

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยนเรศวร ที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- 6.1 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการผลิต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555 ปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการผลิต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2551 เปิดสอนภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2555
- 6.2 คณะกรรมการวิชาการ มหาวิทยาลัยนเรศวร อนุมัติ / เห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ ...5/2554..... วันที่...8 สิงหาคม 2554.....
- 6.3 คณะกรรมการสภาวิชาการ มหาวิทยาลัยนเรศวร อนุมัติ / เห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ ...5/2554..... วันที่.....7 กันยายน 2554.....
- 6.4 คณะกรรมการสภามหาวิทยาลัยนเรศวร อนุมัติ / เห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ ...1.....(2554/7)64วันที่.....18 กันยายน 2554.....

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน ปีการศึกษา 2557

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- (1) นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
- (2) นักออกแบบเว็บไซต์
- (3) นักออกแบบสื่อการเรียนการสอน และสื่อสมัยใหม่
- (4) นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว
- (5) ผู้กำกับศิลป์
- (6) นักออกแบบและตัดต่อภาพยนตร์
- (7) นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย
- (8) นักออกแบบโฆษณา
- (9) นักออกแบบตราสัญลักษณ์และรูปแบบองค์กร

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของ
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ ที่	ชื่อ - นามสกุล	เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง	วุฒิการศึกษา / สาขา	สำเร็จการศึกษาจาก มหาวิทยาลัย	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
1	นายดนัย เรียบสกุล	3-3099-00777-16-8	อาจารย์	ศ.ม.(การออกแบบนิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2551
				ศ.บ.(ออกแบบสื่อสาร)	มหาวิทยาลัยศรีนคริน ทรวิโรฒ	2544
2	นายชวลิต ดวงอุทา	3-3001-00510-50-9	อาจารย์	ศ.ม.(การออกแบบนิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2552
				ศ.บ.(ออกแบบนิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรธานี	2544
3	นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล	3-1009-01111-87-6	อาจารย์	M.F.A.(Computer Arts)	Academy of Art College, San Francisco, California	2539
				สถ.บ.(Interior Architecture)	สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง	2535
4	นายวิสิฐ จันมา	3-6501-01061-22-5	อาจารย์	ศ.ม.(การออกแบบนิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2547
				ศป.บ.(ภาพพิมพ์)	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2540
5	นายวิสิฐ อรุณรัตนนา นนท์	3-6501-01291-35-2	อาจารย์	ศ.ม.(สื่อศิลปะและการ ออกแบบสื่อ)	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2552
				ศป.บ.(ศิลปะไทย)	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2542

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

จากสถานการณ์ของสภาพเศรษฐกิจในสังคมปัจจุบันประเทศไทยได้มีการกำหนดแนวคิดและทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจไปสู่ความยั่งยืนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงซึ่งต่อเนื่องจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550 – 2554) ที่มุ่ง “สร้างภูมิคุ้มกันให้แก่ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ” ด้วยการพัฒนาแบบองค์รวมที่ยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” เชื่อมโยงทุกมิติอย่าง บูรณาการ ให้ความสำคัญกับการพึ่งตนเอง การพัฒนาความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจและสร้างพันธมิตรการพัฒนาไปสู่ประชาคมโลก โดยให้ความสำคัญกับการนำทุนของประเทศ

ที่มีศักยภาพและความได้เปรียบด้านอัตลักษณ์และคุณค่าของชาติทั้งทุนมนุษย์ ทุนสังคม ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทุนกายภาพ ทุนทางการเงิน มาใช้ประโยชน์อย่างบูรณาการและเกื้อกูลกัน พร้อมทั้งเสริมสร้างให้แข็งแกร่งเป็นฐานการพัฒนาประเทศให้มั่นคงและสมดุลควบคู่ไปกับการเสริมสร้างระบบธรรมาภิบาล และความสมานฉันท์ในทุกภาคส่วนและทุกระดับ รวมถึงวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555 – 2559) ที่ต้องการสร้างภูมิคุ้มกันที่มีประสิทธิภาพให้สามารถรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรุนแรงกว่าที่ผ่านมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการใช้แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาส่งผลทำให้ประเทศต่าง ๆ มีการปรับโครงสร้างระบบเศรษฐกิจจากภาคอุตสาหกรรมไปเป็นภาคบริการโดยการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ การบริหารจัดการทั้งด้านการเงิน การผลิตและการควบคุมคลังสินค้า ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารจึงเข้ามามีบทบาทเพิ่มขึ้นในช่วงของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 และความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีเปิดโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม เช่น เทคโนโลยีสารสนเทศสร้างโอกาสให้คนไทยเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ เชื่อมโยงองค์ความรู้ไปสู่การพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้สะดวกขึ้น การออกแบบสื่อวัฒนธรรมจัดเป็นส่วนสำคัญในองค์ประกอบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลักสูตรที่เน้นการออกแบบสื่อด้านเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นหลักสูตรที่สอดคล้องสนับสนุนนโยบายดังกล่าวทั้งด้านบุคลากรและด้านแรงงานเพื่อการพัฒนาประเทศโดยตรง อีกหน่วยงานหนึ่ง

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

ในด้านการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาประเทศไทย โดยพิจารณาจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550 – 2554) ที่ให้ความสำคัญกับการนำทุนของประเทศที่มีศักยภาพและความได้เปรียบด้านอัตลักษณ์และคุณค่าของชาติทั้งทุนมนุษย์ ทุนสังคม ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทุนกายภาพ ทุนทางการเงิน มาใช้ประโยชน์อย่างบูรณาการและเกื้อกูลกัน พร้อมทั้งเสริมสร้างให้แข็งแกร่งเป็นฐานการพัฒนาประเทศให้มั่นคงและสมดุลสอดคล้องกับแนวความคิดที่หลายประเทศในเอเชีย เช่น จีน อินเดีย อินโดนีเซีย มาเลเซีย และสิงคโปร์ เป็นต้น ต่างเร่งผลักดันการส่งเสริมการใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่กำลังเป็นที่ตื่นตัวในปัจจุบันและอยู่ในร่างแผนฯ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) นำการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม โดยที่การใช้หลักสูตรการออกแบบสื่อวัฒนธรรมประยุกต์ใช้ส่งเสริมในเรื่องศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ มีทักษะการสร้างสรรค์งานฝีมือและหัตถกรรมที่ประณีต รวมทั้งสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ สามารถนำมาเชื่อมโยงต่อยอดกับองค์ความรู้สมัยใหม่ เพื่อประยุกต์ในการผลิตสินค้าและบริการที่มีแนวโน้มความต้องการขยายตัวเพิ่มขึ้น อาทิ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเว็บไซต์ สื่อมัลติมีเดีย การนำมัลติมีเดีย ภาพเคลื่อนไหวมาต่อยอดเรื่องราว องค์ความรู้ ตำนานท้องถิ่น สร้างอัตลักษณ์เฉพาะ ก่อให้เกิดการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ สินค้าการบริการ ส่งเสริมประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นต้น อีกทั้งในด้านการศึกษา ส่งเสริมการผลิตสื่อเพื่อการเรียนรู้ ในรูปแบบ

เทคโนโลยีสารสนเทศ เว็บไซต์ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ ภาพยนตร์การ์ตูน เกมคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ร่วมกับการออกแบบ เพื่อสร้างนวัตกรรมการออกแบบใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นเป็นทรัพย์สินทางปัญญา สามารถจดลิขสิทธิ์ทางปัญญา และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานทั้งในส่วนโดยรวมของประเทศและท้องถิ่นอีกทาง

12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

ภารกิจหลักของมหาวิทยาลัยที่สำคัญในการผลิตบัณฑิต คือ สร้างและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม บริการวิชาการแก่สังคม และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม มี 4 ด้านคือ

12.1.1 การเรียนการสอน มีการเชื่อมโยงความรู้กับปัญหาที่เกิดจากการทำงาน โดยเน้นการเรียนการสอนในภาคปฏิบัติ ให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้ ฝึกการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

12.1.2 การวิจัย สร้างบัณฑิตที่มีศักยภาพสูง สร้างงานวิจัย งานวิชาการและงานสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพในศาสตร์ทางด้าน การออกแบบสื่อ นวัตกรรม โดยใช้ระเบียบและวิธีการวิจัยด้านศิลปะและการออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัย ก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ เป็นทรัพย์สินทางปัญญา นำไปสู่การจดลิขสิทธิ์ทางปัญญาต่อไป

12.1.3 การบริการวิชาการสู่สังคม บัณฑิตสามารถนำองค์ความรู้ทางด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรมเผยแพร่สู่สังคมทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติได้อย่างเหมาะสม

12.1.4 การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม บัณฑิตสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการออกแบบสื่อ นวัตกรรมที่มีคุณค่าทางด้านศิลปวัฒนธรรม โดยนำเอาองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นหรือภาพรวม มาผสมผสานกับเทคโนโลยีก่อให้เกิดสื่อ นวัตกรรมแบบใหม่ๆ โดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม (Green Design) สร้างความปลอดภัยต่อสิ่งแวดล้อม ทางธรรมชาติ และสังคม สามารถใช้ทรัพยากรในการออกแบบอย่างมีคุณค่าที่สามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและก่อให้เกิดประโยชน์ทางสังคมได้สูงสุด

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

13.1. กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

ไม่มี

13.2. กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้ภาควิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน

ไม่มี

13.3. การบริหารจัดการ

ไม่มี

หมวดที่ 2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

สื่อนวัตกรรมเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม และมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อชาติ บุคลากรที่จะเป็นผู้นำทางด้านนี้ จึงต้องมีความรู้ ความสามารถด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมที่ก้าวทันเทคโนโลยีสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านทฤษฎีและการปฏิบัติจริง อันกอปรด้วยศาสตร์และศิลป์ โดยยึดมั่นในคุณธรรมจริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ เป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพในการชี้นำสังคมได้

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะ ดังต่อไปนี้

- 1.2.1 มีความรู้ความสามารถด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานในประเทศและสภาพสังคมและวัฒนธรรมในระดับชาติ และระดับนานาชาติ เพื่อส่งเสริมการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของประเทศ ตลอดจนผสมผสานสื่อนวัตกรรมของนานาชาติ
- 1.2.2 มีความรู้ ความเข้าใจ ในการศึกษาค้นคว้าด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม ตลอดจนด้านศิลปะและการออกแบบ
- 1.2.3 มีความสามารถในการศึกษา ค้นคว้า วิจัย การใช้ทักษะเบื้องต้นทางสถิติ และเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยบูรณาการองค์ความรู้ทั้งหมดกับการออกแบบสื่อนวัตกรรมก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
- 1.2.4 มีทักษะความสามารถ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมที่มีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับของสังคม และสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- 1.2.5 มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในวิชาชีพการออกแบบสื่อนวัตกรรม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
<p>พัฒนาระบบและกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้บัณฑิตมีอัตตลักษณ์ เก่งงาน เก่งคน เก่งคิด เก่งครองชีวิต และเก่งพิชิตปัญหาเป็นที่ต้องการของแหล่งจ้างงานชั้นนำของประเทศ (Demand .Based Competency) และได้รับค่าจ้าง/ค่าตอบแทนที่สูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ย</p>	<p>1. มหาวิทยาลัยพัฒนาปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นต่อการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ ซึ่งหลักสูตรจะนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพนิสิต เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างวัฒนธรรมองค์กรสู่ Knowledge Based Society ด้วยจิตสำนึกของความรู้ใฝ่เรียน - จัดให้มีห้องปฏิบัติการที่พร้อมในการปฏิรูประบบการเรียนรู้ด้วยหลักความคิด ปฏิบัติ เพื่อให้เห็น ให้คิด และได้ทำ เพื่อให้บัณฑิตได้รับประสบการณ์ตรงแล้วจึงสอนให้เข้าใจถึงเหตุผล โดยใช้องค์ความรู้และทฤษฎี - ให้นิสิตสามารถพัฒนาภาษาอังกฤษด้วยตัวเองด้วยระบบ e-Learning ซึ่งสถานพัฒนาวิชาการด้านภาษา (Language Center) จะเป็นหน่วยสนับสนุน - จัดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพ โดยเน้นการพูดและฟัง ภาคเรียนละ 1 หน่วยกิต ต่อเนื่องกันไปจนครบจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร เช่น วิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพ 3 หน่วยกิต ก็จะมีการจัดการเรียนการสอนภาคเรียนละ 1 หน่วยกิต ต่อเนื่องกัน 3 ภาคการศึกษา โดยเน้นการพูดและการฟัง โดยระบุหน่วยกิต ดังนี้ 1(0-2-1) - จัดให้มีการแลกเปลี่ยนทักษะโครงการฝึกอบรมโครงการดูงานแก่คณาจารย์เพื่อปรับระบบการเรียนการสอนที่เน้นนิสิตเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนระหว่างผู้เรียนและผู้สอน กระบวนการเรียนรู้ที่ยึดหลักให้เห็น ให้คิด ให้ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. มีเอกสาร มคอ. 2, 3 และ 5 ที่สมบูรณ์ 2. มีแผนการสอนในรูปของ มคอ.3 และ 4 ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง 3. ร้อยละของจำนวนรายวิชาเฉพาะทั้งหมดที่เปิดสอนในหลักสูตร มีการเชิญวิทยากรจากภาคธุรกิจเอกชน/ภาครัฐ มาบรรยายอย่างน้อยวิชาละ 1 ครั้ง 4. นิสิตจะต้องมีการฝึกงาน 5. ร้อยละของวิชาที่มี Tutorial 6. มี มคอ. 3 คู่กับ มคอ. 5 ทุกรายวิชา 7. ร้อยละของนิสิตที่ทำวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี (6-9 หน่วยกิต) 8. ร้อยละของนิสิตที่สอบภาษาอังกฤษครั้งแรกผ่านตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด 9. ร้อยละของนิสิตที่สอบเทคโนโลยีสารสนเทศครั้งแรกผ่านตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด 10. ร้อยละของนิสิตที่มีงานทำ/ประกอบอาชีพอิสระที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ออกแบบสื่อนวัตกรรม ภายใน 1 ปี

แผนการพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
	<p>ค้นหา หลักการ (ทฤษฎี) และให้ปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - สนับสนุนบุคลากรด้านการเรียนการสอนให้ทำงานบริการวิชาการแก่องค์กรภายนอก เพื่อเพิ่มพูนองค์ความรู้ให้อาจารย์สายปฏิบัติการให้มีประสบการณ์ตรงในสายวิชาชีพการออกแบบทัศนศิลป์และสาขาที่เกี่ยวข้อง 	<p>11. ค่าเฉลี่ยของอัตราเงินเดือนที่นิสิตได้รับสูงกว่าอัตราเงินเดือนที่ กพ.กำหนด</p>
	<p>2. พัฒนาระบบการเรียนการสอนตามหลักสูตรสู่คุณภาพโดยมุ่งผลที่บัณฑิตมีความสามารถในการประยุกต์และบูรณาการความรู้โดยรวม มาใช้ในการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ โดย</p> <ul style="list-style-type: none"> - จัดให้มีการปรับปรุงหลักสูตรไปสู่ Problem Based Learning/Topic Based Learning แทน Content Based Learning - พัฒนาหลักสูตรโดยมีพื้นฐานจากหลักสูตรในระดับสากล อ้างอิงจากหลักสูตรการออกแบบสื่อนวัตกรรม ที่ทันสมัยและได้มาตรฐาน - จัดให้มีการปฏิรูประบบการเรียนภาษาต่างประเทศอย่างจริงจังโดยเร่งรัดให้มีห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีสื่อสารที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลา - ให้นิสิตทำวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรีทุกคน - ให้อาจารย์และนิสิตมีกิจกรรมร่วมกัน เช่น จัดให้มีการแสดงนิทรรศการผลงานของนิสิตสาขาออกแบบสื่อนวัตกรรม เป็นประจำอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง - คณาจารย์มีการประเมินผลการสอนที่เชื่อมต่อกับระบบ PCDA เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพการสอนด้วยตัวเอง 	

แผนการพัฒนา	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
	<p>3.พัฒนาระบบประเมินผลการศึกษาที่ชี้วัดระดับขีดความสามารถของบัณฑิต (Competency Based Assessment) โดย</p> <ul style="list-style-type: none"> - จัดให้มีการสอบวิทยานิพนธ์ทางศิลปะโดยมีผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกและคณาจารย์ในหลักสูตรร่วมกันเป็นกรรมการประเมินผล - จัดให้มีการวัดความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยีการสื่อสาร 	

หมวดที่ 3. ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

เป็นระบบทวิภาค ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรอุดมศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2548

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อนจำนวน 8 สัปดาห์

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลา ในการดำเนินการเรียนการสอน

วิชาภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เรียนวันจันทร์ ถึงวันศุกร์ ระหว่างเวลา 08.00 – 17.00 น.

