

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต  
(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2555)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา คณะ  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต  
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Digital Art Design

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ไทย) : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบดิจิทัลอาร์ต)  
ชื่อย่อ (ไทย) : ศป.บ. (ออกแบบดิจิทัลอาร์ต)  
ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Fine and Applied Arts (Digital Art Design)  
ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.F.A. (Digital Art Design)

3. วิชาเอกของหลักสูตร

ออกแบบดิจิทัลอาร์ต

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 137 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

ระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี

5.2 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

5.3 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างประเทศที่มีความสามารถในการใช้ภาษาไทย

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

**6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาเห็นชอบ/อนุมัติหลักสูตร**

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2555

เปิดสอน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2555

สภาวิชาการเห็นชอบในการนำเสนอหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 14/2554 เมื่อวันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2554

สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบในการนำเสนอหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 4/2555 เมื่อวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ. 2555

**7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรคุณภาพและมาตรฐาน**

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่คุณภาพ และมาตรฐานตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2557

**8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา**

หลักสูตรนี้ ได้ออกแบบเพื่อให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาสามารถทำงานทางด้าน

8.1 นักออกแบบกราฟิก นักวาดภาพประกอบ การ์ตูน สตอรี่บอร์ดภาพยนตร์

8.2 นักผลิตภาพยนตร์ แอนิเมชัน ผลิตรายการโทรทัศน์

8.3 ช่างถ่ายภาพ

8.4 ช่างเทคนิคพิเศษภาพยนตร์ ตัดต่อภาพและเสียง

8.5 นักออกแบบมัลติมีเดียและสื่อปฏิสัมพันธ์ เว็บไซต์

8.6 ฝ่ายศิลป์ในหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน

8.7 ผู้กำกับศิลป์

8.8 ศิลปิน

9. ชื่อ เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	ตำแหน่ง	คุณวุฒิการศึกษา	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
1.	อาจารย์วัชรพล หงษ์ทอง xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร	2544
			ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร	2540
2.	อาจารย์นพรัตน์ กุมาทะ xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2547
			ศศ.บ. (ศิลปกรรมและ ศิลปะประยุกต์) สถาบันราชภัฏนครปฐม	2539
3.	อาจารย์โชคชัย ธีวทอง xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร	2544
			ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร	2540
4.	อาจารย์นพศร ณ นครพนม xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	M.S. (Fine Art) Bemidji State University U.S.A	2523
			กศ.บ. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ	2512
5.	อาจารย์พงษ์ธร เครือฟ้า xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2551
			ศศ.บ. (นิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครปฐม	2547

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

## 11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

### 11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 ได้กำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศไปสู่ระบบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy) อันเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาฐานการผลิตและบริการให้เข้มแข็งและมีเสถียรภาพ บนฐานความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย โดยมียุทธศาสตร์การสร้างเศรษฐกิจฐานความรู้และการสร้างปัจจัยแวดล้อมเพื่อสนับสนุนให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางผลิตสินค้าและบริการในภูมิภาค บนพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม รวมทั้งต้องยกระดับความรู้ให้สามารถสนับสนุนการสร้างมูลค่าในการปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการให้มีมูลค่าสูงขึ้นในทุกขั้นตอน โดยใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นพลังขับเคลื่อนใหม่

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์มีแนวโน้มเติบโตและกำลังเป็นกลยุทธ์สำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ จากการประเมินของ UNCTAD พบว่ามูลค่าการส่งออกสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของโลกในปี 2548 มีอัตราการขยายตัวเฉลี่ยประมาณร้อยละ 6.4 ต่อปี โดยประเทศพัฒนาแล้วครองส่วนแบ่งในตลาดส่งออกของโลกร้อยละ 82 ซึ่งแนวโน้มในอนาคตการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจจะอยู่บนพื้นฐานของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์เป็นหลัก ทำให้หลายประเทศเริ่มปรับโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น อาทิ เกาหลีใต้ สิงคโปร์ จีน และ ฮังการี เป็นต้น

สำหรับประเทศไทย จากการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) พบว่าในปี 2549 มูลค่าของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของไทยมีประมาณ 840,261 ล้านบาท คิดเป็นประมาณร้อยละ 11 ของ GDP และในส่วนของมูลค่าการส่งออกสินค้าเชิงสร้างสรรค์ของไทย มีประมาณ 5,500 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ คิดเป็นส่วนแบ่งในตลาดโลกประมาณร้อยละ 1.3 จัดอยู่ในลำดับที่ 17 ของโลก ทั้งนี้อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ของไทยที่มีศักยภาพและโอกาสเติบโต คือ อุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ตคอนเทนต์ (Digital Arts Content Industry) โดยประเทศพัฒนาแล้วส่วนใหญ่จะมีสัดส่วนของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่มุ่งไปในทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งแนวโน้มในอนาคตคาดว่าประเทศไทยจะพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ตคอนเทนต์ให้กลายเป็นอุตสาหกรรมนำร่องในการเพิ่มมูลค่าและศักยภาพแก่อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์โดยรวม

จากการศึกษาของ สศช. พบว่าในปี พ.ศ. 2552 อุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมส์มีมูลค่าประมาณ 7,800 ล้านบาท และ 9,800 ล้านบาท มีอัตราการขยายตัวเฉลี่ยร้อยละ 20 ต่อปี ขณะที่ตลาดส่วนใหญ่เป็นตลาดภายในประเทศ ส่วนตลาดต่างประเทศหรือการส่งออกมีสัดส่วนเพียงร้อยละ 10-20 เท่านั้น และตลาดส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มแอนิเมชัน โดยเฉพาะประเภทภาพยนตร์สั้น และรายการโทรทัศน์ รองลงมาเป็นกลุ่มคอมพิวเตอร์กราฟิกและสเปเชียลเอฟเฟ็คในงานภาพยนตร์โฆษณา และกลุ่มคอมพิวเตอร์และเกมส์ออนไลน์

### 11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

ในโลกยุคปัจจุบันเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วทำให้หลาย ๆ ประเทศในโลกสามารถผลิตสินค้าและบริการได้ทัดเทียมกันไม่ว่าจะเป็นด้านราคา คุณสมบัติ ตลอดจนการใช้งาน

ที่แทบจะคล้ายคลึงกันอย่างหาที่ต่างมิได้ ฉะนั้นการที่จะเป็นผู้ประสบความสำเร็จบนเวทีตลาดโลกได้ จึงมีได้อยู่ที่องค์ประกอบดังกล่าวอีกต่อไป แต่ขึ้นอยู่กับความแตกต่างของสินค้าและบริการซึ่งต้อง มาจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ในการผสมผสานกระบวนการผลิตและเรื่องราวให้ กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเฉพาะและหลากหลาย เพื่อเป็นจุดเด่นหรือจุดขายให้กับสินค้าและ บริการของตน ซึ่งก็คือแนวคิดบนพื้นฐานเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์นั่นเอง

การปรับใช้แนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกันใน รายละเอียด เช่น บางประเทศเน้นการนำวัฒนธรรมที่แตกต่างและเป็นเอกลักษณ์มาเป็นจุดขาย เช่น ประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งเป็นการสร้างมูลค่าจากพื้นฐานความรู้และวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศ มาพัฒนาเป็นสินค้าและบริการใหม่

สำหรับประเทศไทยมีเอกลักษณ์เป็นที่ยอมรับในด้านวัฒนธรรม การดำเนินชีวิต วิถี ความเป็นอยู่ และศิลปะแบบไทยที่มีความสวยงาม ทั้งยังมีสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่สำคัญ หลายแห่ง และแรงงานไทยในสาขาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ เช่น ภาพยนตร์ แฟชั่น การโฆษณา ฯลฯ ก็มีศักยภาพไม่น้อยไปกว่าหลาย ๆ ประเทศ ปัจจุบันภาพยนตร์โฆษณาและการ์ตูน แอนิเมชัน รวมถึงเกมส์และเกมส์ออนไลน์ที่สร้างสรรค์โดยคนไทยเริ่มเป็นที่ยอมรับมากขึ้นในต่างประเทศ ซึ่งหาก ได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพจะสามารถพัฒนาไปสู่การเป็นระบบเศรษฐกิจเชิง สร้างสรรค์อย่างแท้จริง

## **12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของ มหาวิทยาลัย**

### **12.1 การพัฒนาหลักสูตร**

เนื่องจากผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอก และการพัฒนาทางสังคมและ วัฒนธรรมในยุคการสื่อสารไร้พรมแดน ทำให้มีความจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรดิจิทัลอาร์ต เพื่อสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ตคอนเทนต์ให้มีมูลค่าเพิ่มขึ้น ตามแนวคิด การส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ของรัฐบาล คณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตรจึงดำเนินการ พัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตขึ้น เพื่อให้ทันต่อกระแส การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก

### **12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย**

มีความสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ดังนี้

12.2.1 ผลิตบัณฑิตสาขาดิจิทัลอาร์ตที่มีคุณภาพและคุณธรรม

12.2.2 สนับสนุนการวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

12.2.3 ให้บริการทางวิชาการและวิชาชีพแก่สังคม

12.2.4 ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

### 13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/โปรแกรมวิชาอื่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

หลักสูตรนี้กำหนดให้นักศึกษาต้องเรียนหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อให้มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล มีความเข้าใจธรรมชาติ ตนเอง ผู้อื่น และสังคม เป็นผู้ใฝ่รู้ สามารถคิดอย่างมีเหตุผล สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารได้ดี มีคุณธรรม ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมทั้งของไทยและของประชาคมนานาชาติ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ยังเปิดโอกาสให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอื่น ๆ สามารถนำรายวิชาของหลักสูตรนี้ไปกำหนดในหมวดวิชาเฉพาะ รายวิชาแกน หรือรายวิชาเฉพาะด้านบังคับ หรือรายวิชาเฉพาะด้านเลือก หรือวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ นอกเหนือจากหลักสูตรของตนเองแล้ว รวมทั้งเปิดโอกาสให้นักศึกษาต่างหลักสูตรของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม สามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ หากเป็นไปได้ตามเงื่อนไขเฉพาะของรายวิชานั้น ๆ

## หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถ ผลิตงานสร้างสรรค์ ด้วยนวัตกรรมดิจิทัล

#### 1.2 ความสำคัญของหลักสูตร

หลักสูตรนี้จะมีส่วนช่วยเสริมสร้างบุคลากรให้มีความรู้ ความชำนาญเฉพาะด้านในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ พัฒนาความรู้ งานวิจัย ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานด้านดิจิทัลอาร์ตแก่ประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นนี้จะเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของไทยเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างที่หวังไว้

#### 1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.3.1 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ ความสามารถทางด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต

1.3.2 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีกระบวนการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และบูรณาการความรู้ด้านศิลปกรรมและการออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.3 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี มีความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ สามารถนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

1.3.4 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะพิเศษ มีจินตนาการ มีทักษะการใช้เครื่องมือทางศิลปะสำหรับการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ ผลิตผลงานด้วยนวัตกรรมดิจิทัล

1.3.5 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้คู่คุณธรรม มีความรับผิดชอบ สามารถพัฒนาตนเอง และสร้างคุณประโยชน์สู่สังคม

