

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2554)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- ชื่อหลักสูตร**

ภาษาไทย	หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ
ภาษาอังกฤษ	Bachelor of Science Program in Information Technology for Design
- ชื่อปริญญา**

ชื่อเต็มภาษาไทย	วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ)
ชื่อเต็มภาษาอังกฤษ	Bachelor of Science (Information Technology for Design)
ชื่อย่อภาษาไทย	วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ)
ชื่อย่อภาษาอังกฤษ	B.Sc. (Information Technology for Design)
- วิชาเอกหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ**

เป็นหลักสูตรที่ผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และทักษะทางด้านการพัฒนาและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และมัลติมีเดีย เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ มีการสอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยส่งเสริมศักยภาพให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และมัลติมีเดียไปประยุกต์กับความรู้ทางด้านศิลปะและการออกแบบ เพื่อให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยกับการสร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรมสื่อ ดิจิทัล คอนเทนต์ ทั้งนี้ยังมุ่งเน้นและส่งเสริมให้นักศึกษารู้จักทักษะการทำงานเป็นทีม และหน้าที่ความรับผิดชอบในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิชาเอกหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบแบ่งเป็น

 - การออกแบบแอนิเมชัน**

หลักสูตรนี้ผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ทางด้านการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน ประเภทแอนิเมชัน 3 มิติ แอนิเมชัน 2 มิติ กราฟิกเคลื่อนไหว รวมถึงการผลิตงานเทคนิคพิเศษ บนสื่อรูปแบบต่างๆ ให้มีความน่าสนใจ และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี รวมถึงการประยุกต์ใช้เครื่องมือเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม และสามารถพัฒนาเทคนิควิธีการใช้เครื่องมือที่ทันสมัย

3.2 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ

หลักสูตรนี้ผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ทางด้านการออกแบบเว็บ ทั้งด้านการผลิตและการออกแบบให้มีประสิทธิภาพ ง่ายต่อการใช้ สามารถนำเสนอดิจิทัล คอนเทนต์ ในรูปแบบสื่อออนไลน์ สื่อโต้ตอบและมัลติมีเดียที่มีความน่าสนใจ และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้บัณฑิตยังมีความรู้ทางด้านการประยุกต์ใช้เครื่องมือ การออกแบบโปรแกรม และพัฒนาระบบสำหรับสื่อออนไลน์และมัลติมีเดีย

3.3 การออกแบบเกม

หลักสูตรนี้ผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ทางด้านการออกแบบเกม การผลิตเกม การพัฒนาและปรับปรุงเกมให้มีความเหมาะสมกับเทคโนโลยี สามารถสร้างเนื้อหาเกมที่มีความน่าสนใจและใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด หลักการออกแบบเกมยังสามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งรูปแบบเกมดิจิทัล และเกมบนสื่ออื่นๆ

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 147 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต หลักสูตร 4 ปี

5.2 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย เอกสารและตำราในวิชาของหลักสูตร มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5.3 การรับเข้าศึกษา

การรับเข้าศึกษาจะรับเฉพาะนักศึกษาไทย

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ เพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2554 เริ่มเปิดสอนภาคการศึกษา ต้น ปีการศึกษา 2554

คณะกรรมการวิชาการให้ความเห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 1/2554 วันที่ 13 เดือน มกราคม พ.ศ.2554

สภามหาวิทยาลัยอนุมัติหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 4/2554 วันที่ 20 เดือน เมษายน พ.ศ.2554

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

เป็นหลักสูตรปรับปรุง โดยจะขอรับประเมินเพื่อรับรองหลักสูตรในปีการศึกษา 2556

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- (1) นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ
- (2) นักออกแบบเทคนิคพิเศษในงานโฆษณาและภาพยนตร์
- (3) นักออกแบบกราฟิกและกราฟิกเคลื่อนไหว
- (4) นักออกแบบและพัฒนาเกม
- (5) นักออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน แบบอิเล็กทรอนิกส์
- (6) นักวิเคราะห์และออกแบบระบบงานสารสนเทศ
- (7) นักออกแบบและพัฒนาโปรแกรม
- (8) นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์และสื่อโต้ตอบ
- (9) ผู้จัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
- (10) นักวิชาชีพในสถานประกอบการหรือองค์กรธุรกิจที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- (11) นักพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา
- (12) นักออกแบบและพัฒนาหลักสูตรอีเลิร์นนิ่ง

9. ชื่อ นามสกุล ตำแหน่งและคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

- (1) นายชัยชาญ ถาวรเวช
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
คุณวุฒิ M.Arch., Illinois Institute of Technology, USA ปี ค.ศ. 1980
สถ.บ. ศิลปากร ปี พ.ศ. 2517
- (2) นายมานพ เขียมสะอาด
ตำแหน่ง อาจารย์
คุณวุฒิ ศ.ม.(ประติมากรรม) , ศิลปากร ปี พ.ศ. 2547
ศ.บ.(ประติมากรรม), ศิลปากร ปี พ.ศ. 2542

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

- คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เลขที่ 1 หมู่ที่ 3 ถนนชะอำ-ปราณบุรี ตำบลสามพระยา อำเภอชะอำ จังหวัดเพชรบุรี 76120 จำนวน 120 หน่วยกิต
- ศูนย์ประสานงานบางรัก อาคาร กสท.โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) ชั้น 11 ถนนเจริญกรุง แขวงสี่พระยา เขตบางรัก กทม. 10500 จำนวน 27 หน่วยกิต

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่พิจารณาในการวางแผนหลักสูตรเป็นไปตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554) ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด รวมถึงความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีชีวภาพ เทคโนโลยีวัสดุ และนาโนเทคโนโลยี ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งโอกาสและภัยคุกคามทางด้านเศรษฐกิจและสังคม จึงจำเป็นต้องเตรียมพร้อมให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดังกล่าว โดยจะต้องมีการบริหารจัดการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ ทั้งการพัฒนาหรือสร้างองค์ความรู้ รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มาผสมผสานร่วมกับจุดแข็งในสังคมไทย ประกอบกับเป้าหมายยุทธศาสตร์กระทรวงศึกษาธิการ และแผนกลยุทธ์มหาวิทยาลัยศิลปากรที่เน้นเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์ การค้นคว้าวิจัย การถ่ายทอดความรู้และศิลปวิทยาการชั้นสูง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อีกทั้งกรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2553-2556) ที่เน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ซึ่งจำเป็นต้องใช้บุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณภาพเป็นจำนวนมาก

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมที่พิจารณาในการวางแผนพัฒนาหลักสูตรนั้น ได้คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและวัฒนธรรมในยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งเป็นยุคของการสื่อสารไร้พรมแดน การใช้คอมพิวเตอร์อย่างแพร่หลายทุกหนทุกแห่ง การใช้เครือข่ายและอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง กลายเป็นสิ่งจำเป็น การขยายตัวทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทยเป็นไปอย่างต่อเนื่อง มีการใช้งานอุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ประกอบกับราคาอุปกรณ์และค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการบริการซึ่งเมื่อมีการแข่งขันสูงย่อมส่งผลให้ราคาถูกเป็นลำดับ ซึ่งส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก ทั้งนี้จำเป็นต้องใช้นักเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความเป็นมืออาชีพ ที่สามารถประยุกต์กับความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ากับความรู้ด้านการออกแบบได้เป็นอย่างดี และมีความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรม มีคุณธรรมจริยธรรม ที่สามารถจะช่วยชี้แนะและขับเคลื่อนให้การเปลี่ยนแปลงเป็นไปอย่างสอดคล้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมไทย

12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกจึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตร ในเชิงรุกที่มีศักยภาพและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และสามารถรองรับความก้าวหน้าและสอดคล้องกับธุรกิจอุตสาหกรรมดิจิทัล คอนเทนต์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยการผลิตบุคลากรทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ ที่มีความพร้อมที่จะปฏิบัติงาน มีความรู้ความเข้าใจและมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองให้เข้ากับลักษณะงานทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ สามารถพัฒนาหรือใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงความเข้าใจในผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อสังคม องค์กรธุรกิจ และมีคุณธรรมจริยธรรมในวิชาชีพ

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีต่อพันธกิจของมหาวิทยาลัยที่มุ่งสู่ความเป็นเลิศทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การค้นคว้าวิจัย การรวบรวมและถ่ายทอดความรู้ ศิลปวิทยาการชั้นสูง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปฏิธานในการสร้างบัณฑิตให้มีภูมิปัญญาสูง มีความคิดสร้างสรรค์ยึดมั่นในคุณธรรม เพียบพร้อมด้วยจรรยาบรรณ และจิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อสังคม การพัฒนาหลักสูตรจึงต้องเน้นและส่งเสริม การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เพื่อตอบสนองพันธกิจและปฏิธานของมหาวิทยาลัย โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความทันสมัยในการเรียนการสอนให้เกิดผลคุ้มค่ามากที่สุด และต้องคำนึงถึงคุณธรรมจริยธรรมในวิชาชีพที่อาจส่งผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรม

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

- วิชาศึกษาทั่วไป ได้แก่ กลุ่มวิชาภาษา กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์
- กลุ่มวิชาพื้นฐานการจัดการธุรกิจสอน โดยสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ

801 101	โครงสร้างข้อมูลและแอลกอริทึมเบื้องต้น (Basic Data Structures and Algorithms)	3(3-0-6)
801 312	บัญชีเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Basic Accounting for Information Technology)	3(3-0-6)
801 301	การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Application Software Development for Information Technology I)	3(2-2-5)
801 304	ธุรกิจรวมอิเล็กทรอนิกส์ (E-Business)	3(3-0-6)
801 306	กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Laws and Ethics for Information Technology)	3(3-0-6)
801 308	การประเมินผลโครงการ (Project Assessment)	3(3-0-6)

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้ภาควิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน ไม่มี

13.3 การบริหารจัดการ

กำหนดอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประสานงานกับอาจารย์ผู้แทนจากหลักสูตรและ/หรือคณะอื่นที่เกี่ยวข้อง ด้านเนื้อหาสาระ การจัดทำตารางเรียนและสอบ

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 **ปรัชญา:** สรรค์สร้างนวัตกรรมโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีทันสมัยอย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างผู้นำทางการสื่อสาร

1.2 ความสำคัญ

เป็นหลักสูตรที่พัฒนาบุคลากรให้ตอบสนองต่อความต้องการของเศรษฐกิจ และสังคม ส่งเสริมการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศในอนาคต

1.3 วัตถุประสงค์

1.3.1 เพื่อผลิตบัณฑิตในสาขาวิชาที่เป็นที่ต้องการของประเทศในยุคแห่งความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และวิทยาการแขนงต่าง ๆ โดยผสมผสานศาสตร์ทางศิลปะซึ่งเป็นศาสตร์แขนงที่มหาวิทยาลัยศิลปากรมีความเชี่ยวชาญกับศาสตร์ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้บัณฑิตที่จบออกไปมีคุณภาพและสามารถดำเนินงานในหน่วยงานของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.2 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถบูรณาการวิทยาการต่าง ๆ เพื่อใช้กับการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกทั้งมีคุณธรรม จริยธรรมและนำคุณประโยชน์มาสู่สังคม

1.3.3 เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการทางวิชาการแก่สังคมของมหาวิทยาลัยในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. ปรับปรุงหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบให้มีมาตรฐานไม่ต่ำกว่าที่ สกอ. กำหนดภายในระยะเวลา 3-5 ปี	1. พัฒนาหลักสูตรโดยมีพื้นฐานจากหลักสูตรในระดับสากล 2. ติดตามประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ 3. ดำเนินการทบทวนและปรับปรุงหลักสูตรเป็นระยะๆ ทุก 5 ปี 4. เชิญผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกทั้งจากภาครัฐและเอกชนมามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร	1. เอกสารปรับปรุงหลักสูตร 2. รายงานผลการประเมินหลักสูตร 3. รายงานผลการส่งนักศึกษาไปฝึกงานในสถานประกอบการ 4. รายงานผลการพิจารณาหลักสูตรของผู้ทรงคุณวุฒิ
2. ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล และการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศ ภายในระยะเวลา 3-5 ปี	1. ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความต้องการของผู้ประกอบการด้านอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล	1. รายงานผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้บัณฑิตของสถานประกอบการ 2. ความพึงพอใจในทักษะความรู้ ความสามารถในการทำงานของบัณฑิต โดยเฉลี่ยในระดับดี
3. พัฒนาบุคลากรด้านการเรียนการสอน	1. สนับสนุนบุคลากรด้านการเรียนการ	1. ปริมาณงานบริการวิชาการต่อ

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
และบริกรวิชาการ ให้มีประสบการณ์จากการนำความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบไปปฏิบัติงานจริงภายในระยะเวลา 3-5 ปี	สอนให้ทำงานบริกรวิชาการแก่องค์กรภายนอก และชุมชน	อาจารย์ในหลักสูตร

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

การจัดการศึกษาเป็นระบบทวิภาค ข้อกำหนดต่างๆ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2551 (ภาคผนวก ก)

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

การจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อน ขึ้นอยู่กับการพิจารณาของคณะกรรมการบริหารประจำคณะ

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน – เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาต้น เดือนมิถุนายน – กันยายน

ภาคการศึกษาปลาย เดือนพฤศจิกายน – กุมภาพันธ์

ภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน เดือนมีนาคม – พฤษภาคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

2.2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือประกาศนียบัตรอื่นที่กระทรวงศึกษาธิการเทียบเท่า

2.2.2 เป็นไปตามระเบียบการรับสมัครสอบคัดเลือกบุคคลเพื่อเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยศิลปากร

2.2.3 มีคุณสมบัติอื่นครบถ้วนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

2.3.1 นักศึกษาที่สมัครเข้าศึกษาในหลักสูตรที่ไม่ได้เรียนสายวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาจมีพื้นฐานการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศไม่เพียงพอ

2.3.2 ทักษะและความสามารถในการใช้วิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ ยังไม่เพียงพอต่อการศึกษาระดับสูง ทำให้นักศึกษาส่วนหนึ่งต้องใช้เวลามากกว่าปกติในการเรียน

2.3.3 นักศึกษาขาดทักษะทางด้านศิลปะขั้นพื้นฐานทำให้ต้องใช้ระยะเวลาส่วนหนึ่งในการศึกษา จนไม่สามารถพัฒนาความรู้เฉพาะทางในเชิงลึกได้

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

2.4.1 การแก้ไขปัญหาด้านพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ และทักษะการใช้ภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ อาจจัดให้มีการจัดสอนเสริม เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนและในขณะที่ยังเรียน

2.4.2 การแก้ไขปัญหาด้านการปรับตัว คณะฯ อาจจัดให้มีการดูแล การให้คำปรึกษา แนะนำแก่นักศึกษาใหม่อย่างใกล้ชิด โดยอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ฝ่ายกิจการนักศึกษา และนักศึกษารุ่นพี่

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ชั้นปีที่	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	ปี 2554	ปี 2555	ปี 2556	ปี 2557	ปี 2558
ชั้นปีที่ 1	170	170	170	170	170
ชั้นปีที่ 2	-	170	170	170	170
ชั้นปีที่ 3	-	-	170	170	170
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	170	170
รวม	170	340	510	680	680
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	170	170

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	ปี 2554	ปี 2555	ปี 2556	ปี 2557	ปี 2558
ค่าบำรุงการศึกษา	-	-	-	-	-
ค่าลงทะเบียน	-	-	-	-	-
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	-	-	-	-	-
รวมรายรับ	11,900,000	23,800,000	35,700,000	47,600,000	47,600,000

หมายเหตุ มีการเก็บค่าเล่าเรียนแบบเหมาจ่าย

2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	ปี 2554	ปี 2555	ปี 2556	ปี 2557	ปี 2558
ก. งบดำเนินการ					
ค่าใช้จ่ายบุคลากร	1,200,000	2,500,000	3,700,000	6,000,000	6,000,000
ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน	4,800,000	10,000,000	15,000,000	20,000,000	20,000,000
ทุนการศึกษา	1,190,000	2,380,000	3,570,000	4,760,000	4,760,000
รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	0	0	0	0	0
รวม (ก)	7,190,000	14,880,000	22,270,000	30,760,000	30,760,000
ข. งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	3,500,000	7,000,000	10,500,000	14,000,000	14,000,000
ค่าสิ่งก่อสร้าง	300,000	600,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000
รวม (ข)	3,800,000	7,600,000	11,500,000	15,000,000	15,000,000
รวม (ก) + (ข)	10,990,000	22,480,000	33,770,000	45,760,000	45,760,000
จำนวนนักศึกษา*	170	340	510	680	680
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	64,647	66,118	66,216	67,294	67,294

* หมายเหตุ จำนวนนักศึกษาเฉพาะหลักสูตรปรับปรุง
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา 66,313 บาทต่อปี

2.7 ระบบการศึกษา

- แบบชั้นเรียน
- แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (E-learning)
- แบบทางไกลอินเทอร์เน็ต
- อื่นๆ (ระบุ)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตพ.ศ. 2551

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร 147 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
วิชาบังคับ	9	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาภาษา		
วิชาบังคับเลือก ไม่น้อยกว่า (กลุ่มไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)	12	หน่วยกิต
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์		
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์		
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์กับวิทยาศาสตร์		
วิชาเลือก ที่กำหนดโดยคณะวิชา ไม่น้อยกว่า	9	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	111	หน่วยกิต
วิชาแกน	30	หน่วยกิต
วิชาบังคับสาขา	42	หน่วยกิต
วิชาเอก	39	หน่วยกิต
หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชา

3.1.3.1 รหัสวิชา กำหนดไว้เป็นเลข 6 หลักโดยแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละสามหลัก

เลขสามหลักแรก เป็นเลขประจำหน่วยงานที่รับผิดชอบรายวิชานั้นๆ ดังนี้

- 081 กลุ่มวิชาภาษา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 082 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 083 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 084 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 800 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป และวิชาแกน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- 801 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- 802 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

เลขสามหลักหลัง เป็นเลขบอกรหัสวิชา ดังนี้

- เลขตัวแรก หมายถึง ระดับชั้นปีที่นักศึกษาปกติควรเรียนได้
- เลขตัวที่สองและสาม หมายถึง ลำดับที่ของรายวิชา

3.1.3.2 การคิดหน่วยกิต

- รายวิชาบรรยาย 1 หน่วยกิต เท่ากับ 1 ชั่วโมง / สัปดาห์
- รายวิชาปฏิบัติ 1 หน่วยกิต เท่ากับ 2 ชั่วโมง หรือ 3 ชั่วโมง / สัปดาห์

แต่ละรายวิชากำหนดเกณฑ์ในการกำหนดค่าของหน่วยกิตจากจำนวนชั่วโมงบรรยาย (บ) ชั่วโมงปฏิบัติ (ป) และชั่วโมงที่นักศึกษาต้องศึกษาด้วยตนเองนอกเวลาเรียน (น) ต่อ 1 สัปดาห์ และหารด้วย 3 ซึ่งมีวิธีคิดดังนี้

$$\text{จำนวนหน่วยกิต} = \frac{\text{บ} + \text{ป} + \text{น}}{3}$$

การเขียนหน่วยกิตในรายวิชาต่างๆ ประกอบด้วยเลข 4 ตัว คือ เลขตัวแรกอยู่นอกวงเล็บ เป็นจำนวนหน่วยกิตของรายวิชานั้น เลขตัวที่สอง สาม และสี่ อยู่ในวงเล็บ บอกรายละเอียดดังนี้
เลขตัวที่สองบอกจำนวนชั่วโมงบรรยายต่อสัปดาห์
เลขตัวที่สามบอกจำนวนชั่วโมงปฏิบัติต่อสัปดาห์
เลขตัวที่สี่บอกจำนวนชั่วโมงศึกษานอกเวลาต่อสัปดาห์

3.1.3.3 รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ประกอบด้วย

1.1 วิชาบังคับ จำนวน 9 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาภาษา 9 หน่วยกิต

081 101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication)	3(3-0-6)
081 102	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (English for Everyday Use)	3(2-2-5)
081 103	การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ (English Skills Development)	3(2-2-5)

1.2 วิชาบังคับเลือก 12 หน่วยกิต กลุ่มละไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์

082 101	มนุษย์กับศิลปะ (Man and Art)	3(3-0-6)
082 102	มนุษย์กับการสร้างสรรค์ (Man and Creativity)	3(3-0-6)
082 103	ปรัชญากับชีวิต (Philosophy and Life)	3(3-0-6)
082 104	อารยธรรมโลก (World Civilization)	3(3-0-6)
082 105	อารยธรรมไทย	3(3-0-6)

	(Thai Civilization)	
	กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	
083 101	มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม (Man and His Environment)	3(3-0-6)
083 102	จิตวิทยากับมนุษย์สัมพันธ์ (Psychology and Human Relations)	3(3-0-6)
083 103	หลักการจัดการ (Principles of Management)	3(3-0-6)
083 104	กีฬาศึกษา (Sport Education)	3(2-2-5)
083 105	การเมือง การปกครองและเศรษฐกิจไทย (Thai Politics, Government and Economy)	3(3-0-6)
	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์	
084 101	อาหารเพื่อสุขภาพ (Food and Health)	3(3-0-6)
084 102	มลพิษ สิ่งแวดล้อมและพลังงาน (Environment, Pollution and Energy)	3(3-0-6)
084 103	คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computer, Information Technology and Communication)	3(3-0-6)
084 104	คณิตศาสตร์และความรู้สถิติในชีวิตประจำวัน (Mathematics and Statistics in Everyday Life)	3(3-0-6)
084 105	โลกแห่งเทคโนโลยีและนวัตกรรม (World of Technology and Innovation)	3(3-0-6)
1.3	วิชาเลือก วิชาที่กำหนดโดยคณะวิชา จำนวน 9 หน่วยกิต	
800 101	ประวัติการออกแบบและเทคโนโลยี (History of Design and Technology)	3(3-0-6)
800 201	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1 (English for Information and Communication Technology I)	3(2-2-5)
800 202	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2 (English for Information and Communication Technology II)	3(2-2-5)

2. **หมวดวิชาเฉพาะ** จำนวนไม่น้อยกว่า 111 หน่วยกิต

2.1 **วิชาแกน** จำนวน 30 หน่วยกิต

800 111	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Computer Programming for Information Technology I)	3(2-2-5)
800 112	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Computer Programming for Information Technology II)	3(2-2-5)
800 113	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Mathematics for Information Technology I)	3(3-0-6)
800 114	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Mathematics for Information Technology II)	3(3-0-6)
800 115	ฟิสิกส์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Physics for Information Technology)	3(3-0-6)
800 117	เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Basic Economics for Information Technology)	3(3-0-6)
800 203	เคมีสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Chemistry for Information Technology)	3(3-0-6)
800 204	ชีววิทยาสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Biology for Information Technology)	3(3-0-6)
800 205	หลักการตลาดธุรกิจสารสนเทศ (Marketing Principles for Information Technology Business)	3(3-0-6)
800 206	องค์การและการจัดการ เพื่อธุรกิจสารสนเทศ (Organization and Management for Information Technology Business)	3(3-0-6)

2.2 **วิชาบังคับสาขา** จำนวน 42 หน่วยกิต

801 301	การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Application Software Development for Information Technology I)	3(2-2-5)
801 304	ธุรกิจรวมอิเล็กทรอนิกส์ (E-Business)	3(3-0-6)
801 306	กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Laws and Ethics for Information Technology)	3(3-0-6)
801 308	การประเมินผลโครงการ (Project Assessment)	3(3-0-6)
801 312	บัญชีเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Basic Accounting for Information Technology)	3(3-0-6)

802 101	วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Drawing for Information Technology I)	2(1-2-3)
802 104	คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 1 (Computer Graphics and Design I)	4(2-4-6)
802 105	คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 2 (Computer Graphics and Design II)	4(2-4-6)
802 201	ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Visual Art for Information Technology I)	2(1-2-3)
802 211	การเตรียมการผลิตสำหรับมัลติมีเดีย (Pre-Production for Multimedia)	3(2-2-5)
802 307	ฝึกงาน (Practicum)	0 (ไม่น้อยกว่า 320 ชั่วโมง)
802 315	ระเบียบวิธีวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Research Methodology for Information Technology)	3(3-0-6)
802 330	การจัดการธุรกิจสารสนเทศ (Information Business Management)	3(3-0-6)
802 407	สัมมนา (Seminar)	1(0-2-1)
802 408	เตรียมจูลินิพนธ์ (Senior Project Preparation)	1(0-2-1)
802 409	จูลินิพนธ์ (Senior Project)	4(0-8-4)

2.3 วิชาเอก จำนวน 39 หน่วยกิต

2.3.1 วิชาเอกการออกแบบแอนิเมชัน

2.3.1.1 วิชาเอกบังคับ จำนวน 24 หน่วยกิต

802 106	วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Drawing for Information Technology II)	2(1-2-3)
802 108	พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว (Basic Animation)	2(1-2-3)
802 202	ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Visual Art for Information Technology II)	2(1-2-3)
802 203	ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1 (3D Imaging and Animation I)	3(2-2-5)

802 205	การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 1 (Animation Design I)	3(1-4-4)
802 301	การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 (Animation Design II)	3(1-4-4)
802 302	การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 (Animation Design III)	3(1-4-4)
802 304	การออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Set Design)	3(2-2-5)
802 401	การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 4 (Animation Design IV)	3(1-4-4)
2.3.1.2 วิชาเอกเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต จากรายวิชา ต่อไปนี้		
802 107	ภาพและเสียงดิจิทัล (Digital Sound and Imaging)	3(2-2-5)
802 204	การวาดภาพสีดิจิทัล (Digital Painting)	3(2-2-5)
802 303	ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2 (3D Imaging and Animation II)	3(2-2-5)
802 305	แบบจำลองวิชวล (Visual Simulation)	3(2-2-5)
802 318	เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 1 (Compositing Technique for Animation I)	3(2-2-5)
802 319	เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 2 (Compositing Technique for Animation II)	3(2-2-5)
802 320	ภาพ 2 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1 (2D Imaging and Animation I)	3(2-2-5)
802 321	ภาพ 2 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2 (2D Imaging and Animation II)	3(2-2-5)
802 328	เทคนิคพิเศษสำหรับการทำภาพเคลื่อนไหว (Special Effects for Animation)	3(2-2-5)
802 404	ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล (Creative Thinking in Digital Media)	3(3-0-6)
802 403	เทคนิคการจัดแสงและเงา (Lighting Technique)	3(2-2-5)

802 412	การตัดต่อภาพวีดิทัศน์ดิจิทัล (Digital Video Editing)	3(2-2-5)
802 413	เทคนิคการผลิตภาพ 3 มิติ (3D Rendering Technique)	3(2-2-5)
802 416	การตัดต่อเสียงเพื่องานภาพเคลื่อนไหว (Sound Editing for Animation)	3(2-2-5)
802 417	เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Selected Topics in Information Technology I)	3(3-0-6)
802 418	เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Selected Topics in Information Technology II)	3(3-0-6)

2.3.2 วิชาเอกการออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ

2.3.2.1 วิชาเอกบังคับ จำนวน 24 หน่วยกิต

801 101	โครงสร้างข้อมูลและแอลกอริทึมเบื้องต้น (Basic Data Structures and Algorithms)	3(3-0-6)
802 206	การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 1 (Web and Interactive Media Design I)	3(1-4-4)
802 207	การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 2 (Web and Interactive Media Design II)	3(1-4-4)
802 309	ระบบฐานข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต (Internet Database Systems)	3(2-2-5)
802 314	การพัฒนาเว็บด้วยโปรแกรมภาษาจาวา (Web Development Using Java)	3(2-2-5)
802 322	การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 3 (Web and Interactive Media Design III)	3(1-4-4)
802 323	การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 4 (Web and Interactive Media Design IV)	3(1-4-4)
802 329	การเขียนโปรแกรมบนเว็บขั้นสูง (Advanced Web Programming)	3(2-2-5)

2.3.2.2 วิชาเอกเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต จากรายวิชา ดังต่อไปนี้

802 109	การออกแบบเชิงวัตถุสำหรับมัลติมีเดีย (Object Oriented Design for Multimedia)	3(3-0-6)
802 208	การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface Design)	3(2-2-5)

802 310	เทคโนโลยีบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet Technology)	3(3-0-6)
802 311	การออกแบบและการผลิตสื่อประสม (Designing Principles of Website Usability)	3(2-2-5)
802 312	การออกแบบและการผลิตงานบนเว็บ (Web Design and Authoring)	3(2-2-5)
802 313	หลักการออกแบบการใช้งานของเว็บไซต์ (Designing Principles of Website Usability)	3(2-2-5)
802 405	การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติบนเว็บ (3D Web Animation)	3(2-2-5)
802 410	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสาร (Communication Device Application Development)	3(2-2-5)
802 416	การตัดต่อเสียงเพื่องานภาพเคลื่อนไหว (Sound Editing for Animation)	3(2-2-5)
802 417	เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Selected Topics in Information Technology I)	3(3-0-6)
802 418	เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Selected Topics in Information Technology II)	3(3-0-6)
802 419	สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์ (Software Architecture)	3(2-2-5)

2.3.3 วิชาเอกการออกแบบเกม

2.3.3.1 วิชาเอกบังคับ จำนวน 24 หน่วยกิต

801 101	โครงสร้างข้อมูลและแอลกอริทึมเบื้องต้น (Basic Data Structures and Algorithms)	3(3-0-6)
802 106	วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Drawing for Information Technology II)	2(1-2-3)
802 202	ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Visual Art for Information Technology II)	2(1-2-3)
802 209	การออกแบบเกม 1 (Game Design I)	3(1-4-4)
802 210	การออกแบบเกม 2 (Game Design II)	3(1-4-4)