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

(1) สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

(2) ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาและ/หรือ เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับการคัดเลือกนิสิตของมหาวิทยาลัยนเรศวร

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

ปัญหาการปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษา มาเป็นการเรียนในระดับอุดมศึกษาที่มีรูปแบบการเรียนและสังคมที่แตกต่างไปจากเดิม ยกตัวอย่างเช่น มีสังคมกว้างขึ้น ต้องดูแลตนเองมากขึ้น มีกิจกรรมทั้งการเรียนในห้องและกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่นักศึกษาต้องสามารถจัดแบ่งเวลาให้เหมาะสม

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

(1) จัดการปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ แนะนำการวางเป้าหมายชีวิต เทคนิคการเรียนในสถาบันฯ และการแบ่งเวลา

(2) มอบหมายหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้แก่อาจารย์ทุกคน ทำหน้าที่ให้คำแนะนำและดูแล ตักเตือนแก่นิสิต

(3) จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ของนักศึกษาและการดูแลนักศึกษา เช่น วันแรกพบระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ วันพบผู้ปกครอง การติดตามการเรียนของนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 จากอาจารย์ผู้สอน และจัดกิจกรรมสอนเสริมถ้าจำเป็น เป็นต้น

2.5 แผนการรับนิสิตและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 4 ปี

ชั้นปี	ปีการศึกษา			
	2555	2556	2557	2558
ชั้นปีที่ 1	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 2	-	40	40	40
ชั้นปีที่ 3	-	-	40	40
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	40
รวม	40	80	120	160
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	40

2.6 งบประมาณตามแผน

รายการ	ปีงบประมาณ				
	2555	2556	2557	2558	2559
1. ประมาณการ รายรับ ค่าลงทะเบียน	2,400,000	4,800,000	7,200,000	9,600,000	12,000,000
2. ประมาณการ รายจ่าย					
งบบุคลากร	6,640,197	8,152,560	10,152,560	12,152,560	14,152,560
งบดำเนินการ	1,887,133	2,843,026	3,695,933	4,435,119	4,878,630
รวม	8,527,330	10,995,586	13,848,493	16,587,679	19,031,190
งบประมาณค่าใช้จ่าย ต่อคนต่อปี	106,591.60	68,722.41	57,702.05	51,836.50	47,577.98
3. ค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิตของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม ตามหลักสูตรนี้เท่ากับ $47,577.98 \times 5 \text{ ปี} = 237,790$ ต่อคนต่อหลักสูตร					

ใช้งบประมาณ หมวดค่าวัสดุ ค่าใช้สอย ค่าตอบแทน และครุภัณฑ์การศึกษาของภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ที่ใช้ในการผลิตบัณฑิตตามหลักสูตรนี้ ประมาณ 237,790 บาท /คน/ปี

2.7 ระบบการศึกษา

- ระบบการศึกษาเป็นแบบชั้นเรียน
- แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- แบบทางไกลผ่านสื่อแพรภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- อื่นๆ (ระบุ)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2549
(ภาคผนวก ๑)

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต **รวมตลอดหลักสูตร** 134 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

รายการ	เกณฑ์ กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2548 (หน่วยกิต)	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555 (หน่วยกิต)
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30	31
2. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 84	97
2.1 วิชาพื้นฐาน		21
2.2 วิชาเฉพาะด้าน		76
2.2.1 วิชาบังคับ		64
2.2.2 วิชาเลือก		12
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6	6
หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า 120	134

3.1.3 รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	จำนวน	31	หน่วยกิต
กำหนดให้บัณฑิตเรียนตามกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้			
1.1 กลุ่มวิชาภาษา ไม่น้อยกว่า	จำนวน	12	หน่วยกิต
001201 ทักษะภาษาไทย			3(2-2-5)
			Thai Language Skills
001211 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน			3(2-2-5)
			Fundamental English
001212 ภาษาอังกฤษพัฒนา			3(2-2-5)
			Developmental English
001213 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ			3(2-2-5)
			English for Academic Purposes
1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ไม่น้อยกว่า	จำนวน	6	หน่วยกิต
001222 ภาษา สังคม และวัฒนธรรม			3(3-0-6)
			Language, Society and Culture
001223 ดุริยางควิจารณ์			3(2-2-5)
			Music Appreciation
1.3 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ ไม่น้อยกว่า	จำนวน	7	หน่วยกิต
001231 ปรัชญาเพื่อชีวิต			3(3-0-6)
			Philosophy for Life
001232 กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต			3(3-0-6)
			Fundamental Laws for Quality of Life
และเลือกรายวิชาพลานามัย จำนวน 1 หน่วยกิต โดยให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้			
วิชาพลานามัย			
001250 กอล์ฟ			1(0-2-1)
			Golf
001251 เกม			1(0-2-1)
			Game

001252	บริหารกาย Body Conditioning	1(0-2-1)
001253	กิจกรรมเข้าจังหวะ Rhythmic Activities	1(0-2-1)
001254	ว่ายน้ำ Swimming	1(0-2-1)
001255	ลีลาศ Social Dance	1(0-2-1)
001256	ตะกร้อ Takraw	1(0-2-1)
001257	นันทนาการ Recreation	1(0-2-1)
001258	ซอฟท์บอล Softball	1(0-2-1)
001259	เทนนิส Tennis	1(0-2-1)
001260	เทเบิลเทนนิส Table Tennis	1(0-2-1)
001261	บาสเกตบอล Basketball	1(0-2-1)
001262	แบดมินตัน Badminton	1(0-2-1)
001263	ฟุตบอล Football	1(0-2-1)
001264	วอลเลย์บอล Volleyball	1(0-2-1)
001265	ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว Art of Self – Defense	1(0-2-1)

1.4 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ ไม่น้อยกว่า	จำนวน	6	หน่วยกิต
001275	อาหารและวิถีชีวิต Food and Life Style		3(3-0-6)

001279	วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน Science in Everyday Life		3(3-0-6)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		จำนวน	97 หน่วยกิต
2.1 วิชาพื้นฐาน		จำนวน	21 หน่วยกิต
703121	ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ Theory of Art and Design		3(2-2-5)
703122	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design		3(1-4-4)
703123	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design		3(2-2-5)
703223	ศิลปะปฏิบัติ Arts Workshop		3(2-2-5)
704122	วาดเส้น Drawing		3(1-4-4)
704213	สุนทรียศาสตร์ Aesthetics		3(2-2-5)
704224	ศิลปะภาพถ่าย Art of Photography		3(1-4-4)
2.2 วิชาเฉพาะด้าน		จำนวน	76 หน่วยกิต
2.2.1 วิชาบังคับ		จำนวน	64 หน่วยกิต
2.2.1.1 ให้เรียนวิชาดังต่อไปนี้		จำนวน	43 หน่วยกิต
205200	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes		1(0-2-1)
205201	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis		1(0-2-1)
205202	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Research Presentation		1(0-2-1)
703111	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Sketch Design and Presentation		3(1-4-4)

703112	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสองมิติ Two Dimensional Computer Graphic	3(2-2-5)
703213	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ Three Dimensional Computer Graphic	3(2-2-5)
703214	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)
703215	คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ Computer Programming for Design	3(2-2-5)
703224	ศิลปะไทยและภูมิปัญญาพื้นถิ่น Art and Local Wisdom	3(2-2-5)
703314	การออกแบบมัลติมีเดีย Multimedia Design	3(2-2-5)
703323	วัฒนธรรมสื่อ Media Culture	3(2-2-5)
703391	ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design	3(2-2-5)
703493	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design	1(0-3-1)
703494	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	6 หน่วยกิต
704238	การตลาดสำหรับการออกแบบ Marketing for Design	3(2-2-5)
704347	ภาพประกอบสำหรับการออกแบบ Illustration Design	3(2-2-5)

2.2.1.2 ให้เลือกเรียนกลุ่มวิชาใดกลุ่มวิชาหนึ่งดังต่อไปนี้ (บังคับเลือก)

จำนวนไม่น้อยกว่า

21

หน่วยกิต

1. กลุ่มวิชาการออกแบบกราฟิก

703231	การออกแบบและจัดวางตัวอักษร Lettering and Typography	3(2-2-5)
703232	การออกแบบสิ่งพิมพ์ Publishing Design	3(2-2-5)

703333	กระบวนการออกแบบกราฟิก Graphic Design Processes	3(2-2-5)
703334	การออกแบบเอกลักษณ์องค์กร Corporate Identity Design	3(2-2-5)
703335	การออกแบบข้อมูลสารสนเทศ Information Design	3(2-2-5)
703336	ออกแบบระบบสัญลักษณ์ Signage Systems	3(2-2-5)
703337	ออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม Environmental Graphic Design	3(2-2-5)

2. กลุ่มวิชาการออกแบบภาพเคลื่อนไหว

703241	พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว Basic Animation	3(2-2-5)
703242	การออกแบบและนำเสนอสื่อภาพเคลื่อนไหว Animated Media and Presentation	3(2-2-5)
703343	ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ Two Dimensional Animation	3(2-2-5)
703344	การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว Character Animation Design	3(2-2-5)
703345	การวาดเส้นสำหรับภาพเคลื่อนไหว Drawing for Animation	3(1-4-4)
703346	ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ Three Dimensional Animation	3(2-2-5)
703347	เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว Visual Effects for Animation	3(2-2-5)

3. กลุ่มวิชาการออกแบบมัลติมีเดีย

703251	การออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ Interactive Media Design	3(2-2-5)
703252	การออกแบบกราฟิกบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ Graphic Interface Design	3(2-2-5)

703353	การออกแบบสื่อสมัยใหม่ New Media	3(2-2-5)
703354	การออกแบบภาพและเสียง Visual and Audio Design	3(2-2-5)
703355	การออกแบบกราฟิกเชิงอนุรักษ์ Greening Graphic Design	3(2-2-5)
703356	การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ Computer Game Design	3(2-2-5)
703357	การออกแบบเว็บ Web Design	3(2-2-5)

2.2.2	วิชาเลือก	จำนวน	12	หน่วยกิต
	ให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้	จำนวนไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต
	703361	การสร้างภาพสามมิติ Three Dimensional Modeling		3(2-2-5)
	703362	ออกแบบจัดแสง Lighting Design		3(2-2-5)
	703363	การถ่ายภาพในสภาพแวดล้อม Environmental Photography		3(2-2-5)
	703364	การถ่ายภาพสตูดิโอ Studio Photo		3(2-2-5)
	703365	การจัดและปรับแต่งภาพขั้นสูง Photo Manipulation and Enhancement		3(2-2-5)
	703366	การเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร Writing Scripts for Communication Design		3(2-2-5)
	703467	การออกแบบสื่อแนวทดลอง Experimental Media Design		3(2-2-5)
	703468	การถ่ายภาพสร้างสรรค์ Creative Photo		3(2-2-5)
	703469	ภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหวแนวทดลอง Experimental Film and Animation Design		3(2-2-5)

703495	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต หรือ
703496	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต หรือ
703497	การศึกษาค้นคว้าอิสระ Independent Study	6 หน่วยกิต

วิชาบังคับไม่นับหน่วยกิต	จำนวน	6 หน่วยกิต
703491 การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) Professional Training	(ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต 270 ชม.)

3. **หมวดวิชาเลือกเสรี** **จำนวน 6 หน่วยกิต**
 นิสิตสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยนเรศวร หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น

3.1.4 แผนการศึกษา

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
001201	ทักษะภาษาไทย Thai Language Skills	3(2-2-5)
001211	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English	3(2-2-5)
001231	ปรัชญาเพื่อชีวิต Philosophy for Life	3(3-0-6)
001XXX	กลุ่มวิชาพลานามัย Personal Hygiene Courses	1(0-2-1)
703121	ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ Theory of Art and Design	3(2-2-5)
703122	องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ Composition of Art and Design	3(1-4-4)
704122	วาดเส้น Drawing	3(1-4-4)
รวม		19 หน่วยกิต

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
001212	ภาษาอังกฤษพัฒนา Developmental English	3(2-2-5)
001223	ดุริยางควิจารณ์ Music Appreciation	3(2-2-5)
001279	วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน Science in Everyday Life	3(3-0-6)
703111	การออกแบบและนำเสนอผลงาน Sketch Design and Presentation	3(1-4-4)
703112	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสองมิติ Two Dimensional Computer Graphic	3(2-2-5)
703123	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ History of Art and Design	3(2-2-5)
703223	ศิลปะปฏิบัติ Arts workshop	3(2-2-5)
รวม		21 หน่วยกิต

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
001232	กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต Fundamental Laws for Quality of Life	3(3-0-6)
001213	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ English for Academic Purposes	3(2-2-5)
703213	คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ Three Dimensional Computer Graphic	3(2-2-5)
703214	การออกแบบกราฟิก Graphic Design	3(2-2-5)
703224	ศิลปะไทยและภูมิปัญญาพื้นถิ่น Art and Local Wisdom	3(2-2-5)
703314	การออกแบบมัลติมีเดีย Multimedia Design	3(2-2-5)
704224	ศิลปะภาพถ่าย Art of Photography	3(1-4-4)
	รวม	21 หน่วยกิต

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
001222	ภาษา สังคมและวัฒนธรรม Language, Society and Culture	3(3-0-6)
001275	อาหารและวิถีชีวิต Food and Life Style	3(3-0-6)
205200	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ Communicative English for Specific Purposes	1(0-2-1)
703215	คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ Computer Programming for Design	3(2-2-5)
704347	ภาพประกอบสำหรับการออกแบบ Illustration Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Major Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Major Elective Course	3(2-2-5)
รวม		19 หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
205201	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ Communicative English for Academic Analysis	1(0-2-1)
703323	วัฒนธรรมสื่อ Media Culture	3(2-2-5)
704238	การตลาดสำหรับการออกแบบ Marketing for Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Major Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Elective Course	3(2-2-5)
	รวม	16 หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา (หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง	
205202	การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน Communicative English for Research Presentation	1(0-2-1)
703391	ระเบียบวิธีวิจัยทางด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรม Research Methodology on Innovative Media Design	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาบังคับเลือก Elective Course	3(2-2-5)
703XXX	วิชาเลือก Elective Course	3(2-2-5)
XXXXXX	วิชาเลือกเสรี Free Elective Course	3(X-X-X)
รวม		16 หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาฤดูร้อน

703491	การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) Professional Training	6 หน่วยกิต (ไม่น้อยกว่า 270 ชม).
รวม		6 หน่วยกิต

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
703494	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	6 หน่วยกิต
704213	สุนทรียศาสตร์ Aesthetics	3(2-2-5)
703493	สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม Seminar in Innovative Media Design	1(0-3-1)
703XXX	วิชาเลือก Elective Course	3(2-2-5)
XXXXXX	วิชาเลือกเสรี Free Elective Course	3(X-X-X)
	รวม	16 หน่วยกิต

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	(หน่วยกิต) บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง
703495	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต หรือ
703496	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต หรือ
703497	การศึกษาค้นคว้าอิสระ Independent Study	6 หน่วยกิต
	รวม	6 หน่วยกิต

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

001201	<p>ทักษะภาษาไทย</p> <p>Thai Language Skills</p> <p>พัฒนาทักษะการใช้ภาษาทั้งในด้านการฟัง การอ่าน การพูดและการเขียนเพื่อการสื่อสาร โดยเน้นทักษะการเขียนเป็นสำคัญ</p> <p>Development of communicative language skills including listening, reading, speaking, and writing with an emphasis on writing skill.</p>	3(2-2-5)
001211	<p>ภาษาอังกฤษพื้นฐาน</p> <p>Fundamental English</p> <p>พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน ภาษาอังกฤษและไวยากรณ์ระดับพื้นฐานเพื่อการสื่อสารในบริบทต่าง ๆ</p> <p>Development of fundamental English listening, speaking, reading skills, and grammar for communicative purposes in various contexts.</p>	3(2-2-5)
001212	<p>ภาษาอังกฤษพัฒนา</p> <p>Developmental English</p> <p>พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน ภาษาอังกฤษและไวยากรณ์ เพื่อการสื่อสารในบริบทต่าง ๆ</p> <p>Development of English listening, speaking, reading skills, and grammar for communicative purposes in various contexts.</p>	3(2-2-5)
001213	<p>ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ</p> <p>English for Academic Purposes</p> <p>พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษโดยเน้นทักษะการอ่าน การเขียนงานและการศึกษาค้นคว้าเชิงวิชาการ</p> <p>Development of English skills with an emphasis on academic reading, writing and researching.</p>	3(2-2-5)

