

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561)

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร

(CHE Curriculum Online : CHECO)

เมื่อวันที่ 16 ส.ค. 2562

อทพ. นพ.

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
กระทรวงศึกษาธิการ

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561)

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร

(CHE Curriculum Online : CHECO)

เมื่อวันที่ 16 ส.ค. 2562

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ฉบับนี้เป็นฉบับปรับปรุง ปีพุทธศักราช 2561 ทำการปรับปรุงจากหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ปรับปรุงปีพุทธศักราช 2556 เพื่อใช้ในการจัดการศึกษาของสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ในการปรับปรุงครั้งนี้ ได้พิจารณาให้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทั้งนี้เพื่อพัฒนาบุคลากรที่มีความคิดสร้างสรรค์ ความเชี่ยวชาญ ชำนาญ และเป็นนักปฏิบัติทางด้านสื่อดิจิทัล และสามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีสู่การแข่งขันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รวมถึงนโยบาย Thailand 4.0 และ ระเบียบเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC)

ในการปรับปรุงหลักสูตรครั้งนี้ ยึดเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2558 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 เป็นหลัก เพื่อให้ได้มาตรฐานตามเกณฑ์ประกันคุณภาพการศึกษา ในปี พ.ศ. 2559 หลักสูตรฯ มีผลการประเมินคุณภาพหลักสูตร ที่คะแนน 3.46

หลักสูตรฉบับนี้ ประกอบด้วยข้อมูลทั่วไป ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างหลักสูตร ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา การพัฒนาคณาจารย์ การประกันคุณภาพหลักสูตร การประเมิน และปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร รายละเอียดอื่น ๆ ซึ่งจะใช้เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาของสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เพื่อให้บรรลุตามความมุ่งหมายของหลักสูตรและตรงตามวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

สารบัญ

หน้า

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก	1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	2
8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	3
9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	4
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน	5
11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร	5
12. ผลกระทบต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน	6
13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบันหลักสูตร ที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตร	7

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	8
2. แผนพัฒนาปรับปรุง	9

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา	13
2. การดำเนินการหลักสูตร	13
3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	15
4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)	80
5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	80

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา	82
2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน	83
3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตร สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	90

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	
1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	105
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา	103
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตร	104
หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์	
1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	105
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	105
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	
1. การกำกับมาตรฐาน	106
2. บัณฑิต	106
3. นักศึกษา	106
4. อาจารย์	107
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	108
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	109
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)	110
หมวดที่ 8 การประเมินและการปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	
1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน	111
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	111
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	111
4. การทบทวนผลการประเมินและการวางแผนปรับปรุง	111
ภาคผนวก	
เอกสารแนบหมายเลข 1 ตารางรายวิชาปฏิบัติการ และ ตารางเปรียบเทียบระหว่างหลักสูตรเดิมและหลักสูตรปรับปรุง	111
เอกสารแนบหมายเลข 2 ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร	125
เอกสารแนบหมายเลข 3 รายนามคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร	149
เอกสารแนบหมายเลข 4 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2553	153
เอกสารแนบหมายเลข 5 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2555	154
เอกสารแนบหมายเลข 6 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2560	156

ปรัชญา (Philosophy)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก พัฒนาคคน พัฒนาชาติ

ปณิธาน (Pledge)

สู้งาน วิชาการดี มีคุณธรรม เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยี

วิสัยทัศน์ (Vision)

มหาวิทยาลัยชั้นนำด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมุ่งสู่ประชาคมอาเซียน

พันธกิจ (Mission)

- จัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีคุณภาพตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ทั้งในประเทศและกลุ่มประเทศอาเซียน
- พัฒนางานวิจัย งานสร้างสรรค์ และนวัตกรรมที่สร้างคุณค่าระดับชาติและระดับอาเซียน
- บริการวิชาการแก่สังคมโดยนำความรู้ฐานภูมิปัญญาและสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนสังคม
- ทำนุบำรุงศาสนา ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน
- บริหารจัดการเชิงธรรมาภิบาลเพื่อก้าวสู่ความเป็นองค์กรคุณภาพ
- พัฒนามหาวิทยาลัยมุ่งสู่ความเป็นประชาคมอาเซียน

รายละเอียดของหลักสูตร

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร

(CHE Curriculum Online : CHECO)

วิทยาเขต/คณะ/สาขาวิชา

วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

เมื่อวันที่ 16 ส.ค. 2562

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25511931103149

ภาษาไทย: หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Technology Program in Digital Media Technology

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อปริญญาภาษาไทย: เทคโนโลยีบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล)

ชื่อปริญญาภาษาอังกฤษ: Bachelor of Technology (Digital Media Technology)

อักษรย่อภาษาไทย: ทล.บ. (เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล)

อักษรย่อภาษาอังกฤษ: B.Tech. (Digital Media Technology)

3. วิชาเอก

3.1 แขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน

3.2 แขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมที่เรียนตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 131 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

5.2 ประเภทหลักสูตร

☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ

☒ หลักสูตรปริญญาตรีปฏิบัติการ

5.3 ภาษาที่ใช้

- ☐ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย
- ☐ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาอังกฤษ
- ☒ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5.4 การรับเข้าศึกษา

- ☐ นักศึกษาไทย
- ☐ นักศึกษาต่างประเทศ
- ☒ นักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างประเทศที่สามารถใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- ☒ หลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง
- ☐ หลักสูตรได้รับความร่วมมือสนับสนุนจากสถาบันการศึกษา/หน่วยงานอื่น
- ชื่อสถาบัน/หน่วยงาน.....ประเทศ.....

รูปแบบของความร่วมมือ

- ☐ ร่วมมือกัน โดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกเป็นผู้ให้ปริญญา
- ☐ ร่วมมือกัน โดยผู้สำเร็จการศึกษาได้รับปริญญาจาก 2 สถาบัน

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ☒ ปริญญาเฉพาะมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกเพียงสาขาวิชาเดียว
- ☐ สองปริญญาสองสาขาวิชาของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
- ชื่อปริญญาที่ 1สาขา
- ชื่อปริญญาที่ 2สาขา

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561 กำหนดเปิดสอน ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2561

ปรับปรุงจากหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2556)

สภาวิชาการให้ความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 5/2560

เมื่อวันที่ 12 เดือน กันยายน พ.ศ. 2560

สภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 21/2560

เมื่อวันที่ 21 เดือน กันยายน พ.ศ. 2560

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ
ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ในปีการศึกษา 2563

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

หน่วยงานภาคเอกชน

1. นักออกแบบและผลิตงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน
2. นักออกแบบกราฟิก
3. นักออกแบบและผลิตงานด้านสื่ออินเทอร์เน็ตแควทิฟและสื่อใหม่
4. ผู้ผลิตรายการถ่ายทอดสดผ่านทางวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์
5. พิธีกรและผู้ดำเนินรายการทางวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์
6. ช่างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
7. นักออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
8. นักวิจัยและประเมินผลสื่อดิจิทัล
9. ผู้ประสานงานดูแลและควบคุมการผลิต
10. ผู้กำกับงานศิลป์
11. นักสร้างสรรค์ข้อมูลดิจิทัล
12. นักวางแผนสื่อดิจิทัลผ่านสื่อออนไลน์
13. งานเอเจนซีในด้านสื่อดิจิทัล
14. ผู้ผลิตและตัดต่องานวีดิทัศน์และภาพยนตร์
15. นักออกแบบและบันทึกเสียง
16. เจ้าหน้าที่พัฒนารูจิจิทัล

หน่วยงานภาครัฐ/รัฐวิสาหกิจ

1. เจ้าหน้าที่ฝ่ายสื่อสารองค์กร หรือ เจ้าหน้าที่งานประชาสัมพันธ์
2. เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ
3. นักออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
4. เจ้าหน้าที่ฝ่ายสื่อสารสารสนเทศ
5. นักวิจัยและประเมินผลสื่อดิจิทัล

อาชีพอิสระ

1. ผู้ประกอบอาชีพอิสระทางด้านสื่อดิจิทัล
2. ช่างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
3. นักตัดต่อวีดิทัศน์และเสียง
4. ออแกไนเซอร์
5. นักออกแบบและดูแลเว็บไซต์

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

9.1 แขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ
1	นายคมสันต์ สุขวิญญา	อาจารย์	วท.ม. (คอมพิวเตอร์ กราฟิกและแอนิเมชัน) วท.บ. (ถ่ายภาพและ ภาพยนตร์)	มหาวิทยาลัย อีสต์สมิธ สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2553 2546
2	ว่าที่ ร.ต. พันธ์ย ทองดี	อาจารย์	ศษ.ม. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา) ศษ.บ. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยี ราชมงคลธัญบุรี สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2555 2543
3	นายสาโรจน์ ไวยคงคา	อาจารย์	นศ.ม. (นิเทศศาสตร์- สารสนเทศ) ศศ.บ. (ภาพพิมพ์)	มหาวิทยาลัยธุรกิจ บัณฑิตย สถาบันราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา	2552 2542

9.2 แขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ
1	นายวีระ สุทะ	อาจารย์	ค.ด. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา) นศ.ม. (สื่อสารมวลชน) ศศ.บ. (ภาษาไทยเพื่อ การสื่อสาร)	จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัย หอการค้าไทย	2554 2537 2532
2	นางสุชาดา ท้าวลอม	อาจารย์	บธ.ม. (บริหารธุรกิจ) บธ.บ. (การตลาด)	มหาวิทยาลัย รามคำแหง สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2544 2539
3	นายประทีป วิจิตรศรี ไพบุลย์	อาจารย์	ค.อ.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์) บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยี พระจอมเกล้า พระนครเหนือ สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2549 2540

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร

(CHE Curriculum Online + CHECO)

เมื่อวันที่ 16 ส.ค. 2562

คุณ.....

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

วิทยาเขตจักรพงษ์ขุนนารถ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

กระแสการเปิดเศรษฐกิจเสรี นับเป็นความท้าทายหนึ่งที่น่าจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญทั้งภายในและภายนอกของประเทศไทย โดยทั้งนี้ในกรอบแนวคิด ทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ยังคงคาดการณ์ว่าประเทศไทยจะคงประสบภาวะแวดล้อมและบริบทของการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม

ดังนั้น ทิศทางการบริหารจัดการประเทศไทย ภายใต้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง จึงเป็นจุดแข็งและเพิ่มศักยภาพที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้มแข็งและรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งเน้นการให้ความสำคัญกับฐานการผลิตและการประกอบการของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ขณะเดียวกันจำเป็นต้องปรับตัวในการเชื่อมโยงกับระบบเศรษฐกิจโลกและภูมิภาคซึ่งประเทศไทยมีพันธกรณีภายใต้กรอบความร่วมมือต่าง ๆ เพื่อสามารถใช้โอกาสที่เกิดขึ้นและเพิ่มภูมิคุ้มกันของทุนที่มีอยู่ในสังคมไทยได้อย่างเหมาะสม ทั้งยังจะต้องสร้างความพร้อมสำหรับเชื่อมโยงด้านกายภาพทั้งโครงสร้างพื้นฐานและระบบโลจิสติกส์ควบคู่กับการยกระดับคุณภาพคน การเสริมสร้างองค์ความรู้ การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ให้เป็นพลังขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทย

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล จะเห็นได้ว่ารัฐบาลมีความต้องการปฏิรูปประเทศไทยสู่ “ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand)” มุ่งเน้นการพัฒนาระยะยาวอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี เพื่อให้ประเทศไทยสามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่น ๆ เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ด้วยบริบทของประเทศไทย เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) เป็นหนึ่งในนโยบายการเพิ่มศักยภาพทางเศรษฐกิจของประเทศ โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับการส่งเสริมภาคเศรษฐกิจดิจิทัลและวางรากฐานของเศรษฐกิจดิจิทัลให้เริ่มขับเคลื่อนได้อย่างจริงจัง และโครงการพัฒนาระเบียงเขตเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก หรือ Eastern Economic Corridor (EEC) จะทำให้ภาคเศรษฐกิจก้าวหน้าไปได้ทันโลกและสามารถแข่งขันในโลกสมัยใหม่ได้

จากสถานการณ์ดังกล่าว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย จึงตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัลให้บุคลากรในด้านสื่อดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้มแข็งในการแข่งขันให้เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมดิจิทัลไทยต่อไป ทางสาขาฯ ได้ดำเนินการปรับปรุงโครงสร้างและเนื้อหารายวิชาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ พร้อมกันนั้นได้มีการเปลี่ยนชื่อหลักสูตรเป็น “เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล” ให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ปัจจุบันและอนาคต

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

กรอบแนวคิด ทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) มีหลักการในการวางแผนที่สำคัญ ดังนี้ 1) การน้อมนำและประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 2) คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วม 3) การสนับสนุนและส่งเสริมแนวทางการปฏิรูปประเทศ และ 4) การพัฒนาสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

แม้ว่าองค์การสหประชาชาติจะประเมินสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างประชากรที่มีแนวโน้มสูงขึ้น โดยประเทศที่พัฒนาแล้วจะใช้ระยะเวลาที่ค่อนข้างยาวนานในการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ในขณะที่กลุ่มประเทศที่กำลังพัฒนาจะมีระยะเวลาเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรดังกล่าวค่อนข้างสั้นกว่าสะท้อนถึงระยะเวลาในการเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับสังคมผู้สูงอายุที่สั้นกว่าประเทศที่พัฒนาแล้วค่อนข้างมาก โดยการเป็นสังคมผู้สูงอายุจะส่งผลให้มีการขาดแคลนแรงงานในประเทศและมีการเคลื่อนย้ายแรงงานต่างด้าวมากขึ้น และยังส่งผลให้มีความต้องการสินค้าและบริการที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้นด้วย

การเลื่อนไหลของกระแสวัฒนธรรมโลก ได้ส่งผลให้เกิดความก้าวหน้าในการติดต่อสื่อสาร การขยายตัวของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่งผลให้มีทั้งโอกาสและความเสี่ยงต่อวิถีชีวิต ทัศนคติและความเชื่อในสังคม ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล กระบวนการเรียนรู้ไปจนถึงพฤติกรรมการบริโภคของคนในประเทศ

12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

จากสถานการณ์และการพัฒนาต่าง ๆ ที่กล่าวไว้ในข้อ 11.1 และ 11.2 ทำให้เกิดการจัดทำหลักสูตรปรับปรุงเพื่อให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของวิทยาการและเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีที่มีผลต่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย อีกทั้งเป็นการบริหารหลักสูตรเชิงรุก ในการผลิตและพัฒนาบัณฑิตให้มีคุณภาพและศักยภาพทางด้านวิชาการด้านวิชาชีพ รวมถึงผลของการประกันคุณภาพหลักสูตรฯ โดยหลักสูตรมีระดับความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพของหลักสูตร มีผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ได้รับคะแนน 4.25 และมีผลประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ มีผลประเมินอยู่ในระดับดีมาก ได้รับคะแนน 4.12 โดยหลักสูตรมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ด้านวิชาการ เชี่ยวชาญเทคโนโลยี ในงานด้านสื่อดิจิทัลและแอนิเมชัน การจัดการธุรกิจดิจิทัล ได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อชุมชนและสังคม นับเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพ ประกอบกับหลักสูตรมีความยืดหยุ่นในการตอบสนองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศในปัจจุบันและอนาคต บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษามีความพร้อมในการปฏิบัติงานจริงเป็นคนดีของสังคมซึ่งนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในระดับสากลต่อไป

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย

ตามที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ได้กำหนดพันธกิจไว้ 4 ด้าน คือ

1. จัดการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สังคมศาสตร์และวิชาชีพขั้นสูง ที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากล

2. สร้างงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรม ตอบสนองการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็ง
3. ให้บริการทางวิชาการแก่สังคม และมีส่วนร่วมพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็ง
4. ทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม และรักษาสืบสานวัฒนธรรม

ดังนั้นจากพันธกิจดังกล่าว คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล จึงเสริมหลักสูตรให้มีความเข้มแข็งทั้งในด้านการศึกษา โดยให้นักศึกษาฝึกงานในรูปแบบสหกิจศึกษาเพื่อให้เห็นสภาพการทำงานจริงในสถานประกอบการ เพื่อผลิตกำลังคนตอบสนองความต้องการในภาครัฐและเอกชน

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัย

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้เปิดสอนโดยคณะ/สาขาวิชา/หลักสูตรอื่น

หมวดวิทยาศาสตร์ทั่วไป

- จัดการเรียนการสอนร่วมกับคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ /

หมวดวิชาเฉพาะ

- เปิดสอนในสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจ

และเทคโนโลยีสารสนเทศ

13.2 กลุ่มสาขา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้สาขาวิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน

นักศึกษาในสาขาวิชาอื่น/คณะอื่น สามารถเลือกเรียนวิชาในหลักสูตรนี้ได้ตามความสนใจและสามารถเทียบเนื้อหารายวิชาในบางรายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรอื่นของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก โดยเป็นไปตามหลักเกณฑ์การเทียบโอนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. 2550

13.3 การบริหารจัดการ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ประสานงานกับอาจารย์ผู้แทนจากหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อจัดทำเนื้อหาสาระของรายวิชา การจัดตารางเรียนและตารางสอบ การประเมินผลและความสอดคล้องกับมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล มุ่งสร้าง นักวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ที่มีความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการปฏิบัติงานอย่างเชี่ยวชาญ เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลที่มีคุณธรรม จริยธรรม อันนำไปสู่การพัฒนาสังคมและประเทศให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในระดับสากล

1.2 ความสำคัญ

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล เป็นหลักสูตรที่สอดคล้องกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ทั้งนี้ ยังมุ่งเน้นที่จะผลิตและพัฒนานักวิชาชีพ ที่มีความเป็นเลิศในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อดิจิทัล ให้เหมาะสมกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยในปัจจุบันที่ต้องการจะปฏิรูปประเทศไทยสู่ “ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand)” เพื่อให้ประเทศไทยสามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่น ๆ เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ด้วยบริบทของประเทศไทย เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) และ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) และระเบียบเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก เป็นหนึ่งในนโยบายการเพิ่มศักยภาพทางเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งจะทำให้ภาคเศรษฐกิจก้าวหน้าไปได้ทันโลกและสามารถแข่งขันในโลกสมัยใหม่ได้

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อผลิตบัณฑิตผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถประยุกต์ความรู้และสร้างสรรค์ผลงานให้สอดคล้องกับการสื่อสาร วัฒนธรรม ชุมชนและสังคมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อผลิตบัณฑิตผู้มีความสามารถจัดการงานสื่อดิจิทัลได้อย่างมีระบบ นำความรู้ไปบูรณาการกับศาสตร์อื่นเพื่อพัฒนางานสู่องค์กร ชุมชนและสังคม
3. เพื่อผลิตบัณฑิตผู้มีความชำนาญในงานด้านสื่อดิจิทัล มีความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานและตัดสินใจแก้ปัญหาาร่วมกับผู้อื่น ชุมชน สังคมได้อย่างสร้างสรรค์และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
4. เพื่อผลิตบัณฑิตผู้มีความรู้ในการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อการวางแผนสร้างสรรค์งานด้านสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีและรูปแบบของการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
5. เพื่อผลิตบัณฑิตผู้มีความรู้ คุณธรรม จริยธรรมและศรัทธาในวิชาชีพด้านสื่อดิจิทัล มีจรรยาบรรณ มีความเสียสละ มีวินัย ซื่อสัตย์สุจริต รับผิดชอบต่อนตนเอง สังคม เศรษฐกิจในระเบียบกฎหมายขององค์กรและสังคม

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

2.1 แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	2.2 กลยุทธ์	2.3 หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
ด้านหลักสูตร 1. ปรับปรุงหลักสูตรตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งต้องไม่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ สกอ. กำหนดตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2552 และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต	1.1 ติดตามแผนการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับหลักเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิของหลักสูตรปริญญาตรีเพื่อจัดทำ การปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร ทุก ๆ 5 ปี 1.2 ติดตามประมวลผลหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอและ จัดวิชาสหกิจศึกษาให้ตรงกับสาขาที่เรียน	1.1.1 รายงานผลการดำเนินงานปรับปรุงหลักสูตร (มคอ.7) 1.1.2 รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา (มคอ.5, มคอ.6) 1.1.3 รายละเอียดรายวิชา (มคอ.3, มคอ.4) ที่ปรับปรุงจากผลการดำเนินการของรายวิชาที่ผ่านมา 1.1.4 รายวิชาชีพเฉพาะที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าร้อยละ 25 โดยมีจากภาคเอกชนหรือภาครัฐร่วมบรรยายพิเศษ อย่างน้อย 1 ครั้งต่อภาคการศึกษา 1.1.5 ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ 1.2.1 รายงานผลการดำเนินงาน 1.2.2 รายงานผลสหกิจศึกษาหรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 1.2.3 นักศึกษาทุกคนผ่านสหกิจศึกษาหรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
ด้านอาจารย์และบุคลากรสายสนับสนุน 1. เพิ่มความสามารถของอาจารย์และบุคลากรสายสนับสนุนให้มีความสามารถก้าวหน้าความรู้ใหม่ทางด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1.1 อาจารย์ใหม่ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน 1.2 อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง 1.3 บุคลากรสายสนับสนุนได้รับการพัฒนาวิชาการและ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	1.1.1 หลักฐานหรือเอกสารการร่วมอบรมหลักสูตรต่าง ๆ 1.2.1 หลักฐานหรือเอกสารการเข้าร่วมอบรมหลักสูตรด้านวิชาการหรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง 1.3.1 หลักฐานหรือเอกสารการเข้าร่วมอบรมหลักสูตรด้านวิชาการหรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี

2.1 แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	2.2 กลยุทธ์	2.3 หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
2. เพิ่มความสามารถในการสร้างผลงาน สร้างสรรค์หรืองานวิจัยอย่างต่อเนื่องหรือมีส่วนร่วมในผลงาน 3. พัฒนาอาจารย์ให้มีประสบการณ์จากการนำความรู้ไปปฏิบัติงานจริง	2.1 ส่งเสริมให้อาจารย์มีผลงานวิจัยจากทุนงานวิจัยทั้งภายในและ/หรือภายนอกสถาบันอย่างต่อเนื่อง 3.1 ส่งเสริมให้มีผลงานวิจัยจากทุนวิจัยจากภายในและ/หรือภายนอกสถาบันอย่างต่อเนื่อง 3.2 ส่งเสริมให้มีการให้บริการวิชาการภายในและภายนอกสถาบันอย่างต่อเนื่อง	2.1.1 จำนวนงานวิจัยที่ได้รับการสนับสนุนงานวิจัยและงานสร้างสรรค์จากภายในและ/หรือภายนอกสถาบันไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ของจำนวนอาจารย์ทั้งหมดต่อปี 2.1.2 จำนวนผลงานที่ตีพิมพ์เผยแพร่หรือได้รับการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาหรือไปใช้ประโยชน์ทั้งในระดับชาติและนานาชาติไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ของจำนวนอาจารย์ทั้งหมด/ปี 3.1.1 จำนวนอาจารย์ที่มีการตีพิมพ์เผยแพร่งานวิจัยไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 ของอาจารย์ทั้งหมด 3.2.1 จำนวนการบริการวิชาการไม่น้อยกว่าปีละ 2 ครั้ง
ด้านนักศึกษา 1. กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความใฝ่รู้ มีแนวทางการเรียนที่สร้างองค์ความรู้ทักษะทางวิชาการและวิชาชีพที่ทันสมัย 2. ผลิตนักศึกษาที่มีคุณสมบัติ ดังนี้ - มีความรู้และทักษะวิชาชีพที่ตรงตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต - มีทัศนคติที่ดีและจริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ 3. ปรับปรุงระบบอาจารย์ที่ปรึกษาให้มุ่งผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษา	1.1 จัดการเรียนการสอนให้มีทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้นักศึกษามีทักษะรู้จักคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตัวเอง 1.2 จัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความใฝ่รู้ตลอดเวลา 2.1 แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ 2.2 จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมจริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ 3.1 จัดปฐมนิเทศ นักศึกษาใหม่เตรียมความพร้อมด้านการปรับตัวและเทคนิคการเรียนรู้	1.1.1 จำนวนวิชาที่มีการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 25 ของรายวิชาชีพ/ปีการศึกษา 1.2.1 จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2.1.1 ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ (คะแนนไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5) 2.2.1 มีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพไม่น้อยกว่า 1 กิจกรรม/ปี 3.1.1 จำนวนนักศึกษาคงอยู่ในปีที่ 2 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักศึกษาแรกเข้า

2.1 แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	2.2 กลยุทธ์	2.3 หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
4. พัฒนาศักยภาพและทักษะวิชาชีพของนักศึกษาให้เป็นผู้ใฝ่เรียนตลอดชีวิต	3.2 มอบหมายอาจารย์ที่ปรึกษาติดตามผลการเรียนรู้ของนักศึกษาอย่างใกล้ชิด 4.1 มีการจัดการเรียนการสอนที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและมีลักษณะของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 4.2 จัดให้มีรายวิชาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกเวลาเรียน ให้มีการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ทั้งในและนอกชั้นเรียนและการทำโครงงานวิจัยระดับปริญญาตรี 4.3 จัดรายวิชาสหกิจศึกษาและประสานความร่วมมือกับสถานประกอบการในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสหกิจศึกษาให้นักศึกษาได้ฝึกการทำงานตรงกับแขนงวิชา/ความถนัด/ความสามารถของนักศึกษา 4.4 จัดกิจกรรม/ส่งเสริมให้มีการเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาคุณลักษณะและสร้างความพร้อมด้านวิชาชีพและสร้างประสบการณ์ประเมินผลความรู้และทักษะที่จำเป็นด้านวิชาชีพ/ภาษาก่อนจบการศึกษา 4.5 ประเมินผลความรู้และทักษะที่จำเป็นด้านวิชาชีพ/ภาษาก่อนจบการศึกษา	3.2.1 นักศึกษาสอบผ่าน (ระดับคะแนนสะสมไม่น้อยกว่า 2.00) - ชั้นปีที่ 1 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 - ชั้นปีที่ 2 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 - ชั้นปีที่ 3 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 - ชั้นปีที่ 4 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 100 4.1.1 แบบสรุปรายวิชาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของสาขาวิชา และแผนการสอนรายวิชาที่ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 4.2.1 โครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและรายงานผลสหกิจศึกษาในรายวิชาสหกิจศึกษา 4.3.1 รายงานผลการทำงานในรูปแบบสหกิจศึกษา 4.4.1 จำนวนกิจกรรมเสริมหลักสูตร/การเข้าร่วมการแข่งขัน ระดับประเทศของนักศึกษา(อย่างน้อยปีละ 1 กิจกรรม/โครงการ) 4.5.1 รายงานคะแนนผลการประเมินความรู้ทักษะด้านวิชาชีพ/ภาษา

2.1 แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	2.2 กลยุทธ์	2.3 หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
ด้านทรัพยากร/สิ่งสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน 1. จัดหาวัสดุอุปกรณ์หรือเครื่องมือตลอดจนทรัพยากร สนับสนุนการเรียนการสอน และสิ่งอำนวยความสะดวกเพียงพอและอยู่ในสภาพใช้การได้ดี	1.1 แผนการจัดหาวัสดุหรือครุภัณฑ์ การศึกษาตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ 1.2 แผนการบำรุงรักษาครุภัณฑ์ การศึกษาให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน 1.3 แบบการประเมินผลความพึงพอใจของการใช้สิ่งสนับสนุน	1.1.1 แผนการจัดหาวัสดุหรือครุภัณฑ์ การศึกษาตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ 1.1.2 วัสดุหรือครุภัณฑ์การศึกษาตามแผนการจัดหาได้รับการจัดซื้ออย่างน้อยร้อยละ 25 1.2.1 รายงานการชำรุดของวัสดุ/ครุภัณฑ์/การบำรุงรักษาไม่น้อยกว่า 2 ครั้งต่อภาคการศึกษา 1.3.1 ผลการประเมินความพึงพอใจของการใช้สิ่งสนับสนุนและผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

ใช้ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ โดย 1 ภาคการศึกษาปกติ จะมีระยะเวลาศึกษา ไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

การเปิดการศึกษาภาคฤดูร้อน ได้กำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิต โดยมีสัดส่วน เทียบเคียงกันได้กับภาคการศึกษาปกติ ซึ่งมีระยะเวลาในการศึกษาเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

-ไม่มี-

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน – เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน-ตุลาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน-มีนาคม

ภาคฤดูร้อน เดือนมีนาคม-พฤษภาคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1. สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือเทียบเท่า หรือ

2. สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือ

3. สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก, สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย หรือเทียบเท่า โดยวิธีขอเทียบโอนรายวิชาจาก หลักสูตรปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ตามระเบียบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ตะวันออก ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. 2550 หรือ

4. สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า โดยการเทียบโอนรายวิชาจากหลักสูตร ปริญญาตรีเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ตามระเบียบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ตะวันออก ว่าด้วยการ เทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. 2550

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

เนื่องจากหลักสูตรมีการรับนักศึกษาจากหลายวุฒิการศึกษา ดังนั้นจึงมีความแตกต่างของพื้นฐานความรู้ในวิชาหลักของสาขาวิชา ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในการรับรู้ของนักศึกษาได้

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

1. จัดการปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ แนะนำการวางแผนชีวิต เทคนิคการใช้ชีวิต การเรียน ในมหาวิทยาลัย และการแบ่งเวลาสำหรับงานกิจกรรมต่าง ๆ

2. จัดโครงการเตรียมความพร้อม หรือ ปรับพื้นฐานของนักศึกษา เพื่อให้พื้นฐานความรู้ของ นักศึกษามีความรู้พื้นฐานใกล้เคียงกัน , ส่งเสริมการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่รุ่นน้อง

3. มอบหมายอาจารย์ที่ปรึกษา ทำหน้าที่ดูแล ดักเตือนและให้คำปรึกษาแก่นักศึกษา

4. มีการติดตามผลการเรียนของนักศึกษาตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษา	ปีการศึกษา				
	2561	2562	2563	2564	2565
ชั้นปีที่ 1	60	60	60	60	60
ชั้นปีที่ 2		60	60	60	60
ชั้นปีที่ 3			60	60	60
ชั้นปีที่ 4				60	60
รวม	60	120	180	240	240
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	60	60

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย:บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2561	2562	2563	2564	2565
ค่าบำรุงการศึกษา	600,000	1,200,000	1,800,000	2,400,000	2,400,000
ค่าลงทะเบียน	648,000	1,296,000	1,944,000	2,592,000	2,592,000
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	408,000	816,000	1,244,000	1,632,000	1,632,000
รายรับอื่น ๆ	518,400	1,036,800	1,555,200	2,073,600	2,073,600
รวมรายรับ	2,174,400	4,348,800	6,523,200	8,697,600	8,697,600

2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย:บาท)

รายละเอียดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2561	2562	2563	2564	2565
ก. งบดำเนินการ					
1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	2,776,903	2,943,517	3,120,128	3,307,336	3,505,776
2. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน	277,690	294,352	312,013	330,734	350,578
3. ทุนการศึกษา			90,000	120,000	120,000
3. รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	305,459	323,787	343,214	363,807	385,635
รวม (ก)	3,360,052	3,561,656	3,865,355	4,121,877	4,361,989
ข. งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	500,000	1,000,000	1,500,000	1,800,000	1,800,000
รวม (ข)	500,000	1,000,000	1,500,000	1,800,000	1,800,000
รวม (ก) + (ข)	3,860,052	4,561,656	5,365,355	5,921,877	6,161,989
จำนวนนักศึกษา	60	120	180	240	240
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	64,334	38,013	29,807	24,674	25,674

2.7 ระบบการศึกษา

- ☒ แบบชั้นเรียน
- ☐ แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- ☐ แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- ☐ แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (E-learning)
- ☐ แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- ☐ อื่น ๆ (ระบุ)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

นักศึกษาสามารถเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัยได้ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ.2550

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 131 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตร แบ่งเป็นหมวดวิชาที่สอดคล้องกับที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร กระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	6	หน่วยกิต
1.2 กลุ่มภาษา	12	หน่วยกิต
1.3 กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	6	หน่วยกิต
1.4 กลุ่มบูรณาการ	6	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	95	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน	33	หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน	43	หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาเลือก	19	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ประกอบด้วย

1.1 กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต ประกอบด้วย
วิชาบังคับ 3 หน่วยกิต

00-12-001 การพัฒนาบุคลิกภาพ 3(3-0-6)
Personality Development

วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

ให้เลือกศึกษาจากกลุ่มสังคมศาสตร์หรือกลุ่มมนุษยศาสตร์ ไม่น้อยกว่า

3 หน่วยกิต ดังนี้

รายวิชาสังคมศาสตร์

00-11-001 สังคมกับเศรษฐกิจ 3(3-0-6)
Society and Economics

00-11-002 สังคมกับกฎหมาย 3(3-0-6)
Society and Law

00-11-003 สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเบื้องต้น 3(3-0-6)
Introduction to Sociology and Anthropology

00-11-004 ความเป็นพลเมือง 3(3-0-6)
Citizenship

00-11-005 การเมืองการปกครองของไทย 3(3-0-6)
Thai Politics and Government

รายวิชามนุษยศาสตร์

00-12-002 ไทยศึกษา 3(3-0-6)
Thai Studies

00-12-003 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการค้นคว้า 3(2-2-5)
Information Technology and Searching Skills

00-12-004 ศาสนาเพื่อสันติสุข 3(3-0-6)
Religions for Peace

00-12-005 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)
Psychology in Daily Life

00-12-006 จิตวิทยาสังคมประยุกต์ 3(3-0-6)
Applied Social Psychology

00-12-007 จิตวิทยาเพื่อชีวิตสมัยใหม่ 3(3-0-6)
Psychology for Modern Life

00-12-008 มนุษย์กับทักษะการคิด 3(2-2-5)
Humans and Thinking Skills

00-12-009 วรรณคดีไทยนิยม 3(3-0-6)
Thai Literature Appreciation

00-12-010	วรรณกรรมไทยร่วมสมัยกับสังคมไทย Contemporary Thai Literature and Thai Society	3(3-0-6)
00-12-011	นันทนาการในชีวิตประจำวัน Recreation in Daily Life	3(2-2-5)

**1.2 กลุ่มภาษา ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต ประกอบด้วย
วิชาบังคับ 9 หน่วยกิต**

00-22-001	ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ English for Study Skills	3(2-2-5)
00-22-002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication	3(3-0-6)
00-22-003	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ English for Presentation	3(2-2-5)

วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

**ให้เลือกศึกษาจากกลุ่มภาษาไทย หรือกลุ่มภาษาอังกฤษ หรือ
กลุ่มภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต ดังนี้**

รายวิชาภาษาไทย

00-21-001	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai for Communication	3(3-0-6)
00-21-002	วาทศิลป์และเทคนิคการนำเสนอ Rhetoric and Presentation Techniques	3(2-2-5)
00-21-003	ศิลปะการรับสาร Art of Receiving Messages	3(3-0-6)
00-21-004	ศิลปะการเขียน Art of Writing	3(3-0-6)

รายวิชาภาษาอังกฤษ

00-22-004	ภาษาอังกฤษสำหรับสถานประกอบการ English for Workplace	3(3-0-6)
00-22-005	ภาษาอังกฤษสำหรับการสอบวัดมาตรฐาน English for Standardized Tests	3(3-0-6)
00-22-006	ภาษาอังกฤษสำหรับการเดินทาง English for Travelling	3(3-0-6)
00-22-007	ภาษาอังกฤษเพื่อความบันเทิง English for Entertainment	3(3-0-6)
00-22-008	การอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ Academic English Reading	3(3-0-6)

00-22-009	การอ่านภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน English Reading in Daily Life	3(3-0-6)
00-22-010	การเขียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน English Writing in Daily Life	3(3-0-6)
รายวิชาภาษาต่างประเทศอื่น ๆ		
00-23-001	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร Chinese for Communication	3(3-0-6)
00-23-002	ภาษาจีนเพื่องานอาชีพ Chinese for Careers	3(3-0-6)
00-23-003	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication	3(3-0-6)
00-23-004	ภาษาญี่ปุ่นเพื่องานอาชีพ Japanese for Careers	3(3-0-6)
00-23-005	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร Korean for Communication	3(3-0-6)
00-23-006	ภาษาเกาหลีเพื่องานอาชีพ Korean for Careers	3(3-0-6)
00-23-007	ภาษารัสเซียเพื่อการสื่อสาร Russian for Communication	3(3-0-6)
00-23-008	ภาษารัสเซียเพื่องานอาชีพ Russian for Careers	3(3-0-6)
00-23-009	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร French for Communication	3(3-0-6)
00-23-010	ภาษาฝรั่งเศสเพื่องานอาชีพ French for Careers	3(3-0-6)
00-23-011	ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร Khmer for Communication	3(3-0-6)
00-23-012	ภาษาเขมรเพื่องานอาชีพ Khmer for Careers	3(3-0-6)
00-23-013	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร Burmese for Communication	3(3-0-6)
00-23-014	ภาษาพม่าเพื่องานอาชีพ Burmese for Careers	3(3-0-6)
00-23-015	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร Vietnamese for Communication	3(3-0-6)

00-23-016	ภาษาเวียดนามเพื่องานอาชีพ Vietnamese for Careers	3(3-0-6)
00-23-017	ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร Lao for Communication	3(3-0-6)
00-23-018	ภาษาลาวเพื่องานอาชีพ Lao for Careers	3(3-0-6)
00-23-019	ภาษาบาฮาซาเพื่อการสื่อสาร Bahasa for Communication	3(3-0-6)
00-23-020	ภาษาบาฮาซาเพื่องานอาชีพ Bahasa for Careers	3(3-0-6)

1.3 กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต ประกอบด้วย วิชาบังคับ 3 หน่วยกิต

00-31-001	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล Information Technology in Digital Era	3(2-2-5)
วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต ให้เลือกศึกษาจากกลุ่มคณิตศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต ดังนี้ รายวิชาคณิตศาสตร์		
00-31-002	คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน Mathematics and Statistics in Daily Life	3(2-2-5)
รายวิชาวิทยาศาสตร์		
00-32-001	วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมกับชีวิต Science, Technology and Environment for Life	3(3-0-6)
00-32-002	คุณค่าของสัตว์เลี้ยง Pet Value	3(3-0-6)
00-32-003	การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ Scientific Problem Solving	3(3-0-6)
00-32-004	วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อการออกกำลังกาย Sport Sciences for Exercise	3(2-2-5)
00-32-005	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ Exercise for Health	3(2-2-5)

1.4 กลุ่มบูรณาการ ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต วิชาบังคับ 3 หน่วยกิต

00-41-001	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม Life and Social Skills	3(2-2-5)
-----------	---	----------

วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาในกลุ่มบูรณาการ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต ดังนี้

รายวิชาบูรณาการ

00-41-002	มหัศจรรย์แห่งบัว Amazing Waterlily and Lotus	3(3-0-6)
00-41-003	ธรรมชาติของสรรพสิ่ง Nature of the Whole	3(3-0-6)
00-41-004	วิถีชุมชน Community Ways	3(3-0-6)
00-41-005	อาเซียนศึกษา ASEAN Studies	3(3-0-6)
00-41-006	ภาคตะวันออกศึกษา Eastern Region Studies	3(3-0-6)
00-41-007	เหตุการณ์โลกร่วมสมัย Contemporary World Affairs	3(3-0-6)
00-41-008	การคิดเชิงระบบกับการวิเคราะห์ปัญหา Systems Thinking and Problem Analysis	3(2-2-5)
00-41-009	วรรณกรรมไทยกับภาพยนตร์ Thai Literature and Film	3(3-0-6)
00-41-010	วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล Ways of Living in the Digital Era	3(2-2-5)

2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 95 หน่วยกิต ประกอบด้วย

2.1 กลุ่มวิชาแกน 33 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

04-07-101	ทฤษฎีการสื่อสาร Theories of Communication	3(3-0-6)
04-07-102	การออกแบบนิเทศศิลป์ Visual Communication Design	3(0-6-3)
04-07-103	ความคิดเชิงสร้างสรรค์ Creative Thinking	3(2-2-5)
04-07-104	การถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography	3(0-6-3)
04-07-105	การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล Digital Storytelling	3(2-2-5)
04-07-106	สื่อดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล Digital Media and Digital Economy	3(2-2-5)

04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานออกแบบ Computer Graphic for Design	3(0-6-3)
04-07-208	หลักการกระจายเสียงและแพร่ภาพทางสื่อดิจิทัล Principle of Digital Broadcasting	3(0-6-3)
04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล Digital Media Business Management	3(3-0-6)
04-07-310	กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล Laws and Ethics Digital Communication	3(3-0-6)
04-07-311	การวิจัยทางการสื่อสาร Communication Research	3(2-2-5)

2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน 43 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

2.2.1 แขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

04-07-112	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน Basic Digital Media and Animation	3(0-6-3)
04-07-113	การวาดเส้นเพื่อดิจิทัลมีเดีย Drawing for Digital Media	3(0-6-3)
04-07-114	การตัดต่อวิดีโอทัศน์ดิจิทัล Digital Video Editing	3(0-6-3)
04-07-115	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 1 Digital Publishing 1	3(2-2-5)
04-07-216	การออกแบบตัวละคร Character Design	3(0-6-3)
04-07-217	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1 3D Computer and Animation 1	3(0-6-3)
04-07-218	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล Digital Cinematography Production	3(0-6-3)
04-07-219	การออกแบบเสียงดิจิทัล Digital Sound Design	3(0-6-3)
04-07-220	การออกแบบสารสนเทศกราฟิก Information Graphics Design	3(0-6-3)
04-07-221	การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Designed and Develop Digital Media on Mobile Devices	3(0-6-3)
04-07-322	เทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality Technology	3(0-6-3)
04-07-323	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1 Visual Effect Production 1	3(0-6-3)

04-07-324	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Seminar in Digital Media Technology	3(1-4-4)
04-07-325	การเตรียมโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Pre-Digital Media Technology Project	1(0-3-1)
04-07-426	โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Digital Media Technology Project	3(0-9-3)

2.2.2 แขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

04-07-112	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน Basic Digital Media and Animation	3(0-6-3)
04-07-227	อุตสาหกรรมและธุรกิจสื่อดิจิทัล Industry and Digital Media Business	3(3-0-6)
04-07-228	กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล Digital Media Production Process	3(0-6-3)
04-07-229	เศรษฐศาสตร์ดิจิทัล Digital Economics	3(3-0-6)
04-07-230	การจัดการตลาดเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล Marketing Management for Digital Media Business	3(0-6-3)
04-07-231	กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาดิจิทัล Content Strategic Management	3(0-6-3)
04-07-232	การจัดการองค์กรและทรัพยากรบุคคลในธุรกิจสื่อดิจิทัล Organization and Human Resource Management	3(2-2-5)
04-07-333	การจัดการด้านการเงินเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล Financial Management for Digital Media Business	3(2-2-5)
04-07-334	ความเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Digital Media Technology Entrepreneurship	3(0-6-3)
04-07-335	การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน Pitching and Financing	3(0-6-3)
04-07-336	การตัดสินใจและการเจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล Decision Making and Negotiation in Digital Media Business	3(0-6-3)
04-07-337	การวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล Strategic Planning for Digital Media	3(0-6-3)
04-07-324	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Seminar in Digital Media Technology	3(1-4-4)
04-07-325	การเตรียมโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Pre-Digital Media Technology Project	1(0-3-1)

04-07-426	โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Digital Media Technology Project	3(0-9-3)
-----------	---	----------

2.3 กลุ่มวิชาเลือก 19 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

วิชาบังคับ 7 หน่วยกิต

กลุ่มเลือกรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Preparation of Professional Training in Digital Media Technology	1(0-3-1)
04-07-495	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล On-the-Job Training in Digital Media Technology	3(0-40-0)
04-07-496	การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Case Study in Digital Media Technology	3(1-4-4)

กลุ่มเลือกรายวิชาสหกิจศึกษา

04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Preparation of Professional Training in Digital Media Technology	1(0-3-1)
04-07-497	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6(0-40-0)

หรือ

04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Preparation of Professional Training in Digital Media Technology	1(0-3-1)
04-07-498	การเรียนรู้อิสระ Independent Study	6(0-40-0)

หรือ

04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Preparation of Professional in Digital Media Technology	1(0-3-1)
04-07-499	การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ Overseas Study, Training or Internship	6(0-40-0)

วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

04-07-238	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร Information Technology for Communication	3(3-0-6)
04-07-239	การถ่ายภาพดิจิทัลขั้นสูง Advance Digital Photography	3(1-4-4)
04-07-240	การแสดงเบื้องต้น Basic Acting	3(1-4-4)
04-07-241	การออกแบบจัดตัวอักษร Typography Design	3(2-2-5)

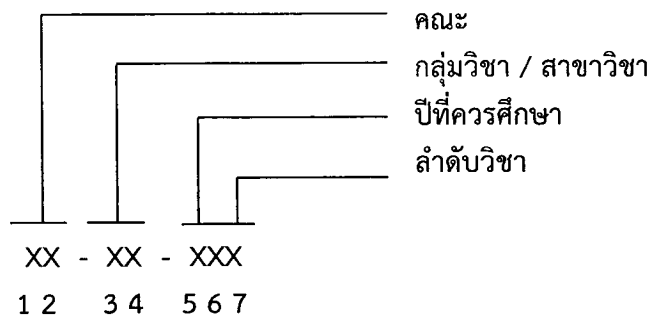
04-07-242	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 2 3D Computer and Animation 2	3(2-2-5)
04-07-343	เรื่องคัดเฉพาะสำหรับสื่อดิจิทัล Selected Topics for Digital Media	3(2-2-5)
04-07-344	การวาดภาพดิจิทัล Digital Painting	3(2-2-5)
04-07-345	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 2 Digital Publishing 2	3(2-2-5)
04-07-346	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 2 Visual Effect Production 2	3(2-2-5)
04-07-347	ศิลปะการพูดและการนำเสนอ Art of Speaking and Presentation	3(2-2-5)
04-07-348	เทคโนโลยีสื่อเสียงดิจิทัล Digital Audio Technology	3(2-2-5)
04-07-349	การออกแบบส่วนเชื่อมต่อประสานและประสบการณ์ผู้ใช้ User Interface and User Experience Design	3(2-2-5)
04-07-350	การออกแบบส่วนควบคุมตัวละคร 3 มิติ Rigging 3D Character	3(1-4-4)
04-07-351	การจัดแสงและประมวลผลภาพ 3 มิติ 3D Lighting and Rendering	3(1-4-4)
04-07-352	การกำกับภาพยนตร์ Cinematography Directing	3(2-2-5)
04-07-353	การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี Management of Innovation and Technology	3(2-2-5)
04-07-354	การออกแบบแฟ้มสะสมผลงานเพื่องานสื่อดิจิทัล Designed of Portfolios for Digital Media	3(2-2-5)
04-07-355	การออกแบบสื่ออินเทอร์แอคทีฟสำหรับงานนิทรรศการ Interactive Design for Exhibition	3(2-2-5)
04-07-356	รู้เท่าทันสื่อ Media Literacy	3(3-0-6)
04-07-357	การสื่อสารการตลาดเชิงบูรณาการเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล Integrated Marketing Communication for Digital Media Business	3(2-2-5)
04-07-358	เกมและอินเทอร์แอคทีฟมีเดีย Game and Interactive Media	3(2-2-5)
04-07-359	เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ eSport Game	3(2-2-5)

04-07-360	การบริหารโครงการสื่อดิจิทัล Digital Media Project Management	3(2-2-5)
04-07-361	เทคโนโลยีคลาวด์ Cloud Technology	3(2-2-5)

3. หมวดเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากวิชาใด ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
แต่ต้องไม่ซ้ำกับวิชาในแผนการศึกษาของสาขาวิชานั้น

ความหมายเลขรหัสรายวิชา



ตำแหน่งที่ 1-2 แทน คณะ

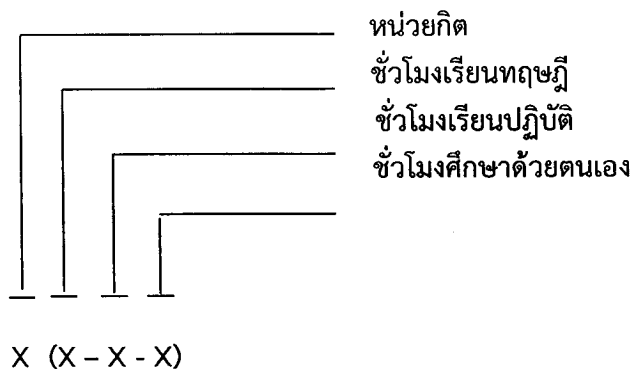
- 00 - หมดวิชาศึกษาทั่วไป
- 01 - คณะเกษตรศาสตร์และทรัพยากรธรรมชาติ
- 02 - คณะเทคโนโลยีสังคม
- 03 - คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเกษตร
- 04 - คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 05 - คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- 06 - คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 07 - คณะวิศวกรรมศาสตร์และสถาปัตยกรรมศาสตร์
- 08 - คณะศิลปศาสตร์
- 09 - สถาบันเทคโนโลยีการบิน
- 10 - คณะสัตวแพทยศาสตร์

ตำแหน่งที่ 3-4 แทน สาขาวิชา

ตำแหน่งที่ 5 แทน ปีที่ควรศึกษา

ตำแหน่งที่ 6-7 แทน ลำดับวิชา

ความหมายเลขแสดงหน่วยกิต



การนับหน่วยกิต

การนับหน่วยกิตให้ถือเกณฑ์ ดังนี้

1. ชั่วโมงเรียนทฤษฎี 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เท่ากับ 1 หน่วยกิต
2. ชั่วโมงเรียนปฏิบัติการในห้องเรียน ห้องทดลอง หรือห้องปฏิบัติการ 2-3 ชั่วโมง
3. ชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง เท่ากับ $2 \times (\text{หน่วยกิตทฤษฎี}) + \text{หน่วยกิตปฏิบัติ}$

3.1.4 ตารางแสดงแผนการศึกษา

แผนการศึกษาของนักศึกษาในหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
ในแต่ละภาคการศึกษาของปีการศึกษาต่าง ๆ ดังนี้

3.1.4.1 แผนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน

ปีการศึกษาที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-101	ทฤษฎีการสื่อสาร	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-103	ความคิดเชิงสร้างสรรค์	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-104	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-106	สื่อดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-113	การวาดเส้นเพื่อดิจิทัลมีเดีย	3(0-6-3)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-1x-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ (เลือก)	3(x-x-x)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-22-001	ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้	3(2-2-5)
รวม			21

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-102	การออกแบบนิเทศศิลป์	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-105	การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานออกแบบ	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-112	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-114	การตัดต่อวิดีโอทัศน์ดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-115	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 1	3(2-2-5)
รวม			18

ปีการศึกษาที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-208	หลักการกระจายเสียงและแพร่ภาพทางสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-216	การออกแบบตัวละคร	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-217	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-219	การออกแบบเสียงดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-220	การออกแบบสารสนเทศกราฟิก	3(0-6-3)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-22-002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
รวม			21

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-218	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-221	การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3(0-6-3)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-31-001	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-xx-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ (เลือก)	3(x-x-x)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-xxx	กลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-xxx	กลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
รวม			18

ปีการศึกษาที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-22-003	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-322	เทคโนโลยีความจริงเสมือน	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-310	กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-323	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-324	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)
หมวดวิชาเลือกเสรี	xx-xx-xxx	วิชาเลือกเสรี	3(x-x-x)
รวม			18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-311	การวิจัยทางการสื่อสาร	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-xxx	กลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-xxx	กลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-41-001	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	3(2-2-5)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-12-001	การพัฒนาบุคลิกภาพ	3(3-0-6)
หมวดวิชาเลือกเสรี	xx-xx-xxx	วิชาเลือกเสรี	3(x-x-x)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-325	การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)
รวม			19

ปีการศึกษาที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-426	โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-9-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-xx-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มภาษา (เลือก)	3(x-x-x)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-xx-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มบูรณาการ (เลือก)	3(x-x-x)
รวม			10

ภาคการศึกษาที่ 2 (สหกิจศึกษา)

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-497	สหกิจศึกษา	6(0-40-0)
หรือ			
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-498	การเรียนรู้อิสระ	6(0-40-0)
หรือ			
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-499	การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรบต่างประเทศ	6(0-40-0)
รวม			6

ภาคการศึกษาที่ 2 (ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ)

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-495	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-40-0)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-496	การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)
รวม			6

3.1.4.2 แผนงานวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล

ปีการศึกษาที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-101	ทฤษฎีการสื่อสาร	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-103	ความคิดเชิงสร้างสรรค์	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-104	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-106	สื่อดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-1x-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ (เลือก)	3(x-x-x)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-22-001	ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้	3(2-2-5)
รวม			18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-102	การออกแบบนิเทศศิลป์	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-105	การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานออกแบบ	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-112	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	3(0-6-3)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-22-002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-31-001	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
รวม			18

ปีการศึกษาที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-xx-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ (เลือก)	3(x-x-x)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-208	หลักการกระจายเสียงและแพร่ภาพทางสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-227	อุตสาหกรรมและธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-229	เศรษฐศาสตร์ดิจิทัล	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-230	การจัดการตลาดเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-231	กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาดิจิทัล	3(0-6-3)
รวม			18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-232	การจัดการองค์กรและทรัพยากรบุคคลในธุรกิจสื่อ ดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-228	กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-xxx	กลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-xxx	กลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-22-003	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	3(2-2-5)
หมวดวิชาเลือกเสรี	04-07-xxx	วิชาเลือกเสรี	3(x-x-x)
รวม			21

ปีการศึกษาที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-310	กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-334	ความเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-333	การจัดการด้านการเงินเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-335	การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-xxx	กลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-xxx	กลุ่มวิชาเลือก	3(x-x-x)
รวม			18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-311	การวิจัยทางการสื่อสาร	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-325	การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-324	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-336	การตัดสินใจและการเจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-337	การวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-41-001	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	3(2-2-5)
หมวดวิชาเลือกเสรี	xx-xx-xxx	วิชาเลือกเสรี	3(x-x-x)
รวม			19

ปีการศึกษาที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-426	โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-9-3)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-xx-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มภาษา (เลือก)	3(x-x-x)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-xx-xxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มบูรณาการ (เลือก)	3(x-x-x)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	00-12-001	การพัฒนาบุคลิกภาพ	3(3-0-6)
รวม			13

ภาคการศึกษาที่ 2 (สหกิจศึกษา)

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-497	สหกิจศึกษา	6(0-40-0)
หรือ			
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-498	การเรียนรู้อิสระ	6(0-40-0)
หรือ			
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-499	การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรม ต่างประเทศ	6(0-40-0)
รวม			6

ภาคการศึกษาที่ 2 (ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ)

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-495	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-40-0)
หมวดวิชาเฉพาะ	04-07-496	การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)
รวม			6

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

00-11-001	สังคมกับเศรษฐกิจ Society and Economics แนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ การพัฒนาเศรษฐกิจ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ นโยบายการเงินและการคลัง ความสัมพันธ์ระหว่างเศรษฐกิจไทยและเศรษฐกิจโลก แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง Economic concepts, economic development, national economic and social development plan, monetary and fiscal policy, economic relations between thai and global economy, philosophy of sufficiency economy concept	3(3-0-6)
00-11-002	สังคมกับกฎหมาย Society and Law การกำเนิดขึ้นของสังคม องค์ประกอบและโครงสร้างสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างสังคมกับกฎหมาย กระบวนการบัญญัติกฎหมายไทย ลำดับชั้นและประเภทของกฎหมายไทย กฎหมายในชีวิตประจำวัน Formation of society, components and social structures, relations between society and law, process of enacting thai law, levels and categories of thai law, law in daily life	3(3-0-6)
00-11-003	สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเบื้องต้น Introduction to Sociology and Anthropology ความหมายของสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ทฤษฎีทางสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา การจัดระเบียบทางสังคมและวัฒนธรรม สถานภาพและบทบาทของสถาบันทางสังคม ครอบครัวและศาสนา ประชากรศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมและปัญหาสังคม Meaning of sociology and anthropology, theories of sociology and anthropology, social and cultural organization, status and roles of social, family and religious institutions, demography, social and cultural changes, and social problems	3(3-0-6)

- 00-11-004 **ความเป็นพลเมือง** 3(3-0-6)
Citizenship
 การเป็นพลเมืองดี มีคุณธรรมจริยธรรม จิตสาธารณะ ความรับผิดชอบ ความอดทน
 อดกลั้นและความสามัคคี การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความตระหนักในสิทธิและหน้าที่ใน
 การเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรม
 ความรอบรู้และทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม การคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์
 แบบองค์รวม การแก้ไขปัญหาและพัฒนาตนเอง ความร่วมมือในการปราบปรามการทุจริต
 Being good citizens, having moral, public-minded, responsibility, patient
 and unitary, cooperation, awareness in authorities and duties as thai and
 global citizens, understanding about the cultural diversities, knowing and
 undertaking the social change, critical thinking and synthesizing integrated
 knowledge, problem solving and self-development, cooperation to preventing
 corruption
- 00-11-005 **การเมืองการปกครองของไทย** 3(3-0-6)
Thai Politics and Government
 ความรู้ทั่วไปและพัฒนาการของระบบการเมืองและการปกครองไทย เหตุการณ์สำคัญ
 ทางการเมือง การปกครองของไทย การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมี
 พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สถาบันทางการเมือง กระบวนการทางนิติบัญญัติ
 การเลือกตั้ง การบริหารแผ่นดินทั้งส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค และส่วนท้องถิ่น การมีส่วนร่วม
 ทางการเมืองของภาคประชาชน
 General knowledge and development of thai politics and government
 systems, important events in thai politics and government, constitutional
 monarchy regime, political institutions, legislation process, election,
 central, regional and local administration, and people public political
 participation
- 00-12-001 **การพัฒนาบุคลิกภาพ** 3(3-0-6)
Personality Development
 หลักการพัฒนาบุคลิกภาพ การพัฒนารูปร่าง การแต่งกาย การปรากฏตัวและ
 มารยาทที่เหมาะสม การเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ สุขภาพจิต และการปรับตัวในสังคม
 พหุวัฒนธรรม
 Principle of personality development, development of physical appearance,
 dressing and manners, strengthening of human relations, mental health
 and adjustment in multicultural society

00-12-002	ไทยศึกษา Thai Studies ความเป็นมาของชนชาติไทย วิวัฒนาการของสังคม เศรษฐกิจ และการปกครองของ ไทย ศาสนา ประเพณีไทย ภาษาวรรณกรรม ทัศนศิลป์ หัตถกรรมไทย นาฏศิลป์ไทย และดนตรีไทย มรดกทางภูมิปัญญา ความหลากหลายของศิลปวัฒนธรรม และความตระหนักในคุณค่าความเป็นไทย Background of thai nation, evolution of social economy and thai government, religion, traditions, language, literature, visual arts, crafts, thai dance and music, wisdom heritage, variety of arts and culture, and awareness of thai value	3(3-0-6)
00-12-003	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการค้นคว้า Information Technology and Searching Skills ความสำคัญของสารสนเทศ ทรัพยากรสารสนเทศ แหล่งบริการสารสนเทศ ระบบการจัดสารสนเทศ การใช้งานและเทคนิคการสืบค้นสารสนเทศจากฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ การใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศประเภทต่าง ๆ การใช้โปรแกรมห้องสมุดเพื่อสืบค้นสารสนเทศการนำเสนอสารสนเทศจากการศึกษาค้นคว้า จรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ Importance of information technology, information resources, information service sources, information management system, applications and technical information retrieval from electronic databases, searching information via the internet, using opac for information retrieval, presentations from the study, and intellectual property ethics	3(2-2-5)
00-12-004	ศาสนาเพื่อสันติสุข Religions for Peace ความรู้เกี่ยวกับศาสนา องค์ประกอบของศาสนา หลักปฏิบัติ และวิธีคิดตามเหตุผลทางศาสนา การประยุกต์หลักศาสนาเพื่อสร้างความร่วมมือ และสันติสุขในสังคม General knowledge about religions, elements of religions, practices and religious rational thinking, application of religions for cooperation and peace	3(3-0-6)
00-12-005	จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน Psychology in Daily Life พื้นฐานทางจิตวิทยากับพฤติกรรมมนุษย์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการของมนุษย์ การรับรู้ การเรียนรู้ การตระหนักรู้ และเห็นคุณค่าในตนเอง การวิเคราะห์ความเหมือน	3(3-0-6)

และความแตกต่างของปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความขัดแย้งทางจิตและการปรับตัว จิตวิทยากับการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

Fundamental concepts of psychology and human behavior, influencing factors for human development, perception, self-esteem, analysis of similarity and differences of individual social interaction, individual differences, mental conflict, and adjustment in daily life

00-12-006

จิตวิทยาสังคมประยุกต์

3(3-0-6)

Applied Social Psychology

ความหมายความสำคัญ และขอบข่ายของจิตวิทยาสังคม ทฤษฎีจิตวิทยาสังคม โครงสร้างทางสังคม พฤติกรรมสังคม อิทธิพลทางสังคม การรับรู้ทางสังคม การขัดเกลาทางสังคม ภาวะผู้นำ การช่วยเหลือ การร่วมมือ การแข่งขัน การขัดแย้ง ความก้าวร้าว ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แรงจูงใจทางสังคมเพื่อการทำงาน อิทธิพลทางสังคมต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมนุษย์

Meaning, importance and scope of social psychology, social psychology theories, social structures, social behaviors, social influences, social perceptions, socialization, leadership, cooperation, competition, conflict, interpersonal relation, social motivation for working, social influences to change human behaviors

00-12-007

จิตวิทยาเพื่อชีวิตสมัยใหม่

3(3-0-6)

Psychology for Modern Life

การรักษาสมดุลของวิถีชีวิตเพื่อสุขภาพที่ดี การเข้าใจและควบคุมอารมณ์ ความฉลาดทางอารมณ์ การฝึกสมอง การหากลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพเพื่อการเรียน การเสริมสร้างและการเห็นคุณค่าในตนเอง การปรับตัวสู่สังคมสมัยใหม่ การรักษาความรักและความสุขในชีวิตสมัยใหม่ และการเป็นพลเมืองดีในโลกสมัยใหม่

Maintaining balanced lifestyle for good health, understanding and controlling emotions, emotional quotient, brain training, effective strategies finding for learning, strengthening self-esteem and adjustment to modern society, maintaining affection and happiness in modern life, and being good citizens in modern world

00-12-008	มนุษย์กับทักษะการคิด 3(2-2-5) Humans and Thinking Skills ความหมาย ประเภทของการคิด กระบวนการคิดของมนุษย์ ตรรกศาสตร์และการใช้เหตุผล ความสำคัญและแนวทางการพัฒนาความคิด การใช้ทักษะการคิดเพื่อการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน Meaning, types of thinking, process of human thinking, logic and rationalization, importance and guidelines on thinking development, application thinking skills as a guideline to solve everyday-life problems
00-12-009	วรรณคดีไทยนิยม 3(3-0-6) Thai Literature Appreciation ประวัติและคุณค่าของวรรณคดีไทย วรรณศิลป์และสุนทรียภาพทางภาษา อิทธิพลของวรรณคดีที่มีต่อวัฒนธรรมและวิถีชีวิตไทย ความซาบซึ้งในวรรณคดีไทย วรรณทองของวรรณคดีไทย วิเคราะห์คุณค่าของวรรณคดีไทยที่มีต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน History and value of thai literatures, art of literatures and aesthetics of language, influences of literature on culture and way of life, appropriation towards thai literatures, golden words of thai literatures, analysis of value of thai literatures on current lifestyle
00-12-010	วรรณกรรมไทยร่วมสมัยกับสังคมไทย 3(3-0-6) Contemporary Thai Literature and Thai Society ความสัมพันธ์ของวรรณกรรมกับสภาพสังคมไทยในอดีตและปัจจุบัน การสร้างสรรค์วรรณกรรม ปรัชญา แนวคิด ค่านิยมและสภาพสังคมที่ปรากฏในวรรณกรรม คุณค่าของวรรณกรรม การวิเคราะห์คุณค่าของวรรณกรรมต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน Relations between literatures towards ancient and current society, literary creations, philosophy, concepts, values and social conditions appeared in the literatures, value of literature, analysis of value on modern lifestyle
00-12-011	นันทนาการในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5) Recreation in Daily Life ความสำคัญของนันทนาการกับคุณภาพชีวิต ความหมายและขอบข่ายของนันทนาการ การเลือกนันทนาการในชีวิตประจำวัน การปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการให้เหมาะสมกับการพัฒนา ร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม Importance of recreation and quality of life, meaning and scope of recreation, choosing daily recreation, appropriate recreations

00-21-001	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6) Thai for Communication ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสาร ลักษณะของภาษาไทย ทักษะการฟัง การอ่าน การพูด และการเขียนภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ Basic knowledge about communication, characteristics of thai language, listening, reading, speaking and writing skills of thai language to communicate effectively
00-21-002	วาทศิลป์และเทคนิคการนำเสนอ 3(2-2-5) Rhetoric and Presentation Techniques พื้นฐานการพูด หลักวาทศิลป์ จริยธรรมในการพูด การเตรียมพูด การปฏิบัติการพูด เพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ การพูดโดยใช้สื่อประกอบเทคนิค การนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ Basic of speaking, principles of rhetoric, ethics of speech, speech preparation, speaking practice for various purposes, using media presentation for speech, technical presentations efficiently
00-21-003	ศิลปะการรับสาร 3(3-0-6) Art of Receiving Messages ความหมายและความสำคัญของการรับสาร ศิลปะการรับสาร การวิเคราะห์ และการประเมินค่าการฟังและการอ่าน แนวทางแก้ไขปัญหาในการฟังและการอ่าน การฟังและการอ่านสารประเภทต่าง ๆ เพื่อการรับสารอย่างมีประสิทธิภาพ Meaning and importance of receiving messages, art of receiving messages, analysis and evaluation of listening and reading, problem solving in listening and reading, listening and reading different types of contents to receiving messages effectively
00-21-004	ศิลปะการเขียน 3(3-0-6) Art of Writing ความสำคัญของการเขียน หลักการเขียน กลวิธีการเขียน แนวทางแก้ไขปัญหาในการเขียน การเขียนงานในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการส่งสารอย่างมีประสิทธิภาพ Importance of writing, principles of writing, techniques for writing, problem solving in writing, writing in various forms to sending messages effectively

00-22-001	ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ 3(2-2-5) English for Study Skills คำศัพท์ สำนวนและโครงสร้างประโยคพื้นฐาน การใช้พจนานุกรม กลยุทธ์การอ่านและการเขียนที่มีประสิทธิภาพ การฟังเพื่อจับใจความสำคัญ การฝึกปฏิบัติการพูดเพื่อสื่อความและทักษะการนำเสนอข้อมูลขั้นต้น Vocabularies, expressions and basic language structures, using dictionaries, effective reading and writing strategies, listening for gist, practicing of speaking for meaning interpretation, and skill for basic english presentation	
00-22-002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6) English for Communication คำศัพท์ สำนวนและโครงสร้างทางภาษาที่ใช้สำหรับการสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกใช้ภาษาตามสถานการณ์ที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมของตนเองและเจ้าของภาษา Vocabulary, expressions, and language structures used in communicative English speaking, choosing the appropriate language for suitable situations with the native and non-native speakers	
00-22-003	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ 3(2-2-5) English for Presentation คำศัพท์ สำนวนที่ใช้สำหรับการนำเสนองานเป็นภาษาอังกฤษ การใช้วงจภาษาและอวจนภาษา การใช้สื่อต่าง ๆ ประกอบการนำเสนองาน การพัฒนาบุคลิกภาพในการสื่อสารเพื่อการนำเสนอ Vocabulary, expressions used in english presentation, using verbal and non-verbal language, using media for presentation, enhancing personality and communication for presentation	
00-22-004	ภาษาอังกฤษสำหรับสถานประกอบการ 3(3-0-6) English for Workplace คำศัพท์ สำนวนและโครงสร้างภาษาที่เกี่ยวข้องกับสถานประกอบการ การสื่อสารภายในองค์กร การนำเสนอทางวาจาและทางเอกสาร การสมัครงานและการสัมภาษณ์งาน Vocabulary, expressions and language structures used in workplace, communication in organization, oral and document presentation, job application, and job interviewing	

- 00-22-005 ภาษาอังกฤษสำหรับการสอบวัดมาตรฐาน 3(3-0-6)
English for Standardized Tests
 โครงสร้างข้อสอบ ไวยากรณ์ คำศัพท์ ข้อความ บทสนทนาและคำพูดที่ปรากฏใน
 ข้อสอบวัดมาตรฐาน กลวิธีต่าง ๆ สำหรับการทำแบบทดสอบมาตรฐาน
 Test structures, grammar, vocabularies, messages, dialogues and
 statements used in standardized tests, and strategies for doing the
 standardized tests
- 00-22-006 ภาษาอังกฤษสำหรับการเดินทาง 3(3-0-6)
English for Travelling
 คำศัพท์ สำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้สำหรับการเดินทาง การติดต่อสื่อสาร การสอบถาม
 และให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ศิลปะ วัฒนธรรมข้อมูลทั่วไปสำหรับการ
 เดินทางภายในประเทศ และกลุ่มประเทศในประชาคมอาเซียน
 Vocabulary, expressions used for travelling, communication, asking for
 and giving information about tourist attractions, art, culture and general
 information about travelling in Thailand and ASEAN countries
- 00-22-007 ภาษาอังกฤษเพื่อความบันเทิง 3(3-0-6)
English for Entertainment
 คำศัพท์และสำนวนที่ปรากฏในบทเพลง นวนิยาย ภาพยนตร์และสื่อต่าง ๆ การ
 วิเคราะห์โครงสร้างทางภาษาเพื่อการประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน
 Vocabulary and expressions appeared in songs, novels, movies, and
 media, and analyzing language structure
- 00-22-008 การอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ 3(3-0-6)
Academic English Reading
 การหาความหมายของคำศัพท์ สำนวนที่ปรากฏในเอกสารเชิงวิชาการ กลวิธีการอ่าน
 เอกสารเชิงวิชาการ การพัฒนาศักยภาพการอ่านเชิงวิชาการ
 Finding out the meaning of vocabulary, expressions appeared in
 academic documents, strategies for academic reading, development of
 the academic reading's ability

00-22-009	การอ่านภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน English Reading in Daily Life คำศัพท์ สำนวนและโครงสร้างทางภาษาที่ใช้ในบทอ่านประเภทต่าง ๆ ที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน Vocabulary, expressions and language structures appeared in various reading works in daily life	3(3-0-6)	-
00-22-010	การเขียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน English Writing in Daily Life ชนิดของประโยคในภาษาอังกฤษ งานเขียนรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน ฝึกฝนการเขียนแบบต่าง ๆ การพัฒนาทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน Types of English sentences; various writing styles appeared in daily life, practicing to write various styles, and developing the writing skills for communication in daily life	3(3-0-6)	-
00-23-001	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร Chinese for Communication หลักพื้นฐานของภาษาจีน การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาจีน Fundamental of Chinese language, pronunciation, vocabulary, sentences and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading and writing skills in Chinese	3(3-0-6)	-
00-23-002	ภาษาจีนเพื่องานอาชีพ Chinese for Careers คำศัพท์ สำนวนภาษาจีนที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ Chinese vocabulary, expressions used in various careers for job preparation	3(3-0-6)	-
00-23-003	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication หลักพื้นฐานของภาษาญี่ปุ่น การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาญี่ปุ่น Fundamental of Japanese language, pronunciation, vocabulary, sentences and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading and writing skills in Japanese	3(3-0-6)	-

- 00-23-004 ภาษาญี่ปุ่นเพื่องานอาชีพ 3(3-0-6)
 Japanese for Careers
 คำศัพท์ สำนวนภาษาญี่ปุ่นที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ
 Japanese vocabulary, expressions used in various careers for job preparation
- 00-23-005 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)
 Korean for Communication
 หลักพื้นฐานของภาษาเกาหลี การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเกาหลี
 Fundamental of Korean language, pronunciation, vocabulary, sentences and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading and writing skills in Korean
- 00-23-006 ภาษาเกาหลีเพื่องานอาชีพ 3(3-0-6)
 Korean for Careers
 คำศัพท์ สำนวนภาษาเกาหลีที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ
 Korean vocabulary, expressions used in various careers for job preparation
- 00-23-007 ภาษารัสเซียเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)
 Russian for Communication
 หลักพื้นฐานของภาษารัสเซีย การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษารัสเซีย
 Fundamental of Russian language, pronunciation, vocabulary, sentences, and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading and writing skills in Russian
- 00-23-008 ภาษารัสเซียเพื่องานอาชีพ 3(3-0-6)
 Russian for Careers
 คำศัพท์ สำนวนภาษารัสเซียที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ
 Russian vocabulary, expressions used in various careers for job preparation

00-23-009	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6) French for Communication หลักพื้นฐานของภาษาฝรั่งเศส การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาฝรั่งเศส Fundamental of French language, pronunciation, vocabulary, sentences, and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading and writing skills in French
00-23-010	ภาษาฝรั่งเศสเพื่องานอาชีพ 3(3-0-6) French for Careers คำศัพท์ สำนวนภาษาฝรั่งเศสที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ French vocabulary, expressions used in various careers for job preparation
00-23-011	ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6) Khmer for Communication หลักพื้นฐานของภาษาเขมร การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเขมร Fundamental of Khmer language, pronunciation, vocabulary, sentences, and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading and writing skills in Khmer
00-23-012	ภาษาเขมรเพื่องานอาชีพ 3(3-0-6) Khmer for Careers คำศัพท์ สำนวนภาษาเขมรที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ Khmer vocabulary, expressions used in various careers for job preparation
00-23-013	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6) Burmese for Communication หลักพื้นฐานของภาษาพม่า การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาพม่า Fundamental of Burmese language, pronunciation, vocabulary, sentences, and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading and writing skills in Burmese

- 00-23-014 ภาษาพม่าเพื่องานอาชีพ 3(3-0-6)
 Burmese for Careers
 คำศัพท์ สำนวนภาษาพม่าที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ
 Burmese vocabulary, expressions used in various careers for job preparation
- 00-23-015 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)
 Vietnamese for Communication
 หลักพื้นฐานของภาษาเวียดนาม การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาเวียดนาม
 Fundamental of Vietnamese language, pronunciation, vocabulary, sentences, and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading and writing skills in Vietnamese
- 00-23-016 ภาษาเวียดนามเพื่องานอาชีพ 3(3-0-6)
 Vietnamese for Careers
 คำศัพท์ สำนวนภาษาเวียดนามที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ
 Vietnamese vocabulary, expressions used in various careers for job preparation
- 00-23-017 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)
 Lao for Communication
 หลักพื้นฐานของภาษาลาว การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาลาว
 Fundamental of Lao language, pronunciation, vocabulary, sentences and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading and writing skills in Lao
- 00-23-018 ภาษาลาวเพื่องานอาชีพ 3(3-0-6)
 Lao for Careers
 คำศัพท์ สำนวน ภาษาลาวที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ
 Lao vocabulary, expressions used in various careers for job preparation

00-23-019	ภาษาบาฮาซาเพื่อการสื่อสาร Bahasa for Communication หลักพื้นฐานของภาษาบาฮาซา การอ่านออกเสียง คำศัพท์ ประโยคและสำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาบาฮาซา Fundamental of Bahasa language, pronunciation, vocabulary, sentences, and expressions used in daily life, development of listening, speaking, reading, and writing skills in Bahasa	3(3-0-6)
00-23-020	ภาษาบาฮาซาเพื่องานอาชีพ Bahasa for Careers คำศัพท์ สำนวนภาษาบาฮาซาที่ใช้ในอาชีพต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพ Bahasa vocabulary, expressions used in various careers for job preparation	3(3-0-6)
00-31-001	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล Information Technology in Digital Era การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวันและแนวโน้มเทคโนโลยี ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสาร การใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ภัยคุกคาม และความมั่นคงปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต ความรู้เกี่ยวกับวิศวกรรมสังคม กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ การบริการและโปรแกรมประยุกต์ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เทคนิคการสืบค้นข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การถ่ายโอนข้อมูลและใช้งานข้อมูลร่วมกันผ่านระบบเครือข่าย การสำรองและกู้คืนข้อมูล The utilization of information technology in daily life and technology trends, computer components and communication equipment, the use of application software, basic computer networking concepts, Internet security and threat, knowledge of social engineering, information technology's legal and ethical issues, Internet services and Internet applications, Internet search techniques, data transfer and data sharing through the network, data backup and data recovery	3(2-2-5)
00-31-002	คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน Mathematics and Statistics in Daily Life การประยุกต์คณิตศาสตร์และสถิติเพื่อใช้กับชีวิตประจำวัน การวัดและหน่วยการวัด พื้นที่และปริมาตร อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละ คณิตศาสตร์การเงินเบื้องต้น การใช้สถิติสำหรับอธิบายเหตุและผลของปรากฏการณ์ต่าง ๆ การอธิบายปรากฏการณ์ที่	3(2-2-5)

ไม่แน่นอนด้วยความน่าจะเป็น ระเบียบวิธีสถิติขั้นพื้นฐาน การใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์
สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ การใช้ประโยชน์จากข้อสรุปที่ได้จากระเบียบวิธีทางสถิติ

The application of mathematics and statistics in daily life, Measurement
and units of measurement, area and volume, ratio, proportions and
percent, the basics of financial mathematics, explaining causes and
outcomes of phenomena with statistics, explaining stochastic
phenomena with probability, fundamental statistics methodologies, the
use of application software for statistics data analysis

- | | |
|-----------|--|
| 00-32-001 | <p>วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมกับชีวิต 3(3-0-6)</p> <p>Science, Technology and Environment for Life</p> <p>ความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อมกับชีวิต ผลกระทบของ
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่อการดำรงชีวิต การประยุกต์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต</p> <p>Relations between science, technology, environment and life, science
and technology's impact on livelihood, applying of science and
technology for improving quality of life</p> |
| 00-32-002 | <p>คุณค่าของสัตว์เลี้ยง 3(3-0-6)</p> <p>Pet Value</p> <p>ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสัตว์เลี้ยง คุณค่าของสัตว์เลี้ยง ปัจจัยและสิ่งแวดล้อม
ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมของสัตว์เลี้ยง ศิลปวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง โรคของ
สัตว์เลี้ยงสู่คน การเลือกและดูแลสัตว์เลี้ยงให้เหมาะสม</p> <p>Relations between human and pet, pet value, factor and environment
causing the behavior of pet, tradition and culture relating to pet,
zoonosis, selection and proper pet care</p> |
| 00-32-003 | <p>การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ 3(3-0-6)</p> <p>Scientific Problem Solving</p> <p>ข้อมูลนิพนธ์นามธรรมพื้นฐาน การสร้างข้อมูลนามธรรม ขั้นตอนวิธีพื้นฐานสำหรับ
แก้ปัญหา การใช้แผนภาพความคิด กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การสร้างสมมติฐาน การ
วิจัยข้อมูลเบื้องต้น</p> <p>Basic abstract data, abstract data creation, basic algorithm for solving
problem, mind map usage, scientific process, hypothesis defining,
preliminary data research</p> |

00-32-004	วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อการออกกำลังกาย 3(2-2-5) Sport Sciences for Exercise ความหมายและความสำคัญเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การกีฬา กายวิภาคศาสตร์ และสรีรวิทยา การออกกำลังกาย ชีวกลศาสตร์ทางการกีฬาร่วมกับเทคนิคเฉพาะทาง เพื่อพัฒนาศักยภาพของร่างกาย การบาดเจ็บจากการกีฬาและกีฬาเวชศาสตร์ โภชนาการการกีฬา ฝึกปฏิบัติตามความแตกต่างของแต่ละบุคคล Meaning and importance of sports science, anatomy and physiology of exercise, biomechanics and specific techniques to improve physical development from injuries and sports medicine, sports nutrition, and individual practice	
00-32-005	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ 3(2-2-5) Exercise for Health ความรู้ทั่วไปและความสำคัญของการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ การประยุกต์หลักการทางวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อพัฒนาร่างกาย จิตใจ จิตวิญญาณ และสังคม องค์ประกอบของสมรรถภาพทางกายและสมรรถภาพทางกลไก การฝึกและเสริมสร้างสมรรถภาพ ปฏิบัติกิจกรรมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพให้เหมาะสมกับตนเอง General knowledge and importance of exercise for health, applying of sports science theories to improve physical, mental, spiritual condition and society, components of physical fitness and motor fitness, physical enhancement, exercise for health for individual appropriation	
00-41-001	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม 3(2-2-5) Life and Social Skills ปรัชญาและหลักธรรมในการดำรงชีวิตตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง การสร้างแนวคิดและเจตคติเพื่อพัฒนาตนเองในทางสร้างสรรค์ แนวทางการสร้างคุณภาพชีวิตเพื่อความสำเร็จในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและการมีส่วนร่วมกิจกรรมจิตอาสา Philosophy and principles for living on sufficiency economy concept, building concepts and attitude for self-development creatively, guidelines for building the quality of life to achieve work effectively, participation in volunteer activities	
00-41-002	มหัศจรรย์แห่งบัว 3(3-0-6) Amazing Water lily and Lotus ความหมายและความมหัศจรรย์ของบัว ปรัชญาของบัวในศาสนาและลัทธิต่าง ๆ ความสัมพันธ์ของบัวในทางศิลปะ วรรณกรรม และสถาปัตยกรรม การสร้างสรรค์ชิ้นงานจากความซาบซึ้งในความงามและความมหัศจรรย์ของบัว	

Meaning and amazing of water lily and lotus, philosophies of water lily and lotus in religions and other beliefs, relations of water lily and lotus with arts, literature and architecture, creation of artistic works with the beauty and the amazing of water lily and lotus

- | | |
|-----------|---|
| 00-41-003 | <p>ธรรมชาติของสรรพสิ่ง 3(3-0-6)</p> <p>Nature of the Whole</p> <p>การเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากภายใน ปัจจัยที่รู้เห็นธรรมชาติตามความเป็นจริง การคิดอย่างเป็นกลางและเชื่อมโยงแนวทางศึกษาจิตสมัยใหม่ สติปัญญากับสมองคอมพิวเตอร์ กำเนิดของจักรวาล การสูญพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ความหลากหลายทางชีวภาพ สรรพชีวิตสัมพันธ์ การบูรณาการระหว่างศาสนากับวิทยาศาสตร์</p> <p>Learning with the internal change, factors revealing the nature truly, neutral thinking and linking to the modern mind education concept, intelligence with the central processing unit (CPU), cosmogony, extinction of creatures, biodiversities, all of life's relation, integration between religion and science</p> |
| 00-41-004 | <p>วิถีชุมชน 3(3-0-6)</p> <p>Community Ways</p> <p>ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมมนุษย์ โครงสร้างและกระบวนการทางสังคม วิวัฒนาการของมนุษย์ การตั้งถิ่นฐานของชุมชน ชุมชนชนบทและชุมชนเมือง</p> <p>วิถีชุมชนตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ชุมชนกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การปรับตัวและการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม</p> <p>Meaning and characteristics of human behavior, social structure and social process, human evolution, settlement of community, rural and urban communities, community ways on sufficiency economy concept, community with environmental conservation, adjustment and coexistence in society with the diversities of culture</p> |
| 00-41-005 | <p>อาเซียนศึกษา 3(3-0-6)</p> <p>ASEAN Studies</p> <p>ความเป็นมาของอาเซียน ปฏิญญาอาเซียน วิสัยทัศน์ กฎบัตรอาเซียน ประชาคมอาเซียน สมาชิกอาเซียน ภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม การเมือง ภูมิศาสตร์ บทบาทของอาเซียนในสังคมโลก</p> <p>Background of ASEAN, ASEAN declaration, vision, ASEAN charter, ASEAN communities, ASEAN members, historical background, economy, society and culture, politics, geography, ASEAN's role in global society</p> |

- | | |
|-----------|---|
| 00-41-006 | <p>ภาคตะวันออกศึกษา 3(3-0-6)</p> <p>Eastern Region Studies</p> <p>การตั้งถิ่นฐานและความเป็นมาของภาคตะวันออกของไทย จังหวัด การปกครอง เศรษฐกิจ สังคม ภูมิศาสตร์ ชุมชน วัฒนธรรม และภูมิปัญญาในเขตภาคตะวันออก แนวทางการพัฒนาจังหวัดในเขตภาคตะวันออก</p> <p>Settlement and background of the east of Thailand, provinces, administration, economy, society, geography, community, culture, and wisdom of eastern religion, the developmental guideline for the east provinces</p> |
| 00-41-007 | <p>เหตุการณ์โลกร่วมสมัย 3(3-0-6)</p> <p>Contemporary World Affairs</p> <p>การเปลี่ยนแปลงของโลกตั้งแต่อดีตจนถึงในยุคปัจจุบัน และแนวโน้มในอนาคต ทั้งด้าน การเมือง สังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม การคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ต่าง ๆ ด้วยสันติวิธี การปรับตัวในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งปัจจุบันและอนาคต</p> <p>Changing world from the past until the present and the future trend including politics, society, economy, culture, environment, critical analysis, problem solving by peaceful method, adaptation in each situation at present and in the future</p> |
| 00-41-008 | <p>การคิดเชิงระบบกับการวิเคราะห์ปัญหา 3(2-2-5)</p> <p>Systems Thinking and Problem Analysis</p> <p>ความหมาย หลักการและความสำคัญและการคิดเชิงระบบกับองค์กรแห่งการเรียนรู้ เครื่องมือช่วยในการจัดการความคิด การวิเคราะห์สภาพการณ์ปัญหา การค้นหา รูปแบบ และความสัมพันธ์ของปัญหา การเชื่อมโยงระหว่างสาเหตุกับผล การสร้าง แผนภาพวงจรการคิดเชิงระบบ การนำหลักการ การคิดเชิงระบบไปใช้กับสาขาวิชา ต่าง ๆ ประยุกต์การคิดเชิงระบบกับการแก้ปัญหาลักษณะต่าง ๆ การนำเสนองาน เกี่ยวกับการคิดเชิงระบบ</p> <p>Definition, principle, and significance, systems thinking with learning organization, systems thinking tools, problems analysis, searching for pattern and relations of problems, association of causes and effects, creating causal loop diagram, applying systems thinking to other subjects, adapting systems thinking for various problem solving, systems thinking presentation</p> |

- 00-41-009 วรรณกรรมไทยกับภาพยนตร์ 3(3-0-6)
Thai Literature and Film
 ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมไทยกับภาพยนตร์ ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์
 และวรรณกรรม การอ่านวรรณกรรมเชิงวิเคราะห์ การเปรียบเทียบระหว่างวรรณกรรม
 ไทยต้นฉบับ และภาพยนตร์ที่แปรรูปจากวรรณกรรมไทยต้นฉบับ คุณค่าของงาน
 วรรณกรรมไทยในสื่อภาพยนตร์ที่สัมพันธ์กับชีวิต
 Relations between Thai literature and film, difference between film and
 literature, critical literary reading, comparison between original Thai
 literature and film transformed from original literature, value of Thai
 literature in film related to life
- 00-41-010 วิธีชีวิตในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)
Ways of Living in the Digital Era
 การใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสาร รูปแบบและบทบาทของการสื่อสาร
 ผ่านอินเทอร์เน็ต การสืบค้น การวิเคราะห์ และการประเมินค่า สิทธิและการ
 สร้างสรรค์ ตระหนักรู้ถึงจริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคมจาก
 พฤติกรรมการสื่อสาร
 The use of computers and communication equipment, Patterns and
 roles of internet communication, Inquiries, Analysis and Evaluation, Right
 and creation, Social awareness of ethical and responsiveness from
 communication behaviors
- หมวดวิชาเฉพาะ
 กลุ่มวิชาแกน
- 04-07-101 ทฤษฎีการสื่อสาร 3(3-0-6)
Theories of Communication
 ความหมาย ขอบเขต ทฤษฎี แนวคิด กระบวนการ แบบจำลองทางการสื่อสาร
 อิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อสังคม การวิเคราะห์สถานการณ์ทางการสื่อสารในยุค
 หลอมรวมสื่อ
 Meaning, boundary, theory, process, concept, communication model,
 influence of mass media on society, analysis of communication
 situations in the media integration era

04-07-102	การออกแบบนิเทศศิลป์ Visual Communication Design ความหมายของการออกแบบ องค์ประกอบการออกแบบ ความคิดรวบยอด การรวบรวมข้อมูลการออกแบบ การประยุกต์ใช้ในงานออกแบบกราฟิก การใช้การงานออกแบบเพื่อสื่อสารในหลายมิติ Design meanings, design elements, concepts, design data collection, graphic design applications, the use of design for multidimensional communication	3(0-6-3)
04-07-103	ความคิดเชิงสร้างสรรค์ Creative Thinking ความหมาย ความสำคัญ หลักการ ระดับการคิด วิธีการ เทคนิค การฝึกทักษะ การแก้ปัญหา กิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในหลายมิติ Meaning, significance, principle, level of thinking, method, technique, practice, problem solving, development activities	3(0-6-3)
04-07-104	การถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography ประวัติและเทคโนโลยีการถ่ายภาพนิ่ง หลักการและทฤษฎีในการถ่ายภาพ การถ่ายภาพในลักษณะวัตถุประสงค์ เทคนิควิธีพิเศษควบคุมกล้อง หลักการจัดองค์ประกอบภาพ การจัดแสง มุมกล้องในการถ่ายภาพ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ตกแต่งภาพ History and technology of photography, principles and techniques in photography, special techniques to control the camera, principles of picture composition, the art of photography, lighting, camera angle, photo retouching by computer program	3(0-6-3)
04-07-105	การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล Digital Storytelling แนวทางการเล่าเรื่อง การลำดับเนื้อหา ขั้นตอนการเขียนบท การหาแนวคิดสำหรับการพัฒนาบท การเขียนเรื่องย่อ และโครงเรื่องขยาย การถ่ายทอดเรื่องราวจากบทมาเป็นสตอรี่บอร์ด รูปแบบสตอรี่บอร์ด การลำดับความต่อเนื่องของภาพ การกำหนดบทถ่ายทำ มุมกล้อง ขนาดภาพ การสร้างสตอรี่บอร์ด การนำเสนอบทภาพสำหรับสื่อดิจิทัล A narrative approach, content sequence, writing process, finding ideas for chapter development synopsis and the storyline expands, the story of the story as a storyboard, storyboard format sequence of images	3(2-2-5)

assigning a shot, shooting a camera, creating a storyboard, presentation of an image for digital media

- 04-07-106 **สื่อดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล** 3(2-2-5)
Digital Media and Digital Economy
 หลักการ เครื่องมือและเทคนิคที่ใช้ ประเภทและองค์ประกอบ ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อปฏิสัมพันธ์และศิลปะที่น่าเสนอ สังคมออนไลน์ ระบบการสื่อสาร บทบาทหน้าที่ของคอมพิวเตอร์ในสังคมปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ผลิตสื่อดิจิทัล ความมั่นคงและภาวะส่วนตัว จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์
 Basic principles of digital media, tools and techniques used in digital media, types and elements of digital media, relationship between interactivity and the art of presentation, social media, communication systems, the role of computers in today's society, using modern technology to produce digital media, security and privacy computer ethics
- 04-07-107 **คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานออกแบบ** 3(0-6-3)
Computer Graphic for Design
 การออกแบบภาพกราฟิก 2 มิติและ 3 มิติ การจัดองค์ประกอบ หลักการออกแบบ การใช้ภาพ เส้น สี ตัวอักษร การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ 2d and 3d graphic design, composition, design principles, the use of color lines, the use of computer techniques to design applications
- 04-07-208 **หลักการกระจายเสียงและแพร่ภาพทางสื่อดิจิทัล** 3(0-6-3)
Principle of Digital Broadcasting
 ประวัติ วิวัฒนาการ แนวคิด หลักการ รูปแบบและลักษณะ แนวโน้มเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารและสื่อดิจิทัล บทบาทหน้าที่สื่อดิจิทัลต่อสังคม สื่อวิทยุกระจายเสียง สื่อภาพยนตร์ สื่อวิทยุโทรทัศน์ดิจิทัล ประเภทและรูปแบบรายการ กระบวนการผลิต รายการ เครื่องมืออุปกรณ์การผลิต เทคนิคและวิธีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
 The history, evolution, concepts, patterns and styles, technology trends for communications and digital media, role of digital media on society radio broadcasting, film media ,digital television media, the type and format of television program, production process equipment for the production, techniques and methods of applying technology

04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล 3(3-0-6) Digital Media Business Management หลักการบริหารจัดการธุรกิจสื่อ การวิเคราะห์ต้นทุนการผลิต การจัดหาแหล่งเงินทุน และงบประมาณ การจัดองค์กรและทรัพยากรมนุษย์ การวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอก หลักการและกลยุทธ์การจัดการตลาดเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล การบริหารงานลูกค้า Principles of media business management, cost analysis, financing capital and budget, organization and human, resources analyze both internal and external factors, principles and strategies of marketing management for digital media business, customer management
04-07-310	กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล 3(3-0-6) Laws and Ethics Digital Communication แนวคิดพื้นฐานของหลักกฎหมายทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายและองค์กรที่เข้ามามีกับดูแลและ/หรือควบคุม การทำงานของสื่อ องค์กรสื่อ และบริบทแวดล้อม ทั้งสื่อแบบดั้งเดิมและสื่อใหม่ กฎหมายลิขสิทธิ์ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ปัญหาด้านอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา สิทธิและเสรีภาพและความรับผิดชอบของสื่อ การจัดการด้านสิทธิของสื่อดิจิทัล จริยธรรมและจรรยาบรรณของสื่อมวลชน Basic concepts of general law relating to journalism and information technology, laws and organizations that regulate and / or regulate the work of media, organization, media, and context, both traditional media and new media, copyright law Infringement of privacy computer crime problem Intellectual property Infringement the rights and freedoms and responsibilities of the media, digital rights management (DRM), as well as the ethics and ethics of the mass media
04-07-311	การวิจัยทางการสื่อสาร 3(2-2-5) Communication Research ความหมายของการวิจัย การกำหนดหัวข้อการวิจัย การเขียนที่มาของปัญหา การกำหนดวัตถุประสงค์ การทบทวนวรรณกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผลการวิจัย การเขียนรายงานการวิจัย จริยธรรมและจรรยาบรรณการวิจัย Definition of research, research topics writing the source of the problem, defining objectives literary review data collection data analysis summary of findings writing research reports ethics and ethics of research

กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

แขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน

- | | |
|-----------|---|
| 04-07-112 | <p>พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 3(0-6-3)</p> <p>Basic Digital Media and Animation</p> <p>แนวคิด ความสำคัญ ความหมายและประวัติความเป็นมา กฎพื้นฐานการเคลื่อนไหว ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน เทคนิคการทำสตอปโมชัน การเขียนสตอรี่บอร์ด การประยุกต์ใช้เพื่อนำไปสร้างสรรค์ การนำเสนองานแอนิเมชัน</p> <p>Concepts, significance, meaning and history of animation, principles of animation, types and patterns of animation, stop motion techniques, storyboarding, applied to create, animation presentations</p> |
| 04-07-113 | <p>การวาดเส้นเพื่อดิจิทัลมีเดีย 3(0-6-3)</p> <p>Drawing for Digital Media</p> <p>ความหมายการวาดเส้น วาดเส้นพื้นฐาน วาดรูปทรงธรรมชาติ วาดรูปทรงเรขาคณิต วาดรูปทรงอิสระ การร่างภาพ การลงแสงเงา การวาดหุ่น การวาดภาพทัศนียภาพ</p> <p>Meaning of drawing lines, drawing basic lines, drawing natural shapes, drawing geometric shapes, drawing independent figures, sketching, shadowing, drawing puppets, drawing landscapes</p> |
| 04-07-114 | <p>การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล 3(0-6-3)</p> <p>Digital Video Editing</p> <p>ทฤษฎีและหลักการในการตัดต่อภาพและเสียง พื้นฐานการบันทึกวีดิทัศน์ ลักษณะการทำงาน ระบบวีดิทัศน์ มาตรฐานและรูปแบบไฟล์ การวางแผนการตัดต่อภาพและเสียง ภาษาภาพที่ใช้ในการตัดต่อ การลำดับภาพ การผสมผสานระหว่างไฟล์ภาพและเสียง การแปลงไฟล์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปด้านการตัดต่อ การเผยแพร่สื่อดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการ</p> <p>Theories and principles of audio and video editing, basic video recording, behavior. video system, standard and file format, audio and video editing, image editing, image sequencing, video and audio file merging, file conversion, editing, digital media publishing, practice</p> |

04-07-115	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 1 Digital Publishing 1 ประวัติ ความเป็นมา พัฒนาการของระบบการพิมพ์ หลักการพื้นฐานของการพิมพ์ วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เทคโนโลยีการพิมพ์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป History of the development of printing systems basic principles of printing materials, equipment, print media printing technology using the program	3(2-2-5)
04-07-216	การออกแบบตัวละคร Character Design หลักการออกแบบ การพัฒนาตัวละครจากบทภาพยนตร์ การตั้งชื่อตัวละคร การออกแบบหน้าตา เครื่องแต่งกาย ลักษณะของสี ท่าทางอิริยาบถการแสดงออก บุคลิกของตัวละคร ตัวละครกับความคล้อยตามบทภาพยนตร์ Design principles, character development from screenplay, character naming, face design, costume design, color, gesture, expression of character, personality of character, corresponding characters are related to the screenplay	3(0-6-3)
04-07-217	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1 3D Computer and Animation 1 วิชาบังคับก่อน: 04-07-112 พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน ระบบกราฟิกแบบเวกเตอร์ ระบบพิกัดของภาพกราฟิก กราฟิกแบบ 3 มิติ การควบคุมหน้าจอและวัตถุ การจัดการพิกัด UV การใส่พื้นผิวและสไลด์ลายให้กับแบบจำลอง 3 มิติ การกำหนดลักษณะพื้นผิวของวัตถุ การกำหนดการเคลื่อนไหวให้กับแบบจำลอง 3 มิติ การจัดแสงและการประมวลผลภาพ การใช้โปรแกรมออกแบบ 3 มิติ Vector graphics system, coordinate system of graphics, 3d graphics, screen controls and objects, managing uv coordinates, inserting surfaces and patterns into 3d models, 3d animation, lighting and image processing by using a 3d graphics software	3(0-6-3)
04-07-218	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล Digital Cinematography Production ความรู้เบื้องต้นการผลิตภาพยนตร์ ประวัติภาพยนตร์ กล้องภาพยนตร์และอุปกรณ์ การวางแผนในการผลิตภาพยนตร์ โครงสร้างและบุคลากรการผลิตภาพยนตร์ แสงในงานภาพยนตร์ การวางมุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง การเขียนบทภาพยนตร์ การ	3(0-6-3)

ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เสียงในงานภาพยนตร์ การตัดต่อและลำดับภาพ การนำเสนอและการวิพากษ์ผลงานภาพยนตร์

Introduction to film production, movie history, film camera and accessories planning for film production structure and production, lighting in movies, camera angle, camera movement, scriptwriting movie design sound in the movie editing and sequencing presentation and critique of films

04-07-219

การออกแบบเสียงดิจิทัล

3(0-6-3)

Digital Sound Design

องค์ประกอบเสียง โครงสร้างของเพลงและดนตรี การออกแบบดนตรีประกอบ การออกแบบเสียงประกอบ การบันทึกเสียงพากย์ การออกแบบดนตรีประกอบสื่อภาพ การใช้ห้องบันทึกเสียง อุปกรณ์และสื่อบันทึกเสียงดิจิทัล

Audio components, music and music structure, musical design, sound design, voice recording, visual music design, use of digital audio recordings, equipment and recordings

04-07-220

การออกแบบสารสนเทศกราฟิก

3(0-6-3)

Information Graphic Design

วิชาบังคับก่อน: 04-07-102 การออกแบบนิเทศศิลป์

ความหมายของข้อมูลสารสนเทศ การใช้สารสนเทศที่เหมาะสมและทันสมัย กระบวนการ แนวคิด ทฤษฎี การออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร การเลือกใช้ตัวอักษร การแทนข้อมูลด้วยภาพ การสร้างสรรค์ผลงาน การนำเสนอผลงาน

Meaning of information, use of appropriate and modern information, processes, concepts, theories, graphic design for communication, character selection image representation creating a work, presentation

04-07-221

การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

3(0-6-3)

Design and Develop Digital Media on Mobile Devices

หลักการออกแบบ องค์ประกอบ โครงสร้าง รูปแบบของสื่อดิจิทัล วิธีการ เทคนิคในการออกแบบ การใช้งานเครื่องมือค้นหา (SEO) การใช้งาน Social Network APIs การออกแบบหน้าตาการใช้งานในแอปพลิเคชัน การออกแบบปุ่มคำสั่ง การสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การควบคุมอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ การเชื่อมต่อฐานข้อมูล การใช้เครื่องมือฝึกปฏิบัติการออกแบบการใช้งานของผู้ใช้และพัฒนาผลงานบนอุปกรณ์พกพาและนำเสนอผลงาน

Principles of designs, composition, structure, format of digital media methods, techniques in design, search engine optimization (SEO), social

network (APIs), application window design, application button design, user interface design, hardware device control, database connection, tool usage, workflow, presentation

- | | |
|-----------|---|
| 04-07-322 | <p>เทคโนโลยีความจริงเสมือน 3(0-6-3)</p> <p>Virtual Reality Technology</p> <p>หลักการเบื้องต้น ประวัติ เทคโนโลยี ซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่ใช้พัฒนา การออกแบบการปฏิสัมพันธ์ การแสดงผลภาพและแอนิเมชัน 3 มิติ การเชื่อมต่ออุปกรณ์ ความจริงเสมือน ประสบการณ์ผู้ใช้ การออกแบบพัฒนาซอฟต์แวร์ การประยุกต์ใช้ ความเป็นจริงเสมือนและความเป็นจริงเสริม</p> <p>Introduction, history, technology, software and hardware is used to develop, design interaction, user experience, software development design, application of virtual reality and complementary reality</p> |
| 04-07-323 | <p>การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1 3(0-6-3)</p> <p>Visual Effect Production 1</p> <p>หลักการ แนวคิด การวางแผน การออกแบบเทคนิคพิเศษด้านภาพ การสร้างเอฟเฟกต์กับตัวอักษร การสร้างเอฟเฟกต์กับภาพและภาพเคลื่อนไหว การแสดงผลเฉพาะส่วน การซ้อนภาพ การสร้างการติดตามความเคลื่อนไหว การประกอบภาพวิดีโอกับวัตถุ การถ่ายทำหุ่นจำลอง ฉากจำลอง การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน</p> <p>Principles, concepts, planning, visual effects design, creating a character effect, creating effects with images and animations, masking, chroma key, tracking, compositing, modeling, simulation, and presentation</p> |
| 04-07-324 | <p>สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(1-4-4)</p> <p>Seminar in Digital Media Technology</p> <p>วิชาบังคับก่อน: นักศึกษาจะต้องสอบผ่านรายวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 15 รายวิชา</p> <p>หลักการ แนวคิด รูปแบบ เทคนิค การกำหนดประเด็น การทำงานเป็นทีม การฝึกประชุม การอภิปราย การจัดทำเอกสาร การจัดสัมมนา การประเมินผล</p> <p>Principle, concept, format, technical, assignment of topics, teamwork, conference workshop, discussion, documentation, presentations, seminars, project evaluation</p> |

- 04-07-325 การเตรียมโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 1(0-3-1)
 Pre-Digital Media Technology Project
 วิชาบังคับก่อน: นักศึกษาจะต้องสอบผ่านรายวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า 15 รายวิชา
 ปัญหาหรือมิติเชิงความสัมพันธ์ที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องกับงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่
 นักศึกษาเลือกหรือสนใจ โดยผ่านความเห็นชอบของสาขาวิชา การกำหนดหัวข้อ
 รายงาน การนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการที่แต่งตั้งขึ้นโดยสาขาวิชา
 An interesting problem or dimension in relation to digital technology
 that students choose or care about, by the approval of the subject, title
 assignment of the project presentation report to the committee
 appointed by the subject
- 04-07-426 โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(0-9-3)
 Digital Media Technology Project
 วิชาบังคับก่อน: 04-07-325 การเตรียมโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
 การค้นคว้า วิเคราะห์ปัญหา วิธีการแก้ปัญหาทางด้านสื่อดิจิทัล การผลิตสื่อดิจิทัล
 การจัดทำรายงาน และการนำเสนอ
 Research, problem analysis, digital media problem solving, digital media
 production, reports and presentation

แขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล

- 04-07-112 พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 3(0-6-3)
 Basic Digital Media and Animation
 แนวคิด ความสำคัญ ความหมายและประวัติความเป็นมา กฎพื้นฐานการเคลื่อนไหว
 ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน เทคนิคการทำสตอปโมชัน การเขียนสตอรี่บอร์ด
 การประยุกต์ใช้เพื่อนำไปสร้างสรรค์ การนำเสนองานแอนิเมชัน
 Concepts, significance, meaning and history of animation, principles of
 animation, types and patterns of animation, stop motion techniques,
 storyboarding, applied to create, animation presentations
- 04-07-227 อุตสาหกรรมและธุรกิจสื่อดิจิทัล 3(3-0-6)
 Industry and Digital Media Business
 ลักษณะ โครงสร้าง การบริหารงาน สภาพแวดล้อม บทบาทขององค์กรที่เกี่ยวข้องทั้ง
 ภาครัฐและเอกชน กฎหมายควบคุมและส่งเสริม พระราชบัญญัติ จรรยาบรรณที่
 เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล

The nature, structure, management, environment, the role of public and private organizations involved, regulatory and promotional laws, ethics in digital media industry

- 04-07-228 **กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล** 3(0-6-3)
Digital Media Production Process
 ทฤษฎี หลักการ การบันทึกวีดิทัศน์ ลักษณะการทำงาน ระบบวีดิทัศน์ กระบวนการ การวางแผน การใช้โปรแกรมตัดต่อ การลำดับภาพ การผสมผสานระหว่างไฟล์ภาพ และเสียง การเผยแพร่ การฝึกปฏิบัติการ
 Theory, principles, video recording, features, video system, process, planning, using editing program, sequence editor, a combination of image and sound files, publication, practice
- 04-07-229 **เศรษฐศาสตร์ดิจิทัล** 3(3-0-6)
Digital Economics
 นิยาม มูลค่าเพิ่มของความคิดสร้างสรรค์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระบบเศรษฐกิจดิจิทัล โครงสร้างตลาดและกลไก สินค้าและบริการ การตั้งราคาสินค้าและบริการ การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจกับนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ
 Definition, value of creativity, creative economy, digital economy, market structure and mechanism, digital goods and services, pricing and services, economic growth with innovation in information technology
- 04-07-230 **การจัดการตลาดเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล** 3(0-6-3)
Marketing Management for Digital Media Business
 แนวคิดการจัดการตลาดสมัยใหม่ บทบาท ความสำคัญ การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมาย กลยุทธ์ในการแข่งขัน ข้อมูลทางการตลาด การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับส่วนผสมทางการตลาด
 Modern marketing management concepts, role, importance, consumer behavior analysis, market segmentation, target market, competitive strategy, marketing information, environment analysis for decision on marketing ingredients

- 04-07-231 กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาดิจิทัล 3(0-6-3)
Content Strategic Management
 การวางแผน การพัฒนาเนื้อหา กลยุทธ์จัดการด้านเนื้อหาตามบริบทสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม จรรยาบรรณ
 Planning, digital content development, content management strategy in social, economy, culture, ethics
- 04-07-232 การจัดการองค์กรและทรัพยากรบุคคลในธุรกิจสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)
Organization and Human Resource Management
 โครงสร้างองค์กร การวางแผน การจัดการทรัพยากรมนุษย์ การสรรหา การคัดเลือก การฝึกอบรม การพัฒนา การประเมินผลการปฏิบัติงาน ค่าจ้าง สวัสดิการ กฎหมาย ในธุรกิจสื่อดิจิทัล
 Organizational structure, planning, human resources management, recruitment, selection, training, development, performance evaluation, wages, welfare, law in digital media business
- 04-07-333 การจัดการด้านการเงินเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)
Financial Management for Digital Media Business
 วัตถุประสงค์ แนวคิด การวิเคราะห์ การพยากรณ์งบการเงิน มูลค่าของเงินตามระยะเวลา การจัดการเงินทุนหมุนเวียน แหล่งที่มาของเงินทุน โครงสร้างเงินทุนเพื่อการบริหารธุรกิจสื่อดิจิทัล
 Objectives, concepts, analysis, forecasting financial statements, time value of money, working capital management, source of fund, capital structure for digital media business management
- 04-07-334 ความเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(0-6-3)
Digital Media Technology Entrepreneurship
 แนวคิด ความหมาย การจัดหา การวางแผนทางการเงิน การลงทุน กฎหมายเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ หลักการบริหารงาน ความคิดสร้างสรรค์ในการประกอบการตามสถานการณ์แวดล้อม
 Concepts, meaning, procurement, financial planning, investment, entrepreneurship of law, principles of management, creativity in entrepreneurship according to the environment

- 04-07-335 การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน 3(0-6-3)
Pitching and Financing
 ความสำคัญ วิธีการเขียน การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม แผนการตลาด แผนการวิจัยและพัฒนา แผนการผลิต แผนการจัดการทรัพยากรมนุษย์ แผนการเงิน การจัดหาแหล่งเงินทุน ความเสี่ยงและผลตอบแทน การประเมินความเป็นไปได้ ฝึกปฏิบัติการจัดทำและนำเสนอแผนธุรกิจสื่อ
 Importance, method of writing, environmental analysis, marketing plan, research and development plan, production plan, human resources management plan, financial plan, source of fund, risk and return, feasibility assessment of business plan, practice action and presentation of media business plan
- 04-07-336 การตัดสินใจและการเจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล 3(0-6-3)
Decision Making and Negotiation in Digital Media Business
 แนวคิด ทฤษฎี เทคนิค การวางแผน กระบวนการตัดสินใจ การเจรจาต่อรอง การแก้ปัญหาความขัดแย้ง
 Concepts, theories, techniques, planning, decision-making, negotiation, conflict resolution
- 04-07-337 การวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล 3(0-6-3)
Strategic Planning for Digital Media
 แนวความคิด การวางแผน เป้าหมาย กระบวนการ การบริหารงาน เทคนิค การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก การจัดทำแผนกลยุทธ์ธุรกิจสื่อดิจิทัล
 Concepts, planning, goals, processes, administration, techniques, internal and external environment analysis, strategy planning for digital media business
- 04-07-324 สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(1-4-4)
Seminar in Digital Media Technology
 วิชาบังคับก่อน: นักศึกษาจะต้องสอบผ่านรายวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 15 รายวิชา
 หลักการ แนวคิด รูปแบบ เทคนิค การกำหนดประเด็น การทำงานเป็นทีม การฝึกประชุม การอภิปราย การจัดทำเอกสาร การจัดสัมมนา การประเมินผล
 Principle, concept, format, technical, assignment of topics, teamwork, conference workshop, discussion, documentation, presentations, seminars, project evaluation

04-07-325 การเตรียมโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 1(0-3-1)
 Pre-Digital Media Technology Project
 วิชาบังคับก่อน: นักศึกษาจะต้องสอบผ่านรายวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 20 รายวิชา
 ปัญหาหรือมิติเชิงความสัมพันธ์ที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องกับงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่
 นักศึกษาเลือกหรือสนใจ โดยผ่านความเห็นชอบของสาขาวิชา การกำหนดหัวข้อ
 รายงาน การนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการที่แต่งตั้งขึ้นโดยสาขาวิชา
 An interesting problem or dimension in relation to digital technology
 that students choose or care about, by the approval of the subject, title
 assignment of the project presentation report to the committee
 appointed by the subject

04-07-426 โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(0-9-3)
 Digital Media Technology Project
 วิชาบังคับก่อน: 04-07-325 การเตรียมโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
 การค้นคว้า วิเคราะห์ปัญหา วิธีการแก้ปัญหาทางด้านสื่อดิจิทัล การผลิตสื่อดิจิทัล
 การจัดทำรายงาน และการนำเสนอ
 Research, problem analysis, digital media problem solving, digital media
 production, reports and presentation

กลุ่มวิชาเลือก

04-07-238 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)
 Information Technology for Communication
 หลักการ แนวคิด ทฤษฎี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การบริหารจัดการสังคมข่าวสาร
 การสื่อสารสมัยใหม่ นวัตกรรมทางการสื่อสาร การประยุกต์ใช้งานระบบเทคโนโลยี
 สารสนเทศ การแก้ปัญหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
 สารสนเทศเพื่อการทำงาน
 Principles, concepts, theories, use of information technology, social
 information, management modern communication, communication
 innovation, application of information technology, problem solving using
 information technology, application of information technology

04-07-239	การถ่ายภาพดิจิทัลขั้นสูง Advance Digital Photography วิชาบังคับก่อน: 04-07-104 การถ่ายภาพดิจิทัล หลักการ ทฤษฎีการถ่ายภาพขั้นสูง การจัดองค์ประกอบ การถ่ายภาพในและนอกสตูดิโอ การตกแต่งภาพด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป กระบวนการถ่ายภาพเพื่อการใช้ประโยชน์ในการเผยแพร่ทางสื่อดิจิทัลและสื่อออนไลน์ Principles, theories of advanced photography, Photo composition, practice photography both in and out of the studio, Decorate with program, photography process for use in digital and online media publishing	3(1-4-4)
04-07-240	การแสดงเบื้องต้น Basic Acting ประวัติความเป็นมา ศิลปะการแสดง ศิลปะในการเล่าเรื่อง การเตรียมร่างกายจิตใจ และเสียง การสื่อความหมายกับผู้ชม การวิเคราะห์บท การวิเคราะห์ตัวละคร เทคนิคการแสดง History, Performing arts, Narrative art, Body, mind and sound preparation, Interpreting the audience, Chapter Analysis, Character analysis, Acting Techniques	3(1-4-4)
04-07-241	การออกแบบจัดตัวอักษร Typography Design ประวัติ หลักการ การออกแบบ พื้นฐานเรื่องบุคลิก ความแตกต่างของตัวอักษรแต่ละตระกูล การเลือกใช้ตัวอักษร ฝึกปฏิบัติการออกแบบตัวอักษร History, principles, design, personality, difference of character, characters selection, practice design character	3(2-2-5)
04-07-242	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 2 3D Computer and Animation 2 วิชาบังคับก่อน: 04-07-217 คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1 กฎการเคลื่อนไหวพื้นฐาน 12 ข้อ การกำหนดความเคลื่อนไหวบนโปรแกรมแอนิเมชัน 3 มิติ อารมณ์ความรู้สึกให้กับใบหน้าของตัวละคร การออกแบบมุกกล้อง 3 มิติ การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น 12 principle of animation, determining the movement of objects and characters on 3D animation programs, facial expressions, basics of 3D camera angle, 3D short animation making	3(2-2-5)

- 04-07-343 เรื่องคัดเฉพาะสำหรับสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)
Selected Topics for Digital Media
 วิเคราะห์ ค้นคว้า สร้างสรรค์ผลงานในประเด็นใหม่ ขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจ
 ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษาต้องผ่านความเห็นชอบของสาขาวิชาภายใต้การดูแลให้คำปรึกษา
 ของอาจารย์ที่ปรึกษา
 Analyze, research, create new issues, scope of interest to the students,
 the issues must be approved by the field of study under the guidance
 of counselors
- 04-07-344 การวาดภาพดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Painting
 วิชาบังคับก่อน: 04-07-107 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานออกแบบ
 ทักษะการวาดเส้น 2 มิติและ 3 มิติ การลงสี แสงเงา การจัดองค์ประกอบภาพ
 การออกแบบ การสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์
 ผลงาน
 Drawing skills 2d and 3d, shade, composition design, creation of artwork
 with software packages, practice
- 04-07-345 สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 2 3(0-6-3)
Digital Publishing 2
 วิชาบังคับก่อน: 04-07-115 สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 1
 แนวคิด การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การสร้างกราฟิกในสื่อสิ่งพิมพ์ การจัดการไฟล์
 งานพิมพ์ การสร้างสิ่งพิมพ์ดิจิทัล การนำเสนอผลงานผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่
 Concepts, print media design, print media creation, print file
 management, digital publication creation, mobile presentation
- 04-07-346 การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 2 3(0-6-3)
Visual Effect Production 2
 วิชาบังคับก่อน: 04-07-323 การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1
 ขั้นตอน การจำลอง เอฟเฟกต์ 3 มิติ การซ้อนภาพวิช่วลเอฟเฟกต์ การระบายสีฉาก
 การทำแมทช์มูฟวิง การประกอบภาพ การตรวจจับความเคลื่อนไหวเสมือนจริง
 การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานวิช่วลเอฟเฟกต์
 Steps, simulation, 3d effects, overlapping visual effects, scene coloring,
 match moving, composition, motion capture, creation and presentation
 of visual effects

- 04-07-347 ศิลปะการพูดและการนำเสนอ 3(2-2-5)
Art of Speaking and Presentation
 ความสำคัญของการพูด เทคนิคการใช้เสียง สีลา บุคลิกภาพ และภาษาในการพูดให้เหมาะสมกับบริบท การเตรียมการพูด การพูดผ่านสื่อ เทคนิคการนำเสนองานรูปแบบและวิธีการนำเสนอ การเลือกใช้สื่อประกอบการนำเสนอ การวิเคราะห์และประเมินผลการพูดและการนำเสนอ
 The importance of speaking techniques to use sound, style, personality, and language to describe the context, speech preparation speaking through the media presentation techniques format and presentation methods selection of media presentation, analysis and evaluation of speech and presentation
- 04-07-348 เทคโนโลยีสื่อเสียงดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Audio Technology
 ความหมายและประวัติ เทคโนโลยีการบันทึกเสียง องค์ประกอบ ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อคุณภาพเสียง เครื่องมือการบันทึกเสียง การใช้เครื่องมือบันทึกเสียง อุปกรณ์ต่อพ่วง การตัดต่อเสียงระบบดิจิทัล การนำเสียงมาประกอบกับภาพ การดูแลอุปกรณ์
 Meaning and history, digital audio recording technology, elements factors that are important to voice quality, recording tools, digital audio recording, peripherals, editing sounds, bring audio to a picture , taking care of the device
- 04-07-349 การออกแบบส่วนเชื่อมต่อประสานและประสบการณ์ผู้ใช้ 3(0-6-3)
User Interface and User Experience Design
 หลักการ ทฤษฎี การออกแบบแผนผังการทำงานอินเทอร์เฟซ การจัดองค์ประกอบ การออกแบบสัญลักษณ์ การรวบรวมข้อมูล กระบวนการ การสร้างงานอินเทอร์แอกทีฟ การสร้างความเข้าใจ การแสดงออกของผู้ใช้ การใช้โปรแกรมออกแบบ การออกแบบวิธีการทดสอบ วัดผลประสิทธิภาพ
 Principles, theory, design layout functionality of the interface composition design, symbols, data collection, process, created an interactive job, understanding, communication, expression of the user, using the design application, design test methods, performance metrics

- 04-07-350 การออกแบบส่วนควบคุมตัวละคร 3 มิติ 3(1-4-4)
Rigging 3D Character
 การวางแผน การออกแบบตัวละคร การสร้างกระดูก การสร้างส่วนควบคุมตัวละคร การแสดงสีหน้าของตัวละคร ลักษณะการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต การใช้เครื่องมือเสริมควบคุมตัวละคร
 Planning, character design, based on anatomy, bone formation creating a character control, facial expressions, nature of movement of life, using widgets control the characters
- 04-07-351 การจัดแสงและประมวลผลภาพ 3 มิติ 3(1-4-4)
3D Lighting and Rendering
 วิชาบังคับก่อน: 04-07-217 คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1
 ประวัติ ทฤษฎี ระบบกราฟิกสามมิติ ลักษณะ คุณสมบัติของพื้นผิว การสร้าง ลวดลาย 3 มิติ ทฤษฎีแสงเงา แหล่งกำเนิดแสง คุณสมบัติของแสง การจัดแสง การประมวลผลภาพ การนำเสนอผลงาน
 History, theory, systems three-dimensional graphics, characteristics, properties of the surface of the material, 3d surface texture, light theory, light source, lighting, properties, lighting, image processing, presentation
- 04-07-352 การกำกับภาพยนตร์ 3(2-2-5)
Cinematography Directing
 ทฤษฎี เทคนิค การวิเคราะห์ การตีความบทภาพยนตร์ การสร้างสัญลักษณ์ การควบคุมองค์ประกอบ เทคนิคการถ่ายทอดเรื่องราว การนำเสนอ
 Theory, techniques, analysis, interpretation screenplay, symbolizing component control, storytelling techniques, presentation
- 04-07-353 การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี 3(2-2-5)
Management of Innovation and Technology
 แนวคิด กระบวนการ การบริหารจัดการนวัตกรรม เทคโนโลยี กลยุทธ์การบริหารจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี เทคนิคเครื่องมือในการถ่ายทอดกลยุทธ์นวัตกรรมสู่กลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล
 Concepts, processes, management, innovation, technology, strategies, management, innovation and technology, Techniques, tools, tools, strategies, innovations, strategies, digital media business

- 04-07-354 การออกแบบแฟ้มสะสมผลงานเพื่องานสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)
 Designed of Portfolios for Digital Media
 หลักการ การออกแบบ รูปแบบ ลักษณะการนำเสนอ การเผยแพร่ ฝึกปฏิบัติการทำแฟ้มสะสมผลงาน
 Principles, design, style, presentation style, publishing, practice of portfolio
- 04-07-355 การออกแบบสื่ออินเทอร์แอคทีฟสำหรับงานนิทรรศการ 3(2-2-5)
 Interactive Design for Exhibition
 การออกแบบ กระบวนการ เทคนิค การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม ข้อจำกัด การแสดงผล โปรแกรมอินเทอร์แอคทีฟ การสร้างผลงาน การนำเสนอการออกแบบงานนิทรรศการ
 Design, process, techniques, environmental analysis, limitations, display, interactive program, workshop design, exhibition design presentation
- 04-07-356 การรู้เท่าทันสื่อ 3(3-0-6)
 Media literacy
 ความหมาย ความสำคัญ การปกป้องสิทธิการรู้เท่าทันสื่อของผู้บริโภค โดยให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้านตามยูเนสโก
 Meaning, importance, protection of media literate rights of consumers, by educating the media knowledge of 4 aspects according to UNESCO
- 04-07-357 การสื่อสารการตลาดเชิงบูรณาการเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)
 Integrated Marketing Communication for Digital Media Business
 แนวคิด ปัจจัยของการสื่อสารการตลาดเชิงบูรณาการ บทบาท องค์ประกอบ การสื่อสารทางการตลาด การสื่อสารตราสินค้าให้กับองค์การด้านธุรกิจสื่อ โดยใช้กลยุทธ์การจัดส่วนผสมของรูปแบบการสื่อสารการตลาดเชิงบูรณาการ
 Concepts of integrated marketing communications, role of marketing communication elements, Brand communications to media business organizations, By using a mix strategy of integrated marketing communications model

- 04-07-358 **เกมและอินเทอร์แอคทีฟมีเดีย** 3(2-2-5)
Game and Interactive Media
 ความรู้เบื้องต้น แนวคิด เทคโนโลยีที่ใช้พัฒนาเกม การสร้างรายได้จากเกม การนำเกมมาใช้ในวงการอื่น การพัฒนาอินเทอร์แอคทีฟมีเดีย หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องในการออกแบบเกมและอินเทอร์แอคทีฟมีเดีย
 introduction, concepts, technologies used to develop games, monetize games, bring games to other fields, interactive media development, the psychology involved in the design game and interactive media
- 04-07-359 **เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์** 3(2-2-5)
eSport Game
 แนวคิด ความหมาย ความสำคัญ ความเป็นมา องค์ประกอบของเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ การออกแบบและพัฒนาเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนา การวางแผนยุทธศาสตร์เพื่อสร้างรายได้ การวางแผนการตลาด ช่องทางการโฆษณา การหาผู้สนับสนุน ตัวอย่างเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์
 Concepts, significance, importance, history, elements of electronic sports games, design and development of electronic sports games, tools used in design and development, strategic planning for revenue generation, marketing planning, advertising channels, finding sponsors, examples of electronic sports games
- 04-07-360 **การบริหารโครงการสื่อดิจิทัล** 3(2-2-5)
Digital Media Project Management
 ค่าใช้จ่ายเพื่อการลงทุนในโครงการประเภทต่าง ๆ แหล่งเงินทุน ต้นทุนของเงินทุน แต่ละแหล่ง การจัดทำงบประมาณการลงทุน การวิเคราะห์ผลตอบแทนการลงทุนจากโครงการ วิเคราะห์ความเสี่ยงของโครงการเพื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงของผลตอบแทนการลงทุนเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงในปัจจัยที่สำคัญ
 Investment expenditures for various types of projects source of capital costs of each capital investment budgeting analysis of return on investment from the project, analyze project risk to determine change in return on investment when there are significant changes in factors

- 04-07-361 เทคโนโลยีคลาวด์ 3(2-2-5)
Cloud Technology
 การจัดการสถาปัตยกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศระดับองค์กร เทคโนโลยีที่ทันสมัย
 แนวโน้มของการประมวลผลระดับองค์กร มาตรฐาน และสถาปัตยกรรมเชิงบริการ
 ข้อมูลใหญ่ และเทคโนโลยีคลาวด์ระดับองค์กร
 Enterprise it architecture management, new technologies, trends of
 enterprise computing, service-oriented standards and architectures, big
 data, enterprise cloud computing
- 04-07-494 การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 1(0-3-1)
Preparation of Professional Training Digital Media Technology
 หลักการ แนวคิด กระบวนการ ขั้นตอน ระเบียบข้อบังคับ การเตรียมความพร้อมด้าน
 วิชาการ ทักษะวิชาชีพ จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ กฎหมายทางสื่อดิจิทัล ก่อน
 ออกไปปฏิบัติงานที่สถานประกอบการ
 Principles, concepts, processes, procedures, rules and regulations
 Academic Preparation, Professional Ethics and Professional Ethics Digital
 media law Before going to work at the establishment
 Note : students must pass a minimum of 24 undergraduate proficiency
 courses
 หมายเหตุ : นักศึกษาจะต้องสอบผ่านในรายวิชาชีพเฉพาะไม่น้อยกว่า 24 รายวิชา
 การประเมินผลนักศึกษา ให้ค่าระดับคะแนนเป็น
 S - พอใจ (Satisfactory) และ
 U - ไม่พอใจ (Unsatisfactory)
- 04-07-495 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(0-40-0)
On-the-Job Training in Digital Media Technology
 รายวิชาบังคับก่อน: 04-07-494 การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยี
 สื่อดิจิทัล
 ฝึกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการภาคเอกชน รัฐวิสาหกิจ หรือ รัฐบาลทางด้าน
 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
 Practical training in a private enterprise, state-owned enterprise, or
 government digital media technology
 หมายเหตุ : 1. ระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติงานไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง หรือ 1 ภาคการศึกษา
 ฤดูร้อน
 2. การประเมินผลนักศึกษา ให้ค่าระดับคะแนนเป็น
 S - พอใจ (Satisfactory) และ
 U - ไม่พอใจ (Unsatisfactory)

- 04-07-496 การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(1-4-4)
Case Study in Digital Media Technology
ค้นคว้า วิเคราะห์ ศึกษาปัญหา การแก้ปัญหาเกี่ยวกับวิชาชีพ จัดทำรายงานภายใต้การควบคุมและให้คำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาและมีการนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสม
Research, analysis, problem solving, problem solving, prepare reports under the supervision and consultation of the advisors and present them in the appropriate format
- 04-07-497 สหกิจศึกษา 6(0-40-0)
Co-operative Education
รายวิชาบังคับก่อน: 04-07-494 การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยี
สื่อดิจิทัล
การปฏิบัติงานจริงเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานในสถานประกอบการที่มีการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ศึกษาอยู่เป็นระยะเวลา ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ต่อเนื่อง นักศึกษาจะต้องผ่านการอบรมเตรียมความพร้อมก่อนไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ต้องจัดทำรายงาน ผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และนำเสนอผลงานในการสัมมนาระหว่างนักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์นิเทศ หลังจากเสร็จสิ้นการปฏิบัติงานแล้ว
The minimum practical work experience will consist of 16 weeks in a workplace in which the work is related to the major field of study of the student; students are required to pass a minimum 30 hours preparation session prior to their placement in a selected workplace; students are required to submit a report of their work study placement education and give presentation in a seminar in the presence of their classmates and academic advisors at the end of the course
หมายเหตุ : 1. ระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติงาน 1 ภาคการศึกษา
2. การประเมินผลนักศึกษาให้ค่าระดับคะแนนเป็น
S - พอใจ (Satisfactory) และ
U - ไม่พอใจ (Unsatisfactory)

04-07-498

การเรียนรู้อิสระ

6(0-40-0)

Independent Study

รายวิชาบังคับก่อน: 04-07-494 การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยี
 สื่อดิจิทัล

การวิจัยหรือศึกษาหรือทำโครงการวิชาชีพ ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง อาจมีการฝึกอบรม เพื่อเสริมสร้างความรู้ในการทำวิจัย หรือศึกษาโครงการวิชาชีพได้ตามความเหมาะสมภายใต้ การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาการเรียนรู้อิสระ นักศึกษาต้องเขียนโครงการหรือโครงร่าง การเรียนรู้อิสระส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ และนำเสนอผลงานภายใน 1 ภาคการศึกษา

A research study or a professional development project in the student's major field of study under supervision of an academic advisor; training in research methodology or project consultation is required to meet academic requirements; students are required to develop a research or project proposal prior to undertaking the project, to submit a fully detailed paper describing their research or project and give a presentation by the end of the semester in which the training is undertaken

หมายเหตุ : 1. ระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติงาน 1 ภาคการศึกษา

2. การประเมินผลนักศึกษาให้ค่าระดับคะแนนเป็น

S - พอใจ (Satisfactory) และ

U - ไม่พอใจ (Unsatisfactory)

04-07-499

การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ

6(0-40-0)

Overseas Study, Training or Internship

รายวิชาบังคับก่อน: 04-07-494 การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยี
 สื่อดิจิทัล

การศึกษา หรือฝึกงาน หรือฝึกอบรมต่างประเทศ ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องนักศึกษาต้อง เขียนโครงการศึกษา ส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ และนำเสนอผลงาน โดยทุกขั้นตอนอยู่ใน ความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการการศึกษา หรือฝึกงาน หรือฝึกอบรมต่างประเทศ

Overseas study, training or internship in an area related to the student's major field of study; students are required to develop a study project proposal prior to undertaking the training, remain under the supervision of an academic advisor and submit a full report on completion of the training and give a presentation by the end of the semester in which the training is undertaken

หมายเหตุ : 1. ระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติงาน 1 ภาคการศึกษา

2. การประเมินผลนักศึกษาให้ค่าระดับคะแนนเป็น

S - พอใจ (Satisfactory) และ

U - ไม่พอใจ (Unsatisfactory)

3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตรแขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ	ภาระการสอนต่อสัปดาห์ แต่ละปีการศึกษา				
						2561	2562	2563	2564	2565
1	นายคมสันต์ สุขวิญญา	อาจารย์	วท.ม. (คอมพิวเตอร์ กราฟิกและแอนิเมชัน) วท.บ. (ถ่ายภาพและ ภาพยนตร์)	มหาวิทยาลัย อัสสัมชัญ สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2553	18	15	18	15	15
					2546					
2	ว่าที่ ร.ต. พินิตย์ ทองดี	อาจารย์	ศษ.ม. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา) ศษ.บ. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลธัญบุรี สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2555	18	15	15	18	15
					2543					
3	นายสาโรจน์ ไวยคงคา	อาจารย์	นศ.ม. (นิเทศศาสตร์- สารสนเทศ) ศศ.บ. (ภาพพิมพ์)	มหาวิทยาลัยธุรกิจ บัณฑิตย สถาบันราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา	2552	36	36	36	36	36
					2542					

แผนกงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร

(CHE Curriculum Online : CHECO)

เมื่อวันที่ 16 ส.ค. 2562

3.2.2 อาจารย์ประจำหลักสูตรแขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ	ภาระการสอนต่อสัปดาห์ แต่ละปีการศึกษา				
						2561	2562	2563	2564	2565
1	นายวีระ สุทะ	อาจารย์	ค.ด. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา) นศ.ม. (สื่อสารมวลชน) ศศ.บ. (ภาษาไทยเพื่อการ สื่อสาร)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2554	12	12	15	15	12
				จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2537					
				มหาวิทยาลัย หอการค้าไทย	2532					
2	นางสุชาดา ท้าวลอม	อาจารย์	บธ.ม. (บริหารธุรกิจ) บธ.บ. (การตลาด)	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2544	15	15	18	15	18
				สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2539					
3	นายประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์	อาจารย์	ค.อ.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์) บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้า พระนครเหนือ	2549	15	15	15	18	18
				สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2540					

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร

(CHE Curriculum Online : CHECO)

เมื่อวันที่ 16 ส.ค. 2562

3.2.3 อาจารย์ประจำ

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ	ภาระการสอนต่อสัปดาห์ แต่ละปีการศึกษา				
						2561	2562	2563	2564	2565
1	นายวีระ สุทะ	อาจารย์	ค.ด. (เทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2554	12	12	15	15	12
			นศ.ม. (สื่อสารมวลชน)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2537					
			ศศ.บ. (ภาษาไทยเพื่อการ สื่อสาร)	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2532					
2	นางสุชาดา ท้าวลอม	อาจารย์	บธ.ม. (บริหารธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2544	15	15	18	15	18
			บธ.บ. (การตลาด)	สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2539					
3	นายประทีป วิจิตรศรี ไพบูลย์	อาจารย์	ค.อ.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้า	2549	15	15	15	18	18
			บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ)	พระนครเหนือ สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2540					
4	นายสารโรจน์ ไวยคงคา	อาจารย์	นศ.ม. (นิเทศศาสตร์-สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2552	18	15	15	18	15
			ศศ.บ. (ภาพพิมพ์)	สถาบันราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา	2542					
5	นายภูติท วรรณิการ์	อาจารย์	ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	2550	15	15	15	18	15
			ศศ.บ. (นิเทศศาสตร์)	สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา	2540					

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ	ภาระการสอนต่อสัปดาห์ แต่ละปีการศึกษา				
						2561	2562	2563	2564	2565
6	นายคมสันต์ สุขวิญญา	อาจารย์	วท.ม. (คอมพิวเตอร์กราฟิกและ แอนิเมชัน)	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ	2553	18	15	18	15	15
			วท.บ. (ถ่ายภาพและภาพยนตร์)	สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2546					
7	ว่าที่ ร.ต. พินิตย์ ทองดี	อาจารย์	ศษ.ม. (เทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลธัญบุรี	2555	15	18	15	15	18
			ศษ.บ. (เทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา)	สถาบันเทคโนโลยี ราชมงคล	2543					
8	นางสาววรัญญา เดชพงษ์	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2551	36	36	36	36	36
			บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2545					

3.2.4 อาจารย์พิเศษ

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ	ประสบการณ์การทำงาน/สถานที่ทำงาน
1	นายรณชัย นุชจิรสวรรณ	อาจารย์	Certificate (Music) ศศ.บ. (ดุริยางค ศาสตรสาทุก)	Berklee College of Music, USA. มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ	2551 2548	ประสบการณ์ 10 ปี อาชีพนักดนตรี
2	นายพีรพงษ์ อุทัยแพน	อาจารย์	ศป.บ. (จิตรกรรม)	มหาวิทยาลัยบูรพา	2543	ประสบการณ์ 10 ปี ด้านแอนิเมชัน บริษัท BeboydCG จำกัด ปัจจุบันประกอบอาชีพ อิสระ
3	นายยงวิทย์ สันธนะพานิช	อาจารย์	ศศ.บ. (ศิลปกรรม)	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	2545	ประสบการณ์ 10 ปี Line Producer และ Editor Supervisor บริษัท BeboydCG จำกัด Media and Design Director ที่ บริษัท Mushroom Studio จำกัด
4	นายอนุชา มณีโชติ	อาจารย์	นศ.ม. (นิเทศศาสตร์- ธุรกิจ) นศ.บ. (นิเทศศาสตร์)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ สถาบันราชภัฏเพชรบุรี วิทยาภรณ์	2552 2540	ประสบการณ์ 10 ปี ด้านการทำข่าว รายการสะกิดข่าว ช่อง 7
5	นายไพฑูรย์ มณีรัตน์	อาจารย์	ศป.บ. (นิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	2538	ประกอบอาชีพด้านสื่อสิ่งพิมพ์

หมายเหตุ อาจารย์พิเศษให้มีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ระดับปริญญาตรี พ.ศ.2558

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)

4.1. มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

4.1.1 สหกิจศึกษาหรือฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือเรียนรู้อิสระ ภายในประเทศ

กรณีที่นักศึกษาที่มีความต้องการและมีความพร้อมสหกิจศึกษาต้องมีคุณสมบัติดังนี้

1. GPAX ณ วันที่สมัคร ไม่ต่ำกว่า 2.50
2. ผ่านรายวิชา 04-07-494 การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพฯ และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องครบถ้วนตามที่มหาวิทยาลัยฯ กำหนด
3. ผ่านความเห็นชอบจากสาขาวิชาฯ
4. ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง
5. กรณีที่นักศึกษามีผลการศึกษาไม่ถึงตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้ปฏิบัติดังนี้
 - นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาการฝึกงาน หรือ รายวิชาเรียนรู้อิสระแทน และลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 4

4.1.2 สหกิจศึกษายานนอกประเทศ

กรณีที่นักศึกษาที่มีความต้องการและมีความพร้อมสหกิจศึกษายานนอกประเทศต้องมีคุณสมบัติดังนี้

1. GPAX ณ วันที่สมัคร ไม่ต่ำกว่า 2.50
2. ผ่านรายวิชา 04-07-494 การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพฯ และกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องครบถ้วนตามที่มหาวิทยาลัยฯ กำหนด
3. มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการมายื่นโดยมีผลคะแนนตามเกณฑ์มาตรฐาน
4. ผ่านความเห็นชอบจากสาขาวิชาฯ
5. ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง
6. กรณีที่นักศึกษามีผลการศึกษาไม่ถึงตามเกณฑ์ที่กำหนดได้ปฏิบัติดังนี้
 - นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาการฝึกงาน หรือ รายวิชาเรียนรู้อิสระแทน และลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 4

4.2 ช่วงเวลา

ปีการศึกษาที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

4.1.1 สหกิจศึกษาจัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

4.1.2 ฝึกงาน หรือ เรียนรู้อิสระ หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

ต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล สามารถศึกษาเพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มุ่งเน้นให้มีการค้นคว้าพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล โดยมีรูปแบบของโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและการสอบเพื่อประเมินให้ได้ตามเวลาที่กำหนด

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

นักศึกษาจะต้องทำการค้นคว้าวิจัยหัวข้อและเนื้อหา โดยเลือกหัวข้อโครงการทางด้านการหัวข้อโครงการที่สาขาวิชาพิจารณา หรือนักศึกษากำหนดขึ้นโดยความเห็นชอบของสาขาวิชานักศึกษาจะต้องเขียนรายงาน และเสนอต่อคณะกรรมการ ที่แต่งตั้งขึ้นโดยสาขาวิชา

หมายเหตุ รายวิชาโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล จะต้องจัดให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 เท่านั้น

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง
- เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
- รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
- สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- สามารถรวบรวมศึกษาวิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการได้อย่างเหมาะสม
- มีความรับผิดชอบการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานกลุ่ม
- สามารถวิเคราะห์และเลือกประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม

5.3 ช่วงเวลา

ปีการศึกษาที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

5.4 จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

- จัดปฐมนิเทศ
- แบ่งกลุ่มนักศึกษาและกำหนดอาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาหัวข้อที่นักศึกษานำเสนอ

5.6 กระบวนการประเมินผล

- นักศึกษานำเสนองานเป็นขั้นตอน มีความเข้าใจในงานและขอบเขตที่นักศึกษานำเสนอ
- ส่งงานเพื่อตรวจประเมินสม่ำเสมอและพิจารณาความคืบหน้า
- นำเสนองานต่อคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาครบถ้วน และแสดงให้เห็นถึงความรู้ความสามารถได้อย่างเหมาะสม

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา	กลยุทธ์การสอนและกิจกรรมนักศึกษาที่จะใช้ในการพัฒนา
สามารถแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์	- จัดการเรียนรู้การสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเปิดโอกาสให้คิดโครงการกลุ่มและรายบุคคลโดยเน้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ - จัดการเรียนรู้การสอนให้มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อลดความขัดแย้งในสังคม โดยเปิดรายวิชาประเด็นทางสังคมและจริยธรรม สามารถแก้ปัญหาร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ได้
มีความเป็นผู้นำสูง	- การทำงานเป็นทีม และมีหัวหน้าทีมในการทำงานเพื่อสร้างภาวะผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี - มีกิจกรรมที่มอบหมายให้นักศึกษาหมุนเวียนกันเป็นหัวหน้าทีม เพื่อฝึกให้มีความรับผิดชอบและมีวินัยในตนเอง
มีจิตอาสา	- เปิดโอกาสให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมสาธารณประโยชน์ต่อชุมชนและมหาวิทยาลัย - กิจกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
จริยธรรมและจรรยาบรรณ	- มีการสอนที่สอดแทรกจริยธรรมและจรรยาบรรณทางวิชาชีพ เพื่อให้นักศึกษาได้ตระหนักและประพฤติปฏิบัติอย่างเป็นนิจ

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป)

2.1 คุณธรรม จริยธรรม

2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1. มีวินัย ซื่อสัตย์ต่อตนเองและสังคม
2. มีความเข้าใจในการดำเนินชีวิตตามหลักคุณธรรมจริยธรรม
3. ประยุกต์และปฏิบัติตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองครอบครัว และสังคม
4. เห็นคุณค่าและธำรงรักษาวัฒนธรรมไทย

2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1. ปลุกฝังความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ในระหว่างการจัดการเรียนการสอน โดยยกตัวอย่างจากสถานการณ์จริง บทบาทสมมติ หรือกรณีตัวอย่าง
2. สอดแทรกความรู้ และกิจกรรมคุณธรรม จริยธรรม บนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในระหว่างการเรียนการสอนควบคู่กับการบรรยายในเนื้อหาวิชา
3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา อภิปราย และมอบหมายงานเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ของสังคม เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และธรรมชาติ

2.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1. ประเมินจากพฤติกรรมของผู้เรียนในชั่วโมงสอน และการสอบประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมาย
2. ประเมินจาก งานที่ได้รับมอบหมาย ผลงาน และการสะท้อนคิด ที่เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม บนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
3. ประเมินจากงานที่มอบหมายรายบุคคลหรืองานกลุ่ม

2.2 ความรู้

2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1. มีความรู้ในศาสตร์และเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้อง
2. มีความรอบรู้ ทันทต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก
3. สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์ สังคม และธรรมชาติ

2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

1. จัดการเรียนรู้โดยเน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความเข้าใจตามจุดเน้นของรายวิชาและเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอน และผู้เรียนผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้
2. ส่งเสริมการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง เพื่อทันทต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดย การศึกษานอกสถานที่

2.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ ด้านความรู้และกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดให้ผู้เรียนในห้องเรียน ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การอภิปราย การนำเสนอผลงาน การประเมินผลงาน และการทดสอบ
2. ประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย กระบวนการแก้ปัญหา และการนำเสนอผลงาน

2.3 ทักษะทางปัญญา

2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1. มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดแบบองค์รวม
2. มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ประเมินตนเองและตัดสินใจเพื่อพัฒนาตน อย่างต่อเนื่อง
3. มีทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์และแก้ไขปัญหาที่เผชิญได้
4. มีการแสวงหาความรู้และสามารถบูรณาการความรู้สู่การเรียนรู้ ตลอดชีวิต

2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาความรู้

1. จัดการเรียนรู้โดยอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นการวิเคราะห์กรณีศึกษา ใช้ปัญหาเป็นฐานในประเด็นที่เป็นปัญหาของสังคม หรือการเรียนรู้แบบจัดทำโครงการ โดยใช้ข้อมูลอย่างรอบด้านเพื่อวางแผน ออกแบบ และตัดสินใจ เลือกวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับบริบทของสถานการณ์อย่างเป็นเหตุเป็นผล
2. จัดการเรียนรู้ โดยเน้นนักศึกษาเป็นสำคัญ แสวงหาความรู้ กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้มีการสะท้อนคิด เพื่อประเมินตนเอง ทั้งด้านความรู้ และกระบวนการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

2.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

ประเมินพฤติกรรมของนักศึกษา ขณะศึกษาด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปราย กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการแก้ปัญหา การนำเสนอรายงานประเมินจากผลงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทั้งในฐานะผู้นำหรือสมาชิกของกลุ่ม
2. มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และมีความอดทนอดกลั้น
3. มีจิตสาธารณะ เสียสละและช่วยเหลือผู้อื่น
4. ตระหนักในสิทธิและหน้าที่ในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก มีความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรม
5. มีสุขภาพจิต สุขภาพกาย และมีบุคลิกภาพที่ดี

2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. จัดการเรียนรู้ โดยเน้นการฝึกปฏิบัติและทำงานเป็นกลุ่ม ส่งเสริมการพัฒนาความเป็นผู้นำและการเป็นผู้ตาม การมีมนุษยสัมพันธ์ การเรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคล
2. สอดแทรกการปลูกฝังคุณลักษณะที่เหมาะสมกับการทำงานร่วมกับผู้อื่น และฝึกเรื่องความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม ผ่านการแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ ด้วยการอภิปราย ระดมความคิด และบทบาทสมมติ

2.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา ระหว่างการเรียนการสอน การทำกิจกรรม ผลงาน และการนำเสนอผลงาน เช่น ความรับผิดชอบต่อส่วนตนและส่วนรวม ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ปัจจุบัน
2. มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น นำเสนอ และสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
3. มีความสามารถวิเคราะห์ จำแนก และตีความข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจ
4. มีทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. เน้นให้นักศึกษาใช้เทคโนโลยี ในการแสวงหาความรู้ ฝึกการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบบทความ ตัวเลข สถิติ ผังกราฟิก และอื่น ๆ รวมทั้งการเลือกใช้ข้อมูลอย่างเหมาะสม และมีวิจารณญาณ สามารถนำความรู้มาประยุกต์ในการแก้ปัญหาได้
2. จัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active Learning) เป็นส่วนหนึ่งในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารทั้งด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ส่งเสริมให้นักศึกษาทุกคนได้นำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าผ่านการพูด และการเขียน ทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล

2.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. ประเมินทักษะในการแสวงหาความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล การเลือกใช้ข้อมูล และผลงาน จากการนำความรู้ที่ได้ไปใช้เพื่อการตอบคำถามหรือ การแก้ปัญหา
2. ประเมินจากผลงานและการนำเสนอผลงานในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และ การเขียนเพื่อสื่อสารความรู้ความคิดของตนเอง

3. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน (หมวดวิชาเฉพาะ)

3.1 คุณธรรม จริยธรรม

3.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1. ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต และจรรยาบรรณ ทางวิชาการและวิชาชีพ
2. มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม
3. เคารพในสิทธิเสรีภาพ กฎระเบียบ และบรรทัดฐานขององค์กรและสังคม
4. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

3.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1. อาจารย์ผู้สอนสอดแทรกเรื่องจรรยาบรรณวิชาการและวิชาชีพ รวมถึงการจัด กิจกรรมส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจในวิชาชีพ
2. สาขาฯ สร้างวัฒนธรรมองค์กร เพื่อปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย ซึ่งเน้นการ แต่งกายที่ถูกต้องตามระเบียบ รวมถึงการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแสดง ความเคารพต่อผู้บริหาร คณาจารย์

3.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1. ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับ มอบหมายและการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประเมินโดยผู้สอนรับผิดชอบแต่ละรายวิชา เช่น การสอบข้อเขียน การสอบ ปฏิบัติ การสังเกตพฤติกรรม การให้คะแนน รายงานกิจกรรม แฟ้มผลงาน การ ประเมินตนเองของผู้เรียน
3. ประเมินจากปริมาณการทำทุจริตในการสอบ

3.2 ความรู้

3.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา รายวิชาศึกษา
2. สร้างประสบการณ์ในการพัฒนาชิ้นงานและวางแผนงานเพื่อพัฒนางานทางด้านสื่อ ดิจิทัล

3. สามารถนำความรู้ทางด้านสื่อดิจิทัล ไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการทำงาน หรือ โครงการต่าง ๆ ได้

3.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

1. การเรียนการสอนเป็นไปในลักษณะที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการบรรยายถึงเนื้อหาหลักของแต่ละวิชา แนะนำให้ผู้เรียนทำการค้นคว้า และศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมนอกชั้นเรียน
2. การสอนเน้นให้ผู้เรียนได้ทำการทดลองปฏิบัติการจริง และมีโอกาสใช้เครื่องมือด้วยตนเอง
3. มีกระบวนการเรียนการสอน โดยการมอบหมายงานเพื่อให้ผู้เรียนได้มีการฝึกฝนทักษะด้านต่าง ๆ รู้จักวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีการพัฒนาค้นหาความรู้ และการนำเสนอ เพื่อสร้างทักษะในการอธิบายและนำเสนอ

3.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ทางมหาวิทยาลัยฯ ได้มีการกำหนดกลยุทธ์การประเมินผลและทวนสอบว่าเกิดผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานจริง ได้มีการวางแผนไว้ล่วงหน้า และระบุรายละเอียดเป็นลายลักษณ์อักษรในเอกสารรายละเอียดของหลักสูตรและรายละเอียดของรายวิชา โดยประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ ได้แก่

1. การทดสอบย่อย
2. การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
3. ประเมินจากการศึกษาค้นคว้า และรายงานที่นักศึกษาจัดทำ
4. ประเมินจากการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการนำเสนอรายงานที่นักศึกษาจัดทำ
5. ประเมินจากภาคปฏิบัติในรายวิชา
6. ประเมินจากรายวิชาโครงการ/วิจัย

3.3 ทักษะทางปัญญา

3.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1. คิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ
2. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปประเด็น และนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง
3. สามารถสืบค้นข้อเท็จจริง บูรณาการความรู้เข้ากับความสามารถของตนเองเพื่อสร้างโครงการที่มีประโยชน์ต่อวิชาชีพและสังคม

3.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาความรู้

1. ในการเรียนการสอน มีการฝึกการคิดอย่างสร้างสรรค์ โดยเริ่มจากปัญหาที่ง่ายและเพิ่มความยากขึ้นตามลำดับ ซึ่งมีการจัดให้สอดคล้องกับรายวิชาอย่างเหมาะสม
2. จัดการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ/นักศึกษามีส่วนร่วมในการปรับแต่งเนื้อหาการสอน

3. จัดให้มีรายวิชาฝึกงานเพื่อให้นักศึกษาฝึกวิธีการแก้ปัญหาในระบบงานจริง

3.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

ประเมินจากผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษา เช่น การนำเสนอรายงาน การทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ และการบูรณาการความรู้ เป็นต้น

3.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

3.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. มีความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและงานที่ได้รับมอบหมาย
2. สามารถทำงานเป็นทีม มีมนุษยสัมพันธ์และแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมกับบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ
3. มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

3.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาให้นักศึกษามีความรับผิดชอบในการทำงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ตลอดจนมีการสอดแทรกเรื่องความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม การมีมนุษยสัมพันธ์ การเข้าใจในวัฒนธรรมองค์กรเข้าไปในรายวิชา

3.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และการประเมินจากการฝึกงานในสถานประกอบการ

3.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

3.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. มีทักษะในการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ตัวเลขและสถิติต่าง ๆ
2. มีทักษะในการสื่อสารอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
3. สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

3.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักศึกษาได้ฝึกวิเคราะห์ และปฏิบัติจากกรณีศึกษา
2. จัดการเรียนการสอน และกิจกรรมให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร

3. จัดการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติ ในการแก้ปัญหาโดยใช้ระบบสารสนเทศ
4. สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และการเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้

3.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
2. ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย การอภิปราย กรณีศึกษาต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอในชั้นเรียน

3.6 ทักษะการปฏิบัติ

3.6.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการปฏิบัติ

1. มีความสามารถในการปฏิบัติงานอย่างสร้างสรรค์ในรายวิชาที่ศึกษา
2. คิดหาวิธีการแก้ไขปัญหาใหม่ ๆ ในเชิงบวกที่สามารถปฏิบัติได้จริง
3. ร่วมกันระดมความคิด เชื่อมโยง แลกเปลี่ยน นำไปสู่การปฏิบัติร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

3.6.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการปฏิบัติ

1. ในการเรียนการสอน มีการฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน อย่างมีความสอดคล้องของรายวิชา
2. ในการเรียนการสอน ฝึกให้นักศึกษาปฏิบัติโดยเลือกวิธีการคิดแบบสร้างสรรค์ และสามารถนำมาปรับใช้ในรายวิชาต่าง ๆ ได้
3. ในการเรียนการสอนฝึกให้นักศึกษาปฏิบัติงานกลุ่มเพื่อระดมความคิด แลกเปลี่ยน แนวความคิด และหาข้อสรุปแนวคิดสร้างสรรค์แบบใหม่ที่เกิดขึ้นเพื่อมาปรับใช้ในรายวิชา

3.6.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการปฏิบัติ

ประเมินผลจากผลงานและการปฏิบัติงาน เช่น การสร้างสรรค์ผลงาน การนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ และการบูรณาการความรู้ร่วมกับการปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดขึ้น

3. แผนการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มีผลการเรียนรู้อย่างนี้

คุณธรรม จริยธรรม

1. มีวินัย ซื่อสัตย์ต่อตนเองและสังคม
2. มีความเข้าใจในการดำเนินชีวิตตามหลักคุณธรรมจริยธรรม
3. ประยุกต์และปฏิบัติตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัวและสังคม
4. เห็นคุณค่าและธำรงรักษาวัฒนธรรมไทย

ความรู้

1. มีความรู้ในศาสตร์และเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้อง
2. มีความรอบรู้ ทนต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก
3. สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์ สังคม และธรรมชาติ

ทักษะทางปัญญา

1. มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดแบบองค์รวม
2. มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ประเมินตนเองและตัดสินใจเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
3. มีทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์และแก้ไขปัญหาที่เผชิญได้
4. มีการแสวงหาความรู้และสามารถบูรณาการความรู้สู่การเรียนรู้ ตลอดชีวิต

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทั้งในฐานะผู้นำหรือสมาชิกของกลุ่ม
2. มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และมีความอดทนอดกลั้น
3. มีจิตสาธารณะ เสียสละและช่วยเหลือผู้อื่น
4. ตระหนักในสิทธิและหน้าที่ในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก มีความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรม
5. มีสุขภาพจิต สุขภาพกาย และมีบุคลิกภาพที่ดี

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ปัจจุบัน
2. มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น นำเสนอ และสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
3. มีความสามารถวิเคราะห์ จำแนก และตีความข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจ
4. มีทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ					5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
00-11-001 สังคมกับเศรษฐกิจ	●		○	○	●	●	●	●	○	○	●	●	○	●				●	○	●
00-11-002 สังคมกับกฎหมาย	●	○			●	○				●			○	●						●
00-11-003 สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเบื้องต้น	●	○			●	○				○	●	●		○					●	
00-11-004 ความเป็นพลเมือง	●	●			●	●		●	●	●		●	●	●	●					●
00-11-005 การเมืองการปกครองของไทย	●	○			●					●				●					○	●
00-12-001 การพัฒนาบุคลิกภาพ	●		●		●	●		●	●		○	●	○	●	●		●	●		
00-12-002 ไทยศึกษา	●	○	○	●	●	○	●	●	○	○	●	●	○	○			○	○	○	●
00-12-003 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการค้นคว้า	●	○			●	●			○		●	●	○				●	●	○	
00-12-004 ศาสนาเพื่อสันติสุข	●	○		●	●	○	○	●		●	○		○	●				○		●
00-12-005 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน	●		●	●	●	●	●		●			●				○				●
00-12-006 จิตวิทยาสังคมประยุกต์	●	○			●	○	○		●	○	○	●	○					●		○
00-12-007 จิตวิทยาเพื่อชีวิตสมัยใหม่	●	●	●		●	●		●	●	●		●	●	●						●
00-12-008 มนุษย์กับทักษะการคิด	●				●		○		●			●						●		○
00-12-009 วรรณคดีไทยนิยม	●	○		●	●		○	●			○	●	○						○	●
00-12-010 วรรณกรรมไทยร่วมสมัยกับสังคมไทย	●	○		●	●	○	○	○		●	○	●	○					○	○	●
00-12-011 นันทนาการในชีวิตประจำวัน	●	○			●	○			●	○		○	●	○		●				●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะ ทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ					5. ทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
00-21-001 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	●			●	●			○	○	●	○	○	●						○	●
00-21-002 วาทยศิลป์และเทคนิคการนำเสนอ	●	○			●	○			●	○	○	○	●				○	●		●
00-21-003 ศิลปะการรับสาร	●	○		○	●	○		●	●		●	○	●				○	○	○	●
00-21-004 ศิลปะการเขียน	●	○		○	●	○		●	●	○	○	○	●					○		●
00-22-001 ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้	●	○			●	●		●	○	○	○	●	●					●	○	●
00-22-002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	●	○			●	○		●		○	○	●	○		●			●	●	●
00-22-003 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	●	○			●	○		●	○	○		●	○					●	●	●
00-22-004 ภาษาอังกฤษสำหรับสถานประกอบการ	●	○			●	○		○	○	○		●	○							●
00-22-005 ภาษาอังกฤษสำหรับการสอบวัดมาตรฐาน	●	○			●								●					●		
00-22-006 ภาษาอังกฤษสำหรับการเดินทาง	●	○			●	○		○		●		○	○		●					●
00-22-007 ภาษาอังกฤษเพื่อความบันเทิง	●	○			●						●	●					○	○		●
00-22-008 การอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ	●	○			●	○							●						○	●
00-22-009 การอ่านภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	●	○			●			●			○	○	●						○	●
00-22-010 การเขียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	●	○			●			●			○	○	●							●
00-23-001 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-002 ภาษาจีนเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-003 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-004 ภาษาญี่ปุ่นเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-005 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะ ทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ					5. ทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
00-23-006 ภาษาเกาหลีเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-007 ภาษารัสเซียเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-008 ภาษารัสเซียเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-009 ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-010 ภาษาฝรั่งเศสเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-011 ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-012 ภาษาเขมรเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-013 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-014 ภาษาพม่าเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-015 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-016 ภาษาเวียดนามเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-017 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-018 ภาษาลาวเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-019 ภาษาบาฮาซาเพื่อการสื่อสาร	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-23-020 ภาษาบาฮาซาเพื่องานอาชีพ	●	○		○	●	○	○		●	●		●	○	○				○		●
00-31-001 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	●	○			●	●		○	●	●	○	●	○		○		●	●	○	○
00-31-002 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน	●	○			●	○		●	○		○	●	○				○		●	
00-32-001 วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมกับชีวิต	●				●	●	●			●		●	○				●			○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะ ทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ					5. ทักษะ การวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
00-32-002 คุณค่าของสัตว์เลี้ยง	●				●	●	●	●				●	●				●	●		
00-32-003 การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์	●				●			●	●	●		○	●						●	○
00-32-004 วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อการออกกำลังกาย	●	●			●	●			●	●		●	○			●		●		
00-32-005 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ	●	●			●	●			●	●		●	○			●		●		
00-41-001 การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●	○	○	●				●		●
00-41-002 มหัศจรรย์แห่งบัว		●		●			●			●			●							●
00-41-003 ธรรมชาติของสรรพสิ่ง	●	○					●			●		○	●						○	●
00-41-004 วิถีชุมชน	●	○	●	●	○	●	●	●	○	●	○	●	○		●		○	●		
00-41-005 อาเซียนศึกษา	●	○			●	○				○	●			○	●				○	●
00-41-006 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	●	○			●	○					●				○	●				●
00-41-007 เหตุการณ์โลกร่วมสมัย	●	○			●	○					●			○	●					●
00-41-008 การคิดเชิงระบบกับการวิเคราะห์ปัญหา	●	○			●	○		●	●	●	○	○	●					○	●	○
00-41-009 วรรณกรรมไทยกับภาพยนตร์	●	○		●	●	○	○	○	●		○	○	●					○	●	○
00-41-010 วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล	●	○		●	●	○	○	○	●		○	○	●				●	●	○	○

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชา (Curriculum Mapping)

หมวดวิชาเฉพาะ มีผลการเรียนรู้ดังนี้

คุณธรรม จริยธรรม

1. ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต และจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ
2. มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ สังคม และมีความกล้าหาญทางจริยธรรม ยึดมั่นในความถูกต้อง
3. เคารพในสิทธิเสรีภาพ กฎระเบียบ และบรรทัดฐานขององค์กรและสังคม
4. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

ความรู้

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหารายวิชาศึกษา
2. สร้างประสบการณ์ในการพัฒนาชิ้นงานและวางแผนงานเพื่อพัฒนางานทางด้านสื่อดิจิทัล และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก
3. สามารถนำความรู้ทางด้านสื่อดิจิทัล ไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการทำงาน หรือโครงการต่าง ๆ ได้
4. สามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงทางวิชาการ การวิจัยและวิชาชีพ ทั้ง

ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

ทักษะทางปัญญา

1. คิด อย่างมีวิจารณ์ญาณและเป็นระบบ

2. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปประเด็น และนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง
3. สามารถสืบค้นข้อเท็จจริง บูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาสังคม มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการ มีทักษะศตวรรษที่ 21 และร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. มีความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและงานที่ได้รับมอบหมาย
2. สามารถทำงานเป็นทีม มีมนุษยสัมพันธ์และแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมกับบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ
3. มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. มีทักษะในการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ตัวเลขและสถิติต่าง ๆ
2. มีทักษะในการสื่อสารอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
3. สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

ทักษะการปฏิบัติ

1. มีความสามารถในการปฏิบัติงานอย่างสร้างสรรค์ในรายวิชาที่ศึกษา
2. คิดหาวิธีการแก้ไขปัญหาใหม่ ๆ ในเชิงบวกที่สามารถปฏิบัติได้จริง
3. ร่วมกันระดมความคิด เชื่อมโยง แลกเปลี่ยน นำไปสู่การปฏิบัติร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะการปฏิบัติ		
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
กลุ่มวิชาแกน																			
04-07-101 ทฤษฎีการสื่อสาร	●	○			●	○	○	○	●	○	●	○			●	○			○
04-07-102 การออกแบบนิเทศศิลป์	○		○	○	●	○		●		○		●			○	●	●		
04-07-103 ความคิดเชิงสร้างสรรค์	●			○	●	○		●	●		○	●	○	○	●		●	●	○
04-07-104 การถ่ายภาพดิจิทัล	○	○			●		○		●		●	○	○	○		○	●		●
04-07-105 การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล	○			●	●	○			●		●				●	○	●	○	
04-07-106 สื่อดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล	●	○			●		○	●		○		○	○	○		○	●		
04-07-107 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการออกแบบ	○				●		○		●			●			○	●	●		○
04-07-208 หลักการกระจายเสียงและแพร่ภาพทางสื่อดิจิทัล	○		○		●		○	○			●		○		○		●	○	
04-07-209 การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล	○		●		●		○	○	●		●	○	○		○	○	○	○	●
04-07-310 กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล	●	○	○		●			○	●		●	○	○	○	●				○
04-07-311 การวิจัยทางการสื่อสาร	○	○			●	○		●	○		●	○	○	●		○		○	

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะการปฏิบัติ		
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน แขนงเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน																			
04-07-112 พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	○			○	●	○	○	○	●		○	●		○		○	●		○
04-07-113 การวาดเส้นเพื่อดิจิทัลมีเดีย		○			●	○		●					○			○	●	○	
04-07-114 การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล			○		●	○	○			○	●	○		●	○	○	●		●
04-07-115 สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 1	○			○	●		○	○					○	○		○	●		
04-07-216 การออกแบบตัวละคร		○	○	●	●	○	○	●		○	○		●			○	●	○	○
04-07-217 คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1	○			●	○	○	○	●		○		●		○	○	○	●		●
04-07-218 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	○			○	●	○			○		○	○		○	○		●	○	○
04-07-219 การออกแบบเสียงดิจิทัล		●		○	●	○			○		●			●	○	○	●	○	●
04-07-220 การออกแบบสารสนเทศกราฟิก	○		○	○	●	○	○	●		○		●		○		○	●		○
04-07-221 การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่		●	○	○	●	○	○	●		○		●		●		○	●	○	○
04-07-322 เทคโนโลยีความจริงเสมือน		●		○	●	○	○	●		○	○		●		○	○	●		○

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะการปฏิบัติ		
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
04-07-323 การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1		●			●	○		○	●		○		●	○		○	●	○	○
04-07-324 สัมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล		●		○				●	○		○	●			●		●		●
04-07-325 การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	○	○			●		○	○	●		○				○	○		○	
04-07-426 โครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	●	●		○		○	●		●	○	●	●		○	●	○	●	○	○
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน แขนงการจัดการธุรกิจสื่อ																			
04-07-112 พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	●	○		○	●		○	●	○	○	○		●			○	●	○	
04-07-227 อุตสาหกรรมและธุรกิจสื่อดิจิทัล	○		●	●	●		○	●	○	○	○	○	○		○	○		○	●
04-07-228 กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล					●	○	○	●			○	○			○	○	○	●	○
04-07-229 เศรษฐศาสตร์ดิจิทัล				○	●		●	○	●	○	○		○	●	○	○		●	○
04-07-230 การจัดการตลาดเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	○	○	●		●	○	●	○	●	●	○	●	○		○	○		●	○
04-07-231 กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาดิจิทัล	○		●		○	○	●	○	●	○	○	○		○	○	○	○	●	○
04-07-232 การจัดการองค์กรและทรัพยากรบุคคลในธุรกิจสื่อดิจิทัล	○	○	●	○	○		●	○	○	●			●	○	○		○	●	○

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะการปฏิบัติ		
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
04-07-333 การจัดการด้านการเงินเพื่อธุรกิจสื่อ	○	○	○		○		○	●	●	○	○	○		●	○	●		●	○
04-07-334 ความเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล			●	○	●	○	●	●	○		○		○	●	○	●		○	○
04-07-335 การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน	○	○	●	○	●	○		●	○	○	○	○	○	●	○	○		●	●
04-07-336 การตัดสินใจการเจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล	○		○	●		○	●	●	●			●	○	○	●	○		●	○
04-07-337 การวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล	○		○	●	○	○			○	●		●	○	○	○	○		●	○
04-07-324 สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล		●		○				●	○		○	●			●				●
04-07-325 การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	○	○			●		○	○	●		○				○	○		○	
04-07-426 โครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	●	●		○		○	●		●	○	●	●		○	●	○	●	○	○
กลุ่มวิชาเลือก																			
04-07-238 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร	○	○			●	○	○	●		○	○			●	●	○	○	○	●
04-07-239 การถ่ายภาพดิจิทัลขั้นสูง	○	○	○		●	○		●			●		○			●	●		

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะการปฏิบัติ		
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
04-07-240 การแสดงเบื้องต้น	○	○		○	●			●	○			○			○		●	○	○
04-07-241 การออกแบบจัดตัวอักษร		○	●		●			○	●		○		●			○	●		
04-07-242 คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 2	○			●	○	○	○	●		○		●		○	○	○	●		●
04-07-343 เรื่องคัดเฉพาะสำหรับสื่อดิจิทัล		●			●	●	●	○	●	○	○	○			●	○	●	○	
04-07-344 การวาดภาพดิจิทัล		○	●		●	○	○			●			●			○	●	○	
04-07-345 สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 2	○	○		○	●			●			●				●	○	●	○	
04-07-346 การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 2	○				●	○	●		○	○		●			○	○	●		●
04-07-347 ศิลปะการพูดและการนำเสนอ	○		●		●			○	○	○	○		○		●		●		○
04-07-348 เทคโนโลยีสื่อเสียงดิจิทัล	○		○		●	○		○		●	○		○			○	●		○
04-07-349 การออกแบบส่วนเชื่อมต่อประสานและประสบการณ์ผู้ใช้	○		○		●	○	○		●		●	○		○	●		●	●	
04-07-350 การออกแบบส่วนควบคุมตัวละคร 3 มิติ		●				●	○	●		○	○		●			○	●	○	
04-07-352 การกำกับภาพยนตร์	○	●			●			○	●		○		●		●	○	●		●
04-07-353 การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี	○	○	●	○	●		●		●	○		●	○		○	●		○	

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะการปฏิบัติ		
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
04-07-354 การออกแบบแฟ้มสะสมผลงานสื่อดิจิทัล	●	○		○		●	○			●		○	●		●		●		○
04-07-355 การออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับงานนิทรรศการ	○			●	○		●	○		●	○	●		○	●		●		○
04-07-356 รู้เท่าทันสื่อ		○	●		●	○		●	○		○	●		○		●	○		○
04-07-357 การสื่อสารการตลาดเชิงบูรณาการเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	○		○	●	○	○			○	●		●	○	○	○	○		●	○
04-07-358 เกมและอินเทอร์เน็ตที่ผิมีเดีย	○	○		●		○	●			●	○	●			●		●		○
04-07-359 เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	○		○	●	○		●	○		●	○	●			●		●		○
04-07-360 การบริหารโครงการสื่อดิจิทัล	○		○	●	○	○			○	●		●	○	○	○	○		●	○
04-07-361 เทคโนโลยีคลาวด์	○		●	○	●		○		●		○		●		●	○	●		○
04-07-494 การเตรียมความพร้อมวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	○	○			●	○		○	●		○		●		○	○		○	
04-07-495 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	○	●		○	●		○	○	●		●	○		●	○	○	●		○

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ทักษะการปฏิบัติ		
	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
04-07-496 การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยี สื่อดิจิทัล		●		○	●	○	○	○	○		●	○	○	○	○	●	●	○	●
04-07-497 สหกิจศึกษา	●		○	●		○	○	●		●	○		●	○	○	●		○	●
04-07-498 การเรียนรู้อิสระ	●		○	●		○	○	●		●	○		●	○	○	●		○	●
04-07-499 การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ	●		○	●		○	○	●		●	○		●	○	○	●		○	●

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลของนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลการศึกษา ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2553 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2555 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2560

ให้คณะและวิทยาเขตที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย จัดการวัดและการประเมินผลการศึกษาสำหรับรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนไว้ในภาคการศึกษานั้น ๆ

การประเมินผลการศึกษาในแต่ละรายวิชา ให้กำหนดเป็นระดับคะแนนต่าง ๆ ซึ่งมีค่าระดับคะแนนต่อหน่วยกิต และผลการศึกษาดังต่อไปนี้

ระดับคะแนน (GRADE)	ค่าระดับคะแนนต่อหน่วยกิต	ผลการศึกษา
A	4.0	ดีเยี่ยม (Excellent)
B+	3.5	ดีมาก (Very Good)
B	3.0	ดี (Good)
C+	2.5	ดีพอใช้ (Fairly Good)
C	2.0	พอใช้ (Fair)
D+	1.5	อ่อน (Poor)
D	1.0	อ่อนมาก (Very Poor)
F	0.0	ตก (Fail)
W	-	ถอนรายวิชา (Withdrawn)
I	-	ไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	-	พอใจ (Satisfactory)
U	-	ไม่พอใจ (Unsatisfactory)
AU	-	ไม่นับหน่วยกิต (Audit)

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ไม่สำเร็จการศึกษา

2.1.1 นักศึกษาประเมินผลการสอน

2.1.2 การประเมินผลของแต่ละรายวิชาต้องผ่านที่ประชุมคณะกรรมการบริหารคณะฯ ก่อนประกาศผลสอบ

2.1.3 คณะฯ แต่งตั้งคณะกรรมการของสาขาวิชาฯ เพื่อทำการทวนสอบการวัดผลและประเมินผลว่ามีความสอดคล้องตามที่กำหนดไว้ใน มคอ. 3

2.1.4 การทวนสอบผลการเรียนรู้ในระดับหลักสูตรทำได้โดยการจัดให้มีระบบประกันคุณภาพภายใน ที่สอดคล้องกับที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกกำหนด

2.2 การทวนสอบผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

2.2.1 สำนัรจภาวะได้งานทำของบัณฑิต

2.2.2 สำนัรจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

นักศึกษาได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก และต้องศึกษารายวิชาต่าง ๆ ให้ครบตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล โดยมีหน่วยกิตสะสมรวมไม่ต่ำกว่าที่หลักสูตรกำหนดไว้และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1.1 จัดปฐมนิเทศ แนะนำ อาจารย์ใหม่ให้มีความรู้ความเข้าใจในแนวนโยบายของมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชภัฏนครราชสีมา และคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยสาขาวิชาเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลขอเสนอแต่งตั้งอาจารย์พี่เลี้ยงเพื่อให้คำแนะนำด้านหลักสูตร การสอน การวัดและประเมินผล การประกันคุณภาพหลักสูตร จรรยาบรรณวิชาชีพ โดยผ่านรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เช่น จัดโครงการ ปฐมนิเทศหรือการปฐมนิเทศรายบุคคลเป็นต้น

1.2 สาขาวิชา ส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์,อาจารย์ใหม่ มีความรู้และทักษะเกี่ยวกับ กระบวนการการปฏิบัติงาน เกี่ยวกับด้านหลักสูตร ด้านการสอน ด้านงานวิจัย ด้านการบริการวิชาการ ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง เช่น การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ การฝึกอบรม ทุนทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

1.3 สาขาวิชา มอบหมายงานและแต่งตั้งอาจารย์พี่เลี้ยงเพื่อทำหน้าที่ถ่ายทอดข้อมูลด้าน หลักสูตร ด้านการสอน ด้านงานวิจัย ด้านการบริการวิชาการและด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดย อาจารย์ที่รับเข้าจะรับทราบหน้าที่และสังเกตการณ์กระบวนการทำงานต่าง ๆ ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ทางเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง สนับสนุนด้านการศึกษาต่อ การฝึกอบรม ทุนทางวิชาการและวิชาชีพ และเข้าร่วมประชุมทางวิชาการทั้งในและต่างประเทศ

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

1. ส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ได้ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น
2. ส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ได้มีการฝึกอบรม สัมมนาทุน ที่เกี่ยวข้องกับวิชาการ หรือวิชาชีพ
3. ส่งเสริมและสนับสนุนการทำผลงานทางวิชาการ การพัฒนาผลงานทางวิชาการ
4. ส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ทำงานวิจัยและนำเสนอผลงานวิจัยที่ได้รับ

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

มีการบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้และตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติหรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชา ตลอดระยะเวลาที่มีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรทุกประการ ในการบริหารหลักสูตรจะมีอาจารย์ประจำหลักสูตรจำนวน 5 คน เป็นผู้รับผิดชอบ โดยมีคณบดีเป็นผู้กำกับดูแลและคอยให้คำแนะนำ ตลอดจนกำหนดนโยบายปฏิบัติให้แก่อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจะวางแผนการจัดการเรียนการสอนร่วมกับผู้บริหารของคณะและอาจารย์ผู้สอน ติดตามและรวบรวมข้อมูลสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร โดยกระทำทุกปีอย่างต่อเนื่อง

2. บัณฑิต

คุณภาพของบัณฑิตเป็นไปตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่คณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนดทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และ ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

หลักสูตรจัดให้มีการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตทุกปีเพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงหลักสูตร และมีการสำรวจการดำเนินงานของบัณฑิตทุกปีการศึกษาเพื่อให้บัณฑิตมีคุณสมบัติที่สามารถประกอบอาชีพ นักออกแบบและผลิตงานดิจิทัลมีเดีย นักสร้างแอนิเมชัน นักออกแบบงานคอมพิวเตอร์กราฟิก นักออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล ครีเอทีฟ นักวางแผนสำหรับสื่อดิจิทัล ผู้ผลิตรายการต่าง ๆ ผ่านสื่อดิจิทัล ช่างภาพ นักข่าว เจ้าหน้าที่พัฒนาธุรกิจดิจิทัล นักวิชาการ ฯลฯ ในหน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจ เอกชนและสถานประกอบการต่าง ๆ ตามเป้าหมายของหลักสูตร รวมทั้งสามารถประกอบอาชีพอิสระได้

3. นักศึกษา

3.1 กระบวนการรับนักศึกษา โดยคุณสมบัติของนักศึกษาที่จะเข้าศึกษาจะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า หรือผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิก, คอมพิวเตอร์ธุรกิจ, เทคโนโลยีมัลติมีเดีย หรือเทียบเท่า หรือสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หรือเทียบเท่า หรือคุณสมบัติอื่น ๆ นอกจากที่กล่าวมาแล้วให้อยู่ในดุลพินิจของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร การคัดเลือกนักศึกษาเข้ารับการศึกษานอกจากการสอบแบบรับตรง สอบแอดมิชชัน และการสอบคัดเลือกผ่านระบบโควตา และหลักสูตรมีการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษาโดยร่วมกับคณะจัดให้มีการสอนปรับพื้นฐานให้นักศึกษาแรกเข้าแยกกลุ่มตามคุณสมบัติของนักศึกษาที่รับเข้า ก่อนเข้าศึกษาและระหว่างศึกษาเพื่อให้นักศึกษามีความรู้พื้นฐานที่ใกล้เคียงกัน รวมทั้งมีกิจกรรมเพื่อปรับตัวให้เข้ากับการเรียนในระดับอุดมศึกษา เช่น จัดให้รุ่นพี่ให้คำแนะนำด้านการใช้ชีวิตและการเรียนการสอนเสริมให้รุ่นน้อง

3.2 หลักสูตรเสนอให้คณะมีการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาให้กับนักศึกษาทุกห้องทุกชั้นปีตลอดจนจัดให้มีชั่วโมงการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้ารับคำปรึกษา/คำแนะนำในด้าน

วิชาการและอื่น ๆ และเพื่อการส่งเสริมและพัฒนานักศึกษาให้มีความพร้อมทางการเรียนและมีกิจกรรมเพื่อพัฒนานักศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ โดยคำนึงถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดกับนักศึกษา เช่น อัตราการคงอยู่ของนักศึกษา อัตราการสำเร็จการศึกษา

3.3 ความพึงพอใจและการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา โดยนักศึกษาสามารถยื่นร้องเรียนเกี่ยวกับเรื่องทั่วไปและเรื่องการจัดการเรียนการสอนต่ออาจารย์ที่ปรึกษา/หัวหน้าสาขาฯ /อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/หรือช่องทางอื่น ๆ โดยเสนอคำร้องตามลำดับขั้นถึงผู้มีอำนาจในการตัดสินใจในแต่ละคำร้อง

4. อาจารย์

หลักสูตรให้ความสำคัญกับคุณภาพของอาจารย์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตบัณฑิต โดยการกำหนดระบบ กลไกเกี่ยวกับการรับสมัครอาจารย์เพื่อให้คุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดโดยคณะกรรมการการอุดมศึกษา หรือตามมาตรฐานวิชาชีพที่กำหนด

นอกจากนี้ยังมีการส่งเสริมให้อาจารย์เข้ารับการฝึกอบรม พัฒนาทางด้านวิชาการและวิชาชีพ มีการวิจัยและการสร้างผลงานวิชาการ

4.1 การรับอาจารย์ใหม่ มีการคัดเลือกอาจารย์ใหม่ตามระเบียบและหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย โดยสาขาวิชาเป็นผู้กำหนดและมีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 คุณสมบัติด้านความรู้ความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาวิชาหรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องหรือตามที่ผู้รับผิดชอบหลักสูตรหรือสาขาวิชากำหนด

4.2 การพัฒนาคุณภาพอาจารย์ โดยจัดการฝึกอบรมอาจารย์ใหม่ในด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอน การจัดทำแผนการสอน เทคนิควิธีการสอน การจัดทำเอกสารการสอน สื่อการสอนและการใช้เทคโนโลยี การวัดผลประเมินผล ตลอดจนจรรยาบรรณและระเบียบปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง คณะจัดให้มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีประสบการณ์เป็นพี่เลี้ยงให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอน รวมถึงความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของหลักสูตร รวมทั้งหลักสูตรให้การส่งเสริมอาจารย์ตามนโยบายของคณะที่มีการส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ทุกคนให้เข้าร่วมฝึกอบรมด้านวิชาการ ด้านวิชาชีพ ด้านการวิจัย การทำผลงานทางวิชาการเพื่อพัฒนาศักยภาพของอาจารย์ประจำให้เป็นไปตามมาตรฐานและมีศักยภาพที่สูงขึ้นเพื่อส่งผลต่อคุณภาพของหลักสูตร นอกจากนี้หลักสูตรมีการประชุมร่วมกัน ระหว่างอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ในสาขาวิชาเพื่อหารือ วางแผนในการจัดการเรียนการสอน การประเมินผล ตลอดจนกลยุทธ์ที่จะให้สาขาวิชาบรรลุเป้าหมายตามตัวบ่งชี้

4.3 มีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกมาเป็นอาจารย์พิเศษหรือวิทยากรบรรยาย ทั้งรายวิชาหรือบางส่วนของรายวิชา โดยผ่านการพิจารณาร่วมกันระหว่างอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน ตามนโยบายของคณะ

4.4 มีบุคลากรสนับสนุน โดยพิจารณาจากภาระงานที่สาขาวิชาจะมอบหมายให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับภาระเทียบ ข้อบังคับ มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรได้รับการพัฒนา ด้านวิชาการและหรือวิชาชีพที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงาน โดยผ่านกระบวนการฝึกอบรม สัมมนา ศึกษาดูงาน เป็นต้น

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

5.1 มหาวิทยาลัยให้ความสำคัญกับกระบวนการออกแบบหลักสูตร เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และกำหนดเป็นมาตรฐานผลการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัย โดยคณะมีกระบวนการกำหนดสาระสำคัญของหลักสูตรให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัยและบริบทที่เปลี่ยนแปลงของสังคม มีกระบวนการทบทวนและปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัย ก้าวทันความก้าวหน้าทางวิทยาการและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง เมื่อครบรอบการศึกษา

หลักสูตรมีกระบวนการออกแบบหลักสูตร ประกอบไปด้วยการสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตและการปฏิบัติงานของบัณฑิต และการสำรวจความพึงพอใจของศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบันต่อหลักสูตร เพื่อนำผลมาใช้ในการออกแบบและปรับปรุงหลักสูตรตลอดจนถึงการจัดทำรายวิชาให้ทันสมัย ตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สอดคล้องกับนโยบายและวิสัยทัศน์ของคณะและมหาวิทยาลัย

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การดำเนินงานด้านการเรียนการสอนของหลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจะพิจารณาแผนการศึกษาของนักศึกษาแต่ละกลุ่มแต่ละชั้นปีเพื่อวางแผนกำหนดรายวิชาที่จะเปิดสอน เวลาเรียน-เวลาสอบ และผู้สอน ทั้งรายวิชาบังคับ และวิชาเลือก หลังจากรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาที่จะเปิดสอนแล้ว อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนจะประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดผู้สอนในแต่ละรายวิชา โดยการจัดผู้สอนในแต่ละภาคการศึกษานั้นได้พิจารณาทั้งจากความรู้ ความสามารถในการเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ในการสอน ซึ่งถือว่ามีความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ รวมถึงพิจารณาเรื่องเวลาเรียน-เวลาสอบที่ไม่ซ้ำซ้อนกับวิชาในสาขาอื่น ๆ ที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน เพื่อให้ได้ตารางเวลาที่เหมาะสมทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน

5.3 การประเมินผู้เรียน มีระบบ กลไกการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบในแต่ละรายวิชาที่เปิดสอนในปีการศึกษานั้น ๆ ของหลักสูตรฯ จะดำเนินการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิของนักศึกษาในแต่ละรายวิชาตามกลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน และดำเนินการจัดทำรายงานผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา ภายใน 30 วันหลังสิ้นสุดภาคการศึกษา

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 การบริหารงบประมาณ

คณะฯ จัดสรรงบประมาณประจำปี ทั้งงบประมาณแผ่นดินและเงินรายได้เพื่อจัดซื้อตำรา สื่อการเรียนการสอน โสตทัศนูปกรณ์ และวัสดุครุภัณฑ์ คอมพิวเตอร์อย่างเพียงพอเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา

6.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

สาขาวิชา มีการเตรียมความพร้อมทางทรัพยากรทางการเรียนการสอนในส่วนที่เป็นหนังสือ ตำราและการสืบค้นผ่านฐานข้อมูล ผ่านแผนงานวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ และห้องสมุดของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ ซึ่งมีหนังสือ ตำรา เฉพาะทางและด้านอื่น ๆ นอกจากนี้สาขาวิชา ยังมีครุภัณฑ์และอุปกรณ์ที่ใช้สนับสนุนการจัดการเรียน การสอนอย่างเพียงพอ โดยทางสาขาฯ มีเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่าย ระบบซอฟต์แวร์ที่สอดคล้อง กับสาขาวิชาที่เปิดและเพียงพอต่อการเรียนการสอน และอุปกรณ์ต่าง ๆ สนับสนุนในการฝึกปฏิบัติของ นักศึกษาได้ โดยมีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ

6.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

คณะฯ ได้จัดสรรงบประมาณในการจัดซื้อหนังสือและมีการประสานงานกับงานวิทยบริการ และเทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดซื้อหนังสือ และตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อบริการให้อาจารย์และนักศึกษา ได้ค้นคว้า และใช้ประกอบการเรียนการสอน ในการติดต่อประสานการจัดซื้อหนังสือนั้น อาจารย์ผู้สอน แต่ละรายวิชามีส่วนร่วมในการเสนอแนะรายชื่อหนังสือ ตลอดจนสื่ออื่น ๆ ที่จำเป็น คณะฯ มีการจัดซื้อ การสอนอื่นเพื่อใช้ประกอบการสอนของอาจารย์ อาทิ เครื่องโปรเจคเตอร์ วัสดุไลเซอร์ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล เป็นต้น

6.4 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากรการเรียนรู้

ประเมินความเพียงพอของทรัพยากร โดยนักศึกษาในแต่ละรายวิชา อาจารย์ประเมินจาก การสังเกตการใช้งานในรายวิชาที่สอน แล้วรายงานต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบ มีการประเมินความเพียงพอ ของทรัพยากร โดยการจัดทำแบบสอบถามสำรวจความต้องการ และจากการสังเกตการใช้งานในรายวิชา ที่สอน โดยทรัพยากรมีความพร้อมสนับสนุนการเรียนการสอนตามหลักสูตรให้เป็นไปตาม

- ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558
- ประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง แนวปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การขอเปิดและ ดำเนินการหลักสูตรระดับปริญญาในระบบการศึกษาทางไกล พ.ศ. 2558
- ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2549 ว่าด้วยมาตรฐาน ด้านพันธกิจของการบริหารอุดมศึกษา และมาตรฐานด้านการสร้างและพัฒนาสังคม ฐานความรู้และสังคมแห่งการเรียนรู้
- ทรัพยากรการเรียนการสอนตลอดจนหนังสือที่เป็นตำรา สารนิเทศและระบบสารสนเทศ การประเมินความเพียงพอทำได้โดยกระบวนการสำรวจ โดยสำนักงานของวิทยาเขตและมีการ ประเมินความเพียงพออุปกรณ์การเรียนการสอนทำได้โดยการประเมินผลการเรียน การสอนของแต่ละรายวิชา

อีกทั้งคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มีสถานประกอบการที่มีการลงนาม ความร่วมมือ (MOU) เพื่อใช้เป็นสถานที่ออกสหกิจศึกษาและแหล่งข้อมูลการทำวิชาโครงการเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลของนักศึกษาด้วย

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายตัวบ่งชี้ทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดี ต่อเนื่อง 2 ปีการศึกษา เพื่อติดตามการดำเนินการตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552 ต่อไป ทั้งนี้เกณฑ์การประเมินผ่าน คือ มีการดำเนินงานตามข้อ 1-5 และอย่างน้อยร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในแต่ละปี

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีการศึกษา				
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	X	X	X	X	X
2. มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยี พ.ศ. 2560	X	X	X	X	X
3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	X	X	X	X	X
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	X	X	X	X	X
5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	X	X	X	X	X
6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดในมคอ.3 และมคอ.4 อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	X	X	X	X	X
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		X	X	X	X
8. อาจารย์ใหม่ ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	X	X	X	X	X
9. อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	X	X	X	X	X
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	X	X	X	X	X
11. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0				X	X
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0					X

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

1. ประเมินกลยุทธ์การสอนโดยนักศึกษาทำได้โดยประเมินผลการจัดการเรียนการสอนเมื่อสิ้นภาคการศึกษา
2. อาจารย์ผู้สอนประเมินกลยุทธ์ที่ใช้ในการสอนจากการทดสอบ แผนการสอนและผลการสอน
3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอนพิจารณาจาก มคอ.3 มคอ.4 มคอ.5 และ มคอ.6 เพื่อนำมาพัฒนา/ปรับปรุงกลยุทธ์การสอนในรายละเอียดของรายวิชา

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

ให้นักศึกษามีการประเมินการสอนของอาจารย์ทุกรายวิชาเมื่อสิ้นภาคการศึกษา

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

2.1 ประเมินโดยนักศึกษาปัจจุบัน และบัณฑิตผู้สำเร็จการศึกษาในหลักสูตร

นักศึกษาชั้นปีสุดท้าย/บัณฑิตมีส่วนร่วมในการประเมินหลักสูตรของสาขาวิชาฯ โดยผ่านกระบวนการสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษา/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร

2.2 ประเมินโดยนายจ้างหรือสถานประกอบการ

ดำเนินการประเมินหลักสูตรจากนายจ้างหรือสถานประกอบการ โดยผ่านกระบวนการประเมินผลการฝึกประสบการณ์/สหกิจศึกษาและจากการสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อบัณฑิตของสาขาวิชาฯ

2.3 ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ดำเนินการโดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการจัดทำ/วิพากษ์/พัฒนาหลักสูตร

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทำการประเมินผลการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ใน หมวด 7 ข้อ 7 ในแต่ละปีการศึกษา และนำไปจัดทำเป็นรายงานการประเมินตนเองเพื่อให้คณะกรรมการประเมินคุณภาพภายในของสาขาวิชาฯ ทำการประเมินและรายงานต่อคณะฯ

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

1. นำรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรประจำปีการศึกษา (มคอ.7) มาพิจารณาปรับปรุงหลักสูตรระหว่างรอบระยะเวลาการดำเนินงานของหลักสูตร
2. นำผลที่ได้จากการประเมินหลักสูตรในภาพรวมในหมวด 8 ข้อที่ 2 มาเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาพัฒนา/ปรับปรุง หลักสูตรตามรอบรายการดังแสดงในหมวดที่ 7

ภาคผนวก

ตารางเปรียบเทียบรายวิชาที่ปรับปรุง ตามเกณฑ์มาตรฐานปริญญาตรี พ.ศ. 2558
 ทล.บ.เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561 (ปริญญาตรีปฏิบัติการ)

แขนงเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน

ลำดับ	มคอ.2 หน้าที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หลักสูตร เดิม	หลักสูตร ปรับปรุง
1	20, 28, 54	04-07-102	การออกแบบนิเทศศิลป์	3(2-2-5)	3(0-6-3)
2	20, 28, 54	04-07-104	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
3	21, 28, 55	04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการ ออกแบบ	3(2-2-5)	3(0-6-3)
4	21, 28, 57	04-07-113	การวาดเส้นเพื่อดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)	3(0-6-3)
5	21 28, 57	04-07-114	การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
6	21, 29, 58	04-07-216	การออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)	3(0-6-3)
7	21, 29, 58	04-07-217	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1	3(2-2-5)	3(0-6-3)
8	21, 29, 58	04-07-218	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
9	21, 29, 59	04-07-219	การออกแบบเสียงดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
10	21, 29, 59	04-07-220	การออกแบบสารสนเทศกราฟิก	3(2-2-5)	3(0-6-3)
11	21, 29, 59	04-07-221	การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล บนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3(2-2-5)	3(0-6-3)
12	21, 30, 60	04-07-322	เทคโนโลยีความจริงเสมือน	3(2-2-5)	3(0-6-3)
13	21, 30, 60	04-07-323	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1	3(2-2-5)	3(0-6-3)
14	22, 31, 61	04-07-426	โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	3(0-9-3)

แผนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล

ลำดับ	มคอ.2 หน้าที่	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หลักสูตร เดิม	หลักสูตร ปรับปรุง
1	20, 32, 54	04-07-102	การออกแบบนิเทศศิลป์	3(2-2-5)	3(0-6-3)
2	20, 32, 54	04-07-103	ความคิดเชิงสร้างสรรค์	3(2-2-5)	3(0-6-3)
3	20, 32, 54	04-07-104	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
4	21, 32, 55	04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องาน ออกแบบ	3(2-2-5)	3(0-6-3)
5	21, 33, 55	04-07-208	หลักการกระจายเสียงและแพร่ภาพ ทางสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
6	21, 32, 61	04-07-112	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	3(2-2-5)	3(0-6-3)
7	22, 33, 62	04-07-228	กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
8	22, 33, 62	04-07-230	การจัดการตลาดเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
9	22, 33, 62	04-07-231	กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
10	22, 34, 63	04-07-334	ความเป็นผู้ประกอบการด้าน เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
11	22, 34, 63	04-07-335	การนำเสนอแผนธุรกิจและการ จัดหาเงินทุน	3(2-2-5)	3(0-6-3)
12	22, 34, 64	04-07-336	การตัดสินใจและการเจรจาในธุรกิจ สื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
13	22, 34, 64	04-07-337	การวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	3(0-6-3)
14	23, 35, 65	04-07-426	โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	3(0-9-3)

ตารางเปรียบเทียบระหว่างหลักสูตรเดิมและหลักสูตรปรับปรุง

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		ความแตกต่าง
ชื่อหลักสูตร				
หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต		หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต		<u>เปลี่ยนแปลงจาก</u> หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (ทล.บ.เทคโนโลยีมีเดีย) <u>เปลี่ยนเป็น</u> หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (ทล.บ.เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล)
สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย		สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล		
แขนงวิชา - ไม่มี -		แขนงวิชา 2 แขนง คือ 1. เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2. การจัดการธุรกิจดิจิทัล		
จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร				
ไม่น้อยกว่า 139 หน่วยกิต		ไม่น้อยกว่า 131 หน่วยกิต		ปรับลดหน่วยกิตรวม
โครงสร้างหลักสูตร		หน่วยกิต	โครงสร้างหลักสูตร	หน่วยกิต
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า		30	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30 คงเดิม
หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า		103	หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	95 ลดลง
หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า		6	หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6 คงเดิม

รายวิชา

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)	หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)	หน่วยกิต	ความแตกต่าง
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30	1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30	ปรับเปลี่ยนตามหมวดวิชา ศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2559
กลุ่มวิชาบังคับ	24	กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ไม่น้อยกว่า	6	
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3	วิชาบังคับ	3	
00-10-001 การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	3(3-0-6)	00-12-001 การพัฒนาบุคลิกภาพ	3(3-0-6)	
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3	วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า	3	
00-20-001 การพัฒนาบุคลิกภาพ	3(3-0-6)	รายวิชาสังคมศาสตร์		
กลุ่มวิชาภาษา	12	00-11-001 สังคมกับเศรษฐกิจ	3(3-0-6)	
กลุ่มวิชาภาษาไทย	3	00-11-002 สังคมกับกฎหมาย	3(3-0-6)	
00-31-001 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	00-11-003 สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเบื้องต้น	3(3-0-6)	
กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้	9	00-11-004 ความเป็นพลเมือง	3(3-0-6)	
00-32-001 ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้	3(3-0-6)	00-11-005 การเมืองการปกครองของไทย	3(3-0-6)	
00-32-002 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	รายวิชามนุษยศาสตร์		
00-32-003 การอ่านภาษาอังกฤษ	3(3-0-6)	02-12-002 ไทยศึกษา	3(3-0-6)	
00-32-004 สนทนาภาษาอังกฤษ	3(3-0-6)	02-12-003 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการค้นคว้า	3(2-2-5)	
00-32-005 การเขียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	02-12-004 ศาสนาเพื่อสันติสุข	3(3-0-6)	
00-32-006 ทักษะสัมพันธ์ทางภาษาอังกฤษ	3(3-0-6)	02-12-005 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์	6	02-12-006 จิตวิทยาสังคมประยุกต์	3(3-0-6)	
00-41-001 คณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน	3	02-12-007 จิตวิทยาเพื่อชีวิตสมัยใหม่	3(3-0-6)	
เลือกเรียนจากกลุ่มวิชาต่าง ๆ ในกลุ่มวิทยาศาสตร์กับ คณิตศาสตร์	3	02-12-008 มนุษย์กับทักษะการคิด	3(2-2-5)	

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
00-42-001	วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและ สิ่งแวดล้อมกับชีวิต	3(3-0-6)	02-12-009	วรรณคดีไทยนิยม	3(3-0-6)	ปรับเปลี่ยนตามหมวดวิชา ศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2559
00-42-002	มหัศจรรย์แห่งบัว	3(3-0-6)	02-12-010	วรรณกรรมไทยร่วมสมัยกับสังคมไทย	3(3-0-6)	
00-42-003	ธรรมชาติของสรรพสิ่ง	3(3-0-6)	02-12-011	นันทนาการในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	
00-42-004	คุณค่าของสัตว์เลี้ยง	3(3-0-6)	กลุ่มภาษา ไม่น้อยกว่า		12	
00-43-001	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ	3(3-0-6)	วิชาบังคับ		9	
00-43-002	วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อการออกกำลังกาย	3(3-0-6)	00-22-001	ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้	3(2-2-5)	
กลุ่มวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (เลือก)		6	00-22-002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์			00-22-003	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	3(2-2-5)	
00-10-002	การเมืองการปกครองของไทย	3(3-0-6)	วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า		3	
00-10-003	สังคมกับเศรษฐกิจ	3(3-0-6)	ให้เลือกศึกษาจากกลุ่มภาษาไทยหรือกลุ่มภาษาอังกฤษ หรือ กลุ่มภาษาต่างประเทศอื่น ๆ			
00-10-004	สังคมกับกฎหมาย	3(3-0-6)	รายวิชาภาษาไทย			
00-10-005	ชุมชน สังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม	3(3-0-6)	00-21-001	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
กลุ่มวิชาภาษาไทย			00-21-002	วาทศิลป์และเทคนิคการนำเสนอ	3(2-2-5)	
00-31-002	วรรณคดีไทยนิยม	3(3-0-6)	00-21-003	ศิลปะการรับสาร	3(3-0-6)	
00-31-003	ศิลปะการพูดในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	00-21-004	ศิลปะการเขียน	3(3-0-6)	
00-31-004	การฟังและการอ่านเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต	3(3-0-6)	รายวิชาภาษาอังกฤษ			
00-31-005	การเขียนเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	00-22-004	ภาษาอังกฤษสำหรับสถานประกอบการ	3(3-0-6)	
00-31-006	วรรณกรรมไทยร่วมสมัยกับสังคมไทย	3(3-0-6)	00-22-005	ภาษาอังกฤษสำหรับการสอบวัด มาตรฐาน	3(3-0-6)	

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ			00-22-006	ภาษาอังกฤษสำหรับการเดินทาง	3(3-0-6)	
00-33-001	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	00-22-007	ภาษาอังกฤษเพื่อความบันเทิง	3(3-0-6)	
00-33-002	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	00-22-008	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ	3(3-0-6)	ปรับเปลี่ยนตามหมวดวิชา ศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2559
00-33-003	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	00-22-009	การอ่านภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	
00-33-004	ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	00-22-010	การเขียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	
00-33-005	ภาษารัสเซียเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	รายวิชาภาษาต่างประเทศอื่น ๆ			
			00-23-001	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
			00-23-002	ภาษาจีนเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	
			00-23-003	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
			00-23-004	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	
			00-23-005	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
			00-23-006	ภาษาเกาหลีเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	
			00-23-007	ภาษารัสเซียเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
			00-23-008	ภาษารัสเซียเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	
			00-23-009	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
			00-23-010	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	
			00-23-011	ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
			00-23-012	ภาษาเขมรเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	
			00-23-013	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
			00-23-014	ภาษาพม่าเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	
			00-23-015	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
			00-23-016	ภาษาเวียดนามเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
			00-23-017	ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	ปรับเปลี่ยนตามหมวดวิชา ศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2559
			00-23-018	ภาษาลาวเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	
			00-23-019	ภาษาบาฮาซาเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
			00-23-020	ภาษาบาฮาซาเพื่อการอาชีพ	3(3-0-6)	
			กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ไม่น้อยกว่า		6	
			วิชาบังคับ		3	
			00-31-001	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)	
			วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า		3	
			ให้เลือกศึกษาจากกลุ่มคณิตศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์			
			รายวิชาคณิตศาสตร์			
			00-31-002	คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	
			รายวิชาวิทยาศาสตร์			
			00-32-001	วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม กับชีวิต	3(3-0-6)	
			00-32-002	คุณค่าของสัตว์เลี้ยง	3(3-0-6)	
			00-32-003	การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์	3(3-0-6)	
			00-32-004	วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อการ ออกกำลังกาย	3(2-2-5)	
			00-32-005	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)	

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
			กลุ่มบูรณาการ ไม่น้อยกว่า		6	
			วิชาบังคับ		3	
			00-41-001	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	3(2-2-5)	ปรับเปลี่ยนตามหมวดวิชา ศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2559
			วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า		3	
			ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาในกลุ่มบูรณาการ			
			00-41-002	มหัศจรรย์แห่งบัว	3(3-0-6)	
			00-41-003	ธรรมชาติของสรรพสิ่ง	3(3-0-6)	
			00-41-004	วิถีชุมชน	3(3-0-6)	
			00-41-005	อาเซียนศึกษา	3(3-0-6)	
			00-41-006	ภาคตะวันออกศึกษา	3(3-0-6)	
			00-41-007	เหตุการณ์โลกร่วมสมัย	3(3-0-6)	
			00-41-008	การคิดเชิงระบบกับการวิเคราะห์ปัญหา	3(2-2-5)	
			00-41-009	วรรณกรรมไทยกับภาพยนตร์	3(3-0-6)	
			00-41-010	วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)	
2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า		103	2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า		95	
กลุ่มวิชาแกน		45	กลุ่มวิชาแกน		33	ปรับลด
04-07-101	เทคโนโลยีมีัลติมีเดียและคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	04-07-101	ทฤษฎีการสื่อสาร	3(3-0-6)	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
04-07-102	คอมพิวเตอร์กราฟิกส์	3(2-2-5)	04-07-102	การออกแบบนิเทศศิลป์	3(0-6-3)	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
04-07-103	การออกแบบนิเทศศิลป์	3(2-2-5)	04-07-103	ความคิดเชิงสร้างสรรค์	3(0-6-3)	เปลี่ยนรหัสรายวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-104	ทฤษฎีการสื่อสาร	3(3-0-6)	04-07-104	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสรายวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
04-07-205	การคิดเชิงสร้างสรรค์	3(2-2-5)	04-07-105	การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)	- เปลี่ยนรหัสรายวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-206	เทคโนโลยีสื่อเสียง	3(2-2-5)	04-07-106	สื่อดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล	3(2-2-5)	- เปลี่ยนรหัสรายวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-207	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานออกแบบ	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสรายวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-208	วิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์เบื้องต้น	3(2-2-5)	04-07-208	หลักการกระจายเสียงและแพร่ภาพทางสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสรายวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-209	เทคโนโลยีการถ่ายภาพ	3(2-2-5)	04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)	- เปลี่ยนรหัสรายวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-210	เทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์	3(2-2-5)	04-07-310	กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล	3(3-0-6)	- เปลี่ยนรหัสรายวิชา
04-07-211	เทคโนโลยีสื่อสิ่งพิมพ์	3(2-2-5)	04-07-311	การวิจัยทางการสื่อสาร	3(2-2-5)	- เปลี่ยนรหัสรายวิชา
04-07-312	การวิจัยทางการสื่อสาร	3(2-2-5)				
04-07-313	กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสาร	3(3-0-6)				
04-07-314	การเตรียมโครงการมัลติมีเดีย	1(0-3-1)				
04-07-415	โครงการมัลติมีเดีย	5(0-10-5)				
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		39	กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน			
			1. แขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน		43	
04-07-121	พื้นฐานแอนิเมชัน	3(2-2-5)	04-07-112	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-122	การวาดเส้น	3(1-4-4)	04-07-113	การวาดเส้นเพื่อดิจิทัลมีเดีย	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
04-07-223	การพัฒนabethและเขียนบทภาพ	3(1-4-4)	04-07-114	การตัดต่อวิดีโอทัศนศิลป์	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-224	การออกแบบสารสนเทศกราฟิกส์	3(1-4-4)	04-07-115	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 1	3(2-2-5)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-225	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1	3(1-4-4)	04-07-216	การออกแบบตัวละคร	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-226	การสร้างเว็บไซต์สำหรับการนำเสนอผลงาน	3(1-4-4)	04-07-217	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-227	การออกแบบจัดตัวอักษร	3(1-4-4)	04-07-218	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-328	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 2	3(1-4-4)	04-07-219	การออกแบบเสียงดิจิทัล	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-329	การสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	3(1-4-4)	04-07-220	การออกแบบสารสนเทศกราฟิก	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-330	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1	3(1-4-4)	04-07-221	การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลบน อุปกรณ์เคลื่อนที่	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-331	การออกแบบเสียงสำหรับงานสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)	04-07-322	เทคโนโลยีความจริงเสมือน	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-332	การตัดต่อภาพและวิดีโอทัศนศิลป์ 1	3(1-4-4)	04-07-323	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-433	สัมมนาทางเทคโนโลยีมีลติมีเดีย	3(1-4-4)	04-07-324	สัมมนาทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
			04-07-325	การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
			04-07-426	โครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-9-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
			2. แขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล		43	
			04-07-112	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
			04-07-227	อุตสาหกรรมและธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)	วิชาใหม่
			04-07-228	กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	วิชาใหม่
			04-07-229	เศรษฐศาสตร์ดิจิทัล	3(3-0-6)	วิชาใหม่
			04-07-230	การจัดการตลาดเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	วิชาใหม่
			04-07-231	กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาดิจิทัล	3(0-6-3)	วิชาใหม่
			04-07-232	การจัดการองค์กรและทรัพยากรบุคคลในธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	วิชาใหม่
			04-07-333	การจัดการด้านการเงินเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	วิชาใหม่
			04-07-334	ความเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	วิชาใหม่
			04-07-335	การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน	3(0-6-3)	วิชาใหม่
			04-07-336	การตัดสินใจและการเจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	วิชาใหม่
			04-07-337	การวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	วิชาใหม่

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
			04-07-324	สัมมนาทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
			04-07-325	การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
			04-07-426	โครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-9-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
กลุ่มวิชาเลือก		19	กลุ่มวิชาเลือก		19	
กลุ่มเลือกรายวิชาสหกิจศึกษา			กลุ่มเลือกรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		7	
04-07-316	การเตรียมความพร้อมสหกิจศึกษาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย	1(0-2-1)	04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-418	สหกิจศึกษาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	6(0-40-0)	04-07-495	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-40-0)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
หรือ กลุ่มเลือกรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ			04-07-496	การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-317	การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(1-4-4)	กลุ่มเลือกรายวิชาสหกิจศึกษา			
04-07-419	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(1-4-4)	04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-420	การศึกษาปัญหาพิเศษเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(1-4-4)	04-07-497 หรือ	สหกิจศึกษา หรือ	6(0-40-0)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
กลุ่มวิชาเลือก มี 3 ด้าน ให้เลือกศึกษา เพียง 1 ด้าน ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้ 12 หน่วยกิต ของด้านที่เลือกศึกษา		12	04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
ด้านแอนิเมชัน			04-07-498 หรือ	การเรียนรู้อิสระ หรือ	6(0-40-0)	วิชาใหม่
04-07-334	การออกแบบส่วนควบคุมตัวละคร 3 มิติ	3(1-4-4)	04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-335	การออกแบบร่างและแอนิเมชัน 3 มิติ	3(1-4-4)	04-07-499	การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรม ต่างประเทศ	6(0-40-0)	วิชาใหม่
04-07-336	การกำหนดพื้นผิว จัดแสงและประมวลผลภาพ เพื่องานแอนิเมชัน 3 มิติ	3(1-4-4)	วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า		12	
04-07-237	การออกแบบตัวละคร 1	3(1-4-4)	04-07-238	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา
04-07-238	การออกแบบตัวละคร 2	3(1-4-4)	04-07-239	การถ่ายภาพดิจิทัลขั้นสูง	3(1-4-4)	วิชาใหม่
04-07-345	เทคโนโลยีการผลิตสื่อมัลติมีเดีย	3(1-4-4)	04-07-240	การแสดงเบื้องต้น	3(1-4-4)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-348	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 2	3(1-4-4)	04-07-241	การออกแบบจัดตัวอักษร	3(2-2-5)	- เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-249	การแสดงเบื้องต้น	3(1-4-4)	04-07-242	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 2	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ย้ายมา จากหมวดวิชาเฉพาะ
04-07-350	การกำกับภาพยนตร์	3(1-4-4)	04-07-343	เรื่องคัดเฉพาะสำหรับสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และคำอธิบายรายวิชา
04-07-451	เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(1-4-4)	04-07-344	การวาดภาพดิจิทัล	3(0-6-3)	วิชาใหม่
04-07-452	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีการสื่อสาร	3(2-2-5)	04-07-345	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 2	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-453	เทคโนโลยีการสื่อสารในกลุ่มประชาคมอาเซียน	3(2-2-5)	04-07-346	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 2	3(0-6-3)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา
04-08-209	การจัดการตลาดและธุรกิจบันเทิง	3(3-0-6)	04-07-347	ศิลปะการพูดและการนำเสนอ	3(2-2-5)	วิชาใหม่

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
ด้านอินเทอร์เน็ตที่พีวีและดีวีซี			04-07-348	เทคโนโลยีสื่อเสียงดิจิทัล	3(2-2-5)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ย้ายมาจากหมวดวิชาชีพพื้นฐาน
04-07-239	กราฟิกส์แอนิเมชันสำหรับเว็บและอุปกรณ์พกพา	3(1-4-4)	04-07-349	การออกแบบส่วนเชื่อมต่อประสานและประสบการณ์ผู้ใช้	3(0-6-3)	วิชาใหม่
04-07-240	การสร้างและออกแบบเว็บเพื่อธุรกิจ 1	3(1-4-4)	04-07-350	การออกแบบส่วนควบคุมตัวละคร 3 มิติ	3(0-6-3)	วิชาใหม่
04-07-341	การสร้างและออกแบบเว็บเพื่อธุรกิจ 2	3(1-4-4)	04-07-351	การจัดแสงและประมวลผลภาพ 3 มิติ	3(0-6-3)	วิชาใหม่
04-07-342	เทคโนโลยีมัลติมีเดียเพื่อสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	3(1-4-4)	04-07-352	การกำกับภาพยนตร์	3(2-2-5)	- เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา
04-07-343	การจัดการสื่อออนไลน์และอุปกรณ์พกพา	3(1-4-4)	04-07-353	การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-344	การออกแบบหน้าต่างการทำงานบนเว็บและอุปกรณ์พกพา	3(1-4-4)	04-07-354	การออกแบบแฟ้มสะสมผลงานเพื่องานสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-451	เรื่องคดีเฉพาะทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(1-4-4)	04-07-355	การออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับงานนิทรรศการ	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-452	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีการสื่อสาร	3(2-2-5)	04-07-356	รู้เท่าทันสื่อ	3(3-0-6)	วิชาใหม่
04-07-453	เทคโนโลยีการสื่อสารในกลุ่มประชาคมอาเซียน	3(2-2-5)	04-07-357	การสื่อสารการตลาดเชิงบูรณาการเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-08-209	การจัดการตลาดและธุรกิจบันเทิง	3(3-0-6)	04-07-358	เกมและอินเทอร์เน็ตที่มีเดีย	3(2-2-5)	วิชาใหม่
ด้านดิจิทัลมีเดีย			04-07-359	เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-237	การออกแบบตัวละคร 1	3(1-4-4)	04-07-360	เทคโนโลยีคลาวด์	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-342	เทคโนโลยีมัลติมีเดียเพื่อสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	3(1-4-4)	04-07-361	การบริหารโครงการสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-345	เทคโนโลยีการผลิตสื่อมัลติมีเดีย	3(1-4-4)				
04-07-346	เทคโนโลยีการนำเสนอสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)				

หลักสูตรเดิม (พ.ศ. 2556)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
04-07-347	การตัดต่อภาพและวิดีโอทัศน์ดิจิทัล 2	3(1-4-4)				
04-07-348	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 2	3(1-4-4)				
04-07-249	การแสดงเบื้องต้น	3(1-4-4)				
04-07-350	การกำกับภาพยนตร์	3(1-4-4)				
04-07-451	เรื่องคัตเฉพาะทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(1-4-4)				
04-07-452	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีการสื่อสาร	3(2-2-5)				
04-07-453	เทคโนโลยีการสื่อสารในกลุ่มประชาคมอาเซียน	3(2-2-5)				
04-08-209	การจัดการตลาดและธุรกิจบันเทิง	3(3-0-6)				
หมวดวิชาเลือกเสรี		6	หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า		6	คงเดิม

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

แขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน

1. นายคมสันต์ นามสกุล สุขวิญญา ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน)	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ	2553
วิทยาศาสตรบัณฑิต (การถ่ายภาพและภาพยนตร์)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2546

ผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

Sukwinya, K., & Vijitsribhaiboon, P. (2016). The Development of Virtual Reality by Hologram Technology on the Solar System to Encourage Scientific Achievement of a Primary School Level. In *Proceedings of The 4th International Conference on Technical Education "Engineering & Technical Education" (ICTechEd04EDU05 2016), November 24, 2016.* (pp. 22-26). Bangkok: King Mongkut's University of Technology North Bangkok.

งานวิจัย

คมสันต์ สุขวิญญา, ขวัญชีวา ไตรพิริยะ, และภูติท วรรณิการ์. (2557). *การรับรู้ ความรู้ และการยอมรับเทคโนโลยีโทรทัศน์ชุมชน ของชุมชนบ้านหนองกก ต.ทัพราช อ.ตาพระยา จ.สระแก้ว* (รายงานผลการวิจัย). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก. 90 น.

คมสันต์ สุขวิญญา, และอุไรวรรณ ชาญชลยุทธ์. (2557). *พฤติกรรมกาเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ* (รายงานผลการวิจัย). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก. 86 น.

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1,2
2. เทคโนโลยีการผลิตแอนิเมชันบนคอมพิวเตอร์

3. เทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์
4. วิชาตัดเฉพาะทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
5. โครงการมัลติมีเดีย

ประสบการณ์วิชาการ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความ รับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	อาจารย์ ประจำ	2555- ปัจจุบัน
2	โครงการส่งเสริมอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อการฝังตัวใน สถาน ประกอบการ ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขต บางพระ	ผู้เข้าร่วม โครงการ	2560
3	การฝึกอบรม โครงการฝึกอบรม “สร้างนักวิจัยรุ่นใหม่” รุ่นที่ 3 วันที่ 9 – 13 ม.ค. 60 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขต หันตรา	ผู้เข้าร่วม โครงการ	2560
4	โครงการพัฒนาคณาจารย์และบุคลากรด้านสหกิจศึกษา (จังหวัดระยอง - ชลบุรี วันที่ 18 - 19 ก.พ. 2558)	ผู้เข้าร่วม โครงการ	2558
5	โครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชม งคลตะวันออก RMUTTO และ Deakin University, Melbourne of Australia Dr. Lanham, Elicia Jane และ Dr.Guy Wood-Bradley (School of Information Technology) มาเป็นวิทยากรบรรยาย พิเศษ และอบรมเชิง ปฏิบัติการการผลิตสารคดีสั้นให้แก่อาจารย์ และนักศึกษาสาขาวิชา เทคโนโลยีการโฆษณา และสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในระหว่างวันที่ 17-22 พฤษภาคม 2558 ณ ห้องปฏิบัติการสาขาวิชา อาคาร 8 วิทยาเขต จักรพงษ์วนารถ	วิทยากร	2558
6	โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ Donge-AH Institute of Media and Arts (DIMA) ประเทศเกาหลีใต้ ในวันที่ 24 – 29 มีนาคม	คณะกรรมการ ดำเนิน โครงการ	2557
7	โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ มหาวิทยาลัย เทคโนโลยี ราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ วนารถ ประเทศ ไทย ในวันที่ 24 – 25 มิถุนายน	คณะกรรมการ ดำเนิน โครงการ	2557

ประสบการณ์วิชาชีพ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความรับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ “กระต่ายหมายจันทร์” เพื่อระดมทุน ในการจัดซื้อเครื่องฉายแสง ให้กับศูนย์ความเป็นเลิศด้านมะเร็ง โรงพยาบาลพระปกเกล้าจันทบุรี	ผู้สร้างแอนิเมชัน (ANIMATOR)	2561
2	การแสดงผลงานการประกวดภาพถ่าย หัวข้อ “ 4 ภาพเล่าเรื่อง เมือง EEC”	ทีมงานดำเนินการ	2560
3	นักสร้างแอนิเมชัน บริษัท Bboyd CG จำกัด Animaiton Teaser “Ampawa” Animation TV Series “Chiang Mai Rascal” Animation Feature Film “Nak” Animation TV Series “Shelldon”	แอนิเมเตอร์, เลย์เอาต์ดีไซน์เนอร์, ริกเกอร์, โปรเจกต์โคออดิเน เตอร์	2550 - 2555
4	นักสร้างแอนิเมชัน บริษัท ครีเอทีฟ คิงดอม แอนิเมชัน จำกัด Animation TV Series “Chiang Mai Rascal”	ผู้สร้างแอนิเมชัน (ANIMATOR)	2548 - 2549
5	นักสร้างแอนิเมชัน บริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด ทีมสร้างภาพยนตร์ ก้านกล้วย และ ZON 100%	ผู้สร้างแอนิเมชัน (ANIMATOR)	2546 - 2547

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

แขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน

2. นายพนิตย์ นามสกุล ทองดี ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	2555
ศึกษาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2543

ผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

วรัญญา เดชพงษ์, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์, พนิตย์ ทองดี, ปรียาภรณ์ วินิจบุตร, และกัญฐิกา ณรงค์ชัย เจริญ. (2560). การผลิตสื่อวีดิทัศน์ 3 มิติ ด้วยเทคนิค 3D Camera Mapping เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของพระราชดำรัสในราชวงศ์จักรีบนธนบัตรไทยแบบ 15 ให้แก่ธนาคารแห่งประเทศไทย (สายออกบัตรธนาคาร) ใน การประชุมวิชาการระดับชาติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2559 (น. 202-209). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา หันตรา.

พนิตย์ ทองดี, สาโรจน์ ไวยคงคา, อินวาท แก้วรอด, และอนุวัฒน์ ฤกษ์วิริ. (2559). การพัฒนาสื่อแบบ Responsive เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ของคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก. ใน การประชุมวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมระดับชาติ ครั้งที่ 9 เมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2559 (น. 344 - 349). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

งานวิจัย

-ไม่มี-

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. เทคโนโลยีสื่อเสียง
2. เทคโนโลยีการผลิตสื่อมัลติมีเดีย

3. วิดีโอและเสียงสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
4. เทคโนโลยีการตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล
5. โครงการมัลติมีเดีย

ประสบการณ์

1. โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ Donge-AH Institute of Media and Arts (DIMA) ประเทศเกาหลีใต้ ในวันที่ 24 – 29 มีนาคม 2557
2. โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ ประเทศไทย ในวันที่ 24 – 25 มิถุนายน 2557
3. อบรมโครงการพัฒนาบุคลากร ทางด้านการศึกษาพัฒนาทักษะวิชาชีพด้านสื่อสารมวลชน หัวข้อ “การถ่ายภาพเชิงสารคดี” ที่ จ. กาญจนบุรี วันที่ 12 – 13 มีนาคม 2558
4. เป็นวิทยากรโครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก RMUTTO และ Deakin University, Melbourne of Australia โดย Dr. Lanham, Elicia Jane และ Dr.Guy Wood-Bradley (School of Information Technology) มาเป็นวิทยากรบรรยาย พิเศษ และอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสารคดีสั้นให้แก่อาจารย์และนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาฯ และสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในระหว่างวันที่ 17-22 พฤษภาคม 2558 ณ ห้องปฏิบัติการสาขาวิชา อาคาร 8 วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ
5. การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ “การปรับปรุงหลักสูตรเพื่อรองรับการตรวจ ประเมินคุณภาพ การศึกษาภายใน ทั้งระดับหลักสูตร ระดับคณะ และสถาบัน” วันที่ 12-13 กรกฎาคม 2558

ประสบการณ์วิชาการ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความ รับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีมีเดีย	อาจารย์ประจำ	2556- ปัจจุบัน
2	การฝึกอบรม โครงการฝึกอบรม “สร้างนักวิจัยรุ่นใหม่” รุ่นที่ 3 วันที่ 9 – 13 ม.ค. 60 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขตหันตรา	ผู้เข้าร่วม ฝึกอบรม	2560
3	โครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก RMUTTO และ Deakin University, Melbourne of Australia Dr. Lanham, Elicia Jane และ Dr.Guy Wood-Bradley (School of Information Technology) มาเป็นวิทยากรบรรยาย พิเศษ และอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสารคดีสั้นให้แก่อาจารย์ และนักศึกษา สาขาวิชา เทคโนโลยีการโฆษณาฯ และสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย ในระหว่างวันที่ 17-22 พฤษภาคม 2558 ณ ห้องปฏิบัติการสาขาวิชา อาคาร 8 วิทยาเขตจักรพงษ์ขุนารณ	วิทยากร	2558
4	โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ Donge-AH Institute of Media and Arts (DIMA) ประเทศเกาหลีใต้ ในวันที่ 24 – 29 มีนาคม	คณะกรรมการ ดำเนินโครงการ	2557

ประสบการณ์วิชาชีพ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความ รับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ “กระต่ายหมายจันทร์” เพื่อระดมทุนในการจัดซื้อเครื่องฉายแสง ให้กับศูนย์ความเป็นเลิศด้านมะเร็ง โรงพยาบาลพระปกเกล้าจันทบุรี	ทีมงาน ดำเนินการผลิต	2561
2	การผลิตวิดีโอทัศน์ งานประกันคุณภาพการศึกษา 9 มทร.	ทีมงาน ดำเนินการผลิต	2560
3	การแสดงผลงานประกวดภาพถ่าย หัวข้อ “ 4 ภาพเล่าเรื่องเมือง EEC ”	ทีมงาน ดำเนินการ	2560
4	การผลิตวิดีโอทัศน์ งานประกันคุณภาพการศึกษา 9 มทร.	ทีมงาน ดำเนินการผลิต	2560

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

แขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน

3. นายสาโรจน์ นามสกุล ไวยคงคา ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์-สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2552
ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาพพิมพ์)	สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา	2542

ผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

วรัญญา เดชพงษ์, สาโรจน์ ไวยคงคา, สุชาดา ท้าวลอม, จินตนา ถาวรชัยเทศ และโชติมณี ผลานิสงค์. (2560). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยอินโฟกราฟิก เรื่องการให้ความรู้เกี่ยวกับการบริจาคเลือดของสุนัขและแมวให้แก่โรงพยาบาลสัตว์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน ใน การประชุมวิชาการระดับชาติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีครั้งที่ 2 และการประชุมวิชาการระดับชาติเครือข่ายสหวิทยาการภาคกลาง สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ครั้งที่ 3 หัวข้อวิจัยสหวิทยาการและนวัตกรรมเพื่อสรรค์สร้างสังคมและชุมชนอย่างยั่งยืน. เมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2560 (น.75-85). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา หันตรา.

พนิตย์ ทองดี, สาโรจน์ ไวยคงคา, ธันวา แก้วรอด, และอนุวัฒน์ ฤกษ์วิริ. (2559). การพัฒนาสื่อแบบ Responsive เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ของคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก. ใน การประชุมวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมระดับชาติ ครั้งที่ 9 เมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2559 (น. 344 - 349). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

งานวิจัย

สาโรจน์ ไวยคงคา, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์, และกำพล ดวงพรประเสริฐ. (2555). พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ. (รายงานผลการวิจัย). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก. 79 น.

สาโรจน์ ไวยคงคา, กำพล ดวงพรประเสริฐ, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์, และภรภัสสรณ์ ไตรพรชนิตว์. (2554). การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่มีต่อเว็บไซต์เฟสบุ๊กดอทคอมของนักศึกษามหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ. (รายงานผลการวิจัย). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก. 50 น.

แต่งตั้งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. การวาดเส้น
2. สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล
3. การออกแบบนิเทศศิลป์
4. คอมพิวเตอร์กราฟิกส์
5. โครงการมัลติมีเดีย

ประสบการณ์วิชาการ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความรับผิดชอบ	ปีที่ดำเนินการ
1	อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	อาจารย์ประจำ	2555-ปัจจุบัน
2	การฝึกอบรม โครงการฝึกอบรม “สร้างนักวิจัยรุ่นใหม่” รุ่นที่ 3 วันที่ 9 – 13 ม.ค. 60 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขตหันตรา	ผู้เข้าร่วมฝึกอบรม	2560
3	โครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก RMUTTO และ Deakin University, Melbourne of Australia Dr. Lanham, Elicia Jane และ Dr.Guy Wood-Bradley (School of Information Technology) มาเป็นวิทยากรบรรยายพิเศษ และอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสารคดีสั้นให้แก่อาจารย์ และนักศึกษาสาขาวิชา เทคโนโลยีการโฆษณา และสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในระหว่างวันที่ 17-22 พฤษภาคม 2558 ณ ห้องปฏิบัติการสาขาวิชา อาคาร 8 วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ	วิทยากร	2558
4	โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ Donge-AH Institute of Media and Arts (DIMA) ประเทศเกาหลีใต้ ในวันที่ 24 – 29 มีนาคม	คณะกรรมการดำเนินโครงการ	2557
5	โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ ประเทศไทย ในวันที่ 24 – 25 มิถุนายน	คณะกรรมการดำเนินโครงการ	2557

ประสบการณ์วิชาชีพ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความรับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ “กระต่ายหมายจันทร์” เพื่อระดมทุนในการจัดซื้อเครื่องฉายแสง ให้กับศูนย์ความเป็นเลิศด้านมะเร็ง โรงพยาบาลพระปกเกล้าจันทบุรี	ทีมงานดำเนินการผลิต	2561
2	การผลิตวิดีโอทัศน์ งานประกันคุณภาพการศึกษา 9 มทร.	ทีมงานดำเนินการผลิต	2560
3	การแสดงผลงานประกวดภาพถ่าย หัวข้อ “ 4 ภาพเล่าเรื่องเมือง EEC”	ทีมงานดำเนินการ	2560
4	โครงการประกวดแข่งขันแอนิเมชัน 2 มิติ หัวข้อ 9 คำสอนพ่อ	ทีมงานดำเนินการผลิต	2560
5	การผลิตวิดีโอทัศน์ งานประกันคุณภาพการศึกษา 9 มทร.	คณะกรรมการผลิตวิดีโอทัศน์	2560

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

แขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล

1. นายวีระ นามสกุล สุทะ ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2554
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (การสื่อสารมวลชน)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2537
ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร)	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2532

ผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

วีระ สุทะ, และวีระศักดิ์ ฮาดดา. (2560). รูปแบบการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงรุก ตามหลักความดีพื้นฐานสากลเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมของเยาวชน. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28(2), 60-71.

วีระ สุทะ, ฤกษ์ชัย พุประทีปศิริ, และมณีนรัตน์ ภารนันท. (2559). การสำรวจความต้องการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรไอซีทีชาติเพื่อพัฒนาหลักสูตรสังคมดิจิทัลเตรียมพร้อมสู่ความเป็นดิจิทัลไทยแลนด์ ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 1* เมื่อวันที่ 26 สิงหาคม 2559 (น. 202-209). ชลบุรี: มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา.

Wera Supa. (2014). Conceptual Framework Study of Information and Communication Technology (ICT) to Promote the Proactive Involvement of Global Merit Principle in Cultivating Youths' Morality: A case study of Khlong Sam Subdistrict Administrative Organization, Khlong Luang, Pathum Thani Province. *The Fifth TCU International E-learning Conference 2014. August 5-6, 2014*. Bangkok, Thailand.

วีระ สุทะ , ปณิดา วรรณพิรุณ, และสยาม แกมขุนทด. (2556). รูปแบบการบูรณาการการเรียนรู้แบบคลาวด์ และเครือข่ายสังคมตามแนวทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสังคมในการเรียนการสอนสาขานิเทศศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิ่ง: "Open Learning-Open the World"*. ครั้งที่ 8 เมื่อวันที่ 6 สิงหาคม 2556. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย.

วีระ สุทะ, และปณิดา วรรณพิรุณ. (2554). รูปแบบการศึกษาเชิงพุทธแบบผสมผสานของสถานีโทรทัศน์ ผ่านดาวเทียมช่องดีเอ็มซี. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิ่ง: "Open Learning-Open the*

World". ครั้งที่ 6 เมื่อวันที่ 9 -10 สิงหาคม 2554 (น. 285-293). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย.

วีระ สุภา, และปณิตา วรรณพิรุณ. (2554). การพัฒนารูปแบบการบริหารสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียมช่องดีเอ็มซีโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. ใน การประชุมวิชาการงานสร้างสรรค์ด้านการสื่อสาร ครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2554. เชียงใหม่: คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

งานวิจัย

วีระ สุภา (2557). การพัฒนารูปแบบการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารสำหรับส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงรุกตามหลักความดีพื้นฐานสากลเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมของเยาวชน สำหรับองค์การบริหารส่วนตำบลคลองสาม. (รายงานผลการวิจัย). รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากองค์การบริหาร ส่วนตำบลคลองสาม อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี. 120 น.

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. สัมมนาวิชาชีพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
2. การแสดงเบื้องต้น
3. วิจัยทางการสื่อสาร
4. การศึกษาปัญหาพิเศษทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
5. โครงการมัลติมีเดีย

ประสบการณ์วิชาการ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความ รับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีมีเดีย มทร.ตะวันออก	อาจารย์ประจำ	2559- ปัจจุบัน
2	คณบดีคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ	คณบดี	2556-2559
3	อาจารย์พิเศษระดับปริญญาโทหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะ สารสนเทศ มหวิทยาลัยรามคำแหง	อาจารย์พิเศษ	2550-2555
4	อาจารย์คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ปี พ.ศ.	อาจารย์ประจำ	2536 – 2538
5	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมและมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ตะวันออก ร่วมกันจัดการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติด้าน เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ประยุกต์และ ระบบสารสนเทศครั้งที่ ๑๔ (ACTIS&NCOBA –2018) การประชุมวิชาการระดับชาติด้าน บริหารธุรกิจ (NCOBA - 2018) และการประชุมวิชาการเสนอ ผลงานวิจัยระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีครั้งที่ 1 วันที่ 23 กรกฎาคม 2561	วิทยากรในการ วิพากษ์ บทความ วิชาการ	2561
6	กองบรรณาธิการหลักสูตรเพื่อการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา สายงานการสอน สถาบันครูพัฒนา สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา กระทรวงศึกษาธิการ ระหว่างวันที่ 28 กุมภาพันธ์ และ 1- 2 มีนาคม 2561 ณ โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย นครปฐม (พระตำหนักสวนกุหลาบ มัธยม) อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม	กอง บรรณาธิการ (ผู้ประเมิน หลักสูตร)	2561
7	โครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง ตามแบบจำลองจิตวิศกรรมสำหรับห้องเรียนอัจฉริยะ และการ พัฒนาครูต้นแบบที่มีการปฏิบัติดีเลิศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และ การสื่อสารของกระทรวงศึกษาธิการ	ผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมินและ ติดตามการ ขยายผล โครงการ	2561
8	ถอดบทเรียนโครงการ“พัฒนาเพื่อการแบ่งปันที่ยิ่งใหญ่ Shift and Share” ภายใต้โครงการปาฏิหาริย์แห่งชีวิต (Miracle of Life) ประจำปี 2559 ตามกรอบแนวคิด “Power+ Plus... อาสาพลังบวก”	วิทยากร	2559

	ระหว่างวันที่ 20 – 23 สิงหาคม 2559 ณ เดอะไพนน์ รีสอร์ท จังหวัดปทุมธานี จัดโดย กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมฯ		
9	การอบรมเชิงปฏิบัติการ "การใช้ ICT เพื่อการประชาสัมพันธ์ และ พัฒนาการเรียนการสอนของครูแกนนำ" ระหว่างวันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2558 ณ โรงเรียนวัดกลางคลองสาม อำเภอลำลูกเกด จังหวัดปทุมธานี	วิทยากร	2558

ประสบการณ์วิชาชีพ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความ รับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	ผลิตรายการธรรมะ ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียม และ ทางออนไลน์ ช่อง GBN TV	บทโทรทัศน์ , พิธีกรดำเนิน รายการ	2560 – 2561
2	ผลิตรายการธรรมะ ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียม ช่อง DMC	บทโทรทัศน์ , พิธีกรดำเนิน รายการ	2558-2560
3	โครงการประกวดแข่งขันแอนิเมชัน 2 มิติ หัวข้อ 9 คำสอนพ่อ	ทีมงาน ดำเนินการผลิต	2560
4	สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3	ฝ่ายผลิต รายการ	2532-2534

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

แขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล

2. นางสาวดา นามสกุล ท้าวลอม ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (บริหารธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2544
บริหารธุรกิจบัณฑิต (การตลาด)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2539

ผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

วรัญญา เดชพงษ์, สาโรจน์ ไวยคงคา, สุชาดา ท้าวลอม, จินตนา ถาวรชัยเทศ, และโชติมณี ผลานิสงค์. (2560). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยอินโฟกราฟิก เรื่องการให้ความรู้เกี่ยวกับการบริโภคเลือดของสุนัขและแมวให้แก่โรงพยาบาลสัตว์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีครั้งที่ 2 และการประชุมวิชาการระดับชาติ เครือข่ายสหวิทยาการภาคกลาง สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ครั้งที่ 3 หัวข้อวิจัยสหวิทยาการและนวัตกรรมเพื่อสร้างสรรค์สร้างสังคมและชุมชนอย่างยั่งยืน เมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2560 (น.75-85). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยาหัตถรา.

วรัญญา เดชพงษ์, สุชาดา ท้าวลอม, ภูติท กรณิการ์, สิริรัช วงษาทอง, และดวงกมล สิริสุภางค์. (2559). การพัฒนาแอนิเมชันแบบจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับงานทะเบียนราษฎร สำหรับประชาชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร. ใน การประชุมวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมระดับชาติ ครั้งที่ 9 เมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2559 (น. 263 - 268). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

งานวิจัย

สุชาดา ท้าวลอม, ภูติท กรณิการ์, และขวัญชีวา ไตรพิริยะ. (2554). พฤติกรรมการเปิดรับสื่อรณรงค์เมาไม่ขับของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ. (รายงานการวิจัย). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก. 75 น.

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. การจัดการตลาดและธุรกิจบันเทิง
2. การคิดเชิงสร้างสรรค์
3. สัมมนาเทคโนโลยีมีลต์มีเดีย
4. สัมมนาทางการโฆษณาและประชาสัมพันธ์
5. โครงการมีลต์มีเดีย

ประสบการณ์วิชาการ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความรับผิดชอบ	ปีที่ดำเนินการ
1	อาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลต์มีเดีย	อาจารย์ประจำ	2558 – ปัจจุบัน
2	โครงการส่งเสริมอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อการฝังตัวใน สถานประกอบการ ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ	ผู้เข้าร่วมโครงการ	2560
3	การฝึกอบรม โครงการฝึกอบรม “สร้างนักวิจัยรุ่นใหม่” รุ่นที่ 3 วันที่ 9 – 13 ม.ค. 60 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขตหันตรา	ผู้เข้าร่วมโครงการ	2560
4	โครงการพัฒนาคณาจารย์และบุคลากรด้านสหกิจศึกษา (จังหวัดระยอง - ชลบุรี วันที่ 18 - 19 ก.พ. 2558)	ผู้เข้าร่วมโครงการ	2558
5	โครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก RMUTTO และ Deakin University, Melbourne of Australia Dr. Lanham, Elicia Jane และ Dr.Guy Wood-Bradley (School of Information Technology) มาเป็นวิทยากรบรรยาย พิเศษ และอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสารคดีสั้นให้แก่อาจารย์ และนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาฯ และสาขาวิชาเทคโนโลยีมีลต์มีเดีย ในระหว่างวันที่ 17-22 พฤษภาคม 2558 ณ ห้องปฏิบัติการสาขาวิชา อาคาร 8 วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ	วิทยากร	2558
6	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาระบบอาจารย์ที่ปรึกษา Counseling Psychology System รุ่น 1 (30-31 ต.ค. 2557)	ผู้เข้าร่วมฝึกอบรม	2557

	ผู้เข้าร่วมฝึกอบรม 2557		
7	โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ Donge-AH Institute of Media and Arts (DIMA) ประเทศเกาหลีใต้ ในวันที่ 24 – 29 มีนาคม	คณะกรรมการ ดำเนิน โครงการ	2557
8	โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ อุวรรณฤดี ประเทศไทย ในวันที่ 24 – 25 มิถุนายน	คณะกรรมการ ดำเนิน โครงการ	2557

ประสบการณ์วิชาชีพ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความ รับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ “กระต่ายหมายจันทร์” เพื่อระดมทุนในการจัดซื้อเครื่องฉายแสงให้กับศูนย์ความเป็นเลิศด้านมะเร็ง โรงพยาบาลพระปกเกล้าจันทบุรี	ทีมงาน ดำเนินการ ผลิต	2561
2	การผลิตวิดีโอทัศน์ งานประกันคุณภาพการศึกษา 9 มทร.	ทีมงาน ดำเนินการ ผลิต	2560
3	โครงการประกวดภาพถ่าย หัวข้อ “ 4 ภาพเล่าเรื่องเมือง EEC ”	ทีมงาน ดำเนินการ ผลิต	2560
4	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการความร่วมมือระหว่างประเทศเพื่ออบรมเชิงปฏิบัติการผลิตงานดิจิทัลมีเดียและแสดงผลงานนักศึกษาหัวข้อ 360 degree Video for Virtual Reality on the topic “First Step into VR”	ทีมงาน ดำเนินการ ผลิต	2560

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

แผนกวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล

3. นายประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์ ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
ครุศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ	2549
บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศ)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2540

ผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

วรัญญา เดชพงษ์, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์, พนิตย์ ทองดี, ปรียาภรณ์ วินิจบุตร, และกัญญิกา ณรงค์ชัย
เจริญ. (2560). การผลิตสื่อวีดิทัศน์ 3 มิติ ด้วยเทคนิค 3D Camera Mapping เพื่อส่งเสริมความ
เข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของพระราชดำริในราชวงศ์จักรีบนธนบัตรไทยแบบ 15 ให้แก่
ธนาคารแห่งประเทศไทย (สายออกบัตรธนาคาร) ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยี ครั้งที่ 1 (1st NCOST) เมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2559 (น. 202-209).
พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา
หันตรา.

วรัญญา เดชพงษ์, สาโรจน์ ไวยคงคา, สุชาดา ท้าวลอม, จินตนา ถาวรชัยเทศ และโชติมณี ผลานิสงค์.
(2560). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยอินโฟกราฟิก เรื่องการให้ความรู้เกี่ยวกับการบริจาค
เลือดของสุนัขและแมวให้แก่โรงพยาบาลสัตว์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน ใน
การประชุมวิชาการระดับชาติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีครั้งที่ 2 และการประชุมวิชาการระดับชาติ
เครือข่ายสหวิทยาการภาคกลาง สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ครั้งที่ 3 หัวข้อวิจัยสหวิทยาการและ
นวัตกรรมเพื่อสรรค์สร้างสังคมและชุมชนอย่างยั่งยืน. เมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2560 (น.75-85).
พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา หันตรา.

วรัญญา เดชพงษ์, สุชาดา ท้าวลอม, ภูติท กรรณิการ์, สิริรัช วงษาทอง, และดวงกมล สิริศุภางค์. (2559).
การพัฒนาแอนิเมชันแบบจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับงานทะเบียน
ราษฎร สำหรับประชาชนในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร. ใน การประชุมวิชาการครุศาสตร์
อุตสาหกรรมระดับชาติ ครั้งที่ 9 เมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2559 (น. 263 - 268). กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

งานวิจัย

กำพล ดวงพรประเสริฐ, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์, และสาโรจน์ไวยคงคา. (2555). พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารและพฤติกรรมการใช้ไอแพดของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ. (รายงานผลการวิจัย). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก. 79 น.

สาโรจน์ ไวยคงคา, กำพล ดวงพรประเสริฐ, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์, และภรภัสสรณ์ ไตรพรชนิตว์. (2554). การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่มีต่อเว็บไซต์เฟสบุ๊กดอทคอมของนักศึกษามหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ. (รายงานผลการวิจัย). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก. 50 น.

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. พื้นฐานแอนิเมชัน
2. การออกแบบสารสนเทศกราฟิกส์
3. คอมพิวเตอร์กราฟิกส์เพื่องานออกแบบ
4. เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร
5. โครงการมัลติมีเดีย

ประสบการณ์วิชาการ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความ รับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย	หัวหน้าสาขา	2550- ปัจจุบัน
2	การฝึกอบรม โครงการฝึกอบรม “สร้างนักวิจัยรุ่นใหม่” รุ่นที่ 3 วันที่ 9 – 13 ม.ค. 60 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขต หันตรา	ผู้เข้าร่วม โครงการ	2560
3	โครงการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรด้านสหกิจศึกษา (จังหวัดระยอง - ชลบุรี วันที่ 18 - 19 ก.พ. 2558)	ผู้เข้าร่วม โครงการ	2558
4	โครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก RMUTTO และ Deakin University, Melbourne of Australia Dr. Lanham, Elicia Jane และ Dr.Guy Wood-Bradley (School of Information Technology) มาเป็นวิทยากรบรรยาย พิเศษ และอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสารคดีสั้นให้แก่อาจารย์ และนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณา และสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย ในระหว่างวันที่ 17-22 พฤษภาคม 2558 ณ ห้องปฏิบัติการสาขาวิชา อาคาร 8 วิทยาเขต จักรพงษ์วนารถ	วิทยากร	2558
5	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาระบบอาจารย์ที่ปรึกษา Counseling Psychology System รุ่น 1 (30-31 ต.ค. 2557) ผู้เข้าร่วมฝึกอบรม 2557	ผู้เข้าร่วม ฝึกอบรม	2557
6	โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ Donge-AH Institute of Media and Arts (DIMA) ประเทศเกาหลีใต้ ในวันที่ 24 – 29 มีนาคม	คณะกรรมการ ดำเนิน โครงการ	2557
7	โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ วนารถ ประเทศไทย ในวันที่ 24 – 25 มิถุนายน	คณะกรรมการ ดำเนิน โครงการ	2557

ประสบการณ์วิชาชีพ

ลำดับ	ชื่อโครงการ/ผลงาน/การทำงาน	ความ รับผิดชอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1	การผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ “กระต่ายหมายจันทร์” เพื่อระดมทุนในการจัดซื้อเครื่องฉายแสง ให้กับศูนย์ความเป็นเลิศด้านมะเร็ง โรงพยาบาลพระปกเกล้าจันทบุรี	ทีมงาน ดำเนินการ ผลิต	2561
2	โครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงตามแบบจำลองจิตวิศวกรรมสำหรับห้องเรียนอัจฉริยะ และการพัฒนาครูต้นแบบที่มีการปฏิบัติดีเลิศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารของกระทรวงศึกษาธิการ	ทีมงาน ดำเนินการ ผลิต	2561
3	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการความร่วมมือระหว่างประเทศเพื่ออบรมเชิงปฏิบัติการผลิตงานดิจิทัลมีเดียและแสดงผลงานนักศึกษาหัวข้อ 360 degree Video for Virtual Reality on the topic “First Step into VR”	ทีมงาน ดำเนินการ ผลิต	2560
4	การผลิตวิดีโอทัศน์ งานประกันคุณภาพการศึกษา 9 มทร.	ทีมงาน ดำเนินการ ผลิต	2560

รายนามคณะกรรมการจัดทำหลักสูตร

1. คณะกรรมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561)

1. คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ	ประธานกรรมการ
2. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย คณะบริหารธุรกิจ	รองประธานกรรมการ
3. รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจฯ	กรรมการ
4. รองคณบดีฝ่ายบริหารและแผน คณะบริหารธุรกิจฯ	กรรมการ
5. หัวหน้าสำนักงานคณบดี คณะบริหารธุรกิจฯ	กรรมการ
6. นายประทีป วิจิตรศรีไพบุลย์	กรรมการ
7. นายสาโรจน์ ไวยคงคา	กรรมการ
8. นายภูติท กรรณิการ์	กรรมการ
9. นายคมสันต์ สุขวิญญา	กรรมการ
10. นายพนิตย์ ทองดี	กรรมการ
11. นางสาววรัญญา เดชพงษ์	กรรมการ
12. ดร.วีระ สุภะ	กรรมการ
13. นางสาวชดา ท้าวลอม	กรรมการและเลขานุการ

2. ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานภายนอก

1. ผศ.ดร.ปณิตา วรรณพิรุณ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนคร เหนือ
2. ดร.เฉลิมรัฐ นาควิเชียร	โรงเรียนอินเตอร์เน็ตและ การออกแบบ(netdesign)

3. ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร

1. รศ.ดร.กุลทิพย์ ศาสตระรุจิ	สถาบันบัณฑิตพัฒน บริหารศาสตร์ (nida)
2. คุณนันท์วัฒน์ ชัยพรแก้ว	Founder/Father of NAWIN Consultant

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร



คำสั่งคณะกรรมการบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

ที่ ๐๕๘ / ๒๕๖๐

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการโครงการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

เพื่อให้การดำเนินงานการพัฒนาพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการดังกล่าว ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

กรรมการอำนวยการ

- | | |
|---|---------------------|
| ๑. คณะบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ | ประธาน |
| ๒. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย คณะบริหารธุรกิจฯ | กรรมการ |
| ๓. รองคณบดีฝ่ายบริหารและแผน คณะบริหารธุรกิจฯ | กรรมการ |
| ๔. รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจฯ | กรรมการ |
| ๕. หัวหน้าสำนักงานคณบดี คณะบริหารธุรกิจฯ | กรรมการและเลขานุการ |
- หน้าที่ อำนวยการความสะดวกเพื่อให้การปฏิบัติงานของทุกฝ่ายดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย

กรรมการพัฒนา/ยกร่าง/วิพากษ์ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

- | | | |
|-------------------|---------------|----------------------------|
| ๑. นายประทีป | วิจิตรศรีใหญ่ | ประธาน |
| ๒. นายสาโรจน์ | ไวยคงคา | รองประธาน |
| ๓. นายคมสันต์ | สุขวิญญา | กรรมการ |
| ๔. นายภูติห | กรรณิการ์ | กรรมการ |
| ๕. นายวีระ | สุกะ | กรรมการ |
| ๖. นายพนิตย์ | ทองดี | กรรมการ |
| ๗. นางสาววิญญา | เดชพงษ์ | กรรมการ |
| ๘. นางสาวดา | ห้าวลอม | กรรมการและเลขานุการ |
| ๙. นางสาวรุ่งรุจี | ชีษะมาลี | ผู้ช่วยกรรมการและเลขานุการ |
| ๑๐. นางสาวฉันทชนา | กิมแก้ว | ผู้ช่วยกรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่ ดำเนินการพัฒนา/ยกร่าง/วิพากษ์ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิตให้สอดคล้องกับ

มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

ผู้ทรงคุณวุฒิพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

๑. นายพจน์ องค์ทวีเกียรติ
๒. นายพีระพงษ์ อุทัยแพน
๓. นายอนุชา นณิโชติ
๔. นายไพฑูรย์ เมณีรัตน์
๕. นายจิตตณรงค์ เติมสำอางค์

หน้าที่ ให้คำแนะนำการดำเนินการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

ผู้ทรงคุณวุฒิกร่างหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปณิศา วรรณพิรุณ
๒. นายเฉลิมรัฐ นาควิเชียร

หน้าที่ ให้คำแนะนำการดำเนินการร่างหลักสูตรให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

๑. รองศาสตราจารย์กุลทิพย์ ศาสตรระจุ
๒. นายบันทวัฒน์ ชัยพรแก้ว

หน้าที่ ให้คำแนะนำการดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

ผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรองหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

๑. รองศาสตราจารย์กาญจนา โชคเหริญสุขชัย
๒. นายพิสิฐไชย ตันวรรณวิชัย

หน้าที่ ให้คำแนะนำการดำเนินการกลั่นกรองหลักสูตรให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

กรรมการจัดทำเอกสาร

- | | | |
|------------------|-------------|---------------------|
| ๑. นางเตือนใจ | จันทร์เรือง | ประธาน |
| ๒. นางสาวอัครม | ทองสุมาลี | กรรมการ |
| ๓. นางสาวรุ่งฤดี | โชะมาลี | กรรมการ |
| ๔. นางสาวนันทชนก | กิมแก้ว | กรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่ จัดทำเอกสารการที่เกี่ยวข้องกับการปรับปรุงหลักสูตร

กรรมการเครื่องเสียง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์และบันทึกภาพนิ่ง

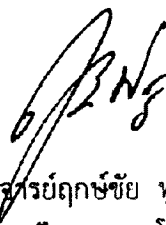
- | | | |
|------------------|--------------|---------------------|
| ๑. นายเวนิส | บรรพลา | ประธาน |
| ๒. นางสาววิรัชดา | สิบลุข | กรรมการ |
| ๓. นางสาวรัตนกร | ชาญชลยุทธ | กรรมการ |
| ๔. นายจารุกิตต์ | ขวัญมงคลพงศ์ | กรรมการ |
| ๕. นายอรรถสิทธิ์ | ข้าเจริญ | กรรมการ |
| ๖. นายศราวุธ | สม้ายกุล | กรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่ จัดเตรียม และดูแลระบบเครื่องเสียง อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์และถ่ายภาพนิ่งตลอดการปรับปรุงหลักสูตร

กรรมการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม

- | | | |
|-------------------|-----------|---------------------|
| ๑. นางสาวจิตติยา | ไกรบุตร | ประธาน |
| ๒. นางสาวรัตนภรณ์ | ปิ่นทอง | กรรมการ |
| ๓. นางสาวอ้อม | พวงสุมาลี | กรรมการและเลขานุการ |
- หน้าที่ จัดเตรียมอาหารและเครื่องดื่มในการจัดงาน

สั่ง ณ วันที่ ๑๓ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๐



(รองศาสตราจารย์ฤกษ์ชัย พุประทับศิริ)
คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนาหลักสูตร

การยกย่องหลักสูตร

โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ผศ.ดร.ปณิดา วรรณพิรุณ หัวหน้าศูนย์วิจัยและการจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

2. ดร.เฉลิมรัฐ นาควิเชียร ผู้อำนวยการโรงเรียนอินเทอร์เน็ตและการออกแบบ (Net Design)

ข้อเสนอแนะ

1. หลักสูตรมีความน่าสนใจมาก แต่ชื่อหลักสูตรควรใช้ทับศัพท์ภาษาอังกฤษน่าจะดีกว่า “หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล” เป็นหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลทีเดียว
2. การปรับปรุงแบบของการเรียนการสอนในลักษณะ Social Creativity
3. ให้มีรายวิชาที่สะท้อนอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของหลักสูตรฯ
4. นักการสื่อสารยุคใหม่ ต้องคิดได้ สร้างสรรค์ได้ และขายงานได้
5. ขอให้เน้นสร้างผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลให้มาก
6. เพิ่มเติมรายวิชาเลือกให้มีโอกาส พัฒนาสร้างรายวิชาที่อยู่ในกระแสความน่าสนใจ

การวิพากษ์หลักสูตร

โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

1. รศ.ดร.กุลทิพย์ ศาสตรระจักษ์ รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
2. คุณนันทวัฒน์ ชัยพรแก้ว Founder / Father of NAWIN Consultant

ข้อเสนอแนะ

1. สร้างอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของหลักสูตรให้มีความแตกต่างชัดเจน
2. ให้นักศึกษามีโอกาสฝึกงานหรือฝึกปฏิบัติในทุกเทอม
3. รายวิชาที่สอนควรมีการบูรณาการการทำงานเข้าด้วยกัน
4. ให้เพิ่มรายวิชาเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Internet of things, Cloud Technology, Big Data

การกลั่นกรองหลักสูตร

โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

1. รศ.ประวิตร พุธานนท์ รองอธิการบดี
2. รศ.ดร.กาญจนา โชคเหริญสุขชัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
3. คุณพิสิฐไชย ตันวรรณวิเศษ อุปนายกสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิกไทย

ข้อเสนอแนะ

1. หลักสูตรมีรายวิชาที่น่าสนใจ เนื้อหารายวิชา มีรายละเอียดที่ครอบคลุม
2. ในแผนการจัดการธุรกิจดิจิทัล มีรายวิชาที่คล้ายคลึงกัน ทั้งชื่อและคำอธิบายรายวิชา เสนอให้พิจารณารวมรายวิชาเข้าด้วยกัน
3. ขอให้พิจารณาตำแหน่งวิชาการและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรทั้ง 2 แขนง โดยให้จัดทำใน Link ข้อมูล



**ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓**

โดยเป็นการสมควรให้วางหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีให้เป็นไปอย่างมีคุณภาพได้มาตรฐาน สอดคล้องกับประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘ และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๔๘

อาศัยอำนาจตามความนัยมาตรา ๑๗ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. ๒๕๔๘ และโดยมติสภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ในการประชุมครั้งที่ ๕/๒๕๕๓ เมื่อวันที่ ๒๐ เมษายน พ.ศ. ๒๕๕๓ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๕๓ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ในข้อบังคับนี้

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“คณะ” หมายความว่า คณะในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกและให้หมายความรวมถึงส่วนราชการอื่น หรือส่วนงานภายในที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ ซึ่งทำหน้าที่จัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“คณบดี” หมายความว่า คณบดีของคณะในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก และให้หมายความรวมถึงหัวหน้าส่วนราชการอื่น หรือหัวหน้าส่วนงานภายในที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ ซึ่งทำหน้าที่จัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่เข้ารับการศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัย

“สาขาวิชา” หมายความว่า สาขาวิชาที่จัดสอนในคณะ

“หัวหน้าสาขาวิชา” หมายความว่า หัวหน้าสาขาวิชาที่จัดสอนในคณะ

“แผนการเรียน” หมายความว่า แผนการจัดการเรียนในแต่ละภาคการศึกษาของแต่ละหลักสูตร

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า อาจารย์ประจำในคณะ ซึ่งคณบดีแต่งตั้งและมอบหมายให้ทำหน้าที่แนะนำ ปรัชญาการศึกษา ตักเตือน และดูแลความประพฤติตลอดจนรับผิดชอบในการลงทะเบียนเรียนรายวิชาและติดตามผลการเรียนของนักศึกษา

“อาจารย์ประจำวิชา” หมายความว่า อาจารย์ประจำ “อาจารย์ประจำวิชา”/ หรืออาจารย์พิเศษที่รับผิดชอบสอนรายวิชาในระดับปริญญาตรี

ข้อ ๔ ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจวินิจฉัยชี้ขาดหรือตีความตลอดจนออกประกาศเพื่อปฏิบัติให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้ ทั้งนี้ คำวินิจฉัยให้ถือเป็นที่สุด

หมวด ๑

การรับเข้าศึกษา

ข้อ ๕ ผู้ที่จะเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

(๑) เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

(ก) มีคุณสมบัติอย่างหนึ่งอย่างใดเป็นการเฉพาะตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(ข) มีคุณสมบัติตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดเป็นกรณีพิเศษ

(๒) ลักษณะต้องห้าม

(ก) เป็นคนวิกลจริต โรคติดต่อร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจหรือโรคที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

(ข) เป็นผู้ที่มีความประพฤติเสื่อมเสียอย่างร้ายแรง

ข้อ ๖ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเข้าศึกษาต้องดำเนินการขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา ด้วยตนเอง ตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนด พร้อมทั้งชำระค่าธรรมเนียมตามประกาศของมหาวิทยาลัย หากผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเข้าศึกษาไม่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาจะหมดสิทธิเข้าศึกษา เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากอธิการบดีหรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมาย

หมวด ๒

ระบบการศึกษา

ข้อ ๗ ปีการศึกษาให้เริ่มตั้งแต่วันที่ ๑ มิถุนายนของทุกปี และสิ้นสุดลงในวันที่ ๓๑ พฤษภาคม ของปี ถัดไป

ข้อ ๘ ระบบการศึกษา

(๑) มหาวิทยาลัยจัดการศึกษาโดยการประสานงานด้านวิชาการระหว่างคณะหรือสาขาวิชาใดซึ่งมีหน้าที่เกี่ยวกับวิชาการด้านนั้นแก่นักศึกษา

(๒) มหาวิทยาลัยใช้ระบบทวิภาค โดย ๑ ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น ๒ ภาค การศึกษาปกติซึ่งเป็นภาคการศึกษาบังคับ คือ ภาคการศึกษาที่หนึ่ง และภาคการศึกษาที่สอง ภาค การศึกษาหนึ่ง ๆ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ ทั้งนี้ไม่รวมเวลาสำหรับการสอบ

มหาวิทยาลัยอาจเปิดการศึกษาฤดูร้อน ซึ่งเป็นภาคการศึกษาไม่บังคับ ให้กำหนด ระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิต โดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้รับภาคศึกษาปกติ

(๓) การกำหนดปริมาณการศึกษาของรายวิชาให้กำหนดเป็นหน่วยกิต ตามลักษณะการ จัดการเรียนการสอนดังนี้

(ก) รายวิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหา ไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อ ภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(ข) รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาค

การศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต การศึกษาปกติ/

(ค) การฝึกงานหรือฝึกภาคสนามที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาค การศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(ง) การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนอื่นตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาที่ โครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(จ) การศึกษาบางรายวิชาที่มีลักษณะเฉพาะ มหาวิทยาลัยอาจกำหนดหน่วย กิต โดยใช้หลักเกณฑ์อื่นได้ตามความเหมาะสม

(๔) นักศึกษาต้องมีเวลาศึกษาในแต่ละรายวิชาไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาศึกษา ตลอดภาคการศึกษาจึงมีสิทธิ์สอบในรายวิชานั้น กรณีที่เวลาศึกษาไม่ถึงร้อยละ ๘๐ อันเนื่องจากเหตุ สุจริตต้องได้รับอนุญาตจากคณบดีที่รับผิดชอบรายวิชาที่เปิดสอน

หมวด ๓

การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๔ การลงทะเบียนรายวิชา

(๑) นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่กำหนดในแต่ละภาคการศึกษาให้เสร็จ ก่อนวันเปิดภาคการศึกษานั้น ตามระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๒) ในกรณีที่มีเหตุอันควร คณะอาจประกาศปิดการเรียนการสอนรายวิชาใด หรือ จำกัดจำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาใดก็ได้

(๓) การเปิดรายวิชาเพิ่มหรือปิดรายวิชาใดต้องกระทำภายในสองสัปดาห์แรกนับจากวัน เปิดภาคการศึกษาปกติหรือภายในสัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคการศึกษาฤดูร้อน

ข้อ ๑๐ การลงทะเบียนเรียน ให้กระทำตามหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

(๑) การลงทะเบียนเรียนในแต่ละภาคการศึกษาปกติ นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิตและไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ส่วนภาคการศึกษาฤดูร้อนนักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

สำหรับภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต มิฉะนั้นจะถือว่าพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย

(๒) การลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาปกติที่มีจำนวนหน่วยกิตมากกว่า ๒๒ หน่วยกิต แต่ไม่เกิน ๒๕ หน่วยกิต หรือน้อยกว่า ๙ หน่วยกิต ต้องขออนุมัติจากคณบดี และได้เพียงหนึ่งภาคการศึกษา ยกเว้นภาคการศึกษาสุดท้ายที่นักศึกษาจะสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร และมีหน่วยกิตที่เหลืออยู่ไม่เกิน ๒๕ หน่วยกิต หรือน้อยกว่า ๙ หน่วยกิต อาจขออนุมัติคณบดีเป็นการเฉพาะรายได้อีกหนึ่งภาคการศึกษาปกติ

(๓) นักศึกษาจะต้องรับผิดชอบต่อการลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่าง ๆ ตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนด พร้อมทั้งชำระหนี้สิน และเงินค่าธรรมเนียมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๔) นักศึกษาที่ได้รับระดับคะแนน ม.ส. หรือ ๑ ในภาคการศึกษาใด ไม่จำเป็นต้องลงทะเบียนเรียนเพื่อขอเปลี่ยนระดับคะแนน ม.ส. หรือ ๑ ในภาคการศึกษาต่อไป เว้นแต่นักศึกษาที่ได้รับ ระดับคะแนน ม.ส. หรือ ๑ ในภาคการศึกษาสุดท้าย นักศึกษาต้องขอรักษาสภาพการเป็นนักศึกษา และชำระ (๕) การลงทะเบียนเรียน/ ค่าธรรมเนียมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๕) การลงทะเบียนเรียนรายวิชาต้องได้รับอนุญาตจากอาจารย์ที่ปรึกษา

(๖) ในภาคการศึกษาปกติ นักศึกษาผู้ใดลงทะเบียนเรียนหลังวันที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้จะต้องชำระเงินค่าลงทะเบียนช้ากว่ากำหนด ตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ไม่นับรวมวันหยุดราชการ

(๗) สำหรับภาคการศึกษาฤดูร้อน นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนให้เสร็จสิ้นตามวันที่มหาวิทยาลัยกำหนด มิฉะนั้น จะต้องชำระเงินค่าลงทะเบียนช้ากว่ากำหนด ตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ไม่นับรวมวันหยุดราชการ

(๘) ในภาคการศึกษาปกติ หากนักศึกษาผู้ใดไม่ลงทะเบียนเรียนด้วยเหตุผลใด ๆ จะต้องทำหนังสือขออนุญาตลาพักการศึกษาต่อคณบดี และจะต้องชำระเงินค่าธรรมเนียมเพื่อรักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาภายใน ๓๐ วันนับจากวันเปิดภาคการศึกษา หากไม่ปฏิบัติตามดังกล่าว มหาวิทยาลัยจะถอนชื่อนักศึกษาผู้นั้นออกจากทะเบียนนักศึกษาของมหาวิทยาลัย

(๙) ให้อธิการบดีมีอำนาจอนุมัติให้นักศึกษาผู้ใดที่ถูกถอนชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษาของมหาวิทยาลัยตามข้อ ๑๐ (๘) กลับเข้าเป็นนักศึกษาใหม่ได้เป็นกรณีพิเศษ เมื่อมีเหตุผลอันสมควรโดย

ให้ถือระยะเวลาที่ถูกถอนชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษาเป็นระยะเวลาพักการศึกษา ทั้งนี้ต้องไม่พ้นระยะเวลา ๑ ปี นับจากวันที่นักศึกษาผู้นั้นถูกถอนชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษา ในกรณีเช่นนั้น นักศึกษาจะต้องชำระเงินค่าธรรมเนียมเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษารวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ที่ค้างชำระตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๑๐) การถอนคืนค่าธรรมเนียมการลงทะเบียนเรียนรายวิชาให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

(๑๑) นักศึกษาที่ได้ลงทะเบียนเรียนก่อนวันเปิดภาคการศึกษาแล้ว แต่มีประกาศภายหลังว่าพ้นสภาพเนื่องจากผลการเรียนในภาคการศึกษา ก่อน ให้ถือว่าผลการเรียนในภาคการศึกษาต่อมาเป็นโมฆะไม่มีผลผูกพันกับมหาวิทยาลัย และนักศึกษามีสิทธิขอคืนค่าบำรุงการศึกษา ค่าลงทะเบียน ค่าธรรมเนียมการศึกษาซึ่งได้ชำระในภาคการศึกษาที่เป็นโมฆะ

ข้อ ๑๑ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่มีรายวิชาบังคับก่อน มีหลักเกณฑ์และเงื่อนไขดังต่อไปนี้

(๑) นักศึกษาต้องสอบผ่านในรายวิชาบังคับก่อน แล้วจึงมีสิทธิลงทะเบียนเรียนในรายวิชาต่อเนื่องได้ มิฉะนั้นการลงทะเบียนเรียนถือเป็นโมฆะ

(๒) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่อเนื่องควบคู่กับรายวิชาบังคับก่อนได้ โดยนักศึกษาต้องเคยลงทะเบียนเรียนวิชาบังคับก่อนมาแล้ว แต่ผลการสอบไม่ผ่าน ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา โดยผลการเรียนวิชาต่อเนื่องนั้นจะไม่เป็นโมฆะ ถึงแม้ว่ารายวิชาบังคับก่อนจะสอบไม่ผ่าน เว้นแต่ในรายวิชาที่หลักสูตรกำหนดเป็นอย่างอื่น ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรนั้น

(๓) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่อเนื่องควบคู่กับรายวิชาบังคับก่อนถ้าถอนรายวิชาบังคับก่อนให้ถอนรายวิชาต่อเนื่องในคราวเดียวกันด้วย หากไม่ถอนให้ถือว่าการลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่อเนื่องเป็นโมฆะ

(๔) สำหรับนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาใด ให้ลงทะเบียนเรียนรายวิชา

ต่อเนื่องควบคู่กับรายวิชาบังคับก่อนในภาคการศึกษานั้นได้ ทั้งนี้ต่อเนื่องควบคู่กับรายวิชา/ ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับอนุมัติจากคณบดี เว้นแต่ในรายวิชาที่หลักสูตรกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรนั้น

ข้อ ๑๒ การขอเพิ่มและขอถอนรายวิชาให้ดำเนินการดังนี้

(๑) การขอเพิ่มรายวิชาต้องกระทำภายใน ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาฤดูร้อน

(๒) การขอถอนรายวิชา ให้มีผลดังนี้

(ก) ในกรณีที่ขอถอนรายวิชาภายใน ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ ภายในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาฤดูร้อน รายวิชาที่ขอถอนจะไม่ปรากฏในใบแสดงผลการศึกษา

(ข) ในกรณีที่ขอถอนรายวิชาหลังจาก ๒ สัปดาห์แรก แต่ยังคงอยู่ภายในระยะเวลา ๑๒ สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือหลังจาก สัปดาห์แรก แต่ยังคงอยู่ภายในระยะเวลา ๖ สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาฤดูร้อน ทั้งนี้โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ประจำวิชาให้บันทึกระดับคะแนน ถ หรือ W ในรายวิชาที่ขอถอน และจะไม่ได้รับเงินค่าลงทะเบียนคืน

(ค) ในกรณีที่ขอถอนรายวิชาเมื่อพ้นระยะเวลา ๑๒ สัปดาห์แรก ของภาคการศึกษาปกติหรือเมื่อพ้นกำหนด ๖ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาฤดูร้อน ให้บันทึกคะแนนระดับ ต หรือ F หรือ ม.จ. หรือ U ในรายวิชาที่ขอถอนและจะไม่ได้รับเงินค่าลงทะเบียนคืน

(๓) การขอเพิ่มหรือถอนรายวิชา ต้องไม่ขัดต่อการลงทะเบียนเรียนในข้อ ๑๐ (๑) และข้อ ๑๐ (๒)

ข้อ ๑๓ การศึกษาโดยไม่นับหน่วยกิต

(๑) การศึกษาโดยไม่นับหน่วยกิต เมื่อนักศึกษาได้มีเวลาศึกษาครบร้อยละ ๘๐ ของเวลาที่ศึกษาประกอบกับอาจารย์ประจำวิชา วินิจฉัยว่าได้ศึกษาด้วยความตั้งใจ ให้บันทึกระดับคะแนน ม.น. หรือ AU ไว้ในใบแสดงผลการศึกษา หากนักศึกษามีเวลาศึกษาไม่ครบร้อยละ ๘๐ ของเวลาศึกษาให้อาจารย์ประจำวิชาให้ระดับคะแนน ถ. หรือ W ในรายวิชานั้น

(๒) หน่วยกิตของรายวิชาที่ศึกษาโดยไม่นับหน่วยกิต จะไม่นับรวมเข้าเป็นหน่วยกิตสะสมและและหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร

(๓) นักศึกษาผู้ใดลงทะเบียนเรียนในรายวิชาโดยไม่นับหน่วยกิตแล้วนักศึกษาผู้นั้นจะลงทะเบียนเรียนในรายวิชานั้น ซ้ำอีกเพื่อเป็นการนับหน่วยกิตในภายหลังก็ได้

(๔) มหาวิทยาลัยอนุมัติให้บุคคลภายนอก ที่ไม่ใช่ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยเข้าศึกษาบางรายวิชาเป็นกรณีพิเศษ โดยไม่นับหน่วยกิตได้ แต่บุคคลนั้นจะต้องมีคุณสมบัติและพื้นฐานความรู้ทางการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควร และจะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศมหาวิทยาลัย ว่าด้วยการนั้น ๆ เช่นเดียวกับนักศึกษาของมหาวิทยาลัย และจะต้องชำระค่าธรรมเนียมในการจัดการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๔ การเทียบโอนรายวิชาให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่ข้อ ๑๔ การเทียบโอนรายวิชา/ กำหนดในระเบียบมหาวิทยาลัย ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน

ข้อ ๑๕ มหาวิทยาลัยกำหนดหลักเกณฑ์การลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันการศึกษา ดังนี้

(๑) นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันการศึกษาได้ในแต่ละภาคการศึกษา หากเป็นการลงทะเบียนเรียนเพิ่มพูนความรู้ประเภทไม่นับหน่วยกิต

(๒) นักศึกษาที่ประสงค์ลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันการศึกษาเพื่อนับหน่วยกิตใน หลักสูตรจะต้องเป็นไปตามเงื่อนไขดังนี้

(ก) รายวิชาที่ต้องการเรียนเป็นรายวิชาที่ไม่เปิดสอนในภาคการศึกษานั้น หรือ อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชาและคณะที่นักศึกษาสังกัด

(ข) รายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนในสถาบันการศึกษาอื่น จะต้องเทียบได้กับ รายวิชาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย การเทียบให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการเทียบโอน ตาม ระเบียบมหาวิทยาลัยว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียน โดยถือเกณฑ์เนื้อหา และจำนวนหน่วยกิตเป็น หลัก ส่วนการอนุมัติให้ลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันการศึกษาให้เป็นอำนาจของคณบดีที่นักศึกษาสังกัด อยู่

(๓) การเรียนข้ามสถาบันการศึกษาให้นักศึกษายื่นคำร้องขอเรียนข้ามสถาบันการ ศึกษา ต่อคณบดีเพื่อพิจารณาและนักศึกษาชำระเงินตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ ให้เรียบร้อย หลังจากนั้นจึงไปดำเนินการ ณ สถาบันการ ศึกษาที่นักศึกษาต้องการ ลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันการศึกษา

(๔) กรณีนักศึกษาจากสถาบันการศึกษาอื่นมีความประสงค์จะเรียนข้ามสถาบันการ ศึกษาให้ปฏิบัติตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด ๔

การลาของนักศึกษา

ข้อ ๑๖ นักศึกษามีสิทธิลาพักการศึกษาในระหว่างการศึกษา ดังนี้

(๑) การลาพักการศึกษาเป็นการลาพักทั้งภาคการศึกษา และถ้าได้ลงทะเบียนไปแล้ว ให้ยกเลิกการลงทะเบียนเรียน โดยรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนเรียนทั้งหมดในภาค การศึกษานั้นจะไม่ปรากฏในใบแสดงผลการศึกษา แต่หากเป็นการลาพักการศึกษา หลังจากสัปดาห์ที่สอบสองในระหว่างภาคการศึกษาปกติ หรือสัปดาห์ที่หกในภาค การศึกษาฤดูร้อนให้บันทึกระดับคะแนน ถ หรือ W

(๒) การขอลาพักการศึกษา ให้นักศึกษายื่นคำร้องต่อคณบดี เพื่อขออนุญาตลาพักการ ศึกษาได้ไม่เกินสองภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน ดังกรณีต่อไปนี้

(ก) ถูกเกณฑ์หรือระดมเข้ารับราชการทหารกองประจำการ

(ข) ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดซึ่งมหาวิทยาลัย

เห็นชอบ

(ค) ประสบอุบัติเหตุ ยันตรายหรือเจ็บป่วย จนต้องพักรักษาตัวตามคำสั่งแพทย์เป็นเวลานานเกินกว่าร้อยละ ๒๐ ของเวลาศึกษาทั้งหมดโดยมีใบรับรองแพทย์

.....(ง) มีความจำเป็นส่วนตัว/

(ง) มีความจำเป็นส่วนตัว โดย

นักศึกษาผู้นั้นได้ศึกษาในมหาวิทยาลัยแล้ว ไม่น้อยกว่าหนึ่งภาคการศึกษา

(๓) ในภาคการศึกษาแรกที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย นักศึกษาจะลาพักการศึกษาไม่ได้ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากอธิการบดี

(๔) ในการลาพักการศึกษา นักศึกษาจะลาพักการศึกษาเกินกว่า ๒ ภาคการศึกษา ปกติติดต่อกันไม่ได้ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากอธิการบดี

(๕) นักศึกษาต้องชำระค่ารักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาตามประกาศของมหาวิทยาลัย ทุกภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา หากไม่ปฏิบัติจะถูกถอนชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษา ยกเว้นภาคการศึกษาที่นักศึกษาได้ชำระเงินค่าบำรุงการศึกษา ค่าลงทะเบียน ค่าธรรมเนียมการศึกษา และค่าอื่นใดตามที่มหาวิทยาลัยประกาศ โดยมหาวิทยาลัยจะไม่คืนเงินดังกล่าวให้ แต่นักศึกษาไม่ต้องชำระเงินค่ารักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษา

(๖) การลาพักการศึกษาไม่ว่าด้วยเหตุใดหรือ การกลับเข้าศึกษาใหม่หรือการให้ถูกพักการศึกษาแล้วแต่กรณี ไม่เป็นเหตุให้ขยายระยะเวลาการศึกษาออกไปเกินกว่าสองเท่าของแผนการเรียนตามหลักสูตร นับแต่วันขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย ยกเว้นภาคการศึกษาฤดูร้อน

ข้อ ๑๗ นักศึกษาที่ป่วยหรือมีเหตุสุดวิสัยทำให้ไม่สามารถเข้าสอบกลางภาคหรือปลายภาคได้ นักศึกษาต้องขอผ่อนผันการสอบต่ออาจารย์ผู้สอนรายวิชานั้นภายในวัดถัดไปหลังจากที่มีการสอบกลางภาคหรือปลายภาครายวิชานั้น เว้นแต่จะมีเหตุผลอันสมควร คณะบดีเป็นผู้พิจารณาการผ่อนผันดังกล่าว โดยอาจอนุมัติให้ได้ระดับคะแนน ม.ส. หรือ I หรือให้ยกเลิกการลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นเป็นกรณีพิเศษ โดยให้ระดับคะแนน G หรือ W หรือไม่อนุมัติการผ่อนผันโดยถือว่าขาดสอบได้

ข้อ ๑๘ นักศึกษาที่ประสงค์จะลาออกจากการเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย ให้ยื่นคำร้องขอลาออกต่อคณะบดี ทั้งนี้ต้องไม่มีหนี้สินหรือภาระผูกพันใด ๆ กับมหาวิทยาลัย การลาออกจะมีผลสมบูรณ์เมื่อนักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาออกได้

หมวด ๕

การย้ายคณะ และการเปลี่ยนสาขาวิชา

ข้อ ๑๙ นักศึกษาอาจย้ายคณะหรือเปลี่ยนสาขาวิชาได้ตามหลักเกณฑ์ดังนี้

- (๑) นักศึกษาที่ประสงค์จะย้ายคณะต้องได้รับอนุมัติจากคณบดีของคณะที่นักศึกษาสังกัด และคณบดีของคณะที่นักศึกษาประสงค์จะย้ายเข้าศึกษา
- (๒) นักศึกษาที่ประสงค์จะเปลี่ยนสาขาวิชาจะทำได้ต่อเมื่อ ได้รับความเห็นชอบจาก คณบดีของคณะที่นักศึกษาสังกัด
- (๓) การย้ายคณะหรือการเปลี่ยนสาขาวิชาจะทำได้ต่อเมื่อได้ศึกษามาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากอธิการบดี

หมวด ๖

การวัดและประเมินผล

ข้อ ๒๐ ให้มหาวิทยาลัยจัดทำประกาศกำหนดหลักเกณฑ์การวัดและประเมินผลการศึกษาเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการจัดการวัดและประเมินผลการศึกษาสำหรับรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนในแต่ละภาค การศึกษาโดยการประเมินผลการศึกษาในแต่ละรายวิชา ให้กำหนดเป็นระดับคะแนน (Grade) ค่าระดับคะแนนต่อหน่วยกิตและผลการศึกษา ดังต่อไปนี้

ระดับคะแนน (Grade)			ค่าระดับคะแนนต่อหน่วยกิต	ผลการศึกษา
ก	หรือ	A	๔.๐	ดีเยี่ยม (Excellent)
ข+	หรือ	B+	๓.๕	ดีมาก (Very Good)
ข	หรือ	B	๓.๐	ดี (Good)
ค+	หรือ	C+	๒.๕	ดีพอใช้ (Fairly Good)
ค	หรือ	C	๒.๐	พอใช้ (Fair)
ง+	หรือ	D+	๑.๕	อ่อน (Poor)
ง	หรือ	D	๑.๐	อ่อนมาก (Very Poor)
ด	หรือ	F	๐	ตก (Fail)
ถ	หรือ	W	-	ถอนรายวิชา (Withdrawn)
ม.ส.	หรือ	I	-	ไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
พ.จ	หรือ	S	-	พอใจ (Satisfactory)
ม.จ.	หรือ	U	-	ไม่พอใจ (Unsatisfactory)
ม.น.	หรือ	AU	-	ไม่นับหน่วยกิต (Audit)

- (ง) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๑๓๖ หน่วยกิต ถึง ๑๗๕ หน่วยกิต ให้ถือว่ามีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔
- (จ) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๑๗๖ หน่วยกิต ถึง ๒๑๕ หน่วยกิต ให้ถือว่ามีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๕
- (ฉ) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๒๑๖ หน่วยกิตขึ้นไป ให้ถือว่ามีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๖

ข้อ ๒๒ นักศึกษาจะพ้นสถานภาพการเป็นนักศึกษาเมื่อ

- (๑) ตาย
- (๒) ลาออก
- (๓) ทำผิดวินัยนักศึกษาและถูกลงโทษให้ออกหรือตัดชื่อออก
- (๔) ถูกถอนชื่อการเป็นนักศึกษาตามข้อ ๑๐ (๑) วรรค ๒ และข้อ ๑๐ (๘)
- (๕) ไม่ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลตามประกาศมหาวิทยาลัย
- (๖) ใช้ระยะเวลาศึกษาเกินกว่าสองเท่าของแผนการเรียนตามหลักสูตร นับแต่วันที่ขึ้น

ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย ยกเว้นภาคการศึกษาฤดูร้อน ทั้งนี้สำหรับนักศึกษาที่ขอย้ายคณะหรือสาขาวิชาและนำผลการเรียนมาเทียบโอน ให้นับเวลาที่เคยศึกษาในคณะหรือสาขาเดิมรวมเข้าด้วย

- (๗) ได้ศึกษาสำเร็จครบหลักสูตรตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดและได้รับการอนุมัติปริญญา

หมวด ๘

การขอสำเร็จการศึกษาและการขอรับปริญญา

ข้อ ๒๓ นักศึกษาที่จะมีสิทธิขอสำเร็จการศึกษาต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- (๑) ต้องศึกษารายวิชาให้ครบตามหลักสูตรและข้อกำหนดของสาขาวิชานั้น
- (๒) มีหน่วยกิตสะสมไม่ต่ำกว่าที่หลักสูตรกำหนดไว้และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐
- (๓) เป็นผู้มีคุณสมบัติเหมาะสมกับการเป็นบัณฑิต
- (๔) ไม่มีหนี้สินผูกพันกับมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๔ นักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาให้ปฏิบัติดังนี้

- (๑) ทำการยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาต่องานทะเบียนนักศึกษาทุกภาคการศึกษารวมทั้งภาคการศึกษาฤดูร้อนภายใน ๓๐ วัน นับจากวันที่เปิดภาคการศึกษา

(๒) นักศึกษาที่ไม่ดำเนินการตาม (๑) จะไม่ได้รับการพิจารณาเสนอชื่อเพื่อรับ
 ปริญญาในภาคการศึกษานั้นและจะต้องชำระค่ารักษาสภาพการเป็น
 นักศึกษาทุกภาคการศึกษาจนถึงภาคการศึกษานักศึกษายื่นคำร้องขอ
 สำเร็จการศึกษา

ข้อ ๒๕ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาต้องขอขึ้นทะเบียนบัณฑิตโดยยื่นคำร้องของขึ้นทะเบียน
 บัณฑิตต่องานทะเบียนพร้อมชำระเงินค่าขึ้นทะเบียนบัณฑิต ทั้งนี้จะต้องดำเนินการตามขั้นตอนของ
 มหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๖ การเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาและอนุมัติให้ปริญญาให้มหาวิทยาลัยนำเสนอต่อสภา
 วิชาการให้ความเห็นชอบแล้วนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่ออนุมัติ

สภามหาวิทยาลัยจะอนุมัติปริญญาปีการศึกษาละ ๓ ครั้ง คือ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่หนึ่ง
 ภาคการศึกษาที่สองและภาคการศึกษาฤดูร้อน

หมวด ๙

ปริญญาเกียรตินิยมและเหรียญเกียรตินิยม

ข้อ ๒๗ นักศึกษาที่ได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยม ต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์
 ดังนี้

- (๑) ลงทะเบียนรายวิชาในมหาวิทยาลัยไม่ต่ำกว่า ๗๒ หน่วยกิตสำหรับกรณีเทียบโอนผล
 การเรียนหรือไม่ต่ำกว่า ๑๒๐ หน่วยกิตสำหรับหลักสูตร ๔ ปีการศึกษา หรือไม่
 ต่ำกว่า ๑๕๐ หน่วยกิตสำหรับหลักสูตร ๕ ปีการศึกษา หรือไม่ต่ำกว่า ๑๘๐
 หน่วยกิตสำหรับหลักสูตร ๖ ปีการศึกษา
- (๒) สำเร็จการศึกษายภายในระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด ทั้งนี้ไม่นับระยะเวลาที่
 นักศึกษาขอลาพักพักการศึกษาตามข้อบังคับนี้
- (๓) ต้องไม่มีผลการศึกษาที่อยู่ในเกณฑ์ชั้นไม่พอใจ หรือ ม.จ. หรือ U หรือระดับ
 คะแนนขั้นต่ำหรือ ต หรือ F ในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง

(๔) นักศึกษาผู้สำเร็จการศึกษา ที่มีค่าระดับ(๔) นักศึกษาผู้สำเร็จการศึกษา/
 คะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๓.๕๐ จะได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยม
 อันดับ ๑

(๕) นักศึกษาผู้สำเร็จการศึกษา ที่มีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๓.๒๕ จะได้รับ
 การเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ ๒

(๖) การเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยม ให้มหาวิทยาลัยนำเสนอต่อสภา
 มหาวิทยาลัยในคราวเดียวกันกับที่เสนอขออนุมัติปริญญาประจำภาคการศึกษานั้น ๆ

ข้อ ๒๘ การให้เหรียญเกียรติคุณเหรียญทอง หรือเหรียญเงิน

- (๑) มหาวิทยาลัยให้เหรียญเกียรติคุณแก่ผู้สำเร็จการศึกษาที่มีผลการศึกษาคดีเด่นโดยแยกเป็นสาขาวิชาในแต่ละคณะ
- (๒) เหรียญทอง ให้แก่ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้ปริญญาเกียรติคุณอันดับ ๑ ที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมสูงสุดในแต่ละสาขาวิชาของทุกคณะ
- (๓) เหรียญเงิน ให้แก่ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยเป็นอันดับ ๒ ทั้งนี้จะต้องได้ปริญญาเกียรติคุณอันดับ ๑ หรือเกียรติคุณอันดับ ๒ ในแต่ละสาขาวิชาของทุกคณะ

กรณีสาขาวิชาใดไม่มีผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้เกียรติคุณอันดับ ๑ ให้ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้เกียรติคุณอันดับ ๒ ที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยเป็นอันดับ ๑ ได้เหรียญเกียรติคุณเหรียญเงินในแต่ละสาขาวิชาของทุกคณะ

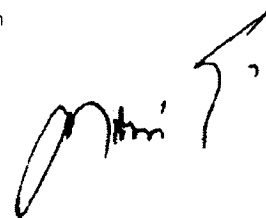
การเสนอชื่อเพื่อรับเหรียญเกียรติคุณ ให้สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนดำเนินการปีการศึกษาละหนึ่งครั้ง และให้มหาวิทยาลัยนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติในคราวเดียวกันกับที่เสนอขออนุมัติปริญญาประจำภาคการศึกษาสุดท้ายของปีการศึกษา

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๒๙ นักศึกษาที่เข้าศึกษาก่อนปีการศึกษา ๒๕๕๓ ให้ใช้ข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญา พ.ศ. ๒๕๓๗ ข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๑ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๔๓ (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๔๔ (ฉบับที่ ๕) พ.ศ. ๒๕๔๕ (ฉบับที่ ๖) พ.ศ. ๒๕๔๕ (ฉบับที่ ๗) พ.ศ. ๒๕๔๗ และข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ว่าด้วยปริญญาเกียรติคุณและเหรียญเกียรติคุณ พ.ศ. ๒๕๔๗ จนกว่าจะสำเร็จการศึกษาโดยอนุโลม

ประกาศ ณ วันที่ ๒๓ เมษายน พ.ศ. ๒๕๕๑

ร้อยตำรวจตรี



(เกรียงศักดิ์ โลหะชาละ)

นายกสภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก



**ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๕**

โดยที่เป็นการสมควรวางหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี ให้เป็นไปอย่าง มีคุณภาพได้มาตรฐาน รวมถึงเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

อาศัยอำนาจตามมาตรา ๑๗ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. ๒๕๔๘ และโดยมติสภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ ๗/๒๕๕๕ เมื่อวันที่ ๑๘ มิถุนายน ๒๕๕๕ จึงออกข้อบังคับไว้ ดังนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่๒) พ.ศ. ๒๕๕๕”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๕๕ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกความในข้อ ๒๓ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ และให้ใช้ความดังต่อไปนี้แทน

ข้อ ๒๓ นักศึกษาที่จะมีสิทธิขอสำเร็จการศึกษาต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- (๑) ต้องศึกษารายวิชาให้ครบตามหลักสูตรและข้อกำหนดของสาขาวิชานี้
- (๒) มีหน่วยกิตสะสมไม่ต่ำกว่าที่หลักสูตรกำหนดไว้และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐
- (๓) ผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนานักศึกษาตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด
- (๔) เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมกับการเป็นบัณฑิต
- (๕) ไม่มีหนี้สินผูกพันกับมหาวิทยาลัย

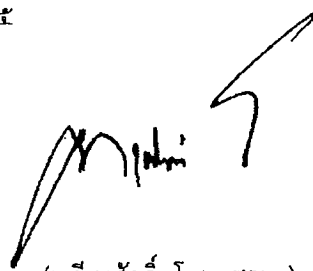
.....บทเฉพาะกาล/

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๔ นักศึกษาที่เข้าศึกษาก่อนปีการศึกษา ๒๕๕๕ ให้ใช้ข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญา พ.ศ. ๒๕๔๗ ข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญา แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๑ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๔๓ (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๔๔ (ฉบับที่ ๕) พ.ศ. ๒๕๔๕ (ฉบับที่ ๖) พ.ศ. ๒๕๔๕ (ฉบับที่ ๗) พ.ศ. ๒๕๔๗ ข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ว่าด้วยปริญญาเกียรตินิยมและเหรียญเกียรตินิยม พ.ศ. ๒๕๔๗ หรือข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ แล้วแต่กรณี จนกว่าจะสำเร็จการศึกษาโดยอัตโนมัติ

๒๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๕

ร้อยตำรวจตรี



(เกรียงศักดิ์ โลหะชาละ)

นายกสภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก



**ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๖๐**

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี

อาศัยอำนาจตามมาตรา ๑๗ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. ๒๕๔๘ และมติคณะกรรมการปฏิบัติหน้าที่แทนสภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ในการประชุมครั้งที่ ๑๔/๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๖๐ จึงออกข้อบังคับไว้ ดังนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๖๐”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกความในข้อ ๒๐ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ และให้ข้อความต่อไปนี้แทน

ข้อ ๒๐ ให้มหาวิทยาลัยจัดทำประกาศกำหนดหลักเกณฑ์การวัดและประเมินผลการศึกษา เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการจัดการวัดและประเมินผลการศึกษา สำหรับรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนในแต่ละภาคการศึกษา โดยการประเมินผลการศึกษาในแต่ละรายวิชา ให้กำหนดเป็นระดับคะแนน (Grade) ค่าระดับคะแนน ต่อหน่วยกิตและผลการศึกษา ดังต่อไปนี้

ระดับคะแนน (GRADE)	ค่าระดับคะแนนต่อหน่วยกิต	ผลการศึกษา
A	๔.๐	ดีเยี่ยม (Excellent)
B ⁺	๓.๕	ดีมาก (Very Good)
B	๓.๐	ดี (Good)
C ⁺	๒.๕	ดีพอใช้ (Fairly Good)
C	๒.๐	พอใช้ (Fair)
D ⁺	๑.๕	อ่อน (Poor)

D	๑.๐	อ่อนมาก (Very Poor)
F	๐	ตก (Fail)
W	-	ถอนรายวิชา (Withdrawn)
I	-	ไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	-	พอใจ (Satisfactory)
U	-	ไม่พอใจ (Unsatisfactory)
AU	-	ไม่นับหน่วยกิต (Audit)

ข้อ ๔ ให้ยกเลิกความในข้อ ๒๗ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๒๗ นักศึกษาที่ได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยม ต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ดังนี้ (๑) ลงทะเบียนรายวิชาในมหาวิทยาลัยไม่ต่ำกว่า ๗๒ หน่วยกิต สำหรับกรณีเทียบโอนผลการเรียน หรือต่ำกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต สำหรับหลักสูตร ๔ ปีการศึกษา หรือไม่ต่ำกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต สำหรับหลักสูตร ๕ ปีการศึกษา หรือไม่ต่ำกว่า ๑๘๐ หน่วยกิต สำหรับหลักสูตร ๖ ปีการศึกษา

(๒) สำเร็จการศึกษาภายในระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด ทั้งนี้ ไม่นับระยะเวลาที่นักศึกษาขอลาพักการศึกษา ตามข้อบังคับนี้

(๓) ต้องไม่มีผลการศึกษาที่อยู่ในเกณฑ์ชั้นไม่พอใจ บ หรือต่ำกว่าระดับคะแนนชั้นอ่อนมาก D ในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง

(๔) นักศึกษาผู้สำเร็จการศึกษา ที่มีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๓.๕๐ จะได้รับการเสนอชื่อ เพื่อรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ ๑

(๕) นักศึกษาผู้สำเร็จการศึกษา ที่มีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๓.๒๕ จะได้รับการเสนอชื่อ เพื่อรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ ๒

(๖) การเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยม ให้มหาวิทยาลัยนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย ในคราวเดียวกันกับที่เสนอขออนุมัติปริญญาประจำภาคการศึกษานั้น

ข้อ ๕ ให้ยกเลิกความในข้อ ๒๘ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ และให้ใช้ความดังต่อไปนี้แทน “ข้อ ๒๘ การให้เหรียญเกียรตินิยมเหรียญทอง หรือเหรียญเงิน

(๑) มหาวิทยาลัยให้เหรียญเกียรตินิยมแก่นักศึกษาที่มีผลการศึกษาดีเด่นโดยแยกเป็นคนละ

(๒) เหรียญทอง ให้แก่ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้ปริญญาเกียรตินิยมอันดับ ๑ ที่ได้ค่าระดับ
คะแนนเฉลี่ยสะสมสูงสุดในแต่ละคณะ

(๓) เหรียญเงิน ให้แก่ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมสูงสุด/
คะแนนเฉลี่ยเป็นอันดับ ๒ ทั้งนี้ จะต้องได้ ปริญญาเกียรตินิยมอันดับ ๑ หรือเกียรตินิยมอันดับ ๒ ในแต่ละ
คณะ

กรณีที่คณะใดไม่มีผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้เกียรตินิยมอันดับ ๑ ให้ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้
เกียรตินิยมอันดับ ๒ ที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยเป็นอันดับ ๑ ได้รับเหรียญเกียรตินิยมเหรียญเงิน

ในการเสนอชื่อเพื่อรับเหรียญเกียรตินิยม ให้สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
ดำเนินการปีการศึกษาละหนึ่งครั้ง และให้มหาวิทยาลัยนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติใน
คราวเดียวกัน กับที่เสนอขออนุมัติปริญญาประจำภาคการศึกษาสุดท้ายของปีการศึกษา

ข้อ ๖ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาที่เข้ารับการศึกษาดังแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๐ เป็น
ต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๒๒ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๐



(ศาสตราจารย์สุนทร บุญญาธิการ)

ประธานคณะกรรมการปฏิบัติหน้าที่แทน

สภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

#	ชื่อหน่วยงาน	ชื่อคณะ/เทียบเท่า	รหัสอ้างอิงเพื่อ การติดตาม หลักสูตร	ชื่อหลักสูตร	ระดับ การ ศึกษา	ประเภท การ ปรับปรุง	ส่วนที่ 1	ส่วนที่ 2	ส่วนที่ 3	สถานะการ ส่ง	ผลการ ส่ง	ผู้พิจารณา	ยกเลิก
1	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	คณะวิศวกรรมศาสตร์ และ สถาปัตยกรรมศาสตร์	25481931107692	หลักสูตรสถาปัตยกรรม ศาสตรบัณฑิต	ปริญญา ตรี	ปรับปรุง ตาม กำหนด รอบ ปรับปรุง	100%	100%	100%	P/I (29/07/2019 17:36:14)			
2	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	คณะเทคโนโลยี อุตสาหกรรม การเกษตร	25581931102638	หลักสูตรอุตสาหกรรม ศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีเครื่องกล	ปริญญา ตรี	ปรับปรุง ตาม กำหนด รอบ ปรับปรุง	100%	100%	100%	P/I (16/08/2019 11:48:57)			
3	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์	25481931101919	หลักสูตรบริหารธุรกิจ บัณฑิต สาขาวิชาการ บริหารธุรกิจเกษตร	ปริญญา ตรี	ปรับปรุง ตาม กำหนด รอบ ปรับปรุง	100%	100%	100%	P/I (16/08/2019 11:44:02)			
4	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	คณะเกษตรศาสตร์ และ ทรัพยากรธรรมชาติ	25491931110696	หลักสูตรวิทยาศาสตร์มหา บัณฑิต สาขาวิชาพืช ศาสตร์	ปริญญา โท	ปรับปรุง ตาม กำหนด รอบ ปรับปรุง	100%	100%	100%	P/I (21/08/2019 22:50:47)			

5	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ	25511931103149	หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	ปริญญาตรี	ปรับปรุงตามกำหนดรอบปรับปรุง	100%	100%	100%	P:1 (16/08/2019 15:57:31)
6	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	คณะเกษตรศาสตร์และทรัพยากรธรรมชาติ	25481931102303	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเกษตรกลวิธาน	ปริญญาตรี	ปรับปรุงตามกำหนดรอบปรับปรุง	100%	100%	100%	P:1 (16/08/2019 23:33:29)

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous

1

Next

หมายเหตุ :

W=รอส่ง

W1=ส่งไประดับมหาวิทยาลัย

S/ครั้งที่(Date) = ส่งไป ลกอ.แล้ว (เมื่อวันเท)

E/ครั้งที่(date) = ส่งให้มหาวิทยาลัยแก้ไข

A1/ครั้งที่(date)=หัวหน้าฝ่าย (ตรวจสอบ)

A2/ครั้งที่(date)=ผู้อำนวยการกลุ่ม (ตรวจสอบ)

A3/ครั้งที่(date)=ผู้อำนวยการสำนัก (ตรวจสอบ)

A4/ครั้งที่(date)=รองเลขานุการ (ตรวจสอบ)

P(date)=พิจารณาความสอดคล้องและออกหนังสือหลักสูตรเรียบร้อยแล้ว