802 324	การออกแบบเกม 3 (Game Design III)	3(1-4-4)
802 325	การออกแบบเกม 4 (Game Design IV)	3(1-4-4)
802 326	การเขียนบทเกม (Game Script Writing)	2(1-2-3)
802 416	การตัดต่อเสียงเพื่องานภาพเคลื่อนไหว (Sound Editing for Animation)	3(2-2-5)
2.3.3.2 วิชาเอกเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิตจากรายวิชาดังต่อไปนี้		
802 109	การออกแบบเชิงวัตถุสำหรับมัลติมีเดีย (Object Oriented Design for Multimedia)	3(3-0-6)
802 203	ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1 (3D Imaging and Animation I)	3(2-2-5)
802 204	การวาดภาพสีดิจิทัล (Digital Painting)	3(2-2-5)
802 303	ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2 (3D Imaging and Animation II)	3(2-2-5)
802 304	การออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Set Design)	3(2-2-5)
802 305	แบบจำลองวิซวล (Visual Simulation)	3(2-2-5)
802 310	เทคโนโลยีบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet Technology)	3(3-0-6)
802 327	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการออกแบบเกม (Computer Graphic for Game Design)	3(2-2-5)
802 410	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสาร (Communication Device Application Development)	3(2-2-5)
802 417	เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Selected Topics in Information Technology I)	3(3-0-6)
802 418	เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Selected Topics in Information Technology II)	3(3-0-6)
802 419	สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์ (Software Architecture)	3(2-2-5)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกศึกษารายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยโดยคณะวิชาต่างๆ หรือจากวิชา
ดังต่อไปนี้

800 305	ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนเบื้องต้น (Basic Silk Screen Printing)	2(1-3-2)
800 306	การประกอบและซ่อมบำรุงเครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer Assembly and Maintenance)	3(1-4-4)
800 307	การถ่ายภาพดิจิทัลเบื้องต้น (Basic Digital Photography)	3(1-4-4)

3.1 แสดงแผนการศึกษา

3.1.1 แผนการศึกษาวิชาเอกการออกแบบแอนิเมชัน

ปีที่ 1 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
081 101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
081 102	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
800 111	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(2-2-5)
800 113	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(3-0-6)
802 101	วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	2(1-2-3)
802 104	คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 1	4(2-4-6)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
802 107	ภาพและเสียงดิจิทัล	3(2-2-5)
	รวมจำนวน	21

ปีที่ 1 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
081 103	การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	3(2-2-5)
800 112	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	3(2-2-5)
800 114	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	3(3-0-6)
800 115	ฟิสิกส์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 105	คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 2	4(2-4-6)
802 106	วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	2(1-2-3)
802 108	พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว	2(1-2-3)
	รวมจำนวน	20

ปีที่ 2 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 101	ประวัติการออกแบบและเทคโนโลยี	3(3-0-6)
800 201	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1	3(2-2-5)
801 301	การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(2-2-5)
802 201	ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	2(1-2-3)
802 203	ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1	3(2-2-5)
802 211	การเตรียมการผลิตสำหรับมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
--- ---	วิชาบังคับเลือกศึกษาทั่วไป	3
	รวมจำนวน	20

ปีที่ 2 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 117	เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
800 202	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2	3(2-2-5)
800 203	เคมีสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 202	ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	2(1-2-3)
802 205	การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 1	3(1-4-4)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
--- ---	วิชาบังคับเลือกศึกษาทั่วไป	3
	รวมจำนวน	20

ปีที่ 3 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 204	ชีววิทยาสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
800 206	องค์การและการจัดการเพื่อธุรกิจสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 301	การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2	3(1-4-4)
802 304	การออกแบบตัวละครและฉาก	3(2-2-5)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
--- ---	วิชาบังคับเลือกศึกษาทั่วไป	6
	รวมจำนวน	21

ปีที่ 3 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 205	หลักการตลาดธุรกิจสารสนเทศ	3(3-0-6)
801 312	บัญชีเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 302	การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3	3(1-4-4)
802 307	ฝึกงาน	0(ไม่น้อยกว่า 320 ชม.)
802 315	ระเบียบวิธีวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 330	การจัดการธุรกิจสารสนเทศ	3(3-0-6)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
	รวมจำนวน	18

ปีที่ 4 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
801 308	การประเมินผลโครงการ	3(3-0-6)
801 304	ธุรกิจรวมอิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)
802 401	การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 4	3(1-4-4)
802 407	สัมมนา	1(0-2-1)
802 408	เตรียมจุลนิพนธ์	1(0-2-1)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
--- ---	วิชาในหมวดวิชาเลือกเสรี	3
รวมจำนวน		17

ปีที่ 4 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
802 409	จุลนิพนธ์	4(0-8-4)
801 306	กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
--- ---	วิชาในหมวดวิชาเลือกเสรี	3
รวมจำนวน		10

3.1.2 แผนการศึกษาวิชาเอกการออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ

ปีที่ 1 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
081 101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
081 102	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
800 111	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(2-2-5)
800 113	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(3-0-6)
801 101	โครงสร้างข้อมูลและแอลกอริทึมเบื้องต้น	3(3-0-6)
802 101	วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	2(1-2-3)
802 104	คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 1	4(2-4-6)
รวมหน่วยกิต		21

ปีที่ 1 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
081 103	การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	3(2-2-5)
800 112	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	3(2-2-5)
800 114	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	3(3-0-6)
800 115	ฟิสิกส์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 105	คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 2	4(2-4-6)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
รวมหน่วยกิต		19

ปีที่ 2 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 101	ประวัติการออกแบบและเทคโนโลยี	3(3-0-6)
800 201	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1	3(2-2-5)
801 301	การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(2-2-5)
802 201	ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	2(1-2-3)
802 206	การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 1	3(1-4-4)
802 211	การเตรียมการผลิตสำหรับมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
--- ---	วิชาบังคับเลือกศึกษาทั่วไป	3
	รวมหน่วยกิต	20

ปีที่ 2 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 202	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2	3(2-2-5)
800 203	เคมีสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
800 117	เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 207	การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 2	3(1-4-4)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
--- ---	วิชาบังคับเลือกศึกษาทั่วไป	3
	รวมหน่วยกิต	18

ปีที่ 3 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 204	ชีววิทยาสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
800 206	องค์การและการจัดการเพื่อธุรกิจสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 309	ระบบฐานข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต	3(2-2-5)
802 314	การพัฒนาเว็บด้วยโปรแกรมภาษาจาวา	3(2-2-5)
802 322	การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 3	3(1-4-4)
--- ---	วิชาบังคับเลือกศึกษาทั่วไป	6
รวมหน่วยกิต		21

ปีที่ 3 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 205	หลักการตลาดธุรกิจสารสนเทศ	3(3-0-6)
801 312	บัญชีเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 307	ฝึกงาน	0(ไม่น้อยกว่า 320 ชม.)
802 315	ระเบียบวิธีวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 323	การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 4	3(1-4-4)
802 329	การเขียนโปรแกรมบนเว็บขั้นสูง	3(2-2-5)
802 330	การจัดการธุรกิจสารสนเทศ	3(3-0-6)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
รวมหน่วยกิต		21

ปีที่ 4 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
801 308	การประเมินผลโครงการ	3(3-0-6)
801 304	ธุรกิจรวมอิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)
802 407	สัมมนา	1(0-2-1)
802 408	เตรียมจุดนิพนธ์	1(0-2-1)
--- ---	วิชาเอกเลือก	6
--- ---	วิชาในหมวดวิชาเลือกเสรี	3
รวมหน่วยกิต		17

ปีที่ 4 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
801 306	กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 409	จุดนิพนธ์	4(0-8-4)
--- ---	วิชาในหมวดวิชาเลือกเสรี	3
รวมหน่วยกิต		10

3.1.3 แผนการศึกษาวิชาเอกการออกแบบเกม

ปีที่ 1 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
081 101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
081 102	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
800 111	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(2-2-5)
800 113	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(3-0-6)
801 101	โครงสร้างข้อมูลและแอลกอริทึมเบื้องต้น	3(3-0-6)
802 101	วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	2(1-2-3)
802 104	คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 1	4(2-4-6)
	รวมหน่วยกิต	21

ปีที่ 1 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
081 103	การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	3(2-2-5)
800 112	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	3(2-2-5)
800 114	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	3(3-0-6)
800 115	ฟิสิกส์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 105	คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 2	4(2-4-6)
802 106	วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	2(1-2-3)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
	รวมหน่วยกิต	21

ปีที่ 2 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 101	ประวัติการออกแบบและเทคโนโลยี	3(3-0-6)
800 201	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1	3(2-2-5)
801 301	การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(2-2-5)
802 201	ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	2(1-2-3)
802 209	การออกแบบเกม 1	3(1-4-4)
802 211	การเตรียมการผลิตสำหรับมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
--- ---	วิชาบังคับเลือกศึกษาทั่วไป	3
รวมหน่วยกิต		20

ปีที่ 2 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 202	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2	3(2-2-5)
800 203	เคมีสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
800 117	เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 202	ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	2(1-2-3)
802 210	การออกแบบเกม 2	3(1-4-4)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
--- ---	วิชาบังคับเลือกศึกษาทั่วไป	3
รวมหน่วยกิต		20

ปีที่ 3 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 204	ชีววิทยาสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
800 206	องค์การและการจัดการเพื่อธุรกิจสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 324	การออกแบบเกม 3	3(1-4-4)
--- ---	วิชาเอกเลือก	6
--- ---	วิชาบังคับเลือกศึกษาทั่วไป	6
	รวมหน่วยกิต	21

ปีที่ 3 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
800 205	หลักการตลาดธุรกิจสารสนเทศ	3(3-0-6)
801 312	บัญชีเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 307	ฝึกงาน	0(ไม่น้อยกว่า 320 ชม.)
802 315	ระเบียบวิธีวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 325	การออกแบบเกม 4	3(1-4-4)
802 330	การจัดการธุรกิจสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 326	การเขียนบทเกม	2(1-2-3)
	รวมหน่วยกิต	17

ปีที่ 4 (ภาคการศึกษาที่ 1)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
801 304	ธุรกิจรวมอิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)
801 308	การประเมินผลโครงการ	3(3-0-6)
802 407	สัมมนา	1(0-2-1)
802 408	เตรียมจุลนิพนธ์	1(0-2-1)
802 416	การตัดต่อเสียงเพื่องานภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
--- ---	วิชาเอกเลือก	3
--- ---	วิชาในหมวดวิชาเลือกเสรี	3
รวมหน่วยกิต		17

ปีที่ 4 (ภาคการศึกษาที่ 2)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
801 306	กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
802 409	จุลนิพนธ์	4(0-8-4)
--- ---	วิชาในหมวดวิชาเลือกเสรี	3
รวมหน่วยกิต		10

3.1.4 คำอธิบายรายวิชา

081 101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication) หลักเกณฑ์และแนวคิดของการสื่อสาร ทักษะการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ เพื่อใช้ในการดำเนินชีวิตและแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง	3(3-0-6)
081 102	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (English for Everyday Use) การฝึกทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน โดยฝึกการฟังและการพูดในชีวิตประจำวัน และในสถานการณ์ต่างๆ ฝึกอ่านเพื่อความเข้าใจ สามารถสรุปใจความสำคัญ ฝึกเขียนในระดับย่อหน้า และสามารถใช้อังกฤษเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง	3(2-2-5)
081 103	การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ (English Skill Development) การฝึกทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน โดยฝึกการอ่านและพูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการอ่านไปประกอบการเขียน ฟังจับใจความและสามารถใช้อังกฤษเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง	3(2-2-5)
082 101	มนุษย์กับศิลปะ (Man and Art) ความสำคัญของศิลปะ บทบาทของมนุษย์ในฐานะผู้สร้างสรรคงานศิลปะ ที่มาของแรงบันดาลใจ วิวัฒนาการของผลงานศิลปะในด้านทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง และดนตรีจากอดีตถึงปัจจุบัน ทั้งนี้ โดยครอบคลุมประเด็นสำคัญต่อไปนี้เป็น ลักษณะเฉพาะของงานศิลปะ ศิลปะในฐานะสื่อความคิด อารมณ์ คติความเชื่อ และการสะท้อนภาพสังคม วิธีการมองและชื่นชมผลงานศิลปะจากแง่มุมสุนทรียศาสตร์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับมนุษย์และสังคม	3(3-0-6)
082 102	มนุษย์กับการสร้างสรรค์ (Man and Creativity) วิวัฒนาการของมนุษย์และบทบาทของมนุษย์ในการสร้างสรรค์ทั้งสิ่งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งเป็นรากฐานของความเจริญของสังคมมนุษย์ในด้านต่างๆ ที่สืบเนื่องจากโบราณสมัยมาถึงปัจจุบัน โดยให้ความสำคัญแก่ประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้ ปัจจัยที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ ลักษณะและผลผลิตของการสร้างสรรค์ ตลอดจนผลกระทบต่อนุชนชาติในแต่ละยุคแต่ละสมัย ทั้งนี้ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลในปริทัศน์ประวัติศาสตร์ และจากมุมมองของศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง	3(3-0-6)
082 103	ปรัชญากับชีวิต (Philosophy and Life) ความหมาย ความคิดและวิธีการทางปรัชญาอันเกี่ยวเนื่องกับชีวิต การแสวงหาความจริง ความรู้ คุณค่าทางจริยธรรมและความงาม การคิดอย่างมีเหตุผล เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ประเด็น ปัญหาพร้อมสมัย อันจะนำไปสู่การสร้างสำนึกทางจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม	3(3-0-6)

- 082 104 อารยธรรมโลก 3(3-0-6)
(World Civilization)
ความหมายของคำว่า อารยธรรม รูปแบบและปัจจัยพื้นฐานที่นำไปสู่กำเนิด ความรุ่งเรืองและความเสื่อมของอารยธรรมสำคัญของโลกในแต่ละยุคสมัย กระบวนการสังสมความเจริญที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้จากประสบการณ์ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารยธรรมต่างๆ ทั้งในด้านวัฒนธรรมและจิตใจ ไม่ว่าจะเป็ระบบการเมืองการปกครอง กฎหมาย วรรณกรรม ศิลปกรรม ปรัชญา ศาสนาและคติความเชื่อ ซึ่งยังคงมีคุณูปการต่อสังคมมนุษย์ในปัจจุบัน
- 082 105 อารยธรรมไทย 3(3-0-6)
(Thai Civilization)
พื้นฐานและวิวัฒนาการของอารยธรรมไทย ภูมิหลังทางด้านประวัติศาสตร์ การสร้างสรรค์ ค่านิยม ภูมิปัญญาไทย และมรดกทางวัฒนธรรม โดยครอบคลุมภาษา วรรณกรรม ศิลปะ ศาสนา การเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ และสังคม รวมทั้งผลกระทบของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและบทบาทของไทยในประชาคมระหว่างประเทศ
- 083 101 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6)
(Man and His Environment)
ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมและภูมินิเวศน์ โดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของการอยู่ร่วมกันของสิ่งมีชีวิตเพื่อให้เกิดความสมดุลแห่งธรรมชาติ ปัจจัยที่นำไปสู่ความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและภูมินิเวศน์ ลักษณะและขอบเขตของปัญหาในปัจจุบัน แนวโน้มในอนาคตและผลกระทบต่อมนุษยชาติ ตลอดจนส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในการจัดการสิ่งแวดล้อมเพื่อนำไปสู่สังคมแบบยั่งยืน
- 083 102 จิตวิทยากับมนุษย์สัมพันธ์ 3(3-0-6)
(Psychology and Human Relations)
ธรรมชาติของมนุษย์ในด้านพัฒนาการ พัฒนาการของชีวิตแต่ละช่วงวัย ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการ กระบวนการคิดและการรับรู้ตนเองและบุคคลอื่น ทักษะคิดและความพึงพอใจระหว่างบุคคล การสื่อสาร สัมพันธภาพระหว่างบุคคล หลักการจูงใจและการให้กำลังใจ อารมณ์ การควบคุมอารมณ์และการจัดการความเครียด การพัฒนาบุคลิกภาพ การปรับตัว ภาวะผู้นำ การทำงานเป็นหมู่คณะ การประยุกต์จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาตนและสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต
- 083 103 หลักการจัดการ 3(3-0-6)
(Principles of Management)
ความหมาย นัยและความสำคัญของคำว่า การจัดการ ตลอดจนจุดประสงค์แนวคิดในเชิงปรัชญาและหลักการในเชิงทฤษฎีที่เอื้อต่อความสำเร็จในการดำเนินชีวิต การประกอบกิจการหรือภารกิจ ใด ๆ ก็ตามของปัจเจกบุคคลองค์กรและสังคมให้ลุล่วงไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ทั้งนี้ โดยครอบคลุมประเด็นว่าด้วยจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม การกำหนดนโยบายและการวางแผน พฤติกรรมองค์กร การจัดการองค์กร การบริหารทรัพยากร และการติดตามประเมินผล

- 083 104 กีฬาศึกษา 3(2-2-5)
(Sport Education)
ความเป็นมาของกีฬา เรียนรู้ ฝึกฝน พัฒนา ทักษะ เทคนิคกีฬา กฎระเบียบและกติกา มารยาทของผู้เล่นและผู้ชม สมรรถภาพทางกาย การป้องกันอุบัติเหตุจากการเล่นกีฬา การปฐมพยาบาลเบื้องต้น รวมถึงบทบาทหน้าที่การเป็นนักกีฬาและผู้ชมที่ดี ประโยชน์ของกีฬาที่มีต่อการเสริมสร้างสุขภาวะ โดยเลือกศึกษากีฬาสากล หรือกีฬาสมัยนิยมหนึ่งชนิดกีฬา
- 083 105 การเมือง การปกครองและเศรษฐกิจไทย 3(3-0-6)
(Thai Politics, Government and Economy)
โครงสร้าง ระบบ และกระบวนการทางการเมือง การปกครองและเศรษฐกิจ พัฒนาการบทบาทของภาครัฐ ภาคประชาสังคม วิเคราะห์ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างกลไกทางการเมือง การปกครองและเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศ ตลอดจนศึกษาผลกระทบของ โลกาวัดันที่มีต่อระบบการเมือง การปกครองและเศรษฐกิจ
- 084 101 อาหารเพื่อสุขภาพ 3(3-0-6)
(Food for Health)
ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความต้องการอาหารของร่างกาย องค์ประกอบอาหาร สุขลักษณะของอาหารกับสุขภาพ อาหารที่ไม่ได้สัดส่วนกับโรค อุปนิสัยการรับประทานอาหารกับสุขภาพ ปัญหาโภชนาการ โรคจากโภชนาการ จาก การปนเปื้อน สารปนเปื้อนอาหารและบรรจุภัณฑ์ ความปลอดภัยด้านอาหารและการคุ้มครองผู้บริโภค
- 084 102 สิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงาน 3(3-0-6)
(Environment, Pollution and Energy)
ส่วนประกอบและความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สาเหตุ ผลกระทบ และการจัดการมลพิษด้านต่างๆ พลังงาน ผลกระทบจากการใช้พลังงานและการจัดการ
- 084 103 คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 3(3-0-6)
(Computer, Information Technology and Communication)
บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบัน แนวโน้มในอนาคต ความรู้พื้นฐาน การประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ การรักษาความมั่นคง กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง
- 084 104 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)
(Mathematics and Statistics in Everyday Life)
เซต ระบบจำนวนจริง ตรรกวิทยา ความน่าจะเป็น ประเภทของข้อมูล สถิติพรรณนา เลขดัชนี ดอกเบี้ย ภาษีเงินได้ บัญชีรายรับ-รายจ่าย
- 084 105 โลกแห่งเทคโนโลยีและนวัตกรรม 3(3-0-6)
(World of Technology and Innovation)
ปรัชญา แนวคิด และการสร้างสรรค์เทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างๆ ในปัจจุบันและอนาคต การพัฒนา การประยุกต์ใช้และการจัดการ บทบาทและผลกระทบจากการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม ต่อชีวิต เศรษฐกิจและสังคม

800 101	<p>ประวัติการออกแบบและเทคโนโลยี (History of Design and Technology)</p> <p>ประวัติการออกแบบที่ใช้โปรแกรมช่วยออกแบบ และวิวัฒนาการของคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เพื่อให้ให้นักศึกษารู้จักวิเคราะห์บทบาทของเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อสังคมและงานออกแบบในสาขาวิชาชีพต่างๆ และรู้จักประเมินบทบาทของการออกแบบและเทคโนโลยีทั้งในอดีต ปัจจุบันและอนาคต</p> <p>The history of computer-aided design and the evolution of computer and technology related to design. Analysis of the role of technology and its influence on society and design work in various fields. Evaluation of the role of design and technology in the past, present and future.</p>	3(3-0-6)
800 111	<p>การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Computer Programming for Information Technology I)</p> <p>การวิเคราะห์และออกแบบแอลกอริทึม การโปรแกรมแบบโครงสร้างแถวลำดับ การค้นหาและการเรียงลำดับ ระเบียบ และการจัดการแฟ้มข้อมูล</p> <p>Algorithm analysis and design. Structured programming. Arrays. Searching, querying, sorting, and organizing recorded data.</p>	3(2-2-5)
800 112	<p>การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Computer Programming for Information Technology II)</p> <p>วิชานี้บังคับก่อน : 800 111 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1</p> <p>เทคนิคการโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพ การทดสอบและการแก้ไขข้อผิดพลาด ตัวชี้แถวลำดับหลายมิติ สายอักขระ การดำเนินการระดับบิต เซต การเรียกชื่อตนเอง การจัดการแฟ้มข้อมูล ลิสต์เชื่อมโยง การพัฒนาโปรแกรมเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน</p> <p>Efficient programming techniques. Program testing and error rectification. Multi-dimensional array indexes. Strings (array of characters). Bitwise operations. Set. Recursive functions. File management. Link lists. Software development for complex solutions.</p>	3(2-2-5)
800 113	<p>คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Mathematics for Information Technology I)</p> <p>อุปนัยเชิงคณิตศาสตร์ ลิมิตและความต่อเนื่อง การหาอนุพันธ์และการประยุกต์ การอินทิเกรตและการประยุกต์ เวกเตอร์ ฟังก์ชันหลายตัวแปร เมทริกซ์และการประยุกต์</p> <p>Mathematical induction. Limit and continuity. Calculating derivatives. Integration and its applications. Vector calculus. Functions of several variables. Matrix theory and its applications.</p>	3(3-0-6)

800 114	<p>คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Mathematics for Information Technology II)</p> <p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีของกราฟ การประยุกต์ของกราฟ ต้นไม้และข่ายงาน ปัญหาการหา วิธีสั้นที่สุด วงจรฮอยเลอร์ วงจรแฮมิลโทเนียน การวิเคราะห์ความคลาดเคลื่อน ชนิดของความคลาดเคลื่อน การป้องกันความคลาดเคลื่อน</p> <p>Introduction to graph theory and its applications. Trees and networks. Shortest path problems and solutions. Eulerian circuits. Hamiltonian circuits. Error analysis. Types of errors. Error prevention.</p>	3(3-0-6)
800 115	<p>ฟิสิกส์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Physics for Information Technology)</p> <p>แรงเหวี่ยงและแรงสู่ศูนย์กลาง อิเล็กตรอนและนิวเคลียส การเลือกระดับ พลังงาน และแถบพลังงาน</p> <p>Leverage and centrifugal forces. Electrons and nuclei. Level selection. Energy and energy bands.</p>	3(3-0-6)
800 117	<p>เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Basic Economics for Information Technology)</p> <p>หลักการพื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์ทั้งระดับจุลภาคและมหภาค ได้แก่ อุปสงค์ อุปทาน พฤติกรรมผู้บริโภค พฤติกรรมผู้ผลิต หลักการการผลิตและต้นทุน การกำหนดราคาในตลาด ระบบเศรษฐกิจ รายได้ประชาชาติ เงินเฟ้อ เงินฝืด การคลัง การค้าระหว่างประเทศ การพัฒนาเศรษฐกิจ และการใช้นโยบายต่างๆ ทางเศรษฐกิจ</p> <p>Basic principles of microeconomics and macroeconomics including demand and supply, consumer behavior, producer behavior, principles of manufacturing/production, cost, price formation, GDP and GNP, inflation and deflation, finance, international trade, economic development and economic policies.</p>	3(3-0-6)
800 201	<p>ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1 (English for Information and Communication Technology I)</p> <p>อ่าน ดูและฟังภาษาอังกฤษทางสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อภาพและเสียงประเภทต่างๆที่ให้ ความรู้ ความบันเทิงและข่าวสารข้อมูลด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบัน เพื่อจับใจความสำคัญและคิดวิเคราะห์ โดยประเมินผลจาก การสนทนาโต้ตอบ การแสดงบทบาทสมมุติ การนำเสนอด้วยสื่อภาพและเสียง และการเขียนความเรียงเพื่อแสดงความคิดเห็นอย่างมีหลักการ</p> <p>Reading, watching and listening to a variety of publications and audio/visual media which are the sources of news, information, entertainment, and knowledge about current information and communication technology as well as updated events around the world for the development of gist-grasping and analytical skills. Group discussion, role plays, audio/visual presentations, and critical writing are means of evaluation.</p>	3(2-2-5)

- 801 101 โครงสร้างข้อมูลและแอลกอริทึมเบื้องต้น 3(3-0-6)
(Basic Data Structures and Algorithms)
โครงสร้างข้อมูลแบบข้อมูลเชิงรายการ แบบคิว แบบเรียงทับซ้อน กราฟ ฐานต้นไม้ การเรียงลำดับข้อมูล เรียงลำดับแบบฮีป การค้นหาข้อมูล การหาเลขที่อยู่แบบเฮกซิง การค้นหาแบบทวิภาค การนำโครงสร้างข้อมูลไปประยุกต์ใช้ในงานต่างๆ หลักการวิเคราะห์และออกแบบแอลกอริทึมเบื้องต้น
Data structures: lists, queues, stacks, graphs and trees. Data sort: heap sort. Data search: hashing search and binary search. Applications of data structures for different tasks and projects. Principles of basic algorithm analysis and design.
- 801 301 การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 3(2-2-5)
(Application Software Development for Information Technology I)
วิธีการพัฒนาการโปรแกรมประยุกต์โดยใช้ภาษาระดับสูงแบบเชิงวัตถุในการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ การเขียนโปรแกรมแบบมีเหตุการณ์เป็นตัวขับเคลื่อน โดยใช้ส่วนประสานโปรแกรมสมัยใหม่
Methodology of application software development using high-level, object-oriented programming languages. Event-driven programming using state-of-the-art interfaces.
- 801 304 ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ 3(3-0-6)
(E-Business)
รูปแบบการทำธุรกิจที่ปลอดภัยและประสบความสำเร็จบนระบบ เครือข่าย การทำธุรกิจระหว่างองค์กร การทำธุรกิจระหว่างองค์กรและลูกค้า และการทำธุรกิจระหว่างองค์กรกับภาครัฐ
Principles of e-business. Different types of secure and successful e-business transactions. Business-to-business (B2B). Business-to-consumer (B2C). Business-to-government (B2G).
- 801 306 กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(3-0-6)
(Laws and Ethics for Information Technology)
หลักทั่วไปของกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายเกี่ยวกับองค์กรธุรกิจการดำเนินการจัดตั้งและการเลิกกิจการ กฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาเบื้องต้นและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กรณีศึกษาข้อพิพาทที่เกิดจากการทำธุรกรรมบนเครือข่าย จริยธรรมและบทบาทของธุรกิจต่อสังคม ความสำคัญและการพัฒนาความรับผิดชอบ ในระดับบุคคล ชุมชน ธุรกิจและสังคม
Overview of the Civil and Commercial Code. Laws related to business organizations, business establishments and dissolutions. Basic Intellectual Property and e-business laws. Case studies on e-business transaction disputes. Business ethics. The role of business in society. Importance and development of responsibility for individuals, communities, businesses and societies.