- | | | |
|--------|---|----------|
| 001222 | <p>ภาษา สังคม และวัฒนธรรม</p> <p>Language, Society and Culture</p> <p>ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาษา สังคม และวัฒนธรรมไทยและสากล ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาที่มีต่อสังคมและวัฒนธรรม โลกทัศน์สังคมในภาษา โครงสร้างทางสังคม และวัฒนธรรมไทยกับการใช้ภาษาไทย ตลอดจนการแปรเปลี่ยนของภาษาอันเนื่องมาจากปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม</p> <p>A study of the relationship between language and society and language and culture in terms of the ways in which language reflects society and culture. The study includes the interaction between the Thai language usage and Thai social and cultural structure. The study also includes language change caused by social and cultural factors.</p> | 3(3-0-6) |
| 001223 | <p>ดุริยางควิจารณ์</p> <p>Music Appreciation</p> <p>ศึกษาลักษณะ ความสำคัญ พัฒนาการ องค์ประกอบทางด้านดนตรี บทเพลง คีตกวี สุนทรียศาสตร์ทางด้านดนตรีไทย และตะวันตก ลักษณะและบทเพลงที่ใช้ในการแสดงดนตรี มารยาทในการเข้าฟังดนตรี การวิจารณ์และอภิปรายจากการฟังและชมการแสดงดนตรี รวมทั้งบทบาทของดนตรีไทย และตะวันตกในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน</p> <p>A study of musical characteristics, importance of music development, musical components, lyrics, music composers, aesthetics of Thai and Western music, the characteristics and repertoire for musical performance, music etiquette, criticism and discussion on the musical performance including the roles of Thai and Western music in Thai society from the past to the present.</p> | 3(2-2-5) |
| 001231 | <p>ปรัชญาเพื่อชีวิต</p> <p>Philosophy for Life</p> <p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับปรัชญาและแนวคิด โลกทัศน์ ชีวทัศน์ ปรัชญาชีวิต และวิถีการดำเนินชีวิต ประสบการณ์อันทรงคุณค่า ตลอดจนปัจจัยหรือเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในชีวิตและงานในทุกมิติของผู้มีชื่อเสียง เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ พัฒนาชีวิตที่มีคุณภาพ มีประโยชน์และคุณค่าต่อสังคม</p> | 3(3-0-6) |

Basic philosophical and conceptual knowledge on worldview, attitude, philosophy for life, lifestyle, valuable experience and factors or conditions which influence success in all aspects of life and profession of respected people.

- | | | |
|--------|--|----------|
| 001232 | <p>กฎหมายพื้นฐานเพื่อคุณภาพชีวิต</p> <p>Fundamental Laws for Quality of Life</p> <p>ศึกษาถึงวิวัฒนาการของกฎหมาย สิทธิมนุษยชนและสิทธิขั้นพื้นฐานตาม รัฐธรรมนูญ รวมทั้งศึกษาถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของนิสิต เช่น กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายสิ่งแวดล้อม กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการปกครองท้องถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่นรวมทั้งกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา</p> <p>The evolution of the law and human rights under the constitution including laws concerning the quality of the students' life such as intellectual property law, environmental law, laws concerning local administration, traditional knowledge, and the development of the quality of life.</p> | 3(3-0-6) |
| 001250 | <p>กอล์ฟ</p> <p>Golf</p> <p>ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา กอล์ฟ การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬา กอล์ฟ</p> <p>History, definition, importance, and physical fitness for golf; basic skill training, rules, and etiquette of golf.</p> | 1(0-2-1) |
| 001251 | <p>เกม</p> <p>Game</p> <p>ประวัติ ปรัชญา ความหมาย ความสำคัญ ลักษณะของเกมชนิดต่างๆ การเป็นผู้นำเกม เบื้องต้น และการเข้าร่วมเกม</p> <p>History, philosophy, definition, and importance of games; type of games, basic game leadership, and games participation.</p> | 1(0-2-1) |

001252	บริหารกาย Body Conditioning	1(0-2-1)
	ประวัติ ความหมายความสำคัญของการบริหารกาย หลักการออกกำลังกาย กิจกรรมการ สร้างสมรรถภาพทางกาย และการทดสอบสมรรถภาพทางกาย History, definition, and importance of body conditioning; principle of exercises, physical fitness activities, and physical fitness test.	
001253	กิจกรรมเข้าจังหวะ Rhythmic Activities	1(0-2-1)
	ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น ท่าเต้นรำพื้นเมือง และ วัฒนธรรมการเต้นรำของนานาชาติ History, definition, importance, and basic movements of folk dances and international folk dances.	
001254	ว่ายน้ำ Swimming	1(0-2-1)
	ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาว่ายน้ำ การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาว่ายน้ำ History, definition, importance, physical fitness, basic skill training, rules, and etiquette of swimming.	
001255	ลีลาศ Social Dance	1(0-2-1)
	ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น รูปแบบการเต้นรำสากล และ มารยาทของการเต้นรำสากล History, definition, importance, basic movement, types, and etiquette of social dances.	

001256	ตะกร้อ	1(0-2-1)
	Takraw	
	ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาตะกร้อ การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาตะกร้อ History, definition, importance, physical fitness, basic, skill training, rules and etiquette of takraw.	
001257	นันทนาการ	1(0-2-1)
	Recreation	
	ประวัติ ปรัชญา ความหมาย และความสำคัญของนันทนาการ ลักษณะของกิจกรรม นันทนาการ และการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ History, philosophy, definition and importance of recreation; nature of activities and recreation participation.	
001258	ซอฟท์บอล	1(0-2-1)
	Softball	
	ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา ซอฟท์บอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกามารยาทของกีฬาซอฟท์บอล History, definition, importance, and physical fitness for softball; basic skill training, rules, and etiquette of softball.	
001259	เทนนิส	1(0-2-1)
	Tennis	
	ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาเทนนิส การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาเทนนิส History, definition, importance, and physical fitness for tennis; basic skill training, rules, and etiquette of tennis.	

001260	เทเบิลเทนนิส Table Tennis ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาเทเบิลเทนนิส การฝึกทักษะเบื้องต้นและกฎกติกา มารยาทของกีฬาเทเบิลเทนนิส History, definition, importance, and physical fitness for table tennis; basic skill training, rules, and etiquette of table tennis.	1(0-2-1)
001261	บาสเกตบอล Basketball ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาบาสเกตบอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาบาสเกตบอล History, definition, importance, and physical fitness for basketball; basic skill training, rules, and etiquette of basketball.	1(0-2-1)
001262	แบดมินตัน Badminton ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาแบดมินตัน การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาแบดมินตัน History, definition, importance, and physical fitness for badminton; basic skill training, rules, and etiquette of badminton.	1(0-2-1)
001263	ฟุตบอล Football ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬาฟุตบอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาฟุตบอล History, definition, importance, and physical fitness for football; basic skill training, rules, and etiquette of football.	1(0-2-1)

- | | | |
|--------|--|----------|
| 001264 | วอลเลย์บอล
Volleyball

ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับกีฬา
วอลเลย์บอล การฝึกทักษะเบื้องต้น และกฎกติกา มารยาทของกีฬาวอลเลย์บอล
History, definition, importance, and physical fitness for volleyball; basic skill
training, rules, and etiquette of volleyball. | 1(0-2-1) |
| 001265 | ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว
Art of Self – Defense

ประวัติ ความหมาย ความสำคัญ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายสำหรับศิลปะ การ
ต่อสู้ป้องกันตัว ทักษะเบื้องต้นของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว กฎหมายสำหรับ การป้องกัน
ตัว และกฎกติกา มารยาทของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว
History, definition, importance, and physical fitness for the art of self-defense; basic
skill of the art of self-defense, laws for self-defense, rules and etiquette of the art of
self-defense. | 1(0-2-1) |
| 001275 | อาหารและวิถีชีวิต
Food and Life Style

บทบาทและความสำคัญของอาหารในชีวิตประจำวัน วัฒนธรรมและพฤติกรรมการบริโภค
อาหาร ในภูมิภาคต่างๆของโลกและในประเทศไทย รวมถึงอิทธิพลของอารยธรรม
ต่างประเทศต่อพฤติกรรมการบริโภคของไทย เอกลักษณะและภูมิปัญญาด้านอาหารของ
ไทย การเลือกอาหารที่เหมาะสมต่อความต้องการของร่างกาย อาหารทางเลือก ข้อมูล
ประกอบการพิจารณาเลือกซื้ออาหาร และอาหารและวิถีชีวิตกับการเปลี่ยนแปลงในยุค
โลกาภิวัตน์

Roles and importance of food in daily life, cultures and consumption behavior
around the world including the influence of foreign cultures on Thai consumption
behavior, identity and wisdom of food in Thailand, proper food selections
according to basic needs, food choices, information for purchasing food, and
food and life style according in the age of globalization. | 3(3-0-6) |

- | | | |
|--------|---|----------|
| 001279 | <p>วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน</p> <p>Science in Everyday Life</p> <p>บทบาทของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทางด้านชีวภาพ กายภาพ และบูรณาการความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ของโลกทั้งระบบที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ได้แก่ สิ่งมีชีวิตและสิ่งแวดล้อม พลังงานและไฟฟ้า การสื่อสารและโทรคมนาคม อุตุนิยมวิทยา โลกและอวกาศ</p> <p>The role of science and technology with concentration on both biological and physical sciences and integration of earth science in everyday life, including organisms and environments, chemical, energy and electricity, telecommunications, meteorology, earth and space.</p> | 3(3-0-6) |
| 205200 | <p>การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ</p> <p>Communicative English for Specific Purposes</p> <p>ฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการออกเสียง การใช้คำศัพท์ สำนวน และรูปประโยคเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการและวิชาชีพ</p> <p>Practice listening and speaking English with emphasis on pronunciation, vocabulary, expressions, and sentence structures for academic and professional purposes.</p> | 1(0-2-1) |
| 205201 | <p>การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ</p> <p>Communicative English for Academic Analysis</p> <p>ฝึกฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยเน้นการสรุปความ การวิเคราะห์ การตีความ และการแสดงความคิดเห็น เพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการตามสาขาของผู้เรียน</p> <p>Practice listening and speaking English with emphasis on summarizing, analyzing, interpreting, and expressing opinions for academic purposes applicable to students' educational fields.</p> | 1(0-2-1) |
| 205202 | <p>การสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอผลงาน</p> <p>Communicative English for Research Presentation</p> <p>ฝึกนำเสนอผลงานการค้นคว้า หรือผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสาขาของผู้เรียนเป็นภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> | 1(0-2-1) |

Practice giving oral presentations on academic research related to students' educational fields with effective delivery in English.

- | | | |
|--------|--|----------|
| 703111 | <p>การออกแบบและนำเสนอผลงาน</p> <p>Sketch Design and Presentation</p> <p>ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการนำเสนองานออกแบบ การประยุกต์ใช้ ความรู้พื้นฐานที่สำคัญทางศิลปะและการออกแบบ การสื่อความหมาย รวมทั้งทักษะพื้นฐานการเขียนแบบร่าง วิธีการเขียนรูปแบบเรขาคณิต มุมทัศนียภาพและแสงเงาโดยใช้เครื่องมือเขียนแบบ ด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น ดินสอ สี และการใช้เทคนิคสื่อผสม เพื่อใช้ประกอบการนำเสนอผลงานปฏิบัติการออกแบบ</p> <p>Acquire general knowledge of presentations and applications in design. Gain fundamental knowledge of art, design and conveyance. Learn basic skills of sketching and drawing geometric pictures, perspective angles, shade and shadow by using design equipments such as pencil, color and mixed media along with several techniques to consolidate operational presentations of design.</p> | 3(1-4-4) |
| 703112 | <p>คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสองมิติ</p> <p>Two Dimensional Computer Graphic</p> <p>ปฏิบัติงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยฝึกฝนการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานจากคอมพิวเตอร์กราฟิกสองมิติขั้นพื้นฐาน การสร้างภาพดิจิทัล การสร้างรูปทรงสองมิติ การจัดวางสื่อทางด้านภาพ โดยประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกสองมิติ สำหรับแก้ปัญหาการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ</p> <p>Practise computer graphics through creative design of fundamental 2D computer graphic, digital image, 2D form and photo installation. Apply 2D computer graphic for solving problems on various media designs.</p> | 3(2-2-5) |
| 703121 | <p>ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ</p> <p>Theory of Art and Design</p> <p>องค์ประกอบทางด้านศิลปะและการออกแบบ อาทิ เส้น รูปทรง รูปร่าง ที่ว่าง ปริมาตร พื้นผิว และสี เป็นต้น หลักการออกแบบ อาทิ เอกภาพ สมดุล สัดส่วน จังหวะ และการเน้น เป็นต้น กระบวนการพื้นฐานด้านศิลปะและการออกแบบ การกำหนดและการถ่ายทอดแนวความคิดในการออกแบบ</p> | 3(2-2-5) |

Study elements of art and design such as line, form, shape, space, volume, texture, color. Examine principles of design such as unity, balance, proportion, rhythm, emphasis. Learn basic processes of art and design, including determination and transformation of design.

- | | | |
|--------|--|----------|
| 703122 | <p>องค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ</p> <p>Composition of Art and Design</p> <p>ความหมายของการสร้างสรรค์ ปัญหาเกี่ยวกับวิธีการแสดงออก ศีรษะทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ การปฏิบัติงานเกี่ยวกับรูปทรง บริเวณว่าง ความขัดแย้ง ความประสานกลมกลืนของปัจจัยองค์ประกอบต่างๆ ในงานศิลปะ การแก้ปัญหาเกี่ยวกับรูปแบบ แนวความคิดการแสดงผลและเทคนิควิเคราะห์วิจารณ์ผลงาน</p> <p>Study meanings of creativity, problems on expression and theories of art composition. Practise form, space, contrast and harmonisation of various art elements. Learn to solve problems on patterns. Look at concepts of expression and techniques of analysing and criticising artwork.</p> | 3(1-4-4) |
| 703123 | <p>ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ</p> <p>History of Art and Design</p> <p>ประวัติศาสตร์และแนวความคิดหลักในลัทธิทางศิลปะตะวันตกและตะวันออก ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน วิเคราะห์ผลงานศิลปะในยุคต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่องานศิลปะและการออกแบบปัจจุบัน</p> <p>Study history and main concept of Western and Eastern art movements from the past up to present. Analyse artwork in different periods, influencing contemporary art and design.</p> | 3(2-2-5) |
| 703213 | <p>คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบสามมิติ</p> <p>Three Dimensional Computer Graphic</p> <p>ปฏิบัติงานคอมพิวเตอร์กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบกราฟิกสามมิติ การสร้างสภาพจำลองและโมเดลสามมิติ เพื่อตอบสนองความต้องการ และนำไปประยุกต์ใช้งานการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ</p> | 3(2-2-5) |

Practise computer graphics related to 3D graphic design. Learn to create computer aided design (CAD) and 3D model to serve the need and to be applied with other kinds of media designs.