## 2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. ปรับปรุงหลักสูตรและพัฒนาหลักสูตรสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ให้มีมาตรฐาน และสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน	- ติดตามประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอทุก ๆ 5 ปี	- เอกสารปรับปรุงหลักสูตร - รายงานผลการประเมินหลักสูตร
2. ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการท้องถิ่น และการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม	- ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความต้องการใช้บัณฑิตท้องถิ่น และตลาดแรงงานด้านดิจิทัลอาร์ตคอนเทนต์ - พัฒนาทักษะการสอนของอาจารย์ที่เน้นมาตรฐานการเรียนรู้ 5 ด้าน และทักษะการสอน	- รายงานผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้บัณฑิตของสถานประกอบการ - โครงการพัฒนาทักษะการสอนและการประเมินผลของอาจารย์ - ปริมาณงานบริการวิชาการต่ออาจารย์ในหลักสูตร - หนังสือรับรองหรือรายงานผลการอบรม/ สัมมนา/ ศึกษาดูงาน
3. ปรับปรุงปัจจัยสนับสนุนการเรียนการสอน	- ส่งเสริมการศึกษาดูงานอบรม/ สัมมนา - สสำรวจความต้องการของบัณฑิตและผู้ใช้บัณฑิต	- รายงานผลการสำรวจความต้องการ



## หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

### 1. ระบบการจัดการ

#### 1.1 ระบบ

การจัดการศึกษาเป็นแบบทวิภาค โดยหนึ่งปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาหนึ่งภาคการศึกษาปกติ ไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

#### 1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

การจัดเรียนการสอนในภาคฤดูร้อน โดยมีระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิตที่มีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับภาคการศึกษาปกติ

#### 1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

### 2. การดำเนินการหลักสูตร

#### 2.1 วัน - เวลา ในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน – เดือนกันยายน

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน – เดือนกุมภาพันธ์

#### 2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

2.2.1 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

2.2.2 มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

2.2.3 มีความประพฤติดี มีระเบียบวินัย

#### 2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

2.3.1 นักศึกษามีพื้นฐานความสามารถทางศิลปกรรมไม่เท่ากัน

2.3.2 นักศึกษามีความรู้และทักษะ การใช้เทคโนโลยีทางการออกแบบน้อยกว่ามาตรฐานของสาขาวิชา

2.3.3 นักศึกษาบางคนมีทัศนคติ และพฤติกรรมที่ไม่สอดคล้องกับวิชาชีพทางด้าน การออกแบบดิจิทัลอาร์ต

#### 2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

2.4.1 จัดทดสอบวัดความสามารถทางศิลปกรรม เพื่อแบ่งกลุ่มนักศึกษาตามความสามารถ

2.4.2 จัดสอนปรับพื้นฐานทางศิลปกรรมและคอมพิวเตอร์พื้นฐานการออกแบบ

2.4.3 จัดอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้คำปรึกษาทั้งทางด้านวิชาการและวิชาชีพ

2.4.4 จัดอบรมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา

#### 2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา					
คาดว่าจะรับเข้าศึกษา	2555	2556	2557	2558	2559
ชั้นปีที่ 1	100	100	100	100	100
ชั้นปีที่ 2	—	100	100	100	100
ชั้นปีที่ 3	—	—	100	100	100
ชั้นปีที่ 4	—	—	—	100	100
รวม	100	200	300	400	400
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	100	100

## 2.6 งบประมาณตามแผน

### 2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วยบาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2555	2556	2557	2558	2559
ค่าบำรุงการศึกษา	1,900,000	3,800,000	5,700,000	7,600,000	7,600,000
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	150,000	300,000	450,000	600,000	600,000
รวมรายรับ	2,050,000	4,100,000	6,150,000	8,200,000	8,200,000

### 2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วยบาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2555	2556	2557	2558	2559
<b>ก. งบดำเนินการ</b>					
1.1 ค่าใช้จ่ายบุคลากร	1,680,000	1,693,400	1,706,947	1,720,602	1,734,366
1.2 ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000
1.3 ทุนการศึกษา	-	-	-	-	-
1.4 รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	1,300,000	1,300,000	1,300,000	1,300,000	1,300,000
รวม (ก)	1,680,000	1,693,400	1,706,947	1,720,602	1,734,366
<b>หมวดเงิน</b>	<b>ปีงบประมาณ</b>				
	2555	2556	2557	2558	2559
<b>ข. งบลงทุน</b>					
ค่าครุภัณฑ์	300,000	350,000	400,000	450,000	500,000
รวม (ข)	300,000	350,000	400,000	450,000	500,000
รวม (ก) + (ข)	3,630,000	3,243,400	3,756,947	3,820,602	3,884,366
จำนวนนักศึกษา*	100	200	300	400	400
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	36,300	16,217	12,524	9,552	7,769

## 2.7 ระบบการศึกษา

แบบชั้นเรียน

## 2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต

รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนเข้ามหาวิทยาลัย เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการเทียบโอนผลการศึกษา ระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี พ.ศ. 2555

## 3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

### 3.1 หลักสูตร

#### 3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 137 หน่วยกิต

#### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตรประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยสอดคล้องตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2548 และเรื่อง

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	137	หน่วยกิต
ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร บัณฑิต	9	หน่วยกิต
2. กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ บัณฑิต	3	หน่วยกิต
3. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ บัณฑิต	6	หน่วยกิต
4. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ บัณฑิต	6	หน่วยกิต
<u>ข้อกำหนดเฉพาะ</u> ให้เลือกเรียนในกลุ่มวิชาใดอีกไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะด้าน จำนวนไม่น้อยกว่า	101	หน่วยกิต
1. กลุ่มวิชาแกน	30	หน่วยกิต
2. กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบัณฑิต	49	หน่วยกิต
3. กลุ่มวิชาเฉพาะด้านไม่น้อยกว่า	15	หน่วยกิต
4. กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ	7	หน่วยกิต
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

#### 3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร จำนวนไม่น้อยกว่า	9	หน่วยกิต
รายวิชาบังคับ	9	หน่วยกิต
ชื่อวิชา		น(ท-ป-ค)
รหัสวิชา		
1500125	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
	Thai for Communication	

1500126	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน English for Everyday Communication	3(3-0-6)
1500127	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับนานาชาติ English for International Communication	3(3-0-6)
	<b>รายวิชาเลือก</b>	
<b>รหัสวิชา</b>	<b>ชื่อวิชา</b>	<b>น(ท-ป-ค)</b>
1500128	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร Chinese for Communication	3(3-0-6)
1500129	สนทนาภาษาจีนเพื่อการทำงาน Chinese Conversation for Work	3(3-0-6)
1500130	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication	3(3-0-6)
1500131	สนทนาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการทำงาน Japanese Conversation for Work	3(3-0-6)
1500132	ภาษาประเทศเพื่อนบ้าน Language of Neighboring Country	3(3-0-6)
	<b>2. กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ จำนวนไม่น้อยกว่า</b>	<b>3 หน่วยกิต</b>
	<b>รายวิชาบังคับ</b>	<b>3 หน่วยกิต</b>
<b>รหัสวิชา</b>	<b>ชื่อวิชา</b>	<b>น(ท-ป-ค)</b>
2000106	วิถีไทย Thai Living	3(3-0-6)
2000107	มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม Human and Environment	3(3-0-6)
2000108	กฎหมายในชีวิตประจำวัน Laws in Daily Life	3(3-0-6)
2000109	วิถีชีวิตเศรษฐกิจพอเพียง Sufficiency Economy Ways of Life	3(3-0-6)
2000110	การเมืองการปกครองไทย Thai Politics and Government	3(3-0-6)
2000111	อาเซียนศึกษา ASEAN Studies	3(3-0-6)
	<b>3. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ จำนวนไม่น้อยกว่า</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>
	<b>รายวิชาบังคับ</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>
<b>รหัสวิชา</b>	<b>ชื่อวิชา</b>	<b>น(ท-ป-ค)</b>
2500109	จริยธรรมและทักษะชีวิต	3(3-0-6)

2500110	Ethics and Life Skills สุนทรียภาพของชีวิต Aesthetic Appreciation	3(3-0-6)
<b>รายวิชาเลือก</b>		
<b>รหัสวิชา</b>	<b>ชื่อวิชา</b>	<b>น(ท-ป-ค)</b>
2500111	พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน Human Behavior and Self Development	3(3-0-6)
2500112	ทักษะการรู้สารสนเทศ Information Literacy Skills	3(3-0-6)
2500113	ทวารวดีศึกษา Dvaravati Studies	3(3-0-6)
<b>4. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ จำนวนไม่น้อยกว่า</b>		<b>6 หน่วยกิต</b>
<b>รายวิชาบังคับ</b>		
<b>รหัสวิชา</b>	<b>ชื่อวิชา</b>	<b>น(ท-ป-ค)</b>
4000116	การคิดและการตัดสินใจ Thinking and Decision Making	3(3-0-6)
4000117	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร Information and Communication Technology	3(3-0-6)
<b>รายวิชาเลือก</b>		
<b>รหัสวิชา</b>	<b>ชื่อวิชา</b>	<b>น(ท-ป-ค)</b>
4000118	คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน Mathematics in Daily Life	3(3-0-6)
4000119	โลกกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี World, Science and Technology	3(3-0-6)
4000120	เกษตรในชีวิตประจำวัน Agriculture in Daily Life	3(3-0-6)
4000121	วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อสุขภาพ Sport Science for Health	3(3-0-6)
4000122	การสร้างเสริมสุขภาพ Health Promotion	3(3-0-6)
4000123	นันทนาการเพื่อชีวิต Recreation for Life	3(3-0-6)
<b>ข้อกำหนด</b>	ให้เลือกเรียนรายวิชาเลือกในกลุ่มหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มใดก็ได้จำนวนไม่น้อยกว่า	<b>6 หน่วยกิต</b>

	<b>ข. หมวดวิชาเฉพาะด้าน จำนวนไม่น้อยกว่า มีรายละเอียดดังนี้</b>	<b>101</b>	<b>หน่วยกิต</b>
<b>รหัสวิชา</b>	<b>1. วิชาแกน จำนวนไม่น้อยกว่า ชื่อวิชา</b>	<b>30</b>	<b>หน่วยกิต</b>
1500122	ภาษาอังกฤษเพื่อการงานอาชีพ 1 English for Career 1		น(ท-ป-ค) 3(3-0-6)
1500123	ภาษาอังกฤษเพื่อการงานอาชีพ 2 English for Career 2		3(3-0-6)
8031101	ประวัติศาสตร์ศิลป์ History of Arts		3(2-2-5)
8031102	การวาดเส้น Drawing		3(2-2-5)
8031103	การเขียนแบบ Drafting		3(2-2-5)
8031104	พื้นฐานการออกแบบ Design Fundamental		3(2-2-5)
8031105	ปฏิบัติการทางทัศนศิลป์ Visual Art Practicum		3(2-2-5)
8031301	พื้นฐานการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ Basic Computer Graphic Design		3(2-2-5)
8031601	ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ Creative Thinking for Design		3(2-2-5)
8033901	ระเบียบวิธีวิจัยเบื้องต้นทางการออกแบบศิลปกรรม Introduction to Research in Art Design		3(2-2-5)