801 308	<p>การประเมินผลโครงการ (Project Assessment)</p> <p>วิธีการประเมินประสิทธิภาพของโครงการ รวมถึงการประเมินต้นทุนของ โครงการในรูปแบบต่างๆ การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์ ความเป็นไปได้ในการดำเนินการ การติดตาม ตรวจสอบ เพื่อนำไปปรับปรุงโครงการ</p> <p>Methods of project efficiency evaluation. Cost evaluation for different types of projects. Target group analysis. Objectives and operational feasibility. Monitoring and investigating.</p>	3(3-0-6)
801 312	<p>บัญชีเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Basic Accounting for Information Technology)</p> <p>หลักและแนวทางการคิดขั้นมูลฐานทางการบัญชีสำหรับสารสนเทศทางธุรกิจ การบันทึกข้อมูล ในสมุดขั้นต้น บัญชีแยกประเภท การจัดทำงบทดลอง รายการปรับปรุงบัญชี การเปิดบัญชี การทำงานการเงินของกิจการ ให้บริการ ซื้อมาขายไป กิจการอุตสาหกรรม การแปลความหมายข้อมูลบัญชี และการประยุกต์สารสนเทศไปใช้ในการบัญชี เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจ</p> <p>Basic principles and concepts of accounting for business information systems and technology. Processes of recording transactions in a book of original entry. Ledger accounts. Trial balance preparation. Adjusting entries. Account opening. Preparation of financial statements for service, merchandising and manufacturing business operations. Interpretation of accounting information. Application of information systems and technology in accounting for decision-making.</p>	3(3-0-6)
802 101	<p>วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Drawing for Information Technology I)</p> <p>หลักการและวิธีการวาดลายเส้นและแรเงาให้น่าหนักความเข้มแสงและเงาลักษณะผิวตามระยะใกล้ไกลของวัตถุจากรูปทรงเรขาคณิตพัฒนาไปสู่รูปทรงที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น หลักการวิธีวาดภาพและกายวิภาคเบื้องต้นของคนและสัตว์ โดยอาศัยแบบจากหุ่นนิ่งและหุ่นที่มีชีวิต</p> <p>Principles and methods of drawing, shading, shadowing and lighting the surfaces of objects, both in geometric and complex shapes, according to their vectors and positions. Basic human and animal anatomy. Principles and methods of drawing humans and animals from both still and live models.</p>	2(1-2-3)
802 104	<p>คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 1 (Computer Graphics and Design I)</p> <p>ออกแบบผลงาน 2 มิติเพื่อสร้างประสบการณ์ในการออกแบบโดยใช้ธรรมชาติและทฤษฎีทางสุนทรียภาพในการจัดวางองค์ประกอบ ตลอดจนการศึกษากฎทฤษฎีและภาคปฏิบัติขั้นพื้นฐานของการนำ คอมพิวเตอร์กราฟิกมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป</p> <p>Basic theoretical perspectives and practices on 2D design using nature and visual art theory in setting compositions. Basic theories and practices in applying computer graphic to designing using software packages.</p>	4(2-4-6)

802 105	<p>คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 2 (Computer Graphics and Design II)</p> <p>ออกแบบผลงาน 3 มิติเพื่อสร้างประสบการณ์ในการออกแบบโดยใช้ธรรมชาติและทฤษฎีทางสุนทรียภาพในการจัดวางองค์ประกอบ ตลอดจนการศึกษากฎทฤษฎีและภาคปฏิบัติขั้นพื้นฐานของการนำ คอมพิวเตอร์กราฟิกมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป</p> <p>Basic theoretical perspectives and practices on 3D design using nature and visual art theory in setting compositions. Basic theories and practices in applying computer graphic to designing using software packages.</p>	4(2-4-6)
802 106	<p>วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Drawing for Information TechnologyII)</p> <p>หลักการและวิธีการวาดภาพและกายวิภาคของคนและสัตว์เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกและลักษณะเฉพาะ โดยอาศัยแบบหุ่นนิ่ง แบบคน ตลอดจนการวาดภาพอาคาร ต้นไม้ และทิวทัศน์ มีการศึกษานอกสถานที่</p> <p>Principles and methods of drawing. Human and animal anatomy related to the expression of emotions, feelings and characteristics. Drawing still life and human models, buildings, trees and landscapes. Field trips are provided.</p>	2(1-2-3)
802 107	<p>ภาพและเสียงดิจิทัล (Digital Sound and Imaging)</p> <p>โครงสร้างหลักการเบื้องต้นในรูปแบบต่างๆของภาพและเสียงที่อยู่ในรูปของดิจิทัล วิธีการสร้างภาพและเสียงที่มีการผสมผสานกันอย่างเหมาะสมเกิดเป็นงานที่น่าสนใจ</p> <p>Basic principles in various forms of digital sound and imaging. Synthesizing images and sounds in perfect harmony.</p>	3(2-2-5)
802 108	<p>พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว (Basic Animation)</p> <p>หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้นโดยการใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติในรูปแบบต่างๆ ตั้งแต่การวาดแบบเฟรมต่อเฟรม ตลอดจนการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป</p> <p>Basic principles of 2D animation creation from the use of frame-by-frame technique to the use of software packages.</p>	2(1-2-3)
802 109	<p>การออกแบบเชิงวัตถุสำหรับมัลติมีเดีย (Object Oriented Design for Multimedia)</p> <p>หลักการของการออกแบบซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ การประเมินและเลือกรูปแบบที่เหมาะสม การใช้คอมโพเนนต์ การออกแบบโปรแกรมประยุกต์แบบกระจาย การออกแบบระบบและจัดทำคู่มือด้วยภาษายูเอ็มแอล</p> <p>Principles of object-oriented software design. Assessment and selection of the right format. The use of components. Distributed application program design. Designing a system and preparing a user's manual using UML (Unified Modeling Language).</p>	3(3-0-6)

802 201	<p>ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 (Visual Art for Information Technology I)</p> <p>การสร้างงานจากเทคนิคการใช้สีชนิดต่างๆโดยเน้นความงามของโครงสร้างและโครงสร้างองค์ประกอบของรูปเพื่อสร้างทักษะในการนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพจิตรกรรมด้วยคอมพิวเตอร์ต่อไป มีการศึกษานอกสถานที่</p> <p>Creating art work using various types of paint, focusing on the beauty of colour schemes and compositions. Developing painting concepts and skills needed for the creation of digital paintings. Field trips are provided.</p>	2(1-2-3)
802 202	<p>ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 (Visual Art for Information Technology II)</p> <p>สร้างสรรค์งานศิลปกรรมเกี่ยวกับทฤษฎีสีและรูปทรงที่ใช้ในงานศิลปกรรมแขนงต่างๆ สามารถถ่ายทอดจินตนาการและสื่อความหมายของอารมณ์ความรู้สึกผ่านงานศิลปะโดยเฉพาะการนำไปประยุกต์ใช้กับคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ</p> <p>Creating art work that involves colour theories and figures used in various fields. How to express imagination, emotion, and perception through artwork for computer graphics design.</p>	2(1-2-3)
802 203	<p>ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1 (3D Imaging and Animation I)</p> <p>การสร้างภาพ 3 มิติทั้งในส่วนที่เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวโดยประยุกต์ ความรู้เรื่องแสงสีและพื้นผิวประกอบการศึกษาเครื่องมือที่นำมาช่วยในการสร้างภาพ 3 มิติต่างๆนำมาช่วยสร้างภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหวในเบื้องต้นได้ทั้งหมดนี้โดยใช้พื้นฐานการคำนวณทางคณิตศาสตร์เช่นตรีโกณมิติ, เวกเตอร์, เมทริกซ์</p> <p>Creating 3D imaging and animation. Theories of lighting and textures. The use of tools for 3D imaging and animation. Trigonometry, vectors and matrixes are the foundation of the course.</p>	3(2-2-5)
802 204	<p>การวาดภาพสีดิจิทัล (Digital Painting)</p> <p>การวาดภาพสีและเทคนิคโดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป นำมาถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ออกมาเป็นผลงานที่สมจริง</p> <p>Digital painting techniques using computer applications to present ideas in a realistic manner.</p>	3(2-2-5)
802 205	<p>การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 1 (Animation Design I)</p> <p>กระบวนการทำภาพเคลื่อนไหว และการจัดเตรียมตัวละคร เพื่องานแอนิเมชัน ที่สามารถแสดง การเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ รวมถึงการนำเอากระบวนการออกแบบมาใช้ให้เหมาะสม</p> <p>Processes in animation making and character preparation together with the selection and use of appropriate animation processes and techniques.</p>	3(1-4-4)

802 206	<p>การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 1 (Web and Interactive Media Design I)</p> <p>การออกแบบองค์ประกอบเว็บไซต์ เว็บท่า เว็บธุรกิจ เว็บการตลาด เว็บการศึกษา Website element design, portal websites, business websites, marketing websites, and e-learning websites.</p>	3(1-4-4)
802 207	<p>การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 2 (Web and Interactive Media Design II)</p> <p>วิชาบังคับก่อน : 802 206 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 1</p> <p>การเขียนโปรแกรมระดับสคริปต์ แบบไดนามิกในส่วนของผู้ใช้ ระบบการนำเข้าข้อมูล ระบบการตอบโต้กับผู้ใช้ ระบบการควบคุมการเคลื่อนไหว การแสดงผล และการจัดการเนื้อหาที่สร้างขึ้น Dynamic script programming, data input, user interaction, movement control, content display, and content management.</p>	3(1-4-4)
802 208	<p>การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface Design)</p> <p>การเขียนโปรแกรมระดับสคริปต์ ส่วนติดต่อผู้ใช้แบบไดนามิก เพื่อแสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์ Dynamic script and user interface programming for web content display.</p>	3(2-2-5)
802 209	<p>การออกแบบเกม 1 (Game Design I)</p> <p>การออกแบบองค์ประกอบเกมพื้นฐาน กฎการเล่น การสร้างเกมต้นแบบด้วยกระดาษตลอดจนกระบวนการทดสอบ ปรับปรุง การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบเกม 2 มิติ Design for basic game elements, rules, paper game prototyping, game testing and game revising. Utilizing software packages for 2D game design.</p>	3(1-4-4)
802 210	<p>การออกแบบเกม 2 (Game Design II)</p> <p>วิชาบังคับก่อน : 801 101 โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึมเบื้องต้น</p> <p>การออกแบบเกมดิจิทัล 2 มิติ ออกแบบองค์ประกอบพื้นฐานของเกมดิจิทัล การออกแบบเลเวลตลอดจนการทดสอบ ปรับปรุงเกม การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบเกม 3 มิติ 2D digital games, designing basic digital game elements, level design, game testing, game revising, and utilizing software applications for 3D game design.</p>	3(1-4-4)

802 211	<p>การเตรียมการผลิตสำหรับมัลติมีเดีย (Pre-Production for Multimedia)</p> <p>กระบวนการก่อนการผลิตงานมัลติมีเดีย วิธีการออกแบบและเขียนโครงเรื่อง แล้วถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นภาพ การนำเสนอเรื่องราวให้น่าสนใจ เรียนรู้การใช้ภาษา การสื่อความหมาย การใช้มุมกล้องในลักษณะต่างๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและความน่าสนใจแก่ผู้ชม</p> <p>Processes in multimedia pre-production, depiction of creativity through storyboard design and creation, including the use of precise language to convey particular meaning and the use of different camera angles to enhance viewers' understanding and attention.</p>	3(2-2-5)
802 301	<p>การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2 (Animation Design II)</p> <p>วิชาบังคับก่อน : 802 205 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 1</p> <p>กระบวนการผลิตงานภาพเคลื่อนไหว มุ่งเน้นกระบวนการคิด สำหรับการผลิตภาพยนตร์สั้น และการสร้างภาพเคลื่อนไหว ให้เกิดความสมจริง</p> <p>Steps and processes of animation creation focusing on thinking processes required for short film production and realistic movement creation.</p>	3(1-4-4)
802 302	<p>การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 (Animation Design III)</p> <p>วิชาบังคับก่อน : 802 301 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2</p> <p>การผลิตงานภาพเคลื่อนไหว ในรูปแบบของการทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่ม เพื่อเรียนรู้ระบบและ โครงสร้างในการทำงานจริง</p> <p>Processes of animation creation with an emphasis on teamwork so as to learn the actual system of animation.</p>	3(1-4-4)
802 303	<p>ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2 (3D Imaging and Animation II)</p> <p>วิชาบังคับก่อน : 802 203 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1</p> <p>การสร้างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิต ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ</p> <p>Creation of 3D imaging and animation through 3D creation software packages.</p>	3(2-2-5)
802 304	<p>การออกแบบตัวละครและฉาก (Character and Set Design)</p> <p>การออกแบบและเทคนิคในการสร้างตัวละครและฉากที่สอดคล้องกับโครงเรื่องตลอดจนเรียนรู้และฝึกฝนการสร้างจินตนาการโดยถ่ายทอดออกมาเป็นงานสร้างสรรค์ด้วยการนำความรู้และประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือและโปรแกรมสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ ศึกษาวิธีการวิจารณ์งานออกแบบโครงเรื่อง ตัวละครและฉากอย่างมีหลักเกณฑ์</p>	3(2-2-5)

- 802 311 การออกแบบและการผลิตสื่อประสม 3(2-2-5)
(Designing Principles of Website Usability)
การผลิตสื่อประสมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยศึกษาการตัดต่อภาพและเสียง วิธีการแปลงข้อมูลทั้งภาพและเสียง จากอนาลอกเป็นดิจิทัล รวมทั้งการนำงานมัลติมีเดียไปใช้บนเว็บ และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ผลิตสื่อในรูปแบบอุปกรณ์อื่น ๆ เช่น ซีดีรอม, วีดีโอเทป, หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, การนำเสนอข้อมูล เป็นต้น
Theoretical and practical processes of creating multimedia applications together with content, visual and technical design. This includes film editing, data transferring from analog to digital, how to apply multimedia works for the Web, plus how to apply knowledge to produce other forms of media such as CD-ROMs, video tapes, electronic mail, including delivery methods.
- 802 312 การออกแบบและการผลิตงานบนเว็บ 3(2-2-5)
(Web Design and Authoring)
พื้นฐานหลักการสร้างเว็บเพจด้วยภาษา HTML โดยสามารถเชื่อมโยงข้อมูลเว็บเพจให้สัมพันธ์กัน และศึกษาโครงสร้างการออกแบบเว็บเพจให้ทำงานได้รวดเร็ว ใช้งานง่าย มีประสิทธิภาพในการแสดงข้อมูล ได้อย่างถูกต้องด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง
Basic concepts of HTML webpage design with proper links and the use of computer applications to create a streamlined and intuitive structured web pages that accurately display content.
- 802 313 หลักการออกแบบการใช้งานของเว็บไซต์ 3(2-2-5)
(Designing Principles of Website Usability)
การออกแบบเว็บไซต์เพื่อการใช้งานที่มีประสิทธิภาพโดยศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยของผู้เชี่ยวชาญทั้งในและต่างประเทศเพื่อให้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้
Principles of website designing for efficient usability. Theories as well as research written by both Thai and international experts will be studied and discussed in the class.
- 802 314 การพัฒนาเว็บด้วยโปรแกรมภาษาจาวา 3(2-2-5)
(Web Development Using Java)
วิชาบังคับก่อน : 800 112 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2
โครงสร้างและหลักการเขียนโปรแกรมในลักษณะเชิงวัตถุ (Object Oriented Programming) ด้วยภาษาจาวา การพัฒนาเครื่องมือและการประยุกต์โปรแกรมด้วยภาษาจาวา ไปจนถึงการเขียนโปรแกรม แบบเว็บแอปพลิเคชัน นำเสนอภาพและเสียง ออกแบบส่วนที่ติดต่อผู้ใช้ให้ตรงกับลักษณะของงาน รวมทั้งติดต่อ รับส่งข้อมูลผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบต่าง ๆ ได้
Techniques of object oriented programming using java script including development and applications as well as web application programming, audio and visual delivery, appropriate use of programming tools.

802 315	ระเบียบวิธีวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Research Methodology for Information Technology)	3(3-0-6)
	<p>ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยต่างๆ ได้แก่ การเขียนโครงการวิจัย การวางแผนงานวิจัย การกำหนดวัตถุประสงค์ ปัญหาที่จะวิจัย การสุ่มตัวอย่าง การเก็บรวบรวมข้อมูล การประมวลผล การวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนการเขียนรายงานและการนำเสนองานวิจัยรวมทั้งการนำผลงานวิจัยไปใช้ในเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>Research process including proposals, planning, objectives, problem raising, random sampling, data collecting, processing and analysing. Report writing and research presenting. Using research papers for information technology business management.</p>	
802 318	เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 1 (Compositing Technique for Animation I)	3(2-2-5)
	<p>การประกอบภาพจากการถ่ายทำกับภาพที่จำลองจากคอมพิวเตอร์ ด้วยเทคนิคต่างๆ จากโปรแกรมสำเร็จรูป ตลอดจนการใช้เทคนิคพิเศษต่างๆ ในการตัดต่อ และตกแต่งภาพ เพื่อสร้างผลงานที่มีความกลมกลืนและเสมือนจริง</p> <p>Integrating photographs and computer-generated pictures through software packages in order to derive seamlessly integrated and realistic pictures.</p>	
802 319	เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 2 (Compositing Technique for Animation II)	3(2-2-5)
	<p>วิชาบังคับก่อน : 802 318 เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 1</p> <p>เทคนิคและแนวความคิดของการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวอย่างละเอียด โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูประดับสูง เพื่อนำมาใช้ในการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวที่มีความซับซ้อน และการเขียนโปรแกรม เพื่อสร้างผลงานที่ได้มาตรฐานระดับสูง</p> <p>Techniques and concepts of composition arrangement through the use of high-level software packages in order to achieve complex animated composition arrangements and programming for high-quality works.</p>	
802 320	ภาพ 2 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1 (2D Imaging and Animation I)	3(2-2-5)
	<p>การสร้างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ</p> <p>Creation of 2D imaging and animation through 2D creation software packages.</p>	

- 802 321 ภาพ 2 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2 3(2-2-5)
(2D Imaging and Animation II)
วิชาบังคับก่อน : 802 320 ภาพสองมิติและภาพเคลื่อนไหว 1
การสร้างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว 2 มิติอย่างละเอียด โดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปมาผลิต
ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดทักษะในการปรับแต่งภาพ ในเรื่องของสี แสงและเงาให้เสมือนจริง การใช้
เทคนิคพิเศษ และการให้เสียงประกอบ ให้เกิดความสมบูรณ์ในการผลิตงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
Advanced practice of 2D imaging and animation through 2D creation application.
Manipulate pictures in terms of coloring, lighting and shading, including inserting sound effects to create
realistic 2D animation.
- 802 322 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 3 3(1-4-4)
(Web and Interactive Media Design III)
วิชาบังคับก่อน : 802 207 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 2
การแสดงข้อมูลในรูปแบบสื่อประสม การเชื่อมโยงข้อมูลและการจัดการข้อมูล การพัฒนาซอฟต์แวร์
ประยุกต์แบบไดนามิกโดยใช้สถาปัตยกรรมไคลเอนเซิร์ฟเวอร์
Displaying multimedia data, data connection and management, and developing dynamic
application software using client-server architecture.
- 802 323 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 4 3(1-4-4)
(Web and Interactive Media Design IV)
วิชาบังคับก่อน : 802 322 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 3
การออกแบบและการบูรณาการสารสนเทศระหว่างระบบต่างๆ การจัดการข้อมูล การเชื่อมต่อกับ
เครือข่ายสังคม ตลอดจนการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์แบบไดนามิกโดยใช้เว็บเซอร์วิส บนหลักการสถาปัตยกรรม เชิง
บริการ
Designing and integrating information technology of systems, data management, social
networks, developing dynamic application software using Web services and service-oriented architecture
theories.
- 802 324 การออกแบบเกม 3 3(1-4-4)
(Game Design III)
วิชาบังคับก่อน : 802 210 การออกแบบเกม 2
การออกแบบเกมดิจิทัล 3 มิติ ที่มีมุมมองไอโซเมตริก โดยใช้เกมเอนจิน เพื่อสร้างเกมที่มีการจำลอง
สถานการณ์ การวางแผน การสร้างความสมดุลในเกม ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้
ตลอดจนการทดสอบ ปรับปรุงเกม
3D digital games with isometric viewpoints using game engines to create simulation games,
strategy games, game balance, basic artificial intelligence, user interface designs, game testing, and game
revising.

- 802 325 การออกแบบเกม 4 3(1-4-4)
(Game Design IV)
วิชาบังคับก่อน : 802 324 การออกแบบเกม 3
การออกแบบเกมดิจิทัล 3 มิติ ที่มีมุมมองอิสระ โดยใช้เกมเอนจิน การสร้างเนื้อเรื่องและบทในเกม
การออกแบบโลกเสมือนจริง ตลอดจนการทดสอบ ปรับปรุงเกม
3D digital games with unconstrained viewpoints using game engines, game story lines and
storyboards, script writing, virtual reality, game testing, and game revising.
- 802 326 การเขียนบทเกม 2(1-2-3)
(Game Script Writing)
กระบวนการสร้างโครงเรื่อง เนื้อเรื่องย่อของเกม การเขียนบทให้มีทางเลือกในการเล่น ออกแบบ
เนื้อเรื่อง สภาพแวดล้อม และความเป็นมาของตัวละคร
The process of creating story lines and storyboards, game scripts, game alternatives, story
designs, environment and character development.
- 802 327 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการออกแบบเกม 3(2-2-5)
(Computer Graphic for Game Design)
วิชาบังคับก่อน : 800 114 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2
การสร้างรูปทรง 2 มิติ และ 3 มิติ โดยใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์และอัลกอริทึม การแปลงหน่วยในระบบ
เรขาคณิต การแปลงจุดและตำแหน่งที่มองเห็น การตัดภาพ แสงและการแรเงา
2D and 3D forms using algorithms and mathematical methods, geometrical system
conversion, translation, vantage points, visual editing, lighting and shading.
- 802 328 เทคนิคพิเศษสำหรับการทำภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)
(Special Effects for Animation)
วิธีการสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษเพื่อเพิ่มความเป็นธรรมชาติเสมือนจริงให้กับวัตถุต่างๆหรือทำให้ดูแปลก
ตาออกไปในเชิงสร้างสรรค์ก็ยังคงยังทำให้ภาพที่เห็นดูมีชีวิตชีวาเพิ่มขึ้นและฝึกฝนการสร้างจินตนาการโดยใช้เครื่องมือหรือ
โปรแกรมการออกแบบต่างๆ
Using special effects and images to make drawings or models of people or animals that
move in a lively and realistic manner, through various design tools and programs.

- 802 329 การเขียนโปรแกรมบนเว็บขั้นสูง 3(2-2-5)
 (Advanced Web Programming)
 วิชาบังคับก่อน : 802 314 การพัฒนาเว็บด้วยโปรแกรมภาษาจาวา
 การเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ ที่สำหรับสร้างระบบข้อมูลขนาดใหญ่ ที่เชื่อมโยงการใช้งาน บน อินเทอร์เน็ต เพื่อเขียนโปรแกรมคำสั่งควบคุมการใช้งานบนเว็บ และการเขียนโปรแกรมในระดับสูง เพื่อนำไปสู่การ สร้าง เว็บให้มีประสิทธิภาพและน่าสนใจ การเขียนโปรแกรม หรือพัฒนาโปรแกรมเป็นของตน
 Programming languages which are used to create documents on the World Wide Web. An emphasis is placed upon appropriate use of programming tools. Creating dynamic Web pages, advanced Web programming and developing web programs towards originality.
- 802 330 การจัดการธุรกิจสารสนเทศ 3(3-0-6)
 (Information Business Management)
 การวางแผนและการพัฒนาโครงการให้เป็นไปตามความต้องการของระบบโดยอยู่ในขอบเขตของงบประมาณที่วางไว้รวมถึงการศึกษาองค์ประกอบต่างๆเช่นการกำหนดวัตถุประสงค์ การประเมินความเป็นไปได้ ความต้องการ ขององค์กรและการติดตามการดำเนินงานเพื่อปรับปรุงโครงการอย่างมีประสิทธิภาพ
 Planning and developing projects to meet system requirements within the planned budget as well as knowing how to set objectives, feasibility studies, organizational needs and monitoring projects for better efficiency.
- 802 401 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 4 3(1-4-4)
 (Animation Design IV)
 วิชาบังคับก่อน : 802 302 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3
 การผลิตงานภาพเคลื่อนไหว การค้นคว้าเทคนิคพิเศษใหม่ๆเพื่อนำมาทดลองและปฏิบัติให้เกิดความ เข้าใจในการผลิตภาพเคลื่อนไหว
 Processes of animation creation, focusing on creating and acquiring new techniques to enhance students' understanding of animation.
- 802 403 เทคนิคการจัดแสงและเงา 3(2-2-5)
 (Lighting Technique)
 หลักการและการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการจัดรูปแบบของแสงการจัดฉากและลักษณะของพื้นผิวการ นำเข้ารูปแบบจากโปรแกรมต่างๆ
 Principles and applications of software packages for lighting, background setting, surface patterns and importing patterns from various programs.

802 404	<p>ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล (Creative Thinking in Digital Media)</p> <p>หลักการการสร้างสรรค์แนวความคิดในเชิงสร้างสรรค์ซึ่งรวมถึงการศึกษางานศิลปะแขนงต่างๆที่เกี่ยวข้อง เช่น งานเขียนงานเพลงการ์ตูนภาพยนตร์และอื่นๆเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาการในการสร้างจินตนาการโดยเข้าถึงอารมณ์ของผลงานนั้นจะทำให้ความรู้สึกในด้านใดหรือมีลักษณะใดที่โดดเด่นอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้งานออกแบบมีคุณภาพและเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น</p> <p>Basic principles of creative thinking which includes various related art disciplines such as writing, music, cartoons, movies, etc. to enhance knowledge and imagination through deep appreciation of conveying emotions and feelings, as well as outstanding characteristics of such work, for better quality and originality.</p>	3(3-0-6)
802 405	<p>การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติบนเว็บ (3D Web Animation)</p> <p>กระบวนการสร้างรูปทรงแบบจำลอง 3 มิติโดยใช้การคำนวณทางคณิตศาสตร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างงาน 3 มิติ รวมทั้งศึกษาขบวนการนำโครงการ 3 มิติ เพื่อให้เป็นโครงการที่สามารถเคลื่อนไหวบนเว็บ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในทางธุรกิจบนเว็บ</p> <p>In-depth knowledge of 3-dimensional design processes by using mathematics and computer programs to create 3D animated objects for e-business.</p>	3(2-2-5)
802 407	<p>สัมมนา (Seminar)</p> <p>เงื่อนไข : โดยความยินยอมของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ สัมมนาในหัวข้อที่น่าสนใจทางเทคโนโลยีสารสนเทศ Seminar on topics of interest in the field of Information Technology.</p>	1(0-2-1)
802 408	<p>เตรียมจุลนิพนธ์ (Senior Project Preparation)</p> <p>เงื่อนไข : โดยความยินยอมของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ กำหนดโครงการ พร้อมทั้งรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลประกอบการออกแบบและพัฒนาโครงการเพื่อนำมาใช้ในภาคปฏิบัติของจุลนิพนธ์ Setting a preliminary scope of a senior project including collecting and analyzing data for possible design changes and further developments of the actual project.</p>	1(0-2-1)

802 409	<p>จูลินิพนธ์ (Senior Project)</p> <p>วิชาบังคับก่อน : 801 408 เตรียมจูลินิพนธ์</p> <p>เงื่อนไข : โดยความยินยอมของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ ศึกษาและวิจัยในหัวข้อที่น่าสนใจทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ภายใต้การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา</p> <p>Study and conduct research on topics of interest in the field of Information Technology under the advisor's supervision.</p>	4(0-8-4)
802 410	<p>การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสาร (Communication Device Application Development)</p> <p>เทคโนโลยีและระบบปฏิบัติการที่ใช้ในเครื่องมือสื่อสาร อาทิ โทรศัพท์มือถือ แนวทางการออกแบบและ พัฒนาโปรแกรมประยุกต์เครื่องมือในการพัฒนาทดสอบโปรแกรมประยุกต์การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบต่างๆ</p> <p>Technology and operational system of communication devices such as mobile phones. The course offers design patterns, application program development, tools for application program development and testing, and application program development concepts.</p>	3(2-2-5)
802 412	<p>การตัดต่อภาพวีดิทัศน์ดิจิทัล (Digital Video Editing)</p> <p>หลักการตัดต่อภาพวีดิโอแบบดิจิทัล การย่อขนาดการผสมภาพและตัวอักษร การควบคุมการเคลื่อนไหว การเพิ่มเติมลักษณะพิเศษต่างๆ</p> <p>Principles of digital video editing, size reduction, picture and letter combination, animation control and other special effects.</p>	3(2-2-5)
802 413	<p>เทคนิคการผลิตภาพ 3 มิติ (3D Rendering Technique)</p> <p>หลักการแสดงภาพด้วยเทคนิคต่างๆ การกระจายการประมวลผลการจัดการการแสดงผลแบบ 3 มิติ</p> <p>Rendering techniques, processing and 3D processing management.</p>	3(2-2-5)
802 416	<p>การตัดต่อเสียงเพื่องานภาพเคลื่อนไหว (Sound Editing for Animation)</p> <p>พื้นฐานดนตรีที่ใช้ประกอบภาพเคลื่อนไหว การสร้างสรรค์และการคัดเลือกดนตรีประกอบให้เหมาะสม กับเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งผลให้เกิดความสมบูรณ์ในรูปแบบเนื้อหาและอารมณ์ร่วมที่มีต่อผลงานภาพ เคลื่อนไหว</p> <p>The basic concepts of musical scores. Music background creation and selection processes towards animation's perfection in terms of format, content and emotion.</p>	3(2-2-5)

802 417	<p>เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 1</p> <p>(Selected Topics in Information Technology I)</p> <p>เงื่อนไข : โดยความยินยอมของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ</p> <p>เรื่องที่น่าสนใจทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ</p> <p>Topics of interest in the field of Information Technology for Design.</p>	3(3-0-6)
802 418	<p>เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 2</p> <p>(Selected Topics in Information Technology II)</p> <p>เงื่อนไข : โดยความยินยอมของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ</p> <p>เรื่องที่น่าสนใจทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ</p> <p>Topics of interest in the field of Information Technology for Design.</p>	3(3-0-6)
802 419	<p>สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์</p> <p>(Software Architecture)</p> <p>สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์เพื่อประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล และการทำงานหรือใช้บริการข้าม ระบบระหว่างเว็บแอปพลิเคชันที่มีเทคโนโลยีแตกต่างกัน</p> <p>Practice of software architecture, software architecture for data transfer, interoperability and compatibility of web applications with different technologies.</p>	3(2-2-5)

3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่ง ชื่อ สกุล หมายเลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ สาขา สถาบัน ปีที่สำเร็จการศึกษา	ภาระงานสอนเฉลี่ย (ชั่วโมง/สัปดาห์/ปีการศึกษา)	
			ปัจจุบัน	หลักสูตรใหม่
1.	ผศ.ชัยชาญ ถาวรเวช	M.Arch., Illinois Institute of Technology, U.S.A., 1980 สถ.บ. มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2517	20	20
2.	อาจารย์ณัฐพร กาญจนภูมิ	M.F.A(Computer Arts), Dean List, Savannah College of Art and Design, Georgia., U.S.A., 1999 นศ.บ.เกียรตินิยมอันดับ2 (การประชาสัมพันธ์) มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 2537	25	34
3.	อาจารย์มานพ เขียมสะอาด	ศ.ม.(ประติมากรรม) , มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547 ศ.บ.(ประติมากรรม), มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2542	26	26
4.	อาจารย์จักรพันธ์ เซาว์ปรีชา	สถ.ม. (คอมพิวเตอร์ในงานออกแบบสถาปัตยกรรม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551 สถ.บ. มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545	31	31
5.	อาจารย์อรรณพ ประพฤติดี	ศ.ม.(การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553 วท.บ.(เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 2544	18	18