- | | | |
|--------|---|----------|
| 703214 | <p>การออกแบบกราฟิก</p> <p>Graphic Design</p> <p>ทฤษฎีด้านการออกแบบกราฟิก องค์ประกอบพื้นฐานของงานกราฟิก เนื้อหา การสื่อความหมายด้วยภาษาภาพ การจัดพื้นที่การทำงาน ระบบกริดและตาราง สัญลักษณ์ ศัญศาสตร์ ตัวอักษร ปฏิบัติงานออกแบบกราฟิกในรูปแบบต่างๆ ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของการออกแบบและสื่อความหมาย</p> <p>Study theories of graphic design and basic elements of graphic work. Learn graphic content, expression of visual language, work-space management, including grid and table systems, symbols, semiotics, typographies and other forms of graphic operations to achieve result of design and conveyance of meaning.</p> | 3(2-2-5) |
| 703215 | <p>คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับงานออกแบบ</p> <p>Computer Programming for Design</p> <p>ฝึกทักษะการปฏิบัติงานเขียนโปรแกรมเบื้องต้น โครงสร้างพื้นฐานของการเขียนสคริปต่างๆ เช่น HTML, Flash, ActionScripting, Javascript, XML, PHP, และ MySQL server-side scripting และภาษาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>Practise operational skills in basic computer programming. Learn fundamental structures of computer scripting such as HTML, Flash, ActionScripting, Javascript, XML, PHP, MySQL server-side scripting and other related scripting language.</p> | 3(2-2-5) |
| 703223 | <p>ศิลปะปฏิบัติ</p> <p>Art Workshop</p> <p>ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสร้างงานจากเทคนิคการใช้สีชนิดต่างๆ โดยเน้นกระบวนการศิลปะปฏิบัติ 2 มิติ และ 3 มิติ ได้แก่ การระบายสี ศิลปะภาพพิมพ์ และประติมากรรม ถ่ายทอดรูปแบบการจินตนาการและสื่อความหมายของอารมณ์ความรู้สึกผ่านงานศิลปะ</p> | 3(2-2-5) |

Study and practise how to create artwork with different techniques of using colors. Emphasise on 2D and 3D art-workshop processes as painting, print-making and sculpture. Learn how to convey imagination and emotion through artwork.

- | | | |
|--------|--|----------|
| 703224 | <p>ศิลปะไทยและภูมิปัญญาพื้นถิ่น</p> <p>Art and Local Wisdom</p> <p>ลักษณะของศิลปะไทยร่วมสมัยและประเพณี ภูมิปัญญาไทย แนวคิด และความงาม เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ มีการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากองค์ความรู้ของไทย วิเคราะห์ผลงานในปัจจุบันและอดีตจากพิพิธภัณฑ์สถานและโบราณสถาน มีการศึกษานอกสถานที่</p> <p>Look at characteristics of contemporary Thai art, tradition, wisdom, concept and beauty as basis for design application. Study information acquired from Thai body of knowledge. Analyse past and present artwork from museums and historical sites along with study tours.</p> | 3(2-2-5) |
| 703231 | <p>การออกแบบและจัดวางตัวอักษร</p> <p>Lettering and Typography</p> <p>ประวัติและวิวัฒนาการของตัวอักษรไทยและโรมัน ศึกษารูปแบบของตัวอักษรต่างๆ ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำไปประกอบการออกแบบตัวอักษรให้มีรูปลักษณะเฉพาะ โดยคำนึงถึงความชัดเจนในการสื่อความหมายที่จะนำไปใช้งานออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>A study of the history and evolution of Thai and Roman letters and their present forms, in order to design them to be unique by considering clear communication in expressing meanings to be effectively applied in design.</p> | 3(2-2-5) |
| 703232 | <p>การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์</p> <p>Publishing Design</p> <p>กระบวนการออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ ในด้านเนื้อหา องค์ประกอบ การจัดรูปเล่ม นิตยสาร หนังสือ และแผ่นพับ ระบบการพิมพ์หนังสือ ความรู้เรื่องกระดาษกับหนังสือ และองค์ความรู้ทางวิชาการที่เกี่ยวข้องต่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในปัจจุบัน รวมถึงฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบที่แตกต่างกันได้</p> | 3(2-2-5) |

Learn various publishing-design processes in terms of content and element.

Study how to create layouts for magazines, books and brochures. Look at publishing systems, including types of papers and books. Gain body of academic knowledge related to current publishing design. Practise designing several kinds of publishing media.

- | | | |
|--------|---|----------|
| 703241 | <p>พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว</p> <p>Basic Animation</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติงานการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น ด้วยเทคนิคและวิธีการต่างๆ โดยเน้นการปฏิบัติงานโดยใช้เครื่องมือการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบพื้นฐาน และประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับงานออกแบบภาพเคลื่อนไหว</p> <p>Study and practise how to create basic animation with several techniques and methods. Emphasise on using tools in designing basic animation. Apply computer graphic programs for animated design.</p> | 3(2-2-5) |
| 703242 | <p>การออกแบบและนำเสนอสื่อภาพเคลื่อนไหว</p> <p>Animated Media and Presentation</p> <p>ศึกษาประวัติศาสตร์ ทฤษฎี ปรัชญา และแนวความคิดเรื่องศาสตร์และศิลป์ ทาง การออกแบบภาพเคลื่อนไหว กระบวนการทำงาน ขั้นตอนสำหรับนำเสนองานสำหรับการออกแบบภาพเคลื่อนไหว</p> <p>Study history, theory, philosophy and concept on science and art, related to animated design. Examine working processes and procedures for animated-media presentation.</p> | 3(2-2-5) |
| 703251 | <p>การออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ</p> <p>Interactive Media Design</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติกรออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบแบบ 2 ทาง โดยคำนึงถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ และการใช้งานของผู้ใช้กับสื่อสมัยใหม่ ผ่านงานออกแบบระบบนำร่องเพื่อการสื่อสารกับผู้ใช้ปลายทาง และฝึกเทคนิคการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ</p> <p>Study and practice of interactive media design that involve with user behavior and cognitive process through new media. Creating navigation system for communication with end users and examine techniques of computer programs related.</p> | 3(2-2-5) |

- 703252 การออกแบบกราฟิกบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5)
 Graphic Interface Design
 งานออกแบบที่อยู่บนพื้นฐานการออกแบบหน้าจอบนสื่อสมัยใหม่ ที่เน้นการถึงการใช้งานของผู้เข้าใช้ ปฏิสัมพันธ์แบบสองทาง ระบบนำร่อง การจัดระเบียบโครงสร้างของเนื้อหา การเข้าถึง เทคนิควิธีการที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างงานการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้งาน และวัตถุประสงค์ของโครงการ
 Study graphic interface design on new media by emphasising on users' operational applications. Investigate two-way interactions, navigation systems, managements of content structure and related technical approaches, creating design that suitable for users and project objectives.
- 703314 การออกแบบมัลติมีเดีย 3(2-2-5)
 Multimedia Design
 ศึกษาประวัติและทฤษฎีการออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ เว็บไซต์ ซีดีรอม ดีวีดี วิเคราะห์และค้นหาแนวคิดหลักในการออกแบบที่เหมาะสม ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อการออกแบบ
 Study history and theory of designing interactive media, Websites, CD-ROM and DVD. Analyse and investigate appropriate principles of design. Practise using package computer programs for designing.
- 703323 วัฒนธรรมสื่อ 3(2-2-5)
 Media Culture
 ศึกษาประวัติศาสตร์ของการเกิดสื่อ ผลกระทบและแนวโน้มของสื่อต่อบริบทของสังคมและวัฒนธรรม การวิเคราะห์หาความหมาย การวิจารณ์รูปแบบของสื่อในด้านภาพ และเสียง รวมถึงสื่อรูปแบบอื่นๆ ที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้รับข่าวสาร
 Study history of media, its effects and trends to social contexts and cultures.
 Analyse meaning of media and criticise its forms in terms of image and sound, including other kinds of media affecting receivers' perception.

- 703333 กระบวนการออกแบบกราฟิก 3(2-2-5)
Graphic Design Processes
การประยุกต์ใช้แนวคิด ในงานออกแบบกราฟิกภายใต้กรอบการผลิตเชิงพาณิชย์ ออกแบบและผลิตสื่อต่างๆ ด้วยการทำมือและการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เน้นความคิดสร้างสรรค์สุนทรียภาพ และความคล่องแคล่วชำนาญการในงานฝีมือ
Concepts and applications of graphic design through commercial production formats. Design and produce hand and computer mechanicals for various processes, emphasizing creativity, visual aesthetics, skill and craftsmanship.
- 703334 การออกแบบเอกลักษณ์องค์กร 3(2-2-5)
Corporate Identity Design
ออกแบบภาพของภาพลักษณ์ขององค์กร เรียนรู้และฝึกปฏิบัติโปรแกรมการพัฒนาเอกลักษณ์องค์กร โดยคำนึงถึงการสื่อสารผ่านการประยุกต์ใช้ตราสัญลักษณ์
Learn how to design corporate identity. Practise using programs in developing corporate identity by considering communication through logo applications.
- 703335 การออกแบบข้อมูลสารสนเทศ 3(2-2-5)
Information Design
ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบที่เน้นการสื่อสารด้วยภาพแทนการรับรู้จากตัวหนังสือหรือคำพูด เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้และตีความเนื้อหาของสารสนเทศ โดยศึกษาหลักการจัดโครงสร้างของเนื้อหาแบบต่างๆที่เหมาะสมกับสื่อทั้งในรูปแบบของสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของกลุ่มผู้รับสารเป็นสำคัญ
Study and practice the presentation of visual messages and combined verbal and visual messages in information and learning contexts in order to gain a better understanding of the conditions related to the design, use and interpretation of such information. Study principles and theories of content that are suitable media choices, including the cognitive and perception of end users.

- 703336 ออกแบบระบบสัญลักษณ์ 3(2-2-5)
 Signage Systems
 ปฏิบัติงานการออกแบบระบบสัญลักษณ์ ที่เกี่ยวกับการสื่อความหมายที่ใช้ในการนำทาง
 อ้างอิงตำแหน่งแห่งที่ ความรู้เกี่ยวกับปฏิกริยาที่มนุษย์มีต่อองค์ประกอบของ รูปทรง
 ตัวหนังสือ เส้น และสี ที่ใช้ในการออกแบบชุดสื่อสัญลักษณ์
 Practise designing signage systems related to conveyance of meaning in terms
 of leading ways and positioning places. Acquire knowledge of human
 interactions with elements of forms, letters, lines and colors, used in signage
 media design.
- 703337 ออกแบบกราฟิกเพื่อสภาพแวดล้อม 3(2-2-5)
 Environmental Graphic Design
 ออกแบบและวางแผนงานกราฟิกในลักษณะสองมิติ และสามมิติ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อม
 ได้แก่ ออกแบบระบบการค้นหาทางออก แบบป้าย กราฟิก สำหรับงานสถาปัตยกรรม
 ออกแบบนิทรรศการ ออกแบบเอกลักษณ์ ออกแบบร้านค้าปลีก ออกแบบแผนที่ และ
 วางแนวคิดสำหรับสิ่งแวดล้่อม
 The design and planning of two- and three-dimensional sign items that appear
 within the built environment. Such as, way finding systems, signage and
 architectural graphics, exhibit design, identity graphics, retail and store
 design, mapping, and themed environments.
- 703343 ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ 3(2-2-5)
 Two Dimension Animation
 ศึกษา ทดลองและปฏิบัติงานหลักการเบื้องต้นของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติด้วย
 เทคนิคและวิธีการพื้นฐานทางศิลปะพร้อมประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิก
 Study, experiment and operate basic principles of creating 2-dimension
 animation with several artistic techniques and methods along with computer
 graphic equipments.

- 703344 การออกแบบตัวละครสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)
 Character Animation Design
 ศึกษาและปฏิบัติงานการออกแบบจากและตัวละครสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว การกำหนดบุคลิกลักษณะเฉพาะให้ตัวละครให้สอดคล้องกับการเขียนเรื่อง บทภาพเคลื่อนไหว โดยประยุกต์ใช้เครื่องมือด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกสองมิติและสามมิติ
 Study and practise how to design settings and characters for animation. Learn how to create characteristics suitable for story-writing and animated scripting by applying 2D and 3D computer graphic equipments.
- 703345 การวาดเส้นสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(1-4-4)
 Drawing for Animation
 ปฏิบัติงานการวาดเส้นเพื่องานออกแบบภาพเคลื่อนไหว ด้วยเทคนิคการวาดเส้น การวาดภาพคน สัตว์ โครงสร้างของสิ่งมีชีวิต กล้ามเนื้อ และกระดูก การวาดอิริยาบถ การเคลื่อนไหวในท่าทางต่างๆของสิ่งมีชีวิต และนำไปประยุกต์ใช้งานสำหรับสื่อภาพเคลื่อนไหวทั้งสองมิติและสามมิติ
 Practise drawing for animation with drawing techniques. Study how to draw human beings, animals, living structures, muscles, bones, manners and movements, and apply it in designing 2D and 3D animated media.
- 703346 ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ 3(2-2-5)
 Three Dimensional Animation
 ปฏิบัติงานหลักการของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ ด้วยเทคนิคการปั้น การสร้างโมเดลสามมิติ การกำหนดการเคลื่อนไหวด้วยเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ
 Operate principles of creating 3-dimensional animation with casting techniques, 3D-model designs and movement sets with 3D computer graphic equipments.
- 703347 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)
 Visual Effects for Animation
 ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างเทคนิคพิเศษ โดยการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ในกระบวนการถ่ายทำ รวมถึงหลังการถ่ายทำ เพื่อเพิ่มความสมจริงและเป็นธรรมชาติ สร้างความแปลกใหม่ในเชิงสร้างสรรค์ให้กับผลงานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว
 Study how to create visual effects by using computer and modern technology

during pre- and post-production process in order to make them look real and natural, creating innovations for animation design.

- | | | |
|--------|---|----------|
| 703353 | <p>การออกแบบสื่อสมัยใหม่</p> <p>New Media</p> <p>ศึกษาถึงประวัติความเป็นมาของสื่อสมัยใหม่โดยเน้นสื่อดิจิทัล รูปแบบและประเภทของสื่อสมัยใหม่ต่างๆ ที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน อีกทั้งสามารถวิเคราะห์รูปแบบสื่อที่จะมีในอนาคต ฝึกทักษะในการวิเคราะห์และนำเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่มาใช้ในการออกแบบอย่างสร้างสรรค์</p> <p>Look at history of new media by emphasising on digital media. Study and analyse forms and types of new media, both at present and in the future. Practise skills on analysing and applying new media creatively.</p> | 3(2-2-5) |
| 703354 | <p>การออกแบบภาพและเสียง</p> <p>Visual and Audio Design</p> <p>ศึกษาถึงความสำคัญของแสงและเสียง ระบบการจัดแสงและเสียงในสภาพแวดล้อมต่างๆ รวมถึงการออกแบบแสงและเสียงด้วยเครื่องมือดิจิทัล และโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างแสงให้เกิดเงา และตัดต่อเสียง เพื่อสามารถปรับใช้งานออกแบบเสมือนจริงได้</p> <p>Study the importance of light and sound. Look at systems of arranging light and sound in different environments. Design light and sound with digital equipment and package software for creating shade and shadow. Learn how to do post-production of sound to be applied with visual design.</p> | 3(2-2-5) |
| 703355 | <p>การออกแบบกราฟิกเชิงอนุรักษ์</p> <p>Greening Graphic Design</p> <p>การออกแบบกราฟิก เพื่อสิ่งแวดล้อม ศึกษาและปฏิบัติการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในกระบวนการออกแบบกราฟิก เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ตั้งแต่กระบวนการทางความคิด จนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ ตลอดจนเรียนรู้เทคนิคการผลิต และเลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เช่น มีระบบการย่อยสลายที่ดี หรือการเลือกใช้วัสดุธรรมชาติ ประกอบกับการออกแบบกราฟิก และสารสนเทศที่สื่อสารด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม</p> <p>Study eco-graphic design for environmental studies. Analyse possibilities of</p> | 3(2-2-5) |

design processes for conserving environments, starting from thinking processes to final products, including techniques of production. Learn how to choose eco-friendly materials such as easily degradable or natural substances, to be complied with graphic and IT (information technology) eco-friendly design.

- | | | |
|--------|--|----------|
| 703356 | <p>การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์</p> <p>Computer Game Design</p> <p>ศึกษาและเรียนรู้แนวทางการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เพื่อนำศาสตร์ความรู้แขนงต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเกมได้อย่างสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการออกแบบ การลำดับขั้นในการออกแบบ การวางโครงเรื่อง การออกแบบการทำงานและการทำงานจริงของเกมคอมพิวเตอร์</p> <p>Study basic approaches of designing computer games by applying other fields of knowledge to produce computer games creatively. Use equipment and technology in design in terms of ordering design, plot-making, designing functions and operating actual systems in computer games.</p> | 3(2-2-5) |
| 703357 | <p>การออกแบบเว็บ</p> <p>Web Design</p> <p>ศึกษาพื้นฐานการออกแบบและโครงสร้างกระบวนการผลิตสร้างงาน พัฒนาแนวคิดและปฏิบัติเพื่อให้ได้งานที่มีมาตรฐานแบบมืออาชีพ โดยใช้เครื่องมือช่วยในการออกแบบที่มีอยู่เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของงานออกแบบเว็บ ผลกระทบต่อผู้ใช้งานกลุ่มเป้าหมาย ทั้งในแบบเฉพาะกลุ่มและกลุ่มทั่วไป</p> <p>Look at foundation of design and structure of production process. Develop concepts and practise to acquire standard works professionally. Apply equipments helpful in design to achieve set objectives. Study history of web design effective to target users, both select and general.</p> | 3(2-2-5) |

- | | | |
|--------|--|----------|
| 703361 | <p>การสร้างภาพสามมิติ</p> <p>Three Dimensional Modeling</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติการเขียนภาพร่างในลักษณะสองมิติและสามมิติ ศึกษาเทคนิคและวัสดุ อุปกรณ์ชนิดต่างๆ การถ่ายทอดโครงสร้าง แสงเงา สี พื้นผิว และคุณลักษณะของวัตถุชนิดต่างๆ การสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การกำหนดแสงและปริมาณของแสง หลักการ แสดงภาพ การกระจายการประมวล ผลการจัดการและการแสดงผลแบบสามมิติ</p> <p>A study of and practice on sketching 2D and 3D images along with techniques and materials. Transition of structure, shade and shadow, color, texture and object characteristics. Creation of visual reality environment, light determination and its amount, rendering, network rendering, management results, and 3D presentation.</p> | 3(2-2-5) |
| 703362 | <p>ออกแบบจัดแสง</p> <p>Lighting Design</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติงานออกแบบโดยใช้ทฤษฎีและเทคนิคการใช้แสงในงานออกแบบของสื่อต่างๆทั้งในระบบกายภาพ หรือในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงโดยคำนึงถึงการมองเห็น ความสว่าง แสงและสี ค่าใช้จ่าย และการเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในงานออกแบบทั้งในเชิงพาณิชย์และการแสดงทางศิลปะ</p> <p>Study and practice design by using theories and techniques of applying light in various media design, both physically and virtually. Consider sight, brightness, light-and-color relation and expense, as an important part in commercial and artistic design.</p> | 3(2-2-5) |
| 703363 | <p>การถ่ายภาพในสภาพแวดล้อม</p> <p>Environmental Photography</p> <p>การถ่ายภาพในสภาพแวดล้อม และภาพบุคคลในสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ และสังคมเมืองโดยใช้เทคนิคและวิธีการต่างๆทางการถ่ายภาพ เพื่อถ่ายทอดสภาวะ เหตุการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก อย่างมีศิลปะ</p> <p>Learn how to take photos of environments and people in natural surroundings and urban societies by applying several photographic techniques and methods to convey situations, events, emotions and feelings artistically.</p> | 3(2-2-5) |

- | | | |
|--------|--|----------|
| 703364 | <p>การถ่ายภาพสตูดิโอ</p> <p>Studio Photo</p> <p>เทคนิคและใช้งานอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในสตูดิโอถ่ายภาพ รวมถึงการจัดแสงแบบต่างๆ เพื่อการถ่ายภาพบุคคล วัตถุ และการถ่ายภาพในเชิงแฟชั่น</p> <p>Study techniques and ways of using equipments in photo studio. Learn various lighting techniques for taking photos of people and objects, including fashion photography.</p> | 3(2-2-5) |
| 703365 | <p>การจัดและปรับแต่งภาพขั้นสูง</p> <p>Photo Manipulation and Enhancement</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติการการปรับเปลี่ยนและตกแต่งภาพดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์ในการจัดการ ปรับแต่งภาพ ให้ได้ตามแนวคิดการออกแบบ สื่อความหมาย และสนองตอบความสวยงามในแบบเสมือนจริง</p> <p>Study and practise how to manipulate and enhance digital photos with computer graphic equipments, according to design concepts, conveyances and responses to virtual beauty.</p> | 3(2-2-5) |
| 703366 | <p>การเขียนบทสำหรับการออกแบบสื่อสาร</p> <p>Writing Scripts for Communication Design</p> <p>หลักการเขียนบทสำหรับงานสื่อประเภทต่างๆ เช่น บทภาพยนตร์ บทสารคดี บทภาพเคลื่อนไหว และบทสำหรับงานออกแบบสื่อที่เกี่ยวข้อง เช่น โฆษณา งานออกแบบมัลติมีเดียอื่นๆ</p> <p>Study principles of writing scripts for several kinds of media such as film, documentary, animation, including media design related, such as television or other multi-media design.</p> | 3(2-2-5) |
| 703391 | <p>ระเบียบวิธีวิจัยทางการออกแบบสื่อนวัตกรรม</p> <p>Research Methodology on Innovative Media Design</p> <p>ประเด็นปัญหา การกำหนดสมมุติฐาน การสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีแนวคิด รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีจากอดีตถึงปัจจุบัน ศึกษาจากงานสร้างสรรค์ของนักออกแบบที่สัมพันธ์กับเป้าหมายการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูล สรุปประเด็นเพื่อการสร้างสรรค์ และวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานที่ตั้งไว้</p> | 3(2-2-5) |

Look at research questions and hypotheses, including ways of gathering information related to theories, concepts, forms, contents and approaches from the past up to present. Study several designers' creative works involving research objectives, data analysis and conclusion for creativity. Analyse creative works in order to prove formulated hypotheses.

- | | | |
|--------|---|----------|
| 703467 | <p>การออกแบบสื่อแนวทดลอง</p> <p>Experimental Media Design</p> <p>รูปแบบและความเป็นไปได้ของการออกแบบและนำเสนอสื่อผสมผสานรูปแบบต่างๆ ของสื่อร่วมสมัย ศึกษากรณีตัวอย่าง และปฏิบัติการทดลองสร้างงาน โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ระบบเซนเซอร์ต่างๆ และเครื่องมืออื่นๆ ทั้งรูปแบบเก่าและใหม่ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ การออกแบบ และเกิดการนำเสนอสื่อในรูปแบบใหม่</p> <p>Presentation in contemporary age. Look at case studies and practise creating works by using electronic media. Learn how to use sensor systems and other equipments, both old and new, to achieve aims of design and create new forms of media presentation.</p> | 3(2-2-5) |
| 703468 | <p>การถ่ายภาพสร้างสรรค์</p> <p>Creative Photo</p> <p>เทคนิคพิเศษในการถ่ายภาพ และประยุกต์เทคนิคในการถ่ายภาพกับเทคนิคทางศิลปะแขนงอื่นๆ เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์แบบใหม่ๆ</p> <p>Learn special techniques of photography and apply them with those of other artistic fields to generate creative photography.</p> | 3(2-2-5) |
| 703469 | <p>ภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหวแนวทดลอง</p> <p>Experimental Film and Animation Design</p> <p>ปฏิบัติงานการออกแบบสื่อภาพยนตร์และเคลื่อนไหว ด้วยวิธีการทดลองเทคนิคและเครื่องมือใหม่ๆ พร้อมประยุกต์ใช้ร่วมกับเครื่องมือคอมพิวเตอร์กราฟิก และเครื่องมืออื่นที่เกี่ยวข้อง</p> <p>Practise making experimental film and animation with alternative methods, techniques and equipments along with computer graphic tools and those related.</p> | 3(2-2-5) |

- 703491 การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) 6 หน่วยกิต
Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชั่วโมง)
ฝึกปฏิบัติงานด้านการออกแบบสื่อนวัตกรรมหรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ในหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน อย่างน้อย 200 ชั่วโมง
Practicing on innovative media design or other related jobs in government's organizations or public companies, at least 200 hours.
- 703493 สัมมนาการออกแบบสื่อนวัตกรรม 1(0-3-1)
Seminar in Innovative Media Design
ขั้นตอนการค้นคว้า และวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลในการออกแบบ โดยเริ่มจากค้นคว้าเพื่อสรุปเป็นหัวข้อวิจัย ขั้นตอนในการวิจัย การนำเสนอผลงาน และมีการสัมมนาตามหัวข้อที่นำเสนอ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานในการทำวิจัยประกอบงานออกแบบสื่อและการออกแบบต่อไป
Study processes of conducting research to gain data information for design.
Learn approaches in getting a research proposal, look at research procedures, do presentations and have seminars according to the proposed topic, as a basis for doing further research studies in media design.
- 703494 ศิลปนิพนธ์ 6 หน่วยกิต
Art Thesis
กำหนดหัวข้อศิลปนิพนธ์ เพื่อค้นคว้า วิเคราะห์ สร้างสรรค์ อย่างมีระบบและสามารถแสดงบุคลิกภาพในการสร้างสรรค์อันเป็นรูปแบบเฉพาะของตน
Determination of art thesis topic in order to search, analyze and create an individual work systematically, including representing one's own personality of creation.
- 703495 สหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต
Co-operative Education
การฝึกปฏิบัติงานด้านศิลปะและการออกแบบในหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจโดยตรงจากสถานประกอบการจริง นักศึกษาจะต้องทำโครงการและนำเสนอโครงการต่อกรรมการประจำหลักสูตร และมีการประเมินผลการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ

Practices on operating art and design in governmental and private sectors to directly enhance knowledge and understanding from real experiences; writing a project and presenting it to the curriculum committee; a systematic evaluation of the operation

- | | | |
|--------|---|------------|
| 703496 | <p>การฝึกอบรวมหรือฝึกงานในต่างประเทศ</p> <p>International Academic or Professional Training</p> <p>การฝึกอบรวมหรือปฏิบัติงานในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของทางศิลปะและการออกแบบในต่างประเทศ โดยได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย</p> <p>International Academic or Professional Training in Arts and design sectors approved by the university.</p> | 6 หน่วยกิต |
| 703497 | <p>การศึกษาค้นคว้าอิสระ</p> <p>Independent Study</p> <p>ดำเนินการต่อเนื่องจากวิชาศิลปนิพนธ์เพื่อปูพื้นฐานต่อการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา นิสิตเป็นผู้กำหนดหัวข้อวัตถุประสงค์ วิธีการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย ดำเนินการปฏิบัติการออกแบบผลงานทัศนศิลป์ให้สมบูรณ์ โดยการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับการพิจารณาตรวจจากคณะกรรมการ ตลอดจนนำผลงานมาจัดนิทรรศการเผยแพร่สาธารณชน</p> <p>Continuous work after the course 'Art Thesis' for extending to the Graduate level. Student determine the topic, objective, procedures and analysis, and completes the visual art designed project, present to the committee and finalized it in the form of exhibition to public.</p> | 6 หน่วยกิต |
| 704122 | <p>วาดเส้น</p> <p>Drawing</p> <p>หลักการและการปฏิบัติการวาดเส้นด้วยวัสดุและวิธีการหลากหลาย ได้แก่ การให้น้ำหนัก ความเข้มของแสงและเงา ลักษณะผิวของระยะใกล้-ไกล ของวัตถุจากรูปทรงเรขาคณิตพัฒนาไปสู่รูปทรงที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น</p> <p>Practices of drawing with various materials and approaches: weight and darkness of light and shadow, characteristic of far and near object from geometric forms developed into complicated ones.</p> | 3(1-4-4) |

- | | | |
|--------|--|----------|
| 704213 | <p>สุนทรียศาสตร์</p> <p>Aesthetics</p> <p>ขอบเขตและความหมายของสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีว่าด้วยความหมาย ประวัติ แนวคิดและทัศนคติของมนุษย์ที่มีต่อความหมายแต่ละยุคสมัย เพื่อเป็นพื้นฐานความคิด และความเข้าใจด้านความหมายอันจะนำไปสู่การพัฒนาารสนิยม และวิจารณ์คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์</p> <p>Limitation and meaning of aesthetics, theories of definition, history, concept and attitudes of humans towards meanings in each period, in order to gain basic thoughts and understanding of meaning which leads to the development of tastes and common senses in evaluating the value of aesthetics.</p> | 3(2-2-5) |
| 704224 | <p>ศิลปะภาพถ่าย</p> <p>Arts of Photography</p> <p>ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของการถ่ายภาพ ศึกษาและฝึกปฏิบัติถ่ายภาพเบื้องต้น เช่น ชนิดของกล้อง อุปกรณ์ประกอบต่างๆในการถ่ายภาพ การผสมน้ำยาล้างฟิล์ม และรูปกระบวนการล้างฟิล์มและล้างภาพ การอัดและการขยาย เพื่อผลทางการจัดภาพเชิงวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ เช่น ภาพถ่ายทางศิลปะ และภาพถ่ายโฆษณาเบื้องต้น รวมทั้งศึกษาความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์ วิจารณ์ผลงานจากฟิล์ม และภาพถ่าย</p> <p>Knowledge, history and background of photography. Study and practice photography at a basic level such as types of cameras, photographic equipment, mixture of photographic chemicals, including film and paper processing, in order to gain effects in fine and applied art composition, for example, the basic of taking artistic or advertising photos. Study basic knowledge of analysing and criticizing works from films and photos.</p> | 3(1-4-4) |
| 704238 | <p>การตลาดสำหรับการออกแบบ</p> <p>Marketing for Design</p> <p>ความหมายและความสำคัญของการตลาดซึ่งเกี่ยวข้องกับนโยบายผลิตภัณฑ์ การกำหนดราคา การส่งเสริมการขาย และการโฆษณา ตลอดจนช่องทางทางการจัดจำหน่าย ทั้งนี้โดยสัมพันธ์กับการพิจารณาวางแผนออกแบบ และวิเคราะห์ทดสอบ ตลอดจนประเมินผลงานออกแบบ</p> | 3(2-2-5) |

Meaning and importance of marketing which involves policy, product, price determination, sale promotion and advertisement, including opportunity of distribution, related to the consideration of planning, analysing and evaluating designed works.

704347 ภาพประกอบสำหรับการออกแบบ 3(2-2-5)

Illustration Design

ปฏิบัติงานการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบด้วยเทคนิคและอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะในการสื่อความหมายด้วยภาพจากเรื่องราวและบทความที่กำหนด รวมทั้งฝึกหัดเขียนภาพประกอบประเภทต่างๆ เพื่อความเหมาะสมกับงาน

Work on illustration design with different techniques and materials, in order to develop skills in communicating assigned stories and articles through pictures.

Practice drawing several kinds of illustrations to suit the usage.