## 2. วิชาเฉพาะด้านบังคับ จำนวน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
8051109	การวาดเส้นสำหรับงานแอนิเมชัน Drawing for Animation	3(2-2-5)
8052710	องค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต Art Composition in Digital Art Design	3(2-2-5)
8052711	ภูมิปัญญาไทยในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต Thai Wisdom in Digital Art Design	3(2-2-5)
8053512	การเขียนภาพประกอบเรื่องเพื่องานภาพเคลื่อนไหว Story Boarding	3(2-2-5)
8053513	การออกแบบเรขศิลป์ภาพเคลื่อนไหว Motion Graphic Design	3(2-2-5)
8054514	การประกอบภาพเคลื่อนไหวและเทคนิคพิเศษ Composite and Speacial Effect	3(2-2-5)
8053515	การผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 1 Film and Video Production 1	3(2-2-5)
8052516	ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว Principle of Animation	3(2-2-5)
8052117	พื้นฐานประติมากรรม Basic Sculpture	3(2-2-5)
8052718	การออกแบบตัวละคร Character Design	3(2-2-5)
8052719	การออกแบบฉากและสภาพแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน Lay out Design and Visual Environment for Animation	3(2-2-5)
8053220	การออกแบบสื่อออนไลน์ Online Media Design	3(2-2-5)
8053221	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ Interactive Design	3(2-2-5)
8052422	การถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต Photography for Digital Art Design	3(2-2-5)
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
8053623	การศึกษาอิสระในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต Independent Study in Digital Art Design	3(2-2-5)
8054924	ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต Digital Art Design Thesis	4(2-4-6)

3. กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า		15	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา		น(ท-ป-ค)
8042302	ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation		3(2-2-5)
8042402	การออกแบบภาพประกอบ Illustration Design		3(2-2-5)
8043703	ศิลปะและวัฒนธรรมอาเซียน ASEAN Arts and Culture		3(2-2-5)
8043205	การออกแบบโฆษณา Advertising Design		3(2-2-5)
8043207	การออกแบบนิทรรศการและสภาพแวดล้อม Exhibition and Environmental Design		3(2-2-5)
8053625	การสร้างสรรค์นวนิยายภาพ Modern Comic and Manga Art		3(2-2-5)
8053326	จิตรกรรมดิจิทัล Digital Painting		3(2-2-5)
8053527	การขึ้นรูปทรง 3 มิติ 3D Modeling		3(2-2-5)
8053528	ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ 3D Animation		3(2-2-5)
8053229	การออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ Election Publication Design		3(2-2-5)



รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
8053530	การผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 2 Film and Video Production 2	3(2-2-5)
8053631	การจัดการธุรกิจออกแบบดิจิทัลอาร์ต Business Managment for Digital Art Design	3(2-2-5)
8052632	การวิจารณ์ภาพยนตร์ Film Critic	3(2-2-5)
8053533	สตอปโมชั่น Stop Motion	3(2-2-5)
8053734	การออกแบบสื่อสมัยใหม่ Modern Media Design	3(2-2-5)

**4. วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ จำนวนไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต**  
**ให้เลือกเรียนจากแบบใดแบบหนึ่ง ดังนี้**

**แบบฝึกประสบการณ์วิชาชีพ**

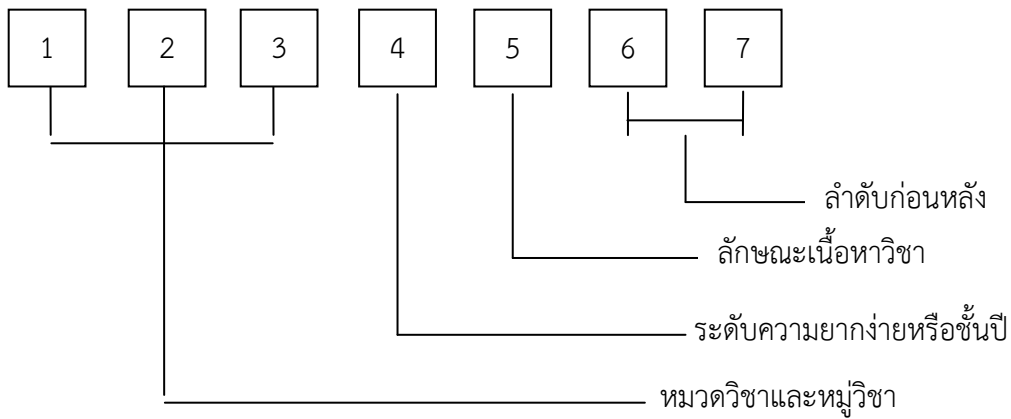
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ชั่วโมง)
8054835	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบดิจิทัลอาร์ต Pre – practicum in Digital Art Design	2(90)
8054836	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบดิจิทัลอาร์ต Profession Intership in Digital Art Design	5(450)

**แบบสหกิจศึกษา**

8044837	การเตรียมสหกิจศึกษา Pre – cooperative Education	1(45)
8054838	สหกิจศึกษา Cooperative Education	6(540)

**ค. หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต**  
**ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมโดยไม่ซ้ำกับ**  
**รายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว**

## ความหมายของเลขรหัสวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

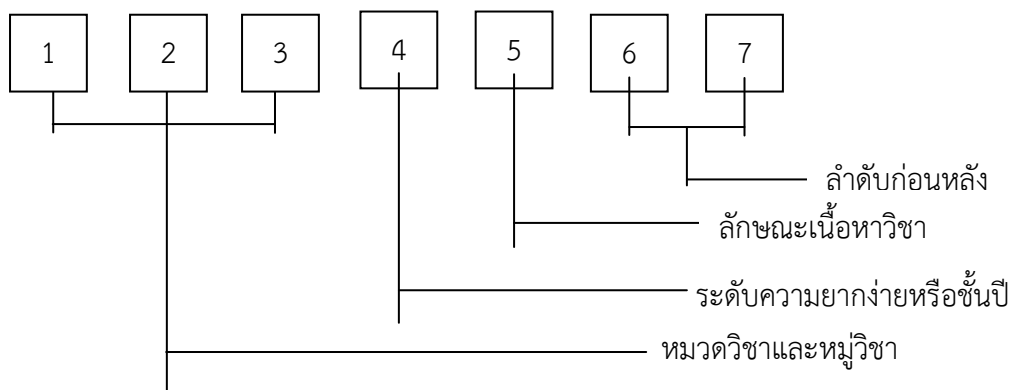


- |                 |                                     |
|-----------------|-------------------------------------|
| เลขตัวที่ 1 - 3 | บ่งบอกถึงหมวดวิชาและหมู่วิชา        |
| เลขตัวที่ 4     | บ่งบอกถึงระดับความยากง่ายหรือชั้นปี |
| เลขตัวที่ 5     | บ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาวิชา          |
| เลขตัวที่ 6, 7  | บ่งบอกถึงลำดับก่อนหลังของวิชา       |

### หมายเหตุ

- |                |                                   |
|----------------|-----------------------------------|
| เลขตัวที่ 1- 3 | บ่งบอกหมวดหมู่วิชา ดังนี้         |
| 150 หมายถึง    | กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร        |
| 200 หมายถึง    | กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์              |
| 250 หมายถึง    | กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์              |
| 400 หมายถึง    | กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ |

## ความหมายของเลขรหัสวิชาหมวดวิชาเฉพาะด้าน



เลขตัวที่ 3 ตัวแรก บ่งบอกเป็นหมวดวิชาและหมู่วิชา

เลขตัวที่ 4 บ่งบอกถึงระดับความยากง่ายหรือชั้นปี

เลขตัวที่ 5 บ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาวิชา

เลขตัวที่ 6, 7 บ่งบอกถึงลำดับก่อนหลังของวิชา

### หมายเหตุ

เลขตัวที่ 5 บ่งบอกลักษณะเนื้อหาวิชาดังนี้

- |   |         |   |
|---|---------|---|
| 1 | หมายถึง | กลุ่มวิชาทฤษฎี หลักการ<br>ความเข้าใจทางศิลปกรรม |
| 2 | หมายถึง | กลุ่มวิชาสื่อปฏิสัมพันธ์                        |
| 3 | หมายถึง | กลุ่มวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก                      |
| 4 | หมายถึง | กลุ่มวิชาภาพถ่าย                                |
| 5 | หมายถึง | กลุ่มวิชาภาพยนตร์และแอนิเมชัน                   |
| 6 | หมายถึง | กลุ่มวิชากระบวนการคิดและนำเสนอผลงาน             |
| 7 | หมายถึง | กลุ่มวิชาออกแบบ                                 |
| 8 | หมายถึง | กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ      |
| 9 | หมายถึง | กลุ่มวิชาโครงการพิเศษวิทยานิพนธ์ และวิจัย       |

\*หมายเหตุ ตัวเลขและความหมายของแต่ละกลุ่มใส่ให้ตรงกับสาขาที่ทำหลักสูตร

### 3.1.4 แผนการศึกษา : สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต

#### ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
1500125	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
1500126	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
8031101	ประวัติศาสตร์ศิลป์	3(2-2-5)
8031102	การวาดเส้น	3(2-2-5)
8031301	พื้นฐานการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
8031103	การเขียนแบบ	3(2-2-5)
8031104	พื้นฐานการออกแบบ	3(2-2-5)
	รวม	21 หน่วยกิต

#### ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
2000106	วิถีไทย	3(3-0-6)
4000116	การคิดและการตัดสินใจ	3(3-0-6)
XXXXXXX	รายวิชาเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3(3-0-6)
8031601	ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ	3(2-2-5)
8031105	ปฏิบัติการทางทัศนศิลป์	3(2-2-5)
8051109	การวาดเส้นสำหรับงานแอนิเมชัน	3(2-2-5)
8052710	องค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)
	รวม	21 หน่วยกิต

## ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
1500127	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับนานาชาติ	3(3-0-6)
XXXXXXX	รายวิชาเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3(3-0-6)
XXXXXXX	รายวิชาเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3(3-0-6)
8052117	พื้นฐานประติมากรรม	3(2-2-5)
8052718	การออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)
8052711	ภูมิปัญญาไทยในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)
8052422	การถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)
	รวม	21 หน่วยกิต

## ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
2500109	จริยธรรมและทักษะชีวิต	3(3-0-6)
XXXXXXX	รายวิชาเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3(3-0-6)
8052719	การออกแบบฉากและสภาพแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน	3(2-2-5)
8052516	ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
XXXXXXX	กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	..(..-..)
XXXXXXX	กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	..(..-..)
XXXXXXX	กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	..(..-..)
	รวม	21 หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
1500122	ภาษาอังกฤษเพื่อการงานอาชีพ 1	3(3-0-6)
8053515	การผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 1	3(2-2-5)
8053221	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์	3(2-2-5)
8053512	การเขียนภาพประกอบเรื่องเพื่องานภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
8053513	การออกแบบเรขศิลป์ภาพเคลื่อนไหว	3(3-0-6)
XXXXXXX	กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	..(-.-.-)
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี	..(-.-.-)
	รวม	21 หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
1500123	ภาษาอังกฤษเพื่อการงานอาชีพ 2	3(3-0-6)
8053623	การศึกษาอิสระในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)
8053220	การออกแบบสื่อออนไลน์	3(2-2-5)
8033901	ระเบียบวิธีวิจัยเบื้องต้นทางการออกแบบศิลปกรรม	3(2-2-5)
XXXXXXX	กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก	..(-.-.-)
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี	..(-.-.-)
	รวม	18 หน่วยกิต

### ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
8052514	การประกอบภาพเคลื่อนไหวและเทคนิคพิเศษ	3(2-2-5)
8054924	ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต	4(2-4-6)
8054832	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบดิจิทัลอาร์ต หรือ	2(90)
8044834	การเตรียมสหกิจศึกษา	1(45)
	รวม	9 หรือ 8 หน่วยกิต

### ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
8054833	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบดิจิทัลอาร์ต หรือ	5(450)
8054835	สหกิจศึกษา	6(540)
	รวม	5 หรือ 6 หน่วยกิต

สรุป	จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	137	หน่วยกิต
	ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
	ข. หมวดวิชาเฉพาะด้าน จำนวนไม่น้อยกว่า	101	หน่วยกิต
	1. กลุ่มวิชาแกน	30	หน่วยกิต
	2. กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ	49	หน่วยกิต
	3. กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก ไม่น้อยกว่า	15	หน่วยกิต
	4. กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ	7	หน่วยกิต
	ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต
	รวม	137	หน่วยกิต

#### 3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

##### ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

##### 1. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

##### รายวิชาบังคับ

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
----------	------------------------	----------

1500125 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)

Thai for Communication

การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพความสามารถในการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ การอ่านจับใจความ อ่านตีความและอ่านขยายความ การฝึกพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ การนำเสนอผลการสืบค้นโดยเน้นกระบวนการทักษะสัมพันธ์ทางภาษาและการเขียนประวัติส่วนตัวประกอบการสมัครงาน

1500126 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

English for Everyday Communication

การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน การทักทายและแนะนำตัวเอง การระบุความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว การถามตอบเกี่ยวกับสถานที่ การเลือกซื้อสินค้า การพูดคุยเกี่ยวกับตัวเอง การเชื้อเชิญและการนัดหมาย การขออนุญาต การพูดโทรศัพท์ ตลอดจนการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมโดยใช้ศัพท์สำนวนและโครงสร้างไวยากรณ์ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ และการเขียนประวัติส่วนตัวประกอบการสมัครงาน

1500127 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับนานาชาติ 3(3-0-6)

English for International Communication

การพัฒนาทักษะบูรณาการภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในบริบทสากล โดยใช้สื่อสิ่งพิมพ์และอิเล็กทรอนิกส์ การซื้อขายสินค้าและบริการ การให้คำแนะนำและแสดงความคิดเห็น การบรรยายเหตุการณ์และประสบการณ์ รวมถึงการสร้างความตระหนักในการสื่อสารต่างวัฒนธรรม

### รายวิชาเลือก

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

1500128 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)

Chinese for Communication

การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทาย การลา การแนะนำตนเองและผู้อื่น การกล่าวคำขอบคุณและขอโทษ การสั่งอาหาร เครื่องดื่ม การซื้อของ การถามตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ผู้อื่น และสถานที่ การอ่านป้ายประกาศ และการกรอกแบบฟอร์มต่าง ๆ

1500130 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)

Japanese for Communication

การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันการทักทาย การลา การแนะนำตนเองและผู้อื่น การกล่าวคำขอบคุณและการขอโทษ การสั่งอาหาร เครื่องดื่ม การซื้อ



สินค้าและบริการ การถามตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ผู้อื่น และสถานที่ การอ่านป้ายประกาศ และการกรอกแบบฟอร์มต่าง ๆ

1500131 สนทนาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการทำงาน 3(3-0-6)

Japanese Conversation for Work

การพัฒนาทักษะการฟัง การพูดภาษาญี่ปุ่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการทำงาน การอธิบาย ชี้แจงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน การขอข้อมูล การนัดหมาย การสัมภาษณ์ การสนทนาทางโทรศัพท์ การรับฝากข้อความ เน้นคำศัพท์ และข้อความที่ใช้ในการสนทนาขณะทำงาน การเขียนจดหมายสมัครงานและประวัติย่อ

1500132 ภาษาประเทศเพื่อนบ้าน 3(3-0-6)

Language of Neighboring Country

การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาประเทศเพื่อนบ้าน ภาษาใดภาษาหนึ่งสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ถ่ายทอด แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้

## 2. กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์

### รายวิชาบังคับ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

2000106 วิถีไทย 3(3-0-6)

Thai Living

วิวัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยผ่านลักษณะทางภูมิศาสตร์ การตั้งถิ่นฐานสถาบันทางสังคมของไทย ความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย และแนวพระราชดำริ ที่ส่งเสริมการปรับตัวและดำเนินชีวิตแบบไทย สภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาสังคมไทย การวิเคราะห์สถานการณ์โลกในปัจจุบันเพื่อความเข้าใจการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ของสังคมโลก รวมทั้งการปรับตัวของไทยในสังคมโลก

### รายวิชาเลือก

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

2000107 มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6)

Human and Environment

ความหมาย ความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ความสัมพันธ์เชิงระบบระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ความหลากหลายทางชีวภาพ วิกฤตการณ์ทางสิ่งแวดล้อมและภัยธรรมชาติ เทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อมนุษย์และสิ่งแวดล้อม การจัดการทรัพยากรโดยเน้นทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

### 3. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์

#### รายวิชาบังคับ

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
2000108	กฎหมายในชีวิตประจำวัน Laws in Daily Life ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมายที่มีความสัมพันธ์และจำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ตามปรากฏการณ์ทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงในสถานการณ์ปัจจุบัน หลักกฎหมายและนิติสัมพันธ์ของกฎหมายมหาชนและกฎหมายเอกชน หลักสิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานตามกฎหมายรัฐธรรมนูญ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายอาญา กฎหมายวิธีพิจารณาความแพ่ง และกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา การประยุกต์และบูรณาการการใช้กฎหมายให้ได้เป็นผลจริงในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
2000109	วิถีชีวิตเศรษฐกิจพอเพียง Sufficiency Economy Ways of Life ความหมาย ลักษณะ ความสำคัญ แนวคิดทฤษฎี และหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยในอดีตและปัจจุบัน การนำองค์ความรู้ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนเองและชุมชน	3(3-0-6)
2000110	การเมืองการปกครองไทย Thai Politics and Government ความหมายและความสำคัญของการเมืองการปกครอง หลักการทั่วไปเกี่ยวกับระบอบการเมืองการปกครองของไทย สถาบันและกระบวนการทางการเมืองการปกครองของไทยในปัจจุบัน การเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร และการได้มาซึ่งสมาชิกวุฒิสภา การบริหารราชการแผ่นดินของประเทศไทยในปัจจุบัน สภาพปัญหา สาเหตุ และแนวทางการแก้ไขปัญหาการเมืองการปกครองของไทย ตลอดจนบทบาททางการเมืองการปกครองไทยในประชาคมอาเซียน	3(3-0-6)
2000111	อาเซียนศึกษา ASEAN Studies พัฒนาการการรวมตัวของกลุ่มประเทศแบบภูมิภาคนิยม ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของอาเซียน สถานภาพและบทบาทของประเทศสมาชิกหลังสงครามโลกครั้งที่สอง และการเข้าเป็นประเทศสมาชิกของอาเซียน ความร่วมมือและการแข่งขันระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน และระหว่างอาเซียนกับประเทศและกลุ่มประเทศอื่น บทบาทประเทศไทยในเวทีอาเซียน คุณลักษณะของพลเมืองอาเซียน	3(3-0-6)
2500109	จริยธรรมและทักษะชีวิต Ethics and Life Skills	3(3-0-6)

แนวคิดเกี่ยวกับชีวิตในมิติปรัชญา ศาสนา และวิทยาศาสตร์ ทฤษฎีทางจริยธรรม หลักจริยธรรม เพื่อการดำเนินชีวิตที่ดีงาม การพัฒนาทักษะชีวิตด้านต่าง ๆ กระบวนการแสวงหาความรู้และพัฒนาปัญญาเพื่อการดำรงตนอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข

**รหัสวิชา**      **ชื่อและคำอธิบายรายวิชา**      **น(ท-ป-ค)**  
2500110      สุนทรียภาพของชีวิต      3(3-0-6)  
Aesthetic Appreciation

ความหมายและคุณค่าของสุนทรียศาสตร์ ด้านทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ศิลปะการแสดง การเสริมสร้างรสนิยมด้านสุนทรีย เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขและพัฒนาความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

#### รายวิชาเลือก

**รหัสวิชา**      **ชื่อและคำอธิบายรายวิชา**      **น(ท-ป-ค)**  
2500111      พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน      3(3-0-6)  
Human Behavior and Self Development

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ ปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์ ด้านชีววิทยาจิตวิทยา สังคมวิทยา และจริยธรรม ความสำคัญในการพัฒนาตนและการเข้าใจบุคคล การปรับตัว การทำงานเป็นทีม การจัดการภาวะความขัดแย้ง มนุษย์สัมพันธ์ และการเสริมสร้างความสุขในชีวิต

2500112      ทักษะการรู้สารสนเทศ      3(3-0-6)  
Information Literacy Skills

ความหมาย ความสำคัญของสารสนเทศและการรู้สารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการให้บริการยุคใหม่ การจัดระบบทรัพยากรสารสนเทศ กลยุทธ์และทักษะ การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศแบบออนไลน์ (OPAC) การสืบค้นฐานข้อมูลออนไลน์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ และกฤตภาคออนไลน์ แหล่งสารสนเทศอ้างอิง ประเภทสิ่งพิมพ์และอิเล็กทรอนิกส์ การรวบรวมและประเมินค่าสารสนเทศ การวิเคราะห์และสังเคราะห์สารสนเทศ เพื่อการนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ การนำเสนอผลการรู้สารสนเทศด้วยการเขียนรายงานทางวิชาการที่มีคุณภาพ การเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรมตามหลักสากล และมีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

2500113      ทวารวดีศึกษา      3(3-0-6)  
Dvaravati Studies

ความเป็นมาของอาณาจักรทวารวดี ลักษณะทางภูมิศาสตร์ สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครองในสมัยทวารวดี ความเจริญ ความเสื่อมถอยของอาณาจักรทวารวดี ความสำคัญของอารยธรรมยุคทวารวดีที่มีต่อจังหวัดนครปฐมและประเทศไทย

#### 4. คำอธิบายรายวิชากลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์

##### รายวิชาบังคับ

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
4000116	การคิดและการตัดสินใจ	3(3-0-6)

##### Thinking and Decision Making

หลักการและกระบวนการคิดของมนุษย์ การพัฒนาทักษะการคิด และกระบวนการคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงระบบ การแสวงหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ตรรกศาสตร์และการใช้เหตุผล การวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร กระบวนการตัดสินใจ และการประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

4000117	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	3(3-0-6)
---------	--------------------------------	----------

##### Information and Communication Technology

ความหมายและองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับการสืบค้นข้อมูล โปรแกรมประยุกต์ด้านการประมวลผลคำ ด้านตารางคำนวณ ด้านการนำเสนอ ด้านการสื่อสารผ่านเครือข่าย ระบบความปลอดภัยของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ กฎหมายและจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ รวมถึงสุขภาวะของการใช้งานคอมพิวเตอร์

##### รายวิชาเลือก

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
4000118	คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)

##### Mathematics in Daily Life

คณิตศาสตร์พื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน สัดส่วน ร้อยละ การคำนวณอัตราส่วนที่ ใช้ในการชำระค่าไฟฟ้าและน้ำประปา การคิดดอกเบี้ย ระบบการผ่อนชำระ สถิติเบื้องต้น และคณิตศาสตร์ประยุกต์

4000119	โลกกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3(3-0-6)
---------	-------------------------------	----------

##### World, Science and Technology

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบัน ด้านการพัฒนา ชุมชนและประเทศชาติ ด้านพลังงาน ภาวะโลกร้อน ด้านทรัพยากรธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและภัย ธรรมชาติ ด้านการเกษตรและอุตสาหกรรมเกษตร

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
4000120	เกษตรในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)

##### Agriculture in Daily Life

เกษตรทฤษฎีใหม่ตามแนวพระราชดำริสกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เกษตรอินทรีย์  
สารเคมีทางการเกษตร การเลือกบริโภคผลผลิตทางการเกษตรอย่างปลอดภัย และการจัดการผลผลิต  
ทางการเกษตรในระดับครัวเรือน

4000121      วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อสุขภาพ      3(3-0-6)

Sport Science for Health

ประวัติ ความหมาย ขอบข่ายและจุดมุ่งหมายของวิทยาศาสตร์การกีฬา หลักการ  
ประโยชน์ประเภท ข้อควรระวังและการป้องกันการบาดเจ็บของการออกกำลังกายและเล่นกีฬา  
การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย การปฏิบัติกิจกรรมกีฬา กติกาการแข่งขัน มารยาทของการเป็น  
ผู้เล่นและผู้ดูที่ดี การสร้างเสริมสุขภาพกายและสุขภาพจิต

4000122      การสร้างเสริมสุขภาพ      3(3-0-6)

Health Promotion

เรียนรู้ความสำคัญของสุขภาพทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ  
อาหารยา และสมุนไพร อนามัยส่วนบุคคลและสิ่งแวดล้อมในชุมชน การสร้างเสริมคุณภาพชีวิต  
ทักษะส่วนบุคคล และทักษะชีวิต เชื่อมโยงระหว่างตนเองและผู้อื่นให้ดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมี  
ความสุข หลักและวิธีป้องกันควบคุมโรค หลักการส่งเสริมสุขภาพแบบองค์รวม หลักการออกกำลังกาย  
กายเพื่อสุขภาพ ตระหนักและเห็นคุณค่าของการออกกำลังกาย สมรรถภาพทางกายและ  
การตรวจสอบสุขภาพ

4000123      นันทนาการเพื่อชีวิต      3(3-0-6)

Recreation for Life

ความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์ และขอบข่ายของกิจกรรมนันทนาการ การเลือก  
กิจกรรมนันทนาการให้สอดคล้องเหมาะสมกับวัยและโอกาส การนำกิจกรรมนันทนาการไปใช้ใน  
ชีวิตประจำวัน การเป็นผู้นำนันทนาการและการจัดค่ายนันทนาการ มารยาททางสังคมในการเข้าร่วม  
กิจกรรมนันทนาการ การกิจกรรมนันทนาการสำหรับตนเอง ครอบครัวและสังคม

## ข. หมวดวิชาเฉพาะ

### 1. วิชาแกน

รหัสวิชา      ชื่อและคำอธิบายรายวิชา      น(ท-ป-ค)

1500122      ภาษาอังกฤษเพื่อการงานอาชีพ 1      3(3-0-6)

English for Career 1

ฝึกทักษะพื้นฐานเพื่อเตรียมสมัครงานของแต่ละสาขาวิชาเอก ฝึกอ่านเอกสาร  
สำคัญและฝึกเขียนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการสมัครงาน ตลอดจนการสัมภาษณ์งาน

1500123      ภาษาอังกฤษเพื่อการงานอาชีพ 2      3(3-0-6)  
English for Career 2

พัฒนาทักษะและกลยุทธ์เพื่อการทำงานในสำนักงาน การฝึกใช้ภาษาอังกฤษ  
เพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ มุ่งเน้นการฝึกทักษะการพูดในสถานที่ เช่น การนัดหมาย การโทรศัพท์  
การต้อนรับ การเจรจาต่อรอง การรายงาน (การขอข้อมูลและการให้ข้อมูล)

8031101      ประวัติศาสตร์ศิลป์      3(2-2-5)  
History of Arts

ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันออกและตะวันตกโดยสังเขปตั้งแต่สมัยก่อน  
ประวัติศาสตร์ถึงปัจจุบัน โดยศึกษาพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงของคติความเชื่อ สังคม วัฒนธรรม  
ที่ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

8031102      การวาดเส้น      3(2-2-5)  
Drawing

ปฏิบัติการค้นคว้า ทดลอง ตามทฤษฎีหลักการวาดภาพแรเงาพื้นฐานโดยใช้วัสดุ  
เครื่องมือ เทคนิค วิธีการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพจากต้นแบบ หุ่นนิ่ง คน ทิวทัศน์ เพื่อพัฒนาการ  
วิเคราะห์การมองวัตถุที่อยู่ตรงหน้า เข้าใจการสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมของภาพวาดสำหรับ  
ใช้เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

**รหัสวิชา      ชื่อและคำอธิบายรายวิชา      น(ท-ป-ค)**

8031103      การเขียนแบบ      3(2-2-5)  
Drafting

ปฏิบัติการเขียนแบบตามมาตรฐานสากล โดยเน้นให้รู้จักการใช้สัญลักษณ์ รวมทั้ง  
องค์ประกอบของการเขียนแบบ การกำหนดมาตราส่วน การเขียนภาพฉาย ภาพตัด ภาพขยาย  
ทัศนียภาพ ภาพสะท้อน ตลอดจนหลักการของแสงและเงาอันเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการ  
เขียนแบบ เพื่อแสดงผลงานการออกแบบ

8031104      พื้นฐานการออกแบบ      3(2-2-5)  
Design Fundamental

เรียนรู้ทฤษฎีทางศิลปะ ส่วนประกอบศิลปะ การจัดองค์ประกอบศิลปะ ทฤษฎีสีรวมทั้ง  
ข้อพิจารณาในการออกแบบ ฝึกปฏิบัติการออกแบบด้วยหลักการทางศิลปะเพื่อเป็นแนวทาง  
ในการออกแบบและสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

8031105      ปฏิบัติการทางทัศนศิลป์      3(2-2-5)  
Visual Art Practicum

ปฏิบัติการทัศนศิลป์ประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสื่อผสมโดยใช้  
เครื่องมือ เทคนิค วิธีการที่หลากหลาย สู่กระบวนการสร้างสรรค์

8031301 พื้นฐานการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

Basic Computer Graphic Design

ใช้คอมพิวเตอร์ทั้งในด้านวัสดุอุปกรณ์และโปรแกรมที่ใช้ในงานออกแบบกราฟิก  
การแนะนำให้เข้าใจถึงระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมเพื่อเป็นพื้นฐานของ  
การใช้เทคโนโลยีทางการออกแบบ

8031601 ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ 3(2-2-5)

Creative Thinking of Design

การสร้างความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ โดยการรวบรวมข้อมูล  
วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล คุณค่าเชิงรูปธรรมและนามธรรม เพื่อกำหนดโจทย์และเงื่อนไขของ  
การออกแบบ ซึ่งเกี่ยวข้องกับปัจจัยแวดล้อม เพื่อกำหนดแนวความคิดและนำมาสร้างสรรค์ในการ  
ออกแบบ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8033901 ระเบียบวิธีวิจัยเบื้องต้นทางการออกแบบศิลปกรรม 3(2-2-5)

Introduction to Research in Art Design

ค้นคว้าและปฏิบัติการระเบียบวิธีวิจัย การวางแผนงานวิจัยการ รวบรวมข้อมูล  
การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความและการเขียนรายงานการวิจัย ศึกษารูปแบบการใช้ภาษา การอ้างอิง  
และบรรณานุกรม ตามระเบียบวิธีวิจัยให้เหมาะสมกับเนื้อหาทางการออกแบบ

## 2. วิชาเฉพาะด้านบังคับ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8051109 การวาดเส้นสำหรับงานแอนิเมชัน 3(2-2-5)

Drawing for Animation

ปฏิบัติการวาดเส้น ค้นคว้า ทดลอง และฝึกปฏิบัติตามทฤษฎีหลักการวาดภาพสรีระ  
มนุษย์ สำหรับพื้นฐานสำคัญในการสร้างงานแอนิเมชัน

8052710 องค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Art Composition in Digital Art Design

จัดองค์ประกอบในงานดิจิทัลอาร์ตด้วย จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว แสง เงา  
ที่ว่าง การเคลื่อนที่ การเคลื่อนไหว เสียง จังหวะ เวลา ฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงาน ให้เกิดคุณค่าทาง  
ความคิดสร้างสรรค์ และความงามทางศิลปะ

8052711 ภูมิปัญญาไทยในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)  
Thai Wisdom in Digital Art Design

ความหมาย ประเภท ของภูมิปัญญาไทยด้านศิลปกรรม เพื่อให้เห็นคุณค่าและความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานที่มีรากฐานทางวัฒนธรรม และฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต

**รหัสวิชา**      **ชื่อและคำอธิบายรายวิชา**      **น(ท-ป-ค)**

8053512 การเขียนภาพประกอบเรื่องเพื่องานภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)  
Story Boarding

ปฏิบัติการความคิดสร้างสรรค์นำเสนอด้วยภาพ โดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีการเคลื่อนไหวของกล้อง มุมกล้อง จังหวะ และขนาดของภาพ ถ่ายทอดออกมาเป็นงานภาพร่างสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ โทรทัศน์ โฆษณา และงานภาพเคลื่อนไหว

8053513 การออกแบบเรขศิลป์ภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)  
Motion Graphic Design

ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติเบื้องต้น มุ่งเน้นเทคนิค กระบวนการออกแบบภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ ฝึกปฏิบัติการใช้เทคนิคภาพและเสียง

8054514 การประกอบภาพเคลื่อนไหวและเทคนิคพิเศษ 3(2-2-5)  
Composite and Special Effect

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว ให้เกิดความสมจริงรวมถึงการซ้อนภาพ หลักการถ่ายทำภาพยนตร์สำหรับงานเทคนิคพิเศษเบื้องต้น

8053515 การผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 1 3(2-2-5)  
Film and Video Production 1

หลักการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ทั้งในมุมมองด้านศิลปะและเทคโนโลยี การเขียนบท อุปกรณ์ถ่ายทำ อุปกรณ์การขึ้นกล้อง การตัดต่อภาพโดยใช้คอมพิวเตอร์ หลักการจัดองค์ประกอบภาพ ฝึกปฏิบัติการภาพยนตร์และวีดิทัศน์

8052516 ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)  
Principle of Animation

ทฤษฎีพื้นฐานภาพเคลื่อนไหว กระบวนการสร้างงานแอนิเมชัน และปฏิบัติการสร้างงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ



รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
8052117	พื้นฐานประติมากรรม Basic Sculpture ปฏิบัติการปั้นประติมากรรม 3 มิติ ตามหลักทฤษฎีโครงสร้าง ปริมาตร เพื่อเป็นพื้นฐาน ความเข้าใจในการสร้างรูปทรง 3 มิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
8052718	การออกแบบตัวละคร Character Design ปฏิบัติการร่างภาพ เพื่อนำไปสู่การออกแบบและวาดเส้นตัวละคร ฝึกเทคนิค ทักษะ การวาดเส้น ที่สามารถถ่ายทอดถึงบุคลิกลักษณะ ท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวละครจากจินตนาการ	3(2-2-5)
8052719	การออกแบบฉากและสภาพแวดล้อมสำหรับแอนิเมชัน Lay out Design and Visual Environment for Animation ปฏิบัติการออกแบบฉากและสภาพแวดล้อม สำหรับภาพยนตร์ แอนิเมชัน วิดีโอเกมส์ จากความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการเขียนแบบตามหลักทัศนียภาพ	3(2-2-5)
8053220	การออกแบบสื่อออนไลน์ Online Media Design ทฤษฎีและหลักการออกแบบสื่อบนระบบเครือข่าย วิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของ สื่อออนไลน์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมบนระบบเครือข่าย	3(2-2-5)
8053221	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ Interactive Design ฝึกปฏิบัติการออกแบบสัญญาณรูป ภาพ เสียง ระบบนำทาง และรูปแบบโครงสร้างสำหรับสื่อ ประเภทโต้ตอบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้	3(2-2-5)
8052422	การถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต Photography for Digital Art Design ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอุปกรณ์การถ่ายภาพระบบดิจิทัล กล้องถ่ายภาพ เลนส์ถ่ายภาพ อุปกรณ์เสริมในการถ่ายภาพ การกำหนดความละเอียด การปรับค่าสีสำหรับใช้ในงานภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
8053623	<p>การศึกษาอิสระในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต</p> <p>Independent Study in Digital Art Design</p> <p>ค้นคว้าเพื่อพัฒนาการทางความคิดทางออกแบบดิจิทัลอาร์ต โดยต้องนำเสนอโครงการ การศึกษาที่สอดคล้องกับความถนัด หรือความสนใจเฉพาะตน กระบวนการนำเสนอผลงาน สำหรับ แสดงพัฒนาการทางความคิด เป็นแนวทางและพัฒนาสู่โครงการศิลปนิพนธ์</p>	3(2-2-5)
8054924	<p>ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต</p> <p>Digital Art Design Thesis</p> <p>รายวิชาที่ต้องสอบผ่านมาก่อน :</p> <p>8033901 ระเบียบวิธีวิจัยเบื้องต้นทางการออกแบบ Introduction to Research in Art Design</p> <p>การนำเสนอโครงการศิลปนิพนธ์ ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบ โดยใช้การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ด้วยวิธีการที่เหมาะสม เพื่อแก้ปัญหาและข้อพิสูจน์ บูรณาการ ความรู้ใหม่ เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบดิจิทัลอาร์ต และนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน</p>	4(2-4-6)

### 3. วิชาเฉพาะด้านเลือก

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)  
8042302 ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(2-2-5)

2D Animation

ปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวและสื่อปฏิสัมพันธ์ วิธีการนำเสนอเรื่องโดยใช้รูปภาพหรือลายเส้น 2 มิติ เพื่ออธิบายถึงเนื้อเรื่องและความต่อเนื่องของเรื่องราว

8042402 การออกแบบภาพประกอบ 3(2-2-5)

Illustration Design

การเขียนภาพประกอบ การ์ตูน ภาพประกอบงานโฆษณา ภาพประกอบเรื่องตามจินตนาการเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ

ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)  
8043703 ศิลปะและวัฒนธรรมอาเซียน 3(2-2-5)

ASEAN Arts and Culture

เรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรมในกลุ่มประเทศอาเซียน อิทธิพลความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์ เพื่อความรู้ความเข้าใจของงานศิลปกรรมที่จะพัฒนาไปสู่งานออกแบบระหว่างชาติ ซึ่งเป็นพื้นฐานของความเข้าใจในมิติของศิลปกรรมร่วมสมัยในกลุ่มประเทศอาเซียน

8043205 การออกแบบโฆษณา 3(2-2-5)

Advertising Design

ฝึกทักษะและพัฒนาการออกแบบโฆษณา การวางแผนกลยุทธ์ทางการโฆษณา เกี่ยวกับการโฆษณาสินค้า บริการ องค์กร และการส่งเสริมสังคม ฝึกปฏิบัติโฆษณาประเภทสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์

8043207 การออกแบบนิทรรศการและสภาพแวดล้อม 3(2-2-5)

Exhibition and Environmental Design

ออกแบบนิทรรศการ การเลือกวัสดุ การกำหนดรูปแบบ แพนผัง บริเวณ ตำแหน่งทิศทาง และหลักการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ปฏิบัติการออกแบบการจัดนิทรรศการและแก้ปัญหาการออกแบบที่สร้างความสัมพันธ์ตามลักษณะการใช้งาน

8053625 การสร้างสรรค์นวนิยายภาพ 3(2-2-5)  
Modern Comic and Manga Art  
หลักการ และวิธีปฏิบัติ กระบวนการสร้าง ประเภทของนวนิยายภาพ (Comic Book)  
ด้วยการกำหนดแนวความคิด และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์เฉพาะตัว

8053326 จิตรกรรมดิจิทัล 3(2-2-5)  
Digital Painting  
ปฏิบัติการวาดภาพประกอบจากจินตนาการ ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวโดยการรวม  
เทคนิคการวาดเส้น สีน้ำ สีอะคริลิก สีน้ำมัน สีชอล์ค มาผสมผสานใช้กับเครื่องมือในโปรแกรม  
คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคนิคพื้นฐานสำหรับศิลปะในแนวดิจิทัล อันเป็นกระบวนการในการออกแบบ  
งานสร้างภาพยนตร์ แอนิเมชัน วิดีโอเกมส์

**รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)**

8053527 การขึ้นรูปทรง 3 มิติ 3(2-2-5)  
3D Modeling  
ความรู้เกี่ยวกับการสร้างรูปทรง 3 มิติ ฉาก และตัวละคร การกำหนดวัสดุ พื้นผิว สี และ  
การใช้แสง โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

8053528 ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(2-2-5)  
3D Animation  
ประยุกต์ความรู้จากหลักทฤษฎีแอนิเมชัน สร้างเป็นผลงานจริงผ่านการใช้เครื่องมือทาง  
คอมพิวเตอร์เพื่อให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว การสร้างรูปทรง ตัวละคร จนถึงการทำภาพเคลื่อนไหว  
จากรูปทรงหรือตัวละคร

8053229 การออกแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5)  
Election Publication Design  
ประยุกต์ใช้หลักการ องค์ประกอบ กระบวนการและวิธีการทางการออกแบบสิ่งพิมพ์  
อิเล็กทรอนิกส์ และฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งระบบออนไลน์  
และออฟไลน์

8053530 การผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 2 3(2-2-5)  
Film and Video Production 2  
กระบวนการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์อย่างเป็นระบบ ทั้งขั้นตอนก่อนการผลิต  
การผลิต และหลังการผลิต ตำแหน่ง หน้าที่ในกระบวนการผลิต การใช้เสียงประกอบ การจัดแสง  
การสื่อความหมายด้วยภาพ ฝึกปฏิบัติการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์

8053631 การจัดการธุรกิจออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Business Management for Digital Art Design

การจัดการด้านธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ต พระราชบัญญัติ กฎหมาย ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร การทำสัญญาจ้าง การเงิน ภาษีที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการออกแบบดิจิทัลอาร์ต

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
8052632	การวิจารณ์ภาพยนตร์ Film Critic เรียนรู้แนวคิด ลักษณะประเภทของภาพยนตร์ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้เข้าใจองค์ประกอบ ภาษา ความหมาย ที่มาของภาพยนตร์ รวมถึงสามารถแสดงความคิดเห็นวิพากษ์วิจารณ์เชิงสร้างสรรค์ได้	3(2-2-5)
8053533	สตอปโมชัน Stop Motion เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากหุ่นจำลอง ฉาก และเวที เทคนิคการสร้างการเคลื่อนไหวที่สมจริง สร้างเรื่องราว สื่อความหมายจากแนวคิด และจินตนาการ	3(2-2-5)
8053734	การออกแบบสื่อสมัยใหม่ Modern Media Design ปฏิบัติการออกแบบสื่อสมัยใหม่ โดยใช้เทคโนโลยีมาผสมผสานกับงานศิลปะ และการออกแบบให้เกิดรูปแบบใหม่	3(2-2-5)
8054835	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบดิจิทัลอาร์ต Pre – practicum in Digital Art Design การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในด้าน การรับรู้ลักษณะโอกาสของการประกอบอาชีพ การพัฒนาตัวผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะ เจตคติ แรงจูงใจ และคุณสมบัติที่เหมาะสมกับอาชีพออกแบบดิจิทัลอาร์ต โดยกระทำในสถานการณ์จริงซึ่งเกี่ยวข้องกับงานในอาชีพนั้น	2(90)
8054836	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบดิจิทัลอาร์ต Profession Intership in Digital Art Design รายวิชาที่ต้องสอบผ่านมาก่อน : 8054832 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพออกแบบดิจิทัลอาร์ต	5(450)

นักศึกษาปฏิบัติตามสาขาที่นักศึกษามีความถนัดและมีความสนใจ เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์วิชาชีพให้มีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถนำผลจากการฝึกปฏิบัติงานมาใช้ประกอบอาชีพได้

**รหัสวิชา**      **ชื่อและคำอธิบายรายวิชา**      **น(ท-ป-ค)**  
8044837      การเตรียมสหกิจศึกษา      1(90)

Pre-cooperative Education

กิจกรรมเพื่อฝึกความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกสหกิจศึกษา โดยเน้นให้นักศึกษามีโอกาสฝึกปฏิบัติงานในด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ การพัฒนาตัวผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะ เจตคติ แรงจูงใจ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับอาชีพการออกแบบดิจิทัลอาร์ต โดยการกระทำในสถานการณ์หรือรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานในอาชีพนั้น

**รหัสวิชา**      **ชื่อและคำอธิบายรายวิชา**      **น(ท-ป-ค)**  
8054838      สหกิจศึกษา      6(540)

Cooperative Education

การจัดการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ตที่เน้นการปฏิบัติงานจริง ในองค์กรผู้ใช้บัณฑิตอย่างเป็นระบบ หรือการจัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานเรียนรู้ประสบการณ์จากการปฏิบัติงานจริง เป็นการฝึกการประยุกต์ใช้แนวคิด ทฤษฎี และเติมเต็ม ระหว่างความรู้ที่ได้รับจากการเรียนการสอนในห้องเรียนและการนำไปใช้ในชีวิตจริงตามความต้องการของตลาดแรงงาน

### 3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

#### 3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ -นามสกุล เลขที่บัตรประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง วิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	ภาระการสอนเฉลี่ย			
				ชั่วโมง/ ปีการศึกษา			
				2555	2556	2557	2558
1.	อาจารย์วัชรพล หงษ์ทอง xxxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร	12	12	12	12
2.	อาจารย์นพรัตน์ กุมภะ xxxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศป.ม. (นฤมิตรศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศศ.บ. (ศิลปกรรมและ ศิลปะประยุกต์) สถาบันราชภัฏนครปฐม	12	12	12	12
3.	อาจารย์โชคชัย ริวทอง xxxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร	12	12	12	12
4.	อาจารย์นพศร ณ นครพนม xxxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	M.S. (Fine Art) Bemidji State University U.S.A กศ.บ. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	12	12	12	12
5.	อาจารย์พงษ์ธร เครือฟ้า xxxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศป.ม. (นฤมิตรศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศศ.บ. (นิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	12	12	12	12

### 3.2.2 อาจารย์ประจำ

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล เลขที่บัตรประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง วิชาการ	คุณวุฒิ สาขาวิชาเอก	ภาระการสอนเฉลี่ย			
				ชั่วโมง/ ปีการศึกษา			
				2555	2556	2557	2558
1.	อาจารย์วัชรพล หงษ์ทอง xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร	12	12	12	12
2.	อาจารย์นพรัตน์ กุมาภะ xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศศ.บ. (ศิลปกรรมและ ศิลปะประยุกต์) สถาบันราชภัฏนครปฐม	12	12	12	12
3.	อาจารย์โชคชัย รวีทอง xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร	12	12	12	12
4.	อาจารย์นพศร ณ นครพนม xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	M.S. (Fine Art) Bemidji State University U.S.A กศ.บ. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	12	12	12	12
5.	อาจารย์พงษ์ธร เครือฟ้า xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศศ.บ. (นิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	12	12	12	12
6.	อาจารย์สหัส พุกศิริวงศ์ชัย xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศษ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศษ.บ. (เทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา) มหาวิทยาลัยทักษิณ	12	12	12	12
7.	อาจารย์อลงกรณ์ ศุภเอม xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศ.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยศิลปากร	12	12	12	12



ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล เลขที่บัตรประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง วิชาการ	คุณวุฒิ สาขาวิชาเอก	ภาระการสอนเฉลี่ย			
				ชั่วโมง/ ปีการศึกษา			
				2555	2556	2557	2558
8.	อาจารย์สมโชค เนียนไธสง xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศ.ม. (การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร ศศ.บ. (ศิลปกรรมและ ศิลปะประยุกต์) สถาบันราชภัฏนครปฐม	12	12	12	12
9.	อาจารย์ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศศ.บ. (ศิลปกรรม) วิทยาลัยครูนครปฐม	12	12	12	12
10.	อาจารย์เก่งกาจ ต้นทองคำ xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	กศ.ม. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ศศ.บ. (ศิลปกรรม) สถาบันราชภัฏนครปฐม	12	12	12	12
11.	อาจารย์ ดร.วิรัตน์ ปิ่นแก้ว xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กศ.ม. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ศศ.บ. (ศิลปกรรม) สถาบันราชภัฏนครปฐม	12	12	12	12
12.	อาจารย์มนตรา ตรีชื่น xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศศ.บ.(ศิลปกรรม) วิทยาลัยครูนครปฐม	12	12	12	12
13.	อาจารย์พิบูลย์ มังกร xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์	ศป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ศศ.บ. (ศิลปกรรม) สถาบันราชภัฏนครปฐม ศศ.บ. (การจัดการทั่วไป) วิทยาลัยครูนครปฐม	12	12	12	12

### 3.2.3 อาจารย์พิเศษ

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล เลขที่บัตรประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง วิชาการ	คุณวุฒิ สาขาวิชาเอก	ภาระการสอนเฉลี่ย			
				ชั่วโมง/ ปีการศึกษา			
				2555	2556	2556	2558
1.	อาจารย์ศิริเดช ศิริสมบุญ xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์ พิเศษ	ศ.บ. (ประติมากรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร	6	6	6	6
2.	อาจารย์รวิท วงษ์พลาย xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์ พิเศษ	ศป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กศ.บ. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	6	6	6	6
3.	อาจารย์อัยนา ภูษิตานนท์ xxxxxxxxxxxxx	อาจารย์ พิเศษ	ศป.ม. (แอนิเมชัน) มหาวิทยาลัยรังสิต ศ.บ. (ทัศนศิลป์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	6	6	6	6

#### 4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน และสหกิจศึกษา)

การฝึกประสบการณ์ภาคสนามในสาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ให้กับนักศึกษา โดยกำหนดให้ ฝึกประสบการณ์จากสถานประกอบการ หน่วยงาน องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน ทางด้านภาพยนตร์ โทรทัศน์ สื่อสารมวลชนต่าง ๆ และสถาบันการศึกษา ภายใต้การดูแลของอาจารย์นิเทศในหลักสูตร เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ หรือ 450 ชั่วโมงต่อเนื่องกัน

##### 4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

- (1) มีทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
- (2) บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาในการออกแบบดิจิทัลอาร์ต โดยใช้นวัตกรรมทางเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม
- (3) มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- (4) มีระเบียบวินัย ตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้เป็นอย่างดี
- (5) มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

##### 4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 4

#### 4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา จำนวนไม่น้อยกว่า 450 ชั่วโมงต่อเนื่องกัน ในกรณีฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือ 540 ชั่วโมงต่อเนื่องกัน ในกรณีเลือกแบบสหกิจศึกษา

### 5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

#### 5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเรียนวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต เป็นวิชาที่ให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติจริงจาก องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน ทางด้านภาพยนตร์ โทรทัศน์ สื่อสารมวลชนต่าง ๆ และศึกษาประเด็นปัญหาจากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่สนใจ โดยใช้กระบวนการศึกษาตามแนวคิดและทฤษฎีการวิจัย และการทดลองปฏิบัติงาน และนำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการภายใต้การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

#### 5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวิจัย สามารถทำวิจัยเบื้องต้นเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในวิชาชีพทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ตได้

#### 5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 4

#### 5.4 จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

#### 5.5 การเตรียมการ

5.5.1 มอบหมายอาจารย์ให้เป็นที่ปรึกษาโครงการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

5.5.2 อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำปรึกษาในการเลือกหัวข้อและกระบวนการศึกษาค้นคว้า และประเมินผล

5.5.3 นักศึกษานำเสนอผลการศึกษาต่อคณาจารย์ที่ปรึกษาประจำวิชาทุกคนเพื่อรับข้อเสนอแนะและประเมินผล

#### 5.6 กระบวนการประเมินผล

5.6.1 ผู้สอนและผู้เรียนกำหนดหัวข้อและเกณฑ์การประเมินผลทวนสอบมาตรฐานโดยกำหนดเกณฑ์/มาตรฐานการประเมินผลรายวิชา

5.6.2 ผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองตามแบบฟอร์ม

5.6.3 ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามแบบฟอร์ม

5.6.4 ผู้สอนและผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ร่วมกัน

5.6.5 ผู้เรียนนำเสนอผลการศึกษาและรับประเมินโดยผู้สอนประจำรายวิชาทุกคนซึ่งเข้าร่วมฟังการนำเสนอผลการศึกษา

5.6.6 ผู้สอนทุกคนเข้าฟังการนำเสนอผลการศึกษาของผู้เรียน

5.6.7 ผู้ประสานงานรายวิชานำคะแนนทุกส่วนเสนอขอความเห็นชอบจากอาจารย์ประจำวิชาทุกคน ผ่านคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

## หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ และกลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

### 1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
ด้านความรู้ ความคิด และกระบวนการเสริมสร้างจินตนาการ	<p>1. ในทุกรายวิชาจัดให้มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และบูรณาการความรู้ด้านศิลปกรรมและการออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>2. จัดให้มีโครงการเสริมสร้างจินตนาการ การออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์กับนักออกแบบดิจิทัลมืออาชีพ</li> <li>- โครงการเส้นทางสู่นักออกแบบดิจิทัลแบบมืออาชีพ</li> <li>- โครงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางการออกแบบดิจิทัลอาร์ต</li> <li>- โครงการสัมมนาวิชาการออกแบบดิจิทัลอาร์ต</li> </ul>
ด้านทักษะในการปฏิบัติงานทางด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต	<p>ในทุกรายวิชาจัดให้มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์และผลิตผลงานด้วยสื่อนวัตกรรมดิจิทัลและจัดให้มีโครงการสร้างสรรค์งานออกแบบดิจิทัลอาร์ต เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการอบรมการใช้คอมพิวเตอร์เพื่องานออกแบบดิจิทัล</li> <li>- โครงการอบรมฝึกทักษะเชิงความคิด</li> <li>- โครงการนิทรรศการศิลปะ</li> <li>- โครงการฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์และผลิตผลงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตด้วยสื่อนวัตกรรมทางดิจิทัล</li> <li>- โครงการอบรมทักษะการใช้สื่อดิจิทัลแบบมืออาชีพ</li> <li>- โครงการพัฒนาบุคลิกภาพทางด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต</li> <li>- โครงการศิลปะนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต</li> </ul>
ด้านการส่งเสริมและบูรณาการด้วยนวัตกรรมดิจิทัล	<p>1. ในทุกรายวิชาจัดให้มีการใช้สื่อนวัตกรรมดิจิทัลที่มีความหลากหลายและทันสมัย</p> <p>2. จัดให้มีโครงการที่เน้นในการส่งเสริม บูรณาการด้วยนวัตกรรมดิจิทัล เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงการศึกษาดูงานด้านนวัตกรรมดิจิทัล</li> <li>- โครงการออกแบบดิจิทัลอาร์ตสัญจร</li> <li>- โครงการส่งเสริม และสนับสนุนการประกวดด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต</li> </ul>

## 2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

### 2.1 คุณธรรม จริยธรรม

#### 2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

นักศึกษาต้องมีคุณธรรม จริยธรรมเพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างราบรื่น และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม อาจารย์ผู้สอนในทุกรายวิชาต้องสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกับวิทยาการต่าง ๆ อย่างน้อย 5 ข้อ ตามที่ระบุไว้

(1) ตระหนักในคุณค่า รู้ และเข้าใจหลักคุณธรรมจริยธรรมที่สำคัญต่อการดำรงตนและการปฏิบัติงาน

(2) มีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม

(3) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

(4) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา และใจ

(5) ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม

#### 2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

(1) กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา

(2) การแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

(3) นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบ โดยในการทำงานกลุ่มนั้นต้องฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่ม และการเป็นสมาชิกกลุ่ม

(4) มีความซื่อสัตย์โดยต้องไม่กระทำความผิดในการสอบหรือลอกการบ้านของผู้อื่น เป็นต้น

(5) อาจารย์ผู้สอนสอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา ตลอดจนการวางตัวที่เป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักศึกษา

(6) มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมในการสอน เช่น การยกย่องนักศึกษาที่กระทำความดี มีความเสียสละ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

#### 2.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

(1) ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานที่ได้รับมอบหมาย และการร่วมกิจกรรม

(2) ประเมินจากการมีวินัยและความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร

(3) ประเมินจากความซื่อสัตย์โดยไม่ทุจริตในการสอบ

(4) ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

## 2.2 ความรู้

### 2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

(1) มีความรู้และความเข้าใจสาระสำคัญของหลักการทางการออกแบบดิจิทัลอาร์ตทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถนำไปสร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม

(2) มีความรู้ในการค้นคว้า การแก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านทางการออกแบบดิจิทัลอาร์ตอย่างเป็นระบบ

(3) สามารถบูรณาการความรู้ทางการออกแบบดิจิทัลอาร์ตกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

(4) มีความรู้ในทางการออกแบบดิจิทัลอาร์ตที่สัมพันธ์กับบริบทของสังคมและวัฒนธรรม รู้เท่าทันสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระบับนานาชาติ

### 2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

(1) ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎีและทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ

(2) จัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการศึกษาดูงาน

(3) เชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง โดยเน้นให้นักศึกษาเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาทางดิจิทัลอาร์ต และสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นรูปธรรม

### 2.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษา ในด้านต่าง ๆ คือ

(1) การทดสอบย่อย

(2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

(3) ประเมินจากผลงานออกแบบสร้างสรรค์

(4) ประเมินจากแผนหรือโครงการที่นักศึกษานำเสนอ

(5) ประเมินจากการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน

(6) ประเมินจากรายวิชาการศึกษาหรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

## 2.3 ทักษะทางปัญญา

### 2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

นักศึกษาต้องสามารถพัฒนาตนเองและประกอบวิชาชีพ โดยพึ่งตนเองได้ เมื่อจบการศึกษาแล้ว ดังนั้นนักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาไปพร้อมกับคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาการออกแบบดิจิทัลอาร์ต อาจารย์ต้องเน้นให้นักศึกษาคิดหาเหตุผล เข้าใจที่มาและสาเหตุของปัญหา วิธีการแก้ปัญหารวมทั้งแนวคิดด้วยตนเอง ไม่สอนในลักษณะท่องจำ นักศึกษาต้องมีคุณสมบัติต่าง ๆ จากการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญาดังนี้

(1) มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถค้นคว้า รวบรวมและประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ

(2) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

(3) มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะได้อย่างมีวิจารณญาณ

(4) สามารถใช้ทักษะและประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง

(5) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้

(6) สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการเทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา

### 2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

(1) นำกรณีศึกษามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติ โดยใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเด็นปัญหาทางการออกแบบดิจิทัลอาร์ตตามรายวิชา

(2) การอภิปรายกลุ่ม

(3) ให้นักศึกษาปฏิบัติจากสถานการณ์จริง

(4) การทำโครงการศิลปนิพนธ์

### 2.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

(1) ประเมินตามสภาพจริงจากผลงาน

(2) การปฏิบัติของนักศึกษา เช่น ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

(3) การทดสอบโดยใช้แบบประเมิน/สัมภาษณ์

(4) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน เป็นต้น

## 2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

เนื่องจากนักศึกษาต้องออกไปทำงานร่วมกับบุคคลอื่น ทั้งที่เป็นผู้บังคับบัญชา หรือผู้ใต้บังคับบัญชาจึงจำเป็นต้องมีความสามารถที่จะปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มคนต่างๆ ได้ ดังนั้นผู้สอนต้องสอดแทรกวิธีการที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติและทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบต่อให้นักศึกษาระหว่างที่สอนเนื้อหา

### 2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(1) เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

(2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทผู้นำหรือผู้ร่วมทีมงาน

- (3) มีทักษะกระบวนการกลุ่มในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ
- (4) วางตัวและแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสมกับบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบ
- (5) มีทักษะในการสร้างเสริมความสามัคคีและจัดการความขัดแย้งในกลุ่มหรือองค์กรอย่างเหมาะสม
- (6) มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง วิชาชีพ องค์กรและสังคมอย่างต่อเนื่อง

#### 2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่นนอกหลักสูตร หรือต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มีประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบ ดังนี้

- (1) สามารถทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
- (2) มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- (3) สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และวัฒนธรรมองค์กรที่ไปปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
- (4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ร่วมงานในองค์กรและกับบุคคลทั่วไป
- (5) มีภาวะผู้นำ

#### 2.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษา ในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน
- (2) สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และความครบถ้วน ชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูล

### 2.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานได้อย่างมีเหตุผล เป็นลำดับขั้นตอน ชัดเจนด้วยวิธีการและรูปแบบได้อย่างเหมาะสม
- (3) มีความสามารถในการเชิงการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลขและเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานดิจิทัลอาร์ต



(4) สามารถสื่อสารภาษาไทย และภาษาสื่อสารด้วยวิธีอื่น เช่น ภาษาภาพ ภาษาเสียง ภาษากาย และภาษาคอมพิวเตอร์ ในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(5) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสารและนำเสนอ ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ให้นักศึกษาได้วิเคราะห์สถานการณ์จำลอง และสถานการณ์เสมือนจริง

(2) นำเสนอการแก้ปัญหาที่เหมาะสม เรียนรู้เทคนิคการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศในหลากหลายสถานการณ์

### 2.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือที่เกี่ยวข้อง

(1) ประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัด เหตุผลในการเลือกใช้ เครื่องมือต่าง ๆ การอภิปราย กรณีศึกษาต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

(2) การทดสอบการวิเคราะห์ข้อมูล จากผลงานและการทำโครงงานกรณีศึกษา และการวิเคราะห์ข้อมูลผลการศึกษาวิจัย การศึกษาอิสระ

## 3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

แผนที่การกระจายความรับผิดชอบของแต่ละรายวิชาต่อมาตรฐานการเรียนรู้ แสดงให้เห็นว่าแต่ละรายวิชาในหลักสูตรรับผิดชอบต่อมาตรฐานผลการเรียนรู้ใดบ้าง (ตามที่ระบุในหมวดที่ 4 ข้อ 2) โดยระบุว่าเป็นความรับผิดชอบหลักหรือรับผิดชอบรอง ผลการเรียนรู้ในตารางมีความหมาย ดังนี้

### 3.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

#### 3.1.1 คุณธรรม จริยธรรม

- (1) ตระหนักในคุณค่า รู้และเข้าใจหลักคุณธรรมจริยธรรมที่สำคัญต่อการดำรงตนและการปฏิบัติงาน
- (2) มีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม
- (3) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่า และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- (4) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา และใจ
- (5) ปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม

#### 3.1.2 ความรู้

- (1) มีความรู้และความเข้าใจสาระสำคัญของหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป
- (2) มีความรอบรู้ กว้างไกล และติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการในวิชาที่ศึกษา รวมทั้งเข้าใจหลักการและประยุกต์ใช้เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ
- (3) สามารถบูรณาการความรู้ในวิชาที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- (4) รู้เท่าทันสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น ชาติและนานาชาติ

#### 3.1.3 ทักษะทางปัญญา

- (1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- (2) ตระหนักรู้ศักยภาพของตนเพื่อพัฒนาตนเองให้มีความสามารถเพิ่มมากขึ้น
- (3) สามารถสืบค้น วิเคราะห์ ประมวลและประเมินสารสนเทศเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- (4) กำหนดกรอบแนวคิดเกี่ยวกับภาพอนาคตและแนวทางความเป็นไปได้ที่จะบรรลุเป้าหมายที่กำหนด
- (5) สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา

#### 3.1.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น
- (2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทผู้นำหรือผู้ร่วมทีมงาน
- (3) มีทักษะกระบวนการกลุ่มในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ

(4) วางตัวและแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสมกับบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบ

(5) มีทักษะในการสร้างเสริมความสามัคคีและจัดการความขัดแย้งในกลุ่มหรือองค์กรอย่างเหมาะสม

(6) มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง วิชาชีพ องค์กรและสังคมอย่างต่อเนื่อง

### 3.1.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) สามารถประยุกต์ใช้วิธีการทางคณิตศาสตร์และสถิติ ในการดำเนินชีวิตและปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม

(2) สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับโอกาส และวาระ

(3) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสาร และนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(4) สามารถใช้ความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์และสถิติในการประมวลผลการแปล ความหมาย และการวิเคราะห์ข้อมูล

(5) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี นวัตกรรม และสถานการณ์โลกปัจจุบัน

## 3.2 หมวดวิชาเฉพาะด้าน

### 3.2.1 คุณธรรม จริยธรรม

(1) ตระหนักในคุณค่า รู้และเข้าใจหลักคุณธรรมจริยธรรมที่สำคัญต่อการดำรงตนและการปฏิบัติงาน

(2) มีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม

(3) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

(4) ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้อื่นทั้งทางกาย วาจา และใจ

(5) ปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม

### 3.2.2 ความรู้

(1) มีความรู้และความเข้าใจสาระสำคัญของหลักการทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถนำไปประยุกต์ต่อยอด ประดิษฐ์ และสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม

(2) มีความรู้ในการค้นคว้า การแก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต อย่างเป็นระบบ

(3) สามารถบูรณาการความรู้ทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต กับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

(4) มีความรู้ในทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ที่สัมพันธ์กับบริบทของสังคม และวัฒนธรรม และรู้เท่าทันสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและระดับนานาชาติ

### 3.2.3 ทักษะทางปัญญา

(1) มีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถค้นคว้า รวบรวมและประเมิน ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ

(2) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่าง สร้างสรรค์

(3) มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทาง สุนทรียะได้อย่างมีวิจารณญาณ

(4) สามารถใช้ทักษะและประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง

(5) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการ และวิชาชีพได้

(6) สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการเทคโนโลยีและนวัตกรรมการออกแบบที่ เหมาะสมในการแก้ปัญหา

### 3.2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(1) เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เข้าใจ บทบาท หน้าที่ของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

(2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ไขปัญหา สถานการณ์ต่าง ๆ มีความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

(3) มีทักษะกระบวนการกลุ่มในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ

(4) แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

(5) มีความรับผิดชอบในการพัฒนาตนเอง วิชาชีพ องค์กรและสังคมอย่าง ต่อเนื่อง

### 3.2.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์ และเผยแพร่ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) สามารถนำเสนอแนวคิดและผลงานได้อย่างมีเหตุผล เป็นลำดับขั้นตอน ชัดเจน ด้วยวิธีการและรูปแบบได้อย่างเหมาะสม

(3) มีความสามารถในการเชิงการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลขและเทคโนโลยีที่ เหมาะสมสำหรับงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต

(4) สามารถสื่อสารภาษาไทย และภาษาสื่อสารด้วยวิธีอื่น เช่น ภาษาภาพ ภาษาเสียง ภาษากาย และภาษาคอมพิวเตอร์ ในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(5) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการติดต่อสื่อสารและนำเสนอ ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