3.2.2 อาจารย์ประจำ

ลำดับ	ตำแหน่ง ชื่อ สกุล หมายเลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ สาขา สถาบันปีที่สำเร็จการศึกษา
1	อาจารย์ขจรพล เชิญขวัญศรี	ศ.ม.(ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2541 ศ.บ.(ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2538
2	อาจารย์อัครศักดิ์ศักดิ์ นิมอนุสสรณ์กุล	ศ.ม.(ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545 ศ.บ.เกียรตินิยมอันดับ2 (ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2540
3	อาจารย์อนุสรณ์ ศิริปิ่น	ศ.ม.(จิตรกรรม),มหาวิทยาลัยศิลปากร ปี พ.ศ.2546 ศ.บ.(จิตรกรรม),มหาวิทยาลัยศิลปากร ปี พ.ศ 2542
4	อาจารย์ชฎานิศ ต้นเทียน	ศ.ม.(เครื่องเคลือบดินเผา)มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547 ศ.บ.(เครื่องเคลือบดินเผา)มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2544
5	อาจารย์ชวนพ ชีวรัมย์	ศป.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552 ศ.บ.(ทัศนศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542
6	อาจารย์พรยศ มณีโชติปิติ	สถ.บ. มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2546

หมายเหตุ ผลงานทางวิชาการให้ระบุในภาคผนวก ข

3.2.3 อาจารย์พิเศษ

ลำดับ	ตำแหน่ง ชื่อ สกุล หมายเลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ สาขา สถาบัน ปีที่สำเร็จการศึกษา
1	รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย คิรินทร์ภาณุ	Ph.D.(Urban Planning) AIT, 1998 ศ.ม. (เศรษฐศาสตร์) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2518 ศ.บ. เกียรตินิยมดีเด่น (สถิติเศรษฐกิจ) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2516
2	ผศ.ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์	Ph.D.(Doctor of Technical Science) AIT, 2000 วท.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535
3	ผศ.ดร. สุรพงศ์ เลิศสิทธิชัย	Doctor of Design, Harvard University, U.S.A., 2002 M.Dess., Harvard University, U.S.A., 1998 M.Arch., Yale University, U.S.A., 1997 สถ.บ. (เกียรตินิยมอันดับ 1), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536
4	อาจารย์ ดร. ยอดธง รอดแก้ว	วศ.ด.(วิศวกรรมคอมพิวเตอร์),จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546 วท.ม.(วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์),จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542 วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 2538
5	ผศ. ภูวไนย ทรรทวานนท์	Certificate in Design and Digital Arts University of California Irvine, U.S.A., 2005 M.S. Master of Fine Arts (Electronic Arts) Rensselaer Polytechnic Institute, 1996 สถ.บ. (การออกแบบเลขนิเทศ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536
6	อาจารย์ภาวุธ พงษ์วิทยภานุ	M.B.A.,SASIN, Graduate Institute of Business & Administration of Chulalongkorn University, Thailand , 2009 M.S.(Internet and E-Commerce Technology), ABAC University, Thailand, 2001 สถ.บ.(สถาปัตยกรรมศาสตร์) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2541
7	อาจารย์นพ ธรรมวานิช	M.F.A(Computer Arts),Dean List, Savannah College of Art and Design, Georgia., U.S.A.,1999 วศ.บ.(วิศวกรรมอุตสาหกรรม), เกษตรศาสตร์, 2538
8	อาจารย์ยุวบูรณ์ อ่างรสสมบัติกุล	M.F.A(Computer Graphics)School of Visual Arts, New York., U.S.A., 1999 สถ.บ.(สถาปัตยกรรมศาสตร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้า คุณทหารลาดกระบัง, 2533
9	อาจารย์ปิติพงศ์ เนตรแก้ว	ศ.บ.(ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร,2541

ลำดับ	ตำแหน่ง ชื่อ สกุล หมายเลขประจำตัวประชาชน	คุณวุฒิ สาขา สถาบัน ปีที่สำเร็จการศึกษา
10	อาจารย์สุวพาส ดวงจิตต์งาม	สถ.บ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือ สหกิจศึกษา)

เพื่อให้บัณฑิตมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นหลักสูตรได้กำหนดให้มีรายวิชาฝึกงาน ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มวิชาบังคับสาขา เพื่อให้นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ต้องฝึกงานจำนวนไม่น้อยกว่า 320 ชั่วโมง ก่อนสำเร็จการศึกษา โดยมีอาจารย์ติดตามดูแลตลอดเวลาระหว่างการฝึกงาน

4.1. มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

- (1) ทักษะในการปฏิบัติงานวิชาชีพจากสถานประกอบการ ให้เข้าใจในหลักการและนำไปประยุกต์ใช้
- (2) ได้มีโอกาสทดลองใช้ความรู้ที่เรียนมาประยุกต์ใช้และแก้ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงานโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม
- (3) ฝึกให้เป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์ และสามารถทำงานในลักษณะของการทำงานเป็นทีม ร่วมกับผู้อื่นได้ เป็นอย่างดี
- (4) เรียนรู้วัฒนธรรมองค์กรและสามารถปรับตัวเข้ากับสถานประกอบการได้ โดยการมีระเบียบวินัยและตรงต่อเวลา
- (5) สามารถแสดงความคิดเห็น และนำไปสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ในการทำงานได้

4.2. ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาปลายของชั้นปีที่ 3

4.3. การจัดเวลาและตารางสอน

การฝึกงานไม่น้อยกว่า 320 ชั่วโมง

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หลักสูตรกำหนดให้วิชา 802 408 เตรียมจุลนิพนธ์ และวิชา 802 409 จุลนิพนธ์ เป็นการทำโครงการ/งานวิจัย หรือจุลนิพนธ์ ของนักศึกษาในประเด็นปัญหาปัจจุบันทางการออกแบบแอนิเมชัน การออกแบบเว็บและสื่อได้ตอบ การออกแบบเกม ที่นักศึกษาสนใจ และได้รับความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งสามารถอธิบายทฤษฎีที่นำมาประยุกต์ในการทำโครงการ/งานวิจัย หรือจุลนิพนธ์ มีขอบเขตโครงการ/งานวิจัย หรือจุลนิพนธ์ที่สามารถทำโครงการสำเร็จได้ตามแผนงานและระยะเวลาที่กำหนด ภายใต้การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวิจัยหรือการออกแบบและพัฒนาอย่างเป็นระบบ สามารถทำออกแบบพัฒนาหรือวิจัยเบื้องต้น และเขียนรายงานผลเพื่อนำเสนอสู่สังคมได้

5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาด้าน (เตรียมจุลนิพนธ์) และภาคการศึกษาปลาย (จุลนิพนธ์) ชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

802 408 เตรียมจุดนิพนธ์ 1 หน่วยกิต และ 802 409 จุดนิพนธ์ 3 หน่วยกิต รวม 4 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

- (1) มีการแต่งตั้งคณะกรรมการที่เกี่ยวข้อง อาทิ คณะกรรมการอำนวยการจุดนิพนธ์ คณะกรรมการดำเนินการจุดนิพนธ์ คณะกรรมการตรวจและตัดสินจุดนิพนธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาจุดนิพนธ์ และอาจารย์ที่ปรึกษาเฉพาะเรื่อง
- (2) มีการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการให้นักศึกษาเป็นรายบุคคล และ/หรือเป็นกลุ่ม
- (3) มีการกำหนดชั่วโมงให้คำปรึกษา
- (4) อาจารย์ที่ปรึกษาจุดนิพนธ์และ/หรืออาจารย์ที่ปรึกษาเฉพาะเรื่อง ให้คำปรึกษาในการเลือกหัวข้อและกระบวนการศึกษาค้นคว้า
- (5) มีตัวอย่างโครงการให้ศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

- (1) นักศึกษาเสนอหัวข้อโครงการ/จุดนิพนธ์ โดยมีคณะกรรมการดำเนินการจุดนิพนธ์ เป็นผู้พิจารณาหัวข้อโครงการ/จุดนิพนธ์ และเกณฑ์/มาตรฐานการประเมินผล
- (2) นักศึกษาเสนอความก้าวหน้าโครงการ/จุดนิพนธ์ มีคณะกรรมการตรวจและตัดสินจุดนิพนธ์ ประเมินผลความก้าวหน้าในการทำโครงการ/จุดนิพนธ์ จากรายงานที่ได้กำหนดรูปแบบการนำเสนอตามระยะเวลา และตามแบบฟอร์มที่กำหนด โดยการตรวจและตัดสินผลงานจะให้ข้อเสนอแนะและชี้ข้อบกพร่องต่างๆ ให้แก่นักศึกษาผู้เข้ารับการตรวจรับทราบ เพื่อทำการแก้ไขในครั้งต่อไป โดยถือเอาเสียงข้างมากของคณะกรรมการตรวจและตัดสินจุดนิพนธ์
- (3) นักศึกษาเสนอร่างผลงานและรายงานฉบับสมบูรณ์ของโครงการ/จุดนิพนธ์ มีคณะกรรมการตรวจและตัดสินจุดนิพนธ์ ประเมินผลตรวจตัดสินในการทำโครงการ/จุดนิพนธ์ จากร่างผลงานและรายงานฉบับสมบูรณ์ที่ได้กำหนดรูปแบบและตามระยะเวลา โดยการตรวจและตัดสินผลงานจะให้ข้อเสนอแนะและชี้ข้อบกพร่องต่างๆ ให้แก่นักศึกษาผู้เข้ารับการตรวจรับทราบ เพื่อทำการแก้ไขในผลงานและรายงานฉบับสมบูรณ์ต่อไป โดยถือเอาเสียงข้างมากของคณะกรรมการตรวจและตัดสินจุดนิพนธ์
- (4) ผู้ประสานงานรายวิชานำคะแนนทุกส่วนเสนอขอความเห็นชอบจากอาจารย์ประจำวิชาทุกคน ผ่านคณะกรรมการหลักสูตรและคณะกรรมการประจำคณะ

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ เป็นผู้ที่สามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และมัลติมีเดีย โดยประยุกต์กับความรู้ทางด้านศิลปะและการออกแบบ เพื่อให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยกับการสร้างสรรค์งานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
1. ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ	1.ปลูกฝังให้นักศึกษามีการแต่งกายที่สุภาพ รู้จักวางตัวในการทำงาน มีมนุษยสัมพันธ์และ สามารถสื่อสาร กับผู้ร่วมงานได้เป็นอย่างดี ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องและในกิจกรรมปัจฉิมนิเทศก่อนที่นักศึกษาจะสำเร็จการศึกษา 2. มีบุคลิกที่เหมาะสมกับการนำเสนองาน มีความมั่นใจในการทำงานและประกอบวิชาชีพ
2. ด้านจริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ	1.มีการให้ความรู้ถึงข้อกฎหมายและผลกระทบต่อสังคมอันเนื่องมาจากการ

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
	<p>กระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ตลอดจนสนับสนุนให้มีกิจกรรมที่เสริมสร้างจริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ</p> <p>2. มีจิตสำนึกในการสร้างสรรค์ผลงานที่ดีโดยไม่คัดลอก เลียนแบบ หรือสร้างผลงานที่มีผลลบต่อสังคม</p> <p>3. มีความขยันขันแข็งในการประพฤติชอบโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือ</p>
<p>3. ด้านภาวะความเป็นผู้นำ ความรับผิดชอบ และความมีวินัยในตนเอง</p>	<p>1. สนับสนุนให้มีการทำงานเป็นกลุ่มในโครงการออกแบบบางรายวิชา มีการกำหนดหัวหน้ากลุ่มในการทำงาน ตลอดจนกำหนดให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงาน กล้าแสดงออก และสามารถตัดสินใจแก้ปัญหาาร่วมกัน เพื่อสร้างภาวะความเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกกลุ่มที่ดี</p> <p>2. มีกิจกรรมเสริมหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอโดยมอบภาระหน้าที่หัวหน้ากิจกรรมหมุนเวียนกันไป เพื่อฝึกให้นักศึกษามีความรับผิดชอบ</p> <p>3. กำหนดครอบครัวศึกษาในชั้นเรียน เพื่อสร้างความมีวินัยแก่นักศึกษา เช่น การเข้าเรียนตรงเวลาอย่างสม่ำเสมอ การแต่งกายให้ถูกกฎระเบียบ และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</p>
<p>4. ด้านทักษะในการประกอบวิชาชีพ</p>	<p>1. กระบวนการเรียนการสอนตามเนื้อหาหลักสูตรทำให้เกิดทักษะวิชาชีพ และประสบการณ์ในการทำงานเดี่ยวและกลุ่ม</p> <p>2. มีความเข้าใจในองค์ความรู้ อย่างลึกซึ้งที่สามารถนำมาใช้ในการบริหารจัดการและแก้ไขปัญหากระบวนการทำงานได้อย่างเหมาะสม</p> <p>3. เนื้อหาหลักสูตรเอื้อให้มีความสามารถในการบูรณาการองค์ความรู้ด้านต่างๆ ในการประกอบวิชาชีพ ตลอดจนเตรียมความพร้อมในการเป็นผู้ประกอบการ</p>
<p>4. ด้านความคิดสร้างสรรค์</p>	<p>1. เนื้อหาหลักสูตรเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสายวิชาที่ได้เรียน สามารถนำไปสร้างผลงาน โดยใช้เทคโนโลยีและความรู้ทางการออกแบบได้อย่างเหมาะสม</p>

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

(รายวิชาศึกษาทั่วไป)

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม
 - 1.1 มีวินัย เคารพกฎระเบียบขององค์กรและสังคม
 - 1.2 ตรงต่อเวลาและมีความรับผิดชอบ
 - 1.3 มีความซื่อสัตย์สุจริต
 - 1.4 มีความสำนึกในตน เข้าใจผู้อื่น และเข้าใจโลก
 - 1.5 มีความเสียสละ และมีจิตสาธารณะ
 - 1.6 สามารถแก้ปัญหาด้วยสันติวิธี โดยยึดหลักคุณธรรมและจริยธรรม
2. ด้านความรู้
 - 2.1 มีความรอบรู้ มีโลกทัศน์และวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล
 - 2.2 มีความใฝ่รู้ และสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง
 - 2.3 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิต และพัฒนาสังคม
3. ด้านทักษะทางปัญญา
 - 3.1 มีความคิดสร้างสรรค์
 - 3.2 มีทักษะการคิด และสามารถวางแผนอย่างเป็นระบบ
 - 3.3 รู้จักวิเคราะห์และแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยใช้ปัญญา
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
 - 4.1 มีความเข้าใจพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคม
 - 4.2 มีภาวะการเป็นผู้นำ และเข้าใจบทบาทการเป็นสมาชิกที่ดีในกลุ่ม
 - 4.3 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น
 - 4.4 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
 - 5.1 มีความสามารถในการสื่อสารและใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - 5.2 มีความสามารถในการใช้และรู้จักเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม
 - 5.3 มีความสามารถวิเคราะห์เชิงตัวเลขและการจัดการข้อมูล
6. ด้านศิลปะและการสร้างสรรค์
 - 6.1 ตระหนักและชื่นชมในคุณค่าและความงามของศิลปะและวัฒนธรรมของไทยและสากล
 - 6.2 มีความรู้ ความเข้าใจ และสืบสานภูมิปัญญา
 - 6.3 มีวิสัยทัศน์ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)(รายวิชาศึกษาทั่วไป)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม						2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ศิลปะและการสร้างสรรค์		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3
กลุ่มวิชาภาษา																						
081 101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	●	●	●	○	○	○	●	●	●	●	●	○	○	○	●	●	●	○	○	○	●	○
081 102 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	●	●	●	○	○	○	●	●	●	○	●	●	●	○	●	○	●	○	○	○	○	○
081 103 การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	●	●	●	○	○	○	●	●	●	○	●	●	●	○	●	○	●	○	○	○	○	○
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์																						
082 101 มนุษย์กับศิลปะ	●	●	●		○		●	●	●	●	○	●	●	●	●		●	○		●	●	○
082 102 มนุษย์กับการสร้างสรรค์	●	●	●		○		●	●	●	●	○	●	●	●	●		●	○		●	●	○
082 103 ปรัชญากับชีวิต	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○	●	○	○
082 104 อารยธรรมโลก	●	●	●	●	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○
082 105 อารยธรรมไทย	●	●	●	●	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	●	●	○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม						2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญหา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ศิลปะและการสร้างสรรค์		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์																						
083 101 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม	●	○	○	○	●	●	●	○	●	●	○	●	●	○	○	●	○	●	●	●	●	○
083 102 จิตวิทยากับมนุษย์สัมพันธ์	●	●	○	●	○	○	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●	●				○	●
083 103 หลักการจัดการ	●	●	●	●	●	○	○	○	●	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○			
083 104 กีฬาศึกษา	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	●	●	○	●	●	○	○	○	●	●	●
083 105 การเมือง การปกครองและเศรษฐกิจไทย	○	○	○	●	○	○	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○				
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์																						
084 101 อาหารเพื่อสุขภาพ	●	●	●		○	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	●			○	
084 102 สิ่งแวดล้อม มลพิษและพลังงาน	●	●	●	●	○	○	●	○	●	○	●	●	●	○		●	○	○	●			○
084 103 คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	●	●	●		○	○	●	○	●	●	●	●	●		●	●	●	●	●			○
084 104 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน	○	○	○	○		○	○	○	●	●	●		●	●	○		○	○	○	○	○	○
084 105 โลกแห่งเทคโนโลยีและนวัตกรรม	●	●	●	○	○	○	●	●	●	●	●	●	○		○	●		●		●	●	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม						2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			6. ศิลปะและการสร้างสรรค์		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3
วิชาที่กำหนดโดยคณะวิชา																						
800 101 ประวัติการออกแบบและเทคโนโลยี	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●
800 201 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1	●	●	●	●	○	○	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○
800 202 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2	●	●	●	●	○	○	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 คุณธรรม จริยธรรม

2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

นักศึกษาต้องเป็นผู้มีคุณธรรม และจริยธรรม ตระหนักรู้ถึงความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี ไม่ให้เกิดผลเสียหายแก่สังคม และประเทศชาติ มีจรรยาบรรณในการประกอบวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ทั้งนี้อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาต้องวางแผนสอดแทรกเรื่องที่ ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกับวิทยาการต่าง ๆ รวมทั้งอาจารย์ผู้สอนต้องมีคุณสมบัติด้านคุณธรรม จริยธรรมอย่างน้อย 7 ข้อ ดังที่ปรากฏในรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- (1) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- (2) ให้ความสำคัญต่อคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม การเสียสละ และความซื่อสัตย์สุจริต
- (3) ตระหนักถึงผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีต่อบุคคล องค์กร และสังคม
- (4) มีความเคารพสิทธิและรับฟังความเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (5) เป็นผู้เคารพระเบียบวินัย มีความตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม
- (6) เป็นผู้มีความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถร่วมงานเป็นทีมและแก้ไขข้อขัดแย้ง รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงาน
- (7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

สนับสนุนการปลูกฝังให้นักศึกษามีคุณธรรม จริยธรรม รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถเข้ากับผู้อื่นได้ดี รวมถึงความมีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ตนได้รับมอบหมาย โดยอาจารย์ผู้สอนมีการกำหนดกฎเกณฑ์ในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงานให้มีความตรงต่อเวลา มีการแต่งกายถูกต้องตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบต่อการทำงานกลุ่ม รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่ม และสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์ ไม่กระทำการทุจริตในการส่งงาน และการสอบ โดยอาจารย์ผู้สอนต้องมีการสอดแทรกเรื่องคุณธรรม และจริยธรรม

2.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม โดยประเมินผลจาก

- (1) การที่นักศึกษามีความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงาน ตลอดจนการร่วมกิจกรรมต่างๆ
- (2) ความมีระเบียบวินัยและความพร้อมเพรียงในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร
- (3) สถิติของการทำทุจริตในการสอบ
- (4) ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย

2.2 ความรู้

2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นักศึกษามีความรู้ทางด้านวิชาการเทคโนโลยีสารสนเทศ การออกแบบ /ธุรกิจ ตลอดจนคุณธรรมและจริยธรรม โดยสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับในระหว่างการศึกษาไปประยุกต์ปฏิบัติเพื่อประกอบอาชีพ และพัฒนาสังคมต่อไป โดยความรู้ต้องครอบคลุมดังต่อไปนี้

- (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ ทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาของหลักสูตร ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ศิลปะและการออกแบบ

(2) มีประสบการณ์ สามารถวิเคราะห์ปัญหา ทำความเข้าใจและใช้เครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปประยุกต์ใช้กับงานศิลปะ และงานออกแบบ

(3) สามารถพัฒนาตนเองให้ทันต่อความก้าวหน้าและวิวัฒนาการเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบ

(4) สามารถเข้าใจแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศในงานศิลปะ และงานออกแบบ รวมถึงผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อสังคม

(5) สร้างสมประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง

(6) มีความสามารถบูรณาการความรู้ในศาสตร์ของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

มีการเรียนการสอนโดยเน้นหลักทางทฤษฎี และปฏิบัติ เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำไปปรับใช้ในกระบวนการทำงานจริง ทันต่อความก้าวหน้าทางวิทยาการและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศทั้งนี้เนื้อหาการเรียนให้เป็นไปตามลักษณะและสาระของรายวิชานั้นๆ ตลอดจนให้นักศึกษาได้รับการถ่ายทอดประสบการณ์ตรงจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้อาจมีการดูงานนอกสถานที่ และการฝึกงานในสถานประกอบการ

2.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

โดยประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษา

ในด้านต่าง ๆ ได้แก่

- (1) การทดสอบย่อย
- (2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- (3) ประเมินผลจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ
- (4) ประเมินจากโครงการที่นำเสนอ
- (5) ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน
- (6) ประเมินจากรายวิชาฝึกงาน

2.3 ทักษะทางปัญญา

2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

นักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาให้สามารถคิดแบบเป็นเหตุและผล มีการวิเคราะห์เข้าใจถึงที่มาของปัญหา แนวทางแก้ไข และกระบวนการที่ใช้ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ทั้งนี้ นักศึกษายังต้องมีความสามารถในการพัฒนาตนเองโดยค้นคว้าจากตำราและสื่อต่างๆ นอกเหนือจากที่ได้รับในชั้นเรียน เพื่อให้ทันต่อการพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศในงานออกแบบ นักศึกษาต้องมีคุณสมบัติต่างๆ จากการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญาดังนี้

- (1) นักศึกษามีการใช้วิจารณญาณในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
- (2) นักศึกษามีความใฝ่รู้ สืบค้น ตีความ และประเมินงานออกแบบ เพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหา

อย่างสร้างสรรค์

- (3) รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปแนวทางในการแก้ปัญหาและตอบสนองต่อความต้องการ
- (4) สามารถประยุกต์ความรู้ทางด้านศิลปะและการออกแบบให้เข้ากับเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย

ได้อย่างเหมาะสม

2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางปัญญา

- (1) กรณีศึกษาทางการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ
- (2) การสัมมนา หรือการทำงานเป็นทีมร่วมกัน
- (3) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
- (4) การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

2.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

ใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์ ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการปฏิบัติของนักศึกษา

2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

เมื่อจบหลักสูตรนักศึกษาจะต้องประกอบอาชีพด้วยการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในส่วนที่เป็นผู้บังคับบัญชา หรือผู้ร่วมงาน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องฝึก ทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพประกอบด้วย

- (1) ความสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
- (2) มีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ในการทำงาน ให้ความช่วยเหลือในการแก้ปัญหาและสถานการณ์ต่างๆต่อผู้ร่วมงาน และองค์กร
- (3) สามารถใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาเพื่อชี้นำสังคมในประเด็นที่เชี่ยวชาญ
- (4) มีความรู้สึกรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองที่มีต่อส่วนรวม
- (5) มีจุดยืนของตนเองที่เหมาะสมสามารถแสดงข้อคิดเห็นในการแก้ไขสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น
- (6) ตระหนักในความสำคัญของการพัฒนาความรู้ในการประกอบวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้าน

ทฤษฎี และด้านปฏิบัติ

2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

มีการเรียนการสอนที่กำหนดให้มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการแบ่งหน้าที่และประเมินผลในการปฏิบัติงานที่ได้รับ โดยคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบดังต่อไปนี้

- (1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย โดยตระหนักถึงผลของการทำงานร่วมกัน
- (3) มีความสามารถในการปรับตัวต่อวัฒนธรรมองค์กร และเพื่อนร่วมงานเป็นอย่างดี
- (4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (5) มีภาวะความเป็นผู้นำ

2.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาทั้งในการปฏิบัติงาน และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกและ มีการวิเคราะห์และประเมินจากหลักเกณฑ์ต่างๆ ดังต่อไปนี้

- (1) บทบาทการเป็นผู้นำและผู้ตามในสถานการณ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์
- (2) ทักษะที่แสดงออกถึงภาวะผู้นำตามสถานการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย
- (3) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือทีมงานอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์

2.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) มีความสามารถใช้เทคนิคทางคณิตศาสตร์และสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล และตีความข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ

(2) มีความสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูด การฟัง และการเขียน โดยเลือกใช้รูปแบบของสื่อในการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

(3) รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอสารสนเทศ ตลอดจนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ บุคคล และกลุ่มบุคคล

2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) ส่งเสริมการเรียนการสอนที่ประกอบไปด้วยกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล ทั้งการพูด การฟัง และการเขียน ในกลุ่มผู้เรียน ระหว่างผู้เรียน กับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน และบุคคลที่เกี่ยวข้องในสถานการณ์ที่หลากหลาย

(2) ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เลือกและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบและวิธีการ โดยให้เหมาะสมกับผู้ฟังและเนื้อหาที่นำเสนอ

2.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) ประเมินทักษะการสื่อสารของผู้เรียนในการเรียนการสอน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการปฏิบัติงาน ตลอดจนทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน

(2) ผู้เรียนมีความเข้าใจในการเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร มีความเข้าใจถึงข้อดีข้อเสีย และข้อจำกัดของสื่อประเภทต่างๆ เพื่อนำเสนอแก่ผู้รับสารอย่างถูกต้อง

(3) การวิเคราะห์ข้อมูลผลการศึกษาวิจัย หรือการทำโครงการ

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ผลการเรียนรู้ในตารางมีความหมายดังนี้

คุณธรรม จริยธรรม

- (1) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- (2) ให้ความสำคัญต่อคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม การเสียสละ และความซื่อสัตย์สุจริต
- (3) ตระหนักถึงผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีต่อบุคคล องค์กร และสังคม
- (4) มีความเคารพสิทธิและรับฟังความเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (5) เป็นผู้เคารพระเบียบวินัย มีความตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม
- (6) เป็นผู้มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถร่วมงานเป็นทีมและแก้ไขข้อขัดแย้ง รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงาน
- (7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

ความรู้

- (1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ ทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาของหลักสูตร ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ศิลปะและการออกแบบ
- (2) มีประสบการณ์ สามารถวิเคราะห์ปัญหา ทำความเข้าใจและใช้เครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปประยุกต์ใช้กับงานศิลปะ และงานออกแบบ
- (3) สามารถพัฒนาตนเองให้ทันต่อความก้าวหน้าและวิวัฒนาการเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบ
- (4) สามารถเข้าใจแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศในงานศิลปะ และงานออกแบบ รวมถึงผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อสังคม
- (5) สร้างสมประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง
- (6) มีความสามารถบูรณาการความรู้ในศาสตร์ของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ทักษะทางปัญญา

- (1) นักศึกษามีการใช้วิจารณญาณในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
- (2) นักศึกษามีความใฝ่รู้ สืบค้น ตีความ และประเมินงานออกแบบ เพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (3) รวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปแนวทางในการแก้ปัญหาและตอบสนองต่อความต้องการ
- (4) สามารถประยุกต์ความรู้ทางด้านศิลปะและการออกแบบให้เข้ากับเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยได้อย่างเหมาะสม

ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) ความสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
- (2) มีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ในการทำงาน ให้ความช่วยเหลือในการแก้ปัญหาและสถานการณ์ต่างๆต่อผู้ร่วมงาน และองค์กร
- (3) สามารถใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาเพื่อขึ้นำสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้องชาญ
- (4) มีความรู้สึกรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองที่มีต่อส่วนรวม
- (5) มีจุดยืนของตนเองที่เหมาะสมสามารถแสดงข้อคิดเห็นในการแก้ไขสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น
- (6) ตระหนักในความสำคัญของการพัฒนาความรู้ในการประกอบวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้าน ทฤษฎี และด้านปฏิบัติ

ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) มีความสามารถใช้เทคนิคทางคณิตศาสตร์และสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล และตีความข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ
- (2) มีความสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูด การฟัง และการเขียน โดยเลือกใช้รูปแบบของสื่อในการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม
- (3) รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอสารสนเทศ ตลอดจนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ บุคคล และกลุ่มบุคคล

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

ลำดับ	รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม							2. ความรู้						3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3
1	800 201 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 1	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	800 202 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	800 111 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	800 112 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	800 113 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
6	800 114 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
7	800 115 ฟิสิกส์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
8	800 117 เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
9	800 203 เคมีสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
10	800 204 ชีววิทยาสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
11	800 205 หลักการตลาดธุรกิจสารสนเทศ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
12	800 206 องค์การและการจัดการ เพื่อธุรกิจสารสนเทศ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
13	800 305 ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนเบื้องต้น	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
14	800 306 การประกอบและซ่อมบำรุงเครื่องคอมพิวเตอร์	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
15	800 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเบื้องต้น	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ลำดับ	รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม							2. ความรู้						3. ทักษะทาง ปัญหา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ						5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3
16	801 101 โครงสร้างข้อมูลและแอลกอริทึมเบื้องต้น	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	●		○
17	801 301 การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	●	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○
18	801 304 ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●	○	○	●	○	●	○	●	●
19	801 306 กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	●	●	●	●	●		●	●	○	○	○	○	○	○	○	○		○		●	●	○		○	○	
20	801 308 การประเมินผลโครงการ	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○	○	●	●	○		●	●	○
21	801 312 บัญชีเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	●	●	○	○	●	●		●	●	●	○	●	●	●	●	●	●		●	●	●	○	●	●	○	●
22	802 101 วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	○	●	○	○	●		●	●	○	○		●	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●		●	○
23	802 104 คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 1	○	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●		○	●	●	○	○	●
24	802 105 คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 2	○	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●		○	●	●	○	○	●
25	802 106 วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	○	●	○	○	●		●	●	○	○		●	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●		●	○
26	802 107 ภาพและเสียงดิจิทัล		●		○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○		○	○	○	●	○	●	●
27	802 108 พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว		●		○	●		●	●	○	○		○	●	●	○	●	○	○	○		○	○	●		●	○
28	802 109 การออกแบบเชิงวัตถุสำหรับมัลติมีเดีย	●	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○
30	802 201 ทักษะศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	○	●	○	○	●		●	●	○	○	○	○	●	○	●	●	○	○		○	○	○	●	○	●	○
31	802 202 ทักษะศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	○	●	○	○	●		●	●	○	○	○	○	●	○	●	●	○	○		○	○	○	●	○	●	○
32	802 203 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1	○	●	○	○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○			○	○	●	○	●	○
33	802 204 การวาดภาพสีดิจิทัล		●	○	○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○		○	○	○	●		○	●

ลำดับ	รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม							2. ความรู้						3. ทักษะทาง ปัญหา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ						5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3
34	802 205 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 1		●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●	○	●	●	
35	802 206 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 1	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	●		○	○	○	●		○	○	○	○	○	○	○	○	
36	802 207 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 2	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	●		○	○	○	●		○	○	○	○	○	○	○	○	
37	802 208 การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	○		○	○		○	○	○	○	○		○	○	
38	802 209 การออกแบบเกม 1	○	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●	○	●	●	
39	802 210 การออกแบบเกม 2	○	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●	○	●	●	
40	802 211 การเตรียมการผลิตสำหรับมัลติมีเดีย	○	○	○	○	●	○	●	●	○		○	○	●	●	●	○	●	○		●		●		●	●	
41	802 301 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2		●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●	○	●	●	
42	802 302 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3		●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	●	○	●	●	
43	802 303 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2	○	●	○	○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	○			○	○	●	○	●	○		
44	802 304 การออกแบบตัวละครและฉาก	○	●	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○		○	●		●	●	
45	802 305 แบบจำลองวิซวล		●	○	○	●		●	●	●	○	○	●	●	○	●	○	○			○	●	●		○		
46	802 307 ฝึกงาน	●	●	○	●	●	●	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	●		●	○	○		●	○		
47	802 309 ระบบฐานข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต	○	○	○		○		○	●	●	○	○	●	○	○	○	○	○		○		○		○	○	○	
48	802 310 เทคโนโลยีบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	○	○	○	○	○	○	●	○		○		○	●		○	○	○	○			○				○	
49	802 311 การออกแบบและการผลิตสื่อประสม	○	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○			○	○	○	○	○	
50	802 312 การออกแบบและการผลิตงานบนเว็บ	○		○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○		○			○	
51	802 313 หลักการออกแบบการใช้งานของเว็บไซต์	○		○	○	○	○	●	●	●	○	●	●	●	○	●	○	○	○	○	○		○			○	

ลำดับ	รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม							2. ความรู้						3. ทักษะทาง ปัญหา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ						5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3
52	802 314 การพัฒนาเว็บด้วยโปรแกรมภาษาจาวา	○		○	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○			○
53	802 315 ระเบียบวิธีวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
54	802 318 เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 1		●		○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○		○	○	○	○	○	○	○	○
52	802 319 เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 2		●		○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○		○	○	○	○	○	○	○	○
55	802 320 ภาพ 2 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1		●		○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○			○	○	○	○	○	○	○
56	802 321 ภาพ 2 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2		●		○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○			○	○	○	○	○	○	○
57	802 322 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
58	802 323 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
59	802 324 การออกแบบเกม 3	○	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
60	802 325 การออกแบบเกม 4	○	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
61	802 326 การเขียนบทเกม	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
62	802 327 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการออกแบบเกม	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
63	802 328 เทคนิคพิเศษสำหรับการทำภาพเคลื่อนไหว	○	●			●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○					●	○		●
64	802 329 การเขียนโปรแกรมบนเว็บขั้นสูง	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
65	802 330 การจัดการธุรกิจสารสนเทศ	●	●		○	●		●	●	○	●			○	●		●		○	○	○	○	○	○	○	○	○
66	802 401 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 4		●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
67	802 403 เทคนิคการจัดแสงและเงา	○	●			●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○					●	○		●
68	802 404 ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล	○	●	○	○	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	○		○		○	○	○	○	○	○	○

ลำดับ	รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม							2. ความรู้						3. ทักษะทางปัญหา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	
69	802 405 การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติบนเว็บ	○	○	○	○			○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○			○
70	802 407 สัมมนา	●	●	●	●	○		○	●	○	○	●		●	○	●	●	○	○	●	●		●	●	○		●	○
71	802 408 เตรียมจุลินทรีย์	●	●	○	●	○	○	○	●	●	●	○	○	●	●	●	●	○	○			○	○	○	○	○	○	○
72	802 409 จุลินทรีย์	●	●	○	●	○	○	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○
73	802 410 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสาร	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○
74	802 412 การตัดต่อภาพวีดิทัศน์ดิจิทัล	○	●	○	○	●		○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○
75	802 413 เทคนิคการผลิตภาพ 3 มิติ	○	●	○	○	●		○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○
76	802 416 การตัดต่อเสียงเพื่องานภาพเคลื่อนไหว	○	●	○		●		○	●	●	●		○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○
77	802 417 เรื่องคดีเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	●	●	○	●	○	○	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○
78	802 418 เรื่องคดีเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	●	●	○	●	○	○	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○
79	802 419 สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2551 (ภาคผนวก ก)

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

กำหนดให้มีระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษา

(1) ให้นักศึกษาเป็นผู้ประเมินการเรียนการสอนในรายวิชา มีคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน และตรวจสอบผลการให้คะแนน ข้อสอบ รายงาน และโครงการอื่น ๆ ที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

(2) การทวนสอบมาตรฐานระดับหลักสูตร ให้ปฏิบัติและรายงานผลภายใต้ระบบประกันคุณภาพการศึกษา

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

มีการกำหนดวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้การทำวิจัยสัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต มีการกระทำอย่างต่อเนื่อง และนำผลการวิจัยเป็นเครื่องมือปรับปรุงหลักสูตร และการเรียนการสอน การวิจัยดังกล่าวมีการดำเนินการดังต่อไปนี้

(1) ภาวะการดำเนินงานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่สำเร็จการศึกษาในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

(2) การสำรวจความเห็นของผู้ใช้บัณฑิต โดยการสัมภาษณ์หรือการส่งแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้นๆ ในช่วงระยะเวลาต่างๆ เช่น ปีที่ 1 ปีที่ 3 เป็นต้น

(3) การประเมินตำแหน่ง และ/หรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต

(4) การประเมินจากสถานศึกษาอื่น โดยการส่งแบบสอบถามหรือสอบถามระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และคุณสมบัติด้านอื่นๆ ของบัณฑิตที่จะจบการศึกษาและเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้นๆ

(5) การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งสาขาอื่นๆ ที่กำหนดในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุงหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น

(6) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่มาประเมินหลักสูตรหรืออาจารย์พิเศษ ต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และคุณสมบัติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

(7) ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับการยอมรับ หรือได้รับรางวัล เช่น จำนวนสิทธิบัตร จำนวนรางวัลทางสังคม และวิชาชีพ

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรของนักศึกษา เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2551 และมีข้อกำหนดเพิ่มเติม ดังนี้

(1) สอบได้หน่วยกิตสะสมครบถ้วนตามหลักสูตรไม่น้อยกว่า 147 หน่วยกิต

(2) สอบได้ระดับเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00 และระดับเฉลี่ยสะสมของวิชาบังคับสาขาและวิชาเอกไม่ต่ำกว่า 2.00

(3) ผ่านการฝึกงาน ตามที่คณะกรรมการบริหารหลักสูตรกำหนด

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- (1) มีการปฐมนิเทศและ/หรือแนะแนวการเป็นครู แก่อาจารย์ใหม่ให้มีความรู้ความเข้าใจนโยบายของมหาวิทยาลัย คณะ และหลักสูตรที่สอน
- (2) มีการทดลองงานก่อนบรรจุเป็นเวลาอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษา ก่อนบรรจุเป็นอาจารย์ประจำ
- (3) มีการอบรมทักษะการสอนหรือมอบหมายให้อาจารย์ใหม่เป็นผู้ช่วยสอน ก่อนที่จะได้รับมอบหมายภาระงานสอน

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

- (1) จัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการเพื่อทบทวน/ประเมินผลการจัดการเรียนการสอนประจำภาคการศึกษา/ประจำปีการศึกษา
- (2) เพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและการวัดประเมินผลให้ทันสมัย
- (3) ส่งเสริมให้อาจารย์เพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง
- (4) พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

- (1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม
- (2) ส่งเสริมให้อาจารย์มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยในสาขาที่เกี่ยวข้อง สนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่างๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในและต่างประเทศ หรือการลาเพิ่มพูนประสบการณ์
- (3) มีการกระตุ้นให้อาจารย์ทำผลงานทางวิชาการและส่งเสริมให้ขอตำแหน่งตำแหน่งทางวิชาการ
- (4) ส่งเสริมการทำวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่และพัฒนาการเรียนการสอนให้มีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพ
- (5) จัดสรรงบประมาณสำหรับทำการวิจัยและ/หรือผลงานในลักษณะอื่นที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา
- (6) จัดให้อาจารย์ทุกคนเข้าร่วมกลุ่มวิจัยต่าง ๆ ของคณะ
- (7) สนับสนุนให้อาจารย์มีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการต่างๆ ของคณะ

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การบริหารหลักสูตร

การบริหารหลักสูตรโดยมีคณะกรรมการประจำหลักสูตร ประกอบด้วย คณบดี ประธานหลักสูตร/สาขาวิชา และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร โดยมีคณะกรรมการบริหารประจำคณะเป็นผู้กำกับดูแล ให้คำปรึกษาแนะนำ ตลอดจนกำหนดนโยบายการปฏิบัติแก่อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจะวางแผนการจัดการเรียนการสอนร่วมกับผู้บริหารของคณะและอาจารย์ผู้สอนติดตามและรวบรวมข้อมูลสำหรับใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรโดยกระทำทุกปีอย่างต่อเนื่อง

เป้าหมาย

1. พัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัยโดยอาจารย์และนักศึกษาสามารถก้าวทันหรือเป็นผู้นำในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ทางด้านเทคโนโลยีเพื่อการออกแบบ
2. กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความใฝ่รู้ มีแนวทางการเรียนที่สร้างทั้งความรู้ความสามารถในวิชาการวิชาชีพ ที่ทันสมัย
3. ตรวจสอบและปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพและมาตรฐานหลักสูตร
4. มีการประเมินมาตรฐานของหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ

การดำเนินการ

1. จัดให้หลักสูตรสอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. ปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยโดยมีการพิจารณาปรับปรุงหลักสูตรทุกๆ 5 ปี
3. จัดแนวทางการเรียนในวิชาเรียนให้มีทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ และมีแนวทางการเรียนหรือกิจกรรมประจำวิชาให้นักศึกษาได้ศึกษาความรู้ที่ทันสมัยด้วยตนเอง
4. จัดให้มีผู้สนับสนุนการเรียนรู้อื่นๆ และหรือ ผู้ช่วยสอน เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความใฝ่รู้
5. กำหนดให้อาจารย์ที่สอนมีคุณวุฒิไม่ต่ำกว่าปริญญาโทหรือเป็นผู้มีประสบการณ์ในวิชาชีพ มีจำนวนคณาจารย์ประจำไม่น้อยกว่าเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร
6. สนับสนุนให้อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้นำในทางวิชาการ และ/หรือ เป็นผู้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ธุรกิจหรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง
7. ส่งเสริมอาจารย์ประจำหลักสูตรให้ไปศึกษาดูงานในหลักสูตรหรือวิชาการที่เกี่ยวข้อง ทั้งในและต่างประเทศ
8. มีการประเมินหลักสูตรโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายในทุกปี และภายนอกอย่างน้อยทุก 5 ปี
9. จัดทำฐานข้อมูลนักศึกษา อาจารย์ อุปกรณ์ เครื่องมือวิจัย งบประมาณ ความร่วมมือกับต่างประเทศ ผลงานทางวิชาการทุกภาคการศึกษาเพื่อเป็นข้อมูลในการประเมินของคณะกรรมการ
10. ประเมินความพึงพอใจของหลักสูตรและการเรียนการสอน โดยนักศึกษาและบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา

การประเมินผล

1. จำนวนวิชาเรียนที่มีภาคปฏิบัติ และวิชาเรียนที่มีแนวทางให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง
2. จำนวนและรายชื่ออาจารย์ประจำ คุณวุฒิ ประสบการณ์ และการพัฒนาอบรม ของอาจารย์
3. จำนวนบุคลากรผู้สนับสนุนการเรียนรู้อื่นๆ และบันทึกกิจกรรมในการสนับสนุนการเรียนรู้อื่นๆ
4. ผลการประเมินการเรียนการสอนอาจารย์ผู้สอน และการสนับสนุนการเรียนรู้อื่นๆของผู้สนับสนุนการเรียนรู้อื่นๆ โดยนักศึกษา
5. ประเมินผลโดยคณะกรรมการที่ประกอบด้วยอาจารย์ภายในคณะต่างๆ 5 ปี
6. ประเมินผลโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ทุก ๆ 5 ปี
7. ประเมินผลโดยบัณฑิตผู้สำเร็จการศึกษาทุกปี

2. การบริหารทรัพยากรการเรียนการสอน

2.1 การบริหารงบประมาณ

คณะจัดสรรงบประมาณประจำปี ทั้งงบประมาณแผ่นดินและงบประมาณเงินรายได้เพื่อจัดซื้อทรัพยากรการเรียนการสอนให้เพียงพอตามเกณฑ์มาตรฐานสากล เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในชั้นเรียนและสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา

2.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

คณะมีความพร้อมด้านหนังสือ ตำรา และการสืบค้นผ่านฐานข้อมูลโดยมีสำนักหอสมุดกลางที่มีหนังสือด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การบริหารธุรกิจ และด้านอื่นๆ รวมถึงฐานข้อมูลที่จะให้สืบค้น ส่วนระดับคณะก็มีหนังสือ ตำรา เฉพาะทาง รวมทั้งอุปกรณ์ที่ใช้ในการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนอย่างเพียงพอ

2.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

ประสานงานกับสำนักหอสมุดกลาง ในการจัดซื้อหนังสือ และตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อบริการให้อาจารย์และนักศึกษาได้ค้นคว้า และใช้ประกอบการเรียนการสอน การประสานการจัดซื้อหนังสือ นั้น อาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชาจะมีส่วนร่วมในการเสนอแนะรายชื่อหนังสือ ตลอดจนหนังสืออื่น ๆ ที่จำเป็น นอกจากนี้อาจารย์พิเศษที่เชิญมาสอนบางรายวิชา และบางหัวข้อ ก็มีส่วนในการเสนอแนะรายชื่อหนังสือ สำหรับให้คณะวิชาจัดซื้อหนังสือด้วย

ในส่วนของคณะจะมีห้องสมุดย่อย เพื่อบริการหนังสือ ตำรา หนังสืออ้างอิง หรือวารสารเฉพาะทาง และคณะจะต้องจัดซื้อการสอนอื่นเพื่อใช้ประกอบการสอนของอาจารย์ เช่น เครื่องมัลติมีเดียโปรเจคเตอร์ คอมพิวเตอร์ เครื่องถ่ายภาพ 3 มิติ เป็นต้น

2.4 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร

คณะมีการวางแผนและพัฒนา เพื่อจัดหาและติดตามการใช้ทรัพยากรการเรียนการสอนของคณะ และนักวิชาการโสตทัศนศึกษา ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการใช้สื่อของอาจารย์ร่วมกันประเมินความพอเพียงและความต้องการใช้สื่อของอาจารย์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เป้าหมาย

1. จัดให้มีห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ ระบบเครือข่าย แม่ข่าย อุปกรณ์การทดลอง ทรัพยากร สื่อและช่องทางการเรียนรู้ ที่เพียงพอ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนทั้งใน-นอกห้องเรียน และเพื่อการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพ

การดำเนินการ

1. จัดให้มีห้องเรียนที่มีอุปกรณ์ทางด้านมัลติมีเดีย ซึ่งมีความพร้อมใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในการสอน การบันทึกเพื่อเตรียมจัดสร้างสื่อสำหรับการทบทวนการเรียน

2. จัดเตรียมห้องปฏิบัติการที่มีเครื่องมือ/อุปกรณ์ที่ทันสมัยและเป็นเครื่องมือวิชาชีพในระดับมาตรฐานสากล เพื่อให้นักศึกษาสามารถฝึกปฏิบัติ สร้างความพร้อมในการปฏิบัติงานในวิชาชีพ

3. จัดให้มีแม่ข่าย เครือข่าย และห้องปฏิบัติการทดลอง ที่มีทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์และพื้นที่ที่นักศึกษาสามารถศึกษา ทดลอง หาคำรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง ด้วยจำนวนและประสิทธิภาพที่เหมาะสมเพียงพอ

4. จัดให้มีห้องสมุดให้บริการทั้งหนังสือตำรา สื่อดิจิทัล และสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้

5. จัดให้มีเครื่องมือทดลอง เช่น ระบบแม่ข่าย อุปกรณ์เครือข่าย เพื่อให้นักศึกษาสามารถฝึกปฏิบัติการในการบริหารระบบ

การประเมินผล

1. รวบรวมจัดทำสถิติจำนวนเครื่องมืออุปกรณ์ ต่อหัวนักศึกษา ชั่วโมงการใช้งานห้องปฏิบัติการ และเครื่องมือ ความเร็วของระบบเครือข่ายต่อหัวนักศึกษา
2. จำนวนนักศึกษาลงเรียนในวิชาเรียนที่มีการฝึกปฏิบัติด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ
3. สถิติของจำนวนหนังสือตำรา และสื่อดิจิทัล ที่มีให้บริการ และสถิติการใช้งานหนังสือตำรา สื่อดิจิทัล สื่อ อิเล็กทรอนิกส์
4. ผลสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการให้บริการทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้และการปฏิบัติการ

3. การบริหารคณาจารย์

3.1 การรับอาจารย์ใหม่

มีการคัดเลือกอาจารย์ใหม่ตามระเบียบและหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย โดยอาจารย์ใหม่จะต้องมีคุณวุฒิ การศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไปในสาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศหรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

3.2 การมีส่วนร่วมของคณาจารย์ในการวางแผน การติดตามและทบทวนหลักสูตร

คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และผู้สอน จะต้องประชุมร่วมกันในการวางแผนจัดการเรียนการสอน ประเมินผลและให้ความเห็นชอบการประเมินผลทุกรายวิชา เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเตรียมไว้สำหรับการปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนปรึกษาหารือแนวทางที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตร และได้บัณฑิตเป็นไปตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

3.3 การแต่งตั้งคณาจารย์พิเศษ

อาจารย์พิเศษถือว่ามีความสำคัญมาก เพราะเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ มีความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ตรง จากการปฏิบัติในวิชาชีพมาให้กับนักศึกษา ดังนั้นคณะกำหนดนโยบายว่ากึ่งหนึ่งของรายวิชาบังคับจะต้องมีการเชิญ อาจารย์พิเศษหรือวิทยากร มาบรรยายอย่างน้อยวิชาละ 3 ชั่วโมง และอาจารย์พิเศษนั้น ไม่ว่าจะสอนทั้งรายวิชาหรือบาง ชั่วโมงจะต้องเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ตรง หรือมีวุฒิการศึกษาอย่างต่ำปริญญาโท

อาจารย์พิเศษต้องมีการเสนอประวัติและผลงานที่ตรงกับหัวข้อ/รายวิชาที่จะให้สอน และกำหนดให้มีการ ประเมินการสอนของอาจารย์พิเศษทุกภาคการศึกษา/ทุกครั้งที่มีการสอน

4. การบริหารบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน

4.1 การกำหนดคุณสมบัติเฉพาะสำหรับตำแหน่ง

การกำหนดคุณสมบัติเฉพาะตำแหน่งให้เป็นไปตามความต้องการของคณะและนโยบายของมหาวิทยาลัย โดยให้สอดคล้องกับภาระงานที่รับผิดชอบ

4.2 การเพิ่มทักษะความรู้เพื่อการปฏิบัติงาน

บุคลากรต้องเข้าใจโครงสร้างและธรรมชาติของหลักสูตร และจะต้องสามารถบริการให้อาจารย์สามารถใช้สื่อ และอุปกรณ์การสอนได้อย่างสะดวก มีจัดการฝึกอบรมเฉพาะทางที่สอดคล้องกับภาระงานที่รับผิดชอบ เพื่อสามารถ ให้บริการด้านการสนับสนุนการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. การสนับสนุนและการให้คำแนะนำนักศึกษา

5.1 การให้คำปรึกษาด้านวิชาการและอื่นๆ แก่นักศึกษา

คณะ มีการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้แก่นักศึกษาทุกคน โดยนักศึกษาที่มีปัญหาในการเรียนสามารถปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการได้ โดยอาจารย์ของคณะทุกคนจะต้องทำหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้แก่นักศึกษา และทุกคนต้องกำหนดชั่วโมงให้คำปรึกษา (Office Hours) พร้อมจัดทำตารางการทำงานติดไว้หน้าห้องทำงานและในเว็บไซต์ของคณะ เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าปรึกษาได้ นอกจากนี้ ต้องมีที่ปรึกษากิจกรรมเพื่อให้คำแนะนำในการจัดทำกิจกรรมแก่นักศึกษา

5.2 การอุทธรณ์ของนักศึกษา

กรณีที่นักศึกษามีความสงสัยเกี่ยวกับผลการประเมินในรายวิชาใดสามารถที่จะยื่นคำร้องขออุทธรณ์คำตอบในการสอบ ตลอดจนคะแนนและวิธีการประเมินของอาจารย์ในแต่ละรายวิชาได้

6. ความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และ/หรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

ความต้องการกำลังคนสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบนั้น คาดว่ามีความต้องการกำลังคนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสูงมาก จากยุทธศาสตร์เทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ ได้กำหนดระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตของผู้ประกอบการโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับดี-ดีมาก ทั้งนี้ คณะ ได้จัดการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต เพื่อนำข้อมูลมาใช้ประกอบการปรับปรุงหลักสูตร รวมถึงการศึกษาข้อมูลวิจัยอันเนื่องเกี่ยวกับการประมาณความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อนำมาใช้ในการวางแผนการรับนักศึกษา (ภาคผนวก)

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ชนิดของตัวบ่งชี้ : กระบวนการ

เกณฑ์มาตรฐาน : ระดับดี

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปี พ.ศ.				
	2554	2555	2556	2557	2558
(1) อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	X	X	X	X	X
(2) มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ. 2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ หรือมาตรฐานคุณวุฒิสภาวิชาชีพ (ถ้ามี)	X	X	X	X	X
(3) มีรายละเอียดของรายวิชาและรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนามตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาครบทุกรายวิชา	X	X	X	X	X
(4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนามตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	X	X	X	X	X
(5) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบ มคอ. 7 ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา	X	X	X	X	X
(6) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา	X	X	X	X	X
(7) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ. 7 ปีที่แล้ว		X	X	X	X
(8) อาจารย์ใหม่ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน (เฉพาะปีที่มีการรับอาจารย์ใหม่)	X	X	X	X	X
(9) อาจารย์ประจำได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	X	X	X	X	X
(10) จำนวนบุคลากรสายสนับสนุนการเรียนการสอนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	X	X	X	X	X
(11) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5				X	X
(12) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากระดับ 5					X
รวมตัวบ่งชี้บังคับที่ต้องมีผลการดำเนินการ (ข้อ 1-5) (ตัว) ในแต่ละปี	5	5	5	5	5
รวมตัวบ่งชี้ (ตัว) ในแต่ละปี	9	10	10	11	12

เกณฑ์การประเมิน

หลักสูตรได้มาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิฯ ต้องผ่านเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

ตัวบ่งชี้บังคับ (ตัวบ่งชี้ที่ 1-5) มีผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายและมีจำนวนตัวบ่งชี้ที่มีผลดำเนินการบรรลุเป้าหมายไม่น้อยกว่า 80% ของตัวบ่งชี้รวม โดยพิจารณาจากจำนวนตัวบ่งชี้บังคับและตัวบ่งชี้รวมในแต่ละปี

ปีการศึกษา	หลักสูตรได้มาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิฯ
2554	ต้องบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้บังคับ ตัวที่ 1 2 3 4 5 และบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้รวม 9 ตัว
2555	ต้องบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้บังคับ ตัวที่ 1 2 3 4 5 และบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้รวม 10 ตัว
2556	ต้องบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้บังคับ ตัวที่ 1 2 3 4 5 และบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้รวม 10 ตัว
2557	ต้องบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้บังคับ ตัวที่ 1 2 3 4 5 และบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้รวม 11 ตัว
2558	ต้องบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้บังคับ ตัวที่ 1 2 3 4 5 และบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้รวม 12 ตัว

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

(1) ประเมินจากการทดสอบย่อย การสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา การอภิปรายได้ตอบจากนักศึกษา การตอบคำถามของนักศึกษาในชั้นเรียน รวมทั้งการทดสอบกลางภาคและปลายภาค

(2) จัดให้มีการประเมินรายวิชา ประเมินการสอน และประเมินผลสัมฤทธิ์ของแต่ละรายวิชา

(3) จัดให้มีการประชุมคณาจารย์ในภาควิชา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขอคำแนะนำ

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

(1) นักศึกษาประเมินการสอนของอาจารย์ทุกรายวิชาเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนรายวิชาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตามแบบฟอร์มที่คณะกำหนด

(2) ผลการประเมินจะจัดส่งอาจารย์ผู้สอน และประธานหลักสูตรเพื่อปรับปรุงต่อไป

(3) คณะรวบรวมผลการประเมินที่เป็นความต้องการในการปรับปรุงทักษะการสอน เพื่อนำมาวางแผนพัฒนาให้สอดคล้องและ/หรือปรับปรุงกลยุทธ์การสอนให้เหมาะสมกับรายวิชาและสถานการณ์ของคณะ

(4) การประเมินโดยตัวอาจารย์เองและเพื่อร่วมงาน

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

2.1 โดยนักศึกษาและบัณฑิต

(1) แต่งตั้งคณะกรรมการประเมินหลักสูตรที่ประกอบด้วยผู้แทนทุกสาขาวิชา ผู้แทนนักศึกษาปัจจุบัน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย

(2) คณะกรรมการฯ วางแผนการประเมินอย่างเป็นระบบ

(3) ดำเนินการสำรวจข้อมูลเพื่อประกอบการประเมินหลักสูตรจากผู้เรียนปัจจุบันทุกชั้นปี และจากผู้สำเร็จการศึกษาที่ผ่านการศึกษาในหลักสูตรทุกรุ่น

2.2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิและ/หรือจากผู้ประเมินภายนอก

คณะกรรมการประเมินหลักสูตรทำการวิเคราะห์และประเมินหลักสูตรในภาพรวมและใช้ข้อมูลย้อนกลับของผู้เรียน ผู้สำเร็จการศึกษา ผู้ใช้บัณฑิตประกอบการประเมิน

2.3 โดยผู้ใช้บัณฑิตและ/หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ

- (1) ติดตามบัณฑิตใหม่โดยสำรวจข้อมูลจากนายจ้างและ/หรือผู้บังคับบัญชาโดย แบบสอบถามและการสัมภาษณ์
- (2) ติดตามจากผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ (ถ้ามี)

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปีตามดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุในหมวดที่ 7 ข้อ 7 โดยคณะกรรมการประเมินอย่างน้อย 3 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาอย่างน้อย 1 คน ที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3
มีการดำเนินการครบ 5 ข้อตาม ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	มีการดำเนินการครบ 10 ข้อตาม ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	มีการดำเนินการครบทุกข้อ

ทั้งนี้มหาวิทยาลัยได้กำหนดให้ทุกหลักสูตรมีการพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย แสดงการปรับปรุงดัชนีด้านมาตรฐานและคุณภาพการศึกษาเป็นระยะๆ อย่างน้อยทุกๆ 3 ปี และมีการประเมินเพื่อพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่องทุก 5 ปี

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

4.1 การปรับปรุงรายวิชา

จากการรวบรวมข้อมูลและการประเมินการสอนของอาจารย์ กรณีที่พบปัญหาของรายวิชาสามารถปรับปรุงรายวิชานั้นๆ ได้ทันที ซึ่งถือเป็นการปรับปรุงหลักสูตรเล็กน้อยที่ไม่มีผลกระทบต่อโครงสร้างของหลักสูตร

4.2 การปรับปรุงหลักสูตร

การปรับปรุงหลักสูตรทั้งฉบับถือเป็นการปรับปรุงมาก และมีผลกระทบต่อโครงสร้างของหลักสูตรจะทำทุก 5 ปี เมื่อครบรอบระยะเวลาการใช้หลักสูตร เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัย และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต โดยมีขั้นตอนดังนี้

- (1) คณะกรรมการประเมินหลักสูตรของคณะจัดทำรายงานการประเมินผล และเสนอประเด็นที่จำเป็นในการปรับปรุง
- (2) จัดประชุมสัมมนาเพื่อปรับปรุงหลักสูตร
- (3) เชิญผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาหลักสูตรและให้ข้อเสนอแนะ
- (4) หลักสูตรที่ได้ปรับปรุงเสนอให้คณะกรรมการวิชาการและคณะกรรมการกถนกรองหลักสูตรพิจารณาก่อนนำเสนอสภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบ

5. การปรับปรุงหลักสูตร

การปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ (หลักสูตรปรับปรุง) ฉบับปี พ.ศ.2553

5.1 เหตุผลของการปรับปรุงหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ ได้การจัดการเรียนการสอน ตั้งแต่ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2546 คณะฯ ได้ทำการประเมินผลหลักสูตรเพื่อพัฒนาหลักสูตรทุก 5 ปี เรียบร้อยแล้ว ตั้งแต่ ปี พ.ศ.2550 ตามแผนการพัฒนาหลักสูตร เพื่อประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของหลักสูตรดังกล่าว รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินงานทำของบัณฑิตใหม่ และการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตด้วยการสำรวจข้อมูลจากนายจ้าง และ/หรือผู้บังคับบัญชาโดยแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ เพื่อนำผลการศึกษามาใช้ประกอบการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรต่อไป

5.2 ปีการศึกษาที่เริ่มใช้ในหลักสูตรเดิม และปีการศึกษาที่กำหนดให้หลักสูตรปรับปรุงใหม่

5.2.1 หลักสูตรเดิม เริ่มใช้ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2546

5.2.2 หลักสูตรปรับปรุง เริ่มใช้ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2554

5.3 การเปรียบเทียบหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง

5.3.1 การเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง

ที่	หมวดวิชา	จำนวนหน่วยกิต			จำนวนหน่วยกิตที่แตกต่าง
		เกณฑ์ สกอ.	เดิม	ปรับปรุง	
1.	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาภาษา กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ กลุ่มวิชาสังคมและมนุษยศาสตร์	30	33	30	- 3
2.	หมวดวิชาเฉพาะ	84	106	111	+ 5
	กลุ่มวิชาแกน		30	30	
	กลุ่มวิชาเอกบังคับ		61	42	-19
	กลุ่มวิชาเอกเลือก		15	39	+24
3.	หมวดวิชาปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ		ไม่น้อยกว่า 240 ชั่วโมง	ไม่น้อยกว่า 320 ชั่วโมง	+ 80 ชั่วโมง
4.	หมวดวิชาเลือกเสรี	6	6	6	-
รวมหน่วยกิตสะสมไม่น้อยกว่า		120	145	147	+ 2

5.3.2 การเปรียบเทียบรายวิชาที่เปลี่ยนแปลงระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง

หลักสูตรเดิม	หลักสูตรปรับปรุง	หมายเหตุ
1.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 33 หน่วยกิต	1.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 30 หน่วยกิต	
1.1กลุ่มวิชาภาษา จำนวน 15 หน่วยกิต	1.1กลุ่มวิชาภาษา จำนวน 9 หน่วยกิต	
080 176 ภาษาและการสื่อสาร	081 101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	เปลี่ยนชื่อและรหัสรายวิชา
080 177 ภาษาอังกฤษ 1	081 102 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	เปลี่ยนชื่อและรหัสรายวิชา
080 178 ภาษาอังกฤษ 2	081 103 การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	เปลี่ยนชื่อและรหัสรายวิชา
800 103 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี สารสนเทศ 1		ย้ายไปหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชา เลือก
800 104 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี สารสนเทศ 2		ย้ายไปหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชา เลือก
1.2 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และ คณิตศาสตร์ จำนวน 9 หน่วยกิต	1.2 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ , กลุ่มวิชาสังคมและมนุษยศาสตร์ จำนวน 12 หน่วยกิต	
800 110 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์		ยกเลิกรายวิชา
800 111 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน
800 112 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน
1.3 กลุ่มวิชาสังคมและมนุษยศาสตร์ จำนวน 9 หน่วยกิต		
	1.3 กลุ่มวิชาเลือก จำนวน 9 หน่วยกิต	
	800 101 ประวัติการออกแบบและเทคโนโลยี	ย้ายมาจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่ม วิชามนุษยศาสตร์
	800 201 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร 1	ย้ายมาจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไปกลุ่ม วิชาภาษา
	800 202 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร 2	ย้ายมาจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไปกลุ่ม วิชาภาษา
2. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 105 หน่วยกิต	2. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 111 หน่วยกิต	
2.1 กลุ่มวิชาแกน จำนวน 27 หน่วยกิต	2.1 กลุ่มวิชาแกน จำนวน 30 หน่วยกิต	
	800 111 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับ เทคโนโลยีสารสนเทศ 1	ย้ายมาจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่ม วิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

หลักสูตรเดิม	หลักสูตรปรับปรุง	หมายเหตุ
	800 112 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	ย้ายมาจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
800 105 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	800 113 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
800 106 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	800 114 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
800 107 ฟิสิกส์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	800 115 ฟิสิกส์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
800108 เคมีสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	800 203 เคมีสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
800 109 ชีววิทยาสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	800 204 ชีววิทยาสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
801 202 หลักการตลาดธุรกิจสารสนเทศ	800 205 หลักการตลาดธุรกิจสารสนเทศ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
801 203 เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	800 117 เศรษฐศาสตร์เบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
801 313 องค์การและการจัดการ เพื่อธุรกิจสารสนเทศ	800 206 องค์การและการจัดการ เพื่อธุรกิจสารสนเทศ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
801 314 การเงินธุรกิจสารสนเทศ		ยกเลิกรายวิชา
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ จำนวน 40 หน่วยกิต	2.2 กลุ่มวิชาบังคับสาขา จำนวน 42 หน่วยกิต	
761 201 หลักการบัญชีเบื้องต้น		ยกเลิกรายวิชา
761 206 คณิตศาสตร์และสถิติธุรกิจสารสนเทศ		ยกเลิกรายวิชา
801 301 การประเมินผลโครงการ	801 308 การประเมินผลโครงการ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
801 302 ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	801 304 ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
801 304 กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	801 306 กฎหมายและจรรยาบรรณสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
801 307 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ด้วยภาษาจาวา		ยกเลิกรายวิชา
802 201 การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการออกแบบ 1		ยกเลิกรายวิชา
802 202 การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการออกแบบ 2		ยกเลิกรายวิชา
802 203 การจัดการธุรกิจสารสนเทศ	802 330 การจัดการธุรกิจสารสนเทศ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
802 204 การเขียนสตอ์บอร์ด		ยกเลิกรายวิชา

หลักสูตรเดิม	หลักสูตรปรับปรุง	หมายเหตุ
802 301 การสร้างวัตถุเสมือนจริง		ยกเลิกรายวิชา
802 407 สัมมนา	802 407 สัมมนา	
802 409 จุลนิพนธ์	802 409 จุลนิพนธ์	
	801 312 บัญชีเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับ และเปลี่ยนรหัสรายวิชา
	802 211 การเตรียมการผลิตสำหรับมัธยมศึกษา	เพิ่มรายวิชา
802 101 วาดเส้น 1	802 101 วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 104 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และการออกแบบ 1	802 104 คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 1	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 105 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และการออกแบบ 2	802 105 คอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ 2	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
	802 201 ทักษะศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
	801 301 การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	เพิ่มรายวิชา
	802 307 ฝึกงาน	ย้ายมาจากหมวดวิชาปฏิบัติการ เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ
	802 315 ระเบียบวิธีวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	เพิ่มรายวิชา
	802 408 เตรียมจุลนิพนธ์	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก จำนวน 38 หน่วยกิต	2.3 กลุ่มวิชาเอก จำนวน 39 หน่วยกิต	
2.3.1 การออกแบบแอนิเมชัน	2.3.1 วิชาเอกการออกแบบแอนิเมชัน	
2.3.1.1 วิชาบังคับ จำนวน 29 หน่วยกิต	2.3.1.1 วิชาเอกบังคับ จำนวน 24 หน่วยกิต	
802 101 วาดเส้น 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 102 ทักษะศิลป์ 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับ เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 103 ทักษะศิลป์ 2	802 202 ทักษะศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 104 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และการออกแบบ 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 105 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และการ		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ

หลักสูตรเดิม	หลักสูตรปรับปรุง	หมายเหตุ
ออกแบบ 2		สาขา และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 106 วาดเส้น 2	802 106 วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	เปลี่ยนชื่อรายวิชา
802 302 ภาพและเสียงดิจิทัล		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 303 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1	802 203 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
802 304 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
802 305 แบบจำลองวิซวล		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
802 306 การออกแบบตัวละคร	802 304 การออกแบบตัวละครและฉาก	เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
	802 108 พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว	เพิ่มรายวิชา
	802 205 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 1	เพิ่มรายวิชา
	802 301 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 2	เพิ่มรายวิชา
	802 302 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3	เพิ่มรายวิชา
	802 401 การออกแบบภาพเคลื่อนไหว 4	เพิ่มรายวิชา
2.3.1.2 วิชาเลือก จำนวน 9 หน่วยกิต	2.3.1.2 วิชาเอกเลือก จำนวน 15 หน่วยกิต	
801 409 การออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือก
802 403 เทคนิคพิเศษสำหรับการทำ ภาพเคลื่อนไหว	802 328 เทคนิคพิเศษสำหรับการทำ ภาพเคลื่อนไหว	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
802 404 ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อ ดิจิทัล		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 411 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการ จัดแสงและเงา	802 403 เทคนิคการจัดแสงและเงา	เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 412 การตัดต่อภาพวีดิทัศน์ดิจิทัล	802 412 การตัดต่อภาพวีดิทัศน์ดิจิทัล	เปลี่ยนรหัสและแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 413 เทคนิคการผลิตภาพ 3 มิติ	802 413 เทคนิคการผลิตภาพ 3 มิติ	
802 414 การผลิตวีดิทัศน์		ยกเลิกรายวิชา
802 415 การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ		ยกเลิกรายวิชา
802 416 ดนตรีประกอบภาพเคลื่อนไหว	802 416 การตัดต่อเสียงเพื่องานภาพเคลื่อนไหว	เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
	802 107 ภาพและเสียงดิจิทัล	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่ม วิชาเอกเลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อ รายวิชา
	802 204 การวาดภาพสีดิจิทัล	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่ม

หลักสูตรเดิม	หลักสูตรปรับปรุง	หมายเหตุ
		วิชาเอกเลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
	802 303 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก เปลี่ยนรหัสรายวิชา
	802 305 แบบจำลองวิซวล	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
	802 318 เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 1	เพิ่มรายวิชา
	802 319 เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว 2	เพิ่มรายวิชา
	802 320 ภาพ 2 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1	เพิ่มรายวิชา
	802 321 ภาพ 2 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2	เพิ่มรายวิชา
	802 404 ความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัล	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
	802 417 เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
	802 418 เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
2.3.2 การออกแบบสื่อผสมและเว็บ จำนวน 38 หน่วยกิต (ไม่มีการแบ่งวิชาบังคับและวิชาเอกเลือก)	2.3.2 วิชาเอกการออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ	
	2.3.2.1 วิชาเอกบังคับ จำนวน 24 หน่วยกิต	
802 101 วาดเส้น 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 102 ทักษะศิลป์ 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 103 ทักษะศิลป์ 2		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 104 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และการออกแบบ 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 105 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และการออกแบบ 2		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 106 วาดเส้น 2		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับ เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา

หลักสูตรเดิม	หลักสูตรปรับปรุง	หมายเหตุ
801 305 การเขียนโปรแกรมบนเว็บ		ยกเลิกรายวิชา
801 312 การออกแบบและการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ		ยกเลิกรายวิชา
801 409 การออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือกลง
802 309 ระบบฐานข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต	802 309 ระบบฐานข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต	แก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 310 เทคโนโลยีบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือกลง และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 311 การออกแบบและการผลิตสื่อประสม		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือกลง
802 312 การออกแบบและการผลิตงานบนเว็บ		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือกลง
802 313 หลักการออกแบบการใช้งานของเว็บไซต์		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือกลง
802 314 การพัฒนาเว็บด้วยโปรแกรมภาษาจาวา	802 314 การพัฒนาเว็บด้วยโปรแกรมภาษาจาวา	
802 405 การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติบนเว็บ		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือกลง
802 406 การเขียนโปรแกรมบนเว็บขั้นสูง	802 329 การเขียนโปรแกรมบนเว็บขั้นสูง	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
802 416 ดนตรีประกอบภาพเคลื่อนไหว		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือกลง เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 417 เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือกลง
802 418 เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 2		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือกลง
	801 101 โครงสร้างข้อมูลและแอลกอริทึมเบื้องต้น	เพิ่มรายวิชา
	802 206 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 1	เพิ่มรายวิชา
	802 207 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 2	เพิ่มรายวิชา
	802 322 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 3	เพิ่มรายวิชา
	802 323 การออกแบบเว็บและสื่อโต้ตอบ 4	เพิ่มรายวิชา
	2.3.2.2 วิชาเอกเลือก จำนวน 15 หน่วยกิต	
	802 109 การออกแบบเชิงวัตถุสำหรับมัลติมีเดีย	เพิ่มรายวิชา
	802 208 การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้	เพิ่มรายวิชา
	802 310 เทคโนโลยีบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่ม

หลักสูตรเดิม	หลักสูตรปรับปรุง	หมายเหตุ
		วิชาเอกเลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
	802 311 การออกแบบและการผลิตสื่อประสม	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
	802 312 การออกแบบและการผลิตงานบนเว็บ	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
	802 313 หลักการออกแบบการใช้งานของเว็บไซต์	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
	802 405 การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติบนเว็บ	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก เปลี่ยนรหัสรายวิชา
	802 410 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสาร	เพิ่มรายวิชา
	802 416 การตัดต่อเสียงเพื่องานภาพเคลื่อนไหว	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
	802 417 เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
	802 418 เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
	802 419 สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์	เพิ่มรายวิชา
2.3.3 การออกแบบเกม	2.3.3 วิชาเอกการออกแบบเกม	
2.3.3.1 วิชาบังคับ จำนวน 29 หน่วยกิต	2.3.3.1 วิชาเอกบังคับ จำนวน 24 หน่วยกิต	
802 101 วาดเส้น 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 102 ทัศนศิลป์ 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 103 ทัศนศิลป์ 2	802 202 ทัศนศิลป์เพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
802 104 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และการออกแบบ 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 105 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และการออกแบบ 2		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 106 วาดเส้น 2	802 106 วาดเส้นเพื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	เปลี่ยนชื่อรายวิชา
802 302 ภาพและเสียงดิจิทัล		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
802 303 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก เปลี่ยนรหัสรายวิชา

หลักสูตรเดิม	หลักสูตรปรับปรุง	หมายเหตุ
802 304 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือก
802 305 แบบจำลองวิซิวล์		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือก เปลี่ยนชื่อรายวิชา
802 306 การออกแบบตัวละคร		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือก เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
	801 101 โครงสร้างข้อมูลและ แอลกอริทึมเบื้องต้น	เพิ่มรายวิชา
	802 209 การออกแบบเกม 1	เพิ่มรายวิชา
	802 210 การออกแบบเกม 2	เพิ่มรายวิชา
	802 324 การออกแบบเกม 3	เพิ่มรายวิชา
	802 325 การออกแบบเกม 4	เพิ่มรายวิชา
	802 326 การเขียนบทเกม	เพิ่มรายวิชา
	802 416 การตัดต่อเสียงเพื่องานภาพเคลื่อนไหว	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่ม วิชาเอกเลือก เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
2.3.3.2 วิชาเลือก จำนวน 9 หน่วยกิต	2.3.3.2 วิชาเอกเลือก จำนวน 15 หน่วยกิต	
517 222 โครงสร้างข้อมูล		ยกเลิกรายวิชา
517 361 ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น		ยกเลิกรายวิชา
802 401 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 1		ยกเลิกรายวิชา
802 402 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ 2		ยกเลิกรายวิชา
802 409 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ บนอุปกรณ์สื่อสาร	802 410 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บน อุปกรณ์สื่อสาร	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
802 410 ฮาร์ดแวร์สำหรับเกม คอมพิวเตอร์		ยกเลิกรายวิชา
802 416 ดนตรีประกอบภาพเคลื่อนไหว		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอก เลือก เปลี่ยนรหัสและชื่อรายวิชา
	802 109 การออกแบบเชิงวัตถุสำหรับมัลติมีเดีย	เพิ่มรายวิชา
	802 203 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 1	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่ม วิชาเอกเลือก
	802 204 การวาดภาพสีดิจิทัล	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่ม วิชาเอกเลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อ รายวิชา
	802 303 ภาพ 3 มิติและภาพเคลื่อนไหว 2	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่ม วิชาเอกเลือก
	802 304 การออกแบบตัวละครและฉาก	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่ม วิชาเอกเลือก

หลักสูตรเดิม	หลักสูตรปรับปรุง	หมายเหตุ
	802 305 แบบจำลองวิซวล	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับ
	802 310 เทคโนโลยีบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก และแก้ไขตัวสะกดชื่อรายวิชา
	802 327 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการออกแบบเกม	เพิ่มรายวิชา
	802 417 เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
	802 418 เรื่องคัดเฉพาะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	ย้ายมาจากหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกเลือก
	802 419 สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์	เพิ่มรายวิชา
2.4 กลุ่มวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต	2.4 กลุ่มวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต	
800 305 ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนเบื้องต้น	800 305 ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนเบื้องต้น	
800 306 การประกอบและซ่อมบำรุงเครื่องคอมพิวเตอร์	800 306 การประกอบและซ่อมบำรุงเครื่องคอมพิวเตอร์	
800 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเบื้องต้น	800 307 การถ่ายภาพดิจิทัลเบื้องต้น	
3. หมวดวิชาปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ		
802 307 การฝึกงาน		ย้ายไปหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาบังคับ สาขา จำนวนชั่วโมงการฝึกงานไม่น้อยกว่า 320 ชั่วโมง

ภาคผนวก ก

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2551

**ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร
ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต
พ.ศ. 2551**

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 16 (2) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2530 สภามหาวิทยาลัยศิลปากรในการประชุมครั้งที่ 1/2551 เมื่อวันที่ 9 มกราคม 2551 จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ.2551 ”

ข้อ 2 ให้ใช้ข้อบังคับนี้กับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาต้นปีการศึกษา 2551 เป็นต้นไป

ข้อ 3 ให้ยกเลิก

3.1 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2537

3.2 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต
(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2538

3.3 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต
(ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2540

3.4 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต
(ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2541

3.5 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต
(ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2545

3.6 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต
(ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2548

3.7 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต
(ฉบับที่ 7) พ.ศ. 2548

3.8 ระเบียบมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการโอนสังกัดคณะ พ.ศ. 2519

3.9 ระเบียบมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการรับโอนนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น พ.ศ. 2537

บรรดากฎ ข้อบังคับ ระเบียบ คำสั่ง หรือประกาศอื่นใดที่มีกำหนดไว้แล้วในข้อบังคับนี้ หรือซึ่งขัด หรือแย้งกับความในข้อบังคับนี้ ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ 4 ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยศิลปากร

“คณะ” หมายความว่ารวมถึงวิทยาลัย สถาบัน สำนัก ศูนย์ หรือหน่วยงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ ซึ่งมีภารกิจหลักในการจัดการเรียนการสอน ทั้งที่มีสถานะเป็นส่วนราชการและหน่วยงานในกำกับของมหาวิทยาลัยที่มีฐานะเทียบเท่าคณะซึ่งจัดตั้งโดยสภามหาวิทยาลัยศิลปากรด้วย

“คณะกรรมการประจำคณะ” หมายความว่ารวมถึงคณะกรรมการบริหารของคณะ วิทยาลัย สถาบัน สำนัก ศูนย์ หรือหน่วยงานในกำกับของมหาวิทยาลัยที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะซึ่งมีภารกิจหลักในการจัดการเรียนการสอน และจัดตั้งขึ้นโดยสภามหาวิทยาลัยศิลปากรด้วย

“คนปกติ” หมายความว่ารวมถึงผู้อำนวยการ หรือหัวหน้าหน่วยงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ
ซึ่งมีภารกิจหลักในการจัดการเรียนการสอน ทั้งที่มีสถานะเป็นส่วนราชการ และหน่วยงานในกำกับของมหาวิทยาลัยที่มี
ฐานะเทียบเท่าคณะซึ่งจัดตั้งโดยสภามหาวิทยาลัยศิลปากรด้วย

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่ได้ขึ้นทะเบียนเรียบร้อยแล้วแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

(ก) นักศึกษาสามัญ ได้แก่

(1) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประโยคมัธยมศึกษาตอนปลายของกระทรวง ศึกษาธิการหรือผู้ได้รับ
ประกาศนียบัตรอื่นที่มหาวิทยาลัยยอมรับว่าเทียบเท่าและได้รับการคัดเลือกเข้าศึกษาตามระเบียบว่าด้วยการศึกษาใน
มหาวิทยาลัยศิลปากร

(2) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือ
ประกาศนียบัตรวิชาการชั้นสูง หรือประกาศนียบัตรอื่นที่มหาวิทยาลัยยอมรับว่าเทียบเท่า และได้รับการคัดเลือกเข้าศึกษาตาม
ระเบียบว่าด้วยการศึกษาในมหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อเข้าศึกษาในหลักสูตรต่อเนื่อง

(3) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่สภา
มหาวิทยาลัยรับรอง

(4) ผู้ที่มหาวิทยาลัยอนุมัติให้เข้าศึกษาได้เป็นกรณีพิเศษเพื่อขอรับปริญญา

(ข) นักศึกษาพิเศษ ได้แก่ ผู้ที่มหาวิทยาลัยอนุมัติให้เข้าศึกษาได้เป็นกรณีพิเศษ โดยมีความประสงค์ที่
จะไม่ขอรับปริญญา หรือผู้ที่ต้องการศึกษาเพื่อขอโอนหน่วยกิตไปยังสถาบันอุดมศึกษาที่ตนสังกัด

สำหรับคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าเป็นนักศึกษาพิเศษ ให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

ข้อ 5 ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้

ในกรณีที่จะต้องมีการดำเนินการใด ๆ ที่มีได้กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ หรือกำหนดไว้ไม่ชัดเจนให้อธิการบดีมีอำนาจ
ตีความ วินิจฉัย สั่งการและปฏิบัติหน้าที่ได้ตามที่เห็นสมควร

หมวด 1

บททั่วไป

ข้อ 6 การศึกษาในมหาวิทยาลัยนี้ ใช้ระบบหน่วยกิตทวิภาค

ข้อ 7 มหาวิทยาลัยอาจจะอนุมัติให้ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาหนึ่งของมหาวิทยาลัยนี้ขึ้น
ทะเบียนเป็นนักศึกษาสามัญเพื่อศึกษารับปริญญาในอีกสาขาหนึ่งได้ ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่ผู้นั้น
ประสงค์จะเข้าศึกษามีมติเห็นชอบให้รับเข้าศึกษาก่อนวันเปิดภาคการศึกษานั้น ๆ

ให้คณะกรรมการประจำคณะที่จะรับบุคคลตามวรรคหนึ่งเข้าศึกษามีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตที่ผู้
นั้นได้ศึกษาไว้แล้ว พร้อมทั้งกำหนดเงื่อนไขการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องศึกษาในสาขาวิชาที่ขอเข้าศึกษา

ข้อ 8 ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดข้อบังคับ ระเบียบ คำสั่ง หรือประกาศของมหาวิทยาลัย
นักศึกษาอาจได้รับการพิจารณาโทษกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังนี้

8.1 ภาคทัณฑ์

8.2 พักการศึกษา

8.3 พ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ 9 การลงโทษนักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบในการสอบระหว่างภาค หรือการสอบปลายภาค ให้
กรรมการควบคุมการสอบร่วมกับคณะกรรมการประจำคณะของคณะที่จัดสอนหรือคณะอนุกรรมการวิชาศึกษาทั่วไป

ประจำวิทยาเขตแล้วแต่กรณี เป็นผู้พิจารณาว่าร่วมกันว่าเป็นความผิดประเภททุจริต หรือสื่อเจตนาทุจริต หรือเป็นความผิดอย่างอื่น คือ

9.1 ถ้าเป็นความผิดประเภททุจริต หรือสื่อเจตนาทุจริต ให้ลงโทษนักศึกษาผู้กระทำความผิดดังต่อไปนี้

9.1.1 ให้คณะกรรมการที่นักศึกษาผู้นั้นสังกัดอยู่เป็นผู้พิจารณาสั่งให้นักศึกษาผู้นั้นได้ F หรือ U แล้วแต่กรณี ในรายวิชาที่กระทำความผิดระเบียบการสอบ และ

9.1.2 ให้คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาผู้นั้นสังกัดอยู่พิจารณาสั่งให้นักศึกษาผู้นั้นพักการศึกษาอย่างน้อย 1 ภาคการศึกษาปกติ หรืออาจให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาก็ได้

9.2 ถ้าเป็นความผิดประเภทอื่นนอกเหนือจากข้อ 9.1 ให้คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาผู้นั้นสังกัดอยู่เป็นผู้พิจารณาการลงโทษตามควรแก่ความผิด

การพักการศึกษาของนักศึกษาที่กระทำความผิดนั้นให้เริ่มในภาคการศึกษาปกติถัดจากภาคการศึกษาที่กระทำความผิด และให้นับระยะเวลาที่ถูกสั่งพักการศึกษาเป็นระยะเวลาการศึกษาด้วย

ให้คณะกรรมการที่นักศึกษาผู้กระทำความผิดนั้นสังกัดอยู่ดำเนินการลงโทษตามมติของคณะกรรมการตามวรรคหนึ่ง แล้วแจ้งให้กองบริการการศึกษาทราบทันที

ข้อ 10 การนับวันต่าง ๆ ตามข้อบังคับนี้ให้นับทุกวันไม่เว้นวันหยุดราชการ และให้ถือกำหนดวันตามปฏิทินการศึกษาซึ่งมหาวิทยาลัยจะประกาศให้ทราบเป็นปี ๆ ไป

หมวด 2

การจัดการศึกษา

ข้อ 11 การจัดการศึกษาในมหาวิทยาลัยให้ใช้ระบบทวิภาค โดยแบ่งเวลาการศึกษาในแต่ละปีการศึกษาออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ คือ ภาคการศึกษาต้นและภาคการศึกษาปลาย โดยแต่ละภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาภาคพิเศษคู่ขนานต่อจากภาคการศึกษาปลายอีก 1 ภาคก็ได้ โดยมีระยะเวลาศึกษาประมาณ 8 สัปดาห์

นอกจากนี้มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือรูปแบบผสมผสาน ดังนี้

(1) การศึกษาระบบทางไกล เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้ระบบทางไกลผ่านไปรษณีย์ วิทยุ กระจายเสียง และเครือข่ายสารสนเทศ

(2) การศึกษาแบบชุดวิชา (Module System) เป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นคราวๆ คราวละรายวิชาหรือหลายรายวิชา

(3) การศึกษาแบบนานาชาติ เป็นการจัดการศึกษาโดยความร่วมมือของสถานศึกษาในต่างประเทศ หรือเป็นหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่มีการจัดการในลักษณะหลักสูตรนานาชาติ โดยการจัดในระยะเวลาที่สอดคล้องกับการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในต่างประเทศ

(4) การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีแบบก้าวหน้า เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้วให้รองรับศักยภาพของผู้มีความสามารถพิเศษ

ข้อ 12 การนับเวลาการศึกษา ให้นับเฉพาะภาคการศึกษาปกติที่คณะเปิดทำการสอน โดยไม่นับรวมเวลาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาตามข้อ 20.1 ข้อ 20.2 ข้อ 20.3 และข้อ 20.4

สำหรับการนับเวลาการศึกษาของการจัดการศึกษาในรูปแบบอื่น ๆ ให้มหาวิทยาลัยเป็นผู้กำหนด

ข้อ 13 ให้กำหนดคำว่า "หน่วยกิต" เป็นหน่วยสำหรับวัดปริมาณการศึกษาตามลักษณะงานของแต่ละรายวิชาการกำหนดค่าหน่วยกิตของรายวิชาที่เรียนในภาคการศึกษาปกติให้กำหนดตามเกณฑ์ ดังนี้

13.1 รายวิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ และมีการศึกษานอกเวลาเรียนอีกไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

13.2 รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ และเมื่อรวมกับการศึกษานอกเวลาเรียน (ถ้ามี) แล้ว ไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

13.3 การฝึกงานหรือฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

13.4 การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

ข้อ 14 การกำหนดค่าหน่วยกิตของรายวิชาที่เรียนในภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนหรือการจัดการศึกษาในรูปแบบอื่นๆ ให้กำหนดชั่วโมงเรียนของทุกหน่วยกิตไม่น้อยกว่าจำนวนชั่วโมงเรียนที่ต้องใช้ในภาคการศึกษาปกติ

ข้อ 15 ให้แต่ละคณะกำหนดหลักสูตรและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องเรียน โดยจะต้องมีวิชาศึกษาทั่วไปที่มหาวิทยาลัยกำหนดในแต่ละหลักสูตร

ข้อ 16 ให้แต่ละคณะสามารถวางระเบียบและกำหนดหลักเกณฑ์ในการเลือกและการขอเปลี่ยนสาขาวิชาวิชาเอก และหรือวิชาโท ได้