3.1.6 ความหมายของเลขรหัสวิชา

รหัสวิชาประกอบด้วยตัวเลข 6 ตัว แยกเป็น 2 ชุด ชุดละ 3 ตัว มีความหมาย ดังนี้

3.1.6.1 ความหมายของเลขรหัสชุดที่ 1 คือ รหัส 3ตัวแรก

ตัวเลขประจำสาขาวิชา

703 หมายถึง สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม

3.1.6.2 ความหมายของเลขรหัสชุดที่ 2 คือ รหัส 3ตัวหลัง

เลขหลักหน่วย : แสดงอนุกรมรายวิชา

เลขหลักสิบ : แสดงหมวดหมู่ในสาขาวิชา

1 หมายถึง การออกแบบสื่อนวัตกรรม

2 หมายถึง ศิลปะและการออกแบบ

3 หมายถึง การออกแบบกราฟิก

4 หมายถึง การออกแบบภาพเคลื่อนไหว

5 หมายถึง การออกแบบมัลติมีเดีย

6 หมายถึง วิชาเลือก

9 หมายถึง ศิลปนิพนธ์ , การฝึกงาน , สหกิจศึกษา , ระเบียบวิจัย , สัมมนา

เลขหลักร้อย : แสดงชั้นปีและระดับ

3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ ที่	ชื่อ - นามสกุล	เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง	วุฒิการศึกษา / สาขา	สำเร็จการศึกษาจาก มหาวิทยาลัย	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
1	นายคณัย เรียบสกุล	3-3099-00777-16-8	อาจารย์	ศ.ม.(การออกแบบนิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2551
				ศ.บ.(ออกแบบสื่อสาร)	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2544
2	นายชวลิต ดวงอุทา	3-3001-00510-50-9	อาจารย์	ศ.ม.(การออกแบบนิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2552
				ศ.บ.(ออกแบบนิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรธานี	2544
3	นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล	3-1009-01111-87-6	อาจารย์	M.F.A.(Computer Arts)	Academy of Art College, San Francisco, California	2539
				สถ.บ.(Interior Architecture)	สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง	2535
4	นายวิสิฐ จันมา	3-6501-01061-22-5	อาจารย์	ศ.ม.(การออกแบบนิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2547
				ศป.บ.(ภาพพิมพ์)	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2540
5	นายวิสิฐ อรุณรัตนนา นนท์	3-6501-01291-35-2	อาจารย์	ศ.ม.(สื่อศิลปะและการ ออกแบบสื่อ)	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2552
				ศป.บ.(ศิลปะไทย)	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2542

3.2.2 อาจารย์ประจำ

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล	เลขประจำตัว บัตรประชาชน	ตำแหน่ง	วุฒิการศึกษา
1	นายจิรวัดน์ พิระสันต์	3-1009-03016-54-4	รศ.	กศ.ด.(การบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร กศ.ม.(ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กศ.บ.(ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน
2	นายนิรัช สุดสังข์	3-1009-03016-54-4	รศ.	ค.ด.(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ค.ม.(ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ค.อ.บ.(ศิลปะอุตสาหกรรม) เกียรตินิยมอันดับ2 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล	เลขประจำตัว บัตรประชาชน	ตำแหน่ง	วุฒิการศึกษา
3	นายศุภรัก สุวรรณวัจน์	3-9103-00072-00-3	ผศ.	ศป.ม. (นฤมิตรศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศป.บ. (สื่อนวัตกรรม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4	นายทวีวัฒน์ พรหมรัตน์	3-9103-00072-003	อาจารย์	ศม.(ประยุกต์ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศบ.(ประยุกต์ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร
5	นางสาวลินดา อินทรลักษณ์	3-6599-00368-66-4	อาจารย์	MDigitalDes (Digital Design)Queensland College of Art Griffith University ประเทศ ออสเตรเลีย สถ.บ.(ศิลปอุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
6	นางสาวตติยา เทพพิทักษ์	3-1201-01752-54-1	อาจารย์	ศป.ม. (นฤมิตรศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศป.บ. (นิเทศศิลป์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
7	นายวิสิฐ จันมา	3-6501-01061-22-5	อาจารย์	ศม. (การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัย ศิลปากร ศป.บ. (ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
8	นายธีรวุฒิ บุญศักดิ์เสวี	3-7798-00072-037	อาจารย์	MFA.Printmaking 1 st class Horror Visva Bharati University, Sartiniketan ประเทศอินเดีย ศบ. (มัณฑนศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร
9	นายนรเศรษฐ์ ไวยสกุล	3-2499-00002-76-1	อาจารย์	ศม. (ภาพพิมพ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศป.บ. (ภาพพิมพ์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
10	นายอนุชิต สุริยงค์	3-6201-00485-24-2	อาจารย์	ศศ.บ. (การออกแบบบรรจุภัณฑ์) เกียรตินิยมอันดับ 1 มหาวิทยาลัยนเรศวร
11	นายชโรจรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์	1-5399-00005-90-6	อาจารย์	ศศ.บ. (การออกแบบบรรจุภัณฑ์) เกียรตินิยม อันดับ 2 มหาวิทยาลัยนเรศวร
12	นายรุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล	3-1009-01111-87-6	อาจารย์	MFA. (Computer Arts) Academy of Art College สหรัฐอเมริกา สถ.บ. (สถาปัตยกรรมภายใน) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
13	นายสุรชาติ เกษประสิทธิ์	3-6502-00152-369	อาจารย์	ศม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศบ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร
14	นายดนัย เรียบสกุล	3-3099-00777-16-8	อาจารย์	ศม. (ออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศป.บ. (ออกแบบสื่อสาร) มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
15	นายฐิติ สมบูรณ์เอนก	3-6701-00121-526	อาจารย์	ศม. (ประติมากรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศบ. (ประติมากรรม) เกียรตินิยมอันดับ 2 มหาวิทยาลัยศิลปากร
16	นายลักนา วงศ์สวัสดิ์	3-6701-00121-52-6	อาจารย์	ศม. (เครื่องปั้นดินเผา) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศบ. (เครื่องปั้นดินเผา) มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุล	เลขประจำตัว บัตรประชาชน	ตำแหน่ง	วุฒิการศึกษา
17	นายวิสิฐ อรุณรัตน์	3-6501-01291-35-2	อาจารย์	ศป.ม. (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ศป.บ. (ศิลปะไทย) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน)

จากผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้บัณฑิต มีความต้องการให้บัณฑิตมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นในหลักสูตรจึงมีรายวิชาประสบการณ์ภาคสนาม เพื่อฝึกให้นิสิตรู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา มาใช้กับสภาพการทำงานจริง และเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในทุกๆ ด้าน ก่อนออกไปทำงานจริง โดยหลักสูตรได้จัดให้อยู่ในกลุ่มวิชาการศึกษาด้านเลือก

วิชาการศึกษาด้านเลือกจะแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง เพื่อให้บัณฑิตได้เลือกแนวทางการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับตนเอง 1 แนวทาง จำนวน 6 หน่วยกิตโครงการ จะประกอบไปด้วย

(1) สหกิจศึกษา

703495	สหกิจศึกษา Co-operative Education	6 หน่วยกิต
703491	การฝึกงาน (ไม่นับหน่วยกิต) Professional Training (ไม่น้อยกว่า 270 ชม).	6 หน่วยกิต
703496	การฝึกอบรมหรือฝึกงานในต่างประเทศ International Academic or Professional Training	6 หน่วยกิต

4.1. ผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนิสิต มีดังนี้

- ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
- บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางการออกแบบสื่อนวัตกรรมได้
- มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- มีระเบียบวินัย ตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้
- มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้
- มีทักษะการสื่อสารด้านการพูด เขียน คิดวิเคราะห์ประมวลผล

4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาต้น / ปลาย ของชั้นปีที่ 4 สำหรับนิสิตที่เลือกวิชาศิลปนิพนธ์

4.3 จำนวนหน่วยกิต

6 หน่วยกิต

4.4 การจัดเวลาและตารางสอน

สหกิจศึกษาจัดเต็มเวลากรณีนี้คัดเลือกลงในปีที่ 4 ภาคการศึกษาต้น
วิชาฝึกงานจัดเต็มเวลาในภาคการศึกษาฤดูร้อนชั้นปีที่ 3

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำศิลปนิพนธ์ ต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านสื่อนวัตกรรม มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ ออกแบบ และผลงานของตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นศิลปนิพนธ์ เดี่ยวและมีรายงานที่ต้องนำเสนอตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด อย่างเคร่งครัด

1) ศิลปนิพนธ์ ประกอบไปด้วย

703494	ศิลปนิพนธ์ Art Thesis	6 หน่วยกิต
703497	การศึกษาอิสระ Independent Study	6 หน่วยกิต

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หัวข้อวิชาศิลปนิพนธ์ จะเป็นหัวข้อที่นิสิตสนใจ สามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ สามารถแก้ไขปัญหา สามารถคิดวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาได้ โดยสามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการได้ มีขอบเขตโครงการที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นิสิตแสดงความสามารถในการออกแบบผลงานสื่อนวัตกรรม มีความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาเขียนและภาษาพูด มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ มีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการทำโครงการโครงการสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อได้

5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาต้นและปลาย ของชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

6 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ ให้
นิสิตรายงานความก้าวหน้าปัญหาอุปสรรคอย่างต่อเนื่องตลอดภาคการศึกษา อีกทั้งมีตัวอย่างโครงการให้ศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากรายงานความก้าวหน้าในการทำโครงการ สมุดบันทึกการให้คำปรึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษา และประเมินผลจากผลสำเร็จของโครงการ โดยโครงการดังกล่าวต้องสามารถทำงานได้ในเบื้องต้น และการจัดสอบการนำเสนอ ที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

หมวดที่ 4. ผลการเรียนรู้และกลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนิสิต
(1) มีคุณธรรม จริยธรรม ถ่อมตนและทำหน้าที่เป็นพลเมืองดี รับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม	ส่งเสริมและสอดแทรกให้นิสิตมีจรรยาบรรณในวิชาชีพ เคารพในสิทธิทางปัญญาและข้อมูลส่วนบุคคล การใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อให้นิสิตมีโอกาสประยุกต์ใช้หรือบูรณาการความรู้ที่ได้ศึกษามาในชั้นทำ
(2) มีความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอยู่ในเกณฑ์ดี สามารถประยุกต์ได้อย่างเหมาะสมในการประกอบวิชาชีพนำออกแบบสื่อ และสามารถศึกษาต่อในระดับสูง	รายวิชาบังคับของหลักสูตรต้องปูพื้นฐานของศาสตร์และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีปฏิบัติการ แบบฝึกหัด โครงการงานวิจัยและศิลปนิพนธ์ เป็นกรณีศึกษาให้นิสิตเข้าใจการประยุกต์องค์ความรู้กับปัญหาจริง
(3) มีความรู้ทันสมัย ใฝ่รู้ และมีความสามารถพัฒนาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนางาน และพัฒนาสังคม	รายวิชาเลือกที่เปิดสอนต้องต่อยอดความรู้พื้นฐานในภาคบังคับ และปรับตามวิวัฒนาการของศาสตร์ มีโจทย์ปัญหาที่ท้าทายให้นักศึกษาค้นคว้าหาความรู้ในการพัฒนาศักยภาพ
(4) คิดเป็น ทำเป็น และเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสม	ทุกรายวิชาต้องมีโจทย์ปัญหา แบบฝึกหัด หรือโครงการให้นิสิตได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ ฝึกแก้ปัญหา แทนการท่องจำ
(5) มีความสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น มีทักษะการบริหารจัดการและทำงานเป็นหมู่คณะ	โจทย์ปัญหาและโครงการของรายวิชาต่าง ๆ ควรจัดแบบคณะทำงาน แทนที่จะเป็นแบบงานเดี่ยว เพื่อส่งเสริมให้นิสิตได้ฝึกฝนการทำงานเป็นหมู่คณะ
(6) รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและสามารถติดต่อสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสารกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี	ต้องมีการมอบหมายงานให้นิสิตได้สืบค้นข้อมูล รวบรวมความรู้ พร้อมนำเสนอในชั้นเรียน และเผยแพร่ความรู้ที่ได้ระหว่างนิสิตด้วยกันได้เป็นอย่างดี หรือให้กับผู้สนใจภายนอก
(7) มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาผลงานและตนเองได้ดี	มีวิชาที่บูรณาการองค์ความรู้ที่ได้ศึกษามา (เช่น วิชาศิลปนิพนธ์) ในการวิเคราะห์ ออกแบบ พัฒนา ติดตั้ง และปรับปรุงหัวข้อตามข้อกำหนดของโจทย์ปัญหาที่ได้รับ

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 คุณธรรม จริยธรรม

2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

นิสิตต้องมีคุณธรรม จริยธรรมเพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างราบรื่น และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม การสร้างทัศนคติให้นิสิตสาขาสื่อมวลชนมีความรักในการเรียนการใฝ่รู้ เพื่อปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ รู้จักคิดวางแผนขั้นตอนการทำงาน มีวินัย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในการทำงานสาขาสื่อมวลชนนิสิตจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้นเช่นเดียวกับการประกอบอาชีพในสาขาอื่นๆ อาจารย์ที่สอนในแต่ละวิชาต้องพยายามสอดแทรกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่อไปนี้ทั้ง 4 ข้อ เพื่อให้นิสิตสามารถพัฒนาคุณธรรม และจริยธรรมไปพร้อมกับวิทยาการต่าง ๆ ที่ศึกษารวมทั้งอาจารย์ต้องมีคุณสมบัติด้านคุณธรรม และจริยธรรมอย่างน้อย 4 ข้อตามที่ระบุไว้

- 1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 3) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- 4) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้สื่อมวลชนต่อบุคคลองค์กรและสังคม

นอกจากนั้น หลักสูตรออกแบบสื่อมวลชนต้องมีวิชาเกี่ยวกับ จริยธรรมและสุนทรียศาสตร์ อาจารย์ที่สอนต้องจัดให้มีการวัดมาตรฐานในด้านคุณธรรม จริยธรรมทุกภาคการศึกษา ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นข้อสอบ อาจใช้การสังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรมที่กำหนด มีการกำหนดคะแนนในเรื่องคุณธรรม จริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของคะแนนความประพฤติของนิสิต นิสิตที่คะแนนความประพฤติไม่ผ่านเกณฑ์ อาจต้องทำกิจกรรมเพื่อสังคมเพิ่มก่อนจบการศึกษา

2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นิสิตมีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของสถาบันฯ นิสิตต้องมีความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้นในการทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น เป็นต้น นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องสอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น การยกย่องนิสิตที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ

2.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- ประเมินจากตรงเวลาของนิสิตในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และการร่วมกิจกรรม
- ประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนิสิตในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร
- ประเมินจากการกระทำทุจริตในการสอบ
- ประเมินจากความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

2.2 ความรู้

2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นิสิตต้องมีความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษาในสาขาสื่อนวัตกรรม มีคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษานั้นต้องเป็นสิ่งที่นิสิตต้องรู้เพื่อใช้ประกอบอาชีพและช่วยพัฒนาสังคม ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

- 1) ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาสื่อ นวัตกรรมที่ศึกษา
- 2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางการออกแบบสื่อ นวัตกรรม รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการ แก้ไขปัญหา
- 3) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการของผลงานด้านสื่อ นวัตกรรมรวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้
- 4) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ใช้งานได้จริงหรือการ นำไปประยุกต์ใช้งานร่วมกับเทคโนโลยีอื่นๆ

2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

ใช้การสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ใช้ทางปฏิบัติ ในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชา ตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ นอกจากนี้ควรจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงโดยการศึกษา ดูงานหรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่องตลอดจนฝึกปฏิบัติงานใน สถานประกอบการ

2.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนิสิต ในด้านต่าง ๆ คือ

- (1) การทดสอบย่อย
- (2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- (3) ประเมินจากรายงานที่นิสิตจัดทำ
- (4) ประเมินจากแผนธุรกิจหรือโครงการที่นำเสนอ
- (5) ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน
- (6) ประเมินจากรายวิชาสหกิจศึกษา รายวิชาฝึกงาน
- (7) ประเมินจากศิลปนิพนธ์

2.3 ทักษะทางปัญญา

2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

นิสิตต้องสามารถพัฒนาตนเองและประกอบวิชาชีพได้โดยพึ่งตนเองได้เมื่อจบการศึกษาแล้ว ดังนั้นนิสิตจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาไปพร้อมกับคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่ศึกษาในขณะที่สอนนิสิต อาจารย์ต้องเน้นให้นิสิตคิดหาเหตุผล เข้าใจที่มาและสาเหตุของปัญหา วิธีการแก้ปัญหา รวมทั้งแนวคิดด้วยตนเอง ไม่สอนในลักษณะท่องจำ นิสิตต้องมีคุณสมบัติต่าง ๆ จากการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญาดังนี้

- 1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางออกแบบสื่อนวัตกรรมได้อย่างเหมาะสม

2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) กรณีศึกษาทางการประยุกต์ทักษะการออกแบบสื่อนวัตกรรม
- (2) การอภิปรายกลุ่ม
- (3) ให้นิสิตมีโอกาสปฏิบัติจริง
- (4) ให้นิสิตทำวิทยานิพนธ์

2.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา นี้สามารถทำได้โดยการออกข้อสอบที่ให้นิสิตแก้ปัญหา อธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา หลีกเลียงข้อสอบที่เป็นการเลือกคำตอบที่ถูกมาคำตอบเดียวจากกลุ่มคำตอบที่ให้มา ไม่ควรมีคำถามเกี่ยวกับนิยามต่าง ๆ

ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน และการปฏิบัติของนิสิต เช่น ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์ เป็นต้น

2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบ

นิสิตต้องออกไปประกอบอาชีพซึ่งส่วนใหญ่ต้องเกี่ยวข้องกับคนที่ไม่รู้จักมาก่อน คนที่มาจากสถาบันอื่น ๆ และคนที่จะมาเป็นผู้บังคับบัญชา หรือคนที่จะมาอยู่ใต้บังคับบัญชา ความสามารถที่จะปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มคนต่าง ๆ เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นอาจารย์ต้องสอดแทรกวิธีการที่เกี่ยวข้องกับ

