ที่ 7 และ 15
กลางภาค	20	20	สัปดาห์ที่ 8
ปลายภาค	20	20	สัปดาห์ที่ 16
รวม		100	

ความสัมพันธ์ระหว่าง Course และ Program Learning Outcomes (PLO)

No	Code	Course	Credit	Program Learning Outcomes (PLO)				
				PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
1	7000101	เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม Digital technology for economic and social development	3	/				/
2	7000102	วิศวกรสังคมเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชน Social Engineer for Community Innovation Development	3	/				/
3	7000103	ผู้ประกอบการชุมชนในยุคดิจิทัล Community entrepreneurs in the digital age	3	/				/
4	7000104	ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล English for Digital	3	/				/
5	7021101	เทคโนโลยีมัลติมีเดียขั้นพื้นฐาน Fundamentals of Multimedia Technology	3	/	/			
6	7021102	แอนิเมชันขั้นพื้นฐาน Fundamentals of Animation	3	/	/			
7	7021103	การวาดภาพและองค์ประกอบศิลป์ Drawing and Art Elements	3	/	/			
8	7021104	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3	/	/			
9	7021105	ดิจิทัลเพนติ้ง Digital painting	3	/	/			
10	7021106	เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography Technique	3	/	/			
11	7021201	การผลิตสื่อเสียง Audio Production	3	/	/			
12	7021202	การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ Script Writing and Storyboard	3	/	/			
13	7021203	การผลิตวีดิทัศน์ระบบดิจิทัล Video Digital Production	3	/	/			
14	7021204	แอนิเมชัน 2 มิติ	3	/	/			

No	Code	Course	Credit	Program Learning Outcomes (PLO)				
				PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		2D Animation						
15	7021205	การทำเทคนิคพิเศษ Special Effects	3	/	/			
16	7021206	การออกแบบและการพัฒนา เว็บไซต์ Web Design and Development	3	/	/			
17	7021301	แอนิเมชัน3 มิติ 1 3D Animation 1	3	/	/			
18	7021302	การโปรแกรมเกม 1 Game Programming 1	3	/	/			
19	7021303	เทคโนโลยีเพิ่มความเสมือนจริง Augmented Reality	3	/	/			
20	7021304	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE) Special Topics in Multimedia Technology and Animation	3	/	/			/
21	7021305	ดิจิทัลคอนเทนต์ (CWIE) Digital Content	3	/	/		/	/
22	7021401	นักเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ แอนิเมชันอิสระ (CWIE) Technology Multimedia and Animation Entrepreneurship	3	/	/	/		/
23	7021402	โครงการทางด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE) Multimedia Technology and Animation Project	3	/	/	/	/	/
24	7022301	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ Publication Design	3	/	/			
25	7022302	กราฟิกเพื่องานสร้างสรรค์ Graphics for Creative Work	3	/	/			
26	7022303	งานออกแบบและการนำเสนอ Design and Presentation	3	/	/			
27	7022304	การออกแบบแฟ้มสะสมผลงาน Portfolio Design	3	/	/			
28	7022305	การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อ การเรียนการสอน Development of Electronic Media for Instruction	3	/	/			

No	Code	Course	Credit	Program Learning Outcomes (PLO)				
				PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
29	7022306	การสร้างแบรนด์ Branding	3	/	/			
30	7022307	ภาพยนตร์เบื้องต้น Introduction to Film	3	/	/			
31	7022308	แอนิเมชัน 3 มิติ 2 3D Animation 2	3	/	/			
32	7022309	การโปรแกรมเกม 2 Game Programming 2	3	/	/			
33	7022310	ความเป็นจริงเสมือน Virtual Reality	3	/	/			
34	7022311	พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ Fundamental of Information Technology	3	/	/			
35	7023401	เตรียมสหกิจศึกษา (CWIE) Pre-Co-operative Education	2	/	/	/		/
36	7023402	สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน (CWIE) Co-operative Education	6	/				/