ข้อ 17 ให้คณะหรือคณะอนุกรรมการวิชาศึกษาทั่วไปประจำวิทยาเขต ส่งชื่อรายวิชาที่จะเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้กองบริการการศึกษาทราบก่อนวันลงทะเบียนวิชาเรียน

ภายหลังวันลงทะเบียนวิชาเรียนแล้ว หากคณะหรือคณะอนุกรรมการวิชาศึกษาทั่วไปประจำวิทยาเขต จำเป็นต้องเปิดสอนรายวิชาใหม่เพิ่มเติม หรือไม่เปิดสอนรายวิชาใดที่ได้แจ้งไว้ก็ให้ดำเนินการได้ แต่ต้อง ไม่เกิน 14 วันนับจากวันเปิดภาคการศึกษา

ข้อ 18 การเทียบฐานะชั้นปีของนักศึกษา ให้ถือเอาปีการศึกษาแรกที่นักศึกษาขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาเป็นชั้นปีที่หนึ่งเป็นต้นไป ยกเว้นคณะที่มีวิธีการเทียบฐานะชั้นปีเป็นอย่างอื่น ให้เป็นไปตามเกณฑ์ของคณะนั้น

ข้อ 19 สภาพนักศึกษาแบ่งออกได้ดังนี้

19.1 นักศึกษาเรียนเด่น ได้แก่ นักศึกษาที่มีผลการเรียนดีและสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.20 ขึ้นไป ซึ่งมหาวิทยาลัยจะประกาศให้ทราบเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติทุกภาค

19.2 นักศึกษาปกติ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป

19.3 นักศึกษารอพินิจ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00

การจำแนกสภาพนักศึกษาจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติแต่ละภาค เว้นแต่นักศึกษาที่เข้าศึกษาเป็นภาคการศึกษาแรกจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่สองนับแต่เริ่มเข้าศึกษา และนักศึกษาที่ศึกษาครบตามหลักสูตรและมีคุณสมบัติครบถ้วนก่อนที่จะได้รับปริญญาจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติหรือสิ้นภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนสุดท้ายที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน

ข้อ 20 การลาพักการศึกษา นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาต่อคณบดีของคณะที่นักศึกษาสังกัดได้ในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

- 20.1 ถูกเกณฑ์หรือระดมพลเข้ารับราชการทหารกองประจำการ
- 20.2 ได้รับทุนการศึกษาระหว่างประเทศหรือทุนอื่นใด ซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นสมควรสนับสนุน
- 20.3 เจ็บป่วยต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานานตามคำสั่งหรือความเห็นชอบของแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์หรือใบความเห็นแพทย์จากโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาลซึ่งมหาวิทยาลัยยอมรับ
- 20.4 มีเหตุจำเป็นสุดวิสัยอันควรได้รับการพิจารณาให้ลาพักการศึกษาได้
- 20.5 มีความจำเป็นส่วนตัว ในกรณีนี้นักศึกษาต้องเคยลงทะเบียนวิชาเรียนมาแล้วไม่น้อยกว่า 1 ภาคการศึกษาปกติ และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00

ในกรณีที่นักศึกษาขอลาพักการศึกษาก่อนลงทะเบียนวิชาเรียน นักศึกษาต้องยื่นคำร้องต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัดอย่างช้าภายใน 30 วันนับจากวันเปิดภาคการศึกษา และจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเพื่อรักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาไว้ หากนักศึกษาขอลาพักการศึกษาลงหลังจากที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนแล้วนักศึกษาต้องยื่นคำร้องโดยเร็วที่สุด ทั้งนี้ ต้องไม่เกินวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษานั้น และจะต้องชำระหนี้สิน (ถ้ามี) ให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิขอลาพักการศึกษาได้

ข้อ 21 ให้คณบดีคณะที่นักศึกษาสังกัดอนุมัติให้ลาพักการศึกษาได้ครั้งละไม่เกิน 2 ภาคการศึกษาปกติ ถ้านักศึกษายังมีความจำเป็นที่จะต้องขอลาพักการศึกษาต่อไปอีก ให้ยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาใหม่ตามวิธีการดังกล่าว

ข้อ 22 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือที่ถูกสั่งให้พักการศึกษา เมื่อจะกลับเข้าศึกษาใหม่ จะต้องยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัดก่อนวันเปิดภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า 14 วัน และจะต้องแสดงหลักฐานด้วยว่าได้ชำระค่ารักษาสถานภาพนักศึกษาในช่วงที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือที่ถูกสั่งให้พักการศึกษา หากไม่ปฏิบัติตามจะไม่มีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะเป็นกรณีพิเศษ เมื่อ คณะกรรมการประจำคณะเห็นว่าเหตุสำคัญและจำเป็นที่ทำให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาได้ทันตามกำหนด

ข้อ 23 คณะจะต้องแจ้งรายชื่อนักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา หรือถูกสั่งให้พักการศึกษา และรายชื่อนักศึกษาที่กลับเข้าศึกษาใหม่ให้กองบริการการศึกษาทราบโดยเร็วที่สุด

ข้อ 24 นอกจากกรณีอื่นที่กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ มหาวิทยาลัยจะถอนชื่อนักศึกษาออกจากทะเบียนนักศึกษาในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

- 24.1 ได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.50 เมื่อมีการจำแนกสภาพนักศึกษาตามข้อ 19
- 24.2 ได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.80 สองภาคการศึกษาที่มีการจำแนกสภาพนักศึกษาต่อเนื่องกัน
- 24.3 ได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 สี่ภาคการศึกษาที่มีการจำแนกสภาพนักศึกษาต่อเนื่องกัน
- 24.4 สอบได้ไม่ครบตามหลักสูตรของแต่ละคณะ หรือได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 2.00 ภายในระยะเวลา 2 เท่าของเวลาการศึกษาตามหลักสูตร
- 24.5 ไม่สามารถเลือกวิชาเอก - โท (ถ้ามี) ภายในระยะเวลาตามหลักเกณฑ์ที่แต่ละคณะกำหนดไว้ในหลักสูตร
- 24.6 เป็นผู้ที่ถูกสั่งพักการศึกษารวมกันเกินกว่า 2 ภาคการศึกษาปกติ
- 24.7 เป็นผู้ประพฤติผิดอย่างร้ายแรงและได้รับการพิจารณาโทษให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษา
- 24.8 ขาดการติดต่อกับมหาวิทยาลัยในระยะเวลาอันสมควร และได้รับความเห็นชอบจากคณะที่นักศึกษาสังกัดให้ถอนชื่อนักศึกษาออกจากทะเบียนนักศึกษา

24.9 นักศึกษาขอลาออกและมหาวิทยาลัยอนุมัติให้ลาออก

24.10 ตาย

ข้อ 25 นักศึกษาที่พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาแล้วหากกลับมาศึกษาใหม่จะนำหน่วยกิตสะสมเดิมมาใช้ประโยชน์ในการศึกษาครั้งใหม่อีกไม่ได้ ยกเว้นกรณีตามข้อ 36 หรือข้อ 63.4

หมวด 3

การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและการลงทะเบียนวิชาเรียน

ข้อ 26 การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา หมายถึง การที่ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกหรือผู้ที่ได้รับอนุมัติเป็นกรณีพิเศษให้เข้าศึกษานำใบรายงานตัวเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยและหลักฐานต่างๆ ที่มหาวิทยาลัยกำหนดมายื่นต่อกองบริการการศึกษาตามวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนดพร้อมทั้งชำระเงินค่าธรรมเนียม ต่าง ๆ ตามวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ 27 ผู้ที่ไม่สามารถขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามวันที่กำหนดได้ จะต้องแจ้งเหตุขัดข้องให้กองบริการการศึกษาทราบเป็นลายลักษณ์อักษรภายใน 14 วันนับจากวันที่กำหนดไว้ มิฉะนั้นจะถือว่าสละสิทธิ์ในการเข้าเป็นนักศึกษา

ในกรณีที่แจ้งให้กองบริการการศึกษาทราบเป็นลายลักษณ์อักษรแล้ว จะต้องมาขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาด้วยตนเอง ยกเว้นกรณีที่มีมหาวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่าเหตุจำเป็นอันหลีกเลี่ยงมิได้ จึงอนุญาตให้มอบหมายให้ผู้แทนโดยชอบธรรมมาขึ้นทะเบียนแทน ทั้งนี้ ต้องดำเนินการให้เรียบร้อยภายใน 14 วันนับจากวันเปิดภาคการศึกษา

ข้อ 28 การลงทะเบียนวิชาเรียน หมายถึง การที่นักศึกษาได้แสดงความจำนงขอเรียนรายวิชาต่าง ๆ และปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่กองบริการการศึกษาและหลักสูตรการศึกษานั้น ๆ กำหนดไว้

ข้อ 29 ให้มีการลงทะเบียนวิชาเรียนทุกภาคการศึกษาและการลงทะเบียนวิชาเรียนทุกครั้งจะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

ข้อ 30 นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนวิชาเรียนพร้อมทั้งชำระค่าธรรมเนียมและหนี้สินต่าง ๆ (ถ้ามี) ให้เรียบร้อยตามวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนดจึงจะถือว่าการลงทะเบียนวิชาเรียนนั้นสมบูรณ์ และนักศึกษาจะได้รับรายงานผลการศึกษาเมื่อสิ้นภาคการศึกษาในรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้

ในกรณีที่นักศึกษามีหนี้สินใด ๆ กับมหาวิทยาลัย จะต้องชำระให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษาถัดไปได้ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากอธิการบดีหรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมายเป็นราย ๆ ไป

ข้อ 31 นักศึกษาที่ไม่ดำเนินการลงทะเบียนวิชาเรียนภายใน 14 วันแรกของภาคการศึกษาปกติหรือภายใน 7 วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนนับจากวันเปิดภาคการศึกษา จะไม่มีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติเป็นกรณีพิเศษจากคณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาสังกัดเมื่อเห็นว่ามีเหตุสำคัญและจำเป็นที่จะทำให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจดำเนินการลงทะเบียนได้ทันตามกำหนด และระยะเวลาที่พ้นกำหนดมานั้นไม่เกินวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษานั้น ทั้งนี้ โดยผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการแล้ว ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนเป็นกรณีพิเศษเช่นนี้ ถ้าเวลาเรียนนับจากวันลงทะเบียนมีเหลืออยู่ไม่ถึงร้อยละ 80 ของภาคการศึกษานั้น ก็ให้มีสิทธิเข้าสอบไล่ในรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนด้วย แต่ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาที่เหลือ

ข้อ 32 ในภาคการศึกษาปกติให้นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนได้ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต และ ไม่เกิน 22 หน่วยกิต ส่วนในภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนให้ลงทะเบียนวิชาเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาพิเศษให้ลงทะเบียนวิชาเรียนตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

ข้อ 33 นักศึกษาที่ประสงค์จะลงทะเบียนวิชาเรียนนอกเหนือไปจากที่กำหนดไว้ในข้อ 32 ต้องยื่น คำร้องเป็นลายลักษณ์อักษรต่อคณบดีคณะที่นักศึกษาสังกัดเพื่อขออนุมัติเป็นกรณีพิเศษ ยกเว้น ในกรณีที่นักศึกษาเหลือจำนวนหน่วยกิตที่ต้องลงทะเบียนวิชาเรียนตามหลักสูตรน้อยกว่าที่กำหนดไว้ในข้อ 32 ให้ลงทะเบียนวิชาเรียนได้โดยไม่ต้องขออนุมัติ

ข้อ 34 นักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชาเรียนหลังจากวันที่กำหนด ให้ถือว่ามาลงทะเบียนวิชาเรียนช้าและจะต้องชำระค่าธรรมเนียมเพิ่มเป็นพิเศษตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ 35 นักศึกษาที่ไม่ลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษาปกติภาคหนึ่งภาคใดที่มหาวิทยาลัยเปิดทำการสอนและไม่ได้ลาพักการศึกษาภายใต้เงื่อนไขที่ระบุไว้ในข้อ 20 กองบริการการศึกษาโดยความเห็นชอบของคณะที่นักศึกษาสังกัดจะเสนอมหาวิทยาลัยเพื่อถอนชื่อนักศึกษาผู้นั้นออกจากทะเบียนนักศึกษา และให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาทันที

ข้อ 36 ถ้าไม่เกินกำหนด 2 ปีนับจากวันที่มหาวิทยาลัยถอนชื่อนักศึกษาออกจากทะเบียนนักศึกษาตามข้อ 24.8 ข้อ 24.9 และข้อ 35 มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นักศึกษาผู้นั้นกลับเข้าศึกษาใหม่ได้เมื่อมีเหตุผลอันสมควร โดยให้ถือว่าระยะเวลานั้นเป็นระยะเวลาพักการศึกษา และให้นำหน่วยกิตสะสมเดิมมาใช้ในการศึกษารั้งใหม่ต่อไป

ในกรณีเช่นนี้ นักศึกษาจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษา รวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ที่ค้างชำระ (ถ้ามี) ด้วย

ข้อ 37 การขอเพิ่มรายวิชาให้กระทำได้ภายใน 14 วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ 7 วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน และอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

ในกรณีที่นักศึกษาไม่สามารถเพิ่มรายวิชาได้ทันตามเวลาที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่ง ให้นำความใน ข้อ 31 มาใช้บังคับโดยอนุโลม

ข้อ 38 การขอลงรายวิชาให้กระทำได้ภายในเงื่อนไขและมีผลดังต่อไปนี้

38.1 ในกรณีที่ขอลงภายใน 14 วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ 7 วันแรกของ ภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนโดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ รายวิชาที่ขอลงนั้นจะไม่ปรากฏในระเบียนผลการศึกษา

38.2 ในกรณีที่ขอลงภายใน 84 วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ 42 วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน โดยได้รับอนุมัติจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ นักศึกษาจะได้รับสัญลักษณ์ W ในรายวิชาที่ขอลง ถ้ามิได้ขาดเรียนในรายวิชานั้นมาแล้วเกินกว่าร้อยละ 20 ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้น

38.3 การขอลงเมื่อพ้นกำหนดตามข้อ 38.2 ตามปกติจะกระทำมิได้ เว้นแต่เมื่อคณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาสังกัดเห็นสมควรอนุมัติด้วยเหตุผลพิเศษ ทั้งนี้ ต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษา โดยผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการแล้ว ในกรณีเช่นนี้นักศึกษาจะได้รับสัญลักษณ์ W ในรายวิชาที่ได้รับอนุมัติให้ถอนนั้น

ข้อ 39 การกำหนดอัตราค่าธรรมเนียมต่าง ๆ รวมทั้งสิทธิการได้รับค่าธรรมเนียมคืนในบางกรณี ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยอัตราค่าธรรมเนียมการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

หมวด 4

การวัดผลและการประเมินผลการศึกษา

ข้อ 40 ให้มีการวัดผลและประเมินผลการศึกษาทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้แต่ละภาคการศึกษา

ข้อ 41 การวัดผลการศึกษาอาจทำได้หลายวิธีในระหว่างภาคการศึกษา แต่เมื่อสิ้นภาคการศึกษาก็จะมีการสอบทุกรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้ในภาคการศึกษานั้น รายวิชาใดที่ไม่มีการสอบไล่เมื่อสิ้นภาคการศึกษาก็ให้คณบดีเป็นผู้ประกาศให้นักศึกษาทราบก่อนการลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้น ทั้งนี้ ให้คณะรายงานผลการศึกษาให้กองบริการการศึกษาก่อนภายใน 14 วันนับจากวันปิดภาคการศึกษา หากพ้นกำหนดดังกล่าวแล้วกองบริการการศึกษายังไม่ได้รับรายงานผลการศึกษา ให้คณะที่รับผิดชอบรายวิชาดังกล่าวดำเนินการให้ได้ผลการศึกษารายวิชานั้นและส่งให้มหาวิทยาลัยโดยเร็วที่สุด ทั้งนี้ ต้องไม่เกิน 14 วันนับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติถัดไป

ข้อ 42 นักศึกษาจะต้องมีเวลาเรียนในแต่ละรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้น จึงจะมีสิทธิเข้าสอบไล่ในรายวิชานั้น ยกเว้นนักศึกษาที่ได้รับอนุมัติเป็นกรณีพิเศษตามข้อ 31

ข้อ 43 การวัดผลในแต่ละรายวิชานั้นแบ่งเป็นระดับ (Grade) และให้กำหนดค่าระดับ (Grade Point) ต่อหนึ่งหน่วยกิต ดังนี้

ผลการศึกษา	ระดับ	ค่าระดับ
ดีเยี่ยม (Excellent)	A	4.00
ดีมาก (Very Good)	B ⁺	3.50
ดี (Good)	B	3.00
เกือบดี (Fairly Good)	C ⁺	2.50
พอใช้ (Fair)	C	2.00
อ่อน (Poor)	D ⁺	1.50
อ่อนมาก (Very Poor)	D	1.00
ตก (Failed)	F	0

ข้อ 44 นอกจากการวัดผลเป็นระดับตามข้อ 43 แล้ว รายงานผลการศึกษาอาจแสดงได้ด้วยสัญลักษณ์อื่นอีก ดังนี้

สัญลักษณ์	ผลการศึกษา
I (Incomplete)	ไม่สมบูรณ์
S (Satisfactory)	สอบได้ไม่กำหนดระดับ
U (Unsatisfactory)	สอบตกไม่กำหนดระดับ
W (Withdrawn)	ถอนวิชาเรียน
Au (Audit)	เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต
R (Re-examination)	สอบซ้ำ
T (Transferred)	รับโอน

ข้อ 45 การให้ระดับ F ให้กระทำในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

45.1 นักศึกษาไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล

45.2 นักศึกษาไม่แก้ผลการศึกษาที่ไม่สมบูรณ์ (I) ตามกำหนดเวลาที่ระบุไว้ในข้อ 46

45.3 นักศึกษาทำผิดระเบียบการสอบและได้รับการตัดสินให้สอบตก

45.4 นักศึกษาไม่แก้ผลสอบซ้ำ (R) ตามกำหนดเวลาที่ระบุไว้ในข้อ 51

ข้อ 46 การให้สัญลักษณ์ I สำหรับรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง ให้กระทำได้ในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

46.1 นักศึกษาป่วยระหว่างการสอบรายวิชานั้นโดยมีใบรับรองแพทย์จากโรงพยาบาลและหรือใบความเห็นแพทย์จากโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาลซึ่งมหาวิทยาลัยยอมรับ

46.2 นักศึกษาขาดสอบโดยได้รับอนุมัติจากคณบดีคณะที่นักศึกษาสังกัด หรือด้วยเหตุสุดวิสัยบางประการซึ่งทำให้นักศึกษานั้นยังปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายสำหรับรายวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์ และอาจารย์ผู้สอนเห็นว่ายังไม่สมควรประเมินผลการศึกษารายวิชานั้นสุดท้ายของนักศึกษา

ในกรณีดังกล่าวตามข้อ 46.1 และข้อ 46.2 นักศึกษาจะต้องทำการสอบ และหรือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์ผู้สอนให้เรียบร้อยเพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่สมบูรณ์ อย่างช้าภายในวันเปิดภาคการศึกษาปกติถัดไป และให้อาจารย์ผู้สอนรายงานผลการศึกษารายวิชาภายใน 14 วันแรกของภาคการศึกษานั้น หากพ้นกำหนดดังกล่าวมหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนสัญลักษณ์ I เป็น F หรือ U แล้วแต่กรณี โดยอัตโนมัติ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการวิชาศึกษาทั่วไปที่รับผิดชอบการเรียนการสอนรายวิชาให้ขยายเวลาได้เป็นกรณีพิเศษเมื่อเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็น โดยต้องแจ้งให้กองบริการการศึกษาทราบล่วงหน้า

ข้อ 47 การให้สัญลักษณ์ S จะให้เฉพาะรายวิชาซึ่งนักศึกษาสอบได้และหลักสูตรระบุว่าเป็นวิชาที่นักศึกษาต้องเรียนและสอบให้ได้โดยไม่กำหนดระดับ

ข้อ 48 การให้สัญลักษณ์ U จะให้เฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาได้กระทำกรณีใดกรณีหนึ่งตามข้อ 45.1 ถึงข้อ 45.4 และหลักสูตรระบุว่าเป็นวิชาที่นักศึกษาต้องเรียนและสอบให้ได้โดยไม่กำหนดระดับ

ในกรณีนี้นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนวิชาเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้สัญลักษณ์ S

ข้อ 49 การให้สัญลักษณ์ Au ให้กระทำเฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้และแจ้งความจำนงในวันลงทะเบียนว่าจะเรียนโดยไม่นับหน่วยกิตและไม่ประสงค์จะให้มีการวัดผล ทั้งนี้ นักศึกษาต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนตลอดภาคการศึกษานั้น มิฉะนั้นให้ถือว่านักศึกษาได้ถอนรายวิชาดังกล่าวและผลการศึกษาจะเป็น W

ข้อ 50 การให้สัญลักษณ์ W ให้กระทำเฉพาะรายวิชาตามกรณีที่ระบุไว้ในข้อ 38.2 ข้อ 38.3 และข้อ 49

ข้อ 51 การให้สัญลักษณ์ R จะให้เฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาสอบไม่ผ่านและเป็นรายวิชาที่คณะกรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการวิชาศึกษาทั่วไปที่รับผิดชอบการเรียนการสอนรายวิชานั้นกำหนดให้มีการสอบซ้ำโดยแจ้งพร้อมรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา

การสอบซ้ำตามวรรคหนึ่ง นักศึกษาสามารถสอบได้เพียงครั้งเดียว โดยนักศึกษาจะต้องทำการสอบซ้ำอย่างช้าภายในวันเปิดภาคการศึกษาปกติถัดไป มิฉะนั้นสัญลักษณ์ R จะถูกเปลี่ยนเป็นระดับ F โดยอัตโนมัติ ทั้งนี้ การประเมินผลการสอบซ้ำจะได้ไม่เกินระดับ D

การรายงานผลการสอบซ้ำให้ใช้แนวปฏิบัติเช่นเดียวกับการรายงานผลการศึกษาที่ไม่สมบูรณ์

คณะสามารถวางระเบียบเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติในการสอบซ้ำได้ตามความเหมาะสมของแต่ละคณะ

ข้อ 52 การให้สัญลักษณ์ T ใช้เฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้เทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตได้ด้วย
ความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำคณะที่รับโอน

ข้อ 53 นักศึกษาที่มีผลการสอบในรายวิชาใดไม่ต่ำกว่าระดับ D ให้ถือว่าสอบได้ในรายวิชานั้น ยกเว้นในรายวิชา
ที่หลักสูตรกำหนดว่าจะต้องสอบให้ได้สูงกว่าระดับ D

หากรายวิชาที่สอบตกเป็นรายวิชาบังคับในหลักสูตร นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชานั้นจนสอบได้ตาม
หลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่ง

หากรายวิชาที่สอบตกเป็นรายวิชาเลือก นักศึกษาอาจลงทะเบียนวิชาเรียนซ้ำในรายวิชานั้น หรืออาจจะลงทะเบียนวิชา
เรียนรายวิชาอื่นแทนได้

ข้อ 54 รายวิชาใดที่นักศึกษาสอบได้สูงกว่าระดับ D+นักศึกษาไม่มีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชานั้นอีก
ส่วนรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนโดยไม่นับหน่วยกิต (Audit) นักศึกษาอาจจะลงทะเบียนวิชาเรียนอีกได้

ข้อ 55 การนับหน่วยกิตสะสม ให้นับรวมเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่นักศึกษาสอบได้ตามเกณฑ์ข้อ 47 ข้อ 52
หรือข้อ 53 เท่านั้น

55.1 ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้งให้นับจำนวนหน่วยกิต ของ
รายวิชานั้นไปคิดรวมเป็นหน่วยกิตสะสมได้เพียงครั้งเดียว

55.2 ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาที่ได้ระบุไว้ว่าเป็นรายวิชาที่เทียบเท่ากัน ให้นับหน่วย
กิตเฉพาะรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งเท่านั้นเป็นหน่วยกิตสะสม

ข้อ 56 เมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติทุกภาค และภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน ให้กองบริการการศึกษาคำนวณหา
"ค่าระดับเฉลี่ย" (Grade Point Average = GPA) ของรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้สำหรับภาคการศึกษา
นั้น คำนับเรียกว่า "ค่าระดับเฉลี่ยประจำภาค" (Semester Grade Point Average = SGPA) และให้คิดค่าระดับเฉลี่ย
สำหรับรายวิชาทั้งหมดทุกภาคการศึกษาตั้งแต่เริ่มเป็นนักศึกษาจนถึง ภาคการศึกษาปัจจุบัน คำนับเรียกว่า "ค่าระดับ
เฉลี่ยสะสม" (Cumulative Grade Point Average = Cum.GPA)

ข้อ 57 การคิดค่าระดับเฉลี่ยประจำภาค (SGPA)คำนวณได้จากการนำผลบวกของผลคูณระหว่างค่าระดับต่อ
หน่วยกิตกับจำนวนหน่วยกิตของแต่ละรายวิชาที่ลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษานั้นตั้ง แล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิต
ทั้งหมดที่ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้ในภาคการศึกษานั้น

ข้อ 58 การคิดค่าระดับเฉลี่ยสะสม (Cum.GPA)คำนวณได้จากการนำผลบวกของผลคูณระหว่าง ค่าระดับต่อ
หน่วยกิตกับจำนวนหน่วยกิตของแต่ละรายวิชาที่ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้ทั้งหมดตั้ง แล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิตทั้งหมดที่
ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้

ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาใดซ้ำ ให้นำเฉพาะผลการศึกษาที่ได้รับการประเมินครั้งสุดท้ายมา
คำนวณค่าระดับเฉลี่ยสะสม ทั้งนี้ ผลการศึกษาให้ปรากฏในระเบียบผลการศึกษาทุกครั้ง

ข้อ 59 รายวิชาใดที่มีรายงานผลการศึกษาเป็นสัญลักษณ์ I, S, U, W, Au, R และ T ไม่ให้นำผลการศึกษาดังกล่าวมาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยตามข้อ 57 และข้อ 58

ข้อ 60 การหาค่าระดับเฉลี่ยให้คิดทศนิยมสองตำแหน่ง หากทศนิยมตำแหน่งที่สามมีค่าตั้งแต่ 5 ขึ้นไป ให้ปัดเศษ
ขึ้นในตำแหน่งที่สอง

หมวด 5

การรับโอนนักศึกษา และการเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิต

ข้อ 61 การโอนสังกัดคณะ มีเกณฑ์ดังนี้

61.1 นักศึกษาอาจขอโอนสังกัดคณะจากคณะที่กำลังศึกษาอยู่ไปศึกษาในสังกัดอีกคณะหนึ่งคณะใดก็ได้ ทั้งนี้ นักศึกษาผู้นั้นจะต้องศึกษาในคณะที่กำลังศึกษาอยู่มาแล้วไม่น้อยกว่า 2 ภาคการศึกษาปกติ โดยไม่นับภาคการศึกษาที่พักการศึกษา และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 1.80

61.2 ให้นักศึกษาผู้ประสงค์จะขอโอนสังกัดคณะแสดงความจำนงพร้อมด้วยเหตุผลที่ขอโอนสังกัดคณะ ยื่นต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัดอย่างช้า 30 วันก่อนเปิดภาคการศึกษาปกติ เมื่อคณบดีคณะเจ้าสังกัดได้รับหนังสือแสดงความจำนงขอโอนสังกัดคณะแล้ว ให้คณบดีคณะเจ้าสังกัดส่งคำขอโอนสังกัดคณะพร้อมทั้งข้อคิดเห็นประกอบไปยังคณะที่นักศึกษาขอโอนสังกัดไปศึกษา

การอนุมัติให้นักศึกษาโอนสังกัดคณะให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการประจำคณะของคณะที่นักศึกษาขอโอนสังกัดไปศึกษา ทั้งนี้ ให้คณะที่จะรับโอนนักศึกษากำหนดขั้นตอนและวิธีการคัดเลือกโดยประกาศให้ทราบล่วงหน้าอย่างน้อย 45 วันก่อนเปิดภาคการศึกษาปกติ

61.3 ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้โอนสังกัดคณะ ให้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่รับโอนมีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตที่นักศึกษานั้นศึกษาได้ไว้แล้วเพื่อกำหนดเงื่อนไขการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องศึกษาต่อในคณะที่รับโอน

61.4 การนับเวลาการศึกษาให้นับเวลาการศึกษาในคณะเดิมรวมเข้าด้วย

ข้อ 62 การรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น มีเกณฑ์ดังนี้

62.1 ผู้ขอโอนต้องมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาอื่นในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่จำกัดจำนวนรับนักศึกษา

สำหรับหลักสูตรนานาชาติหรือหลักสูตรภาษาอังกฤษของมหาวิทยาลัย ผู้ขอโอนอาจมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในต่างประเทศก็ได้

62.2 ให้นักศึกษาผู้ประสงค์ขอโอนยื่นคำร้องขอโอนต่อคณะที่ประสงค์จะขอโอนมาสังกัดภายในระยะเวลาไม่น้อยกว่า 60 วันก่อนวันเปิดภาคการศึกษา พร้อมแนบหลักฐานใบระเบียบผลการศึกษาและคำอธิบายรายวิชาของหลักสูตรที่นักศึกษากำลังศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาเดิม ทั้งนี้ให้ยื่นคำร้องขอโอนมาศึกษาได้เพียงหนึ่งสาขาวิชาในหนึ่งคณะเท่านั้น

62.3 ให้คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาประสงค์จะขอโอนไปสังกัดเป็นผู้พิจารณาอนุมัติการโอนมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย

62.4 นักศึกษาผู้ขอโอนต้องศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาเดิมไม่น้อยกว่า 2 ภาคการศึกษา และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.50

62.5 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยให้มีสิทธิศึกษาในมหาวิทยาลัยได้ในระยะเวลาไม่เกินสองเท่าของจำนวนปีตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของคณะที่เข้าศึกษาโดยนับรวมเวลาศึกษาจากสถาบันเดิมด้วย

62.6 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยแล้วจะเสนอเรื่องเพื่อขออนุมัติเปลี่ยนสาขาวิชาอีกไม่ได้

ข้อ 63 นักศึกษาอาจขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตได้ตามเงื่อนไขต่อไปนี้

63.1 นักศึกษาที่เปลี่ยนสาขาวิชาเอก และหรือวิชาโท หรือย้ายคณะภายในมหาวิทยาลัย ให้นำผลการศึกษาของรายวิชาต่าง ๆ ที่ได้ศึกษาจากหลักสูตรเดิมมาคำนวณค่าระดับเฉลี่ยสะสมด้วย

63.2 นักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน โครงการแลกเปลี่ยนทางวิชาการ หรือนักศึกษาที่ไปศึกษาด้วยตนเองบางรายวิชาโดยได้รับอนุมัติจากคณบดีคณะที่ตนสังกัด สามารถนำรายวิชาและหน่วยกิตที่ไปศึกษามาเทียบโอนเป็นรายวิชาและหน่วยกิตในหลักสูตร และให้นำผลการศึกษาของรายวิชานั้น ๆ มาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยด้วย

63.3 นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีในสาขาวิชาหนึ่งของสถาบันอุดมศึกษาและได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาเพื่อขอรับปริญญาในอีกสาขาหนึ่ง ให้คณะกรรมการประจำคณะมีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตที่ผู้ันได้ศึกษาไว้แล้ว โดยบันทึกสัญลักษณ์ T ในรายวิชาที่ได้รับเทียบโอน โดยไม่นำมาคิดค่าระดับเฉลี่ย พร้อมทั้งกำหนดเงื่อนไขการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องศึกษาในสาขาวิชาที่ขอเข้าศึกษา

63.4 นักศึกษาในกรณีดังนี้

63.4.1 นักศึกษาที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าทั้งในประเทศและต่างประเทศและสอบคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยในโครงการใดๆที่กำหนดไว้ในโครงการว่าสามารถขอเทียบรายวิชาได้

63.4.2 นักศึกษาที่โอนมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น

นักศึกษาทั้งสองกรณีสามารถขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตได้ โดยให้คณะกรรมการประจำคณะมีอำนาจในการพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตโดยให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

(1) เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเทียบเคียงกันได้กับรายวิชาที่มีในหลักสูตรที่รับเข้าศึกษา หรือมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ขอเทียบ

(2) เป็นรายวิชาที่มีผลการเรียนไม่ต่ำกว่า C หรือ 2.00

(3) รายวิชาและหน่วยกิตที่เทียบโอนรวมแล้วต้องไม่เกินกึ่งหนึ่งของหลักสูตร

(4) รายวิชาที่เทียบโอนจะรายงานในใบระเบียบผลการศึกษาเฉพาะรหัสชื่อรายวิชาและจำนวนหน่วยกิต และบันทึกสัญลักษณ์ T ในรายวิชาที่ได้รับเทียบโอนโดยไม่นำมาคิดค่าระดับเฉลี่ย

ข้อ 64 นักศึกษาที่มีสิทธิขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตให้ดำเนินการขอเทียบรายวิชาต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัด และให้คณะส่งหลักฐานการขออนุมัติถึงกองบริการการศึกษาภายในวันเปิดภาคการศึกษาปกติแรกที่นักศึกษาย้ายคณะ เปลี่ยนสาขาวิชาเอก ได้รับคัดเลือกเข้าศึกษาหรือโอนมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น หากพ้นกำหนดนี้สิทธิที่จะขอเทียบรายวิชาให้เป็นอันหมดไป ในกรณีที่มีความจำเป็นไม่อาจดำเนินการให้แล้วเสร็จตามกำหนดดังกล่าวได้ ให้เป็นอำนาจของคณบดีในการพิจารณาอนุมัติและให้แจ้งกองบริการการศึกษาโดยเร็ว

ข้อ 65 การเทียบรายวิชาในลักษณะเทียบเป็นกลุ่มวิชา การเทียบโอนจากประสบการณ์ การเทียบโอนจากการศึกษานอกระบบ การเทียบโอนจากระบบการศึกษาตามอัธยาศัย และการเทียบโอนในลักษณะอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด 6

การสำเร็จการศึกษา

ข้อ 66 ผู้สำเร็จการศึกษาต้องมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

66.1 สอบได้หน่วยกิตสะสมครบตามหลักสูตรที่เข้าศึกษาภายในระยะเวลาไม่เกินกว่าสองเท่าของเวลาการศึกษาตามหลักสูตร และมีผลการศึกษาตามเกณฑ์ดังนี้

66.1.1 อนุปริญญา มีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า 2.00

66.1.2 ปริญญา มีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า 2.00 หรือมีค่าระดับเฉลี่ยสะสมและมีค่าระดับเฉลี่ยในหมวดวิชาเอกไม่น้อยกว่า 2.00 ตามที่หลักสูตรกำหนด

66.2 ต้องไม่กระทำการอันได้ชื่อว่าประพฤติชั่ว

66.3 ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะอื่นใดกับมหาวิทยาลัย

ข้อ 67 นักศึกษาที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยม จะต้องมีความสมบัติดังนี้

67.1 สอบได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตรภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ตามหลักสูตรการศึกษานั้นๆ และ

67.2 ไม่เคยสอบได้ระดับ F หรือ U และ

67.3 ไม่เคยลงทะเบียนวิชาเรียนซ้ำในรายวิชาใดเพื่อเปลี่ยนค่าระดับเฉลี่ยสะสม และ

67.4 ไม่เคยมีประวัติในระเบียบการศึกษาว่าเป็นผู้เคยประพฤติผิดวินัยอย่างร้ายแรง ในระหว่างที่ได้รับการศึกษา และ

67.5 สอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสม ไม่น้อยกว่า 3.60 สำหรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 1 สำหรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ 2 ต้องสอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า 3.20

นักศึกษาที่มีการเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตโดยมีจำนวนหน่วยกิตที่เทียบโอนไม่เกินร้อยละ 25 ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร และมีคุณสมบัติตามข้อ 67.1 ถึงข้อ 67.5 ให้ได้รับปริญญาเกียรตินิยมได้

นักศึกษาผู้มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยมต้องไม่เป็นผู้ที่ศึกษาในหลักสูตรต่อเนื่อง

ข้อ 68 นักศึกษาจะต้องยื่นคำร้องต่อกองบริการการศึกษาเพื่อขอรับอนุปริญญาหรือปริญญาในภาคการศึกษาสุดท้ายที่นักศึกษาจะสอบได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตร

ข้อ 69 ให้คณะกรรมการประจำคณะและผู้อำนวยการกองบริการการศึกษาเป็นผู้พิจารณาคำร้องของนักศึกษาแล้วเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อพิจารณานุมัติอนุปริญญา หรือปริญญา หรือปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ 70 สภามหาวิทยาลัยศิลปากรจะพิจารณานุมัติอนุปริญญาและปริญญาอย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง

ข้อ 71 มหาวิทยาลัยจัดให้มีพิธีประสาทปริญญาบัตรปีละครั้ง ซึ่งจะประกาศกำหนดวันให้ทราบเป็นปี ๆ ไป

บทเฉพาะกาล

ข้อ 72 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เข้าศึกษาก่อนภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2551 ให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2537 และฉบับที่แก้ไขเพิ่มเติม ยกเว้นข้อ 45 และข้อ 46 โดยให้นำความในข้อ 44 ข้อ 45 และข้อ 51 แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2551 มาใช้แก่นักศึกษาดังกล่าว รวมทั้งระเบียบมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการโอนสังกัดคณะ พ.ศ. 2519 และระเบียบมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการรับโอนนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น พ.ศ. 2537 จนกว่าจะสำเร็จการศึกษา หรือพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ 73 บรรดาระเบียบ หรือประกาศ ที่ได้ออกโดยอาศัยอำนาจตามความในข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่า
ด้วยการศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2537 และฉบับที่แก้ไขเพิ่มเติม อยู่ในวันก่อนที่ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ ให้คงใช้
บังคับต่อไปโดยอนุโลมไปพลางก่อนเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ จนกว่าจะได้มีการออกระเบียบ หรือประกาศตาม
ข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2551

(ลงนาม) ชุมพล ศิลปอาชา

(นายชุมพล ศิลปอาชา)

นายกสภามหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคผนวก ข

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ประจำ

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ประจำ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยชาญ ถาวรเวช

ผลงาน

- การวิจัยเรื่องความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาสื่อสารมวลชนที่มีต่อรูปแบบการรายงานข่าวช่วงเช้าระหว่างสถานีโทรทัศน์ของรัฐบาลและเอกชน, 2553
- โครงการออกแบบเว็บไซต์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551
- โครงการศึกษาและออกแบบรายละเอียดเพื่อพัฒนาภูมิทัศน์เมืองเพื่อการท่องเที่ยวบริเวณชุมชนเมืองในเขตเทศบาลเมืองแม่ฮ่องสอนจังหวัดแม่ฮ่องสอน, 2541
- โครงการศึกษาและออกแบบเส้นทางเดินเท้าเพื่อการท่องเที่ยว (Tourist Walkway) หรือยานพาหนะประจำทาง (ระยะสั้น) ในพื้นที่เขตกทม., 2543
- การจัดทำแผนแม่บทโครงการวังปัญญาจังหวัดพัทลุง, 2543
- โครงการพัฒนาพื้นที่โดยรอบพระราชวังบางปะอินจังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2544
- โครงการตกแต่งภายใน ระยะที่ 2 หอไทยนิทัศน์ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม กรุงเทพฯ (หัวหน้าคณะออกแบบ บริษัท ซีริน อาคิเดกส์), 2536

2. อาจารย์ชวนพ ชีวรัศมี

ผลงาน

- รางวัลชมเชยประกวดภาพถ่าย นิสิต นักศึกษา มูลนิธิมองเอมิล การ์โรซ, 2543

3. อาจารย์ธีรศักดิ์ นิ่มอนุสรณ์กุล

ผลงาน

- เหรียญทอง ศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 45 , 2542
- เหรียญทองแดง ศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 48, 2545
- Purchase Prize International Print & Drawing 2547

4. อาจารย์จักรพันธ์ เชาว์ปรีชา

ผลงาน

- โครงการวิจัยการเรียนรู้เคมีจากการเล่นเกม, 2553
- ผู้ร่วมวิจัยโครงการการพัฒนานวัตกรรมการสื่อมัลติมีเดียบทเรียนภาษาอังกฤษสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีเพื่อเพิ่มพูนองค์ความรู้และเสริมสร้างคุณภาพชีวิต, 2553
- โครงการออกแบบการ์ตูน 2D แอนิเมชัน การ์ตูนเฉลิมพระเกียรติ, 2552

5. อาจารย์อรวรรณ ประพฤติดี

ผลงาน

- โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภายใต้สัญลักษณ์ "พี่พอ น้องเพียง" อุทยานสิ่งแวดล้อมนานาชาติสิรินธร จังหวัดเพชรบุรี, 2553
- โครงการพัฒนาปรับปรุงเว็บไซต์คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553
- โครงการออกแบบเว็บไซต์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551

6. อาจารย์ณัฐพร กาญจนภูมิ

ผลงาน

- โครงการ Rebranding สถานีโทรทัศน์ไอทีวี, 2546
- โครงการผลิตแอนิเมชันซีรี่ เรื่องครอบครัววุ่นสกุลมะนาว, 2544
- โครงการออกแบบ TNT Promotional Movie, USA, 2543
- โครงการออกแบบโฆษณาห้างสรรพสินค้า Rich's, USA, 2543
- โครงการออกแบบ "How" Design Award Presentation at Atlanta, GA, USA, 2543
- โครงการออกแบบ "Dupont Antron" Design Award 1999-2000, USA, 2542-2543

7. อาจารย์พรยศ มณีโชติปิติ

ผลงาน

- โครงการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภายใต้สัญลักษณ์ "พี่พอ น้องเพียง", 2553
- ภาพยนตร์แอนิเมชัน "Little Solider", 2552
- ภาพยนตร์แอนิเมชัน "Yona Yona Penguin", 2551

ภาคผนวก ค

สรุปผลสำรวจและติดตามการดำเนินงานของบัณฑิต
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2551

**สรุปผลสำรวจและติดตามการดำเนินงานทำของบัณฑิต
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2551**

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ดำเนินการสำรวจและติดตามการดำเนินงานทำของบัณฑิต คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2551 จากนักศึกษาทั้ง 2 สาขาวิชา ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ และเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ เพื่อนำผลการสำรวจไปปรับปรุงและพัฒนาการจัดการบริการด้านต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ให้กับนักศึกษาต่อไป ซึ่งมีผลการสำรวจและติดตามตามรายละเอียดต่อไปนี้

ปีการศึกษา 2551 มีผู้สำเร็จการศึกษาจากคณะฯ จำนวนทั้งสิ้น 128 คน มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จำแนกเป็นสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 57.8 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 42.2 ประกอบด้วยแขนง Animation จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 26.6 Game จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.8 และ Web จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 8.6

เมื่อพิจารณาการดำเนินงานทำของบัณฑิต พบว่า ในภาพรวมมีบัณฑิตที่มีงานทำแล้ว จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 60.2 บัณฑิตที่ยังไม่มีงานทำ จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 39.84 จำแนกตามสาขาวิชา ดังนี้

บัณฑิตจากสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจได้งานทำแล้ว จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 52.70 โดยทำงานในบริษัทเอกชนมากที่สุดจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66 รองลงมา คือ อาชีพอื่นๆ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 15.38 ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 7.69 อาชีพอิสระ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5.12 ส่วน รัฐบาล และ รัฐวิสาหกิจมีจำนวนเท่ากัน คือ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.56 ซึ่งบัณฑิตจากสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจที่ทำงานแล้วส่วนใหญ่ได้รับเงินเดือนในช่วง 12,001-14,000 บาท มากที่สุด คือ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 23.07 รองลงมา คือ ช่วง 10,001-12,000 บาท และ 14,001-16,000 บาท จำนวน 8 คน เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 20.51 ช่วงเงินเดือน 8,000-10,000 บาท จำนวน 7 คน คิดร้อยละ 17.94 ช่วงเงินเดือนมากกว่า 16,000 บาท จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 10.25 และได้รับเงินเดือนต่ำกว่า 8,000 บาทเป็นลำดับสุดท้าย คือ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 7.69 โดยมีระยะเวลาในการหางานมากที่สุด จำนวน 1 เดือน คิดเป็น ร้อยละ 46.15 รองลงมา คือ จำนวน 2 เดือน คิดเป็นร้อยละ 33.33 จำนวนน้อยกว่า 4 เดือน คิดเป็นร้อยละ 10.25 และจำนวน 3 เดือนและ 4 เดือน คิดเป็นร้อยละ 5.12

บัณฑิตจากสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบได้งานทำแล้ว จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 70.37 โดยทำงานในบริษัทเอกชนมากที่สุดจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 65.78 รองลงมา คือ ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 18.42 อาชีพอิสระ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 10.52 ส่วนอาชีพอื่นๆ อาชีพรับราชการ และรัฐวิสาหกิจมีจำนวนเท่ากัน คือ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.63 ซึ่งบัณฑิตจากสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบที่ทำงานแล้วส่วนใหญ่ได้รับเงินเดือนในช่วง 10,001-12,000 บาท มากที่สุด คือ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมา คือ 8,000-10,000 บาท จำนวน 7 คน คิดร้อยละ 18.42 ต่ำกว่า 8,000 บาท จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 10.52 ส่วนช่วงเงินเดือน 12,001-14,000 บาท และช่วง 14,001-16,000 บาท จำนวน 3 คน เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 7.89 และช่วงเงินเดือนมากกว่า 16,000 บาท เป็นลำดับสุดท้าย คือ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5.26 โดยมีระยะเวลาในการหางานมากที่สุด จำนวน 1 เดือน คิดเป็น ร้อยละ 44.73 รองลงมา คือ จำนวน 2 เดือน คิดเป็นร้อยละ 26.31 จำนวนน้อยกว่า 4 เดือน คิดเป็นร้อยละ 13.15 และจำนวน 3 เดือน และ 4 เดือน คิดเป็นร้อยละ 2.63

ข้อเสนอแนะจากบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2551

ทักษะความรู้ความชำนาญที่ควรเพิ่มเติมก่อนการสำเร็จการศึกษา

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ

1. เทคนิคต่างๆ ในการทำแอนิเมชัน
2. เน้นปฏิบัติพร้อมความรู้ด้านทฤษฎี
3. ควร up date เนื้อหาในการเรียนการสอนตลอดเวลา
4. อยากให้มีการสอน Lighting เพิ่มเติม
5. เพิ่มวิชาภาษาอังกฤษ การ Presentation
6. programming, Animate model
7. เจาะลึกถึงสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับการทำ animation
8. เพิ่มเทคนิคต่างๆ ให้หลากหลาย
9. เพิ่มการเรียนในวิชาที่จำเป็นมากกว่านี้ เช่น animation ควรเรียนเจาะลึกให้มากกว่านี้
10. ลดการเรียนวิชาที่ไม่จำเป็น
11. อยากให้คณะลงทุนในเรื่องการเรียนให้มีประโยชน์มากกว่านี้
12. CSS
13. action script
14. อยากให้คณะฯ สนับสนุนเรื่องการทำกิจกรรมมากกว่านี้
15. ควรปรับหลักสูตรให้ตรงความต้องการของตลาด
16. อยากให้มีการ workshop ในด้านของ program เพื่อเป็นประโยชน์ในการประกอบอาชีพ
17. เพิ่มวิชาที่เป็นวิชาเฉพาะ เพื่อนักศึกษาจะได้มีความถนัดเฉพาะทาง
18. วิชาบางตัวอาจจะไม่ใช้ในการทำงานมาก อาจลดหน่วยกิตที่เรียนลง แล้วเพิ่มหน่วยกิตในวิชาหลักแทน
19. เพิ่มวิชาภาษาอังกฤษในชั้นปีที่ 3-4 เพราะต้องใช้หลังจากจบการศึกษาเยอะมาก
20. คณะฯ ควรปรับการสอนโปรแกรมให้ทันสมัยตามที่บริษัทต่างๆ ใช้จริง
21. อาจารย์ควรมีเวลาว่างให้นักศึกษาขอความรู้ได้สะดวก
22. การนำเสนอมุมมองในการทำงาน ข้อมูลและปรัชญาในการทำงานและจริยธรรม
23. การฝึกทำงานจริงในสภาวะที่จำกัด
24. soft ware เทคโนโลยีใหม่ๆ
25. หลังส่งจุลินทรีย์ควรมีการจัดสัมมนาแนะนำแนวทางหรือมี contact กับบริษัทต่างๆ
26. เนื้อหาความรู้ทางศิลปะ การวาดภาพ สี การจัดองค์ประกอบที่แน่นกว่านี้
27. ทักษะการออกแบบ
28. ภาษาอังกฤษ
29. สาขาออกแบบการฝึกทางด้านศิลปะ มุมมองของงาน ความคิดสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือในการทำงาน
30. พื้นฐานด้าน programming (เอก game)
31. Anatomy และหลักพื้นฐาน 12 ข้อในการทำ Animation
32. การทำงานกลุ่ม
33. การรับผิดชอบ ตรงต่อเวลางาน
34. ทักษะการคิดสร้างสรรค์
35. การบริหารเวลา

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ

1. เพิ่มความรู้เกี่ยวกับภาษาคอมพิวเตอร์
2. ASP.Net
3. คอมพิวเตอร์
4. ภาษาอังกฤษ
5. เพิ่มวิชาด้านโปรแกรมมากขึ้น
6. มีแลปให้ทดลองและสามารถปฏิบัติงานได้จริง
7. ด้าน Hardware Computer
8. วิชาธุรกิจบางวิชาควรลดลง เช่น บัญชี
9. ความรู้เบื้องต้นในการแก้ไขคอมพิวเตอร์
10. เพิ่มทักษะทางธุรกิจ
11. เพิ่มทักษะพื้นฐานคอมพิวเตอร์
12. ควรมีการเรียนเฉพาะทางเน้นเป็นด้านๆ
13. สาขาธุรกิจควรมีการแยกแขนงย่อย เพื่อให้ตรงกับความต้องการของนักศึกษาและแบ่งแยกความถนัดให้ชัดเจน
14. การลงโปรแกรมมิ่งและด้านการใช้โปรแกรมดีไซน์ให้ธุรกิจมากกว่านี้
15. การจัดการองค์ความรู้
16. MIS
17. การเรียนวิชาภาษาอังกฤษควรหนักและยากกว่านี้ เพราะที่เรียนมาแทบใช้ไม่ได้
18. ความชำนาญด้านการเขียนระบบ
19. Database ทุกชนิด
20. Design (เน้น flash)
21. ประสบการณ์การทำงานจริง (น่าจะฝึกงานตอนปี 4 โอกาสได้งานน่าจะมากกว่า)
22. เน้นโปรแกรม โดยเฉพาะ Photoshop illustrator
23. การเรียนการสอนจะแจ้งการเขียนภาษาใดภาษาหนึ่ง

ภาคผนวก ง

สรุปผลการสำรวจความพึงพอใจของนายจ้าง ผู้ประกอบการ และผู้ใช้บัณฑิต
ประจำปีการศึกษา 2551
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

สรุปผลการสำรวจความพึงพอใจของนายจ้าง ผู้ประกอบการ และผู้ใช้บัณฑิต
ประจำปีการศึกษา 2551
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้สำรวจความพึงพอใจของนายจ้าง ผู้ประกอบการ และผู้ใช้บัณฑิต ประจำปีการศึกษา 2551 โดยใช้แบบสอบถามในการสำรวจความคิดเห็นของนายจ้าง ผู้ประกอบการ และผู้ใช้บัณฑิต เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนต่อไป

โดยมีผลการประเมินโครงการ/กิจกรรมตามรายละเอียดต่อไปนี้

ระดับการประเมิน

4.21-5.00 มากที่สุด
 3.41-4.20 มาก
 2.61-3.40 ปานกลาง
 1.81-2.60 น้อย
 1.00-1.80 น้อยที่สุด

คุณลักษณะของบัณฑิต	\bar{X}	S.D.	ระดับ
ตอนที่ 1 ด้านความรู้ทางวิชาการ/วิชาชีพ			
1.1 มีความรู้ความสามารถทางวิชาการ/วิชาชีพในสาขาวิชาที่เรียน	3.57	0.72	มาก
1.2 มีทักษะในปฏิบัติงานให้ได้ตามคุณภาพและมาตรฐานวิชาชีพ	3.57	0.66	มาก
1.3 มีการพัฒนาตนเองและพัฒนางานที่รับผิดชอบอย่างต่อเนื่อง	3.96	0.89	มาก
1.4 ความสามารถในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุผล	3.54	0.77	มาก
1.5 คุณภาพของผลงานที่ปฏิบัติได้	3.72	0.71	มาก
เฉลี่ยด้านความรู้ทางวิชาการ/วิชาชีพ	3.67	0.75	มาก
ตอนที่ 2 ด้านความรู้พื้นฐานที่ส่งผลต่อการทำงาน			
2.1 มีความรู้ความสามารถในสาขาที่เรียนเหมาะสมแก่การปฏิบัติงาน	3.76	0.74	มาก
2.2 มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ	3.76	0.76	มาก
2.3 มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร	3.78	0.79	มาก
2.4 มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน	3.30	0.67	ปานกลาง
2.5 มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม	4.19	0.72	มาก
เฉลี่ยด้านความรู้พื้นฐานที่ส่งผลต่อการทำงาน	3.76	0.74	มาก
ตอนที่ 3 ด้านคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ			
3.1 มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่	4.18	0.60	มาก
3.2 มีความซื่อสัตย์สุจริต	4.40	0.60	มากที่สุด

คุณลักษณะของบัณฑิต	\bar{X}	S.D.	ระดับ
3.3 มีความขยันหมั่นเพียร อดทน สู้งาน	4.16	0.73	มาก
3.4 มีความเสียสละ อุทิศตนและเห็นแก่ประโยชน์แก่ส่วนรวม	4.10	0.68	มาก
3.5 ให้เกียรติและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	4.31	0.76	มากที่สุด
เฉลี่ยด้านคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ	4.23	0.67	มาก
รวม	3.89	0.71	มาก

จากการสอบถามความพึงพอใจของนายจ้าง ผู้ประกอบการ และผู้ใช้บัณฑิต ประจำปีการศึกษา 2551 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 67 คน จำแนกตามเพศ พบว่าผู้ตอบส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 62.7 ส่วนเพศหญิง จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3 จำแนกตามอายุ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุ ในช่วง 20-30 ปี มากที่สุด จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 รองลงมาอยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปีขึ้นไป จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 41.8 ส่วนช่วงอายุ 41-50 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 จำแนกตามประสบการณ์ในการทำงาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีประสบการณ์ในการทำงานอยู่ในช่วง 11 ปี ขึ้นไปมากที่สุด คือ มีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 41.8 รองลงมา มีประสบการณ์ในการทำงานอยู่ในช่วง 1-3 ปี จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 25.4 ประสบการณ์ 7- 10 ปี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 28.4 และประสบการณ์ 4-6 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 จำแนกตามวุฒิการศึกษาสูงสุดส่วนใหญ่มีวุฒิมัธยมศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 67.2 วุฒิปริญญาโท จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 29.9 และวุฒิปริญญาเอก จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0 จำแนกตามประเภทของหน่วยงาน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม อยู่ในหน่วยงานเอกชนมากที่สุด จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 98.5 และหน่วยงานรัฐบาล จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 จำแนกตามความเกี่ยวข้องกับบัณฑิต พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้บังคับบัญชาสูงสุด จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 38.8 เป็นผู้บังคับบัญชาแผนก จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 28.4 เป็นผู้บังคับบัญชาฝ่าย จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 22.4 และเป็นหัวหน้างาน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 10.4

เมื่อพิจารณาด้านภาพรวมของการจัดกิจกรรม พบว่า โดยรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.89$) ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจสูงสุด คือ มีความซื่อสัตย์สุจริต ($\bar{X} = 4.40$) รองลงมา คือ ให้เกียรติและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ($\bar{X} = 4.31$) อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนประเด็นที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เรียงตามลำดับ ดังนี้ มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 4.19$) มีความขยันหมั่นเพียร อดทน สู้งาน ($\bar{X} = 4.16$) มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ($\bar{X} = 4.18$) มีความเสียสละ อุทิศตน และเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ($\bar{X} = 4.10$) มีการพัฒนาตนเองและพัฒนางานที่รับผิดชอบอย่างต่อเนื่อง ($\bar{X} = 3.96$) มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ($\bar{X} = 3.76$) คุณภาพของผลงานและมีความรู้ความสามารถในสาขาที่เรียนเหมาะสมแก่การปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 3.76$) เท่ากัน มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร ($\bar{X} = 3.78$) มีความรู้ความสามารถทางวิชาการ/วิชาชีพในสาขาวิชาที่เรียน ($\bar{X} = 3.57$) มีความสามารถในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุผล ($\bar{X} = 3.54$) มีทักษะในการปฏิบัติงานให้ได้ตามคุณภาพและมาตรฐานวิชาชีพ ($\bar{X} = 3.57$) และลำดับสุดท้ายคือมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน ($\bar{X} = 3.30$) อยู่ในระดับปานกลาง

ภาคผนวก จ

คำสั่งมหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ 1813/2553
เรื่องแต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณา หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2553)
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร



คำสั่งมหาวิทยาลัยศิลปากร

ที่ ๑๕๑๓ /๒๕๕๓

เรื่อง แต่งตั้งคณะอนุ กรรมการพิจารณาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๕๓) คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

เพื่อให้กรพิจารณาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๕๓) คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ จึงแต่งตั้งคณะอนุกรรมการพิจารณาหลักสูตรดังกล่าว โดยประกอบด้วยผู้มีรายชื่อต่อไปนี้

- | | |
|---|------------------------|
| ๑. อาจารย์ภาวฑ พงษ์วิทย์ภานุ | อนุกรรมการ |
| ๒. อาจารย์อชิป์ ไวยากรณวิลาศ | อนุกรรมการ |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรพงษ์ เลิศสิทธิชัย | อนุกรรมการ |
| ๔. อาจารย์จิกรี ประธานเกียรติ | อนุกรรมการ |
| ๕. อาจารย์ปิติพงษ์ เนตรแก้ว | อนุกรรมการ |
| ๖. อาจารย์ยุวบูรณ์ ชำรงค์สมบัติ รุกุล | อนุกรรมการ |
| ๗. อาจารย์สุวพาส ดวงจิตต์งาม | อนุกรรมการ |
| ๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภูวนัย ทรรทานนท์ | อนุกรรมการ |
| ๙. อาจารย์ยอดธง รอดแก้ว | อนุกรรมการ |
| ๑๐. อาจารย์ณัฐพร กาญจนภูมิ | อนุกรรมการ |
| ๑๑. อาจารย์อรรวรรณ ประพฤติดี | อนุกรรมการ |
| ๑๒. อาจารย์จักรพันธ์ เชาว์ปรีชา | อนุกรรมการและเลขานุการ |

คณะอนุกรรมการมีหน้าที่พิจารณารายละเอียดและความเหมาะสมของเนื้อหาวิชา ให้เป็นไปตามมาตรฐานในเชิงวิชาการรวมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการกลั่นกรองหลักสูตร และให้คณะอนุกรรมการเป็นผู้เลือกประธานในที่ประชุม

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๑๘ มกราคม ๒๕๕๓ เป็นต้นไป

ตั้ง ณ วันที่ ๓๐ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๓

(อาจารย์ ดร. uthai คุลยเกษม)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร