



หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566)

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร

(CHE Curriculum Online : CHECO)

เมื่อวันที่ 19 มิ.ย. 2568

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566)

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร

(CHE Curriculum Online : C/IECO)

เมื่อวันที่ 19 มิ.ย. 2568 

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

คำนำ

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ฉบับนี้เป็นฉบับปรับปรุง ปีพุทธศักราช 2566 ทำการปรับปรุงจากหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ปรับปรุงปีพุทธศักราช 2561 เพื่อใช้ในการจัดการศึกษาของสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ในการปรับปรุงครั้งนี้ ได้พิจารณาให้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทั้งนี้เพื่อพัฒนาบุคลากรที่มีความคิดสร้างสรรค์ ความเชี่ยวชาญ ชำนาญ และ เป็นนักปฏิบัติทางด้านสื่อดิจิทัล และสามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีสู่การแข่งขันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รวมถึงนโยบาย Thailand 4.0 และ ระเบียบเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC)

ในการปรับปรุงหลักสูตรครั้งนี้ ยึดเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 เป็นหลัก เพื่อให้ได้มาตรฐานตามเกณฑ์ ประกันคุณภาพการศึกษา ในปี พ.ศ. 2565 หลักสูตรฯ มีผลการประเมินคุณภาพหลักสูตร ที่คะแนน 3.58

หลักสูตรฉบับนี้ ประกอบด้วยข้อมูลทั่วไป ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร ระบบการจัดการ การศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างหลักสูตร ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา การพัฒนาคณาจารย์ การประกันคุณภาพหลักสูตร การประเมิน และปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร รายละเอียดอื่น ๆ ซึ่งจะใช้เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาของ สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลตะวันออก เพื่อให้บรรลุตามความมุ่งหมายของหลักสูตรและตรงตามวัตถุประสงค์ของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

สารบัญ

	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	
1 รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3 วิชาเอก/แขนงวิชา	2
4 จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	2
5 รูปแบบของหลักสูตร	2
6 สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	3
7 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	3
8 สถานที่จัดการเรียนการสอน	3
หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้	4
1 ปรัชญา	4
2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	4
3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	4
4 ตารางแสดงความเชื่อมโยงของผลลัพธ์การเรียนรู้	7
หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต	14
1 ระบบการจัดการศึกษา	14
2 การดำเนินการหลักสูตร	14
3 ตารางแสดงความเชื่อมโยงของผลลัพธ์การเรียนรู้กับรายวิชาในหลักสูตร	15
4 หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	26
หมวดที่ 4 กระบวนการจัดการเรียนรู้	41
1 กระบวนการจัดการเรียนการสอน	41
หมวดที่ 5 การประเมินผลการเรียน และเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	51
1 ตารางแสดงการประเมินผลการเรียนที่เชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้	51
2 เกณฑ์การวัดและประเมินผล	57
3 การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้	58
4 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	59
หมวดที่ 6 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร	60
1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	60
2 อาจารย์ประจำหลักสูตร	61

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3 อาจารย์ประจำ	62
4 งบประมาณตามแผน/ค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี	63
5 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	64
6 จำนวนแผนการรับนักศึกษา	65
หมวดที่ 7 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	66
1 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	66
2 ปัญหาแรกเข้า	66
3 กลยุทธ์ในการแก้ปัญหา	66
หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพของหลักสูตร	67
หมวดที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร	72
1 การวางแผนคุณภาพของหลักสูตร	72
2 การควบคุมคุณภาพของหลักสูตร	72
3 การบริหารความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในการบริหารหลักสูตร	72
4 การจัดการข้อร้องเรียน การอุทธรณ์ร้องทุกข์	72
5 การประเมินคุณภาพของหลักสูตร	73
6 การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพของหลักสูตร	73
7 วิธีการสื่อสารและการเผยแพร่ของหลักสูตร	73
ภาคผนวก	
ภาคผนวก 1	ที่มาของผลลัพธ์การเรียนรู้ และวัตถุประสงค์ 75
ภาคผนวก 2	ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร 77
ภาคผนวก 3	รายนามคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร 94
ภาคผนวก 4	คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร 98
ภาคผนวก 5	ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย 102 การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2564
ภาคผนวก 6	ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย 122 การเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. 2550
ภาคผนวก 7	คำอธิบายรายวิชา รายวิชาศึกษาทั่วไป 127

สารบัญ (ต่อ)

ภาคผนวก 8	คำอธิบายรายวิชา รายวิชาเฉพาะ	141
ภาคผนวก 9	ตารางเชื่อมโยงรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้	158
ภาคผนวก 10	ตารางเปรียบเทียบระหว่างหลักสูตรเดิมและหลักสูตรปรับปรุง	167

รายละเอียดของหลักสูตร

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว

ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร

คณะ/สาขาวิชา

เขตพื้นที่จักรพงษ์ภูวนารถ

(CHE Curriculum Online : CHECO)

เมื่อวันที่ 19 มิ.ย. 2568



คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

หมวดที่ 1

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

1.1 รหัสหลักสูตร 25511931103149

1.2 ชื่อภาษาไทย: หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

1.3 ชื่อภาษาอังกฤษ: Bachelor of Technology Program in Digital Media Technology

2. ชื่อปริญญา

2.1 ชื่อปริญญาภาษาไทย: เทคโนโลยีบัณฑิต เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

2.2 ชื่อปริญญาภาษาอังกฤษ: Bachelor of Technology Digital Media Technology

2.3 อักษรย่อภาษาไทย: ทล.บ. เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

2.4 อักษรย่อภาษาอังกฤษ: B.Tech. Digital Media Technology

หลักเกณฑ์ในการเรียกชื่อปริญญา

ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์การกำหนดชื่อปริญญา พ.ศ. 2565 หัวข้อที่ 4.3 ปริญญากิ่งวิชาชีพและปฏิบัติการ

3. วิชาเอก/แขนงวิชา

-ไม่มี-

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมที่เรียนตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

- ☐ หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) ทางวิชาการ
- ☒ หลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ
- ☐ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)
- ☐ หลักสูตรปริญญาตรี (5 ปี)
- ☐ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า 6 ปี)
- ☐ หลักสูตรปริญญาโท
- ☐ หลักสูตรปริญญาเอก
- ☐ หลักสูตรอนุปริญญา

5.2 ประเภทหลักสูตร

- ☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
- ☐ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ
- ☒ หลักสูตรปริญญาตรีปฏิบัติการ

5.3 ภาษาที่ใช้

- ☐ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย
- ☐ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาอังกฤษ
- ☒ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

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

รูปแบบของความร่วมมือ

- ☐ ร่วมมือกัน โดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกเป็นผู้ให้ปริญญา
- ☐ ร่วมมือกัน โดยผู้สำเร็จการศึกษาได้รับปริญญาจาก 2 สถาบัน

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ...2566... กำหนดเปิดสอน ภาคการศึกษา.....1...ปีการศึกษา...2566...

ปรับปรุงจากหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561)

สภาวิชาการให้ความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่.....10/2565.....

เมื่อวันที่.....6.....เดือน.....ธันวาคม.....พ.ศ.2565.....

สภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่.....9/2566.....

เมื่อวันที่.....30.....เดือน.....พฤษภาคม.....พ.ศ.2566.....

7. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

1. นักสร้างสรรค์คอนเทนต์ดิจิทัล
2. นักออกแบบแอนิเมชันและเกม
3. ผู้ประกอบการด้านสื่อดิจิทัล
4. นักออกแบบและผลิตงานสื่อดิจิทัล
5. นักออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับแอนิเมชันและเกม
6. ผู้ผลิตรายการถ่ายทอดสดผ่านช่องทางออนไลน์
7. นักออกแบบสื่อเสมือนจริง
8. นักออกแบบและผลิตงานด้านสื่ออินเทอร์เน็ตแอฟและสื่อใหม่
9. นักแคสเกมและสตรีมมิ่งเกม
10. นักออกแบบกราฟิก

8. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

เขตพื้นที่จักรพงษ์ขุนารถ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 2

ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

2.1 ปรัชญา

เทคโนโลยีดิจิทัล มุ่งสร้าง นักวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่มีความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการปฏิบัติงานเชี่ยวชาญ เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีคุณธรรม จริยธรรม อันนำไปสู่การพัฒนาสังคมและประเทศให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในระดับสากล

2.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อผลิตบัณฑิตผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถประยุกต์ความรู้และสร้างสรรค์ผลงานให้สอดคล้องกับการสื่อสาร วัฒนธรรม ชุมชนและสังคมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะเชิงปฏิบัติ เพื่อจัดการงานดิจิทัลได้อย่างมีระบบ
3. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพด้านสื่อดิจิทัล มีจรรยาบรรณ ต้องซื่อสัตย์ต่ออย่างสร้างสรรค์ และต้องเป็นผู้ที่พัฒนาตนเองไม่เป็นผู้ไม่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
4. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าคิดที่จะแตกต่างอย่างสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ชุมชน และ สังคม เคารพในกฎ กติกา การอยู่ร่วมกันในสังคม

2.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ PLOs	พัฒนาการจากการเรียนรู้ (Sub-PLOs)
PLOs1. เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้พร้อมสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เป็นบุคคลผู้ใฝ่รู้และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21	SPLOs1.1 มีความรู้หลักของการใช้ชีวิต มีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้แก่ มีความคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาเป็น ใส่ใจนวัตกรรมสื่อสารดี มีวิจารณญาณ เต็มใจร่วมมือ SPLOs1.2 มีความรู้ ทักษะ และจริยธรรมในการใช้ระบบสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ได้แก่ มีการอัปเดตข้อมูลข่าวสาร รอบรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ รู้เท่าทันสื่อ ฉลาดสื่อสาร

	SPLOs1.3 มีความรู้ในการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพ ได้แก่ มีความยืดหยุ่น เรียนรู้วัฒนธรรม รู้จักปรับตัว มีความเป็นผู้นำ ริเริ่มสิ่งใหม่ รับผิดชอบหน้าที่ ใส่ใจดูแลตัวเอง พัฒนาอาชีพ รู้จักเข้าสังคม หมั่นหาความรู้รอบด้าน
PLOs2. เป็นผู้ตระหนักรู้ถึงการบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา เป็นผู้ที่สามารถสร้างโอกาสและคุณค่าให้ตนเองและสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก	SPLOs2.1 มีการแสวงหาและรวบรวมความรู้ นวัตกรรม โดยการสำรวจ การจัดจำแนก การจัดการและการสังเคราะห์ความคิด และข้อมูลสารสนเทศ เพื่อประเมิน ประสิทธิภาพและแก้ปัญหา SPLOs2.2 สามารถใช้เหตุผลในการแยกแยะเชื่อมั่น และรู้คุณค่าในตนเองและผู้อื่น SPLOs2.3 มีวินัยและดำรงชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง
PLOs3. เป็นบุคคลที่ดำรงตนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีจริยธรรมและยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง รู้คุณค่า และรักษาศาติกำเนิด ร่วมมือรวมพลังเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม สามารถคิดวิเคราะห์และมีวิจารณญาณในการตัดสินใจ ที่ถูกต้องโดยยึดหลักธรรมาภิบาล	SPLOs3.1 รู้จักการตัดสินใจตามหลักนิติธรรม เสริมสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อให้มีชีวิตอยู่อย่างมีเป้าหมาย SPLOs3.2 รู้หลักธรรมาภิบาล plugged จิตสาธารณะ รู้จักการพึ่งพาตนเอง มีความซื่อสัตย์ มีวินัย มีคุณธรรมจริยธรรม รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองและสังคม SPLOs3.3 มีความภาคภูมิใจ และความรับผิดชอบต่อฐานะนักศึกษาแห่งราชภัฏวชิรญาณ ตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยการพัฒนาตนเองเพื่อเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติ
PLOs4. เป็นบุคคลที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้	SPLOs4.1 สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนและจรรยาบรรณในการสื่อสารโดยยึดหลักความถูกต้อง ครบถ้วน ไม่บิดเบือนข้อมูล SPLOs4.2 เลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้
PLOs5. อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้านศิลปะ, เทคโนโลยี	SPLOs5.1 อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้ด้านศิลปะ รวมถึงเทคโนโลยีดิจิทัล

ดิจิทัล,การสร้างคอนเทนต์, แอนิเมชันและเกม รวมถึงความเป็นผู้ประกอบการ	SPLOs5.2 อธิบายหลักการสร้างคอนเทนต์ SPLOs5.3 อธิบายหลักการสร้างแอนิเมชันและเกม SPLOs5.4 อธิบายหลักการเป็นผู้ประกอบการสื่อดิจิทัล
PLOs6. ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เพื่อสื่อสารต่อกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่องานดิจิทัลที่สร้างขึ้น	SPLOs6.1 ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ในการผลิตสื่อดิจิทัล SPLOs6.2 ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อดิจิทัล SPLOs6.3 แสวงหาความรู้และเครื่องมือใหม่ในการผลิตสื่อดิจิทัล
PLOs7. ผู้เรียนสามารถออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลได้ โดยไม่ขัดต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพ	SPLOs7.1 สร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ขัดต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพและสังคม SPLOs7.2 ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นและละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา SPLOs7.3 ผลงานสามารถเผยแพร่และขึ้นาสังคมไปในทิศทางที่ดี
PLOs8. ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงานการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ได้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ประกอบการ อย่างซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพ	SPLOs8.1 มีบุคลิกลักษณะที่มีความน่าเชื่อถือเชื่อมั่นในตัวเอง SPLOs8.2 นำเสนอผลงานได้อย่างสร้างสรรค์และตรงตามวัตถุประสงค์ SPLOs8.3 มีทักษะการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลได้อย่างเชี่ยวชาญในการนำเสนอผลงาน

2.4 ตารางแสดงความเชื่อมโยงของผลลัพธ์การเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
PLOs1. เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้พร้อมสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เป็นบุคคลผู้ใฝ่รู้และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21				
Sub-PLOs1.1 มีความรู้หลักของการใช้ชีวิต มีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้แก่ มีความคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาเป็น ใส่ใจนวัตกรรม สื่อสารดี มีวิจรรย์ญาณ เต็มใจร่วมมือ	-หลักของการใช้ชีวิต -การแสวงหาความรู้ -รูปแบบการสร้างนวัตกรรม -วิธีการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	-ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม -ทักษะความคิดสร้างสรรค์ -ทักษะการแก้ปัญหาเป็น -ทักษะการคิดแบบเป็นระบบ -ทักษะการสื่อสาร	-วิจรรย์ญาณในการตัดสินใจ -ยึดหลักความถูกต้อง	-มีวิจรรย์ญาณ -การมีส่วนร่วมกับสังคม
Sub-PLOs 1.2 มีความรู้ ทักษะ และจริยธรรมในการใช้ระบบสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ได้แก่ มีการอัปเดตข้อมูลข่าวสาร รอบรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ รู้เท่าทันสื่อ ฉลาดสื่อสาร	-ความรู้เรื่องระบบสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีต่างๆ	-ทักษะการใช้ระบบสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีต่างๆ	-จริยธรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยี	-รู้เท่าทันสื่อ -ฉลาดสื่อสาร
Sub-PLOs 1.3 มีความรู้ในการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพ ได้แก่ มีความยืดหยุ่น เรียนรู้วัฒนธรรม รู้จักปรับตัว ความเป็นผู้นำ ริเริ่มสิ่งใหม่ รับผิดชอบหน้าที่ ใส่ใจดูแลตัวเอง	-ความรู้การใช้ชีวิตและอาชีพ -การเข้าสังคม -วัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมโลก -การปรับตัว	-ทักษะการใช้ชีวิต -ทักษะการพัฒนาอาชีพ -ทักษะการปรับตัว -ทักษะความเป็นผู้นำ -ทักษะการเข้าสังคม	-ความรับผิดชอบ	-ใส่ใจดูแลตัวเอง -หมั่นหาความรู้รอบด้าน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
พัฒนาอาชีพ รู้จักเข้าสังคม หน้าที่ ความรู้รอบด้าน	-การเป็นผู้นำที่ดี			
PLOs2. เป็นผู้ตระหนักรู้ถึงการบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา เป็นผู้ที่สามารถสร้างโอกาสและคุณค่าให้ตนเองและสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก				
Sub-PLOs 2.1 มีการแสวงหาและรวบรวมความรู้นวัตกรรม โดยการสำรวจ การจัดจำแนก การจัดการและการสังเคราะห์ความคิดและข้อมูลสารสนเทศ เพื่อประเมินประสิทธิผลและแก้ปัญหา	-แสวงหาและรวบรวมความรู้ นวัตกรรม -การสำรวจ การจัดจำแนก การจัดการและการสังเคราะห์ ความคิดและข้อมูลสารสนเทศ	-ทักษะการแก้ปัญหา	-	-
Sub-PLOs 2.2 สามารถใช้เหตุผลในการแยกแยะเชื่อมั่นและรู้คุณค่าในตนเองและผู้อื่น	-หลักการของการใช้เหตุผล -หลักการแยกแยะ -ทฤษฎีการรักตัวเองและผู้อื่น	-ทักษะการใช้เหตุผล -ทักษะการแยกแยะ -ทักษะความเชื่อมั่น	-	-รู้คุณค่าในตนเองและผู้อื่น
Sub-PLOs 2.3 มีวินัยและดำรงชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง	-หลักเศรษฐกิจพอเพียง	-ทักษะการดำรงชีวิต	-มีวินัย	-
PLOs3. เป็นบุคคลที่ดำรงตนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีจริยธรรมและยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษาชาติกำเนิด ร่วมมือรวมพลังเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม สามารถคิดวิเคราะห์และมีวิจารณญาณในการตัดสินใจที่ถูกต้องโดยยึดหลักธรรมาภิบาล				
Sub-PLOs 3.1 รู้จักการตัดสินใจตามหลักนิติธรรม เสริมสร้างแรงบันดาลใจ	-หลักนิติธรรม -ทฤษฎีการสร้างแรงบันดาลใจ	-ทักษะการตัดสินใจโดยใช้หลัก นิติธรรม	-	-การใช้ชีวิตอยู่อย่างมี เป้าหมาย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
เพื่อให้มีชีวิตอยู่อย่างมีเป้าหมาย	-หลักการตั้งเป้าหมาย	-ทักษะการสร้างแรงบันดาลใจ -ทักษะการใช้ชีวิตอยู่อย่างมีเป้าหมาย		
Sub-PLOs 3.2 รู้หลักธรรมาภิบาล ปลูกฝังจิตสำนึก รู้จักการพึ่งพา ตนเอง มีความซื่อสัตย์ มีวินัย มี คุณธรรมจริยธรรม รับผิดชอบต่อ หน้าที่ของตนเองและสังคม	-หลักธรรมาภิบาล	-ทักษะการนำหลักธรรมาภิ บาลมาใช้ในชีวิตประจำวัน	-จิตสำนึก -มีความซื่อสัตย์ -มีวินัย -มีคุณธรรมจริยธรรม -รับผิดชอบต่อหน้าที่ของ ตนเองและสังคม	-รู้จักการพึ่งพาตนเอง
Sub-PLOs 3.3 มีความภาคภูมิใจ และความรับผิดชอบต่อในฐานะนักศึกษา แห่งราชชมงคลตะวันออกตามอัต ลักษณ์ของมหาวิทยาลัยการพัฒน าตนเองเพื่อเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติ	-ความเป็นมาของราชชมงคล ตะวันออก -จุดเด่น และอัตลักษณ์ของราช ชมงคลตะวันออก	-ทักษะการพัฒนาตนเอง	-	-มีความภาคภูมิใจ และ ความรับผิดชอบต่อในฐานะ นักศึกษาแห่งราชชมงคล ตะวันออกตามอัตลักษณ์ ของมหาวิทยาลัยการ พัฒนาตนเองเพื่อเป็น บัณฑิตนักปฏิบัติ
PLOs4. เป็นบุคคลที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่ แตกต่างกันได้				
Sub-PLOs 4.1 สามารถสื่อสารได้ อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การ	-หลักการสื่อสารอย่างมี ประสิทธิภาพ	-ทักษะการสื่อสารที่มี ประสิทธิภาพ	-จรรยาบรรณในการสื่อสาร โดยยึดหลักความถูกต้อง	-การสื่อสารโดยยึดหลัก ความถูกต้อง ครบถ้วน ไม่

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
ฟัง การอ่าน การเขียนและ จรรยาบรรณในการสื่อสารโดยยึดหลัก ความถูกต้อง ครบถ้วน ไม่บิดเบือน ข้อมูล			ครบถ้วน ไม่บิดเบือนข้อมูล	บิดเบือนข้อมูล
Sub-PLOs 4.2 เลือกใช้รูปแบบการ นำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคล ที่แตกต่างกันได้	- หลักการนำเสนอ	- ทักษะการนำเสนอ	-	- เลือกใช้รูปแบบการ นำเสนอที่เหมาะสม สำหรับกลุ่มบุคคลที่ แตกต่างกันได้
PLOs5. อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงความเป็นผู้ประกอบการ				
Sub-PLOs5.1 อธิบายหลักการ ออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และ แนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างคอนเทนต์ แอนิเมชันและ เกม รวมถึงความเป็นผู้ประกอบการ	- การออกแบบกราฟิก เกมดิจิทัล คอนเทนต์ แอนิเมชัน ความเป็น ผู้ประกอบการ	- ความคิดสร้างสรรค์ การใฝ่รู้ ด้านเทคโนโลยี	- ไม่คัดลอกผลงาน ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น	- มีบุคลิกภาพที่ดีและมี ลักษณะ เฉพาะของ ตัวเองที่โดดเด่น
Sub-PLOs5.2 อธิบายหลักการสร้าง คอนเทนต์	- ความคิดสร้างสรรค์ การเล่า เรื่อง กลยุทธ์การสร้างเนื้อหา เสียง ภาพและลำดับภาพ	- การใฝ่รู้	- ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น รู้จักเทศะ และความเหมาะสม	- ช่างสังเกต มีความเชื่อมั่น มีสไตล์
Sub-PLOs5.3 อธิบายหลักการสร้าง แอนิเมชันและเกม	- ความคิดสร้างสรรค์ เล่าเรื่อง กราฟิก ลักษณะตัว ละครและฉาก ระบบกลไกของ	- ความคิดสร้างสรรค์ การใฝ่รู้ ยอมรับความแตกต่าง	- ไม่คัดลอก ไม่ละเมิด รับผิดชอบ ในผลงาน	- เป็นคนช่างสังเกต มี ความกล้าแสดงออก มี ความคิดสร้างสรรค์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
	เกม กฎกติกา			
Sub-PLOs5.4 อธิบายหลักการเป็นผู้ประกอบการสื่อดิจิทัล	-การจัดการและวางแผนธุรกิจสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	-มีการปรับตัว ใฝ่รู้ มีเหตุผล แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า	-ซื่อสัตย์ ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ไม่เอาเปรียบ รับผิดชอบต่อสังคม ให้เกียรติ ต่อตนเองและผู้อื่น	-มีความน่าเชื่อถือ เป็นผู้นำกล้าตัดสินใจ ทำงานเป็นทีม
PLOs6. ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือต่างๆ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เพื่อสื่อสารต่อกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่อสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้น				
Sub-PLO-6.1 ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ในการผลิตสื่อดิจิทัล	-การออกแบบกราฟิก สร้างคอนเทนต์ แอนิเมชันและเกม การบริหารจัดการธุรกิจสื่อ	-สามารถใช้งานซอฟต์แวร์ได้เป็นอย่างดี	-ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์	-คิดเป็นระบบ ทำงานอย่างเป็นขั้นตอน รู้เทคโนโลยีและสารสนเทศ
Sub-PLO-6.2 ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อดิจิทัล	-การออกแบบกราฟิก สร้างคอนเทนต์ แอนิเมชันและเกม การบริหารจัดการธุรกิจสื่อ	-สามารถใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อได้เป็นอย่างดี	-ใช้เครื่องมือทำงานที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์	-คิดเป็นระบบ ทำงานอย่างเป็นขั้นตอน รู้เทคโนโลยีและสารสนเทศ
Sub-PLO-6.3 แสวงหาความรู้และเครื่องมือใหม่ในการผลิตสื่อดิจิทัล	-เครื่องมือในการสร้างกราฟิก แอนิเมชัน เกมและคอนเทนต์ใหม่	-สามารถใช้เครื่องมือใหม่ๆ ในการผลิตสื่อได้เป็นอย่างดี	มีจรรยาบรรณวิชาชีพและใช้เครื่องมือ ซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์	-มีความคล่องแคล่วในการใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
PLOs.7 ผู้เรียนสามารถออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลได้ โดยไม่ขัดต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพ				
Sub-PLO-7.1 สร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ขัดต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพและสังคม	-กฎหมายสื่อฯ กฎ กติกาต่าง ๆ	-การแสดงผล ความคิด สร้างสรรค์	-มีความซื่อสัตย์	-มีความรับผิดชอบต่อ ตนเองคืออย่างมี วิจารณญาณ
Sub-PLO-7.2 ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่นและ ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	-การคัดลอกผลงาน ลิขสิทธิ์ กฎหมายเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	-ความคิดสร้างสรรค์ การ ค้นหาข้อมูล	-มีจรรยาบรรณวิชาชีพ ความซื่อสัตย์	-มีความรับผิดชอบต่อ ตนเองและสังคม
Sub-PLO-7.3 ผลงานสามารถเผยแพร่และขึ้น สังคมไปในทิศทางที่ดี	-ช่องทางการเผยแพร่	-ทัศนคติที่ดี ไม่อคติ	-มีทัศนคติเชิงบวก และมี เหตุผลและมีความซื่อสัตย์	-มีความซื่อสัตย์ มีความ รับผิดชอบต่อตนเองและ สังคม
PLOs8. ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงานการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ได้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ประกอบการ อย่างซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพ				
Sub-PLO-8.1 มีบุคลิกลักษณะที่มีความน่าเชื่อถือ เชื่อมั่นในตัวเอง	-บุคลิกภาพในการนำเสนอ	-มีความเชื่อมั่นในการ นำเสนอ	-การทำงานร่วมกับผู้อื่น	-มีความบุคลิกน่าเชื่อถือ และมีเสน่ห์ มีความ พร้อมและมั่นใจในการ นำเสนอ
Sub-PLO-8.2 นำเสนอผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ และตรงตามวัตถุประสงค์	การเลือกประเด็นข้อมูลในการ นำเสนอ -	-สามารถนำเสนอผลงานต่อ กลุ่ม เป้าหมายได้อย่าง เหมาะสม	-สามารถนำเสนอได้อย่าง สร้างสรรค์	-มีลักษณะเฉพาะตัวที่ โดดเด่นและมีการ สื่อสารที่ดีและเข้าใจง่าย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
Sub-PLO-8.3 มีทักษะการใช้เครื่องมือและ เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลได้อย่าง เชี่ยวชาญในการนำเสนอผลงาน	-มีเทคนิคการนำเสนอ การใช้เครื่องมือต่างๆ และซอฟต์แวร์	-เลือกใช้เครื่องมือและ ซอฟต์แวร์	-แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า	-มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีสไตล์เป็นของ ตนเอง

หมายเหตุ รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านตามคุณวุฒิแต่ละระดับให้ศึกษาจาก ประกาศ คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์
การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

หมวดที่ 3

โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

3.1 ระบบการจัดการศึกษา

3.1.1 ระบบ

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

3.1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

การเปิดการศึกษาภาคฤดูร้อน ได้กำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิต โดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันกับภาคการศึกษาภาคปกติ ซึ่งมีระยะเวลาในการศึกษาเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์

3.1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

-ไม่มี-

3.2 การดำเนินการหลักสูตร

3.2.1 วัน – เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน-ตุลาคม เรียนวันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 08.00-19.00 น.

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน-มีนาคม เรียนวันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 08.00-19.00 น.

ภาคฤดูร้อน เดือนเมษายน-พฤษภาคม เรียนวันจันทร์ – วันศุกร์ เวลา 08.00-19.00 น.

3.2.2 วิธีการจัดการศึกษา

แบบชั้นเรียน

มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบบรรยายและลงมือปฏิบัติ โดยใช้สื่อในรูปแบบต่างๆ เน้นการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีกิจกรรมกลุ่ม ทำงานเป็นทีม การสาธิต ฝึกปฏิบัติ กรณีศึกษา การเข้าร่วมประชุม สัมมนาและการนำเสนอผลงานในที่ประชุมต่างๆ และการศึกษาดูงาน

3.2.3 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

นักศึกษาสามารถเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัยได้ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

3.3 ตารางแสดงความเชื่อมโยงของผลลัพธ์การเรียนรู้กับรายวิชาในหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
PLOs1. เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้พร้อมสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เป็นบุคคลผู้ใฝ่รู้และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21					
Sub-PLOs1.1 มีความรู้ หลักของการใช้ชีวิต มี ทักษะการเรียนรู้และ นวัตกรรม ได้แก่ มีความคิด สร้างสรรค์ แก้ปัญหาเป็น ใส่ใจนวัตกรรม สื่อสารดี มี วิจรรย์ญาณ เต็มใจร่วมมือ	-หลักของการใช้ชีวิต -การแสวงหาความรู้ -รูปแบบการสร้าง นวัตกรรม -วิธีการสื่อสารอย่าง สร้างสรรค์	-ทักษะการเรียนรู้และ นวัตกรรม -ทักษะความคิด สร้างสรรค์ -ทักษะการแก้ปัญหา เป็น -ทักษะการคิดแบบเป็น ระบบ -ทักษะการสื่อสาร	-วิจรรย์ญาณในการ ตัดสินใจยึดหลัก ความถูกต้อง	-มีวิจรรย์ญาณ -การมีส่วนร่วมกับ สังคม	15-03-007 เทคโนโลยีสารสนเทศ ในยุคดิจิทัล 15-05-026 โลกของการทำงานและ กระแสการเปลี่ยนแปลง 15-06-027 ความเป็นพลเมืองไทย และพลเมืองโลก
Sub-PLOs 1.2 มีความรู้ ทักษะ และจริยธรรมในการ ใช้ระบบสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ได้แก่ มีการ อัปเดตข้อมูลข่าวสาร รอบรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศ รู้เท่า	-ความรู้เรื่องระบบ สารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยีต่างๆ	-ทักษะการใช้ระบบ สารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยีต่างๆ	-จริยธรรมในการใช้ สื่อ เทคโนโลยี	-รู้เท่าทันสื่อ -ฉลาดสื่อสาร	15-03-011 ผู้ประกอบการดิจิทัล 15-03-012 ทักษะทางคณิตศาสตร์ เพื่อเตรียมสอบบรรจุข้าราชการและ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 15-05-023 ความฉลาดทางดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
หนังสือ ฉลาดสื่อสาร					
Sub-PLOs 1.3 มีความรู้ในการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพ ได้แก่ มีความยืดหยุ่น เรียนรู้วัฒนธรรม รู้จักปรับตัว มีความเป็นผู้นำ ริเริ่มสิ่งใหม่ รับผิดชอบหน้าที่ ใส่ใจดูแลตัวเอง พัฒนาอาชีพ รู้จักเข้าสังคม หมั่นหาความรู้รอบด้าน	-ความรู้การใช้ชีวิตและอาชีพ -การเข้าสังคม -วัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมโลก -การปรับตัว -การเป็นผู้นำที่ดี	-ทักษะการใช้ชีวิต -ทักษะการพัฒนาอาชีพ -ทักษะการปรับตัว -ทักษะความเป็นผู้นำ -ทักษะการเข้าสังคม	- ความรับผิดชอบ	- ใส่ใจดูแลตัวเอง - หมั่นหาความรู้รอบด้าน	15-03-005 ผู้ประกอบการนวัตกรรม 15-03-014 การพัฒนาศักยภาพเพื่อมุ่งสู่การเป็นผู้ประกอบการมือใหม่ 15-05-025 การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อความสัมพันธ์ในสังคม
PLOs2. เป็นผู้ตระหนักรู้ถึงการบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา เป็นผู้ที่สามารถสร้างโอกาสและคุณค่าให้ตนเองและสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก					
Sub-PLOs 2.1 มีการแสวงหาและรวบรวมความรู้วัฒนธรรม โดยการสำรวจ การจัดจำแนก การจัดการและการสังเคราะห์ความคิดและข้อมูลสารสนเทศ เพื่อประเมิน	-แสวงหาและรวบรวมความรู้วัฒนธรรม -การสำรวจ การจัดจำแนก การจัดการ และการสังเคราะห์ความคิดและข้อมูลสารสนเทศ	-ทักษะการแก้ปัญหา	-	-	15-02-002 คุณภาพการใช้ชีวิต 15-03-008 คณิตศาสตร์และสถิติเพื่อการประกอบอาชีพ 15-03-010 การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 15-03-013 หลักการลงทุนในหลักทรัพย์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
ประสบการณ์และแก้ปัญหา					
Sub-PLOs 2.2 สามารถใช้ เหตุผลในการแยกแยะ เชื่อมั่นและรู้คุณค่าใน ตนเองและผู้อื่น	-หลักการของการใช้ เหตุผล -หลักการแยกแยะ -ทฤษฎีการรักตัวเอง และผู้อื่น	-ทักษะการใช้เหตุผล -ทักษะการแยกแยะ -ทักษะความเชื่อมั่น	-	-รู้คุณค่าในตนเอง และผู้อื่น	15-02-002 คุณภาพการใช้ชีวิต 15-02-003 การคิดอย่างมี วิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา
Sub-PLOs 2.3 มีวินัยและ ดำรงชีวิตตามหลัก เศรษฐกิจพอเพียง	-หลักเศรษฐกิจ พอเพียง	-ทักษะการดำรงชีวิต	-มีวินัย	-	15-03-006 การจัดการเศรษฐกิจ ชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และ เศรษฐกิจสีเขียว 15-03-009 ภูมิปัญญาเพื่อการ ประกอบอาชีพ
PLOs3. เป็นบุคคลที่ดำรงตนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีจริยธรรมและยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษากฎกติกา ร่วมมือรวมพลังเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนา สังคมอย่างยั่งยืน และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม สามารถคิดวิเคราะห์และมีวิจารณญาณในการตัดสินใจที่ถูกต้องโดยยึดหลักธรรมาภิบาล					
Sub-PLOs 3.1 รู้จักการ ตัดสินใจตามหลักนิติธรรม เสริมสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อให้มีชีวิตอยู่อย่างมี เป้าหมาย	-หลักนิติธรรม -ทฤษฎีการสร้างแรงบันดาลใจ -หลักการตั้งเป้าหมาย	-ทักษะการตัดสินใจโดย ใช้หลักนิติธรรม -ทักษะการสร้างแรงบันดาลใจ -ทักษะการใช้ชีวิตอยู่ อย่างมีเป้าหมาย	-	-การใช้ชีวิตอยู่อย่างมี เป้าหมาย	15-01-001 อัตลักษณ์แห่งราช มงคลตะวันตก 15-02-004 คุณธรรมจริยธรรมใน โลกเทคโนโลยีสารสนเทศ
Sub-PLOs 3.2 รู้หลักธรร	-หลักธรรมาภิบาล	-ทักษะการนำหลักธรร	-จิตสาธารณะ	-รู้จักการพึ่งพาตนเอง	15-01-001 อัตลักษณ์แห่งราช

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
มาภิบาล plugged จิต สาธารณะ รู้จักการพึ่งพา ตนเอง มีความซื่อสัตย์ มี วินัย มีคุณธรรมจริยธรรม รับผิดชอบต่อหน้าที่ของ ตนเองและสังคม		มาภิบาลมาใช้ใน ชีวิตประจำวัน	-มีความซื่อสัตย์ -มีวินัย -มีคุณธรรม จริยธรรม -รับผิดชอบต่อ หน้าที่ของตนเอง และสังคม		มงคลตะวันออก 15-05-024 ทักษะชีวิต 15-06-028 วิถีโลก
Sub-PLOs 3.3 มีความ ภาคภูมิใจ และความ รับผิดชอบต่อในฐานะ นักศึกษาแห่งราชมงคล ตะวันออกตามอัตลักษณ์ ของมหาวิทยาลัยการ พัฒนาตนเองเพื่อเป็น บัณฑิตนักปฏิบัติ	-ความเป็นมาของราช มงคลตะวันออก -จุดเด่น และอัตลักษณ์ ของราชมงคล ตะวันออก	-ทักษะการพัฒนา ตนเอง	-	-มีความภาคภูมิใจ และความรับผิดชอบต่อ ในฐานะนักศึกษา แห่งราชมงคล ตะวันออกตามอัต ลักษณ์ของ มหาวิทยาลัยการ พัฒนาตนเองเพื่อ เป็นบัณฑิตนัก ปฏิบัติ	15-01-001 อัตลักษณ์แห่งราช มงคลตะวันออก 15-06-029 สังคมและวัฒนธรรม ไทย
PLOs4. เป็นบุคคลที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่ม บุคคลที่แตกต่างกันได้					

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
Sub-PLOs 4.1 สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และจรรยาบรรณในการสื่อสารโดยยึดหลักความถูกต้อง ครบถ้วน ไม่บิดเบือนข้อมูล	-หลักการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	-ทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ	-จรรยาบรรณในการสื่อสารโดยยึดหลักความถูกต้อง ครบถ้วน ไม่บิดเบือนข้อมูล	-การสื่อสารโดยยึดหลักความถูกต้อง ครบถ้วน ไม่บิดเบือนข้อมูล	15-04-015 ศาสตร์แห่งการสื่อสาร 15-04-017 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้วัฒนธรรม 15-04-019 ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการออนไลน์ 15-04-020 ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์
Sub-PLOs 4.2 เลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้	-หลักการนำเสนอ	-ทักษะการนำเสนอ	-	-เลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้	15-04-016 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 15-04-018 การใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน 15-04-021 เทคนิคการพูดเพื่อความสำเร็จ 15-04-022 การเขียนเพื่อการสื่อสารธุรกิจ
PLOs5. อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงความเป็นผู้ประกอบการ					
Sub-PLOs 5.1 อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้น	การออกแบบกราฟิก เกมดิจิทัลคอนเทนต์	ความคิดสร้างสรรค์ การใฝ่รู้ด้านเทคโนโลยี	ไม่คัดลอกผลงาน ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์	มีบุคลิกภาพที่ดีและมีลักษณะ เฉพาะของ	04-07-101 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 04-07-102 การสื่อสารเชิงดิจิทัล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
และมีความรู้และแนวคิด ด้านศิลปะ เทคโนโลยี ดิจิทัล การสร้างคอนเทนต์ แอนิเมชันและเกม รวมถึง ความเป็นผู้ประกอบการ	แอนิเมชัน ความเป็น ผู้ประกอบการ		ของผู้อื่น	ตัวเองที่โดดเด่น	04-07-103 ทักษะศิลป์ดิจิทัล 04-07-104 ความคิดสร้างสรรค์เชิง ดิจิทัล 04-07-209 การจัดการธุรกิจสื่อ ดิจิทัลและความเป็นผู้ประกอบการ
Sub-PLOs 5.2 อธิบาย หลักการสร้างคอนเทนต์	ความคิดสร้างสรรค์ การเล่าเรื่อง กล ยุทธการสร้างเนื้อหา เสียง ภาพและลำดับ ภาพ	การใฝ่รู้	ไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น รู้กาลเทศะ และความ เหมาะสม	ช่างสังเกต มีความเชื่อมั่น มี สไตล์	04-07-101 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 04-07-104 ความคิดสร้างสรรค์เชิง ดิจิทัล 04-07-106 การเล่าเรื่อง 04-07-223 การเขียนและการ จัดการเนื้อหา 04-07-324 การผลิตรายการและ บริหารจัดการช่องออนไลน์
Sub-PLOs 5.3 อธิบาย หลักการสร้างแอนิเมชัน และเกม	ความคิดสร้างสรรค์ เล่าเรื่อง กราฟิก ลักษณะตัวละครและ ฉาก ระบบกลไกของ เกม กฎกติกา	ความคิดสร้างสรรค์ การใฝ่รู้ยอมรับความ แตกต่าง	ไม่คัดลอก ไม่ละเมิด รับผิดชอบ ในผลงาน	เป็นคนช่างสังเกต มี ความกล้าแสดงออก มี ความคิดสร้างสรรค์	04-07-101 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 04-07-104 ความคิดสร้างสรรค์เชิง ดิจิทัล 04-07-106 การเล่าเรื่อง 04-07-216 แอนิเมชันและวิชวล เอฟเฟค 04-07-219 แนวคิดและการ ออกแบบเกม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
Sub-PLOs 5.4 อธิบาย หลักการเป็นผู้ประกอบการ สื่อดิจิทัล	การจัดการและ วางแผนธุรกิจสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	มีการปรับตัว ใฝ่รู้ มี เหตุผล แก้ไขปัญหา เฉพาะหน้า	ซื่อสัตย์ ไม่ละเมิด ทรัพย์สินทางปัญญา ไม่เอาเปรียบ รับผิดชอบต่อสังคม ให้เกียรติต่อตนเอง และผู้อื่น	มีความน่าเชื่อถือ เป็นผู้นำกล้าตัดสินใจ ทำงานเป็นทีม	04-07-101 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 04-07-104 ความคิดสร้างสรรค์เชิง ดิจิทัล 04-07-209 การจัดการธุรกิจสื่อ ดิจิทัลและความเป็นผู้ประกอบการ
PLOs6. ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือต่างๆ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เพื่อสื่อสารต่อกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสมและมีความ รับผิดชอบต่อสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้น					
Sub-PLO-6.1 ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ใน การผลิตสื่อดิจิทัล	การออกแบบกราฟิก สร้างคอนเทนต์ แอนิเมชันและเกม การบริหารจัดการ ธุรกิจสื่อ	สามารถใช้งาน ซอฟต์แวร์ได้เป็นอย่างดี	ใช้ซอฟต์แวร์ที่ ถูกต้องตามลิขสิทธิ์	คิดเป็นระบบ ทำงาน อย่างเป็นขั้นตอน รู้ เทคโนโลยีและ สารสนเทศ	04-07-105 การถ่ายภาพดิจิทัล 04-07-107 คอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อสื่อดิจิทัล 04-07-217 โมเดลและเรนเดอร์ ภาพ 3 มิติ 04-07-324 การผลิตรายการและ บริหารจัดการช่องออนไลน์
Sub-PLO-6.2 ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการ ผลิตสื่อดิจิทัล	การออกแบบกราฟิก สร้างคอนเทนต์ แอนิเมชันและเกม การบริหารจัดการ ธุรกิจสื่อ	สามารถใช้เครื่องมือใน การผลิตสื่อได้เป็นอย่างดี	ใช้เครื่องมือทำงานที่ ถูกต้องตามลิขสิทธิ์	คิดเป็นระบบ ทำงาน อย่างเป็นขั้นตอน รู้ เทคโนโลยีและ สารสนเทศ	04-07-105 การถ่ายภาพดิจิทัล 04-07-107 คอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อสื่อดิจิทัล 04-07-217 โมเดลและเรนเดอร์ ภาพ 3 มิติ 04-07-324 การผลิตรายการและ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
					บริหารจัดการช่องออนไลน์
Sub-PLO-6.3 แสวงหาความรู้และ เครื่องมือใหม่ในการผลิตสื่อ ดิจิทัล	เครื่องมือในการสร้าง กราฟิก แอนิเมชัน เกม และคอนเทนต์ใหม่	สามารถใช้เครื่องมือ ใหม่ๆ ในการผลิตสื่อได้ เป็นอย่างดี	มีจรรยาบรรณ วิชาชีพและใช้ เครื่องมือ ซอฟต์แวร์ ที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์	มีความคล่องแคล่วใน การใช้เครื่องมือใน การผลิตสื่อดิจิทัล	04-07-324 การผลิตรายการและ บริหารจัดการช่องออนไลน์ 04-07-327 การเป็นนักแคสและนัก สตรีมเกม 04-07-328 เทคโนโลยีความจริง เสมือน 04-07-329 เทคโนโลยีความจริง เสริม 04-07-337 เทคโนโลยีอุบัติใหม่
PLOs7. ผู้เรียนสามารถออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลได้ โดยไม่ขัดต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพ					
Sub-PLO-7.1 สร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ขัด ต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพ และสังคม	กฎหมายสื่อฯ กฎ กติกาต่าง ๆ	การแสดงผล ความคิดสร้างสรรค์	มีความซื่อสัตย์	มีความรับผิดชอบต่อ ตนเองคิดอย่างมี วิจารณญาณ	04-07-324 การผลิตรายการและ บริหารจัดการช่องออนไลน์ 04-07-327 การเป็นนักแคสและนัก สตรีมเกม 04-07-328 เทคโนโลยีความจริง เสมือน 04-07-329 เทคโนโลยีความจริง เสริม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
					04-07-337 เทคโนโลยีอุบัติใหม่
Sub-PLO-7.2 ไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น และละเมิดทรัพย์สินทาง ปัญญา	การคัดลอกผลงาน ลิขสิทธิ์กฎหมาย เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	ความคิดสร้างสรรค์ การค้นหาข้อมูล	มีจรรยาบรรณ วิชาชีพ ความซื่อสัตย์	มีความรับผิดชอบต่อ ตนเองและสังคม	04-07-208 กฎหมายและจริยธรรม สื่อดิจิทัล 04-07-324 การผลิตรายการและ บริหารจัดการช่องออนไลน์ 04-07-327 การเป็นนักแอสและนัก สตรีมเกม 04-07-412 โครงการเทคโนโลยี สื่อดิจิทัล
Sub-PLO-7.3 ผลงานสามารถเผยแพร่และ ขึ้นาสังคมไปในทิศทางที่ดี	ช่องทางการเผยแพร่	ทัศนคติที่ดี ไม่อคติ	มีทัศนคติเชิงบวก และมีเหตุผลและมี ความซื่อสัตย์	มีความซื่อสัตย์ มีความ รับผิดชอบ ต่อตนเอง และสังคม	04-07-208 กฎหมายและจริยธรรม สื่อดิจิทัล 04-07-324 การผลิตรายการและ บริหารจัดการช่องออนไลน์ 04-07-328 เทคโนโลยีความจริง เสมือน 04-07-412 โครงการเทคโนโลยีสื่อ ดิจิทัล
PLOs8. ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงานการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ได้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ประกอบการ อย่างซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพ					
Sub-PLO-8.1 มีบุคลิกลักษณะที่มีความ	บุคลิกภาพในการ นำเสนอ	มีความเชื่อมั่นในการ นำเสนอ	การทำงานร่วมกับ ผู้อื่น	มีความบุคลิก น่าเชื่อถือและมี	04-07-324 การผลิตรายการและ บริหารจัดการช่องออนไลน์

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
นำเชื่อถือเชื่อมั่นในตัวเอง				เสนอ มีความพร้อม และมั่นใจในการ นำเสนอ	04-07-327 การเป็นนักแคสและนัก สตรีมเกม 04-07-335 การนำเสนอแผนธุรกิจ และการจัดหาเงินทุน 04-07-412 โครงการเทคโนโลยีสื่อ ดิจิทัล
Sub-PLO-8.2 นำเสนอผลงานได้อย่าง สร้างสรรค์และตรงตาม วัตถุประสงค์	การเลือกประเด็น ข้อมูลในการนำเสนอ	สามารถนำเสนอ ผลงานต่อกลุ่ม เป้าหมายได้อย่าง เหมาะสม	สามารถนำเสนอได้ อย่างสร้างสรรค์	มีลักษณะเฉพาะตัว ที่โดดเด่นและมีการ สื่อสารที่ดีและเข้าใจ ง่าย	04-07-324 การผลิตรายการและ บริหารจัดการช่องออนไลน์ 04-07-327 การเป็นนักแคสและนัก สตรีมเกม 04-07-335 การนำเสนอแผนธุรกิจ และการจัดหาเงินทุน 04-07-339 การจัดการและ วางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล 04-07-340 ศิลปะการพูดและการ นำเสนอ 04-07-412 โครงการเทคโนโลยีสื่อ ดิจิทัล
Sub-PLO-8.3 มีทักษะการใช้เครื่องมือ และเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	มีเทคนิคการนำเสนอ การใช้เครื่องมือต่างๆ และซอฟต์แวร์	เลือกใช้เครื่องมือและ ซอฟต์แวร์	แก้ไขปัญหาเฉพาะ หน้า	มีความเชื่อมั่นใน ตนเองและมีสไตล์ เป็นของตนเอง	04-07-324 การผลิตรายการและ บริหารจัดการช่องออนไลน์ 04-07-327 การเป็นนักแคสและนัก

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล	รายวิชา
ได้อย่างเชี่ยวชาญในการ นำเสนอผลงาน					สตรีมเกม 04-07-335 การนำเสนอแผนธุรกิจ และการจัดหาเงินทุน 04-07-338 การผลิตสื่อดิจิทัล สำหรับเกมอีสปอร์ต 04-07-340 ศิลปะการพูดและการ นำเสนอ 04-07-412 โครงการเทคโนโลยีสื่อ ดิจิทัล

หมายเหตุ 1 Sub-PLOs สามารถมีรายวิชาได้หลายวิชาได้ แต่ 1 รายวิชาไม่ควรอยู่ในหลาย sub-PLO

3.4 หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.4.1 หลักสูตร

3.4.1.1 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตร แบ่งเป็นหมวดวิชาที่สอดคล้องกับที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปมีจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต นักศึกษาต้องเรียนรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไป ตามโครงสร้างและองค์ประกอบซึ่งแบ่งออกเป็น 6 กลุ่มวิชา ดังนี้

1.1 กลุ่มสาระวิชาอัตลักษณ์	3	หน่วยกิต
1.2 กลุ่มสาระวิชาคุณภาพชีวิต	3	หน่วยกิต
1.3 กลุ่มสาระวิชาคุณภาพการทำงาน	6	หน่วยกิต
1.4 กลุ่มสาระวิชาภาษาและการสื่อสาร	6	หน่วยกิต
1.5 กลุ่มสาระวิชาการปรับตัวและการใช้ชีวิต	3	หน่วยกิต
1.6 กลุ่มสาระวิชาความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก	3	หน่วยกิต

2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ/กลุ่มวิชาแกน	36	หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาชีพบังคับ/กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน	36	หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาชีพเลือก/กลุ่มวิชาเลือก	19	หน่วยกิต

3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

3.4.1.2 รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต ประกอบด้วย

หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาที่มหาวิทยาลัยฯ เปิดสอน ในภาคผนวก 5

2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิต ประกอบด้วย

2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ/กลุ่มวิชาแกน 36 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

04-07-101	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
	Digital Media Technology	
04-07-102	การสื่อสารเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)
	Digital Communication	
04-07-103	ทัศนศิลป์ดิจิทัล	3(2-2-5)
	Digital Visual Art	

04-07-104	ความคิดสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล Digital Creative Thinking	3(2-2-5)
04-07-105	การถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography	3(2-2-5)
04-07-106	การเล่าเรื่อง/ๆ Digital Storytelling	3(2-2-5)
04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสื่อดิจิทัล Computer Graphic for Digital Media	3(2-2-5)
04-07-108	กฎหมายและจริยธรรมสื่อดิจิทัล Laws and Ethics Digital Media	3(2-2-5)
04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัลและความเป็นผู้ประกอบการ Digital Media Business Management and Entrepreneur	3(2-2-5)
04-07-310	การวิจัยการสื่อสารดิจิทัล Digital Communication Research	3(2-2-5)
04-07-311	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Seminar in Digital Media Technology	3(1-4-4)
04-07-412	โครงการงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Digital Media Technology Project	3(0-6-3)

2.2 กลุ่มวิชาชีพบังคับ/กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน 36 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

2.2.1 กลุ่มวิชาดิจิทัลอาร์ต 9 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาดังต่อไปนี้

04-07-113	การวาดเส้นเชิงดิจิทัล Digital Drawing	3(2-2-5)
04-07-114	การวาดภาพและภาพประกอบดิจิทัล Digital Painting and illustrated	3(0-6-3)
04-07-215	การออกแบบตัวละครและองค์ประกอบสำหรับเกม Character Design and Illustrated for Game.	3(0-6-3)

2.2.2 กลุ่มแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค 9 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาดังต่อไปนี้

04-07-216	แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค Animation and Visual Effect	3(2-2-5)
04-07-217	โมเดลและเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ 3D Modeling and Rendering	3(1-4-4)

04-07-218 การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติและวิชวลเอฟเฟค 3(0-6-3)
3D Animation and Visual Effect Production

2.2.3 กลุ่มการออกแบบเกมและอีสปอร์ต 9 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาดังต่อไปนี้

04-07-219 แนวคิดและการออกแบบเกม 3(2-2-5)
Concept and Create for Games

04-07-220 ปฏิบัติการออกแบบผลิตเกม 3(0-6-3)
Game Design Production

04-07-321 เกมอีสปอร์ตและการแข่งขัน 3(1-4-4)
E-sports Games and Competitions

2.2.4 กลุ่มวิชาดิจิทัลคอนเทนต์ 9 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาดังต่อไปนี้

04-07-222 บอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง 3(2-2-5)
Digital Board cast and Streaming

04-07-223 การเขียนและการจัดการเนื้อหาดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Content Writing and Management

04-07-324 การผลิตรายการและบริหารจัดการช่องออนไลน์ 3(0-6-3)
Programming and Online Channel Management

2.3 กลุ่มวิชาชีพเลือก 19 หน่วยกิต ให้เลือกศึกษารายวิชาต่อไปนี้

2.3.1 กลุ่มวิชาเลือก 12 หน่วยกิต ประกอบด้วย

04-07-231 การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 3(1-4-4)
Digital Media Printed Design

04-07-232 การออกแบบสื่อโซเชียลมีเดีย 3(0-6-3)
Social Media Design

04-07-233 การออกแบบสารสนเทศกราฟิก 3(1-4-4)
Information Graphic Design

04-07-234 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล 3(0-6-3)
Digital Cinematography Production

04-07-325 การวาดภาพดิจิทัลสำหรับเกม 3(1-4-4)
Digital Painting for Games

04-07-326 การจัดส่วนควบคุมตัวละครและจัดแสงภาพ 3 มิติ 3(2-2-5)
Rigging and Lighting for 3D Animation

04-07-327	การเป็นนักแคสและนักสตรีมเกม Game Caster and Streamer	3(1-4-4)
04-07-328	เทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality Technology	3(2-2-5)
04-07-329	เทคโนโลยีความจริงเสริม Augmented Reality Technology	3(1-4-4)
04-07-330	การจัดนิทรรศการบนโลกเสมือนจริง Virtual Exhibitions	3(0-6-3)
04-07-335	การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน Pitching and Financing	3(1-4-4)
04-07-336	การตัดสินใจและการเจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล Decision Making and Negotiation in Digital Media	3(2-2-5)
04-07-337	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอุบัติใหม่ Emerging Digital Media Technology	3(2-2-5)
04-07-338	การผลิตสื่อดิจิทัลสำหรับเกมอีสปอร์ต Digital Media Production for e-Sport Games	3(0-6-3)
04-07-339	การจัดการและวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล Management and Strategic Planning for Digital Media	3(1-4-4)
04-07-340	ศิลปะการพูดและการนำเสนอ Art of Speaking and Presentation	3(2-2-5)

2.3.2 วิชาเลือกประสบการณ์วิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

04-07-341	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Preparation of Professional Training in Digital Media Technology	1(0-3-1)
04-07-442	การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Case Study in Digital Media Technology	3(0-6-3)
04-07-443	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล On-the-Job Training in Digital Media Technology	3(0-40-0)

หรือ

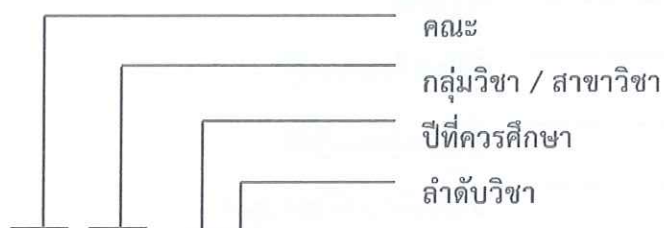
กลุ่มวิชาฝึกสหกิจ

04-07-341	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Preparation of Professional Training in Digital Media Technology	1(0-3-1)
04-07-444	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6(0-40-0)

3. หมวดเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากวิชาใดๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ตะวันออก แต่ต้องไม่ซ้ำกับวิชาในแผนการศึกษาของสาขาวิชานั้น

ความหมายเลขรหัสรายวิชา



XX - XX - XXX

1 2 3 4 5 6 7

ตำแหน่งที่ 1-2 แทน คณะ

- 00 - หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
- 01 - คณะเกษตรศาสตร์และทรัพยากรธรรมชาติ
- 02 - คณะเทคโนโลยีสังคม
- 03 - คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการเกษตร
- 04 - คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 05 - คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- 06 - คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 07 - คณะวิศวกรรมศาสตร์และสถาปัตยกรรมศาสตร์
- 08 - คณะศิลปศาสตร์
- 09 - สถาบันเทคโนโลยีการบิน
- 10 - คณะสัตวแพทยศาสตร์
- 11 - สำนักวิชาวิศวกรรมศาสตร์และนวัตกรรม
- 12 - สถาบันเทคโนโลยีการบินและอวกาศ
- 13 - สถาบันสหวิทยาการนานาชาติจักรพงษ์ขุนารณ
- 14 - โครงการจัดตั้งคณะวิศวกรรมศาสตร์บูรณาการและเทคโนโลยี
- 15 - สถาบันนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

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 $2 \times (\text{หน่วยกิตทฤษฎี}) + \text{หน่วยกิตปฏิบัติ}$

รายวิชาโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่นใด กำหนดให้ 1 หน่วยกิต ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรม 45-90 ชั่วโมง/ภาคการศึกษาปกติ และไม่ต้องระบุจำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง เนื่องจากถือว่ารายวิชานี้ มีลักษณะเป็นการศึกษาด้วยตนเองอยู่แล้ว

รายวิชาฝึกงาน การฝึกภาคสนาม และสหกิจศึกษา กำหนดให้การฝึกปฏิบัติงาน 1 หน่วยกิต ใช้เวลาฝึกปฏิบัติ 3-6 ชั่วโมง/สัปดาห์ และไม่ต้องระบุจำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเอง เนื่องจากถือว่ารายวิชานี้ มีลักษณะเป็นการศึกษาด้วยตนเองอยู่แล้ว

3.1.4 แสดงแผนการศึกษา

แผนการศึกษาของนักศึกษาในหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ในแต่ละภาค การศึกษาของปีการศึกษาต่างๆ ดังนี้

แผนฝึกสหกิจ

ปีการศึกษาที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-101	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-102	การสื่อสารเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-103	ทัศนศิลป์ดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-105	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-113	การวาดเส้นเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)
กลุ่มสาระวิชาอัตลักษณ์	15-01-001	อัตลักษณ์แห่งราชวมงคลตะวันออก	3(3-0-6)
		รวม	18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-104	ความคิดสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-106	การเล่าเรื่อง	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-216	แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-114	การวาดภาพและภาพประกอบดิจิทัล	3(0-6-3)
กลุ่มสาระวิชาคุณภาพชีวิต	15-02-002	คุณภาพการใช้ชีวิต	3(2-2-5)
		รวม	18

ปีการศึกษาที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัลและ ความเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-215	การออกแบบตัวละครและ องค์ประกอบสำหรับเกม	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-217	โมเดลและเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-219	แนวคิดและการออกแบบเกม	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-222	บอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง	3(2-2-5)
กลุ่มสาระวิชาคุณภาพการทำงาน	15-03-005	ผู้ประกอบการนวัตกรรม	3(2-2-5)
รวม			18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-208	กฎหมายและจริยธรรมสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-218	การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ และ วิชวลเอฟเฟค	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-220	ปฏิบัติการการออกแบบผลิตเกม	3(0-6-3)
กลุ่มสาระวิชาภาษาและการ สื่อสาร	15-04-016	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
กลุ่มสาระวิชาการปรับตัวและ การใช้ชีวิต	15-005-024	ทักษะชีวิต	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-223	การเขียนและการจัดการเนื้อหา ดิจิทัล	3(2-2-5)
รวม			18

ปีการศึกษาที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-310	การวิจัยการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
กลุ่มสาระวิชาความเป็นพลเมือง ไทยและพลเมืองโลก	15-06-029	สังคมและวัฒนธรรมไทย	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-321	เกมอีสปอร์ตและการแข่งขัน	3(1-4-4)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-324	การผลิตรายการและบริหารจัดการช่องออนไลน์	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/เลือก	04-07-329	เทคโนโลยีความจริงเสริม	3(1-4-4)
กลุ่มสาระวิชาคุณภาพการทำงาน	15-03-011	ผู้ประกอบการดิจิทัล	3(2-2-5)
		รวม	18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ/ เลือก	04-07-325	การผลิตสื่อดิจิทัลสำหรับเกม	3(1-4-4)
หมวดวิชาเฉพาะ/ เลือก	04-07-337	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอุบัติใหม่	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/ บังคับ	04-07-311	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)
กลุ่มสาระวิชาภาษา และการสื่อสาร	15-04-019	ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการ ออนไลน์	3(3-0-6)
หมวดเลือกเสรี	04-07-xxx	xxxxxxxxxxxxxxxx	3(x-x-x)
		รวม	15

ปีการศึกษาที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเลือก	04-07-341	เตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)
หมวดวิชาเฉพาะ/ บังคับ	04-07-412	โครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/ เลือก	04-07-330	การจัดนิทรรศการบนโลกเสมือนจริง	3(0-6-3)
หมวดเลือกเสรี	04-07-xxx	xxxxxxxxxxxxxx	3(x-x-x)
		รวม	10

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเลือก	04-07-444	สหกิจศึกษา	6(0-40-0)
		รวม	6

แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ปีการศึกษาที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-101	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-102	การสื่อสารเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-103	ทัศนศิลป์ดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-105	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-113	การวาดเส้นเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)
กลุ่มสาระวิชาอัตลักษณ์	15-01-001	อัตลักษณ์แห่งราชมงคล ตะวันออก	3(3-0-6)
		รวม	18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-104	ความคิดสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-106	การเล่าเรื่อง	3(2-2-5)
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-216	แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-114	การวาดภาพและภาพประกอบ ดิจิทัล	3(0-6-3)
กลุ่มสาระวิชาคุณภาพชีวิต	15-02-002	คุณภาพการใช้ชีวิต	3(2-2-5)
		รวม	18

ปีการศึกษาที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัลและ ความเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-215	การออกแบบตัวละครและ ภาพประกอบดิจิทัลสำหรับเกม	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-217	โมเดลและเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-219	แนวคิดและการออกแบบเกม	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-222	บอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง	3(2-2-5)
กลุ่มสาระวิชาคุณภาพการทำงาน	15-03-005	ผู้ประกอบการนวัตกรรม	3(2-2-5)
รวม			18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-208	กฎหมายและจริยธรรมสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-218	การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ และวิชวลเอฟเฟค	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-220	ปฏิบัติการการออกแบบผลิตเกม	3(0-6-3)
กลุ่มสาระวิชาภาษาและการ สื่อสาร	15-04-016	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
กลุ่มสาระวิชาการปรับตัวและ การใช้ชีวิต	15-005-024	ทักษะชีวิต	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-223	การเขียนและการจัดการเนื้อหา ดิจิทัล	3(2-2-5)
รวม			18

ปีการศึกษาที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาพื้นฐาน	04-07-310	การวิจัยทางสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
กลุ่มสาระวิชาความเป็นพลเมืองไทย และพลเมืองโลก	15-06-029	สังคมและวัฒนธรรมไทย	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-321	เกมอีสปอร์ตและการแข่งขัน	3(1-4-4)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-324	การผลิตรายการและบริหารจัดการช่องออนไลน์	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/เลือก	04-07-329	เทคโนโลยีความจริงเสริม	3(0-6-3)
กลุ่มสาระวิชาคุณภาพการทำงาน	15-03-011	ผู้ประกอบการดิจิทัล	3(2-2-5)
รวม			18

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ/เลือก	04-07-325	การผลิตสื่อดิจิทัลสำหรับเกม	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/เลือก	04-07-330	การจัดนิทรรศการบนโลกเสมือนจริง	3(0-6-3)
หมวดวิชาเฉพาะ/บังคับ	04-07-311	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
กลุ่มสาระวิชาภาษาและการสื่อสาร	15-04-019	ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการออนไลน์	3(3-0-6)
หมวดวิชาเฉพาะ/เลือก	04-07-337	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอุบัติใหม่	3(2-2-5)
หมวดเลือกเสรี	04-07-xxx	xxxxxxxxxxxxxxxx	3(x-x-x)
รวม			18

ปีการศึกษาที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเลือก	04-07-341	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)
หมวดวิชาเฉพาะ/ บังคับ	04-07-412	โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดวิชาเลือก	04-07-441	การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)
หมวดเลือกเสรี	04-07-xxx	xxxxxxxxxxxxxx	3(x-x-x)
		รวม	10

ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสรายวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
หมวดวิชาเลือก	04-07-442	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-40-0)
		รวม	3

หมวดที่ 4

กระบวนการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรได้มีการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอน ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ รู้จักวิธีแสวงหาความรู้ ปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทำให้มั่นใจได้ว่า ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้กับโลกของการทำงานจริงได้ และตอบสนองความต้องการ และความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยมีการจัดทำผลลัพธ์การเรียนรู้กลยุทธ์การจัดการเรียนการสอน ตลอดจนกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนดังนี้

4.1 กระบวนการจัดการเรียนการสอน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
PLOs1. เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้พร้อมสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เป็นบุคคลผู้ใฝ่รู้และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21		
Sub-PLOs1.1 มีความรู้หลักของการใช้ชีวิต มีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้แก่ มีความคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาเป็น ใส่ใจนวัตกรรม สื่อสารดี มีวิจรรย์ญาณเต็มใจร่วมมือ	1) การสอนแบบใช้โครงงานเป็นหลัก (Project Based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) 3) การสอนแบบร่วมมือประสานใจ (Co-operative Learning) ร่วมกับการอภิปรายกลุ่ม หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 4) สอดแทรกการใช้เทคโนโลยีรูปแบบต่างๆ มาประกอบการเรียนการสอน	1) มอบหมายการค้นคว้า ทั้งแบบรายบุคคล/กลุ่ม ในหัวข้อที่สอดคล้องกับเทคโนโลยี นวัตกรรม หรือเหตุการณ์อุบัติใหม่ 2) มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม มีการนำเสนอภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอหน้าชั้นเรียน 3) ผู้สอนบรรยายและสร้างกิจกรรมที่มีการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย เช่น โปรแกรมนำเสนอพื้นฐาน ควบคู่กับแอปพลิเคชันในการทดสอบ 4) ให้นักศึกษามีการอภิปรายร่วมกันในการทำกิจกรรมต่างๆ ในชั้นเรียน
Sub-PLOs1.2 มีความรู้ ทักษะ และจริยธรรมในการใช้ระบบสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ได้แก่ มีการอัปเดตข้อมูลข่าวสาร รอบรู้	1) การสอนแบบใช้โครงงานเป็นหลัก (Project Based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนที่มีการมอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้า	1) มอบหมายการค้นคว้า ทั้งแบบรายบุคคล/กลุ่ม ในหัวข้อที่สอดคล้องกับเทคโนโลยี นวัตกรรม หรือเหตุการณ์อุบัติใหม่ ที่เกี่ยวข้อง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
เทคโนโลยีสารสนเทศ รู้เท่าทันสื่อ ฉลาดสื่อสาร	ด้วยตนเองจากเว็บไซต์สื่อการสอน การเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ 3) จัดการเรียนการสอนที่ให้นักศึกษามีโอกาสค้นคว้า เรียบเรียง ข้อมูล พร้อมการอ้างอิงแหล่งที่มา ของข้อมูล	กับรายวิชา 2) บรรยายหรือให้คำแนะนำการ ค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่มี ความน่าเชื่อถือ 3) มอบหมายให้นักศึกษานำเสนอ หรืออภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า
Sub-PLOs1.3 มีความรู้ในการใช้ ทักษะชีวิตและอาชีพ ได้แก่ มีความ ยืดหยุ่น เรียนรู้วัฒนธรรม รู้จัก ปรับตัว มีความเป็นผู้นำ ริเริ่มสิ่ง ใหม่ รับผิดชอบหน้าที่ ใส่ใจดูแล ตัวเอง พัฒนาอาชีพ รู้จักเข้าสังคม หมั่นหาความรู้รอบด้าน	1) สอดแทรกความรับผิดชอบใน การบรรยาย 2) การสอนแบบร่วมมือประสานใจ (Co-operative Learning) มอบหมายงานเป็นกลุ่มย่อยและ แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบโดย หมุนเวียนกันในกลุ่ม รวมถึงมีการ นำเสนอหน้าชั้นเรียน 3) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กรณีศึกษาในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง 4) ผู้สอนประพาดตินเป็นแบบอย่าง ที่ดี และ/หรือมีกิจกรรมที่บรรยาย โดยบุคคลที่เป็นแบบอย่างที่ดี	1) มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม มี การนำเสนอภายในกลุ่มและ/หรือ นำเสนอหน้าชั้นเรียน 2) ให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม บรรยายพิเศษ ที่มีการบรรยายโดย นักพูดหรือผู้ประสบความสำเร็จใน อาชีพ 3) มอบหมายการค้นคว้า ทั้งแบบ รายบุคคล/กลุ่ม ในหัวข้อที่ เกี่ยวข้องกับรายวิชา 4) บรรยายพร้อมยกตัวอย่าง กรณีศึกษาที่เกี่ยวกับประเด็นด้าน การใช้ชีวิตและการประกอบอาชีพ
PLOs2. เป็นผู้ตระหนักรู้ถึงการบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา เป็นผู้ที่สามารถสร้าง โอกาสและคุณค่าให้ตนเองและสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก		
Sub-PLOs2.1 มีการแสวงหาและ รวบรวมความรู้นวัตกรรม โดยการ สำรวจ การจัดจำแนก การจัดการ และการสังเคราะห์ความคิดและ ข้อมูลสารสนเทศ เพื่อประเมิน ประสพการณ์และแก้ปัญหา	1) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem Based Learning) 2) การสอนแบบให้เกิดความคิด รวบยอด (Concept Attainment) 3) การสอนแบบให้เกิดการเรียนรู้ จากกระบวนการคิดอย่างมี วิจารณญาณ (Critical Thinking) 4) จัดการเรียนการสอนที่มีการ มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเองจากเว็บไซต์สื่อการสอน การเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์	1) มอบหมายให้นักศึกษาได้ วิเคราะห์สถานการณ์จำลองและ สถานการณ์เสมือนจริงที่กำหนดขึ้น และนำเสนอการแก้ปัญหาที่ เหมาะสม 2) มีการแบ่งกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ ข้อมูล กรณีศึกษาหรือปัญหา จำแนกปัญหาหรือสาเหตุ ค้นหาจุด ร่วมของสิ่งที่จำแนกได้ และ นำเสนอในรูปแบบรายงานหรือการ บรรยายหน้าชั้นเรียน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
		3) ผู้สอนบรรยายและให้คำแนะนำเกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล 4) มอบหมายให้นักศึกษามีการค้นคว้าด้วยตนเอง 5) มอบหมายงานที่ต้องค้นคว้าหาข้อมูลเชิงตัวเลขและเขียนรายงานหรือนำเสนองานที่ต้องมีการตัดสินใจบนฐานข้อมูลและข้อมูลเชิงตัวเลขประกอบ
Sub-PLOs2.2 สามารถใช้เหตุผลในการแยกแยะเชื่อมั่นและรู้คุณค่าในตนเองและผู้อื่น	1) จัดโครงการหรือกิจกรรมค้นหาคุณค่าในตนเอง 2) สอดแทรกกิจกรรมที่ทำให้เกิดการยอมรับและเคารพในความคิดเห็นของผู้อื่น 3) ส่งเสริมและสนับสนุนการให้กำลังใจระหว่างการทำกิจกรรม	1) ให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการค้นหาคุณค่าในตนเอง 2) มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม 3) จัดกิจกรรมหรือสอดแทรกการบรรยายเกี่ยวกับประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม และเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น พร้อมทั้งให้ข้อสรุป
Sub-PLOs2.3 มีวินัยและดำรงชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง	1) สร้างความเข้าใจให้นักศึกษาได้เข้าใจหลักเศรษฐกิจพอเพียง 2) สอดแทรกหรือยกตัวอย่างให้เห็นภาพของการนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้ 3) ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี	1) บรรยายหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงที่สอดคล้องกับรายวิชา 2) บรรยายหรือยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
PLOs3. เป็นบุคคลที่ดำรงตนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีจริยธรรมและยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษาชาติกำเนิด ร่วมมือรวมพลังเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม สามารถคิดวิเคราะห์และมีวิจารณญาณในการตัดสินใจที่ถูกต้องโดยยึดหลักธรรมาภิบาล		
Sub-PLOs3.1 รู้จักการตัดสินใจตามหลักนิติธรรม เสริมสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อให้มีชีวิตอยู่อย่างมี	1) จัดโครงการบรรยายพิเศษด้านการสร้างแรงบันดาลใจ โดยผู้มีประสบการณ์ มีชื่อเสียง หรือ	1) ให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมบรรยายพิเศษ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแรงบันดาลใจ หรือกิจกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
เป้าหมาย	ประสบความสำเร็จในอาชีพ 2) สอดแทรกหรือบรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับข้อพิพาทต่างๆ หรือเหตุการณ์ที่กำลังเป็นที่สนใจในสังคม รวมถึงเปิดโอกาสให้มีการอภิปรายร่วมกัน	พิเศษที่มีการบรรยายโดยนักพูดหรือผู้ประสบความสำเร็จในอาชีพ 2) จัดกิจกรรมหรือสอดแทรกการบรรยายเกี่ยวกับประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม และเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความความคิดเห็น พร้อมทั้งให้ข้อสรุป
Sub-PLOs3.2 รู้หลักธรรมาภิบาล ปลูกฝังจิตสาธารณะ รู้จักการพึ่งพาตนเอง มีความซื่อสัตย์ มีวินัย มีคุณธรรมจริยธรรม รับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเองและสังคม	1) จัดโครงการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม หรือ มีการยกย่อง/ให้รางวัลแก่นักศึกษาที่ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม 2) ปลูกฝังให้มีความซื่อสัตย์ ไม่ทุจริตทั้งการสอบ การส่งงาน หรือ การทำกิจกรรมทั้งในและนอกชั้นเรียน 3) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย ให้ความสำคัญกับการเข้าเรียน การส่งงานตามเวลาที่กำหนด และการแต่งกายให้ถูกต้องตามระเบียบของมหาวิทยาลัยฯ 4) การสอนแบบร่วมมือประสานใจ (Co-operative Learning) 5) ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี	1) ให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมหรือโครงการที่เกี่ยวข้องกับการทำความดี บำเพ็ญประโยชน์ อาสาพัฒนา หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนา 2) บรรยายโดยสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมในบทเรียน 3) บรรยายพร้อมยกตัวอย่างกรณีศึกษาเกี่ยวกับประเด็นด้านคุณธรรมจริยธรรม 4) ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันกำหนดกติกาและ/หรือคะแนนสำหรับการเข้าเรียน การแต่งกาย และ/หรือมีคะแนนพิเศษสำหรับการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม 5) มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม มีการแบ่งงานและนำเสนอหน้าชั้นเรียน
Sub-PLOs3.3 มีความภาคภูมิใจและความรับผิดชอบในฐานะนักศึกษาแห่งราชชมงคลตะวันออกตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยการพัฒนาตนเองเพื่อเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติ	1) จัดโครงการที่เกี่ยวข้องกับประวัติมหาวิทยาลัยฯ และประวัติศาสตร์เก่าที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ 2) จัดการบรรยายพิเศษโดยศิษย์เก่าที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ 3) สอดแทรกสัญลักษณ์หรือปลูกฝัง	1) ให้นักศึกษาเข้าร่วมโครงการหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวันสถาปนามหาวิทยาลัย กิจกรรมบรรยายพิเศษของศิษย์เก่าที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ 2) ให้นักศึกษาใช้ตราสัญลักษณ์ของราชชมงคลตะวันออกในการทำ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
	ให้เกิดการตระหนักถึงการเป็น นักศึกษาแห่งราชวมงคลตะวันออก	ผลงานที่ได้รับมอบหมาย เช่น หน้าปกรายงาน หรือในเอกสาร ประกอบการนำเสนอ
PLOs4. เป็นบุคคลที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และ เลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้		
Sub-PLOs4.1 สามารถสื่อสารได้ อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนและ จรรยาบรรณในการสื่อสารโดยยึด หลักความถูกต้อง ครบถ้วน ไม่ บิดเบือนข้อมูล	1) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการ ฝึกทักษะในการสื่อสารทั้งการพูด การฟัง และการเขียน 2) จัดการเรียนการสอนที่ให้ นักศึกษามีโอกาสค้นคว้า เรียบเรียง ข้อมูล พร้อมการอ้างอิงแหล่งที่มา ของข้อมูล 3) จัดการเรียนการสอนที่ให้มีการ ค้นคว้าและส่งผลงานการค้นคว้าใน รูปแบบรายงาน หรือการนำเสนอ หน้าชั้นเรียน โดยใช้ภาษาที่ผู้อื่น เข้าใจง่าย ถูกต้อง และให้ ความสำคัญในการอ้างอิงแหล่งที่มา ของข้อมูล	1) ให้นักศึกษาส่งรายงานการ ค้นคว้าโดยกำหนดเกณฑ์การให้ คะแนนที่ชัดเจนเกี่ยวกับ การเรียบ เรียงเนื้อหา ลักษณะการบรรยาย การสรุป และเอกสารอ้างอิง 2) ให้นักศึกษามีการนำเสนอผลงาน การค้นคว้าหน้าชั้นเรียน และมีการ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนที่ ชัดเจนเกี่ยวกับสื่อที่เลือกใช้ เรียบ เรียงเนื้อหา ลักษณะการบรรยาย การสรุป และเอกสารอ้างอิง 3) ให้นักศึกษามีการอภิปราย ร่วมกันในการทำกิจกรรมต่างๆ ใน ชั้นเรียน 4) มอบหมายงานที่ต้องค้นคว้าหา ข้อมูลเชิงตัวเลขและเขียนรายงาน หรือนำเสนองานที่ต้องมีการ ตัดสินใจบนฐานข้อมูลและข้อมูล เชิงตัวเลขประกอบ
Sub-PLOs4.2 เลือกใช้รูปแบบการ นำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่ม บุคคลที่แตกต่างกันได้	1) จัดการเรียนการสอนให้มีการ ทำงานกลุ่มและมีการนำเสนอแบบ หมุนเวียนกันภายในกลุ่ม 2) จัดการเรียนการสอนให้มีการ นำเสนอผลงานของตนเองทั้งใน รูปแบบกลุ่มหรือเดี่ยว 3) กำหนดให้นักศึกษาสามารถใช้ โปรแกรมพื้นฐานในชุดโปรแกรม	1) มอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่ม มี การนำเสนอภายในกลุ่มและ/หรือ นำเสนอหน้าชั้นเรียน 2) มอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้า ข้อมูลด้วยตนเองและนำเสนอหน้า ชั้นเรียนแบบรายบุคคล 3) ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกัน เสนอแนะเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
	สำนักงาน (Microsoft office) ได้ 4) มีการฝึกใช้ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง กับเนื้อหาในรายวิชา 5) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกและ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารหลากหลายรูปแบบและ วิธีการให้เหมาะสมกับผู้ฟังและผู้ นำเสนอ	ควรใช้ในการนำเสนอในแต่ละ กิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย 4) บรรยายโดยใช้คอมพิวเตอร์และ ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง ควบคู่กับการ สอน
PLOs5. อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัลรวมถึง ความเป็นผู้ประกอบการ		
Sub-PLOs5.1 อธิบายหลักการ ออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้ และแนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัล	1) จัดการเรียนการสอนแบบ บรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนแบบ ใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem based learning) สอดแทรก เงื่อนไข และสมมุติฐาน ให้เกิด การคิดอย่างเป็นระบบ	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนใน หัวข้อที่เกี่ยวข้อง 2) มอบหมายงานให้นักศึกษา ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง/ทำงาน กลุ่ม 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอ หน้าชั้นเรียน
Sub-PLOs5.2 อธิบายหลักการ สร้างคอนเทนต์	1) จัดการเรียนการสอนแบบ บรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning) 2) ยก Case Study โดยมีการ สาธิตและให้ฝึกปฏิบัติ	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนใน หัวข้อที่เกี่ยวข้อง 2) มอบหมายงานให้นักศึกษา ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง/ทำงาน กลุ่ม 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอ หน้าชั้นเรียน
Sub-PLOs5.3 อธิบายหลักการ สร้างแอนิเมชันและเกม	1) จัดการเรียนการสอนแบบ บรรยายในชั้นเรียน (Lecture	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนใน หัวข้อที่เกี่ยวข้อง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
	based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	2) มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง/ทำงานกลุ่ม 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอหน้าชั้นเรียน
Sub-PLOs5.4 อธิบายหลักการเป็นผู้ประกอบการสื่อดิจิทัล	1) จัดการเรียนการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง 2) มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง/ทำงานกลุ่ม 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอหน้าชั้นเรียน
PLOs6. ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือต่างๆ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เพื่อสื่อสารต่อกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่อสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้น		
Sub-PLO 6.1 ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ในการผลิตสื่อดิจิทัล	1) จัดการเรียนการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง 2) มอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง/ทำงานกลุ่ม 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอหน้าชั้นเรียน
Sub-PLO 6.2 ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อดิจิทัล	1) จัดการเรียนการสอนแบบบรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning)	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง 2) มอบหมายงานให้นักศึกษา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
	2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง/ทำงาน กลุ่ม 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอ หน้าชั้นเรียน
Sub-PLO 6.3 แสวงหาความรู้ และเครื่องมือใหม่ในการผลิตสื่อ ดิจิทัล	1) จัดการเรียนการสอนแบบ บรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนใน หัวข้อที่เกี่ยวข้อง 2) มอบหมายงานให้นักศึกษา ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง/ทำงาน กลุ่ม 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอ หน้าชั้นเรียน
PLOs7. ผู้เรียนสามารถออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลได้ โดยไม่ขัดต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพ		
Sub-PLO 7.1 สร้างสรรค์ผลงาน ที่ไม่ขัดต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพ และสังคม	1) จัดการเรียนการสอนแบบ บรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนใน หัวข้อที่เกี่ยวข้อง 2) มอบหมายงานให้นักศึกษา ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอ หน้าชั้นเรียน
Sub-PLO 7.2 ไม่คัดลอกผลงาน ของผู้อื่นและละเมิดทรัพย์สินทาง ปัญญา	1) จัดการเรียนการสอนแบบ บรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนใน หัวข้อที่เกี่ยวข้อง 2) มอบหมายงานให้นักศึกษา ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง/ทำงาน กลุ่ม 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
		กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอ หน้าชั้นเรียน
Sub-PLO 7.3 ผลงานสามารถ เผยแพร่และชี้นำสังคมไปใน ทิศทางที่ดี	1) จัดการเรียนการสอนแบบ บรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	1) การสอนบรรยายในชั้นเรียนใน หัวข้อที่เกี่ยวข้อง 2) มอบหมายงานให้นักศึกษา ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง/ทำงาน กลุ่ม 3) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอ หน้าชั้นเรียน
PLOs8. สามารถนำเสนอผลงานการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ได้ตรงตามความต้องการของ กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ประกอบการ อย่างสอดคล้องต่อวิชาชีพ		
Sub-PLO-8.1 มีบุคลิกลักษณะที่มีความ น่าเชื่อถือ, เชื่อมั่นในตัวเอง	จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	1) บรรยายโดยใช้คอมพิวเตอร์และ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ควบคู่กับการสอน 2) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอหน้า ชั้นเรียน
Sub-PLO-8.2 นำเสนอผลงานได้อย่าง สร้างสรรค์และตรงตาม วัตถุประสงค์	1) จัดการเรียนการสอนแบบ บรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning) 2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	1) บรรยายโดยใช้คอมพิวเตอร์และ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ควบคู่กับการสอน 2) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอหน้า ชั้นเรียน
Sub-PLO-8.3 มีทักษะการใช้เครื่องมือและ เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลได้อย่าง	1) จัดการเรียนการสอนแบบ บรรยายในชั้นเรียน (Lecture based Learning)	1) บรรยายโดยใช้คอมพิวเตอร์และ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ควบคู่กับการสอน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การจัดการเรียน การสอน	กิจกรรมการจัดการเรียนการ สอน
เชี่ยวชาญในการนำเสนอผลงาน	2) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning)	2) มอบหมายให้ทำกิจกรรมเป็น กลุ่ม และ/หรือมีการนำเสนอ ภายในกลุ่มและ/หรือนำเสนอหน้า ชั้นเรียน

หมวดที่ 5

การประเมินผลการเรียน และเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

5.1 ตารางแสดงการประเมินผลการเรียนที่เชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการ ประเมิน	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
PLOs1. เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้พร้อมสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เป็นบุคคลผู้ใฝ่รู้และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่			
Sub-PLOs1.1 มีความรู้หลักของการใช้ชีวิต มีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้แก่ มีความคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาเป็น ใส่ใจนวัตกรรม สื่อสารดี มีวิจารณ์ญาณเต็มใจร่วมมือ	- สังเกตการแสดงพฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินจากผลงาน/รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอ - ประเมินผลจากการแสดงความคิดเห็น	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด
Sub-PLOs1.2 มีความรู้ ทักษะ และจริยธรรมในการใช้ระบบสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ได้แก่ มีการอพเดทข้อมูลข่าวสาร รอบรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศ รู้เท่าทันสื่อฉลาดสื่อสาร	- สังเกตการแสดงพฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินจากผลงาน/รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอ - ประเมินผลจากการแสดงความคิดเห็น	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย - ข้อสอบ/แบบฝึกหัด	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด
Sub-PLOs1.3 มีความรู้ในการใช้ทักษะชีวิตและอาชีพ ได้แก่ มีความยืดหยุ่น เรียนรู้วัฒนธรรม รู้จักปรับตัว มีความเป็นผู้นำ ริเริ่มสิ่งใหม่ รับผิดชอบหน้าที่ ใส่ใจดูแลตัวเอง พัฒนาอาชีพ รู้จักเข้าสังคม หมั่นหาความรู้รอบด้าน	- สังเกตการแสดงพฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินจากผลงาน/รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอหรืออภิปราย	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการ ประเมิน	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
	- ประเมินผลจากการ แสดงความคิดเห็น		
PLOs2. เป็นผู้ตระหนักรู้ถึงการบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา เป็นผู้ที่สามารถสร้างโอกาส และคุณค่าให้ตนเองและสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก			
Sub-PLOs2.1 มีการแสวงหาและ รวบรวมความรู้วัฒนธรรม โดยการ สำรวจ การจัดจำแนก การจัดการ และการสังเคราะห์ความคิดและ ข้อมูลสารสนเทศ เพื่อประเมิน ประสบการณ์และแก้ปัญหา	- ประเมินจากผลงาน/ รายงาน - ประเมินจากการ นำเสนอหรืออภิปราย - ประเมินจากการ ทดสอบ	- แบบประเมินและให้ คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้ คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย - ข้อสอบ/แบบฝึกหัด	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด
Sub-PLOs2.2 สามารถใช้เหตุผล ในการแยกแยะเชื่อมั่นและรู้คุณค่า ในตนเองและผู้อื่น	- สังเกตการแสดง พฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการ แสดงความคิดเห็น - ประเมินจากการ นำเสนอหรืออภิปราย	- แบบประเมินและให้ คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด
Sub-PLOs2.3 มีวินัยและ ดำรงชีวิตตามหลักเศรษฐกิจ พอเพียง	- สังเกตการแสดง พฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการ แสดงความคิดเห็น	- แบบประเมินจิต พิสัย	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด
PLOs3. เป็นบุคคลที่ดำรงตนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีจริยธรรมและยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษาชาติ กำเนิด ร่วมมือรวมพลังเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม สามารถ คิดวิเคราะห์และมีวิจารณญาณในการตัดสินใจที่ถูกต้องโดยยึดหลักธรรมาภิบาล			
Sub-PLOs3.1 รู้จักการตัดสินใจ ตามหลักนิติธรรม เสริมสร้างแรง บันดาลใจ เพื่อให้มีชีวิตอยู่อย่างมี เป้าหมาย	- สังเกตการแสดง พฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการ แสดงความคิดเห็น	- แบบประเมินจิต พิสัย	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการ ประเมิน	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
Sub-PLOs3.2 รู้หลักธรรมาภิบาล ปลูกฝังจิตสำนึก รู้จักการ พึ่งพาตนเอง มีความซื่อสัตย์ มีวินัย มีคุณธรรมจริยธรรม รับผิดชอบต่อ หน้าที่ของตนเองและสังคม	- สังเกตการแสดงพฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินผลจากการแสดงความคิดเห็น - ประเมินจากผลงาน/รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอหรืออภิปราย	- แบบประเมินจิตพิสัย - แบบบันทึกกิจกรรม - แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด - มีจำนวนครั้งหรือชั่วโมงการเข้าร่วมกิจกรรมที่กำหนด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
Sub-PLOs3.3 มีความภาคภูมิใจ และความรับผิดชอบในฐานะ นักศึกษาแห่งราชภัฏวชิรเวศน์ ตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย การพัฒนาดตนเองเพื่อเป็นบัณฑิต นักปฏิบัติ	- สังเกตการแสดงพฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินจากผลงาน/รายงาน	- แบบประเมินจิตพิสัย - แบบบันทึกกิจกรรม - แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด - มีจำนวนครั้งหรือชั่วโมงการเข้าร่วมกิจกรรมที่กำหนด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
PLOs4. เป็นบุคคลที่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้			
Sub-PLOs4.1 สามารถสื่อสารได้ อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียนและ จรรยาบรรณในการสื่อสารโดยยึด หลักความถูกต้อง ครบถ้วน ไม่ บิดเบือนข้อมูล	- สังเกตการแสดงพฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินจากผลงาน/รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอ - การทดสอบ	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย - ข้อสอบแบบอัตนัย หรือสอบปากเปล่า	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด
Sub-PLOs4.2 เลือกใช้รูปแบบการ นำเสนอที่เหมาะสมสำหรับกลุ่ม บุคคลที่แตกต่างกันได้	- สังเกตการแสดงพฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินจากผลงาน/รายงาน	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการ ประเมิน	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
	- ประเมินจากการ นำเสนอ - การทดสอบ	- ข้อสอบแบบอัตนัย หรือสอบปากเปล่า	
PLOs5. อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัลรวมถึงความเป็น ผู้ประกอบการ			
SPLOs5.1 อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัล	- สังเกตการแสดง พฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินจากผลงาน/ รายงาน - ประเมินจากการ นำเสนอ - การทดสอบ	- แบบประเมินและให้ คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้ คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย - ข้อสอบแบบอัตนัย หรือสอบปากเปล่า	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด -
SPLOs5.2 อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัล	- สังเกตการแสดง พฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินจากผลงาน/ รายงาน - ประเมินจากการ นำเสนอ - การทดสอบ	- แบบประเมินและให้ คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้ คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย ข้อสอบแบบอัตนัย หรือสอบปากเปล่า	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด
SPLOs5.3 อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัล	- สังเกตการแสดง พฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม - ประเมินจากผลงาน/ รายงาน - ประเมินจากการ นำเสนอ - การทดสอบ	- แบบประเมินและให้ คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้ คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย ข้อสอบแบบอัตนัย หรือสอบปากเปล่า	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด
SPLOs5.4 อธิบายหลักการออกแบบเบื้องต้นและมีความรู้และแนวคิดด้านศิลปะ เทคโนโลยี	- สังเกตการแสดง พฤติกรรมของนักศึกษา ระหว่างการทำกิจกรรม	- แบบประเมินและให้ คะแนนผลงาน - ข้อสอบแบบอัตนัย	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการ ประเมิน	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
ดิจิทัล	- ประเมินจากผลงาน/รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอ - การทดสอบ	หรือสอบปากเปล่า	
PLOs6. ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือต่างๆ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เพื่อสื่อสารต่อกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่อสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้น			
Sub-PLO 6.1 ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ในการผลิตสื่อดิจิทัล	- สังเกตการแสดงพฤติกรรมและการทำงานของนักศึกษา - ประเมินจากผลงาน/รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอ - การทดสอบ	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอและการอภิปราย - ข้อสอบแบบอัตนัยหรือสอบปากเปล่า	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด
Sub-PLO 6.2 ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อดิจิทัล	- สังเกตการแสดงพฤติกรรมและการทำงานของนักศึกษา - ประเมินจากผลงาน/รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอ - การทดสอบ	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอและการอภิปราย - ข้อสอบแบบอัตนัยหรือสอบปากเปล่า	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด
Sub-PLO 6.3 แสวงหาความรู้และเครื่องมือใหม่ในการผลิตสื่อดิจิทัล	- ประเมินจากผลงาน/รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอหรืออภิปราย - ประเมินจากการทดสอบ	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด
PLOs7. ผู้เรียนสามารถออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลได้ โดยไม่ขัดต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพ			
Sub-PLO 7.1 สร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ขัดต่อกฎ กติกา ของวิชาชีพและ	- ประเมินจากผลงาน/รายงาน	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน	- ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือตามเกณฑ์ที่รายวิชา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการ ประเมิน	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
สังคม	- ประเมินจากการนำเสนอหรืออภิปราย - ประเมินจากการทดสอบ	- แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอและการอภิปราย - ข้อสอบ/แบบฝึกหัด	กำหนด
Sub-PLO 7.2 ไม่คัดลอกผลงาน ของผู้อื่นและละเมิดทรัพย์สินทาง ปัญญา	- ประเมินจากผลงาน - ประเมินจากการนำเสนอหรืออภิปราย - ประเมินจากการทดสอบ	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอและการอภิปราย	-ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด
Sub-PLO 7.3 ผลงานสามารถ เผยแพร่และนำเสนอไปใน ทิศทางที่ดี	- ประเมินจากผลงาน/ รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอหรืออภิปราย - ประเมินจากการทดสอบ	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอและการอภิปราย - ข้อสอบ/แบบฝึกหัด	-ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด
PLOs8. สามารถนำเสนอผลงานการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ได้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ประกอบการ อย่างสร้างสรรค์ต่อวิชาชีพ			
Sub-PLO-8.1 มีบุคลิกลักษณะที่มีความน่าเชื่อถือ , เชื่อมั่นในตัวเอง	- ประเมินจากผลงาน/ รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอหรืออภิปราย - ประเมินจากการทดสอบ	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอและการอภิปราย - ข้อสอบ/แบบฝึกหัด	-ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด
Sub-PLO-8.2 นำเสนอผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ และตรงตามวัตถุประสงค์	- ประเมินจากผลงาน/ รายงาน - ประเมินจากการนำเสนอหรืออภิปราย - ประเมินจากการทดสอบ	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน - แบบประเมินและให้คะแนนการนำเสนอและการอภิปราย - ข้อสอบ/แบบฝึกหัด	-ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา กำหนด
Sub-PLO-8.3 มีทักษะการใช้เครื่องมือและ	- ประเมินจากผลงาน/ รายงาน	- แบบประเมินและให้คะแนนผลงาน	-ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 หรือ ตามเกณฑ์ที่รายวิชา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การประเมิน	เครื่องมือที่ใช้ในการ ประเมิน	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลได้อย่าง เชี่ยวชาญในการนำเสนอผลงาน	- ประเมินจากการ นำเสนอหรืออภิปราย - ประเมินจากการ ทดสอบ	- แบบประเมินและให้ คะแนนการนำเสนอ และการอภิปราย ข้อสอบ/แบบฝึกหัด	กำหนด

5.2 เกณฑ์การวัดและประเมินผล

การวัดผลการศึกษา ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย
การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2564

ให้คณะและวิทยาเขตที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย จัดการวัดและการประเมินผลการศึกษาสำหรับ
รายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนไว้ในภาคการศึกษานั้นๆ

การประเมินผลการศึกษาในแต่ละรายวิชา ให้กำหนดเป็นระดับคะแนนต่างๆ ซึ่งมีค่าระดับคะแนน
ต่อหน่วยกิต 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 (Withdrawal)
I	-	ไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	-	พอใจ (Satisfactory)
U	-	ไม่พอใจ (Unsatisfactory)
AU	-	เข้าร่วมฟังการบรรยาย
T	-	โอนรายวิชา (Transfer)
X	-	ยังไม่ได้รับผล (No report)

5.3 การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้

5.3.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับรายวิชาให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา มีคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นตามแผนการสอน มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันการศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

5.3.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนของนักศึกษา ควรเน้นการทำวิจัยสัมฤทธิ์ผลของการประกอบวิชาชีพของบัณฑิต ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลวิจัยที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงานโดยองค์กรระดับสากล โดยการวิจัยอาจจะทำดำเนินการดังตัวอย่างต่อไปนี้

5.3.2.1 ภาวะการมีงานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษา ในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบการทำงานอาชีพ

5.3.2.2 การตรวจสอบจากผู้ประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์ หรือการส่งแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้นๆ ในคาบระยะเวลาต่างๆ เช่น ปีที่ 1 หรือปีที่ 5 เป็นต้น

5.3.2.3 การประเมินตำแหน่ง และหรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต

5.3.2.4 การประเมินจากสถานศึกษาอื่น โดยการส่งแบบสอบถามหรือสอบถามเมื่อมีโอกาสในระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อมและสมบัติอื่นๆ ของบัณฑิตที่จบการศึกษาและเพื่อเข้าศึกษาในระดับปริญญาที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้นๆ

5.3.2.5 การประเมินจากบัณฑิตที่ออกไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียนรวมทั้งสาขาอื่นๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวเนื่องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุงหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นด้วย

5.3.2.6 ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่ทำการประเมินหลักสูตร หรือเป็นอาจารย์พิเศษ ต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และคุณสมบัติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้อื่นๆ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

5.3.2.7 ผลงานของนักศึกษาที่วัดเป็นรูปธรรมได้ เช่น

- จำนวนโครงการของนักศึกษาที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อดิจิทัลได้
- จำนวนสิทธิบัตร
- จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ
- จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติ
- จำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์กรที่ทำประโยชน์ต่อสังคม

5.4 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

นักศึกษาได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก และต้องศึกษารายวิชาต่างๆ ให้ครบตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล โดยมีหน่วยกิตสะสมรวมไม่ต่ำกว่าที่หลักสูตรกำหนดไว้ ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00 และต้องบรรลุตามตัวชี้วัดที่กำหนด

หมวดที่ 6

ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร

6.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/ นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ
1	นายสาโรจน์ ไวยคงคา	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	นศ.ม. (นิเทศศาสตร์- สารสนเทศ) ศศ.บ. (ภาพพิมพ์)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต สถาบันราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา	2552 2542
2	นายวีระ สุกะ	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ค.ด. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา) นศ.ม. (สื่อสารมวลชน) ศศ.บ. (ภาษาไทยเพื่อ การสื่อสาร)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2554 2537 2532
3	นางสาวรัญญา เดชพูนซ์	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	นศ.บ. (ภาพยนตร์) วท.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และการ สื่อสาร) บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2560 2551 2545
4	นายประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์	อาจารย์	ค.อ.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์) บธ.บ. (ระบบ สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2549 2540
5	นางสุชาดา ท้าวลอม	อาจารย์	บธ.ม. (บริหารธุรกิจ) บธ.บ. (การตลาด)	มหาวิทยาลัยรามคำแหง สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2544 2539

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
 รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
 ผ่านระบบพิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตร
 (CHE Curriculum Online : CHECO)
 เมื่อวันที่ 19 มิ.ย. 2568

6.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/ นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ
1	นายสาโรจน์ ไวยคงคา	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	นศ.ม. (นิเทศศาสตร์- สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2552
			ศศ.บ. (ภาพพิมพ์)	สถาบันราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา	2542
2	นายวีระ สุภา	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ค.ต. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2554
			นศ.ม. (สื่อสารมวลชน)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2537
			ศศ.บ. (ภาษาไทยเพื่อ การสื่อสาร)	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2532
3	นางสาวรัญญา เดชพงษ์	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	นศ.บ. (ภาพยนตร์)	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	2560
			วท.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และการ สื่อสาร)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2551
			บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2545
4	นายประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์	อาจารย์	ค.อ.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ	2549
			บธ.บ. (ระบบ สารสนเทศ)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2540
5	นางสุชาดา ท้าวลอม	อาจารย์	บธ.ม. (บริหารธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2544
			บธ.บ. (การตลาด)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2539

6.3 อาจารย์ประจำ (ถ้ามี)

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/ นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ
1	นายสารโรจน์ ไวยคงคา	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	นศ.ม. (นิเทศศาสตร์- สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2552
			ศศ.บ. (ภาพพิมพ์)	สถาบันราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา	2542
2	นายวีระ สุภะ	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ค.ด. (เทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2554
			นศ.ม. (สื่อสารมวลชน)	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2537
			ศศ.บ. (ภาษาไทยเพื่อ การสื่อสาร)	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2532
3	นางสาวรัญญา เดชพงษ์	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	นศ.บ. (ภาพยนตร์)	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช	2560
			วท.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และการ สื่อสาร)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2551
			บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2545
4	นายประทีป วิจิตรศรีไพบุลย์	อาจารย์	ค.อ.ม. (เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ	2549
			บธ.บ. (ระบบ สารสนเทศ)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2540
5	นางสุชาดา ท้าวลอม	อาจารย์	บธ.ม. (บริหารธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2544
			บธ.บ. (การตลาด)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2539

หมายเหตุ: ผศ. หมายถึง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ / รศ. หมายถึง รองศาสตราจารย์ / ศ. หมายถึง ศาสตราจารย์

6.4 งบประมาณตามแผน/ค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี

6.4.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย: บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2566	2567	2568	2569	2570
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	3,540,000	3,921,600	4,315,296	4,721,814	4,961,923
รายรับอื่นๆ	180,000	360,000	540,000	720,000	720,000
รวมรายรับ	4,968,000	6,777,600	8,599,296	10,433,814	10,673,923

6.4.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย: บาท)

รายละเอียดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2566	2567	2568	2569	2570
ก. งบดำเนินการ	3,360,000	3,561,600	3,775,296	4,001,814	4,241,923
1. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน	120,000	240,000	360,000	480,000	480,000
2. ทุนการศึกษา	30,000	60,000	90,000	120,000	120,000
3. รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	240,000	480,000	720,000	960,000	960,000
รวม (ก)	3,750,000	4,341,600	4,945,296	5,561,814	5,801,923
ข. งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000
รวม (ข)	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000
รวม (ก) + (ข)	4,250,000	4,841,600	5,445,296	6,061,814	6,301,923
จำนวนนักศึกษา	60	120	180	240	240
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	70,833	40,347	30,252	25,258	26,258

หมายเหตุ ค่าใช้จ่ายในการเรียนต่อคนต่อปี 70,833 บาท (เจ็ดหมื่นแปดร้อยสามสิบสามบาท)

6.5 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

คณะมีความพร้อมด้านหนังสือ ตำรา และการสืบค้นผ่านฐานข้อมูล โดยมีห้องสมุดกลางที่มีหนังสือด้านการบริหารจัดการและฐานข้อมูลที่จะให้สืบค้น ส่วนระดับคณะก็มีหนังสือ ตำราเฉพาะทาง นอกจากนี้คณะมีอุปกรณ์ที่ใช้สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนอย่างพอเพียง ในแต่ละปีคณะจะประสานงานกับสำนักหอสมุดกลางในการจัดซื้อหนังสือ และตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อบริการให้อาจารย์และนักศึกษาได้ค้นคว้า และใช้ประกอบการเรียนการสอน ในการประสานการจัดซื้อหนังสือนั้น อาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชาจะมีส่วนร่วม

ในการเสนอแนะรายชื่อนี้ หนังสือ ตลอดจนสื่ออื่นๆ ที่จำเป็น นอกจากนี้อาจารย์พิเศษที่เชิญมาสอนบางรายวิชาและบางหัวข้อ ก็มีส่วนในการเสนอแนะรายชื่อนี้ สำหรับให้หอสมุดกลางจัดซื้อหนังสือด้วย หอสมุดกลางมีเจ้าหน้าที่ทำการประสานงานการจัดซื้อจัดหาหนังสือเพื่อเข้าหอสมุดกลาง และทำหน้าที่ประเมินความพอเพียงของหนังสือ ตำรา นอกจากนี้มีเจ้าหน้าที่ด้านโสตทัศนูปกรณ์ คอยอำนวยความสะดวกในการใช้สื่อของอาจารย์และยังต้องประเมินความพอเพียงและความต้องการใช้สื่อของอาจารย์ด้วย

สาขาเทคโนโลยีมีแล็บมีเดีย หลักสูตรสาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล มีอาคารเรียน ห้องเรียน และอุปกรณ์ไว้สำหรับให้นักศึกษาเรียนและฝึกปฏิบัติ เพื่อการเรียนรู้และความเชี่ยวชาญในสาขาวิชา โดยมีรายละเอียดดังนี้

ห้องเรียน และปฏิบัติการพร้อมครุภัณฑ์ มีดังนี้

1. ห้องเรียนแบบบรรยาย (Lecture)	ขนาดจุ 40 ที่นั่ง	จำนวน 4 ห้อง
2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ Macintosh	ขนาดจุ 30 ที่นั่ง	จำนวน 4 ห้อง
3. ห้องปฏิบัติการถ่ายภาพ (Studio)	ขนาดจุ 30 ที่นั่ง	จำนวน 1 ห้อง
4. ห้องปฏิบัติการถ่ายวิดีโอ (Virtual Studio)	ขนาดจุ 30 ที่นั่ง	จำนวน 1 ห้อง
5. ห้องปฏิบัติการวาดภาพ (Drawing)	ขนาดจุ 30 ที่นั่ง	จำนวน 1 ห้อง
6. ห้องปฏิบัติการนำเสนอผลงาน	ขนาดจุ 20 ที่นั่ง	จำนวน 1 ห้อง
7. ห้องประชุมสัมมนา	ขนาดจุ 50 ที่นั่ง	จำนวน 1 ห้อง
8. ห้องปฏิบัติการศึกษาโครงงาน	ขนาดจุ 30 ที่นั่ง	จำนวน 1 ห้อง
9. ห้องยืม/คืน อุปกรณ์ การเรียนการสอน		จำนวน 1 ห้อง

อุปกรณ์สำหรับการเรียนการสอน

1. กล้องดิจิทัล Sony alpha ILCE A7	จำนวน 15 ตัว
2. iPad Pro Wifi 128 GB	จำนวน 20 ตัว
3. กระดานเมาส์ปากกา ดิจิทัลสำหรับวาดภาพ (Wacom)	จำนวน 30 ชุด

4. กระดานเมาส์ปากกา wacom intuos pro m	จำนวน 2 ชุด
5. อุปกรณ์ป้องกันการสั่นสะเทือน DJI Ronin	จำนวน 2 ชุด
6. อุปกรณ์ป้องกันการสั่นสะเทือน DJI Ronin S	จำนวน 2 ชุด
7. ขาตั้งกล้อง QZSD รุ่น Q999	จำนวน 10 ชุด
8. ไฟวงแหวน (Ring Light)	จำนวน 5 ชุด
9. ไฟสตูดิโอ & microsheet	จำนวน 5 ชุด
10. ฉาก Green Screen แบบแขวน	จำนวน 3 ชุด
11. Gimbal DJI OM4	จำนวน 2 ชุด
12. Drone Mavic Pro	จำนวน 1 ชุด
13. Drone Spark	จำนวน 2 ชุด
14. Microphone Wireless	จำนวน 5 ชุด

6.6 จำนวนแผนการรับนักศึกษา

จำนวนนักศึกษา	ปีการศึกษา				
	2566	2567	2568	2569	2570
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

หมวดที่ 7

คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

7.1 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1. รับผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือเทียบเท่า หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือ
2. รับผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก, สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย, สาขาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล หรือเทียบเท่า โดยวิธีขอเทียบโอนรายวิชาจากหลักสูตรปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ตามระเบียบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. 2550 หรือ
3. รับผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า โดยการเทียบโอนรายวิชาจากหลักสูตร 4 ปี ทั้งนี้ ผู้เรียนต้องลงทะเบียนเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ตามคำแนะนำของอาจารย์ประจำหลักสูตร
4. มีคุณสมบัติอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากที่กล่าวมาแล้วให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ประจำหลักสูตร ตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกกำหนด

7.2 ปัญหาแรกเข้า

1. นักศึกษาแรกเข้ามีพื้นฐานความรู้ทางภาษาอังกฤษ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการพูด ยังไม่เพียงพอ
2. นักศึกษาแรกเข้ายังขาดทักษะพื้นฐานทางวิชาชีพ
3. การปรับตัวของนักศึกษาในการเรียนระดับอุดมศึกษาที่มีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างจากสถานศึกษาเดิม ลักษณะของสังคมที่เน้นการพึ่งพาตนเอง และการทำงานร่วมกัน รวมถึงการเรียนรู้และการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่นักศึกษาต้องจัดสรรเวลาให้เหมาะสม

7.3 กลยุทธ์ในการแก้ไข้ปัญหา

1. จัดกิจกรรม/โครงการสอนปรับพื้นฐานความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล และ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงความรู้และทักษะพื้นฐานทางวิชาชีพ
2. กิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ และการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้ทำหน้าที่ดูแล ให้คำแนะนำ คำปรึกษาด้านการเรียน และการใช้ชีวิตแก่นักศึกษา
3. จัดกิจกรรมสานสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาร่วมรุ่น และรุ่นพี่ เพื่อให้เกิดความคุ้นเคย รักใคร่ รวมทั้งคอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาซึ่งกันและกัน

หมวดที่ 8

การประกันคุณภาพของหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

มีการบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้และตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติหรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชา ตลอดระยะเวลาที่มีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรทุกประการ ในการบริหารหลักสูตรจะมีอาจารย์ประจำหลักสูตรจำนวน 5 คนเป็นผู้รับผิดชอบ โดยมีคณบดีเป็นผู้กำกับดูแลและคอยให้คำแนะนำ ตลอดจนกำหนดนโยบายปฏิบัติให้แก่อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจะวางแผนการจัดการเรียนการสอนร่วมกับผู้บริหารของคณะและอาจารย์ผู้สอน ติดตามและรวบรวมข้อมูลสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร โดยกระทำทุกปีอย่างต่อเนื่อง

2. บัณฑิต

คุณภาพของบัณฑิตเป็นไปตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่คณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนดทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านจริยธรรม และด้านลักษณะบุคคล

หลักสูตรจัดให้มีการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตทุกปีเพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงหลักสูตร และมีการสำรวจการได้งานทำของบัณฑิตทุกปีการศึกษา เพื่อให้บัณฑิต มีคุณสมบัติที่สามารถประกอบอาชีพ ตามเป้าหมายของหลักสูตร รวมทั้งสามารถประกอบอาชีพอิสระได้

3. นักศึกษา

หลักสูตรรับนักศึกษาผู้สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3-4 จากหลักสูตรอื่นที่ประสงค์จะศึกษาในหลักสูตร และนักศึกษาที่สำเร็จระดับปริญญาตรีในหลักสูตรอื่น ปัญหาที่พบของนักศึกษาแรกเข้าบางส่วนในทุกปี คือ มีพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกัน จะต้องมีการเรียนปรับพื้นฐาน เนื่องจากการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา และระดับมัธยมศึกษามีความแตกต่างกัน ทำให้นักศึกษาใหม่บางส่วนมีปัญหาเรื่องผลการเรียน หลักสูตรจะจัดให้มีการสอนเสริมหรืออาจจัดให้นักศึกษารุ่นพี่ให้คำแนะนำและสอนเสริมให้รุ่นน้อง

นอกจากนั้นคณะมีการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้แก่นักศึกษาทุกคน โดยนักศึกษาที่มีปัญหาในการเรียนสามารถปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการได้ โดยอาจารย์ของคณะทุกคน

จะต้องทำหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้นักศึกษา และทุกคนต้องกำหนดชั่วโมงว่าง (Office hours) เพื่อให้นักศึกษาเข้าปรึกษาได้หากนักศึกษามีข้อข้องเรียนในเรื่องใดๆ นิสิตสามารถทำคำร้องผ่านอาจารย์ที่ปรึกษาและเสนอตามลำดับขั้นถึงผู้มีอำนาจในการตัดสินใจในแต่ละคำร้อง

4. อาจารย์

หลักสูตรให้ความสำคัญ กับคุณภาพของอาจารย์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตบัณฑิต โดยการกำหนดระบบ กลไกเกี่ยวกับการรับสมัครอาจารย์เพื่อให้มีคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ที่กำหนดโดยคณะกรรมการการอุดมศึกษา หรือตามมาตรฐานวิชาชีพที่กำหนด

นอกจากนี้ยังมีการส่งเสริมให้อาจารย์เข้ารับการฝึกอบรม พัฒนาทางด้านวิชาการและวิชาชีพ มีการวิจัยและการสร้างผลงานวิชาการ

มีการแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 คัดเลือกอาจารย์ใหม่ตามระเบียบและหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัยโดยอาจารย์ใหม่จะต้องมีคุณวุฒิ การศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไปในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ยังมีการส่งเสริมให้อาจารย์ทุกท่านได้เข้ารับการฝึกอบรมหลักสูตรพัฒนาอาจารย์ที่มหาวิทยาลัยจัดทุกปี เพื่อให้อาจารย์ใหม่สามารถจัดทำหลักสูตร course specification จัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ สามารถจัดทำเอกสารการสอน โดยประธานสาขาวิชาต้องตั้งกลุ่มประเมินเอกสารประกอบการสอน สามารถทำสื่อการสอนได้หลากหลาย และใช้เทคโนโลยี วัสดุ และตัดสินผลตามหลักการศึกษา และสามารถประเมินการเรียนการสอน และ lesson plan , course specification หลักสูตร เพื่อทบทวนปรับปรุง และต้องเข้าใจจิตวิทยาการเรียนรู้ คณะจะส่งเสริม และสนับสนุน การทำงานทางวิชาการ เพื่อการเผยแพร่ความรู้ และการสนับสนุนการขอตำแหน่งทางวิชาการ

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

1. สารของรายวิชาในหลักสูตร
2. การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน
3. การประเมินผู้เรียน
4. ผลการดำเนินงานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

หลักสูตรมีกลไกในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของคณาจารย์ในการวางแผน การติดตามและ ทบทวนหลักสูตร คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และผู้สอน จะต้องประชุมร่วมกันในการวางแผนจัดการ

เรียนการสอน ประเมินผลและให้ความเห็นชอบการประเมินผลทุกรายวิชา เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเตรียมไว้สำหรับการปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนปรึกษาหารือแนวทางที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรและบัณฑิตมีผลการเรียนรู้อย่างน้อยตามที่มาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษากำหนด

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

คณะมีความพร้อมด้านหนังสือ ตำรา และการสืบค้นผ่านฐานข้อมูล โดยมีห้องสมุดกลางที่มีหนังสือด้านการบริหารจัดการและฐานข้อมูลที่จะให้สืบค้น ส่วนระดับคณะก็มีหนังสือ ตำราเฉพาะทาง นอกจากนี้คณะมีอุปกรณ์ที่ใช้สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนอย่างพอเพียง ในแต่ละปีคณะจะประสานงานกับสำนักหอสมุดกลางในการจัดซื้อหนังสือ และตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อบริการให้อาจารย์และนักศึกษาได้ค้นคว้า และใช้ประกอบการเรียนการสอน ในการประสานการจัดซื้อหนังสือนั้น อาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชาจะมีส่วนร่วม

ในการเสนอแนะรายชื้อหนังสือ ตลอดจนสื่ออื่นๆ ที่จำเป็น นอกจากนี้อาจารย์พิเศษที่เชิญมาสอน บางรายวิชาและบางหัวข้อ ก็มีส่วนในการเสนอแนะรายชื้อหนังสือ สำหรับให้หอสมุดกลางจัดซื้อหนังสือด้วย หอสมุดกลางมีเจ้าหน้าที่ทำการประสานงานการจัดซื้อจัดหาหนังสือเพื่อเข้าหอสมุดกลาง และทำหน้าที่ประเมินความพอเพียงของหนังสือ ตำรา นอกจากนี้มีเจ้าหน้าที่ด้านโสตทัศนอุปกรณ์ คอยอำนวยความสะดวกในการใช้สื่อของอาจารย์และยังต้องประเมินความพอเพียงและความต้องการใช้สื่อของอาจารย์ด้วย

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 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ	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 ที่กำหนด ในมคอ.3 และมคอ.4 อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	X	X	X	X	X
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		X	X	X	X
8. อาจารย์ใหม่ทุกคน 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 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0					X
รวมตัวบ่งชี้บังคับที่ต้องดำเนินการ (ข้อ1-5) ในแต่ละปี	5	5	5	5	5

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีการศึกษา				
	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
รวมตัวบ่งชี้ในแต่ละปี	9	10	11	11	12

หมวดที่ 9

ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

1. การวางแผนคุณภาพของหลักสูตร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการประชุมร่วมกันเพื่อวางแผนแนวทางในการบริหารจัดการหลักสูตรเพื่อให้บัณฑิตมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีรูปแบบรายวิชาที่ตอบโจทย์ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต รวมถึงมีทักษะด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านจริยธรรม และด้านลักษณะบุคคล ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2. การควบคุมคุณภาพของหลักสูตร

- การประชุมร่วมของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และข้อเสนอแนะในการวางแผน และใช้กลยุทธ์ในการสอนให้ตรงตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบ/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา นำเสนอความคิดเห็น และขอข้อเสนอแนะจากอาจารย์ท่านอื่น หลังจากการนำแผนกลยุทธ์ไปปรับใช้ในการเรียนการสอน
- การสอบถามจากนักศึกษาถึงประสิทธิผลของกลยุทธ์ในการสอน โดยใช้แบบสอบถามหรือการสนทนากับกลุ่มนักศึกษาระหว่างภาคการศึกษา โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบ/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา

3. การบริหารความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในการบริหารหลักสูตร

- แผนการประชาสัมพันธ์แนะแนวหลักสูตรตามกลุ่มสถานศึกษาเป้าหมาย
- การแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาห้อง โดยมีระบบการให้คำปรึกษา ในเรื่องการวางแผนการเรียน/การใช้ชีวิตระหว่างศึกษาให้กับนักศึกษา
- แผนการประชาสัมพันธ์ข่าวสารทุนการศึกษา การผ่อนผันทหารของนักศึกษา
- กำหนดให้มีการประชุมอาจารย์ในสาขาฯ เพื่อประเมินความเสี่ยงในการบริหารหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ
- การสอบถามสถานะทางการเงิน และความเป็นอยู่ของครอบครัวของนักศึกษา

4. การจัดการข้อร้องเรียน การอุทธรณ์ร้องทุกข์

มีระบบการจัดการข้อร้องเรียน การอุทธรณ์ร้องทุกข์ผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น ตั้งจดหมายรับข้อร้องเรียนหรือช่องทางออนไลน์ผ่านเว็บไซต์คณะฯ โดยหลังจากได้รับข้อร้องเรียน จะมีการจัดตั้งคณะกรรมการดำเนินงานเพื่อจัดการข้อร้องเรียนที่เกิดขึ้น และรายงานผลการดำเนินงานต่อผู้มีส่วนที่เกี่ยวข้อง

5. การประเมินคุณภาพของหลักสูตร

- การประเมินหลักสูตรในภาพรวมคณาจารย์ประจำหลักสูตร/อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจัดให้นักศึกษาชั้นปีสุดท้ายหรือศิษย์เก่า ประเมินหลักสูตรการเรียนการสอน และจัดให้มีผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกสถานประกอบการ และผู้ใช้บัณฑิต มีการประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพของบัณฑิตที่สอดคล้องกับหลักสูตรและสภาวะการณ์ปัจจุบัน ตลอดจนให้มีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำข้อเสนอแนะไปใช้ในการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรต่อไป

5.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

- 1) ประเมินกลยุทธ์การสอนโดยนักศึกษาทำได้โดยการพิจารณาจากผลการจัดการเรียนการสอนทุกรายวิชาเมื่อสิ้นภาคการศึกษา
- 2) อาจารย์ประเมินกลยุทธ์ที่ใช้ในการสอนโดยพิจารณาจากการทดสอบเปรียบเทียบ มคอ. 3 และ มคอ.5
- 3) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้สอนพิจารณากลยุทธ์การสอนจาก มคอ.3 และ มคอ. 5 เพื่อพิจารณาปรับปรุงกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสม

5.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

การประเมินโดยนักศึกษา ทำได้โดยการประเมินผลการจัดการเรียนการสอนทุกรายวิชาเมื่อสิ้นภาคการศึกษา

6 การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพของหลักสูตร

มีการพิจารณาถึงแผนพัฒนาประเทศทิศทางการพัฒนาประเทศตามนโยบายของรัฐบาล กระทรวง กลุ่มจังหวัด มหาวิทยาลัย ข้อเสนอแนะจากสถานประกอบการ ตลอดจนการรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย มาประกอบเป็นข้อมูลในการทบทวนการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพของหลักสูตรตามกรอบเวลาตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ข้อกฎหมาย และ/หรือระเบียบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

7 วิธีการสื่อสารและการเผยแพร่ของหลักสูตร

ประชาสัมพันธ์หลักสูตรฯ ผ่านทางช่องทางออนไลน์ เว็บไซต์ของคณะ เว็บไซต์ของสาขา เทคโนโลยีมีเดีย การจัดนิทรรศการ หรือ สื่อออนไลน์อื่น ๆ เพื่อให้ผู้ที่สนใจ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้าถึงข้อมูลของหลักสูตร

ภาคผนวก

ภาคผนวกที่ 1

ที่มาของผลลัพธ์การเรียนรู้ และวัตถุประสงค์

ที่มาของผลลัพธ์การเรียนรู้ และวัตถุประสงค์

จากการพิจารณาประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ได้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามคุณวุฒิ แต่ละระดับ ซึ่งต้องสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตร สถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบท โลก ประกอบด้วยอย่างน้อย 4 ด้าน ได้แก่ ความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคล รวมทั้ง แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 ตลอดจนยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศของรัฐบาล รวมถึงจากการสำรวจความต้องการจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร นำไปสู่การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร โดยการเก็บแบบสอบถามจากผู้บัณฑิต ศิษย์เก่า ศิษย์ปัจจุบัน คณาจารย์ ตลอดจนการเก็บข้อมูลจากการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ ในรูปแบบ กระบวนการพัฒนาหลักสูตร การวิพากษ์หลักสูตร การกลั่นกรองและตรวจสอบหลักสูตร ซึ่งมีผู้แทนจาก ผู้ทรงคุณวุฒิจากสภาวิชาการ ผู้ใช้บัณฑิตจากสถานประกอบการ

ทั้งนี้ จากความเห็นและข้อเสนอแนะของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้นำมา ปรับปรุงหลักสูตรตามที่ได้นำเสนอมาแล้วข้างต้น สามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ปรับเปลี่ยนหลักสูตรให้เป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565
2. ปรับเปลี่ยนหลักสูตรให้เป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565
3. ปรับเปลี่ยนหลักสูตรให้เป็นไปตามบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตโดยเพิ่มเติมรายวิชาที่มีความทันสมัย และใช้ในการประกอบวิชาชีพในอนาคตเข้าไปในหลักสูตร เช่น คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสื่อดิจิทัล, โมเดลและเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ, การผลิตรายการและบริหารจัดการช่อง ออนไลน์, ความคิดสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล, การเล่าเรื่อง, แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค, แนวคิดและการ ออกแบบเกม, การเป็นนักแคสและนักสตรีมเกม, เทคโนโลยีความจริงเสมือน, เทคโนโลยีความจริงเสริม, เทคโนโลยีอุบัติใหม่, เกมอีสปอร์ตและการแข่งขัน, การปฏิบัติการออกแบบเกม, การวาดภาพและ ภาพประกอบดิจิทัล ฯลฯ
4. หลักสูตรปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา เพิ่มรายวิชาใหม่ เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและ รองรับกับความต้องการของตลาดแรงงานด้านดิจิทัลปัจจุบันและในอนาคต

ภาคผนวกที่ 2
ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
และประจำหลักสูตร

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

1. นายสาโรจน์ นามสกุล ไวยคงคา ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

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

ผลงานทางวิชาการ

งานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์/เผยแพร่

สาโรจน์ ไวยคงคา. (2564). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการรับชมสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนของผู้สูงอายุในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*, 15(1), 70-98.

สาโรจน์ ไวยคงคา. (2564). การตัดสินใจเลือกอ่านดิจิทัลแมกกาซีนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารเครือข่ายส่งเสริมการวิจัยทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 4(1), 112-129.

สาโรจน์ ไวยคงคา, และสโรชา วรรณตัน. (2564). การศึกษาและการผลิตหนังสือการ์ตูนคอมมิค เรื่อง Bisexuals เพื่อรณรงค์โรคติดต่อ ทางเพศสัมพันธ์ ในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชน. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ครั้งที่ 5* เมื่อวันที่ 15-16 มกราคม 2564 (น.177-191). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

สาโรจน์ ไวยคงคา, วรัญญา เดชพงษ์, มัลลิกา สุขสิริโสภาค, และสุพัตรา ทำดี. (2563). การผลิตสื่อดิจิทัลเพนดิงผสมโมชันกราฟิก เรื่องศิลปะหุ่นละครเล็ก. ใน *การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 13* เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2563. (น.134-140) ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

สมชาย สุพิสาร, สุชาดา ท้าวลอม, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์, สาโรจน์ ไวยคงคา, และงามจิตต์ อินทวงศ์. (2563). การออกแบบสื่อนำโชคงานกีฬามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ครั้งที่ 36 ตะวันออกเกมส์. ใน *การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 13* เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2563. (น.113-120) ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

สาโรจน์ ไวยคงคา, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์, กฤตภาส บุญมี, และปณิธาน ใจกล้า. (2563). การผลิตสื่อ

สารคดีด้วยเทคนิค Composite Graphic เรื่องขยะทะเล. ในการประชุมวิชาการระดับชาติด้าน
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ครั้งที่ 4 เมื่อวันที่ 17-18 มกราคม 2563 (น.388-396). พระนคร-
ศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. การวาดเส้นเพื่อดิจิทัลมีเดีย
2. สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล
3. การออกแบบนิเทศศิลป์
4. คอมพิวเตอร์กราฟิกส์
5. โครงการมัลติมีเดีย
6. การออกแบบตัวละคร
7. การวาดภาพดิจิทัล
8. การออกแบบจัดตัวอักษร

ประสบการณ์

1. อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขต จักรพงษ์พานารณ ประสบการณ์ ในการสอนตั้งแต่ 1 ก.พ. 2555 - ปัจจุบัน รวมระยะเวลา 11 ปี 2 เดือน
2. โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ Donge-AH Institute of Media and Arts (DIMA) ประเทศเกาหลีใต้ ในวันที่ 24 – 29 มีนาคม 2557
3. โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ ประเทศไทย ในวันที่ 24 – 25 มิถุนายน 2557
4. อบรมโครงการพัฒนาบุคลากร ทางด้านการศึกษาพัฒนาทักษะวิชาชีพด้านสื่อสารมวลชน หัวข้อ “การถ่ายภาพเชิงสารคดี” ที่ จ. กาญจนบุรี วันที่ 12 – 13 มีนาคม 2558
5. เข้าร่วมอบรมโครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก Rmutto และ Deakin University, Melbourne of Australia โดย Dr. Lanham, Elicia Jane และ Dr.Guy Wood-Bradley (School of Information Technology) มาเป็นวิทยากรบรรยาย พิเศษ และ อบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสารคดีสั้นให้แก่อาจารย์ และนักศึกษา สาขาวิชา เทคโนโลยี มัลติมีเดียและสาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ใน

ระหว่างวันที่ 17 - 22 พฤษภาคม 2558 ณ ห้องปฏิบัติการสาขาเทคโนโลยีมีเดีย วิทยาเขต
จักรพงษ์วนารถ

6. การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ “การปรับปรุงหลักสูตรเพื่อรองรับการตรวจประเมินคุณภาพ
การศึกษาภายใน ทั้งระดับหลักสูตร ระดับคณะ และสถาบัน” วันที่ 12-13 กรกฎาคม 2558

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

2. นายวีระ นามสกุล สุกะ ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

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

ผลงานทางวิชาการ

งานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์/เผยแพร่

Wannapiroon, P., Nilsook, P., Kaewrattanapat, N., Wannapiroon, N., & Supa, W. (2021). The Virtual Learning Resource Center for the Digital Manpower, *International Education Studies (IES)*, 14(9), 28-43.

Wannapiroon, P., Nilsook, P., Kaewrattanapat, N., Wannapiroon, N., & Supa, W. (2021). Augmented Reality Interactive Learning Model, using the Imagineering Process for the SMART Classroom, *TEM Journal*, 10(3), 1404-1417.

วีระ สุกะ, ปิยฉัตร เพ็ญราตรี, และวรรณภรณ์ ช้องชัยภูณกรณ์. (2564). การผลิตสื่อโมชันกราฟิก เรื่องการปฐมพยาบาลและการเคลื่อนย้ายสำหรับผู้ป่วยประสบอุบัติเหตุของหน่วยกู้ภัย. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติสถาบันครุคณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาวิชาการ ครั้งที่ 2* เมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2564. (น.90). นครปฐม: สถาบันครุคณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา

วีระ สุกะ, กรศรัณย์ ปุณบุญเรือง, และชยานิส กลิ่นบัวทอง. (2564). การผลิตสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความรู้การป้องกันตนเองจากยาเสพติด. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติสถาบันครุคณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาวิชาการ ครั้งที่ 2* เมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2564. (น.88). นครปฐม: สถาบันครุคณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา

วีระ สุกะ, อนุสรณ์ สุดคิด, และหทัยา ศรัทธาสุข. (2563). การผลิตสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเลี้ยงดูเด็กอย่างถูกวิธีในยุคดิจิทัล. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ครั้งที่ 4* เมื่อวันที่ 17-18 มกราคม 2563 (น.272-277). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขตหันตรา

วีระ สุกะ, ชัยรินทร์ พงษ์ดิเรกรัตน์, พิษชากร สอนเขียว, และสิริพงษ์ เพชรแดง. (2562). การผลิตภาพยนตร์ fantasy โดยใช้เทคนิคพิเศษเพื่อรณรงค์การสร้างจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม. ใน *การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 12* เมื่อวันที่ 26-28 มิถุนายน

2562. (น.700-707). ชลบุรี: โรงแรมชลจันทร์พัทยารีสอร์ท

วีระ สุภะ, พลเดช นูริตานนท์, พัฒนพงษ์ สอนใจ, และกนกพร สุดแสงแก้ว. (2562). การผลิตวีดิทัศน์ด้วยเทคโนโลยีผสมผสานเพื่อส่งเสริมความรู้ Digital Life. ใน การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 12 เมื่อวันที่ 26-28 มิถุนายน 2562. (น.686-693).

ชลบุรี: โรงแรมชลจันทร์พัทยารีสอร์ท

วีระ สุภะ, วัชรพล ทองท่าอาจ, และพิสิษฐ์ ทองลง. (2562). การผลิตสื่อวีดิทัศน์ผสมผสานแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อนำเสนอกระบวนการสร้างการรับรู้อาชีพทางเลือก สดริ่มเมอร์. ใน การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 12 เมื่อวันที่ 26-28 มิถุนายน 2562.

(น.694-699). ชลบุรี: โรงแรมชลจันทร์พัทยารีสอร์ท

วีระ สุภะ, สุชาดา ท้าวลอม, ผัด ดวงแก้ว, พลอยไพลิน โชฬางาม, และจิราพร มาเสมอ. (2562). การผลิตสื่อวีดิทัศน์ผสมโมชันกราฟิกเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับระบบ TCAS. ใน การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 12 เมื่อวันที่ 26-28 มิถุนายน

2562. (น.680-685). ชลบุรี: โรงแรมชลจันทร์พัทยารีสอร์ท

วีระ สุภะ, เจชดา ล้วนศรี, และสยาม สุดยอด. (2562). การผลิตสื่อโมชันกราฟิก เพื่อให้ความรู้ในการป้องกันการถูกโจรกรรมออนไลน์รูปแบบ Phishing ให้แก่ผู้ใช้บริการธุรกรรมการเงินออนไลน์. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 3 เมื่อวันที่ 18-19 มกราคม 2562. (น.83-90).

พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาเขต หันตรา

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. วิจัยทางการสื่อสาร
2. หลักกระจายเสียงและแพร่ภาพสื่อดิจิทัล
3. สื่อดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล
4. กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาสื่อดิจิทัล
5. อุตสาหกรรมและธุรกิจสื่อดิจิทัล
6. ศิลปะการพูดและการนำเสนอ
7. สัมมนาวิชาชีพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
8. การแสดงเบื้องต้น
9. กฎหมายและจริยธรรมสื่อมวลชน
10. โครงการมัลติมีเดีย

ประสบการณ์

1. อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขต จักรพงษ์ฉนวนารณ ประสบการณ์ ในการสอนตั้งแต่ เดือนมีนาคม 2559 - ปัจจุบัน รวมระยะเวลา 6 ปี 6 เดือน
2. เป็นที่ปรึกษาฝ่ายผลิตรายการสถานีวิทยุโทรทัศน์ DMC
3. อาจารย์พิเศษระดับปริญญาโทหลักสูตรเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง
4. ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความวิชาการ วารสารการสื่อสารมวลชน ม.เชียงใหม่
5. ที่ปรึกษากองบรรณาธิการวารสารการสื่อสารมวลชน ม.เชียงใหม่
6. กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ม.รามคำแหง ม.สุโขทัยธรรมนิราช และ ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
7. คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ปี พ.ศ. 2556 – 2559
8. ผู้ช่วยคณบดีคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
9. ฝ่ายผลิตรายการโทรทัศน์ DMC ช่องธรรมะผ่านดาวเทียม ออกอากาศทั่วโลก 24 ชั่วโมง
10. อนุกรรมการศึกษา ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม วุฒิสภา ประจำปี 2544
11. อาจารย์พิเศษสถาบันการศึกษาต่างๆ ได้แก่ ม.กรุงเทพ,ม.หอการค้าไทย, ม.รังสิต, ม.รามคำแหง ม.เกษมบัณฑิต ,ม.เซนต์จอร์จ, ม.อีสเทิร์นเอเซีย, ม.ราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ฯลฯ
12. วิทยากรพิเศษสมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น)
13. วิทยากรพิเศษหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และภาคประชาชน
14. กรรมการประเมินผลงานงานอุปลัมภ์เชิงรุกเพื่อสื่อศิลปวัฒนธรรม และกิจกรรมสร้างสรรค์ของสถาบันการศึกษา สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างสรรค์เสริมสุขภาพ (สสส.)
15. อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ปี พ.ศ. 2536 - 2538
16. อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ปี พ.ศ. 2534 -2536
17. ฝ่ายผลิตรายการ สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อ.ส.ม.ท. ปี พ.ศ. 2532 -2534

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

3. นางสาววัลัญญา นามสกุล เดชพงษ์ ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสื่อสาร)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์	2551
นิเทศศาสตรบัณฑิต (ภาพยนตร์)	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา	2560
บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์	2545

ผลงานทางวิชาการ

งานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์/เผยแพร่

วัลัญญา เดชพงษ์ (2564). การศึกษาผลกระทบของการใช้อินโฟกราฟิกเป็นสื่อในการเรียนการสอนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา กรณีศึกษาโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์มหาวิทยาลัยรังสิต*, 24(3), 274 – 282

สาโรจน์ ไวยคงคา, วัลัญญา เดชพงษ์, มัลลิกา สุขสิริโสภาค, และสุพัตรา ทำดี. (2563). ทำดีการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่องานผสมผสานกราฟิก เรื่อง ศิลปะหุ่นละครเล็ก. ใน *การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 13* เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2563.(น.134-140) ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

วัลัญญา เดชพงษ์, และนริศรา ไม้เรียง. (2563). อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพัฒนาความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์มหาวิทยาลัยรังสิต*, 25(2), 90-100

วัลัญญา เดชพงษ์, รรรรรร สันติศักดิ์, สิทธิพร แสงจันทร์, และนิตยา เวตรง (2562). การผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องกฎหมายนักเรียนออนไลน์. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ครั้งที่ 4 (4St NCOST)* เมื่อวันที่ 17 มกราคม 2563(น. 211 - 219). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา หันตรา

วรัญญา เดชพงษ์, วีรชัย โพธิ์ชื่น, ปิยะพันธ์ วิวัฒน์ทิพย์, และศิวกร ขุนทอง (2562). การผลิตสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง เรื่อง แดนแห่งฝันทางช้างเผือก ใน การประชุมวิชาการระดับชาติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ครั้งที่ 4 (45th NCOST).) เมื่อวันที่ 17 มกราคม 2563 (น. 220 - 229) พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา หันตรา

วรัญญา เดชพงษ์, อรุณี คุ่มบ่อม, ปติญญา พันธุ์ศรี, และอลิษา ศิริไพศาลประเสริฐ. (2562). การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิคอินโฟกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคซึมเศร้า. ใน การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาตินวัตกรรมการวิจัยรับใช้สังคม. เมื่อวันที่ 18 มีนาคม 2562 นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

วรัญญา เดชพงษ์, ศิริพักตร์ โตเจริญ, และวัชรภัทร ตัลยารักษ์. (2562). การสร้างสรรค์สติกเกอร์แอนิเมชัน ในแอปพลิเคชันไลน์ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ขุนนารถ. ใน การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาตินวัตกรรมการวิจัยรับใช้สังคม. เมื่อวันที่ 18 มีนาคม 2562 นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

วรัญญา เดชพงษ์, รรรรรร สันติศักดิ์, สิทธิพร แสงจันทร์, และนิตยา เวตรง. (2562). การศึกษาความต้องการผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง กฎหมายนกชายออนไลน์. ใน การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 12 เมื่อวันที่ 26-28 มิถุนายน 2562. (น.753 -758). ชลบุรี: โรงแรมชลจันทร์พัทยารีสอร์ท

วรัญญา เดชพงษ์, รัชนิกร ธรรมชาติ, รมณ ภาวนันทาพุฒิ, และปณิตตรา บุญศิริ. (2562). การศึกษาความต้องการผลิตสื่อสารคดี ด้วยเทคนิค Infographic เรื่อง การดูแลตนเองก่อนและหลังการผ่าตัด. ใน การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 12 เมื่อวันที่ 26-28 มิถุนายน 2562. (น.746 - 752) ชลบุรี: โรงแรมชลจันทร์พัทยารีสอร์ท

วรัญญา เดชพงษ์, พรสุดา จำเียรศรี, และพาตินธิดา ขำดำ. (2562). การผลิตสื่อวีดิทัศน์ด้วยเทคนิคคาเมร่าแมทซิง เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับภาษีธุรกิจออนไลน์. ใน การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 12 (น.739 - 745) ชลบุรี: โรงแรมชลจันทร์พัทยารีสอร์ท

วรัญญา เดชพงษ์, ณัฐริกา ธีระศรีปรีชา, และนุชจริย์ ดีขวาน้อย. (2562). การผลิตสื่อแอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหวกราฟิกสามมิติ เรื่อง สะพานน้ำสุวรรณภูมิ. ใน การประชุมสัมมนาทางวิชาการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 12 (น.766 - 774) ชลบุรี: โรงแรมชล จันทรพัทยารีสอร์ท

วรัญญา เดชพงษ์, วีรชัย โพธิ์ชื่น, ปิยะพันธ์ วิวัฒนทิพย์, และศิวกร ขุนทอง. (2562). การศึกษาความต้องการผลิตสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง เรื่อง แดนแห่งฝันทางช้างเผือก. ใน การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 12 ชลบุรี: โรงแรมชลจันทรพัทยารีสอร์ท

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน
2. การออกแบบสารสนเทศกราฟิก
3. คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานออกแบบ
4. เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร
5. การเตรียมโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
6. โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

ประสบการณ์

1. อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขต จักรพงษ์วานารด ประสบการณ์ ในการสอนตั้งแต่ 15 ตุลาคม 2556 - ปัจจุบัน รวมระยะเวลา 8 ปี 10 เดือน
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเพิ่มศักยภาพด้านวิชาการและวิจัย กิจกรรมย่อยที่ 2 การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเพิ่มศักยภาพด้านวิชาการและวิจัย โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทีป พิษทองกลาง วันที่ 8 มิถุนายน 2565
3. อบรมหลักสูตร PDPA พ.ร.บ.การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล วันที่ 27 พฤษภาคม 2565
4. การจัดการความรู้ ด้านวิจัย และคณาจารย์ที่สนใจ ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในหัวข้อ "งานวิจัยไปใช้ประโยชน์และการขอทุนวิจัยภายนอก" วิทยาการโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริโสภา

- องคณานุวงศ์ ตำแหน่งหัวหน้าวิจัย คณะวิศวกรรมศาสตร์และสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม วันที่ 5 พฤษภาคม 2565
5. โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ “หลักจริยธรรมการวิจัยและการปกป้องผู้รับการวิจัย (Ethical Principles and Human Subject Protection Course)”
วันที่ 13 พฤษภาคม 2565
 6. การแข่งขันกีฬาภายใน E - Sport (ROV) อินทนิลเกมส์ครั้งที่ 23 (รูปแบบออนไลน์) คณะ
บริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ และคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วันที่ 18 กันยายน 2564
 7. การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมระหว่างเรียน (นักศึกษา) ของคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยี
สารสนเทศ เขตพื้นที่จักรพงษ์ภูวนารถ (รูปแบบออนไลน์) วันที่ 21 สิงหาคม
2564
 8. อบรมเชิงปฏิบัติการบทบาทอาจารย์ที่ปรึกษา การดูแลนักศึกษา ในสถานการณ์การแพร่
ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยี
สารสนเทศ เขตพื้นที่จักรพงษ์ภูวนารถ ผ่านทาง Microsoft Team วันที่ 9 สิงหาคม 2564
 9. งานการประชุมชี้แจงกรอบการวิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ 2565 และแถลง
ผลสำเร็จจากการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อรองรับสังคมสูงวัยของสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
(วช.) NRCT Open House 2021 วันที่ 22 กรกฎาคม 2564
 10. งานวันสหกิจศึกษาบูรณาการกับการทำงาน ครั้งที่ 11 ประจำปี พ.ศ. ณ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีสุรนารี วันที่ 6 มิถุนายน 2564
 11. โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “อบรมผู้ตรวจประเมินคุณภาพการศึกษา” กิจกรรมที่ 1:
ระดับหลักสูตร วันที่ 1 มิถุนายน 2564
 12. อบรมเชิงวิชาการพัฒนาศักยภาพด้านการเรียนการสอน กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการด้าน
ทักษะการใช้สื่อการสอน ในหัวข้อ “การใช้งานโปรแกรม Microsoft Teams” โดยวิทยากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีระชาติ มัตติทานนท์ ตำแหน่งรองผู้อำนวยการฝ่ายระบบ
เทคโนโลยีสารสนเทศ รุ่นที่ 1 คณาจารย์สายวิทยาศาสตร์ อบรมในจันทร์ที่ 24 พฤษภาคม
2564
 13. อบรม หลักสูตรสมรรถนะนักประชาสัมพันธ์ดิจิทัลพหุวัฒนธรรม 4.0 ระหว่างวันที่ 13-14
พฤษภาคม 2564

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

4. นายประทีป นามสกุล วิจิตรศรีไพบูลย์ ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

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

ผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล, สุชาดา ท้าวลอม และประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์. (2563). การพัฒนาฐานข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ สถานบริการสุขภาพการแพทย์แผนไทยภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “ราชภัฏกรุงเก่า” ครั้งที่ 3 ปี เมื่อวันที่ 15-16 ธันวาคม 2563 (น. 201-207). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

สมชาย สุพิสาร, สุชาดา ท้าวลอม, ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์, สาโรจน์ ไวยคงคา, และงามจิตต์ อินทวงศ์. (2563). การออกแบบสื่อนำโชคงานกีฬามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ครั้งที่ 36 ตะวันออกเกมส์. ใน การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 13 เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2563. (น.113-120) ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล
2. การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล
3. การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1
4. คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1,2
5. เทคโนโลยีเสมือนจริง
6. การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์พกพา
7. โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

ประสบการณ์

1. นวัตกรรมกราฟิกและวิดีโออิสระ

- 1) ออกแบบและดูแลกราฟิกบน Social Media, สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง และดูแลเว็บไซต์ ให้กับ บริษัท ทรูโฟร์ อิงค์ จำกัด
- 2) ออกแบบและดูแลกราฟิกบน Social Media, สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง และดูแลเว็บไซต์ ให้กับ บริษัท ปิยาสิลา จำกัด
- 3) ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ป้ายและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของอาคารศูนย์วิจัยและนวัตกรรม บริการโรงพยาบาลจุฬาภรณ์ ให้กับ บริษัท เพาเวอร์ไลน์ เอ็นจิเนียริง จำกัด (มหาชน)

2. ประสบการณ์ในการสอนตั้งแต่ เดือนมิถุนายน 2543 - ปัจจุบัน รวมระยะเวลา 22 ปี

3. อาจารย์ประจำสาขาระบบสารสนเทศ ปี พ.ศ. 2543 - 2550

4. ดำรงตำแหน่งหัวหน้าสาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ตั้งแต่ ปี 2551 - ปัจจุบัน

5. โครงการความร่วมมือและฝึกอบรมด้านสื่อสารมวลชน ณ Donge-AH Institute of Media and Arts (DIMA) ประเทศเกาหลีใต้ ในวันที่ 24 - 29 มีนาคม 2557

6. วิทยากรโครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก RMUTTO และ Deakin University, Melbourne of Australia โดย Dr. Lanham, Elicia Jane และ Dr. Guy Wood-Bradley (School of Information Technology) มาเป็นวิทยากรบรรยายพิเศษ และอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสารคดีสั้นให้แก่อาจารย์ และนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี การโฆษณา และสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย ในระหว่างวันที่ 17-22 พฤษภาคม 2558 ณ ห้องปฏิบัติการสาขา อาคาร 8 วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ

7. การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ “การปรับปรุงหลักสูตรเพื่อรองรับการตรวจประเมินคุณภาพการศึกษา ภายใน ทั้งระดับหลักสูตร ระดับคณะ และสถาบัน” วันที่ 12-13 กรกฎาคม 2558

8. วิทยากรบรรยายและอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ เทคโนโลยีมีเดียในการตลาดธุรกิจเกษตร, โครงการพัฒนาศักยภาพการแข่งขันในภาคธุรกิจเกษตรให้แก่ นักศึกษาภาคการเกษตร และนักศึกษาในภาคตะวันออก จ.ชลบุรี, วันที่ 17 ก.ย. 2560.

9. วิทยากรการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ หัวข้อ มัคคุเทศก์น้อยผลิตสื่อรณรงค์ ชุมชนตะเคียนเตี้ย อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี, ระหว่างวันที่ 28-31 สิงหาคม 2562.

10. วิทยากร หัวข้อ ผลงานข่าวด้วยสมาร์ทโฟน, โครงการพัฒนาทักษะและแข่งขันผลงานข่าวด้วยสมาร์ทโฟน ในงาน BUSIT Day 2020 ในวันที่ 10 มกราคม 2563.

11. วิทยากร หัวข้อ โครงการพัฒนาบุคลากรสายวิชาการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี, 12 กุมภาพันธ์ 2563.

12. วิทยากร หัวข้อ การสร้างสื่อออนไลน์ด้วยสมาร์ทโฟน โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการการส่งเสริมการสร้างตราสินค้า การจัดการธุรกิจออนไลน์และการสื่อสารการตลาดสำหรับสินค้าชุมชนตะเคียนเตี้ย อ.บางละมุง จ.ชลบุรี, ระหว่างวันที่ 8-9 สิงหาคม 2563
13. วิทยากร หัวข้อ การใช้เครื่องมือสมัยใหม่เพื่อจัดทำสื่อความรู้ ณ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล สนามบินน้ำ จังหวัดนนทบุรี วันที่ 18 มิถุนายน 2564
14. วิทยากร หัวข้อ การสร้างสื่อออนไลน์ด้วยสมาร์ทโฟน ในโครงการ U2T ต.แม่น้ำคู้ อ.ปลวกแดง จ.ระยอง วันที่ 25-27 กรกฎาคม 2565

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร

5. นางสาวดา นามสกุล ท้าวลอม ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

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

ผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล, และสุชาดา ท้าวลอม. (2564). การมีส่วนร่วมของชุมชนในการประชาสัมพันธ์ระบบแผนที่อัจฉริยะของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ สถานบริการสุขภาพ การแพทย์แผนไทยภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. *วารสารศิลปศาสตร์ มทร.ธัญบุรี*, 2(2), 93-106.

อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล, สุชาดา ท้าวลอม และประทีป วิจิตรศรีไพบุลย์. (2563). การพัฒนาฐานข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ สถานบริการสุขภาพการแพทย์แผนไทยภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “ราชภัฏกรุงเก่า” ครั้งที่ 3 ปี เมื่อวันที่ 15-16 ธันวาคม 2563 (น. 201-207). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

สมชาย สุพิสาร, สุชาดา ท้าวลอม, ประทีป วิจิตรศรีไพบุลย์, สโรจน์ ไวยคงคา, และงามจิตต์ อินทวงศ์. (2563). การออกแบบสื่อนำโชคงานกีฬามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ครั้งที่36ตะวันออก ตะวันออกเกมส์. ใน การประชุมสัมมนาทางวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ครั้งที่ 13 เมื่อวันที่ 8 กันยายน 2563. (น.113-120) ชลบุรี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล-ตะวันออก

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. การจัดการตลาดและธุรกิจบันเทิง
2. การคิดเชิงสร้างสรรค์
3. สัมมนาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
4. สัมมนาทางการโฆษณาและประชาสัมพันธ์
5. การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล
6. การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล
7. โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
8. กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาดิจิทัล
9. การจัดการองค์กรและทรัพยากรบุคคลในธุรกิจสื่อดิจิทัล
10. ความเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

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. วิทยากรโครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก RMUTTO และ Deakin University, Melbourne of Australia โดย Dr. Lanham, Elicia Jane และ Dr.Guy Wood-Bradley (School of Information Technology) มาเป็นวิทยากรบรรยาย พิเศษ และอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตสารคดีสั้นให้แก่อาจารย์ และนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาฯ และสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในระหว่างวันที่ 17-22 พฤษภาคม 2558 ณ ห้องปฏิบัติการสาขาวิชา อาคาร 8 วิทยาเขตจักรพงษ์พานารณ

5. การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ “การปรับปรุงหลักสูตรเพื่อรองรับการตรวจ ประเมินคุณภาพ การศึกษาภายใน ทั้งระดับหลักสูตร ระดับคณะ และสถาบัน” วันที่ 12-13 กรกฎาคม 2558
6. หัวหน้างานประชาสัมพันธ์ พ.ศ. 2550 – 2555
7. หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ พ.ศ. 2551 – 2558
8. ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก พ.ศ. 2557 – 2559
9. วิทยากร หัวข้อ การสร้างสื่อออนไลน์ด้วยสมาร์ทโฟน ในโครงการ U2T ต.มาบยางพร อ. ปลวกแดง จ.ระยอง วันที่ 25-27 กรกฎาคม 2565
10. นักออกแบบกราฟิกและวิดีโออิสระ
 1. ออกแบบและผลิตวิดีโอสั้น ให้กับบริษัท ปิยาสิลา จำกัด
 2. ออกแบบและดูแลกราฟิกบน Social Media, สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ให้กับบริษัท ปิยาสิลา จำกัด
 3. ออกแบบและดูแลกราฟิกบน Social Media, สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ให้กับกลุ่มเพชรบุรี

ภาคผนวกที่ 3

รายนามคณะกรรมการจัดทำหลักสูตร

รายนามคณะกรรมการจัดทำหลักสูตร

1. คณะกรรมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566)

1. นางสาวละอองศรี เทนียงแจ่ม	ประธานกรรมการ
2. นางสาวสุมาลี สมนึก	รองประธานกรรมการ
3. ผศ.สาโรจน์ ไวยคงคา	กรรมการ
4. นายประทีป วิจิตรศรีไพบุลย์	กรรมการ
6. ผศ.ดร.วีระ สุภะ	กรรมการ
7. ดร.ภูติท วรรณิการ์	กรรมการ
8. นางสุชาดา ท้าวลอม	กรรมการ
9. ว่าที่ร้อยตรีพนิตย์ ทองดี	กรรมการ
10. ผศ.วรัญญา เดชพงษ์	กรรมการและเลขานุการ

2. ผู้ทรงคุณวุฒิจากหน่วยงานภายนอก

1. ผศ.ดร.สรชัย ขวรางกุล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลสุวรรณภูมิ
2. นายมงคล บำรุงดี	บริษัทเเล แอดเวอร์ไทด์ ซิง จำกัด
3. นายเดชาวิทย์ พิงพิเชฐ	บริษัทเเล แอดเวอร์ไทด์ ซิง จำกัด

3. ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์หลักสูตร

1. รศ.ดร.กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย	มหาวิทยาลัย หอการค้าไทย
2. นายภาคิน สุขชี	บริษัทภาคิน มีเดีย แอนด์วีชั่น



คำสั่งคณะกรรมการธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
เขตพื้นที่จักรพงษ์วนารด
ที่ ๑๙๗/๒๕๖๕

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการกิจกรรมพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๖)
กิจกรรมย่อยที่ ๑ การยกร่างหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๖)

ด้วยคณะกรรมการธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้พัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖) กิจกรรมย่อยที่ ๑ การยกร่างหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๖) ในวันจันทร์ที่ ๒๒ สิงหาคม ๒๕๖๕ ณ เขตพื้นที่จักรพงษ์วนารด ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินงานพัฒนาหลักสูตรเป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ โดยอาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๖ พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. ๒๕๔๘ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการ ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

คณะกรรมการอำนวยการ

- | | |
|---|-------------------|
| ๑. คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ | เป็นประธานกรรมการ |
| ๒. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย | เป็นกรรมการ |
| ๓. รองคณบดีฝ่ายบริหารและแผน | เป็นกรรมการ |

มีหน้าที่ อำนวยการและให้คำปรึกษาด้านต่างๆ ในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อปรับปรุง รายละเอียดของหลักสูตรตามมาตรฐานหลักสูตร ให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และสำเร็จลุล่วงตาม วัตถุประสงค์

คณะกรรมการดำเนินงาน กิจกรรมที่ ๑ ยกร่างหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖)

- | | | |
|--------------------------------|------------------|---------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรชัย | ชวรางกูร | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๒. นายมงคล | บำรุงดี | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๓. นายเดชาวิทย์ | พิงห์เชษฐ | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๔. อาจารย์ประทีป | วิจิตรศรีไพบูลย์ | ประธาน |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิระ | สุกะ | กรรมการ |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาโรจน์ | ไวยคงคา | กรรมการ |
| ๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรัญญา | เดชพงษ์ | กรรมการ |
| ๘. อาจารย์ภูติ | กรรณิการ์ | กรรมการ |

/๙.ว่าที่ร้อยตรี...

๙. ว่าที่ร้อยตรีพนิตย์

ทองดี

กรรมการ

๑๐. อาจารย์สุชาติ

ท้าวลอม

เลขานุการ

มีหน้าที่ ดำเนินการยกร่างหลักสูตรให้เป็นไปตามความต้องการของนโยบายการพัฒนาหลักสูตรของมหาวิทยาลัยฯ ตลอดจนความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ให้สอดคล้องกับกรอบ TQF และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการอำนวยการให้ความเห็นชอบ

สั่ง ณ วันที่ ๑๕ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๕

ลลวณดี เหนียงแจ่ม

(นางสาวลลวณดี เหนียงแจ่ม)

คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

ภาคผนวกที่ 4
คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร



คำสั่งคณะกรรมการธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
เขตพื้นที่จักรพงษ์วนารณ

ที่ ๒๓๙/๒๕๖๕

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการกิจกรรมพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖)
กิจกรรมที่ ๒ : การวิพากษ์หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (ปรับปรุงปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖)
สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

ด้วยคณะกรรมการธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้พัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖) ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินงานพัฒนาหลักสูตร เป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ โดยอาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๖ พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. ๒๕๔๘ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการ ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

คณะกรรมการอำนวยการ

- | | |
|---|-------------------|
| ๑. คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ | เป็นประธานกรรมการ |
| ๒. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย | เป็นกรรมการ |
| ๓. รองคณบดีฝ่ายบริหารและแผน | เป็นกรรมการ |

มีหน้าที่ อำนวยการและให้คำปรึกษาด้านต่างๆ ในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อปรับปรุง รายละเอียดของหลักสูตรตามมาตรฐานหลักสูตร ให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และสำเร็จลุล่วงตาม วัตถุประสงค์

คณะกรรมการดำเนินงาน กิจกรรมที่ ๒ : การวิพากษ์หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖) สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

- | | | |
|-------------------------------|------------------|---------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา | โชคเหรียญสุขชัย | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๒. นายภาสกร | สุขชัย | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๓. อาจารย์ประทีป | วิจิตรศรีไพบุลย์ | ประธาน |
| ๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิระ | สุกะ | กรรมการ |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาโรจน์ | ไวยคงคา | กรรมการ |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรัญญา | เดชพงษ์ | กรรมการ |
| ๗. อาจารย์ภูติ | กรรณิการ์ | กรรมการ |
| ๘. ว่าที่ร้อยตรี พนิตย์ | ทองดี | กรรมการ |
| ๙. อาจารย์สุชาดา | ท้าวลอม | เลขานุการ |

/มีหน้าที่...

มีหน้าที่ ดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรให้เป็นไปตามความต้องการของนโยบายการพัฒนาหลักสูตรของมหาวิทยาลัยฯ ตลอดจนความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ให้สอดคล้องกับกรอบ TQF และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการอำนวยการให้ความเห็นชอบ

สั่ง ณ วันที่ ๒๖ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๕

นางสาวละออศรี เหนียงแจ่ม

(นางสาวละออศรี เหนียงแจ่ม)

คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก



คำสั่งคณะกรรมการธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

เขตพื้นที่จักรพงษ์วนารถ

ที่ ๒๔๙ / ๒๕๖๕

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการกิจกรรมพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖)

กิจกรรมย่อยที่ ๓ : การกลั่นกรองหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖)

สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

ด้วยคณะกรรมการธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้พัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖) ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินงานพัฒนาหลักสูตร เป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ โดยอาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๖ พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. ๒๕๔๘ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการ ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

คณะกรรมการอำนวยการ

- | | |
|---|---------------------|
| ๑. คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ | ประธานกรรมการ |
| ๒. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย | กรรมการ |
| ๓. รองคณบดีฝ่ายบริหารและแผน | กรรมการและเลขานุการ |

มีหน้าที่ อำนวยการและให้คำปรึกษาด้านต่างๆ ในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อปรับปรุงรายละเอียด ของหลักสูตรตามมาตรฐานหลักสูตร ให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์

คณะกรรมการดำเนินงาน กิจกรรมที่ ๓ การกลั่นกรองหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖) สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

- | | | |
|---------------------------------|------------------|---------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร. อัครวิน | เนตรโพธิ์แก้ว | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๒. นางสาวนุชนภา | รินอบเชย | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดลฤทัย | ศรיתהะ | ผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๔. อาจารย์ประทีป | วิจิตรศรีไพบุลย์ | ประธาน |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรัญญา | เดชพงษ์ | กรรมการ |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาโรจน์ | ไวยคงคา | กรรมการ |
| ๗. อาจารย์สุชาดา | ท้าวลอม | เลขานุการ |

มีหน้าที่ ดำเนินการกลั่นกรองหลักสูตรให้เป็นไปตามความต้องการของนโยบายการพัฒนา หลักสูตรของมหาวิทยาลัยฯ ตลอดจนความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ให้สอดคล้องกับกรอบ TQF และเกณฑ์ มาตรฐานหลักสูตร และอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการอำนวยการให้ความเห็นชอบ

สั่ง ณ วันที่ ๘ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕

ลลองศิริ เหนียงแจ่ม

(นางสาวลลองศิริ เหนียงแจ่ม)

คณบดีคณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

ภาคผนวกที่ 5

ที่มาของผลลัพธ์การเรียนรู้ และวัตถุประสงค์



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี
พ.ศ. ๒๕๖๔

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับเกี่ยวกับการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีให้สอดคล้อง
กับสถานการณ์ปัจจุบัน

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๗ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
พ.ศ. ๒๕๔๘ และโดยมติคณะกรรมการปฏิบัติหน้าที่แทนสภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
ในการประชุมครั้งที่ ๖/๒๕๖๔ เมื่อวันที่ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๔ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย
การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๔”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้กับผู้เข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๔ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิก

(๑) ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี
พ.ศ. ๒๕๕๓

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

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

บรรดา กฎ หลักเกณฑ์ ข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศอื่นใดที่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ให้
ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“สภาวิชาการ” หมายความว่า สภาวิชาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“คณะ” หมายความว่า คณะ หรือส่วนงานภายในที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ
ซึ่งจัดตั้งขึ้นตามกฎหมายกระทรวงหรือโดยมติสภามหาวิทยาลัยในมหาวิทยาลัย ซึ่งทำหน้าที่จัดการเรียนการสอน
ในมหาวิทยาลัย

/ “คณะบดี” ...

“คณบดี” หมายความว่า คณบดี หรือหัวหน้าส่วนงานภายในที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ ซึ่งจัดตั้งขึ้นตามกฎหมายหรือโดยมติสภามหาวิทยาลัย ในมหาวิทยาลัย ซึ่งทำหน้าที่จัดการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่เข้ารับการศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัย

“หลักสูตร” หมายความว่า หลักสูตรระดับปริญญาตรีที่ได้รับอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัย

“สาขาวิชา” หมายความว่า สาขาวิชาของหลักสูตร

“หัวหน้าสาขาวิชา” หมายความว่า หัวหน้าสาขาวิชาของหลักสูตรที่จัดสอนในคณะ

“แผนการเรียน” หมายความว่า แผนการจัดการเรียนในแต่ละภาคการศึกษาของแต่ละหลักสูตร

“ผลการเรียน” หมายความว่า ความรู้ ทักษะ และเจตคติที่เกิดจากการศึกษาในระบบซึ่งสามารถแสดงในรูปของคะแนนตัวอักษร หรือแต้มระดับคะแนน หรือคะแนน หรือร้อยละ ที่นำมาคิดคะแนนผลการเรียน หรือคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมได้

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า อาจารย์ประจำในคณะ ซึ่งคณบดีแต่งตั้งและมอบหมายให้ทำหน้าที่แนะนำ ปรึกษาการศึกษา ค้นคว้า และดูแลความประพฤติตลอดจนรับผิดชอบในการลงทะเบียนเรียน รายวิชา และติดตามผลการเรียนของนักศึกษา

“อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา” หมายความว่า อาจารย์ประจำซึ่งคณบดีแต่งตั้งให้รับผิดชอบจัดการรายวิชาตามหลักสูตร

“การลงทะเบียนเรียนรายวิชาข้ามสถาบัน” หมายความว่า การลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาอื่น

“การวัดผลการศึกษา” หมายความว่า การวัดผลที่เกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียน

“การประเมินผลการศึกษา” หมายความว่า กระบวนการอย่างมีระบบที่นำข้อมูลจากการวัดผลมาตีค่าและตัดสินคุณค่าของผู้เรียน

“คลังหน่วยกิต” หมายความว่า ระบบทะเบียนสะสมหน่วยกิตสำหรับผู้ที่เข้าศึกษารายวิชาหลักสูตรระยะสั้น หลักสูตรฝึกอบรม หรือหลักสูตรระยะยาวในระดับปริญญาตรีหรือระดับบัณฑิตศึกษาของมหาวิทยาลัยที่จัดไว้สำหรับการจัดการศึกษา และได้จากการเทียบโอนในระบบคลังหน่วยกิต โดยจัดให้มีหลักฐานการสะสมหน่วยกิต อาทิ สมุดสะสมหน่วยกิต แฟ้มสะสมงานแบบอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ และฝากในคลังหน่วยกิตของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกรักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจออก ประกาศ คำสั่งและแนวปฏิบัติเพื่อดำเนินการตามข้อบังคับนี้ กรณีที่ต้องวินิจฉัยชี้ขาด หรือตีความตามข้อบังคับนี้ ให้สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้วินิจฉัย ทั้งนี้ คำวินิจฉัยให้ถือเป็นที่สุด

/ หมวด ๑ ...

หมวด ๑ การจัดการศึกษา

ข้อ ๖ การจัดการศึกษาหลักสูตรในมหาวิทยาลัย ให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาฉบับที่ใช้อยู่ปัจจุบัน ขององค์การวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี) ข้อกำหนดในหลักสูตร และหลักเกณฑ์ที่กำหนดในข้อบังคับหรือระเบียบ หรือประกาศของมหาวิทยาลัยหรือของคณะแล้วแต่กรณี

การจัดการศึกษาตามข้อบังคับนี้ อาจดำเนินการได้ตามระบบการจัดการศึกษาระบบ คลังหน่วยกิต โดยเป็นไปตามที่ข้อบังคับของมหาวิทยาลัยว่าด้วยการจัดการศึกษาในระบบคลังหน่วยกิต

ข้อ ๗ มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นักศึกษาซึ่งเข้าศึกษาตามหลักสูตรหนึ่งของมหาวิทยาลัย ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาเพื่อเข้าศึกษาและรับปริญญาในหลักสูตรระดับปริญญาตรีอีกหลักสูตรหนึ่งก็ได้

มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นักศึกษาซึ่งเข้าศึกษาตามหลักสูตรหนึ่งสถาบันอุดมศึกษาอื่น ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาเพื่อเข้าศึกษาและรับปริญญาในหลักสูตรระดับปริญญาตรีอื่นของมหาวิทยาลัยก็ได้

มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้ผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีในสาขาวิชาหนึ่งของมหาวิทยาลัย หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาเพื่อเข้าศึกษาและรับปริญญาในหลักสูตรระดับปริญญาตรีอื่น ของมหาวิทยาลัยก็ได้ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและขั้นตอนที่มหาวิทยาลัยกำหนด

การรับบุคคลตามวรรคหนึ่ง วรรคสองและวรรคสามนั้น ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไข ที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด ทั้งนี้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่จะรับบุคคลดังกล่าวเข้าศึกษา มีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาหรือกลุ่มวิชาและหน่วยกิตที่ผู้นั้นได้ศึกษาไว้แล้ว พร้อมทั้งกำหนดเงื่อนไข การศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่ต้องศึกษาในหลักสูตร/สาขาวิชาที่ขอเข้าศึกษา

ข้อ ๘ การจัดการศึกษาในมหาวิทยาลัยใช้ระบบทวิภาค โดยแบ่งการศึกษาแต่ละปีการศึกษา ออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ ซึ่งเป็นภาคการศึกษาบังคับ คือ ภาคการศึกษาที่หนึ่ง และภาคการศึกษาที่สอง โดยแต่ละภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาการศึกษาเทียบได้ไม่น้อยกว่าสิบห้าสัปดาห์

นอกเหนือจากการจัดการศึกษาในภาคการศึกษาปกติแล้ว มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษา ภาคฤดูร้อนต่อจากภาคการศึกษาที่สองอีกหนึ่งภาคก็ได้ โดยมีระยะเวลาการศึกษาเทียบเคียงกันได้กับ ภาคการศึกษาปกติ

กรณีที่มีเหตุผลและความจำเป็น มหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย หรือตามที่ กำหนดไว้ในหลักสูตร อาจจัดการศึกษาหลักสูตรใดหรือบางส่วนของหลักสูตรนอกเหนือจากวรรคหนึ่งและ วรรคสองก็ได้ แต่ระยะเวลาการศึกษาต้องเทียบได้ไม่น้อยกว่าที่กำหนดตามวรรคหนึ่ง

ปีการศึกษา จะเริ่มต้นเมื่อใดและสิ้นสุดเมื่อใด ให้เป็นไปตามที่สภามหาวิทยาลัยให้ความ เห็นชอบ

/ ปฏิทินการศึกษา ...

ปฏิทินการศึกษาของปีการศึกษาหนึ่งๆ ให้มหาวิทยาลัยเป็นผู้เสนอสภาวิชาการเพื่อให้ความเห็นชอบและให้เสนอสภามหาวิทยาลัยเพื่อทราบ ทั้งนี้ในกรณีที่มีเหตุผลและความจำเป็น การจัดการศึกษาบางหลักสูตรหรือส่วนหนึ่งของหลักสูตร อาจกำหนดปฏิทินการศึกษาที่แตกต่างจากปฏิทินการศึกษาปกติก็ได้ ทั้งนี้ ให้อธิการบดีพิจารณาให้ความเห็นชอบ

ข้อ ๙ รูปแบบการจัดการศึกษา นอกจากการจัดการเรียนการสอนในระบบชั้นเรียนปกติที่จัดไว้ในมหาวิทยาลัยและให้นักศึกษาต้องเข้าชั้นเรียนตามตารางสอน โดยอาจารย์และผู้เรียนมีโอกาสมีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรง มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาบางหลักสูตรหรือบางรายวิชา ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งหรือรูปแบบผสมผสาน ดังนี้

(๑) การศึกษาระบบทางไกล เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้เทคโนโลยีที่เอื้อให้ผู้เรียนเข้าถึงอาจารย์และเอกสารประกอบการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือออนไลน์ โทรศัพท์ วิทยุกระจายเสียง และเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ

(๒) การศึกษาแบบชุดวิชา (Module system) เป็นการจัดการศึกษาเป็นคราวๆ คราวละรายวิชาหรือหลายรายวิชา

(๓) การศึกษาแบบนานาชาติ เป็นการจัดการศึกษาโดยความร่วมมือของสถานศึกษาจากต่างประเทศหรือเป็นหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่มีการจัดการศึกษาในลักษณะหลักสูตรนานาชาติหรือในลักษณะสองภาษา

(๔) การศึกษาแบบบูรณาการ เป็นการจัดการศึกษาโดยผสมผสานศาสตร์สาขาต่างๆ เข้าด้วยกัน

(๕) การศึกษาระดับปริญญาตรีแบบก้าวหน้า เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้หลักสูตรที่เปิดสอนอยู่แล้วเพื่อรองรับผู้เรียนที่มีศักยภาพพิเศษ

(๖) การศึกษาแบบควบระดับปริญญาตรีสองปริญญา เป็นการจัดการศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรีสองหลักสูตรที่ให้ผู้เรียนศึกษาพร้อมกันหรือเหลื่อมกัน โดยผู้สำเร็จการศึกษาจะได้รับปริญญาทั้งสองหลักสูตร

(๗) การจัดการศึกษาตามโครงการเรียนล่วงหน้า เป็นการจัดการศึกษาที่ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยได้ล่วงหน้าโดยที่ยังไม่มีสถานภาพเป็นนักศึกษา และเมื่อผ่านการประเมินผลรายวิชานั้นตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด จะสามารถนำรายวิชาพร้อมทั้งหน่วยกิตและผลการเรียนของรายวิชานั้นมานับเป็นหน่วยกิตในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยได้

(๘) การจัดการศึกษาแบบอื่นที่สภาวิชาการให้ความเห็นชอบ

หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขของการจัดการศึกษาตาม (๑) ถึง (๘) ให้เป็นไปตามที่สภาวิชาการให้ความเห็นชอบ

/ ข้อ ๑๐ ...

ข้อ ๑๐ การนับระยะเวลาการศึกษาของแต่ละหลักสูตร ให้นับเฉพาะภาคการศึกษาปกติที่เปิดการเรียนการสอน โดยไม่นับรวมเวลาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักศึกษา

กรณีการจัดการศึกษารูปแบบอื่น การนับเวลาการศึกษา ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนดโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการ

ข้อ ๑๑ การนับวันต่างๆ ตามข้อบังคับนี้ ให้นับทุกวันไม่เว้นวันหยุดราชการ และให้ถือวันตามปฏิทินการศึกษาซึ่งมหาวิทยาลัยประกาศเป็นรายปี เว้นแต่วันสุดท้ายของการนับวันตามกำหนดวันในข้อบังคับนี้ตรงกับวันหยุดราชการ ให้ถือวันทำการถัดไปเป็นวันสุดท้าย

ข้อ ๑๒ การกำหนดปริมาณการศึกษาของรายวิชาให้กำหนดเป็นหน่วยกิต ตามลักษณะการจัดการเรียนการสอนดังนี้

(๑) รายวิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหา ไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๒) รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๓) การฝึกงานหรือฝึกภาคสนามที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๔) การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่นตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้นๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๕) การศึกษาบางรายวิชาที่มีลักษณะเฉพาะ หรือรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนในภาคฤดูร้อน มหาวิทยาลัยอาจกำหนดหน่วยกิต โดยใช้หลักเกณฑ์อื่นได้ตามความเหมาะสม

ข้อ ๑๓ การจัดการศึกษาของหลักสูตร ให้แต่ละคณะกำหนดรายวิชาและหน่วยกิตที่จะต้องเรียนสำหรับผู้เข้าศึกษาปกติ กรณีผู้เรียนหรือนักศึกษาที่สามารถนำรายวิชาที่เรียนล่วงหน้ามาับหน่วยกิตหรือกรณีการเทียบโอนรายวิชาหรือกรณีการเทียบโอนจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัยหรือจากการเทียบโอนประสบการณ์ ให้คณะโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำคณะอนุมัติการกำหนดรายวิชาและหน่วยกิตที่จะต้องเรียนเพิ่มเติมสำหรับผู้เรียนหรือนักศึกษาแต่ละราย ให้แต่ละคณะสามารถกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการในการเลือกและการขอเปลี่ยนแปลงสาขาวิชา วิชาเอก และหรือวิชาโท ได้ โดยออกเป็นประกาศของคณะ

การเปิดรายวิชาตามแผนการศึกษาเพื่อให้ นักศึกษาหรือผู้เรียนลงทะเบียนเรียน รวมทั้งกำหนดเวลาลงทะเบียนรายวิชา ให้เป็นไปตามมหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๔ การเรียกเก็บค่าธรรมเนียมการศึกษา ค่าบำรุงการศึกษา รายการอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาและการให้บริการของมหาวิทยาลัยอันเนื่องจากการเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย ให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

/ ข้อ ๑๕ ...

ข้อ ๑๕ การบริหารจัดการหลักสูตรและการดำเนินการของคณะและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของมหาวิทยาลัย เป็นไปตามระเบียบ ประกาศ และคำสั่งของมหาวิทยาลัยหรือของคณะที่ออกตามระเบียบดังกล่าว

หมวด ๒ การรับเข้าศึกษา

ข้อ ๑๖ ผู้ที่จะเข้าศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

(๑) เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

(ก) มีคุณสมบัติอย่างหนึ่งอย่างใดเป็นการเฉพาะตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(ข) มีคุณสมบัติอื่นตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

(๒) ลักษณะต้องห้าม

(ก) เป็นคนวิกลจริต โรคติดต่อร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจ หรือโรคที่เป็นอุปสรรค ต่อการศึกษา

(ข) เป็นผู้ที่มีความประพฤติเสื่อมเสียอย่างร้ายแรง

กรณีที่มีเหตุผลอันสมควร มหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการอาจออกประกาศกำหนดคุณสมบัติและลักษณะต้องห้ามเพิ่มเติมเป็นรายกรณีหรือสำหรับบางหลักสูตรก็ได้

ข้อ ๑๗ วิธีการรับนักศึกษาเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรี ให้ดำเนินการตามวิธีต่าง ๆ ดังนี้

(๑) ผ่านระบบการสอบคัดเลือกตามระบบกลางที่สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เป็นผู้ประสาน

(๒) ผ่านการสอบคัดเลือกหรือการคัดเลือกที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๓) ผ่านกระบวนการตามข้อกำหนดของหลักสูตร หรือเป็นไปตามข้อบังคับหรือระเบียบหรือประกาศของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้อง

(๔) ผ่านข้อตกลงความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับสถาบันการศึกษา องค์กรวิชาชีพ และสถานประกอบการที่เป็นนิติบุคคล

(๕) วิธีการอื่นตามหลักเกณฑ์ที่สภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบ

ให้มหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการออกประกาศเกี่ยวกับการรับนักศึกษาเข้าศึกษา และกระบวนการที่เกี่ยวข้องได้ จากนั้นให้รายงานสภามหาวิทยาลัยเพื่อทราบ

การออกประกาศเกี่ยวกับการรับนักศึกษาในหลักสูตรใดต้องคำนึงถึงจำนวนของแผนการรับที่สภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบด้วย

/ ข้อ ๑๘ ...

ข้อ ๑๘ มหาวิทยาลัยอาจรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นเข้าเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย โดยการเทียบโอนรายวิชาที่นักศึกษาผู้นั้นศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นเพื่อกำหนดจำนวนหน่วยกิตและรายวิชาที่ต้องเรียนเพิ่มเติมให้ครบตามหลักสูตร ทั้งนี้ตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๙ มหาวิทยาลัยอาจรับนักศึกษาระบบคลังหน่วยกิตเข้าเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย โดยเป็นไปตามข้อบังคับหรือประกาศของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระบบคลังหน่วยกิต

หมวด ๓

การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและการลงทะเบียนวิชาเรียน

ข้อ ๒๐ ผู้ที่จะเข้าศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยจะต้องขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด รวมทั้งชำระค่าธรรมเนียมในการจัดการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยเรียกเก็บ ทั้งนี้สถานะการเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเริ่มต้นเมื่อขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและได้รับสประจำตัวนักศึกษา ซึ่งการดำเนินการเกี่ยวกับสประจำตัวนักศึกษา ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ผู้ที่มีได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามวรรคหนึ่งจะหมดสิทธิ์การเข้าศึกษาในหลักสูตรที่รับเข้าศึกษา เว้นแต่กรณีได้รับอนุมัติยกเว้นตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

การชำระค่าธรรมเนียมเพื่อการจัดการศึกษา เพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา อธิการบดีอาจกำหนดให้ชำระในคราวเดียว หรือแบ่งชำระเป็นงวดได้ ตามที่มีเหตุผลสมควร สถานะการเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยคงอยู่ตราบใดที่ยังไม่พ้นสภาพนักศึกษาตามข้อบังคับนี้

ข้อ ๒๑ การลงทะเบียนวิชาเรียน ให้นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนตามหลักสูตรทุกภาคการศึกษาปกติ การลงทะเบียนเรียนวิชาเรียนในภาคฤดูร้อนให้เป็นไปตามที่หลักสูตรหรือมหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ ปฏิทินการลงทะเบียนรายวิชา วิธีการ กระบวนการ และเงื่อนไขเกี่ยวกับการลงทะเบียนเรียน ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

จำนวนหน่วยกิตขั้นต่ำและหน่วยกิตขั้นสูงที่นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนได้ในภาคการศึกษาหนึ่ง รวมทั้งข้อยกเว้น กระบวนการยื่นคำขอลงทะเบียนหรือขอเปลี่ยนแปลงการลงทะเบียนเรียน ผู้มีอำนาจอนุมัติ การลงทะเบียน การขอลอนคืนค่าลงทะเบียนเรียน การลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่มีรายวิชาบังคับก่อนหรือต่อเนื่องกับรายวิชาบังคับก่อน การขอเพิ่มและขอลอนรายวิชา เงื่อนไขการชำระค่าธรรมเนียม การผ่อนผัน หรือการยกเว้นหรือการขอลอนคืนการชำระค่าธรรมเนียม และแนวปฏิบัติอื่นที่เกี่ยวข้องกับการลงทะเบียนรายวิชาให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยตามคำแนะนำของสภาวิชาการ

นักศึกษาที่ไม่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาในภาคการศึกษาใด โดยมีได้ลาพักการศึกษาและไม่เข้าช่วยข้อยกเว้น หากพ้นกำหนดระยะเวลาไม่น้อยกว่าสามสัปดาห์ มหาวิทยาลัยสามารถถอนชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษาของมหาวิทยาลัยโดยต้องแจ้งให้นักศึกษาทราบด้วย

/ ข้อ ๒๒ ...

ข้อ ๒๒ นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขออนุญาตลงทะเบียนเรียนรายวิชาของสถาบันอุดมศึกษาอื่น เพื่อนำผลการเรียนและหน่วยกิตมาใช้แทนหน่วยกิตของรายวิชาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย ซึ่งกรณีนี้ เรียกว่า การลงทะเบียนเรียนรายวิชาข้ามสถาบัน

หลักเกณฑ์ วิธีการ เงื่อนไขและแนวปฏิบัติในการดำเนินการตามวรรคหนึ่ง ให้เป็นไปตามที่ มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ข้อ ๒๓ มหาวิทยาลัยอาจออกประกาศกำหนดให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ศึกษาใน หลักสูตรหนึ่งของมหาวิทยาลัยลงทะเบียนเรียนรายวิชาของหลักสูตรอื่นก็ได้ โดยต้องชำระค่าธรรมเนียม และค่าใช้จ่ายอื่นที่เกี่ยวข้องถ้ามีด้วย

ข้อ ๒๔ การลงทะเบียนเรียนแบบไม่นับหน่วยกิต (Audit)

นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนรายวิชาตามหลักสูตรแบบไม่นับหน่วยกิต (Audit) ก็ได้

นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนแบบไม่นับหน่วยกิต หากปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่อาจารย์ ผู้รับผิดชอบรายวิชากำหนด ให้บันทึกระดับคะแนนเป็น AU ในใบแสดงผลการศึกษา หากไม่สามารถปฏิบัติได้ ตามหลักเกณฑ์ดังกล่าว ให้บันทึกผลเป็น W ในรายวิชานั้น

หน่วยกิตของรายวิชาที่ศึกษาโดยไม่นับหน่วยกิต จะไม่นับรวมเข้าเป็นหน่วยกิตสะสม และ หน่วยกิตรวมในการคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ย

มหาวิทยาลัยอาจอนุญาตให้บุคคลภายนอกเข้าศึกษาบางรายวิชาเป็นกรณีพิเศษโดยไม่นับ หน่วยกิตได้ แต่บุคคลนั้นจะต้องมีคุณสมบัติ และพื้นฐานความรู้ทางการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควร และ จะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศมหาวิทยาลัย ว่าด้วยการนั้นๆ เช่นเดียวกับนักศึกษาของ มหาวิทยาลัย และจะต้องชำระเงินค่าธรรมเนียมในการจัดการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๔

วิธีการจัดการศึกษา

ข้อ ๒๕ มหาวิทยาลัยต้องจัดการศึกษาแต่ละหลักสูตรให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร และตามที่มหาวิทยาลัยหรือคณะประกาศกำหนด

การเปลี่ยนแปลงแผนการศึกษาสำหรับหลักสูตรใด ให้สาขาวิชาหรือผู้รับผิดชอบหลักสูตร เสนอคณะเป็นผู้อนุมัติการเปลี่ยนแปลงแผนการศึกษาพิจารณาให้ความเห็นชอบการปรับแผนการศึกษา

ข้อ ๒๖ การจัดเวลาเรียนหรือกำหนดกิจกรรมของแต่ละรายวิชา ให้เป็นไปตามที่คณะ กำหนด โดยคำนึงถึงลักษณะและบริบทของหลักสูตรหรือรายวิชานั้นๆ ทั้งนี้ คณะต้องออกประกาศหรือแจ้ง การเปลี่ยนแปลงการจัดเวลาเรียนหรือกำหนดกิจกรรมได้ตามความเหมาะสม แต่ต้องแจ้งให้นักศึกษาทราบ ล่วงหน้าด้วย

ในกรณีที่มีความจำเป็น มหาวิทยาลัยหรือคณะอาจออกประกาศยกเลิกการจัดการเรียนการสอน การวัดผลหรือการจัดกิจกรรมของรายวิชาใดๆ และต้องแจ้งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทราบ

/ ข้อ ๒๗ ...

ข้อ ๒๗ ในการบริหารจัดการแต่ละรายวิชานั้น ให้คณบดีออกประกาศแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบแต่ละรายวิชาเป็นรายปีการศึกษาหรือรายภาคการศึกษา โดยแต่งตั้งจากอาจารย์ประจำของมหาวิทยาลัยหรือคณะ พร้อมทั้งกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบให้ชัดเจน

ข้อ ๒๘ ข้อกำหนดระยะเวลาเข้าเรียน และการลาของการเข้าเรียน รวมทั้งสิทธิ์ในการเข้าวัดผลให้เป็นไปตามที่แต่ละคณะประกาศกำหนด

ข้อ ๒๙ วิธีการจัดการเรียนการสอนของแต่ละรายวิชาในส่วนของเรียนในชั้นเรียนหรือการเรียนในห้องปฏิบัติการ ให้เป็นไปตามที่คณะกำหนดหรือตามที่แต่ละหลักสูตรกำหนด ทั้งนี้ หลักสูตรสามารถจัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์หรือการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของรายวิชาทั้งหมดหรือบางส่วนก็ได้ โดยให้คำนึงถึงความพร้อมของคณะและนักศึกษาด้วย

วิธีการจัดการเรียนการสอนในส่วนรายวิชาที่มีไซ้ชั้นเรียน ซึ่งครอบคลุมถึงการฝึกปฏิบัติงานวิชาชีพ การฝึกงานในสถานประกอบการ สหกิจศึกษา รายวิชาสัมมนา รายวิชาการศึกษาปัญหาพิเศษ หรือรายวิชาที่มีลักษณะอื่น ให้เป็นไปตามที่แต่ละหลักสูตรกำหนดหรือตามที่คณะประกาศกำหนด

ข้อ ๓๐ นักศึกษาสามารถใช้เวลาศึกษาตามหลักสูตรได้ไม่เกินสองเท่าของระยะเวลาของหลักสูตรนั้นๆ เว้นแต่ได้รับความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัยโดยคำแนะนำของสภาวิชาการ ในกรณีที่จะใช้เวลาศึกษาตามหลักสูตรเกินกว่าสองเท่าของระยะเวลาของหลักสูตรนั้น จะต้องยื่นคำขอยายระยะเวลาการศึกษา ทั้งนี้ หลักเกณฑ์ และวิธีการในการขอยายระยะเวลาการศึกษาให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ระยะเวลาการศึกษาตามวรรคแรกไม่ใช้กับนักศึกษาระบบคลังหน่วยกิต

หมวด ๕

การลาของนักศึกษา

ข้อ ๓๑ นักศึกษาที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาแล้วมีหน้าที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่างๆ ตามหลักสูตรที่เข้าศึกษาโดยจำนวนหน่วยกิตขั้นต่ำและจำนวนหน่วยกิตขั้นสูงที่จะต้องลงทะเบียนเรียนให้เป็นไปตามที่แต่ละหลักสูตรกำหนดหรือตามที่ได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย

ในกรณีที่มีเหตุจำเป็นที่นักศึกษาไม่อาจลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่างๆ ได้ นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาของภาคการศึกษาใดหรือปีการศึกษาใดก็ได้

ให้มหาวิทยาลัยออกประกาศกำหนดหลักเกณฑ์การขอลาพักการศึกษา ปฏิทินและวิธีการขอลาพักการศึกษา กระบวนการพิจารณา เงื่อนไข การขอเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับการขอลาพักการศึกษา การขอกลับเข้าศึกษาและแนวปฏิบัติอื่นที่เกี่ยวข้อง

/ ข้อ ๓๒ ...

ข้อ ๓๒ นักศึกษาที่ได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยให้ไปศึกษาหรือปฏิบัติการวิจัยในสถานศึกษาอื่นทั้งในและต่างประเทศ ตามโครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษา หรือโครงการที่มหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบ และไม่ได้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาในภาคการศึกษาใด ให้ถือว่ายังคงมีสถานภาพนักศึกษาของมหาวิทยาลัยตลอดระยะเวลาที่ศึกษาหรือปฏิบัติการวิจัยในสถานศึกษาอื่นนั้นโดยไม่ต้องขอลาพักการศึกษา แต่นักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อรักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาด้วย

ข้อ ๓๓ นักศึกษาที่ประสงค์จะลาออกจากการเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย ให้ยื่นคำร้องขอลาออกต่อคณบดี ทั้งนี้ต้องมีหนังสือหรือการผูกพันใดๆ กับมหาวิทยาลัย การลาออกจะมีผลสมบูรณ์เมื่อนักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาออกได้ ทั้งนี้วิธีการในการยื่นคำร้องเพื่อลาออกให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๖

การขอย้ายหลักสูตร การขอเข้าศึกษาในหลักสูตรอื่น และการรับโอนนักศึกษา

ข้อ ๓๔ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยอาจขอย้ายจากการเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรีหลักสูตรหนึ่งไปเป็นหลักสูตรระดับปริญญาตรีหลักสูตรอื่นก็ได้ ทั้งนี้ หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขในการขอย้ายหลักสูตรตลอดจนแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ข้อ ๓๕ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่เข้าศึกษาในหลักสูตรระดับปริญญาตรีหลักสูตรหนึ่งอาจขอเข้าศึกษาในหลักสูตรระดับปริญญาตรีหลักสูตรอื่นของมหาวิทยาลัยในขณะเดียวกันหรือเลื่อมช่วงเวลาด้วยก็ได้ ทั้งนี้ หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขในการดำเนินการดังกล่าวตลอดจนแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ข้อ ๓๖ นักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาอื่นอาจขอโอนมาเข้าศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย ทั้งนี้หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขในการขอโอนดังกล่าวตลอดจนแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ข้อ ๓๗ การเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตของผู้เข้าศึกษาตามข้อ ๓๕ ถึงข้อ ๓๖ ซึ่งได้ศึกษามาแล้วในมหาวิทยาลัยหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น รวมทั้งการเทียบผลการศึกษาและการคิดค่าธรรมเนียมและค่าเล่าเรียน ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการ

ข้อ ๓๘ นักศึกษาระบบคลังหน่วยกิตของมหาวิทยาลัยอาจขอรับปริญญาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยตามข้อบังคับนี้ ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยว่าด้วยการจัดการศึกษาระบบคลังหน่วยกิตและข้อบังคับรวมทั้งระเบียบหรือประกาศของมหาวิทยาลัยที่ออกตามข้อบังคับนี้

/ หมวด ๗ ...

หมวด ๗

การวัดผลและการประเมินผล

ข้อ ๓๙ ให้มีการวัดผลและประเมินผลการศึกษาทุกรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนในแต่ละภาคการศึกษา รวมถึงกรณีที่ได้ลงทะเบียนเป็นรายภาคการศึกษาหรือจัดการศึกษาแบบอื่น ต้องจัดให้มีการวัดผลและประเมินผลตามที่แต่ละหลักสูตรกำหนดไว้ ทั้งนี้การกำหนดเวลาการสอบ วิธีการวัดและประเมินผล แต่ละรายวิชาให้เป็นไปตามที่คณะประกาศกำหนด

ข้อปฏิบัติและข้อห้ามของการวัดผลและการประเมินผลในการสอบ รวมทั้งโทษกรณีฝ่าฝืนข้อปฏิบัติและข้อห้ามของการวัดและประเมินผลในการสอบ ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

การกำหนดระยะเวลาเข้าเรียนของนักศึกษาในแต่ละรายวิชาที่มีสิทธิ์เข้ารับการวัดผลได้ ให้คณะประกาศแจ้งล่วงหน้าก่อนเปิดภาคการศึกษา

วิธีการวัดผลและการประเมินผลของแต่ละรายวิชานั้น ให้คณะกำหนดให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาแจ้ง วิธีการวัดผลและการประเมินผลของแต่ละรายวิชาให้นักศึกษาทราบในแต่ละภาคการศึกษา การวัดผลของแต่ละรายวิชานั้น อาจกระทำได้หลายวิธีในระหว่างภาคการศึกษา และให้มีการประเมินผล การศึกษารายวิชานั้นให้แล้วเสร็จตามปฏิทินที่คณะกำหนด

ข้อ ๔๐ กรณีที่นักศึกษาไม่สามารถเข้าวัดผลของรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนไว้ตามที่คณะประกาศกำหนด ให้นักศึกษายื่นคำร้องหรือขออนุญาตต่อคณะเพื่อพิจารณาเหตุผลและความจำเป็น และแจ้งผลให้นักศึกษาทราบโดยเร็ว ในการนี้ให้แต่ละคณะออกประกาศกำหนดหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไข การพิจารณาเหตุผลและความจำเป็นให้นักศึกษาทราบด้วย

กรณีที่นักศึกษาได้รับอนุญาตจากคณะให้เข้าวัดผลของรายวิชา ให้คณะมอบอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาดำเนินการวัดผลของรายวิชานั้น ๆ ให้กับนักศึกษา

กรณีที่นักศึกษาไม่ได้รับอนุญาตจากคณะให้เข้าวัดผลของรายวิชา ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชารวมคะแนนที่มีอยู่เพื่อประเมินผลแจ้งคณะประกาศให้นักศึกษาทราบด้วย

คณะอาจกำหนดหลักเกณฑ์เพื่อถือปฏิบัติตามวรรคสองและวรรคสาม

ข้อ ๔๑ ก่อนการสอบหรือในระหว่างการสอบ หากมีเหตุฉุกเฉินหรือเหตุสุดวิสัย หรือความจำเป็นอย่างอื่น คณะดีอาจสั่งระงับหรือยุติการจัดสอบครั้งนั้นเป็นรายกรณีหรือเป็นคราวๆ ไปตามความจำเป็นก็ได้

ข้อ ๔๒ ในการประเมินผลการศึกษาของแต่ละรายวิชาที่มีค่าระดับคะแนน เพื่อตัดสินในการให้ระดับคะแนนนั้น ให้คณะออกประกาศกำหนดหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนโดยแต่ละรายวิชาอาจใช้หลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมก็ได้

/ การประเมินผล ...

การประเมินผลการศึกษาหรือการให้สัญลักษณ์ในแต่ละรายวิชา ให้กำหนดเป็นระดับคะแนน (Grade) ค่าระดับคะแนนต่อหน่วยกิต และผลการศึกษา 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 (Failed)
W	-	ถอนรายวิชา (Withdrawn)
I	-	ไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	-	พอใจ (Satisfactory)
U	-	ไม่พอใจ (Unsatisfactory)
AU	-	ไม่นับหน่วยกิต (Audit)
T	-	โอนรายวิชา (Transfer)
X	-	ยังไม่ได้รับผล (No Report)

ข้อ ๔๓ การให้ระดับคะแนน A, B+, B, C+, C, D+, D และ F จะกระทำได้ในกรณีรายวิชา ซึ่งลงทะเบียนที่มีการประเมินผลแบบมีค่าระดับคะแนนตามที่หลักสูตรกำหนด ในกรณีดังนี้

(๑) นักศึกษาเข้าวัดผลของรายวิชาตามที่หลักสูตรกำหนด และอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา ได้ประเมินผลการศึกษาของรายวิชานั้น ทั้งนี้ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดไว้สำหรับแต่ละรายวิชา

(๒) เปลี่ยนจากค่าระดับคะแนน I (ไม่สมบูรณ์)

ข้อ ๔๔ การให้ผลการศึกษาในระดับคะแนนเป็น F นอกเหนือจากกรณีตามข้อ ๔๓ แล้ว ให้กระทำในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

(๑) นักศึกษามีเวลาศึกษาไม่ครบเวลาตามที่คณะหรือหลักสูตรกำหนด

(๒) นักศึกษาไม่แก้ผลการศึกษาที่ไม่สมบูรณ์ หรือได้ระดับคะแนน I ตามกำหนดเวลา หรือ แก่แล้วยังไม่ผ่าน

(๓) นักศึกษาทำผิดระเบียบการวัดผลหรือฝ่าฝืนระเบียบของมหาวิทยาลัยและได้รับการ ตัดสินให้ผลการศึกษาตก หรือได้รับค่าคะแนน F

/ (๔) นักศึกษา ...

(๔) นักศึกษาขอถอนรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนไปแล้วเมื่อพ้นกำหนดเวลาขอถอนรายวิชาตามประกาศของมหาวิทยาลัย

(๕) กรณีอื่นตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๕ ให้มหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบของสภาวิชาการออกประกาศกำหนดหลักเกณฑ์วิธีการและเงื่อนไขในการให้สัญลักษณ์ I, S, U, AU, T, X และ W ของแต่ละรายวิชา รวมทั้งกรณีการเปลี่ยนผลการศึกษามาจาก I เป็นระดับคะแนนอื่นตามความเหมาะสม

การจัดการวัดผลและประเมินผลของแต่ละรายวิชากรณีสำหรับนักศึกษาที่ได้รับผลการศึกษาคือ I ให้เป็นไปตามที่แต่ละคณะประกาศกำหนด

ข้อ ๔๖ นักศึกษาที่มีผลการประเมินรายวิชาใดตั้งแต่ระดับ D ขึ้นไป ให้ถือว่าสอบได้หรือการประเมินผลผ่านในรายวิชานั้น ยกเว้นในรายวิชาที่หลักสูตรกำหนดว่าต้องมีผลการประเมินสูงกว่าระดับ D

หากรายวิชาที่ผลการประเมินไม่ผ่านเป็นรายวิชาบังคับของหลักสูตร นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนรายวิชานั้นจนกว่าจะประเมินผลผ่านตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดตามวรรคหนึ่ง

หากรายวิชาที่ผลการประเมินไม่ผ่านเป็นรายวิชาเลือก นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำหรืออาจลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่นแทนก็ได้

รายวิชาใดที่นักศึกษามีผลการประเมินต่ำกว่าระดับ C นักศึกษามีสิทธิลงทะเบียนรายวิชานั้นเพื่อให้ผลการประเมินสูงขึ้นก็ได้

ข้อ ๔๗ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบในการวัดผลและประเมินผลของแต่ละรายวิชาตามที่คณะบดีแต่งตั้งหรือมอบหมาย เสนอผลการประเมินการศึกษาของรายวิชานั้นตามขั้นตอนที่คณะกำหนด จากนั้นให้เสนอคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบ ก่อนส่งงานส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนของเขตพื้นที่/วิทยาเขต/มหาวิทยาลัย เพื่อบันทึกผล และแจ้งผลการประเมินของแต่ละรายวิชาให้นักศึกษาทราบ

ปฏิทินและวิธีการในการส่งผลการศึกษาของแต่ละรายวิชา รวมทั้งการขอแก้ไขผลการศึกษารายวิชาที่ได้ส่งมายังสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนแล้ว ให้เป็นตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

เพื่อประโยชน์ในการจัดการวัดผลและประเมินผล มหาวิทยาลัยอาจออกประกาศกำหนดแนวปฏิบัติในการจัดการวัดผลและประเมินผลเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม

ข้อ ๔๘ ให้มหาวิทยาลัยออกประกาศหลักเกณฑ์วิธีการการยื่นคำร้องกรณีที่นักศึกษาประสงค์ทราบคะแนนการสอบของรายวิชาใด กระบวนการพิจารณาคำร้อง ผู้มีอำนาจในการพิจารณาคำร้อง และมาตรการเยียวยากรณีคำร้องมีเหตุอันควรเชื่อได้ว่าผลการสอบหรือผลการวัดผลรายวิชานั้นผิดพลาดหรือไม่ถูกต้องหรือมีเหตุอันสมควร

/ ข้อ ๔๙ ...

ข้อ ๔๙ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาตามหลักสูตรนั้น อาจนำผลการเรียนและหน่วยกิตของรายวิชาอื่นทั้งจากมหาวิทยาลัยหรือสถาบันอุดมศึกษาหรือสถานศึกษาอื่นที่สามารถเทียบเคียงได้ ซึ่งเป็นการเทียบโอนจากการศึกษาในระบบ หรือจากการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยมาใช้ได้ ซึ่งเรียกว่า การเทียบโอนผลการเรียน

หลักเกณฑ์ วิธีการ เงื่อนไขและแนวปฏิบัติในการเทียบโอนรายวิชาดังกล่าว ให้เป็นไปตามข้อบังคับหรือระเบียบหรือประกาศของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้อง

ข้อ ๕๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาแต่ละภาคการศึกษา ให้สำนักวิชาการและงานทะเบียนจัดให้มีการประมวลเพื่อคำนวณ “ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม” (Grade Point Average, GPA) ของรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้น ซึ่งค่านั้นเรียกว่า “ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาคการศึกษา” (Semester Grade Point Average, SGPA) และให้คำนวณ ค่าระดับคะแนนเฉลี่ย ของรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนทั้งหมดทุกภาคการศึกษาตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงภาคการศึกษาปัจจุบัน ซึ่งค่านั้นเรียกว่า “ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม” (Cumulative Grade Point Average, CumGPA)

การคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาคการศึกษา (SGPA)ให้นำผลบวกของผลคูณระหว่างค่าระดับคะแนนต่อหน่วยกิตกับจำนวนหน่วยกิตของแต่ละรายวิชา ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้นเป็นตัวตั้งแล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิตตามหลักสูตรทั้งหมดที่ลงทะเบียนในภาคการศึกษานั้น

การคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม (CumGPA)ให้นำผลบวกของผลคูณระหว่างค่าระดับคะแนนต่อหน่วยกิตกับจำนวนหน่วยกิตของแต่ละรายวิชา ที่ลงทะเบียนเรียนไว้ทั้งหมดเป็นตัวตั้งแล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิตตามหลักสูตรทั้งหมดที่ลงทะเบียนไว้

การคำนวณ ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาคและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ให้คิดทศนิยมสองตำแหน่ง หากทศนิยมตำแหน่งที่สามมีค่าตั้งแต่ ๕ ขึ้นไป ให้ปัดเศษขึ้นในตำแหน่งที่สอง

ในกรณีรายวิชาใด นักศึกษาลงทะเบียนซ้ำมากกว่าหนึ่งครั้ง ให้คิดจำนวนหน่วยกิตของรายวิชานั้นเพียงหนึ่งครั้งและให้นำผลการศึกษาที่ได้สูงกว่ามาคำนวณค่าระดับคะแนนสะสม

รายวิชาใดที่มีรายงานผลการศึกษาเป็นสัญลักษณ์ I, S, U, AU, W, T และ X ไม่ให้นำผลการศึกษาดังกล่าวมาคำนวณหาค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาคและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

ข้อ ๕๑ การบันทึกผลการศึกษา ให้มหาวิทยาลัยโดยสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน จัดให้มีการบันทึกผลการศึกษาของนักศึกษาเป็นรายบุคคลอย่างน้อยครอบคลุมรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนในแต่ละภาคการศึกษา ผลการประเมินแต่ละรายวิชาไม่ว่าจะมีหรือไม่มีค่าระดับคะแนนก็ตาม ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมประจำภาคการศึกษา และ ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ทั้งนี้ แบบและแนวปฏิบัติในการบันทึกผลการศึกษาและการจัดทำบันทึกผลการศึกษา ซึ่งรวมถึงกรณีการบันทึกผลการศึกษาของรายวิชาที่เทียบโอน กรณีลงทะเบียนเรียนรายวิชาซ้ำหรือแทนหรือกรณีอื่นใด ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๕๒ การกำหนดฐานะชั้นปี

(๑) นักศึกษาหลักสูตรปริญญา ๔ ปี

(ก) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมไม่เกิน ๓๐ หน่วยกิต ให้อัตว์มีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๑

(จ) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๓๓ หน่วยกิต ถึง ๖๐ หน่วยกิต
ให้ถือว่ามีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๒

(ค) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๖๑ หน่วยกิต ถึง ๙๐ หน่วยกิต
ให้ถือว่ามีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๓

(ง) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๙๑ หน่วยกิตขึ้นไปให้ถือว่า
มีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔

(๒) นักศึกษาหลักสูตรปริญญา ๕ ปี

(ก) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมไม่เกิน ๓๐ หน่วยกิต ให้อธิว่ามีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๑

(จ) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๓๑ หน่วยกิต ถึง ๖๐ หน่วยกิต
ให้ถือว่ามีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๒

(ค) นักศึกษาของทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๖๑ หน่วยกิต ถึง ๙๐ หน่วยกิต
ให้ถือว่ามีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๓

(ง) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๙๑ หน่วยกิต ถึง ๑๒๐ หน่วยกิต
ให้ถือว่ามีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔

(จ) นักศึกษาของทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๑๒๑ หน่วยกิตขึ้นไป ให้ถือว่า มีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๕

(๓) นักศึกษาหลักสูตรปริญญา ๖ ปี

(ก) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมไม่เกิน ๔๒ หน่วยกิต ให้อำนาจมีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๑

(ข) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๔๓ หน่วยกิต ถึง ๙๐ หน่วยกิต
ถือว่า มีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๒

(ค) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๙๑ หน่วยกิต ถึง ๑๓๕ หน่วยกิต
ให้ถือว่า มีสถานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๓

/ (ง) นักศึกษา ...

(ง) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๑๓๖ หน่วยกิต ถึง ๑๗๕ หน่วยกิต ให้ถือว่ามียศฐานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔

(จ) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๑๗๖ หน่วยกิต ถึง ๒๑๕ หน่วยกิต ให้ถือว่ามียศฐานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๕

(ฉ) นักศึกษาลงทะเบียนเรียนมีหน่วยกิตสะสมตั้งแต่ ๒๑๖ หน่วยกิตขึ้นไป ให้ถือว่ามียศฐานภาพเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๖

ข้อ ๕๓ นักศึกษาจะพ้นสถานภาพการเป็นนักศึกษาเมื่อ

(๑) ตาย

(๒) ขอลาออกและได้รับอนุมัติให้ลาออก

(๓) ทำผิดวินัยนักศึกษาและถูกลงโทษให้ออกหรือคัดชื่อออก

(๔) ถูกถอนชื่อการเป็นนักศึกษาตามข้อบังคับนี้หรือตามประกาศของมหาวิทยาลัย

(๕) ไม่ผ่านเกณฑ์การวัดและประเมินผลตามข้อบังคับนี้ หรือมีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

(๖) ใช้ระยะเวลาศึกษาเกินกว่าสองเท่าของระยะเวลาการศึกษาตามหลักสูตรนับแต่วันขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย ยกเว้นภาคการศึกษาฤดูร้อน ทั้งนี้สำหรับนักศึกษาที่ขอย้ายคณะหรือสาขาวิชา และนำผลการเรียนมาเทียบโอน ให้นับเวลาที่เคยศึกษาในคณะหรือสาขาเดิมรวมเข้าด้วย

(๗) ได้ศึกษาสำเร็จครบหลักสูตรตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดและได้รับการอนุมัติปริญญา

กรณีการพ้นสภาพตาม (๒) ถึง (๗) ให้มหาวิทยาลัยออกประกาศให้พ้นสภาพด้วย โดยอาจออกประกาศเป็นรายภาคการศึกษาก็ได้

นักศึกษาผู้ใดที่พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาเนื่องจากไม่ผ่านเกณฑ์ตาม (๕) ในภาคการศึกษาใดๆ ให้ถือว่า การลงทะเบียนเรียนและผลการศึกษาในภาคการศึกษาต่อไปเป็นโมฆะ โดยนักศึกษามีสิทธิได้รับเงินที่ชำระเป็นค่าลงทะเบียนเรียนไว้ในภาคการศึกษาที่เป็นโมฆะคืน

ให้มหาวิทยาลัยปรับปรุงสถานะของนักศึกษาอย่างน้อยปีละครั้งโดยคำนึงถึงการพ้นสภาพของนักศึกษาตามข้อบังคับนี้

ข้อ ๕๔ นักศึกษาที่พ้นสภาพนักศึกษาของหลักสูตรใดตามข้อ ๕๓ (๒) (๔) (๕) ไปแล้ว หากได้รับความเห็นชอบให้กลับเข้าศึกษาในหลักสูตรเดิม ให้ถือว่าเป็นนักศึกษาใหม่ที่ได้รับรหัสประจำตัวนักศึกษาใหม่ โดยอาจขอนำรายวิชา หน่วยกิตและผลการศึกษาเดิมมาใช้ประโยชน์ได้ ทั้งนี้ตามหลักเกณฑ์วิธีการและเงื่อนไขที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

กรณีนักศึกษาที่พ้นสภาพนักศึกษาของหลักสูตรใดตามข้อ ๕๓ (๔) หากได้รับความเห็นชอบให้กลับเข้าศึกษาภายในหนึ่งปีในหลักสูตรเดิม ให้ถือว่าเป็นนักศึกษาเก่าที่ใช้รหัสประจำตัวนักศึกษาเดิม

/ หมวด ๔ ...

หมวด ๙

การสำเร็จการศึกษาและการอนุมัติปริญญา

ข้อ ๕๕ นักศึกษาที่จะมีสิทธิขอสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(๑) ต้องศึกษารายวิชาให้ครบตามหลักสูตร และ ผ่านการประเมินผลของแต่ละรายวิชาตามที่หลักสูตรกำหนด

(๒) มีหน่วยกิตสะสมไม่ต่ำกว่าที่หลักสูตรกำหนดไว้และได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

(๓) ผ่านกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนานักศึกษาตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด เป็นผู้มีความประพฤติเหมาะสมกับการเป็นบัณฑิต

(๔) ไม่มีหนี้สินผูกพันหรือพันธอื่นใดกับมหาวิทยาลัย

(๕) ปฏิบัติตามข้อกำหนดหรือเงื่อนไขอื่นที่มหาวิทยาลัยหรือคณะประกาศกำหนดและตามที่กำหนดในหลักสูตร

ข้อ ๕๖ วิธีการและขั้นตอนการขอสำเร็จการศึกษา รวมทั้งกระบวนการและการกลั่นกรองการสำเร็จการศึกษา และการอนุมัติปริญญาให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ให้สภามหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติการให้ปริญญาผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรที่เข้าศึกษากรณีที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติการให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษารายใดไปแล้ว หากมีเหตุผลและความจำเป็นที่ต้องขอแก้ไขชื่อ นามสกุล คำระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม การได้รับปริญญาเกียรตินิยมหรือเหรียญ หรือวันสำเร็จการศึกษา หรือสาระสำคัญอื่นใด ให้สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเสนอขอแก้ไขต่อสภามหาวิทยาลัย โดยให้สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้พิจารณาอนุมัติตามความจำเป็น

ในกรณีที่มีการอนุมัติปริญญาไปแล้วโดยไม่ชอบด้วยกฎหมาย ข้อบังคับ หรือระเบียบ สภามหาวิทยาลัยอาจเพิกถอนการอนุมัติการให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษาได้ ทั้งนี้ตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนดโดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย

วันสำเร็จการศึกษานั้น ให้ถือวันสุดท้ายของภาคการศึกษาที่สำเร็จการศึกษา เป็นวันสำเร็จการศึกษา โดยมหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ข้อ ๕๗ นักศึกษาที่จะได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยม ต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ดังนี้

(๑) สำเร็จการศึกษากายในระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด ทั้งนี้ไม่นับระยะเวลาที่ได้รับอนุญาตให้ลาพักการศึกษาตามข้อบังคับนี้

(๒) ลงทะเบียนรายวิชาตามหลักสูตรไม่ต่ำกว่า ๗๒ หน่วยกิตสำหรับกรณีเทียบโอนผลการเรียนหรือไม่ต่ำกว่า ๑๒๐ หน่วยกิตสำหรับหลักสูตร ๔ ปีการศึกษา หรือไม่ต่ำกว่า ๑๕๐ หน่วยกิตสำหรับหลักสูตร ๕ ปีการศึกษา หรือไม่ต่ำกว่า ๑๘๐ หน่วยกิตสำหรับหลักสูตร ๖ ปีการศึกษา

/ (๓) ต้องมีผลการศึกษา ...

(๓) ต้องมีผลการศึกษาไม่ต่ำกว่า C ในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง หรือ ไม่มีผลการศึกษาเป็น U หรือ W ในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง

(๔) ไม่เคยลงทะเบียนเรียนซ้ำรายวิชาใดเพื่อเปลี่ยนระดับคะแนนสะสมหรือลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่นแทน

(๕) ไม่เคยถูกลงโทษทางวินัยตั้งแต่โทษพักการศึกษาขึ้นไป

(๖) นักศึกษาผู้สำเร็จการศึกษา ที่มีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมของหน่วยกิตตามหลักสูตร ไม่ต่ำกว่า ๓.๖๐ จะได้รับการเสนอชื่อเพื่อ รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง

(๗) นักศึกษาผู้สำเร็จการศึกษา ที่มีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมของหน่วยกิตตามหลักสูตร ไม่ต่ำกว่า ๓.๖๕ จะได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับสอง

(๘) นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรต่อเนื่อง หรือ หลักสูตรที่จัดการศึกษาในระบบคลังหน่วยกิต หลักสูตรที่มีการโอนผลการเรียนจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และจากการเทียบโอน ประสบการณ์

(๙) การเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาเกียรตินิยม ให้มหาวิทยาลัยนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย ในคราวเดียวกันกับที่เสนอขออนุมัติปริญญาประจำภาคการศึกษานั้นๆ

กรณีที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติปริญญาเกียรตินิยมแก่ผู้สำเร็จการศึกษารายใด ให้ระบุคำว่า “เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง” หรือ “เกียรตินิยมอันดับสอง” แล้วแต่กรณี ต่อท้ายชื่อปริญญา

ข้อ ๕๘ ผู้ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอาจได้รับเหรียญทอง หรือเหรียญเงิน ดังนี้

(๑) เหรียญทอง ให้แก่ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้ปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่งที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมสูงสุดในแต่ละคณะ กรณีที่มีผู้ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันมากกว่าหนึ่งคน ให้ได้รับเหรียญทองตามจำนวนที่ได้ระดับคะแนนสูงสุดเท่ากัน

(๒) เหรียญเงิน ให้แก่ ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยเป็นอันดับ ๒ ทั้งนี้จะต้องได้ปริญญาเกียรตินิยมอันดับ ๑ หรือเกียรตินิยมอันดับ ๒ ในแต่ละคณะ กรณีที่มีผู้ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันมากกว่าหนึ่งคน ให้ได้รับเหรียญทองตามจำนวนที่ได้ระดับคะแนนสูงสุดเท่ากัน

กรณีที่คณะใดไม่มีผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้เกียรตินิยมอันดับ ๑ ให้ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้เกียรตินิยมอันดับ ๒ ที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยเป็นอันดับ ๑ ได้เหรียญเงิน

(๓) การเสนอชื่อเพื่อรับเหรียญตามวรรคหนึ่ง ให้สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ดำเนินการปีการศึกษาละหนึ่งครั้ง และให้มหาวิทยาลัยนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ ในคราวเดียวกันกับที่เสนอขออนุมัติปริญญาประจำภาคการศึกษาสุดท้ายของปีการศึกษา

/ ข้อ ๕๙ ...

ข้อ ๕๙ แบบและการออกหนังสือรับรองการสำเร็จการศึกษา ใบปริญญา หรือประกาศนียบัตร รวมทั้งผู้มีอำนาจลงนามทั้งกรณีการออกเอกสารดังกล่าวครั้งแรกและการออกใบแทน ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนดโดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย ทั้งนี้ ให้มหาวิทยาลัยจัดทำหนังสือรับรองการสำเร็จการศึกษาและใบปริญญาทั้งฉบับภาษาไทยและภาษาอังกฤษโดยให้ผู้สำเร็จการศึกษาแจ้งความจำนงค์เลือก

ข้อ ๖๐ การจัดพิธีพระราชทานปริญญา หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขในการอนุญาตให้ผู้สำเร็จการศึกษาเข้าร่วมพิธี รวมทั้งข้อปฏิบัติและข้อห้ามของผู้เข้าร่วมพิธี ตลอดจนการอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการจัดพิธี ดังกล่าว ให้เป็นตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๖๑ ให้นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยก่อนปีการศึกษา ๒๕๖๓ ยังคงใช้ข้อบังคับ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก พ.ศ. ๒๕๕๓ และที่แก้ไขเพิ่มเติม รวมทั้งประกาศที่ออกตามความของข้อบังคับดังกล่าว กรณีที่มหาวิทยาลัยเห็นว่าเพื่อประโยชน์ของนักศึกษาที่เข้าศึกษา ก่อนปีการศึกษา ๒๕๖๔ มหาวิทยาลัยอาจขออนุมัติใช้ข้อบังคับนี้ใช้ข้อใดข้อหนึ่งกับนักศึกษาดังกล่าวก็ได้ ทั้งนี้ โดยให้สภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบ

ข้อ ๖๒ ให้มหาวิทยาลัยดำเนินการจัดระเบียบหรือประกาศที่ต้องออกตามความในข้อบังคับนี้ให้แล้วเสร็จภายในหนึ่งปีนับแต่วันที่ข้อบังคับนี้มีผลใช้บังคับ

ในระหว่างที่ยังมิได้ออกระเบียบหรือประกาศตามวรรคหนึ่งให้นำข้อบังคับหรือระเบียบหรือประกาศหรือแนวปฏิบัติที่ใช้อยู่ก่อนมาใช้บังคับได้โดยอนุโลม กรณีที่ไม่สามารถนำข้อบังคับหรือระเบียบหรือประกาศหรือแนวปฏิบัติที่ใช้อยู่เดิมมาใช้ได้ ให้เสนอสภามหาวิทยาลัยพิจารณาตามความจำเป็น

ประกาศ ณ วันที่ ๒๗ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔



(ศาสตราจารย์สุนทร บุญญาธิการ)

ประธานกรรมการปฏิบัติหน้าที่แทน

สภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

ภาคผนวกที่ 6

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. 2550

ระเบียบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียน
พ.ศ. ๒๕๕๐

โดยที่เป็นการสมควรกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการเทียบโอนผลการเรียน เพื่อให้การจัดการศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก คงไว้ซึ่งคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา ตามความใน มาตรา ๑๕ แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๔๒ รวมถึงเพื่อให้เป็นไปตามประกาศทบวงมหาวิทยาลัย เรื่อง หลักเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาเข้าสู่การศึกษาในระบบ และประกาศทบวงมหาวิทยาลัย เรื่อง ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา ลงวันที่ ๒๙ กันยายน พ.ศ. ๒๕๔๕

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๗ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. ๒๕๔๘ สภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ในการประชุมครั้งที่๑๔/๒๕๕๐ เมื่อวันที่ ๒๙ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๕๐ จึงวางระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. ๒๕๕๐”

ข้อ ๒ ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ บรรดาระเบียบ ข้อบังคับ หรือคำสั่งอื่นใดในส่วนที่กำหนดไว้แล้วในระเบียบนี้ หรือซึ่งขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๔ ในระเบียบนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

“คณะ” หมายความว่า คณะและวิทยาลัยในสังกัดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมงคลตะวันออก

“คณบดี” หมายความว่า คณบดี หรือผู้อำนวยการวิทยาลัยในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมงคลตะวันออก

“การเทียบโอนผลการเรียน” หมายความว่า การนำผลการเรียนรู้ ซึ่งเป็นความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของผู้เรียน ที่เกิดจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพ หรือจากประสบการณ์การทำงาน มาประเมินเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกรักษาการให้เป็นไปตามระเบียบนี้ และให้มีอำนาจวินิจฉัยปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามระเบียบนี้

หมวด ๑

บททั่วไป

ข้อ ๖ ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาระดับปริญญา และต่ำกว่าปริญญาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคเรียนที่สอง ปีการศึกษา ๒๕๕๐ เป็นต้นไป

ข้อ ๗ ให้คณบดีแต่งตั้งคณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียน ซึ่งมีคุณสมบัติสอดคล้องกับระดับการศึกษาและสาขาวิชาที่ขอเทียบโอนจำนวนไม่น้อยกว่า ๓ คน ดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนตาม

หลักสูตรที่กำหนด

ข้อ ๘ คณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียน มีหน้าที่ดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนและประเมินความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ข้อ ๙ ผู้ขอเทียบโอนผลการเรียน ต้องขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยและใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา

ข้อ ๑๐ ค่าธรรมเนียมการเทียบโอนผลการเรียนและหน่วยกิต ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๑ การเทียบโอนผลการเรียน ให้อยู่ในอำนาจของคณบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ

หมวด ๒

การเทียบโอนผลการเรียนในระบบ

ข้อ ๑๒ หลักเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียนโดยการเทียบวิชาเรียน และโอนหน่วยกิตระหว่างการศึกษาในระบบ มีดังนี้

- (๑) ให้เทียบโอนรายวิชาหรือกลุ่มวิชา ซึ่งมีเนื้อหาสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์ครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาหรือกลุ่มวิชาในสาขาวิชาที่นักศึกษาผู้ขอเทียบโอนศึกษาอยู่
- (๒) รายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่จะนำมาเทียบโอนหน่วยกิตต้องมีระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า ค (C)
- (๓) รายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่เทียบโอนหน่วยกิตให้ เมื่อรวมกันแล้วต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร
- (๔) ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่ นักศึกษาจะเทียบโอนผลการเรียนได้ไม่เกินกว่าชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้แก่นักศึกษาเรียนอยู่ ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

ข้อ ๑๓ ให้คณะดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนภายในภาคการศึกษาแรกที่ผู้ขอเทียบโอนขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา ทั้งนี้ เพื่อผู้ขอเทียบโอนจะได้รับทราบจำนวนรายวิชาและจำนวนหน่วยกิต ที่จะต้องศึกษาเพิ่มเติมตามหลักสูตร

กรณีมีเหตุผลความจำเป็นทำให้ไม่สามารถดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนภายในกำหนดเวลาตามวรรคหนึ่ง ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดีเป็นผู้พิจารณาการให้เทียบโอน แต่ต้องไม่เกินภาคการศึกษาที่ ๒ ในปีการศึกษานั้น

ข้อ ๑๔ ให้มีการบันทึกผลการเทียบโอน และการประเมินผล ดังนี้

(๑) รายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่เทียบโอนให้ จะไม่นำมาคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาคและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยให้บันทึก Transfer Credits ไว้ส่วนบนของรายวิชาที่เทียบโอนไว้ในใบแสดงผลการเรียน

(๒) รายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่เทียบโอนให้ หากเป็นหลักสูตรที่มีองค์ความรู้ควบคุม และต้องใช้ผลการเรียนประกอบวิชาชีพ ให้กำหนดระดับคะแนนในรายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่เทียบโอน เพื่อนำมาคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค และค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยบันทึกอักษร "TC" (Transfer Credits) ไว้ส่วนท้ายรายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่เทียบโอนไว้ในใบแสดงผลการเรียน

หมวด ๓

การเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษานอกระบบ
และการศึกษาตามอัธยาศัย เข้าสู่การศึกษาในระบบ

ข้อ ๑๕ หลักเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียน โดยการเทียบโอนความรู้และให้หน่วยกิต จาก การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เข้าสู่การศึกษาในระบบ มีดังนี้

(๑) วิธีการประเมินเพื่อการเทียบโอนความรู้จะกระทำได้โดยการทดสอบมาตรฐาน การทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน การประเมินการจัดการศึกษา/อบรมที่จัดโดยหน่วยงานต่างๆ และการประเมินแฟ้มสะสมงาน

(๒) การเทียบโอนความรู้เป็นรายวิชาหรือกลุ่มวิชาตามหลักสูตรที่เปิดสอนใน มหาวิทยาลัย โดยรายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่เทียบโอนให้ เมื่อรวมกันแล้วต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่เกินสามใน สี่ของจำนวน หน่วยกิต ตลอดหลักสูตร

(๓) การขอเทียบโอนความรู้เป็นรายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่อยู่ในสังกัดสาขาวิชาใด ให้ สาขาวิชานั้นเป็นผู้กำหนดวิธีการโดยทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัยก่อนการดำเนินการเทียบโอน โดยการ เทียบโอนความรู้นั้นต้องได้รับผลการประเมินเทียบได้ไม่ต่ำกว่า ค (C) จึงจะให้นับจำนวนหน่วยกิต รายวิชาหรือกลุ่มวิชานั้น

(๔) รายวิชาที่เทียบโอนให้ จะไม่นำมาคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค และค่า ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยบันทึก Prior Learning Credits ไว้ส่วนบนของรายวิชาที่เทียบโอนไว้ใน ใบแสดงผลการเรียน เว้นแต่หลักสูตรที่มีองค์รววิชาชีพควบคุม ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และข้อกำหนด ขององค์รววิชาชีพนั้น

ข้อ ๑๖ ให้มีการบันทึกผลการเรียนตามวิธีการประเมิน ดังนี้

(๑) หน่วยกิตที่ได้จากการทดสอบมาตรฐาน ให้บันทึก "CS"(Credits from Standardized Tests)

(๒) หน่วยกิตที่ได้จากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน ให้บันทึก "CE" (Credits from Examination)

(๓) หน่วยกิตที่ได้จากการประเมินการจัดการศึกษา/อบรม ที่จัดโดยหน่วยงานต่างๆ ให้บันทึก "CT" (Credits from Training)

(๔) หน่วยกิตที่ได้จากการประเมินแฟ้มสะสมงาน ให้บันทึก "CP" (Credits from Portfolio)

การบันทึกผลการเทียบโอนตามวิธีการประเมินใน (๑) (๒) (๓) และ (๔) ให้บันทึกไว้ ส่วนท้ายของรายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่เทียบโอนให้ เว้นแต่หลักสูตรที่มีองค์รววิชาชีพควบคุม และต้องใช้ ผลการเรียนประกอบการขอใบอนุญาตประกอบวิชาชีพ ให้กำหนดระดับคะแนนในรายวิชาหรือกลุ่มวิชา เพื่อนำมาคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค และค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยบันทึกอักษร "PL" (Prior Learning) ไว้ส่วนท้ายรายวิชาที่เทียบโอนไว้ในใบแสดงผลการเรียน

ข้อ ๑๗ ให้มหาวิทยาลัยจัดทำประกาศเกี่ยวกับแนวปฏิบัติในการดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ

ประกาศ ณ วันที่ ๑๓ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๐

(ลงชื่อ) จรวยพร ธรณินทร์

(ดร.จรวยพร ธรณินทร์)

ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

นายกสภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

ภาคผนวกที่ 7
คำอธิบายรายวิชา รายวิชาศึกษาทั่วไป

คำอธิบายรายวิชาหมวดศึกษาทั่วไป

1. กลุ่มสาระวิชาอัตลักษณ์

15-01-001 อัตลักษณ์แห่งราชมงคลตะวันออก

3(3-0-6)

The Identity of the Rajamangala of Tawan-ok

ศึกษาประวัติความเป็นมาของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก บทบาทของมหาวิทยาลัยต่อการพัฒนาชาติตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เรียนรู้ชีวิต การเป็นนักศึกษาของราชมงคลตะวันออก การปลูกฝังจิตสำนึก ความภาคภูมิใจ และความรับผิดชอบในฐานะนักศึกษาแห่งราชมงคลตะวันออกตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยการพัฒนาดตนเองเพื่อเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติ

Study the history of Rajamangala University of Technology Tawan-ok The role of the university in the development of the nation from the past to the present learn life Being a student of Rajamangala East cultivating consciousness pride and responsibility as a student of Rajamangala East according to the university's identity, self-development to become a graduate practitioner

2. กลุ่มสาระวิชาคุณภาพชีวิต

15-02-002 คุณภาพการใช้ชีวิต

3(2-2-5)

Quality of Life

การรู้จักและเข้าใจตนเองและผู้อื่น เรียนรู้ประสบการณ์ชีวิต แนวคิดการใช้ชีวิต การจัดการกับปัญหา หรืออุปสรรคในชีวิต การให้กำลังใจ พลังใจ การสร้างแรงบันดาลใจให้กับตนเองและผู้อื่น การจัดการความเสี่ยง การบริหารงาน บริหารคน และการพัฒนาดตนเอง การคิดและวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล การคิดอย่างเป็นระบบและการคิดแบบองค์รวม การตัดสินใจและแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การเรียนรู้ด้วยตนเองในบริบทของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความสมดุลระหว่างชีวิตและการทำงาน ความพอเพียงในการดำรงชีวิต การดูแลสุขภาพของตนเอง การจัดการอารมณ์ และความเครียด จนประสบความสำเร็จในชีวิต

Knowing and understanding self and others; learn life experiences; ways of thinking; approaches to solve complex problems or manage threats; ways to create self-motivation and inspire others. Study of risk

management; administration; people management, self-development; rational thinking and analyzing; systems and holistic thinking; creative decision-making and problem-solving; self-directed learning in a context of lifelong learning; work-life balance; sufficiency in living; self-care; stress and emotion management; which drives to successful life

15-02-003 การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา 3(3-0-6)

Thinking and Problem Solving

กระบวนการคิดที่ใช้เหตุผลพิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบโดยการศึกษาข้อมูลหลักฐาน แยกแยะข้อมูลว่าข้อมูลใดคือข้อเท็จจริงข้อมูลใดคือความคิดเห็น ตลอดจนพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลและตั้งสมมติฐานเพื่อหาสาเหตุของปัญหาสามารถหาแนวทางแก้ไขปัญหานั้นๆ ได้ และจะนำไปสู่การคิดตัดสินใจอย่างรอบคอบ

The rational thought process is carefully considered, studying data and evidence, distinguishing information that is factual, information is an considering the reliability of the information then make assumptions to find the cause of the problem can find a solution to that problem and will lead to careful decision-making

15-02-004 คุณธรรมจริยธรรมในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(3-0-6)

Virtue and Ethics in Information Technology

ความหมายคุณธรรมจริยธรรม คุณธรรมจริยธรรมที่ดีของคนความเข้าใจด้านจรรยาบรรณ โลกยุคเทคโนโลยีดิจิทัลพฤติกรรมว่าด้วยการละเมิดจรรยาบรรณต่อโลกไซเบอร์การใช้ชีวิตอย่างมีจริยธรรมคุณธรรมในศตวรรษ 21 ความสำนึกและรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ที่พึงมีบนโลกไซเบอร์

Meanings of virtue and ethics, good virtue and ethics of human, understanding of digital ethics, behaviors of ethical violation in cyber, conducting a way of life with virtue and ethics in the 21st century, sense of responsibility in cyber

3. กลุ่มสาระวิชาคุณภาพชีวิต

15-03-005 ผู้ประกอบการนวัตกรรม

3(2-2-5)

Innovative Entrepreneur

เรียนรู้การเป็นผู้ประกอบการ กลยุทธ์สำหรับก่อตั้งและพัฒนาลงทุนทางธุรกิจ การประเมินและการตระหนักถึงโอกาสของธุรกิจ การประสบความสำเร็จของผู้ประกอบการ การตลาดสำหรับการเป็นผู้ประกอบการ รูปแบบของการลงทุนแบบต่างๆ ที่สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แนวคิดเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นเครื่องมือสู่การเป็นผู้ประกอบการที่มีทักษะเชิงประยุกต์และสามารถส่งผ่านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ให้เกิดเป็นธุรกิจเชิงสร้างสรรค์กระบวนการในการเริ่มต้นเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยี

Learn to be an entrepreneur, practice the begin of being technopreneurs, strategy of establish and investment development in business, evaluate the business opportunities and its successful, type of investments in technology market concepts and roles of innovative entrepreneurs in association with technology and innovation application to build skillful entrepreneurs capable of creative business invention

15-03-006 การจัดการเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว 3(1-4-4)

Bio-Circular-Green Economy Management (BCG Management)

ฝึกทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อแก้ไขปัญหาภาวะวิกฤติของทรัพยากรชีวภาพ ทักษะการคิดเชิงออกแบบและลงมือปฏิบัติในการพัฒนาเศรษฐกิจ 3 ด้าน ได้แก่ เศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว เศรษฐกิจชีวภาพเน้นการนำความรู้เทคโนโลยี และนวัตกรรม มาพัฒนาต่อยอดจากฐานความเข้มแข็งเดิม เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าเกษตร เศรษฐกิจหมุนเวียนเน้นการนำทรัพยากรมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และคุ้มค่าลดปริมาณของเสียให้น้อยลงหรือเท่ากับศูนย์ด้วยการปรับกระบวนการผลิต และเศรษฐกิจสีเขียวเน้นการลดผลกระทบต่อโลกอย่างยั่งยืน ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม

Develop critical thinking skills for solving bio-resources crisis, and practice design thinking skills and economic development in three aspects: Bio economy (B), Circular Economy (C), and Green Economy (G).

Bio economy focuses on applying knowledge, technology and innovation to build on developed strengths aiming to add value to agricultural products. Circular Economy focuses on design for optimize resource use and especially minimize trash or leaving zero waste. Green Economy aims to reduce environmental impact in long term and particularly aims for environmental sustainability

15-03-007 เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)

Information Technology in Digital Era

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวันและแนวโน้มเทคโนโลยี ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสาร ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เครือข่าย คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ภัยคุกคามและความมั่นคงปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ โปรแกรมประยุกต์และการบริการบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ต การสำรองและกู้คืนข้อมูล

Information Technology in daily life and technology's trend, component of computer and communication devices, computer software, fundamental of computer network, law and ethics in information technology, application and internet services, backup and retrieve data

15-03-008 คณิตศาสตร์และสถิติเพื่อการประกอบอาชีพ 3(2-2-5)

Mathematics and Statistics for Occupations

การประยุกต์คณิตศาสตร์และสถิติเพื่อการประกอบอาชีพ การวัดและหน่วยการวัด พื้นที่และปริมาตร อัตราส่วน สัดส่วนและร้อยละ คณิตศาสตร์การเงินเบื้องต้น ระเบียบวิธีสถิติขั้นพื้นฐาน การใช้สถิติสำหรับอธิบายเหตุและผลของปรากฏการณ์ต่าง ๆ การอธิบายปรากฏการณ์ที่ไม่แน่นอนด้วยความน่าจะเป็น การใช้สถิติเพื่อการตัดสินใจ การใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล

The application of mathematics and statistics for occupations, measurement and units of measurement, area and volume, ratio, proportions and percentage, the basics of financial mathematics, fundamental statistics methodologies, explanation of causes and

outcomes of phenomena with statistics, explanation of stochastic phenomena with probability, statistics usage for decision, the use of application software for data analysis

15-03-009 ภูมิปัญญาเพื่อการประกอบอาชีพ 3(3-0-6)
Wisdom for Career

ศึกษาความหมายและความสำคัญภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิมของไทยและภูมิปัญญาที่รับมาจากท้องถิ่นอื่น ภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพต่าง ๆ ศึกษาแนวคิดและหลักการพัฒนาแบบยั่งยืน ศึกษาปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ พัฒนาตนเองชุมชนและสังคม

Study on the meaning and importance of Thai wisdom and wisdom derived from other local areas, wisdom related to various careers, study ideas sustainable development principles, study the philosophy of sufficiency economy to guide the profession to improve self, community and society development

15-03-010 การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 3(2-2-5)
Data analytics and presentation using digital technology

หลักการเบื้องต้นของการวิเคราะห์ข้อมูล การรวบรวมข้อมูล การสำรวจข้อมูล การสรุปข้อมูลหลักการการนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภาพ การออกแบบการนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภาพ เครื่องมือที่ใช้ การเลือกแผนภูมิชนิดต่าง ๆ ที่เหมาะสมแดชบอร์ด เทคนิคการนำเสนอผลงาน วิธีการในการนำเสนอ การใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์สำหรับการนำเสนอ

Data analytics fundamental, gathering data, exploring data, summarizing data, data visualization fundamental, data visualization design, data visualization tool, choosing the appropriate chart type, dashboard, presentation techniques, presentation methodologies, using presentation application software

15-03-011 ผู้ประกอบการดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Entrepreneur

การเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล ศักยภาพในการเป็นผู้ประกอบการการฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการ การสร้างสรรค์นวัตกรรม การประเมินโอกาสทางธุรกิจ

การศึกษาความเป็นไปได้ การวางแผนการตลาด แผนการเงิน แผนกำลังคนการเขียน
แผนธุรกิจ เทคโนโลยีที่ใช้ในการทำธุรกิจดิจิทัล การpitchงานแนวทางการตั้งธุรกิจ
จริยธรรมและกฎหมายธุรกิจ

Digital entrepreneur creation, entrepreneur potential, hand-on
practice in entrepreneur skills, innovation creation, business opportunity
assessment, feasibility study, marketing planning, financial planning,
manpower planning, business plan, digital business technology, pitching,
guidelines of business initiation, business ethics and law

15-03-012 ทักษะทางคณิตศาสตร์เพื่อเตรียมสอบบรรจุข้าราชการและหน่วยงานที่ 3(3-0-6)
เกี่ยวข้อง

Mathematical Skills for Civil Service Test Preparation

การเพิ่มทักษะความรู้ความสามารถทางคณิตศาสตร์เพื่อนำไปใช้เตรียมสอบ
บรรจุข้าราชการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งในการคิดเชิงเหตุผล ความคิดเชิงจำนวน
โดยใช้ข้อมูล หรือปัญหาทางสังคมหรือทางเศรษฐกิจ หรือทางอื่นที่เหมาะสม

Enhancement of mathematical skills to be used in the preparation
of civil service exams and related agencies both in rational thinking
numerical thinking, using data, or on social or economic problems or any
other suitable way

15-03-013 หลักการลงทุนในหลักทรัพย์ 3(3-0-6)

Principles of Investment

ศึกษาองค์ความรู้และหลักการปฐมนิเทศในการลงทุน ความแตกต่างระหว่างการ
ออม การลงทุนและการเก็งกำไร ลักษณะและแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์การลงทุน
ในหลักทรัพย์ การวิเคราะห์ความเสี่ยงและผลตอบแทนที่คาดว่าจะได้รับจากการลงทุน

Primary principles of investment, differences among saving,
investment, and speculation, sources and features of data used for
portfolio investment analysis, risk and returned-benefit analyses from
investment

15-03-014 การพัฒนาศักยภาพเพื่อมุ่งสู่การเป็นผู้ประกอบการมือใหม่ 3(3-0-6)

Competence Development for a Startup Entrepreneur

ศึกษาองค์ความรู้ ศักยภาพในตนเอง เรียนรู้ทฤษฎีการเขียนแผนธุรกิจการจัดทำบัญชี และการดำเนินกิจการตามระเบียบขั้นตอนทางกฎหมายได้อย่างถูกต้องศึกษาคู่แข่งทางการค้าและวิจัยตลาดก่อนดำเนินธุรกิจการสำรวจรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ให้บริการจริง การพัฒนาสินค้าหรือบริการใหม่เพื่อตอบสนองต่อตลาดการสร้างทีมงานคุณภาพเพื่อการดำเนินงานธุรกิจที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน พัฒนาความรู้ในเชิงธุรกิจการเข้าถึงแหล่งเงินทุนที่มีประสิทธิภาพและรวมถึงการสร้างสายสัมพันธ์ทางธุรกิจเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Self-capability assessment, business plan writing process, accounting, legal process of business operation, business rival study and market research, products and services development, teamwork building and administrating, effective fund access, business alliance building

4. กลุ่มสาระวิชาภาษาและการสื่อสาร

15-04-015 ศาสตร์แห่งการสื่อสาร 3(2-2-5)

Science of Communication

ศึกษาศาสตร์ของการสื่อสารในอดีตสู่ปัจจุบัน การพัฒนาสู่กระบวนการทัศน์ที่ผลักดันขีดความสามารถ การเรียนรู้จากทักษะเบื้องต้น กระบวนการความคิดที่ซับซ้อน สู่ระบบการสื่อสารในระดับกลุ่มชุมชน จนถึงระดับองค์กร ทำให้ความสามารถในด้านการสื่อสาร มีความสำคัญต่อการพัฒนาที่เริ่มจากการเข้าใจตัวตน และสภาพสังคม โดยนำรูปแบบและระบบการบริหารจัดการ มาให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ขยายระดับการสื่อสารสู่ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสายอาชีพที่เกี่ยวข้อง

Study science of communication from the past to the current time, development that enhanced the ability, learning the basic to complicated skills and thinking process. Form of communications from social to corporate level extend the management skill that initiated from personal to larger social surroundings, thus determining the managerial system as the outcomes that generate original idea, to creative thinking, and justify the relationship toward other related fields

15-04-016 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

3(2-2-5)

English for Communication

ฝึกฟัง พูด อ่านและเขียน ภาษาอังกฤษ ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร การทักทาย การนัดหมาย การสนทนาในชีวิตประจำวัน การเจรจาต่อรอง การนำเสนองาน การแสดงความคิดเห็น การอ่านจับใจความสำคัญจากสื่อต่างๆ การเขียนเพื่อการสื่อสารในรูปแบบอีเมล

Practice listening, speaking, reading and writing in communicative contexts such as greeting, making appointments, communicating in daily life situations, negotiating, presenting work-related assignments and ideas, reading for main ideas from different rhetorical patterns, and writing emails

15-04-017 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้วัฒนธรรม

3(3-0-6)

Chinese for Communication and Cultural Learning

การใช้ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร ระบบสัทอักษรภาษาจีนกลาง คำศัพท์ โครงสร้างประโยคพื้นฐาน การฝึกทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาจีนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้สภาพสังคม ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตของชาวจีน

Chinese usage for communication, Chinese phonetic system, vocabulary, basic sentence patterns, Chinese four skills practice: listening, speaking, reading, writing and conversation for everyday life, learning society, customs, cultures, lifestyle of Chinese

15-04-018 การใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน

3(2-2-5)

Thai in Daily Life

หลักการใช้คำ ระดับภาษา การเลือกใช้คำ การเรียบเรียงประโยค การฟังเพื่อจับใจความ วิเคราะห์ การทักทาย การสนทนา การใช้โทรศัพท์ การสัมภาษณ์งาน การอ่านสลากยาและอาหาร การอ่านวิเคราะห์ความและประเมินค่าสื่อดิจิทัล การเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การเขียนตอบข้อสอบ การกรอกแบบฟอร์มสมัครงาน และการใช้ภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมกับกาลเทศะในสถานการณ์ต่าง ๆ

Principles of word usage; language level, word usage, sentence arrangement, listening for comprehension, analysis, greetings, communication, using the phone, job interview, reading drug and food

labels, analytical reading and evaluating value of digital media, electronic letter writing, exam answer writing, filling out a job application form, and use of language to appropriate communication in various situations

15-04-019 ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการออนไลน์ 3(3-0-6)

English Skills for Online Entrepreneurs

การใช้ทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้านเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจออนไลน์เบื้องต้น การเขียนคำบรรยายสินค้าและบริการออนไลน์เบื้องต้น การโต้ตอบอีเมลทางธุรกิจออนไลน์เบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการออนไลน์ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

English skills usage for basic online business communication, basic writing for online product and service description, basic business email correspondence for online entrepreneurs; English for cross-cultural communication

15-04-020 ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 3(3-0-6)

English Study Skills Through E-learning

ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต ทักษะพื้นฐานทางการสืบค้นและประมวลข้อมูลสารสนเทศ การสื่อสารและใช้ภาษาตามที่ปรากฏและใช้จริงบนเว็บไซต์ การเรียนรู้และใช้ภาษาอังกฤษในบริบทการสื่อสารข้อมูลสารสนเทศเป็นธรรมชาติ

Internet-based communicative English skills, basic searching and information processing skills, exposure to authentic language use on websites, acquisition and use of English in a natural information technology environment

15-04-021 เทคนิคการพูดเพื่อความสำเร็จ 3(3-0-6)

Public Speaking Tips for Success

ความสำคัญของการพูด การเขียนบทพูด การปรับบุคลิกภาพในการพูด การลดความประหม่าและเพิ่มความมั่นใจในการพูด จิตวิทยาในการพูด การออกแบบสไลด์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพูด เทคนิคการพูดนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ การพูดในที่ชุมชนแบบต่างๆ

Importance of speaking, writing scripts for speaking, speech personality

adjustment, reducing self-consciousness and increasing speaking confidence, speech psychology, slide design to improve speech efficiency; speaking techniques; effective presentation, different types of public speaking

15-04-022 การเขียนเพื่อการสื่อสารธุรกิจ 3(2-2-5)

Writing for Business Communication

หลักการและกลวิธีในการเขียน การเลือกใช้คำ การเรียบเรียงประโยคลักษณะของ ภาษาเขียน หลักเกณฑ์การเขียนทางธุรกิจ การเขียนรายงานธุรกิจหนังสือราชการ การเขียนโครงการ บันทึก รายงานการประชุมและจดหมายทางธุรกิจประเภทต่างๆ

Principles and techniques of writing, choice of wording, arrangement or order of sentence, characteristics of written language, principles of business writing, business report writing, official document, project writing, notes, meeting minutes and various types of business letters

5. กลุ่มสาระวิชาการปรับตัวและการใช้ชีวิต

15-05-023 ความฉลาดทางดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Intelligence Quotient

ศึกษาทัศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ การรักษาข้อมูลส่วนตัว การจัดสรรเวลาหน้าจอการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม เพื่อให้เท่าทันกับเทคโนโลยี และใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างชาญฉลาด

Study attitudes and values essential for living in digital world; develop substantial skills for socialization in digital world focusing on digital citizen identity, critical thinking, cybersecurity management, privacy management, screen time management, digital footprints, cyberbullying management, and digital empathy to live wisely in digital world

15-05-024 ทักษะชีวิต

3(3-0-6)

Life Skills

ความหมาย ความสำคัญและองค์ประกอบของทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 ทักษะ การคิดและการตัดสินใจ การคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงบวก การคิดวิเคราะห์ ความฉลาด ทางอารมณ์ การพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทฤษฎีสามเหลี่ยมแห่งความรัก การวางตัวด้านความรัก การเลือกคู่ครอง การสร้างภูมิคุ้มกันทางใจ การเผชิญและจัดการความผิดหวังความสามารถ ในการแก้ไขปัญหาชีวิตได้อย่าง

Definition, importance, and components of the 21st century life skills, thinking and decision making skills, creativity, positive thinking, critical thinking, emotional quotient, life skill development for interpersonal relationships, triangular theory of love, positioning oneself in a romantic relationship, spouse selection, resilience quotient, facing and coping with disappointments, constructive life problem-solving abilities

15-05-025 การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อความสัมพันธ์ในสังคม

3(3-0-6)

Personality Development for Socialization

แนวคิดและความสำคัญของการพัฒนาบุคลิกภาพต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อบุคลิกภาพ การเสริมสร้างบุคลิกภาพเพื่อภาพลักษณ์ที่ดี ความรู้และทักษะ พื้นฐานอื่น ๆ ที่ส่งเสริมการพัฒนาตนเองและความสำเร็จในอาชีพ มารยาททางสังคม เกี่ยวกับการเข้าร่วมการประชุมทางธุรกิจงานสังสรรค์และงานจัดเลี้ยงลักษณะต่าง ๆ บุคลิกภาพเพื่อการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

Concepts and importance of personality development, factors influencing personality, personality improvement for enhancing positive image, other skills for self-development and career success including general social etiquette associated with business meetings, events and banquets, personality for effective interpersonal relations

15-05-026 โลกของการทำงานและกระแสการเปลี่ยนแปลง

3(3-0-6)

World of Working and Changing Trends

แนวความคิดเรื่องการทำงานและแนวความคิดเรื่องงาน คุณค่าและความสุขของชีวิต ในแต่ละมิติทางสังคม วัฒนธรรมแนวความคิดเรื่องสุขภาวะและการดูแลสุขภาพด้วยแนวคิด

เรื่องสุขภาวะและการดูแลสุขภาพด้วยวิธีการต่าง ๆ การปรับตัวในกระแสการเปลี่ยนแปลงในการทำงานและการดำเนินชีวิต

Concepts of work and working, values and life pleasure in social and cultural dimensions, concepts of healthiness and health care, process of health care, self-adaptation toward changing trends in worlds of working and living

6. กลุ่มสาระวิชาความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก

15-06-027 ความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก

3(2-2-5)

Thai and Global Citizens

คุณลักษณะสำคัญของพลเมือง สังคมอารยชนในศตวรรษที่ 21 พลเมืองแห่งโลก ไร้พรมแดนบทบาทของพลเมืองไทยและพลเมืองโลก การเคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรม สิทธิ เสรีภาพ ความเสมอภาคและหน้าที่ของ ประชาชนตามระบอบการเมือง การปกครองของรัฐ ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม การปกป้อง ผลประโยชน์ สาธารณะ จิตสาธารณะ ธรรมภิบาลภาคปฏิบัติ การต่อต้านการทุจริต กฎหมาย พื้นฐานในการดำรงชีวิต แนวคิดสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ องค์การระหว่างประเทศ ผลกระทบข้ามพรมแดน การวิเคราะห์และถอดบทเรียนของเหตุการณ์ระหว่างประเทศ

Important characteristics of citizens; Civilized societies in the 21 st century; citizenship of the borderless world; roles of Thai and global citizens; respect of cultural diversity; rights, liberty, equality, and duties of citizens of the governing states; self-responsibility and social responsibility; protection of the public interests; public volunteerism; good governance in practice; anti-corruption; basic laws for life, important concepts of international relations; international organizations; transboundary impacts; critique and lesson-learned from international phenomena

15-06-028 วิถีโลก

3(3-0-6)

Global Society and Living

การมีชีวิตรอยู่ในภาวะการเปลี่ยนแปลงโลก สถานการณ์ด้านสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม การเมืองการปกครองระหว่างประเทศ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

ประชากรโลกและอาหาร บทบาทของประเทศไทยที่เป็นส่วนหนึ่งของโลก

Living in a Changing World, situations of society, economy, culture and international politics, technological changes, the world's population and the food, the role of Thailand as part of the world

15-06-029 สังคมและวัฒนธรรมไทย

3(3-0-6)

Society and Culture of Thailand

ความเป็นมาของชนชาติไทย วิวัฒนาการของสังคมเศรษฐกิจและการปกครองของไทย ศาสนา ประเพณีไทย ภาษา วรรณกรรม ทักษะศิลปหัตถกรรมไทย นาฏศิลป์ไทย และดนตรีไทย มรดกทางภูมิปัญญาความหลากหลายของศิลปวัฒนธรรมและความตระหนักในคุณค่าความเป็นไทย

The history of the Thai people, evolution of Thai society economy and government, religion, Thai tradition, language, literature, visual arts, Thai handicrafts, Thai dance and Thai music, intellectual heritage diversity of cultural arts and awareness of the value of being Thai

ภาคผนวกที่ 8

คำอธิบายรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ

คำอธิบายรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ

กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ

04-07-101

เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

3(2-2-5)

Digital Media Technology

ความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบพื้นฐานของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย รูปภาพ ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ การวาดเส้น ขั้นตอนและกระบวนการผลิตสื่อ ประเภทและรูปแบบของแอนิเมชัน ทักษะการพูดและการนำเสนอ กฎหมายและจริยธรรมในวิชาชีพด้านการผลิตสื่อ การประยุกต์และสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำไปเผยแพร่ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

Meaning, importance and fundamental elements of digital media technology, including images, text, sound, animation and video, line drawing, process and media production process. Type and style of animation Speaking and Presentation Skills Laws and Ethics in Media Production Professions Application and creation of works for dissemination through digital technology.

04-07-102

การสื่อสารเชิงดิจิทัล

3(2-2-5)

Digital Communication

ความหมาย แนวคิด กระบวนการ แบบจำลองทางการสื่อสาร การนำเสนอในรูปแบบออนไลน์ การเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อบนแพลตฟอร์มและอุปกรณ์ที่หลากหลาย การเชื่อมต่อทางการสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย การพัฒนาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

Meaning, concept, process, communication model online presentation Media distribution on a variety of platforms and devices Communication connectivity using modern technology Efficient development and communication.

04-07-103	ทัศนศิลป์ดิจิทัล Digital Visual Art ความหมาย แนวคิดของศิลปะการออกแบบ การรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ การจัดองค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี การประยุกต์และผสมผสานแนวคิดที่ทันสมัยเพื่อผลิตสื่อกราฟิก สำหรับการสื่อสารในหลายมิติ Meaning, concept of design art. Gathering data for use in design art composition, color theory, application and integration of modern concepts to produce graphic media. for multidimensional communication.	3(2-2-5)
04-07-104	ความคิดสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล Digital Creative Thinking ความหมาย ความสำคัญ กระบวนการคิด ความเข้าใจและการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ การสร้างสรรค์ผลงานผสมผสานกับจินตนาการ เพื่อถ่ายทอดและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการนำเสนอในหลายมิติ Meaning, importance, thinking process, understanding and looking at problems in new ways. Creativity mixed with imagination to convey and develop creativity for multi-dimensional presentations.	3(2-2-5)
04-07-105	การถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography ประวัติความเป็นมาของการถ่ายภาพ หลักการและทฤษฎีในการถ่ายภาพ เทคนิคพิเศษในการควบคุมกล้อง หลักการจัดองค์ประกอบภาพ การจัดแสงและมุมกล้องในการถ่ายภาพ การถ่ายภาพด้วยอุปกรณ์ที่ทันสมัย การนำเสนอ ถ่ายทอดผลงานภาพถ่ายอย่างสร้างสรรค์ History of photography Principles and theories in photography. Special techniques for controlling the camera Principles of composition Lighting and camera angles in photography, photography with modern equipment, presentations and creative expression of photographic work.	3(2-2-5)

04-07-106	การเล่าเรื่อง 3(2-2-5) Digital Storytelling หลักการการเล่าเรื่องเพื่องานสื่อดิจิทัล งานบันเทิง การตลาด ประชาสัมพันธ์ สารคดี โฆษณา อย่างสร้างสรรค์ ทักษะการเล่าเรื่อง การจัดลำดับเนื้อหา การเขียนบท(เนื้อหา) การพัฒนาเนื้อหา สตอรี่บอร์ด การถ่ายทอดเรื่องราวจากการเล่าเรื่องอย่างสร้างสรรค์ เพื่องานผลิตสื่อให้เกิดความน่าสนใจ มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม Principles of storytelling for digital media, entertainment, marketing, public relations, documentaries, creative advertising. storytelling skills Content ranking Script writing (content), content development, storyboarding, creative storytelling for the production of media to be interesting Ethics and social responsibility.
04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสื่อดิจิทัล 3(2-2-5) Computer Graphic for Digital Media หลักการคิด การใช้เทคโนโลยีใหม่เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ภาพกราฟิกในรูปแบบ 2 มิติ 3 มิติ การจัดองค์ประกอบ การใช้ภาพ เส้น สี ตัวอักษร การผสมผสานแนวคิดใหม่ในการออกแบบ การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานศิลปะในยุคดิจิทัล Principles of thinking, using new technology to design creative graphics in 2D and 3D formats, composition, use of images, lines, colors, letters, blending new concepts in design. Creating and presenting works of art in the digital age.
04-07-108	กฎหมายและจริยธรรมสื่อดิจิทัล 3(2-2-5) Laws and Ethics Digital Media แนวคิดพื้นฐานของหลักกฎหมายทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายและองค์กรที่เข้ามากำกับดูแลและ/หรือควบคุม การทำงานของสื่อ องค์กรสื่อ และบริบทแวดล้อมของสื่อแบบดั้งเดิมและสื่อใหม่ กฎหมายลิขสิทธิ์ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ปัญหาด้านอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา สิทธิและเสรีภาพและความรับผิดชอบต่อของนักสื่อสารต่อสังคม การจัดการด้านสิทธิของสื่อดิจิทัล จริยธรรมและจรรยาบรรณของสื่อมวลชน Basic concepts of general law principles related to journalism and information technology. Laws and organizations that govern and/or

regulate Media operations, media organizations and the context of traditional and new media. copyright law infringement of privacy computer crime problem Intellectual piracy Rights and Freedoms and Responsibilities of Social Communicators Digital media rights management Media ethics and ethics.

- 04-07-209 การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัลและความเป็นผู้ประกอบการ 3(2-2-5)
 Digital Media Business Management and Entrepreneur
 หลักการบริหารจัดการธุรกิจสื่อ การบริหารจัดการธุรกิจยุคใหม่ การวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอกในการประกอบการธุรกิจสื่อ การคิดสร้างสรรค์ในการประกอบการตามสถานการณ์แวดล้อมยุคดิจิทัล
 Principles of media business management, modern business management, Analysis of internal and external factors in media business, Creativity in entrepreneurship according to the digital environment
- 04-07-310 การวิจัยการสื่อสารดิจิทัล 3(2-2-5)
 Digital Communication Research
 ความหมายและความสำคัญของการวิจัย การกำหนดหัวข้อการวิจัย การเขียนที่มาและความสำคัญของปัญหา การกำหนดวัตถุประสงค์ การทบทวนวรรณกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผลการวิจัย จริยธรรมและจรรยาบรรณการวิจัย หลักการเขียนบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่
 Meaning and importance of research topic designation Writing on the origin and importance of the problem setting objectives literature review data collection data analysis Conclusion Research Ethics and Ethics Principles of writing research articles for publication.
- 04-07-311 สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(1-4-4)
 Seminar in Digital Media Technology
 หลักการ แนวคิด รูปแบบ เทคนิค การกำหนดประเด็น การทำงานเป็นทีม การฝึกประชุม การอภิปราย การจัดทำเอกสาร การจัดสัมมนา การประเมินผล
 Principle, concept, format, technical, assignment of topics, teamwork, conference workshop, discussion, documentation.

04-07-412 โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(0-6-3)

Digital Media Technology Project

การค้นคว้า วิเคราะห์ปัญหา วิธีการแก้ปัญหาทางด้านสื่อดิจิทัล การผลิตสื่อดิจิทัล การจัดทำรายงาน และการนำเสนอ

Research, problem analysis, digital media problem solving, digital media production, reports and presentation.

กลุ่มวิชาวิชาชีพบังคับ

04-07-113 กลุ่มวิชาดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

การวาดเส้นเชิงดิจิทัล

Digital Drawing

การร่างภาพ การลงแสงเงา วาดเส้นพื้นฐาน รูปร่าง 2 มิติ รูปทรง 3 มิติ วาดรูปทรงเรขาคณิต วาดรูปทรงอิสระ การวาดหุ่นนิ่ง การวาดภาพทัศนียภาพ

Sketching, shadowing, basic line drawing, 2 D shapes, 3 D shapes, geometric shapes. draw free forms still life drawing landscape painting

04-07-114 การวาดภาพและภาพประกอบดิจิทัล 3(0-6-3)

Digital Painting and illustrated

ทักษะการวาดเส้น การลงสี วาดภาพ 2 มิติ วาดภาพ 3 มิติ วาดหุ่น วาดภาพประกอบ วาดภาพรูปแบบสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงาน

Line drawing skills, coloring, 2D drawing, 3D drawing, puppet drawing, illustration, creative drawing with a ready-made program Practicing creative works.

04-07-215 การออกแบบตัวละครและองค์ประกอบสำหรับเกม 3(0-6-3)

Character design and illustrated for Game

ทักษะการวาดภาพ การลงสี มุมมองการวาดภาพ การวาดภาพทัศนียภาพ การวาดฉาก การวาดภาพทิวทัศน์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ

Drawing skills, painting, drawing perspective landscape painting, scenery painting, landscape painting with a ready-made program Practicing creative works of illustrations.

04-07-216	กลุ่มวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3(2-2-5)
	Animation and Visual Effect หลักการ แนวคิด วิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว กระบวนการสร้างแอนิเมชัน การทำสตอรี่บอร์ด การวางแผนและการออกแบบเทคนิคพิเศษด้านภาพ การใช้เครื่องมือต่าง ๆ การสร้างเอฟเฟคกับตัวอักษร การสร้างเอฟเฟคกับภาพและภาพเคลื่อนไหว การแสดงผลเฉพาะส่วน การซ้อนภาพ การสร้างการติดตามความเคลื่อนไหว การประกอบภาพวิดีโอกับวัตถุ การถ่ายทำหุ่นจำลอง ฉากจำลอง การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน Principles, concepts, methods of creating animations. Animation process storyboarding Planning and designing visual effects Using various tools to create effects with characters Creating effects with images and animations Segment display, image overlay, motion tracking creation Combining video images with objects Modeling, mock-up, creation and presentation.	
04-07-217	โมเดลและเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ	3(1-4-4)
	3D Modeling and Rendering การออกแบบโครงสร้างสำหรับการขึ้นรูปทรง 3 มิติ แนวคิดและเทคนิคการขึ้นรูปทรง 3 มิติ การควบคุมหน้าจอและวัตถุ การจัดแสงในสภาพแวดล้อม 3 มิติ องค์ประกอบของพื้นผิว การใส่พื้นผิวและลวดลายให้กับแบบจำลอง 3 มิติ การกำหนดลักษณะพื้นผิวของวัตถุ การกำหนดการเคลื่อนไหวให้กับแบบจำลอง 3 มิติ การจัดแสงและการประมวลผลภาพ การใช้โปรแกรมออกแบบ 3 มิติ Layout design for 3D molding, 3D molding concepts and techniques, screen and object control. Lighting in a 3D environment. Texture composition. Adding Textures and Patterns to 3D Models Defining the Textures of Objects Assigning movement to 3D models, lighting and image processing Using a 3D design program.	

04-07-218	การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ และวิชวลเอฟเฟค 3(0-6-3) 3D Animation and Visual Effect Production แนวคิดของการสร้างการเคลื่อนไหว 3 มิติ กำหนดโครงสร้างตัวละครและวัตถุ เทคนิคการสร้างการเคลื่อนไหว การใช้เทคโนโลยีปัจจุบันในการออกแบบและผลิตแอนิเมชัน การควบคุมการเคลื่อนไหวที่มีความซับซ้อน การใช้ระบบตรวจจับการเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหว การออกแบบเทคนิคพิเศษด้านภาพด้วยเทคนิคต่าง ๆ การฝึกทักษะการผลิตแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค The concept of creating 3D motion defines the structure of characters and objects. Techniques for creating movement Using current technology in animation design and production Sophisticated motion controls Using body motion detection systems to create animations Designing special visual effects with techniques Various animation and visual effects production skills training.
04-07-219	กลุ่มวิชาการออกแบบเกมและอีสปอร์ต แนวคิดและการออกแบบเกม 3(2-2-5) Concept and Design for Games หลักการออกแบบ รูปแบบการเล่น กฎ กติกา วิเคราะห์ลักษณะของเกม เรียนรู้เกี่ยวกับการจัดประเภทและรูปแบบของเกมแบบต่างๆ การออกแบบเส้นเรื่อง ตัวละคร ฉาก ระดับการเล่น ส่วนต่อประสานผู้ใช้ เช่น เกมกีฬา เกมไขปริศนา เกมกระดาน เกมสวมบทบาทสมมุติ เกมต่อสู้ เกมวางแผน ออกแบบและสร้างเกมต้นแบบ การฝึกทักษะการออกแบบเกมโดยใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ทันสมัย Principle of playing may be in playing, rules, rules, rules, game analysis. It can be about enemies and other players' game chopping boards, story lines, scenes, game levels. To those who do not... The game might be challenging, challenging the adventure game. game challenge game challenge adventure game challenge.

04-07-220	ปฏิบัติการออกแบบผลิตเกม Game Design Production แนวคิดเกี่ยวกับเกมเอ็นจินและผังการทำงานในการใช้เกมเอ็นจินในการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ซึ่งเน้นที่เครือข่ายและประเด็นการจัดการผู้ใช้ การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้เกมเอ็นจิน ปัญหาประติษฐ์ที่เกี่ยวกับเกม Concepts of a game engine and workflow in using game engines to develop computer games; online games with the emphasis on network and user management issues; development of computer games using a game engine; artificial intelligence in game.	3(0-6-3)
04-07-221	เกมอีสปอร์ตและการแข่งขัน E-Sport Game and Competitions ศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ความเป็นมาและองค์ประกอบของเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ การออกแบบและพัฒนาเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนา การวางแผนยุทธศาสตร์เพื่อสร้างรายได้ รวมถึงการวางแผนการตลาด ช่องทางการโฆษณาและการหาสปอนเซอร์ การจัดการแข่งขัน ตัวอย่างเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่มีในปัจจุบันที่ประสบความสำเร็จ Study on the meaning, importance, background and elements of electronic sports games. Design and development of electronic sports games Design and development tools Strategic Planning to Generate Income including marketing planning Advertising and sponsorship channels Examples of currently successful electronic sports games.	3(1-4-4)
04-07-222	กลุ่มวิชาดิจิทัลคอนเทนต์ บอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง Digital Broadcast and Streaming แนวคิด หลักการ รูปแบบและลักษณะ สื่อที่ใช้ในงานบอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง ประเภทและรูปแบบรายการผ่านการบอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง กระบวนการบอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง เครื่องมืออุปกรณ์การผลิต เทคนิคและวิธีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี Concept principle Format and style The media used in broadcasting and streaming work. Genres and formats of shows through casting boards	3(2-2-5)

and streaming. Casting and streaming board process Manufacturing equipment tools, techniques and methods of technology application.

04-07-223

การเขียนและการจัดการเนื้อหาดิจิทัล

3(2-2-5)

Digital Content Writing and Management

กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การสื่อความหมายของสื่อดิจิทัล หลักการเขียนเนื้อหาให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของสื่อดิจิทัล การวางแผน การแสวงหาแนวคิด มุมมองในการเล่าเรื่อง การวิเคราะห์ข้อมูล การใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงในการเล่าเรื่อง กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเนื้อหาดิจิทัล การพัฒนาเนื้อหาตามกลยุทธ์จัดการด้านเนื้อหาตามบริบทสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม จรรยาบรรณ

Creative development process the meaning of digital media Principles of content writing in accordance with digital media characteristics; planning, concept quest. perspective on storytelling data analysis Use of text, still images, animations and sounds in storytelling. Laws and Ethics Related to Digital Content Writing Content development according to content management strategies based on social, economic, cultural and ethical contexts.

04-07-324

การผลิตรายการและบริหารจัดการช่องออนไลน์

3(0-6-3)

Programming and Online Channel Management

เครื่องมือและอุปกรณ์ในการจัดรายการ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิตรายการ การวางแผนการผลิตรายการ การชักซ้อมก่อนดำเนินรายการ ฝึกปฏิบัติผลิตรายการออนไลน์

Tools and equipment for organizing items The use of ready-made programs in the production of items. Show production planning, pre-show rehearsals, practices.

04-07-325	กลุ่มวิชาวิชาชีพเลือก การวาดภาพดิจิทัลสำหรับเกม Digital Painting for Games	3(1-4-4)
	ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพ 2 มิติ การออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ในเกม ทั้งการออกแบบตัวละคร ฉากหลัง ภาพประกอบ การกำหนดอารมณ์และความรู้สึกของเกม การจัดองค์ประกอบภาพในเกม ฝึกทักษะการวาดภาพดิจิทัล Study techniques for creating 2D visuals, designing different parts of the game, including character design, backdrops, illustrations, and setting moods and feelings of the game. The composition of the images in the games.	
04-07-326	การจัดการส่วนควบคุมตัวละครและจัดแสงภาพ 3 มิติ Rigging and Lighting for 3D Animation	3(2-2-5)
	การวางแผน การออกแบบตัวละคร การสร้างกระดูก การสร้างส่วนควบคุมตัวละคร การแสดงสีหน้าของตัวละคร ลักษณะการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต การใช้เครื่องมือเสริมควบคุมตัวละคร ทฤษฎีแสงเงา แหล่งกำเนิดแสง คุณสมบัติของแสง การจัดแสง การประมวลผลภาพ การนำเสนอผลงาน. Planning, character design, based on anatomy, bone formation creating a character control, facial expressions, nature of movement of life, using widgets control the characters, light theory, light source, lighting, properties, lighting, image processing, presentation.	
04-07-327	การเป็นนักแคสและนักสตรีมเกม Game Caster and Streamer	3(1-4-4)
	ศึกษาและฝึกปฏิบัติการผลิตคลิปวิดีโอขนาดสั้นสำหรับการเผยแพร่บนช่องทางของเว็บไซต์ยูทูปใช้กลยุทธ์ทางการตลาดดิจิทัล การโปรโมทช่องรายการ การหารายได้และเป็นเจ้าของกิจการช่องรายการ Study and practice producing short video clips for YouTube channel distribution. or Various social media have studied TV productions with creative content that is suitable for online distribution. channel creation audience base building Using digital marketing strategies channel promotion Earning money and owning a channel business.	

04-07-328	เทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality Technology ศึกษาหลักการเบื้องต้นและประวัติของความจริงเสมือน เทคโนโลยีซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่ใช้ใช้ในการพัฒนา เทคนิคและเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา การประยุกต์ใช้งานในด้านต่างๆ เช่น การศึกษา การฝึกทักษะ การเล่าเรื่อง การตลาด และเพื่อความบันเทิง Study the principles and history of virtual reality (VR) technology, the current software and hardware used in the development, techniques and tools used. Applications in areas such as education, skill training, storytelling, marketing and entertainment.	3(2-2-5)
04-07-329	เทคโนโลยีความจริงเสริม Augmented Reality Technology ศึกษาหลักการเบื้องต้นและประวัติของความจริงเสริม เทคโนโลยีซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่ใช้ใช้ในการพัฒนา เทคนิคและเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา การประยุกต์ใช้งานในด้านต่างๆ เช่น การศึกษา การฝึกทักษะ การเล่าเรื่อง การตลาด และเพื่อความบันเทิง Study the principles and history of augmented reality (AR) technology, the current software and hardware used in the development, techniques and tools used. applications in areas such as education, skill training, storytelling, marketing and entertainment.	3(2-2-5)
04-07-330	การจัดนิทรรศการบนโลกเสมือนจริง Virtual Exhibitions การออกแบบนิทรรศการออนไลน์ กระบวนการ เทคนิค การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม ข้อจำกัด การแสดงผล โปรแกรมสำเร็จรูปและการประยุกต์ใช้ การสร้างผลงาน ฝึกปฏิบัติการสร้างและใช้ระบบ การนำเสนอผลงานบนนิทรรศการบนโลกเสมือนจริง Online Exhibition Design Process, technique, environment analysis, display constraints. Programs and applications, portfolio creation, practice, build and implement systems. Presentations on exhibitions on Metaverse.	3(0-6-3)

04-07-231	การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล Digital Media Printed Design แนวคิด การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การสร้างสรรค์สิ่งพิมพ์ดิจิทัล การจัดการไฟล์งานพิมพ์ การนำเสนอผลงานผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่รูปแบบดิจิทัล Concept of print media design Creation of digital publications Print file management Digital mobile presentations.	3(1-4-4)
04-07-232	การออกแบบสื่อโซเชียลมีเดีย Social Media Design ความคิดรวบยอด องค์ประกอบสื่อ รูปแบบการสื่อสารโซเชียลมีเดีย เทคนิคการทำสื่อ การออกแบบสร้างสรรค์ การนำเสนอโซเชียลมีเดีย concept media element Social media communication style media making techniques creative design social media presentation.	3(0-6-3)
04-07-233	การออกแบบสารสนเทศกราฟิก Information Graphic Design ความหมายของข้อมูล สารสนเทศ การเลือกและประยุกต์ใช้สารสนเทศที่เหมาะสมทันสมัยในยุคดิจิทัล กระบวนการ หลักแนวคิด การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อการสื่อสาร โดยเลือกใช้ภาพแทนข้อมูลหรือตัวอักษร การสร้างสรรค์ผลงานและนำภาพกราฟิกมาใช้ในการผลิตสื่อในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวได้หลายหลายมิติ Meaning of information, information, selection and application of appropriate information. Modern in the digital age. Processes, concepts, infographic design for communication. by choosing to use images instead of data or characters Creation of works and the use of graphics in the media production in the form of still images and motion graphic animations.	3(1-4-4)
04-07-234	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล Digital Cinematography Production ความรู้เบื้องต้นการผลิตภาพยนตร์ ประวัติภาพยนตร์ กล้องภาพยนตร์และอุปกรณ์การวางแผนในการผลิตภาพยนตร์ โครงสร้างและบุคลากรการผลิตภาพยนตร์ แสงใน	3(0-6-3)

งานภาพยนตร์ การวางมุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง การเขียนบทภาพยนตร์ การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เสียงในงานภาพยนตร์ การตัดต่อและลำดับภาพ การนำเสนอและการวิพากษ์ผลงานภาพยนตร์

Introduction to film production movie history cinema camera and equipment movie production planning Structure and personnel of film production Lighting in Film work, camera angles camera movement screenwriting film production design sound in film Editing and sequencing of images, presentations and reviews of film works.

04-07-335

การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน

3(1-4-4)

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(2-2-5)

Decision Making and Negotiation in Digital Media

แนวคิด ทฤษฎี เทคนิค การวางแผน กระบวนการตัดสินใจ การเจรจาต่อรอง การแก้ปัญหาความขัดแย้ง

Concepts, theories, techniques, planning, decision-making, negotiation, conflict resolution.

04-07-337

เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอุบัติใหม่

3(2-2-5)

Emerging Digital Media Technology

สื่อดิจิทัลอุบัติใหม่ที่อยู่ในความสนใจในปัจจุบัน และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ซึ่งอาจยังมิได้ถูกบรรจุไว้ในหลักสูตร

Emerging digital media that are in the spotlight today and advances in digital media technology which may not yet be included in the curriculum.

- | | |
|-----------|--|
| 04-07-338 | <p>การผลิตสื่อดิจิทัลสำหรับเกมอีสปอร์ต 3(0-6-3)</p> <p>Digital Media Production for e-Sport Games</p> <p>ศึกษากระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล สื่อสารแนวคิด การวางแผนองค์ประกอบ ทั้งรูปแบบกราฟิกส์ และวิดีโอ การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลสมัยใหม่ การฝึกผลิตสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับช่องทางต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกมอีสปอร์ต</p> <p>Study the process of creating digital media. communicate ideas composition Both graphics and video formats using modern digital devices. Training in digital media production to be suitable for various channels related to e-sports games.</p> |
| 04-07-339 | <p>การจัดการและวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล 3(1-4-4)</p> <p>Management and Strategic Planning for Digital Media</p> <p>แนวความคิด การวางแผน เป้าหมาย กระบวนการ การบริหารงาน เทคนิค การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก การจัดทำแผนกลยุทธ์ธุรกิจสื่อดิจิทัล</p> <p>Concepts, planning, goals, processes, administration, techniques, internal and external environment analysis, strategy planning for digital media business.</p> |
| 04-07-340 | <p>ศิลปะการพูดและการนำเสนอ 3(2-2-5)</p> <p>Art of Speaking and Presentation</p> <p>ความสำคัญของการพูด เทคนิคการใช้เสียง สีลา บุคลิกภาพ และภาษาในการพูดให้เหมาะสมกับบริบท การเตรียมการพูด การพูดผ่านสื่อ เทคนิคการนำเสนองาน รูปแบบและวิธีการนำเสนอ การเลือกใช้สื่อประกอบการนำเสนอ การวิเคราะห์และประเมินผลการพูดและการนำเสนอ</p> <p>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</p> |

methods selection of media presentation, analysis and evaluation of speech and presentation.

กลุ่มวิชาชีพเลือกประสบการณ์วิชาชีพ

- 04-07-341 การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 1(0-3-1)
Preparation of Professional Training in 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)
- 04-07-442 การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(0-6-3)
Case Study in Digital Media Technology
ค้นคว้า วิเคราะห์ ศึกษาปัญหา การแก้ปัญหาเกี่ยวกับวิชาชีพ จัดทำรายงานภายใต้
การควบคุมและให้คำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาและมีการนำเสนอในรูปแบบที่
เหมาะสม
Research, analysis, problem solving, problem solving, prepare reports
under the supervision and consultation of the advisors and present
them in the appropriate format
- 04-07-443 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(0-40-0)
On-the-Job Training in Digital Media Technology
รายวิชาบังคับก่อน: 04-07-341 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. การประเมินผลนักศึกษาให้ค่าระดับคะแนนเป็น

S - พอใจ (Satisfactory) และ

U - ไม่พอใจ (Unsatisfactory)

04-07-444

สหกิจศึกษา

6(0-40-0)

Co-operative Education

รายวิชาบังคับก่อน: 04-07-341 การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อ
ดิจิทัล และ จะต้องเรียนวิชาโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลผ่านแล้วไม่น้อยกว่า 50 %
การปฏิบัติงานจริงเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานในสถานประกอบการที่มีการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับ
สาขาวิชาที่ศึกษาอยู่เป็นระยะเวลา ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ต่อเนื่อง นักศึกษาจะต้อง
ผ่านการอบรม เตรียมความพร้อมก่อนไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ต้องจัดทำรายงาน ผลการ
ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และนำเสนอผลงานในการสัมมนาระหว่างนักศึกษา อาจารย์ที่
ปรึกษา 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)

ภาคผนวกที่ 9
ตารางเชื่อมโยงรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้

ตารางเชื่อมโยงรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้

รายวิชา	หน่วย กิต	PLOs1			PLOs2			PLOs3			PLOs4		PLOs5				PLOs6			PLOs7			PLOs8		
		Sub- PLOs 1.1	Sub- PLOs 1.2	Sub- PLOs 1.3	Sub- PLOs 2.1	Sub- PLOs 2.2	Sub- PLOs 2.3	Sub- PLOs 3.1	Sub- PLOs 3.2	Sub- PLOs 3.3	Sub- PLOs 4.1	Sub- PLOs 4.2	Sub- PLOs 5.1	Sub- PLOs 5.2	Sub- PLOs 5.3	Sub- PLOs 5.4	Sub- PLOs 6.1	Sub- PLOs 6.2	Sub- PLOs 6.3	Sub- PLOs 7.1	Sub- PLOs 7.2	Sub- PLOs 7.3	Sub- PLOs 8.1	Sub- PLOs 8.2	Sub- PLOs 8.3
รายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป																									
1. กลุ่มสาระวิชาอัตลักษณ์ (Identity)																									
15-01-001 อัตลักษณ์แห่ง ราชมณฑลตะวันออก	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
2. กลุ่มสาระวิชาคุณภาพชีวิต																									
15-02-002 คุณภาพการใช้ชีวิต	3(2-2-5)	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-02-003 การคิดอย่างมี วิจารณญาณและการแก้ปัญหา	3(3-0-6)	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-02-004 คุณธรรมจริยธรรมใน โลกเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
3. กลุ่มสาระวิชาคุณภาพการ ทำงาน																									
15-03-005 ผู้ประกอบการ นวัตกรรม	3(2-2-5)	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-03-006 การจัดการเศรษฐกิจ ชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และ เศรษฐกิจสีเขียว	3(1-4-4)	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				

รายวิชา	หน่วย กิต	PLOs1			PLOs2			PLOs3			PLOs4		PLOs5				PLOs6			PLOs7			PLOs8		
		Sub- PLOs 1.1	Sub- PLOs 1.2	Sub- PLOs 1.3	Sub- PLOs 2.1	Sub- PLOs 2.2	Sub- PLOs 2.3	Sub- PLOs 3.1	Sub- PLOs 3.2	Sub- PLOs 3.3	Sub- PLOs 4.1	Sub- PLOs 4.2	Sub- PLOs 5.1	Sub- PLOs 5.2	Sub- PLOs 5.3	Sub- PLOs 5.4	Sub- PLOs 6.1	Sub- PLOs 6.2	Sub- PLOs 6.3	Sub- PLOs 7.1	Sub- PLOs 7.2	Sub- PLOs 7.3	Sub- PLOs 8.1	Sub- PLOs 8.2	Sub- PLOs 8.3
15-03-007 เทคโนโลยีสารสนเทศ ในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15-03-008 คณิตศาสตร์และสถิติ เพื่อการประกอบอาชีพ	3(2-2-5)	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15-03-009 ภูมิปัญญาเพื่อการ ประกอบอาชีพ	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15-03-010 การวิเคราะห์และ นำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยี ดิจิทัล	3(2-2-5)	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15-03-011 ผู้ประกอบการดิจิทัล	3(2-2-5)	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15-03-012 ทักษะทาง คณิตศาสตร์เพื่อเตรียมสอบบรรจุ ข้าราชการและ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	3(3-0-6)	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15-03-013 หลักการลงทุนใน หลักทรัพย์	3(3-0-6)	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15-03-014 การพัฒนาศักยภาพ เพื่อมุ่งสู่การเป็นผู้ประกอบการ มือใหม่	3(3-0-6)	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4. กลุ่มสาระวิชาภาษาและการ สื่อสาร																									

รายวิชา	หน่วย กิต	PLOs1			PLOs2			PLOs3			PLOs4		PLOs5				PLOs6			PLOs7			PLOs8		
		Sub- PLOs 1.1	Sub- PLOs 1.2	Sub- PLOs 1.3	Sub- PLOs 2.1	Sub- PLOs 2.2	Sub- PLOs 2.3	Sub- PLOs 3.1	Sub- PLOs 3.2	Sub- PLOs 3.3	Sub- PLOs 4.1	Sub- PLOs 4.2	Sub- PLOs 5.1	Sub- PLOs 5.2	Sub- PLOs 5.3	Sub- PLOs 5.4	Sub- PLOs 6.1	Sub- PLOs 6.2	Sub- PLOs 6.3	Sub- PLOs 7.1	Sub- PLOs 7.2	Sub- PLOs 7.3	Sub- PLOs 8.1	Sub- PLOs 8.2	Sub- PLOs 8.3
15-04-015 ศาสตร์แห่งการสื่อสาร	3(2-2-5)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-04-016 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-			-	-	-	-	-				
15-04-017 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้วัฒนธรรม	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-04-018 การใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-			-	-	-	-	-				
15-04-019 ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการออนไลน์	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-04-020 ทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-04-021 เทคนิคการพูดเพื่อความสำเร็จ	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-			-	-	-	-	-				
15-04-022 การเขียนเพื่อการสื่อสารธุรกิจ	3(2-2-5)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-			-	-	-	-	-				
5. กลุ่มสาระวิชาการปรับตัวและ การใช้ชีวิต																									
15-05-023 ความฉลาดทางดิจิทัล	3(2-2-5)	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-05-024 ทักษะชีวิต	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				

รายวิชา	หน่วย กิต	PLOs1			PLOs2			PLOs3			PLOs4		PLOs5				PLOs6			PLOs7			PLOs8		
		Sub- PLOs 1.1	Sub- PLOs 1.2	Sub- PLOs 1.3	Sub- PLOs 2.1	Sub- PLOs 2.2	Sub- PLOs 2.3	Sub- PLOs 3.1	Sub- PLOs 3.2	Sub- PLOs 3.3	Sub- PLOs 4.1	Sub- PLOs 4.2	Sub- PLOs 5.1	Sub- PLOs 5.2	Sub- PLOs 5.3	Sub- PLOs 5.4	Sub- PLOs 6.1	Sub- PLOs 6.2	Sub- PLOs 6.3	Sub- PLOs 7.1	Sub- PLOs 7.2	Sub- PLOs 7.3	Sub- PLOs 8.1	Sub- PLOs 8.2	Sub- PLOs 8.3
15-05-025 การพัฒนาบุคลิกภาพ เพื่อความสัมพันธ์ในสังคม	3(3-0-6)	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-05-026 โลกของการทำงาน และกระแสการเปลี่ยนแปลง	3(3-0-6)	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
6. กลุ่มสาระวิชาความเป็น พลเมืองไทยและพลเมืองโลก																									
15-06-027 ความเป็นพลเมืองไทย และพลเมืองโลก	3(2-2-5)	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-06-028 วิถีโลก	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
15-06-029 สังคมและวัฒนธรรม ไทย	3(3-0-6)	-	-	-	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-			-	-	-	-	-				
หมวดวิชาเฉพาะ													✓		✓		✓		✓		✓				
04-07-101 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)												✓										✓	✓	
04-07-102 การสื่อสารเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)												✓								✓				
04-07-103 ทัศนศิลป์ดิจิทัล	3(2-2-5)												✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓			
04-07-104 ความคิดสร้างสรรค์ เชิงดิจิทัล	3(2-2-5)												✓								✓		✓		
04-07-105 การถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)												✓		✓		✓		✓		✓				
04-07-106 การเล่าเรื่อง	3(2-2-5)													✓											
04-07-107 คอมพิวเตอร์กราฟิก	3(2-2-5)												✓				✓	✓	✓						

รายวิชา	หน่วย กิต	PLOs1			PLOs2			PLOs3			PLOs4		PLOs5				PLOs6			PLOs7			PLOs8		
		Sub- PLOs 1.1	Sub- PLOs 1.2	Sub- PLOs 1.3	Sub- PLOs 2.1	Sub- PLOs 2.2	Sub- PLOs 2.3	Sub- PLOs 3.1	Sub- PLOs 3.2	Sub- PLOs 3.3	Sub- PLOs 4.1	Sub- PLOs 4.2	Sub- PLOs 5.1	Sub- PLOs 5.2	Sub- PLOs 5.3	Sub- PLOs 5.4	Sub- PLOs 6.1	Sub- PLOs 6.2	Sub- PLOs 6.3	Sub- PLOs 7.1	Sub- PLOs 7.2	Sub- PLOs 7.3	Sub- PLOs 8.1	Sub- PLOs 8.2	Sub- PLOs 8.3
เพื่อสื่อดิจิทัล																									
04-07-208 กฏหมายและ จริยธรรมสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)																				✓	✓			
04-07-209 การจัดการธุรกิจสื่อ ดิจิทัลและความเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)															✓	✓		✓		✓		✓	✓	
04-07-310 การวิจัยการสื่อสาร ดิจิทัล	3(2-2-5)																✓		✓		✓	✓	✓		
04-07-311 สัมมนาด้าน เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)																	✓	✓						
04-07-412 โครงการงานเทคโนโลยี สื่อดิจิทัล	3(0-6-3)																			✓		✓	✓	✓	✓
04-07-113 การวาดเส้นเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)												✓												
04-07-114 การวาดภาพและ ภาพประกอบดิจิทัล	3(0-6-3)												✓				✓				✓				
04-07-215 การออกแบบตัวละคร และองค์ประกอบสำหรับเกม	3(0-6-3)												✓		✓						✓				
04-07-216 แอนิเมชันและวิชวล เอฟเฟค	3(2-2-5)												✓		✓						✓				
04-07-217 โมเดลและเรนเดอร์ ภาพ 3 มิติ	3(1-4-4)												✓					✓			✓				

รายวิชา	หน่วย กิต	PLOs1			PLOs2			PLOs3			PLOs4		PLOs5				PLOs6			PLOs7			PLOs8		
		Sub- PLOs 1.1	Sub- PLOs 1.2	Sub- PLOs 1.3	Sub- PLOs 2.1	Sub- PLOs 2.2	Sub- PLOs 2.3	Sub- PLOs 3.1	Sub- PLOs 3.2	Sub- PLOs 3.3	Sub- PLOs 4.1	Sub- PLOs 4.2	Sub- PLOs 5.1	Sub- PLOs 5.2	Sub- PLOs 5.3	Sub- PLOs 5.4	Sub- PLOs 6.1	Sub- PLOs 6.2	Sub- PLOs 6.3	Sub- PLOs 7.1	Sub- PLOs 7.2	Sub- PLOs 7.3	Sub- PLOs 8.1	Sub- PLOs 8.2	Sub- PLOs 8.3
04-07-218 การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ และ วิชวลเอฟเฟค	3(0-6-3)												✓					✓			✓				
04-07-219 แนวคิดและการออกแบบเกม	3(2-2-5)												✓		✓		✓	✓			✓				
04-07-220 ปฏิบัติการออกแบบผลิตเกม	3(0-6-3)												✓				✓	✓		✓	✓	✓			
04-07-221 เกมอีสปอร์ตและการแข่งขัน	3(1-4-4)																	✓			✓	✓			
04-07-222 บอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง	3(2-2-5)												✓					✓	✓			✓	✓		
04-07-223 การเขียนและการจัดการเนื้อหาดิจิทัล	3(2-2-5)													✓											
04-07-324 การผลิตรายการและบริหารจัดการช่องออนไลน์	3(0-6-3)															✓		✓	✓		✓	✓	✓		
04-07-325 การวาดภาพดิจิทัลสำหรับเกม	3(1-4-4)												✓		✓					✓	✓				
04-07-326 การจัดการส่วนควบคุมตัวละครและจัดแสงภาพ 3 มิติ	3(2-2-5)														✓										
04-07-327 การเป็นนักแคสและนักสตรีมเกม	3(1-4-4)																	✓				✓			✓

รายวิชา	หน่วย กิต	PLOs1			PLOs2			PLOs3			PLOs4		PLOs5				PLOs6			PLOs7			PLOs8		
		Sub- PLOs 1.1	Sub- PLOs 1.2	Sub- PLOs 1.3	Sub- PLOs 2.1	Sub- PLOs 2.2	Sub- PLOs 2.3	Sub- PLOs 3.1	Sub- PLOs 3.2	Sub- PLOs 3.3	Sub- PLOs 4.1	Sub- PLOs 4.2	Sub- PLOs 5.1	Sub- PLOs 5.2	Sub- PLOs 5.3	Sub- PLOs 5.4	Sub- PLOs 6.1	Sub- PLOs 6.2	Sub- PLOs 6.3	Sub- PLOs 7.1	Sub- PLOs 7.2	Sub- PLOs 7.3	Sub- PLOs 8.1	Sub- PLOs 8.2	Sub- PLOs 8.3
04-07-328 เทคโนโลยีความจริง เสมือน	3(2-2-5)												✓				✓	✓	✓			✓			
04-07-329 เทคโนโลยีความจริง เสริม	3(1-4-4)																✓		✓			✓			
04-07-330 การจัดนิทรรศการบน โลกเสมือนจริง	3(0-6-3)																✓		✓	✓		✓			
04-07-231 การออกแบบสิ่งพิมพ์ ดิจิทัล	3(1-4-4)												✓	✓							✓				
04-07-232 การออกแบบสื่อ โซเชียลมีเดีย	3(0-6-3)												✓		✓						✓				
04-07-233 การออกแบบ สารสนเทศกราฟิก	3(1-4-4)														✓						✓				
04-07-234 การผลิตภาพยนตร์ ดิจิทัล	3(1-4-4)												✓		✓		✓	✓	✓		✓	✓			
04-07-335 การนำเสนอแผน ธุรกิจและการจัดหาเงินทุน	3(1-4-4)															✓							✓	✓	
04-07-336 การตัดสินใจและการ เจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)															✓							✓	✓	
04-07-337 เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล อุบัติใหม่	3(2-2-5)																	✓	✓			✓	✓		

รายวิชา	หน่วย กิต	PLOs1			PLOs2			PLOs3			PLOs4		PLOs5				PLOs6			PLOs7			PLOs8		
		Sub- PLOs 1.1	Sub- PLOs 1.2	Sub- PLOs 1.3	Sub- PLOs 2.1	Sub- PLOs 2.2	Sub- PLOs 2.3	Sub- PLOs 3.1	Sub- PLOs 3.2	Sub- PLOs 3.3	Sub- PLOs 4.1	Sub- PLOs 4.2	Sub- PLOs 5.1	Sub- PLOs 5.2	Sub- PLOs 5.3	Sub- PLOs 5.4	Sub- PLOs 6.1	Sub- PLOs 6.2	Sub- PLOs 6.3	Sub- PLOs 7.1	Sub- PLOs 7.2	Sub- PLOs 7.3	Sub- PLOs 8.1	Sub- PLOs 8.2	Sub- PLOs 8.3
04-07-338 การผลิตสื่อดิจิทัล สำหรับเกมอีสปอร์ต	3(0-6-3)																✓	✓	✓						✓
04-07-339 การจัดการและ วางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล	3(1-4-4)															✓								✓	
04-07-340 ศิลปะการพูดและการ นำเสนอ	3(2-2-5)																						✓	✓	✓
04-07-341 การเตรียมความพร้อม ฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)																		✓				✓		
04-07-442 การศึกษาปัญหาพิเศษ ทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)																		✓				✓		
04-07-443 ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพทาง เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-40- 0)																		✓				✓		✓
04-07-444 สหกิจศึกษา	6(0-40- 0)																						✓		✓
สรุปความเชื่อมโยงรายวิชากับผลลัพธ์ การเรียนรู้																									
- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓													
- หมวดวิชาเฉพาะ													✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ภาคผนวกที่ 10
ตารางเปรียบเทียบระหว่างหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2561
และหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2566

ตารางเปรียบเทียบระหว่างหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561 และ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2566)		ความแตกต่าง
ชื่อหลักสูตร				
หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต		หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต		คงเดิม
สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล		สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล		คงเดิม
แขนงวิชา 2 แขนง คือ 1. เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2. การจัดการธุรกิจดิจิทัล		แขนงวิชา - ไม่มี -		ยกเลิกแขนงวิชา
จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร				
ไม่น้อยกว่า.....131.....หน่วยกิต		ไม่น้อยกว่า.....121.....หน่วยกิต		
โครงสร้างหลักสูตร	หน่วยกิต	โครงสร้างหลักสูตร	หน่วยกิต	
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	24	
หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	95	หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	91	
หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	

รายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2566)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า		30	1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า		24	ลดลง 6 หน่วยกิต
1.1 กลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ไม่น้อยกว่า		6	1.1 กลุ่มวิชาอัตลักษณ์		3	
วิชาบังคับ		3	15-01-001	อัตลักษณ์แห่งราชมณฑลตะวันออก	3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
00-12-001	การพัฒนาศิลปะ	3(3-0-6)	1.2 กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิต		3	
วิชาเลือก กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ไม่น้อยกว่า		3	15-02-002	คุณภาพการใช้ชีวิต	3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
1.2 กลุ่มวิชาภาษา		12	1.3 กลุ่มวิชาคุณภาพการทำงาน		3	
วิชาบังคับ			15-03-003	ผู้ประกอบการนวัตกรรม	3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
00-22-001	ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้	3(2-2-5)	15-03-004	การจัดการเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจ หมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว	3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
00-22-002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	1.4 กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร		6	
00-22-003	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	3(2-2-5)	15-04-005	ศาสตร์แห่งการสื่อสาร	3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
วิชาเลือก จากกลุ่มภาษา ไม่น้อยกว่า		3	15-04-006	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	เปลี่ยนแปลงรหัสวิชา
1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์		6	1.5 กลุ่มวิชาการปรับตัวและการใช้ชีวิต		3	
วิชาบังคับ		3	15-05-007	ความฉลาดทางดิจิทัล	3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
00-31-001	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)	1.6 กลุ่มความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก		3	
วิชาเลือก กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ไม่น้อยกว่า		3	15-06-008	ความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก	3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
1.4 กลุ่มบูรณาการ		6				

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2566)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
วิชาบังคับ		3				
00-41-001	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	3(2-2-5)				
วิชาเลือก กลุ่มบูรณาการ ไม่น้อยกว่า		3				
2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า		95	2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า		91	ปรับลดจำนวนหน่วยกิต
กลุ่มวิชาแกน		33	กลุ่มวิชาแกน		33	จำนวนเท่าเดิม
04-07-101	ทฤษฎีการสื่อสาร	3(3-0-6)	04-07-101	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-102	การออกแบบนิเทศศิลป์	3(2-2-5)	04-07-102	การสื่อสารเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และ ปรับคำอธิบายรายวิชา
04-07-103	ความคิดเชิงสร้างสรรค์	3(2-2-5)	04-07-103	ทัศนศิลป์ดิจิทัล	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และ ปรับคำอธิบายรายวิชา
04-07-104	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-104	ความคิดสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และ ปรับคำอธิบายรายวิชา
04-07-105	การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-105	การถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-106	สื่อดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-106	การเล่าเรื่อง	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานออกแบบ	3(3-0-6)	04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	เปลี่ยนชื่อวิชา และปรับ คำอธิบายรายวิชา
04-07-208	หลักการกระจายเสียงและแพร่ภาพทางสื่อ ดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-108	กฎหมายและจริยธรรมสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2566)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)	04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัลและความเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)	เปลี่ยนชื่อวิชา และปรับคำอธิบายรายวิชา
04-07-310	กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล	3(3-0-6)	04-07-310	การวิจัยการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-311	การวิจัยทางการสื่อสาร	3(2-2-5)	04-07-311	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	เปลี่ยนรหัสวิชา
			04-07-412	โครงการงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	เปลี่ยนรหัสวิชา
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน			กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		91	
1. แขนงวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน		43	กลุ่มวิชาบังคับ		36	หน่วย
04-07-112	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	3(2-2-5)	1. กลุ่มวิชาดิจิทัลอาร์ต		9	
04-07-113	การวาดเส้นเพื่อดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)	04-07-113	การวาดเส้นเชิงดิจิทัล	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-114	การตัดต่อวิดีโอทัศน์ดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-114	การวาดภาพดิจิทัลและภาพประกอบดิจิทัล	3(0-6-3)	วิชาใหม่
04-07-115	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 1	3(2-2-5)	04-07-215	การออกแบบตัวละครและองค์ประกอบสำหรับเกม	3(0-6-3)	วิชาใหม่
			2. กลุ่มวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค		9	
04-07-216	การออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)	04-07-216	แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และปรับคำอธิบายรายวิชา
04-07-217	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 1	3(2-2-5)	04-07-217	โมเดลและเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ	3(0-6-3)	เปลี่ยนชื่อวิชา และปรับคำอธิบายรายวิชา
04-07-218	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-218	การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติและวิชวลเอฟเฟค	3(0-6-3)	วิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2566)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
			3. กลุ่มวิชาการออกแบบเกมและอีสปอร์ต		9	
04-07-219	การออกแบบเสียงดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-219	แนวคิดและการออกแบบเกม	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-220	การออกแบบสารสนเทศกราฟิก	3(2-2-5)	04-07-220	ปฏิบัติการออกแบบผลิตเกม	3(0-6-3)	วิชาใหม่
04-07-221	การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3(2-2-5)	04-07-321	เกมอีสปอร์ตและการแข่งขัน	3(1-4-4)	วิชาใหม่
04-07-322	เทคโนโลยีความจริงเสมือน	3(2-2-5)	4. กลุ่มวิชาดิจิทัลคอนเทนต์		9	
04-07-323	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 1	3(2-2-5)	04-07-222	บอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-324	สัมมนาทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)	04-07-223	การเขียนและการจัดการเนื้อหาดิจิทัล	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-325	การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	04-07-324	การผลิตรายการและบริหารจัดการช่องออนไลน์	3(0-6-3)	วิชาใหม่
04-07-426	โครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	กลุ่มวิชาเลือก			
2. แขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล		43	04-07-325	การวาดภาพดิจิทัลสำหรับเกม	3(1-4-4)	วิชาใหม่
04-07-112	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	3(2-2-5)	04-07-326	การจัดการส่วนควบคุมตัวละครและการจัดแสงภาพ 3 มิติ	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และ ปรับคำอธิบายรายวิชา
04-07-227	อุตสาหกรรมและธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)	04-07-327	การเป็นนักแคสและนักสตรีมเกม	3(1-4-4)	วิชาใหม่
04-07-228	กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-328	เทคโนโลยีความจริงเสมือน	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และ คำอธิบายรายวิชา
04-07-229	เศรษฐศาสตร์ดิจิทัล	3(3-0-6)	04-07-329	เทคโนโลยีความจริงเสริม	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-230	อุตสาหกรรมและธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-330	การจัดนิทรรศการบนโลกเสมือนจริง	3(0-6-3)	วิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2566)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
04-07-231	กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-231	การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	3(1-4-4)	วิชาใหม่
04-07-232	เศรษฐศาสตร์ดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-232	การออกแบบสื่อโซเชียลมีเดีย	3(0-6-3)	วิชาใหม่
04-07-333	การจัดการตลาดเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-233	การออกแบบสารสนเทศกราฟิก	3(1-4-4)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-334	กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-234	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(0-6-3)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-335	การจัดการองค์การและทรัพยากรบุคคลในธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-335	การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน	3(1-4-4)	เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับคำอธิบายรายวิชา
04-07-336	การตัดสินใจและการเจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-336	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอุบัติใหม่	3(2-2-5)	วิชาใหม่
04-07-337	การวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	04-07-337	การตัดสินใจและการเจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-324	สัมมนาทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)	04-07-338	การผลิตสื่อดิจิทัลสำหรับเกมอีสปอร์ต	3(0-6-3)	วิชาใหม่
04-07-325	การเตรียมโครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	04-07-339	การจัดการและวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล	3(1-4-4)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-426	โครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	04-07-340	ศิลปะการพูดและการนำเสนอ	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา
กลุ่มวิชาเลือก		19	กลุ่มวิชาเลือก			
กลุ่มเลือกรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		7	กลุ่มเลือกรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		7	
04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	04-07-341	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	เปลี่ยนรหัสวิชา

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2566)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
04-07-495	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-40-0)	04-07-442	การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-6-3)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-496	การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(1-4-4)	04-07-443	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(0-40-0)	เปลี่ยนรหัสวิชา
กลุ่มเลือกรายวิชาสหกิจศึกษา			กลุ่มเลือกรายวิชาสหกิจศึกษา			
04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	04-07-341	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-497 หรือ	สหกิจศึกษา หรือ	6(0-40-0)	04-07-444	สหกิจศึกษา	6(0-40-0)	เปลี่ยนรหัสวิชา
04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)				ยกเลิก
04-07-498 หรือ	การเรียนรู้อิสระ หรือ	6(0-40-0)				ยกเลิก
04-07-494	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1(0-3-1)				ยกเลิก
04-07-499	การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรม ต่างประเทศ	6(0-40-0)				ยกเลิก
วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า		12				

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2566)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
04-07-238	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)				ยกเลิก
04-07-239	การถ่ายภาพดิจิทัลขั้นสูง	3(1-4-4)				ยกเลิก
04-07-240	การแสดงเบื้องต้น	3(1-4-4)				ยกเลิก
04-07-241	การออกแบบจัดตัวอักษร	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-242	คอมพิวเตอร์ 3 มิติและแอนิเมชัน 2	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-343	เรื่องคดีเฉพาะสำหรับสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-344	การวาดภาพดิจิทัล	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-345	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 2	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-346	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ 2	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-347	ศิลปะการพูดและการนำเสนอ	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-348	เทคโนโลยีสื่อเสียงดิจิทัล	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-349	การออกแบบส่วนเชื่อมต่อประสานและ ประสบการณ์ผู้ใช้	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-350	การออกแบบส่วนควบคุมตัวละคร 3 มิติ	3(1-4-4)				ยกเลิก
04-07-351	การจัดแสงและประมวลผลภาพ 3 มิติ	3(1-4-4)				ยกเลิก
04-07-352	การกำกับภาพยนตร์	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-353	การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-354	การออกแบบแฟ้มสะสมผลงานเพื่องานสื่อ ดิจิทัล	3(2-2-5)				ยกเลิก

หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2561)		หน่วยกิต	หลักสูตรปรับปรุง (พ.ศ. 2566)		หน่วยกิต	ความแตกต่าง
04-07-355	การออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตสำหรับงานนิทรรศการ	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-356	รู้เท่าทันสื่อ	3(3-0-6)				ยกเลิก
04-07-357	การสื่อสารการตลาดเชิงบูรณาการเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-358	เกมและอินเทอร์เน็ตที่มีเดีย	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-359	เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-360	เทคโนโลยีคลาวด์	3(2-2-5)				ยกเลิก
04-07-361	การบริหารโครงการสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)				ยกเลิก
หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า		6	หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า		6	คงเดิม