คุณสมบัติต่าง ๆ ต่อไปนี้ให้นิสิตระหว่างที่สอนวิชา หรืออาจให้นิสิตไปเรียนวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติต่าง ๆ ดังนี้

- 1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น ข้ามหลักสูตร หรือต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มีประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบ ดังนี้

- (1) ฝึกให้นิสิตทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (2) ฝึกให้นิสิตมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (3) ฝึกให้นิสิตสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- (4) ฝึกให้นิสิตมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (5) ฝึกให้นิสิตมีภาวะผู้นำ

2.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนิสิตในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน และสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ได้

2.5 ทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

นิสิตต้องมีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นต่ำดังนี้

- 1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- 2) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์และการสื่อสารนี้อาจทำได้ในระหว่างการสอน โดยอาจให้นักเรียนแก้ปัญหา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของวิธีแก้ปัญหา และให้นำเสนอแนวคิดของการแก้ปัญหา ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพ ต่อนิสิตในชั้นเรียน อาจมีการวิจารณ์ในเชิงวิชาการระหว่างอาจารย์และกลุ่มนิสิต

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ให้นักเรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์จำลอง และสถานการณ์เสมือนจริง และนำเสนอการแก้ปัญหาที่เหมาะสม เรียนรู้เทคนิคการประยุกต์ทักษะการออกแบบสื่อนวัตกรรมในหลากหลายสถานการณ์

2.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือคณิตศาสตร์และสถิติ ที่เกี่ยวข้อง
- (2) ประเมินจากความสามารถในการอธิบาย ถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ การอภิปราย กรณีศึกษาต่างๆที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชาเฉพาะ (Curriculum mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
กลุ่มวิชาเฉพาะ วิชาพื้นฐาน																
703121 ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ (Theory of Art and Design)	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○		●	○	○	○
703122 องค์ประกอบศิลปะและ การออกแบบ (Composition of Art and Design)	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○		●	●	○	○
703123 ประวัติศาสตร์ศิลปะและ การออกแบบ (History of Art and Design)	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○		●	●	○	○
703223 ศิลปะปฏิบัติ (Arts workshop)	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○		●	●	○	○
704122 วาดเส้น (Drawing)	○	●	○	○	●	●	●	○	○				●	●		○
704213 สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○		●	●	○	○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
704224 ศิลปะภาพถ่าย (Art of photography)	○	●	○	○	●	●	●	○	○				○	●	○	
วิชาเฉพาะด้าน วิชาบังคับ																
205200 การสื่อสารภาษาอังกฤษ เพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (Communicative English for Specific Purposes)			○	○			○	○		○	○	●	●			○
205201 การสื่อสารภาษาอังกฤษ เพื่อการวิเคราะห์เชิงวิชาการ (Communicative English for Academic Analysis)			○	○			○	○		○	○	●	●			○
205202 การสื่อสารภาษาอังกฤษ เพื่อการนำเสนอผลงาน (Communicative English for Research Presentation)			○	○			○	○		○	○	●	●			○
703111 การออกแบบและนำเสนอ ผลงาน (Sketch Design and Presentation)	○	●	○	○	●	●	●	○	○	○	○		○	●	○	

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
703112 คอมพิวเตอร์สำหรับการ ออกแบบสองมิติ (Two Dimensional Computer Graphic)	○	●	○	○	●	●	●	●	○	○	○		○	●	●	●
703213 คอมพิวเตอร์สำหรับการ ออกแบบสามมิติ (Three Dimensional Computer Graphic)	○	●	○	○	●	●	●	●	○	○	○		○	●	●	●
703214 การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)	○	●	○	○	●	●	●	○	○	○	○		○	●	●	●
703215 คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำหรับ งานออกแบบ (Computer Programming for Design)	○	●	○	○	●	●	●	●	○	○	○		○	●	●	●
703224 ศิลปะไทยและภูมิปัญญา พื้นถิ่น (Art and Local Wisdom)	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○	●		●	○	
703314 การออกแบบมัลติมีเดีย (Multimedia Design)	○	●	○	○	●	●	●		○				○	○	○	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
703323 วัฒนธรรมสื่อ (Media Culture)	●	●	○	●	●	●		○	●	○	●		○	○		●
703391 ระเบียบวิธีวิจัยทางการ ออกแบบสื่อนวัตกรรม (Research Methodology on Innovative Media Design)	○	●	●	○	●	●	○	○	●	○	●	○	○	○	○	●
703493 สัมมนาการออกแบบสื่อ นวัตกรรม (Seminar in Innovative Media Design)	●	●	●	○	●	●	●	○	●	●	●	○	○	●	●	●
703494 ศิลปนิพนธ์ (Art Thesis)	○	●	●	○	●	●	○	○	●	○	●	●	○		●	●
704238 การตลาดสำหรับการออกแบบ (Marketing for Design)	○	●		○	●	●	●		●	○	○		●	○	○	○
704347 ภาพประกอบสำหรับการ ออกแบบ (Illustration Design)		●		○	●	●	●		●	○	○				○	

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
กลุ่มวิชาการออกแบบภาพเคลื่อนไหว																
703241 พื้นฐานภาพเคลื่อนไหว (Basic Animation)	○	●			●	●	●	○	●	○	○	○	○	●	●	●
703242 การออกแบบและนำเสนอสื่อ ภาพเคลื่อนไหว (Animated Media and Presentation)	○	●			●	●	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●
703343 ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (Two Dimensional Animation)	○	●			●	●	●	○	●	○	○	○	○	●	●	●
703344 การออกแบบตัวละครสำหรับ ภาพเคลื่อนไหว (Character Animation Design)	○	●			●	●	●	○	●	○	○	○	○	●	●	●
703345 การวาดเส้นสำหรับ ภาพเคลื่อนไหว (Drawing for Animation)	○	●			●	●	●	○	●	○	○	○	○	●	○	●
703346 ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ (Three Dimensional Animation)	○	●			●	●	●	○	●	○	○	○	○	●	●	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
703347 เทคนิคพิเศษสำหรับ ภาพเคลื่อนไหว (Visual Effects for Animation)	○	●			●	●	●	○	●	○	○	○	○	●	●	●
กลุ่มวิชาการออกแบบมัลติมีเดีย																
703251 การออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ (Interactive Media Design)		●		○	●	●	●		●	○	○	●	○	○	○	●
703252 การออกแบบกราฟิกบนสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ (Graphic Interface Design)		●		○	●	●	●		●	○	○	●	●	●	○	●
703353 การออกแบบสื่อสมัยใหม่ (New Media)		●		○	●	●	●		●	○	○	●	○	○	○	●
703354 การออกแบบภาพและเสียง (Visual and Audio Design)		●		○	●	●	●		●	○	○	●	●	○	○	○
703355 การออกแบบกราฟิกเชิง อนุรักษ์ (Greening Graphic Design)	○	●		○	●	●	○	○	●	●	○	○	○	○	○	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
703356 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game Design)	○	●		○	●	●	●	○	●	●	○	○	○	●	●	○
703357 การออกแบบเว็บ (Web Design)	○	●		○	●	●	●	○	●	●	○	○	○	●	○	●
วิชาเลือก																
703361 การสร้างภาพสามมิติ (Three Dimensional Modeling)	○	●		○	●	●	●	○	●	○	○	○	○	●	●	○
703362 ออกแบบจัดแสง (Lighting Design)	○	●		○	●	●	●	○	○	●	○	●	○	●	●	○
703363 การถ่ายภาพในสภาพแวดล้อม (Environmental Photography)	○	●		○	●	●	●	○	○	○	○	●	○	●	●	○
703364 การถ่ายภาพสตูดิโอ (Studio Photo)	○	●		○	●	●	●	○	○	○	○	●	○	●	●	○
703365 การจัดและปรับแต่งภาพขั้นสูง (Photo Manipulation and Enhancement)	○	●	○	○	●	●	●	○	○	○	○	●	●	○	●	○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
703366 การเขียนบทสำหรับการ ออกแบบสื่อสาร (Writing Scripts for Communication Design)	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○	●	●	○	●	○
703467 การออกแบบสื่อแนวทดลอง (Experimental Media Design)	○	●	○	○	○	●	●	○	●	○	○	●	●	○	○	○
703468 การถ่ายภาพสร้างสรรค์ (Creative Photo)	○	●	○	○	●	●	●	○	○	○	○	●	○	●	●	●
703469 ภาพยนตร์และ ภาพเคลื่อนไหวแนวทดลอง (Experimental Film and Animation Design)	○	●	○	○	●	●	●	○	●	○	○	●	●	○	○	○
703495 สหกิจศึกษา (Co-operative Education)	○	●		○	●	●	●	○	○	○	○	●	○	●	●	○
703496 การฝึกอบรมหรือฝึกงาน ในต่างประเทศ (International Academic or Professional Training)	●	●	●	●	●	●	○	○	●	○	○	●	●	●	○	○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2
703497 การศึกษาอิสระ (Independent Study)	○	●	●	○	●	●	○	○	●	○	●	●	○		●	●
703491 การฝึกงาน Professional Training	●	●	●	●	●	●	○	○	●	○	○	●	●	●	○	○

มาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชาศึกษาเฉพาะ

1. คุณธรรม จริยธรรม

- 1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 3) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม
- 4) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้สื่อนวัตกรรมต่อบุคคลองค์กรและสังคม

2. ความรู้

- 1) ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาสื่อ นวัตกรรมที่ศึกษา
- 2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางการออกแบบสื่อ นวัตกรรม รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 3) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการของผลงานด้านสื่อ นวัตกรรมรวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้
- 4) มีประสบการณ์ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ใช้งานได้จริงหรือการนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีอื่นๆ

3. ทักษะทางปัญญา

- 1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางการออกแบบสื่อ นวัตกรรมได้อย่างเหมาะสม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
- 2) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

ผลการเรียนรู้	1.คุณธรรม จริยธรรม					2.ความรู้				3.ทักษะทางปัญญา			4.ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		5.ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร		6.ด้านทักษะ Psychomotor	
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
4. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์																		
- อาหารและวิถีชีวิต	●	●	×	○	○	×	○	●	○	○	○	●	×	●	×	×	×	×
- วิทยาศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	●	●	●	●	○	×	●	●	●	○	○	●	○	●	○	○	●	●

หมายเหตุ : ● ความรับผิดชอบหลัก ○ รับผิดชอบรอง × ไม่มี

มาตรฐานผลการเรียนรู้หลักสูตรสุราษฎร์วิทยาศึกษาทั่วไป ประจำปีการศึกษา 2554

1. คุณธรรม จริยธรรม

- 1.1 มีความรับผิดชอบ
- 1.2 รู้จักการมีส่วนร่วม
- 1.3 มีจิตสาธารณะ
- 1.4 มีจรรยาบรรณในการดำเนินชีวิต
- 1.5 เคารพชื่นชม ภาษา ศิลปวัฒนธรรม ความเป็นไทย

2. ความรู้

- 2.1 รู้จักภาษาต่างประเทศมากกว่าหนึ่ง
- 2.2 ตระหนักในวัฒนธรรมวิถีชีวิตสังคมอาเซียนสังคมโลก
- 2.3 เชื่อมโยงสภาพการปัจจุบัน การดำเนินชีวิต
- 2.4 เรียนรู้สถานะ ปัญหาอุปสรรค การแก้ไข วิทยาศาสตร์/คณิตศาสตร์กับชีวิตประจำวัน

3. ทักษะทางปัญญา

- 3.1 สามารถแยกแยะวิเคราะห์บนหลักการของเหตุผล
- 3.2 มีความคิดสร้างสรรค์
- 3.3 รู้หลักการปรับบุคลิกภาพและสุขภาพ

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 4.1 สามารถติดต่อสื่อสารกับสังคมได้ทั้งพฤติกรรม กายวาจา และเทคโนโลยี
- 4.2 สร้างปัญญาในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร

- 5.1 วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปประเด็นเนื้อหา สำหรับการนำเสนอเป็นภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้
- 5.2 ประยุกต์สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการแปลความหมาย สื่อสารและการวางแผนในการดำเนินชีวิต

6. ด้านทักษะ Psychomotor

- 6.1 ฝึกฝนการใช้ร่างกายเพื่อสร้างความสมบูรณ์ของสุขภาพและจิตใจ
- 6.2 สามารถสร้างบุคลิกภาพและการใช้ภาษาให้เป็นที่ยอมรับของสังคมในระดับนานาชาติได้

หมวดที่ 5. หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี 2549 (อ้างอิงจากภาคผนวก จ)

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิต

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนิสิตยังไม่สำเร็จการศึกษา

ให้กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนิสิตเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับรายวิชาควรให้นิสิตประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา

มีระบบการตั้งคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

มีระบบคณะกรรมการพิจารณาการทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันอุดมศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

2.2 มีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนิสิตสำเร็จการศึกษาดังต่อไปนี้

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนิสิต ควรเน้นการทำวิจัยสัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลวิจัยที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงานโดยองค์กรระดับสากล โดยการวิจัยอาจจะดำเนินการดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (1) ภาวะการณ์ได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษา ในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบกรงานอาชีพ
- (2) การตรวจสอบจากผู้ประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์ หรือ การแบบส่งแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ ในคาบระยะเวลาต่างๆ จากบัณฑิตที่จบในทุกๆปี และนำข้อมูลที่ได้รับมาใช้ในการปรับหลักสูตรทุก 4 ปี
- (3) การประเมินตำแหน่ง และหรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต
- (4) การประเมินจากสถานศึกษาอื่น โดยการส่งแบบสอบถาม หรือ สอบถามเมื่อมีโอกาสในระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตจะจบการศึกษาและเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้น ๆ

- (5) การประเมินจากนิสิตเก่า ที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งสาขาอื่น ๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวเนื่องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นด้วย
- (6) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่มาประเมินหลักสูตร หรือ เป็นอาจารย์พิเศษ ต่อความพร้อมของนิสิตในการเรียน และคุณสมบัติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนิสิต
- (7) ผลงานของนิสิตที่วัดเป็นรูปธรรมได้ซึ่ง อาทิ (1) จำนวนโปรแกรมสำเร็จรูปที่พัฒนาเองและวางขาย, (2) จำนวนสิทธิบัตร, (3) จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ, (4) จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติ, (5) จำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์กรที่ทำประโยชน์ต่อสังคม

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2549

หมวดที่ 6. การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- (1) มีการปฐมนิเทศแนะแนวการเป็นครูแก่อาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้และเข้าใจนโยบายของสถาบัน คณะตลอดจนในหลักสูตรที่สอน
- (2) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชา มีการสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

- (1) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับวิจัยในด้านสื่อนวัตกรรมเป็นอันดับแรก การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์
- (2) การเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

- (1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม
- (2) มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการสายตรงในสาขาวิชาออกแบบสื่อนวัตกรรมส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นหลักและเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพเป็นรอง

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การบริหารหลักสูตร

มีคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ดำเนินการบริหารหลักสูตร ดังนี้

- (1) ก่อนเปิดภาคเรียน มีการประชุมคณาจารย์ที่สอนในสาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม เพื่อยืนยันการจัดตารางสอนและมอบหมายให้ คณาจารย์เตรียมความพร้อมในเรื่อง เครื่องมือ อุปกรณ์ ประกอบการเรียนการสอน สื่อการสอน เอกสารประกอบการสอนต่างๆ
- (2) ในระดับคณะมีการแต่งตั้งคณะกรรมการประเมินหลักสูตรในทุกๆ ด้าน
- (3) ในหนึ่งภาคการศึกษา จัดให้มีการประเมินผลอย่างน้อยสองครั้งคือ กลางภาค และปลายภาค
- (4) แจ้งผลการประเมินให้ อาจารย์ผู้สอนทราบ เพื่อทำการปรับปรุงต่อไป
- (5) เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละปี ส่งผลการประเมินต่างๆ ให้คณะและคณาจารย์ทราบ เพื่อทำการปรับปรุงต่อไป
- (6) มีการแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรโดยทำการประเมินและปรับปรุงหลักสูตรทุกๆ 5 ปี
- (7) การบริหารจัดการหลักสูตรบริหารตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ และเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาของมหาวิทยาลัย

2. การบริหารทรัพยากรการเรียนการสอนและการจัดการ

2.1 การบริหารงบประมาณ

มีการประมาณการรายจ่ายต่ออนินิตหนึ่งคนต่อปี และมีการคำนวณรายรับจากงบประมาณแผ่นดิน และรายได้จากค่าลงทะเบียนเรียนของนิสิต ให้เพียงพอต่อการดำเนินการ

2.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

1. เครื่องประมวลผลการเขียนแบบ จำนวน 2 เครื่อง
2. ชุดโต๊ะและเก้าอี้เขียนแบบ จำนวน 120 ชุด
3. เครื่องคอมพิวเตอร์กราฟฟิกขั้นสูง จำนวน 5 เครื่อง
4. เครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่าย จำนวน 40 เครื่อง
5. ชุดเครื่องอัดขยายภาพขาวดำ จำนวน 1 เครื่อง
6. ชุดไฟและแฟลชสตูดิโอ สำหรับภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว จำนวน 6 ชุด
7. แท่นพิมพ์สำหรับงานภาพพิมพ์และสิ่งพิมพ์ทำมือ จำนวน 2 แท่น
8. เตาเผาเครื่องเคลือบระบบพลังงานความร้อนจากก๊าซ จำนวน 1 เครื่อง
9. เตาเผาเครื่องเคลือบระบบพลังงานความร้อนจากไฟฟ้า จำนวน 1 เครื่อง
10. แป้นหมุนสำหรับขึ้นรูปงานเครื่องเคลือบ จำนวน 10 เครื่อง
11. ชุดฝึกการปฏิบัติการภูกันลม จำนวน 5 ชุด

2.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนที่สำคัญของสาขาออกแบบสื่ออนิเมชัน คือ เครื่องมืออุปกรณ์และห้องปฏิบัติการ ปัจจุบันทางสาขาวิชาได้มีการจัดสรรงบประมาณจากเงินรายได้ซื้อครุภัณฑ์เพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง

2.4 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร

ปัจจุบันทรัพยากรไม่เพียงพอและทันกับการพัฒนาทางเทคโนโลยีสำหรับการเรียนการสอนในสาขาออกแบบสื่ออนิเมชัน

3. การบริหารคณาจารย์

3.1 การรับอาจารย์ใหม่

- (1) อาจารย์ประจำต้องมีคุณวุฒิเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2548 .โดยมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้
 - (1.1) สำเร็จการศึกษาทางสาขาวิชา ออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบสื่อสาร การออกแบบสื่อสมัยใหม่ การออกแบบสื่ออนิเมชัน หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น นิเทศศิลป์ การออกแบบสื่ออนิเมชัน การออกแบบกราฟิกดีไซน์ คอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับการออกแบบ การออกแบบภาพเคลื่อนไหว การถ่ายภาพ ฯลฯ
 - (1.2) มีประสบการณ์การสอนทางสาขาวิชานิเทศศิลป์ หรือประสบการณ์ในวิชาชีพด้านการออกแบบที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างน้อย 1 ปี
- (2) มีความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายของหลักสูตร
- (3) มีความรู้ มีทักษะในการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลสัมฤทธิ์ของนิสิตและมีประสบการณ์ทำวิจัยหรือประสบการณ์ประกอบวิชาชีพในสาขาวิชาที่สอน
- (4) เป็นผู้ที่มีจรรยาบรรณ จริยธรรมคุณธรรมอันดี สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานของมหาวิทยาลัย

3.2 การมีส่วนร่วมของคณาจารย์ในการวางแผน การติดตามและทบทวนหลักสูตร

คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และผู้สอน จะต้องประชุมร่วมกันในการวางแผนจัดการเรียนการสอน ประเมินผลและให้ความเห็นชอบการประเมินผลทุกรายวิชา เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเตรียมไว้สำหรับการปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนปรึกษาหารือหรือแนวทางที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตร และได้บัณฑิตเป็นไปตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

3.3 คณาจารย์ที่สอนบางเวลาและคณาจารย์พิเศษ

มีนโยบายในการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก (ทั้งในและต่างประเทศ) มาร่วมสอนในบางหัวข้อที่ต้องการความเชี่ยวชาญเฉพาะหรือประสบการณ์จริง

4. การบริหารบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน

4.1 การกำหนดคุณสมบัติเฉพาะสำหรับตำแหน่ง

มีการกำหนดคุณสมบัติบุคลากรให้ตรงตามภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ โดยคณะกรรมการคัดเลือกบุคลากร ก่อนรับเข้าทำงาน และต้องผ่านการสอบแข่งขันที่ประกอบไปด้วยการสอบข้อเขียนและการสอบสัมภาษณ์ โดยข้อสอบให้ความสำคัญต่อความสามารถในการปฏิบัติงานตามตำแหน่ง และทัศนคติต่องาน

4.2 การเพิ่มทักษะความรู้เพื่อการปฏิบัติงาน

มีการพัฒนาอาจารย์ให้มีพัฒนาการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ในด้านการสร้างสรรค์ผลงานสื่อนวัตกรรมหรือสาขาที่เกี่ยวข้องในกรณีการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อส่งเสริมการสอนอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งสนับสนุนให้อาจารย์มีผลงานวิจัยที่สามารถตีพิมพ์ในระดับนานาชาติเพิ่มขึ้น โดยอาจร่วมมือกับอาจารย์ต่างสาขาหรือต่างสถาบัน การสนับสนุนสามารถทำได้ในรูปของการให้ค่าเดินทางไปเสนอผลงานทางวิชาการ การให้เงินพิเศษเพิ่มเมื่อมีบทความวิชาการตีพิมพ์ใน Proceedings และ Journals รวมทั้งการอาจลดภาระงานสอนให้เหมาะสมกับเวลาที่ใช้เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ และการทำวิจัย ในกรณีที่อาจารย์ไม่ถนัดในการเพิ่มพูนความรู้โดยผ่านการทำวิจัยได้ หน่วยงานอาจสนับสนุนให้อาจารย์เข้าร่วมงานกับภาคอุตสาหกรรมหรือธุรกิจในช่วงปิดภาคการศึกษา เพื่อให้อาจารย์ได้มีประสบการณ์จริงในการพัฒนาแนวคิด หรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางสื่อนวัตกรรม วิธีในข้อนี้ควรดำเนินการเมื่อข้อข้างต้นไม่สามารถทำได้

5. การสนับสนุนและการให้คำแนะนำนิสิต

5.1 การให้คำปรึกษาด้านวิชาการ และอื่นๆ แก่นิสิต

- (1) ควรเชิญผู้เชี่ยวชาญจากภาคธุรกิจ ภาคออกแบบสื่อนวัตกรรมหรือภาคออกแบบนิเทศศิลป์หรือในสาขาเกี่ยวข้องที่มีประสบการณ์ตรงในรายวิชาต่าง ๆ มาเป็นอาจารย์พิเศษ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ให้แก่นิสิต
- (2) ควรมีผู้ช่วยสอนประจำห้องปฏิบัติการที่มีความรู้เกี่ยวกับฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์กราฟฟิก และระบบเครือข่าย หรือวิชาที่เกี่ยวข้องในจำนวนที่เหมาะสม สถาบันอุดมศึกษาควรส่งผู้ช่วยสอนประจำห้องปฏิบัติการไปอบรมเทคโนโลยีใหม่ทางด้านคอมพิวเตอร์อย่างน้อยปีละครั้ง

5.2 การอุทธรณ์ของนิสิต

ให้เป็นไปข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วยการศึกษาาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2549

6. ความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และ/หรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

ให้มีการสำรวจความต้องการของตลาดแรงงานและความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตก่อนการปรับปรุงหลักสูตร

- (1) ให้มีการสำรวจประมาณการความต้องการแรงงานประจำปี จากภาวะการดำเนินงานทำของบัณฑิต และจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความต้องการแรงงาน
- (2) ให้มีแผนการจัดการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตเมื่อครบรอบหลักสูตร เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตรครั้งต่อไป

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

- (1) จำนวนบัณฑิตที่จบออกในเวลาที่กำหนด ร้อยละ 90
- (2) ความพึงพอใจของบัณฑิตที่มีต่อหลักสูตร ระดับดี (คะแนน 3.5 จากคะแนนเต็ม 5)
- (3) จำนวนบัณฑิตที่มีงานทำในวิชาชีพหรือสาขาใกล้เคียงกัน ในระยะเวลา 6 เดือนหลังจากจบการศึกษา
- (4) ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต ระดับดี (คะแนน 3.5 จากคะแนนเต็ม 5)

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน*	2555	2556	2557	2558	2559
7.1 อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	x	x	x	x	
7.2 มีรายละเอียดหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติหรือมาตรฐานคุณวุฒิสถา/สาขาวิชา (ถ้าประกาศแล้ว)	x	x	x	x	
7.3 มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนามตามแบบ มคอ. 3 และมคอ. 4 อย่างน้อยก่อนการเปิดหลักสูตรให้ครบ	x	x	x	x	
7.4 จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ. 5 และมคอ. 6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	x	x	x	x	
7.5 จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา	x	x	x	x	
7.6 มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ.3 และมคอ. 4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	≥25	≥25	≥25	≥25	
7.7 มีการพัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนกลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		x	x	x	x
7.8 อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	x	x	x	x	

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน*	2555	2556	2557	2558	2559
7.9 อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาในด้านวิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	x	x	x	x	
7.10 จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอนได้รับการพัฒนาวิชาการและ/หรือวิชาชีพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	x	x	x	x	
7.11 ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0				x	
7.12 ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0					x
7.13 ร้อยละของรายวิชาเฉพาะทั้งหมดที่เปิดสอนมีวิทยากรจากภาคธุรกิจ เอกชน/ภาครัฐมาบรรยายพิเศษอย่างน้อย 1 ครั้ง	≥(75)	(100)	(100)	100	
7.14 ร้อยละของรายวิชาพื้นฐานที่มี Tutorial	100	100	100	100	
7.15 ร้อยละของรายวิชาเฉพาะที่มี Tutorial	≥(50)	(100)	(100)	100	
7.16 ร้อยละของรายวิชาทั้งหมดในหลักสูตรที่นำระบบ PDCA มาใช้ในการพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนการสอน	≥(75)	(100)	(100)	100	
7.17 ร้อยละของนิสิตที่สอบภาษาอังกฤษครั้งแรกผ่าน ตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด				x	
7.18 ร้อยละของนิสิตที่สอบเทคโนโลยีสารสนเทศครั้งแรกผ่านตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด				x	
7.19 ร้อยละของบัณฑิตที่ได้งานทำประกอบอาชีพอิสระใน 1 ปีหลังสำเร็จการศึกษา					≥80
7.20 ค่าเฉลี่ยของเงินเดือนสูงกว่าอัตราเงินเดือนที่ ก.พ. กำหนด					x

เกณฑ์การประเมิน

หลักสูตรที่ได้รับการเผยแพร่ว่าเป็นหลักสูตรที่ได้มาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2552 ต้องมีผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายตัวบ่งชี้ที่ 7.1 – 7.12 อยู่ในเกณฑ์ดีต่อเนื่องกันอย่างน้อย 2 ปีการศึกษา (สำหรับหลักสูตร 4 ปี) ทั้งนี้ การผ่านเกณฑ์ที่ดีต้องมีการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ที่ 7.1 – 7.5 อย่างครบถ้วนและอย่างน้อยร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ที่ 7.6 – 7.12 ของแต่ละปีที่ได้ประเมิน

สำหรับตัวบ่งชี้อื่นๆซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ภายในมหาวิทยาลัย ฝ่ายประกันคุณภาพจะกำหนดหลักเกณฑ์การประเมินต่อไปผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องพยายามกำกับดูแลให้บรรลุเป้าหมายภายในปี 2556 ซึ่งเป็นปีที่ 3 ของการให้หลักสูตรที่พัฒนาตาม TQF และต้องรักษาไม่ให้อต่ำกว่าเป้าหมายนี้ตลอดไปเพื่อการพัฒนาคุณภาพบัณฑิตอย่างต่อเนื่อง

หมวดที่ 8. การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 กระบวนการประเมินและปรับปรุงแผนกลยุทธ์การสอน

- การประชุมร่วมของอาจารย์ในภาควิชา และสาขาวิชาเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและขอคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่มีความรู้ในการใช้กลยุทธ์การสอน
- อาจารย์รับผิดชอบ/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา ขอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ท่านอื่น หลังการวางแผนกลยุทธ์การสอนสำหรับรายวิชา
- การสอบถามจากนิสิต ถึงประสิทธิผลของการเรียนรู้จากวิธีการที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามหรือการสนทนากับกลุ่มนิสิต ระหว่างภาคการศึกษา โดยอาจารย์ผู้สอน
- ประเมินจากการเรียนรู้ของนิสิต จากพฤติกรรมการแสดงออก การทำกิจกรรม และผลการสอบ

1.2 กระบวนการประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- การประเมินการสอนโดยนิสิตทุกปลายภาคการศึกษา โดยสำนักทะเบียนและประเมินผล
- การประเมินการสอนของอาจารย์จากการสังเกตในชั้นเรียนถึงวิธีการสอน กิจกรรม งานที่มอบหมายแก่นิสิต โดยคณะกรรมการประเมินของภาควิชา
- การทดสอบการเรียนรู้ของนิสิตเทียบเคียงกับนิสิตในมหาวิทยาลัยอื่น โดยใช้ข้อสอบกลางของเครือข่ายสถาบัน หรือของสมาคมวิชาชีพ
- ทำการสำรวจเพื่อประเมินประสิทธิภาพการสอนของคณาจารย์ โดยแจกแบบประเมินให้กับนิสิตในแต่ละรายวิชาก่อนสิ้นภาคการศึกษา ข้อมูลที่ได้จะถูกวิเคราะห์โดยภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และส่งให้คณาจารย์ผู้สอนแต่ละคนในภาคการศึกษาถัดไปเพื่อใช้เป็นผลป้อนกลับในการปรับปรุงการสอนและรายวิชาของตน และสาขาวิชา

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

2.1 กลยุทธ์การประเมิน

การมีกลยุทธ์การประเมินผลและทวนสอบว่าเกิดผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานจริง ซึ่งสถาบันอุดมศึกษาจะต้องวางแผนไว้ล่วงหน้า และระบุรายละเอียดเป็นลายลักษณ์อักษรในเอกสารรายละเอียดของหลักสูตร รายละเอียดของรายวิชาและรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม การประเมินผลของแต่ละรายวิชาเป็นความรับผิดชอบของผู้สอนเช่น การสอบข้อเขียน การสอบสัมภาษณ์ การสอบปฏิบัติ การสังเกตพฤติกรรม การให้คะแนนโดยผู้ร่วมงาน รายงานกิจกรรม แฟ้มผลงาน การประเมินตนเองของผู้เรียน ส่วนการประเมินผลหลักสูตรเป็นความรับผิดชอบร่วมกันของคณาจารย์และผู้บริหาร

หลักสูตร เช่น การประเมินข้อสอบ การเทียบเคียงข้อสอบกับสถานศึกษาอื่น การสอบด้วยข้อสอบกลางของสาขาวิชา การประเมินของผู้จ้างงาน เป็นต้น นอกจากนี้ การประเมินหลักสูตรในภาพรวม สามารถจัดทำได้ โดยการสอบถามนิสิตปีที่ 4 ที่จะสำเร็จการศึกษา ถึงความเหมาะสมของรายวิชาในหลักสูตร ทั้งนี้อาจมีการประชุมทบทวนหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ใช้งานบัณฑิตต่อคุณภาพบัณฑิตในหลักสูตร

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุในหมวดที่ 7 ข้อ 7 โดยคณะกรรมการประเมินที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย

4. กระบวนการทบทวนผลการประเมินวางแผนปรับปรุง

จากการรวบรวมข้อมูลในข้อ 2 ทั้งในภาพรวมและในแต่ละรายวิชาจะทำให้ทราบปัญหาของการบริหารหลักสูตร กรณีที่พบปัญหาสามารถที่จะดำเนินการปรับปรุงรายวิชานั้น ๆ ได้ทันทีซึ่งก็จะเป็นการปรับปรุงย่อย ซึ่งทำได้ตลอดเวลาที่พบปัญหา สำหรับการปรับปรุงทั้งฉบับนั้นจะกระทำทุก 5 ปี ทั้งนี้ เพื่อให้หลักสูตรทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต