หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567)

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

มหาวิทยาลัยสยาม

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาแอนิเมชันและสร้างสรรค์

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

คณะ/ภาควิชา : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตรและรหัส

รหัสหลักสูตร 25581811102582

ชื่อภาษาไทย หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ชื่อภาษาอังกฤษ Bachelor of Science Program in Animation and Creative Media

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อภาษาไทย

ชื่อเต็ม วิทยาศาสตรบัณฑิต (แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์)

ชื่อย่อ วท.บ. (แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์)

ชื่อภาษาอังกฤษ

ชื่อเต็ม Bachelor of Science (Animation and Creative Media)

ชื่อย่อ B.Sc. (Animation and Creative Media)

3. วิชาเอก -

4. รูปแบบของหลักสูตร

4.1 รูปแบบ หลักสูตรระดับปริญญาตรี

4.2 ประเภทของหลักสูตร หลักสูตรทางวิชาการ

4.3 ภาษาที่ใช้ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย

4.4 การรับผู้เข้าศึกษา รับนักศึกษาไทย

4.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น เป็นหลักสูตรเฉพาะมหาวิทยาลัยที่จัดการศึกษาโดยตรง

การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

5. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- เป็นหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 ปรับจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562) โดยเริ่มใช้หลักสูตรภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567

- คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ พิจารณากลั่นกรองในการประชุมครั้งที่ 2/2567 เมื่อวันที่ 1 มีนาคม 2567

- คณะกรรมการวิชาการ พิจารณาให้ความเห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 6/2567 เมื่อวันที่ 8 มิถุนายน 2567

- สภามหาวิทยาลัยอนุมัติหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 3/2567 เมื่อวันที่ 21 มิถุนายน 2567

6. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพมาตรฐาน

มีความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ในปีการศึกษา 2569

7. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยสยาม

8. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

8.1 รายวิชาที่เปิดสอนให้กับหลักสูตรอื่น

เปิดสอนรายวิชาให้กับหลักสูตรอื่นในหมวดวิชา ดังต่อไปนี้

- หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน : วิชาด้านการออกแบบแอนิเมชันและดิจิทัลคอนเทนต์
- หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาชีพเฉพาะ และวิชาชีพเลือกด้านการออกแบบแอนิเมชันและดิจิทัลคอนเทนต์
- เปิดให้กับนักศึกษาหลักสูตรอื่นที่ต้องการเลือกเรียนวิชาเฉพาะ และวิชาชีพเลือกการออกแบบแอนิเมชันและดิจิทัลคอนเทนต์เป็นวิชาชีพเลือกของหลักสูตรนั้นๆ

8.2 กลุ่มวิชา / รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะภาควิชา/ หลักสูตรอื่น

กลุ่มวิชา / รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ หรือภาควิชา หรือหลักสูตรอื่น มีดังต่อไปนี้

1) กลุ่มวิชา / รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เปิดสอนโดยคณะวิชาต่างๆ ในมหาวิทยาลัยสยาม ตามความชำนาญเฉพาะของคณะวิชานั้นๆ

2) หมวดวิชาเฉพาะ

- กลุ่มวิชาแกน : เปิดสอนโดย ภาควิชาต่าง ๆ ในสังกัดคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
- หมวดวิชาเฉพาะ ในกลุ่มวิชาเลือกของหลักสูตรอื่นๆ ในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

3) หมวดวิชาเลือกเสรี เลือกเรียนรายวิชาใดใดที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสยาม และ/หรือ สถาบันการศึกษาอื่นที่ได้รับความเห็นชอบจากหลักสูตร

หมวดที่ 2. ปรัชญาการศึกษา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1. ปรัชญาการศึกษา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาการศึกษาของสถาบัน

“การจัดการศึกษาเพื่อก่อให้เกิดปัญญา” คือ ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยสยาม ซึ่งให้ความ สำคัญกับการจัดการศึกษาที่สร้างให้เกิดปัญญาจากการคิด วิเคราะห์ และการปฏิบัติ

จุดเน้นของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ การจัดการศึกษาเพื่อให้เกิดปัญญา พัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และคุณลักษณะในวิชาชีพมีความเชี่ยวชาญเฉพาะสาขา ที่ภาควิชาต่างๆ ในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศความเชี่ยวชาญเพื่อตอบสนองความต้องการของภาคอุตสาหกรรม

1.2 ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตร

ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คือ “เรียนรู้ผ่านโครงงานเป็นฐาน เพื่อปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ นำสู่นวัตกรรมที่ยั่งยืน” โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้ด้านการออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้าสรรค์ และนำความรู้และทักษะที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ตอบโจทย์อุตสาหกรรมด้านดิจิทัลเทนต์ อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม นำไปสู่การประกอบวิชาชีพทางการออกแบบอย่างยั่งยืน

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. ผลิตบัณฑิตที่สามารถสร้างงานแอนิเมชันได้
2. ผลิตบัณฑิตที่สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีด้านงานออกแบบให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในทุกมิติ
3. ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ โดยมุ่งเน้นการสร้างเอกลักษณ์ของผลงานของบุคคล
4. ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะความเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี และเป็นผู้ที่มีคุณธรรมจริยธรรมสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

2. ที่มาของผลลัพธ์การเรียนรู้

2.1 สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็น

2.1.1 **สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ** จากเป้าหมายในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยให้ยกระดับเป็นประเทศกลุ่มบนของกลุ่มประเทศระดับรายได้ปานกลาง ส่งผลให้ประเทศไทยมีแผนพัฒนาในทุกมิติ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์แห่งชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ที่มีวิสัยทัศน์ของประเทศไทย 2580 ให้เป็นประเทศที่มีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง)

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ที่มุ่งเน้นอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ เพื่อขับเคลื่อนประเทศไทย

ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ เน้นพัฒนาทักษะดิจิทัล พัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะความสามารถการเรียนรู้ที่สอดรับกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะศิลปะและการใช้เทคโนโลยี

หลักสูตรวิทยาศาตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้าสรรค์ จึงมุ่งเน้นผลิตบัณฑิตให้มีทักษะผสมผสานทั้งทักษะดิจิทัล เทคโนโลยี ศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมตามเป้าหมายของยุทธศาสตร์ชาติ

2.1.2 **กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)** หลักสูตรฯ ได้ ดำเนินการตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2565 ของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา กระทรวง อว. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์และมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ 4 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านจริยธรรม และด้านบุคลิกลักษณะ และสอดคล้องกับการพัฒนากำลังคนของชาติ

2.1.3 **พันธกิจ นโยบาย ของมหาวิทยาลัย** มหาวิทยาลัยได้กำหนดพันธกิจ และทิศทางนโยบายการบริหารจัดการศึกษาโดยมุ่งเน้นด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี ความยั่งยืน ในการดำเนินการมหาวิทยาลัยส่งเสริมการวิจัย การสร้างนวัตกรรม การบริการวิชาการและการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติโดยประสานความร่วมมือกับสถานประกอบการ ชุมชนและสังคมอย่างใกล้ชิด โดยมุ่งเน้นการดำเนินงานใน 3 ด้าน

1) Employability สร้างและพัฒนาคนให้มีความรู้ความสามารถ สอดคล้องกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม ชุมชนและสังคม โดยใช้หลักสูตรเชิงสมรรถนะที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ มีความใฝ่รู้และความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีทักษะจำเป็นสำหรับการเป็นผู้ประกอบการและการสร้างนวัตกรรม (Entrepreneurial and Innovative Skills)

2) Diversity สร้างสรรค์นวัตกรรมและองค์ความรู้เชิงบูรณาการข้ามความรู้ ร่วมกับภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริมทางเลือกที่หลากหลายในการศึกษา การพัฒนานวัตกรรมในการเรียนการสอนและกิจกรรมต่างๆ ในรูปแบบใหม่ ยอมรับในความหลากหลายในมิติต่างๆ และสามารถสร้างโอกาสจากความหลากหลาย

3) Sustainability การพัฒนาสู่ความยั่งยืนในมิติต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ การสร้างนวัตกรรม การวิจัย และกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ โดยเน้นความเชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรม ชุมชมและสังคมทั้งในประเทศ ภูมิภาคและนานาชาติ และการเป็นห้องทดลองที่มีชีวิตที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงสู่อนาคตที่ยั่งยืน

หลักสูตรฯ จึงมุ่งมั่นพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบัณฑิตผู้เปี่ยมปัญญา เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม และสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง โดยกระบวนการเรียนการสอนจะส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะการเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล และความเข้าใจในหลักการพัฒนาที่ยั่งยืน ผ่านการฝึกฝนจริงในสาขาวิชาชีพ ผลลัพธ์ที่คาดหวังคือเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล เข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีจิตสำนึกในการรับผิดชอบต่อสังคม และสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

2.1.4 **ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย**

ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นข้อมูลที่ขับเคลื่อนหลักสูตร เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของทุกกลุ่ม โดยแบ่งกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็น 5 กลุ่ม ประกอบด้วย นักศึกษาปัจจุบัน ศิษย์เก่า อาจารย์ สถานประกอบการ ผู้ใช้บัณฑิต ถูกนำมาวิเคราะห์และสรุปประเด็นสำคัญ มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงาน ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การเรียนรู้ตลอดชีวิต และสร้างบัณฑิตที่มีคุณธรรมจริยธรรม หลักสูตรนี้มุ่งมั่นผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและตอบสนองความต้องการของทุกภาคส่วนอย่างแท้จริง

โดยหลักสูตรฯ สรุปประเด็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลักของหลักสูตร ดังนี้

1) กลุ่มทักษะหรือคุณลักษณะทั่วไปที่จำเป็น ได้แก่

   1.1 ทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะดิจิทัล ทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ การคิดวิพากษ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และทักษะการใช้ชีวิต

   1.2 มีคุณธรรมจริยธรรม ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ ความมีวินัยและความขยันอดทน

2) กลุ่มความรู้และทักษะวิชาชีพเฉพาะ ในสาขาวิชาการออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

   2.1 ความรู้พื้นฐานด้านงานออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

   2.2 ความสามารถในการออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

   2.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

   2.4 ติดตามดิจิทัลเทรนด์และนำมาสร้างสรรค์งานออกแบบตามความต้องการของอุตสาหกรรม

2.2 การพัฒนาหลักสูตร

การออกแบบและการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยสยาม พิจารณาทั้งปัจจัยของสภาพแวดล้อมภายนอกและภายใน ที่จำเป็นต่อการพัฒนาหลักสูตร สรุปได้ดังนี้

2.2.1 แนวโน้มของนโยบายภาครัฐในการกำหนดแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจฉบับที่ 13 (ยุทธศาสตร์แห่งชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580)

2.2.2 การดำเนินงานของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) โดยการตรงตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2565 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะและสมรรถนะที่ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมและสังคม

2.2.3 ความต้องการของตลาดแรงงานและสถานประกอบการในสาขาวิชาชีพต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลคอนเทนต์

2.2.4 ความคิดเห็นจากผู้เกี่ยวข้องภายนอก เช่น ผู้ใช้บัณฑิต สถานประกอบการ และผู้เชี่ยวชาญ

2.2.5 ความสอดคล้องกับปรัชญาของมหาวิทยาลัยสยาม ที่มุ่งจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ทางวิชาการและทักษะที่เหมาะสมสำหรับการประกอบอาชีพในอนาคต โดยให้ความสำคัญกับการสร้างปัญญาผ่านการคิดวิเคราะห์และปฏิบัติที่มีความสอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมและมิติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2.6 ความสอดคล้องกับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพด้านเทคโนโลยีและความรู้ ทักษะดิจิทัล โดยเน้นเรียนรู้ผ่านโครงงานเป็นฐาน เพื่อปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ นำสู่นวัตกรรมที่ยั่งยืน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของภาคอุตสาหกรรม

2.2.7 การประเมินความพึงพอใจของศิษย์ปัจจุบัน และความคิดเห็นของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรจะนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชันและสื่ออย่างมีคุณภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ออกแบบได้อย่างสอดคล้องกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรมได้อย่างเหมาะสม

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

PLO1 อธิบายพื้นฐานงานแอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และศิลปะ

PLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อออกแบบผลงานแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

PLO3 วิเคราะห์งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มในปัจจุบัน

PLO4 ใช้ทักษะดิจิทัลและเครื่องมือทางการออกแบบและนำมาปรับใช้ได้อย่างต่อเนื่อง

PLO5 สังเคราะห์และประเมินงานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ได้

PLO6 นำเสนอโครงงานจากการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการในวิชาวิชาสหกิจศึกษาได้

PLO7 มีคุณธรรมจริยธรรม มีความรับผิดชอบ และปฏิบัติงานตามจรรยาบรรณวิชาชีพ

PLO8 นำความรู้ด้านการตลาดดิจิทัลมาบูรณาการกับการออกแบบเพื่อสื่อสาร นำเสนอและจัดแสดงผลงานได้อย่างมีระบบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล (Module Learning Outcomes)

MLO1 ผลิตผลงานออกแบบได้อย่างมืออาชีพ

MLO2 ใช้ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะสากล ต่อยอดไปสู่การพัฒนาผลงานออกแบบ

MLO3 สร้างสรรค์การออกแบบงานแอนิเมชัน และการออกแบบตัวละคร ได้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

MLO4 ประยุกต์ใช้เครื่องมือ Generative AI เพื่อสนับสนุนการใช้งานร่วมกับโปรแกรมต่างๆ ในการทำงาน

MLO5 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการออกแบบและการตลาดเพื่อสร้างสรรค์งานสื่อดิจิทัล

MLO6 สามารถสร้างงานการ์ตูนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้

MLO7 สามารถออกแบบเกมขั้นพื้นฐานได้

MLO8 นักศึกษาสหกิจศึกษาสามารถนำเสนอโครงงานในสาขาวิชาที่ได้จากการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้

MLO9 นำเสนอผลงานโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับสถาบันได้

4. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLO)

ชั้นปีที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLO)	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
1	อธิบายหลักการพื้นฐานทางศิลปะและใช้ทักษะดิจิทัลร่วมกับเครื่องมือการออกแบบขั้นพื้นฐานได้	50%	25%		25%			25%	
2	ประยุกต์ใช้ทักษะการตลาดดิจิทัลในการออกแบบได้สอดคล้องกับเทรนด์ดิจิทัล	75%	50%	50%	50%			50%	50%
3	วิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ทางการออกแบบเพื่อนำมาใช้ในงานสร้างสรรค์ผลงานได้	100%	75%	75%	75%	75%		75%	75%
4	สร้างสรรค์ผลงานออกแบบสื่อสาร นำเสนอ จัดแสดงผลงานให้เหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงด้านอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์และเทคโนโลยีในปัจจุบัน		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

5. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา

(1) แอนิเมเตอร์

(2) ครีเอทีฟ

(3) นักออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์

(4) กราฟิกดีไซเนอร์

(5) นักออกแบบเกม

(6) นักวาดการ์ตูน

(7) นักออกแบบคาแรกเตอร์

(8) นักออกแบบนิทรรศการ

หมวดที่ 3. โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

1. **ระบบการจัดการศึกษา**

1.1 ระบบ

มหาวิทยาลัยสยามจัดการศึกษาเป็นระบบทวิภาค โดยแบ่งเวลาการศึกษาในหนึ่งปีออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ แต่ละภาคจะมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ และหากเห็นสมควรมหาวิทยาลัยอาจจัดให้มีการศึกษาภาคฤดูร้อนก็ได้

การกำหนดปริมาณการศึกษาของแต่ละรายวิชา ให้กำหนดเป็นหน่วยกิตโดยมีเกณฑ์ต่อไปนี้

- 3 การศึกษาภาคทฤษฎี การบรรยาย สัมมนา หรือการเรียนการสอนลักษณะอื่นที่เทียบเท่า ให้คิด 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมง ต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติเท่ากับ 1 หน่วยกิต

- การศึกษาภาคปฏิบัติ การทดลอง การฝึก หรือการศึกษาที่เทียบเท่า ให้คิด 2 ถึง 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือตั้งแต่ 30 ถึง 45 ชั่วโมง ต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติเท่ากัน 1 หน่วยกิต

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

การศึกษาฤดูร้อน มีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ และต้องมีชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชารวมกันทั้งหมดเทียบเคียงกับชั่วโมงของการศึกษาในภาคการศึกษาปกติ

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ในเวลาทำการ	วันจันทร์ – วันเสาร์	เวลา 8.30 น. – 16.30 น.
นอกเวลาทำการ	วันจันทร์ – วันเสาร์	เวลา 17.00 น. – 21.00 น.
	วันอาทิตย์	เวลา 8.30 น. – 21.00 น.

ภาคเรียนที่ 1 เดือนสิงหาคม – เดือนธันวาคม

ภาคเรียนที่ 2 เดือนมกราคม – เดือนพฤษภาคม

ภาคฤดูร้อน เดือนมิถุนายน – เดือนสิงหาคม

2.2 ระบบการศึกษา

มหาวิทยาลัยจัดระบบการศึกษาแบบชั้นเรียน

2.3 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

2.3.1 การเทียบโอนผลการเรียนรู้

การเทียบโอนผลการเรียนรู้ หมายถึง การขอเทียบโอนหน่วยกิตของรายวิชาในระดับอุดมศึกษา จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และ สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (ก.พ.) ให้การรับรอง ให้กับผู้ที่มีคุณสมบัติเข้าศึกษาที่ขอเทียบโอนหน่วยกิต โดยนับรวมเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยสยาม

2.3.2 การเทียบโอน

การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนเข้ามหาวิทยาลัยเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยสยามว่าด้วยการเทียบโอนความรู้และการให้โอนหน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบและเพื่อ การศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ พ.ศ. 2552 และประกาศคณะกรรมการมตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์ และวิธีเทียบโอนหน่วยกิต และผลการศึกษาในระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

3. โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

3.1 โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 129 หน่วยกิต

โครงสร้างของหลักสูตร แบ่งออกเป็น 3 หมวดวิชา ดังนี้

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	**จำนวน**	**27 หน่วยกิต**
จำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า		27 หน่วยกิต
(2) หมวดวิชาเฉพาะ	**จำนวน**	**96 หน่วยกิต**
2.1 วิชาแกนทางคณิตศาสตร์และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ		6 หน่วยกิต
2.2 วิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ		27 หน่วยกิต
วิชาเอกบังคับ		42 หน่วยกิต
วิชาเอกเลือก		21 หน่วยกิต
(3) หมวดวิชาเลือกเสรี	**จำนวน**	**6 หน่วยกิต**

ความหมายของรหัสวิชา

รหัสรายวิชาในหลักสูตร

ความหมายของตัวเลข 3 ตัวแรก

103-1xx	หมายถึง	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร
102-2xx	หมายถึง	กลุ่มวิชาการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21
103-3xx	หมายถึง	กลุ่มวิชาการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน
117-xxx	หมายถึง	กลุ่มวิชาชาบังคับ หมวดศึกษาทั่วไป
125	หมายถึง	ภาควิชาคณิตศาสตร์
126	หมายถึง	ภาควิชาสถิติ
129	หมายถึง	กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และพลศึกษา
190	หมายถึง	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
193	หมายถึง	ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

3.2 รายวิชา

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. จำนวนหน่วยกิต ไม่น้อยกว่า 27 หน่วยกิต

2. กลุ่มวิชา 3 โมดูล เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปและคุณลักษณะที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยมีรายวิชาบังคับเรียน 27 หน่วยกิต ดังนี้

ก. โมดูลสมรรถนะทางภาษา	9	หน่วยกิต
ข. โมดูลสมรรถนะทางดิจิทัล	9	หน่วยกิต
ค. โมดูลกลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน	9	หน่วยกิต

3. รายวิชา

3.1 รายวิชาบังคับ 27 หน่วยกิต

- โมดูล 1 สมรรถนะทางภาษา 9 หน่วยกิต

117-401 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	3(2-2-5)
117-402 ภาษาอังกฤษขั้นสูง	3(2-2-5)
*117-403 ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ	3(2-2-5)

*หากผู้เรียนมีคะแนนภาษาอังกฤษถึงเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด สามารถยกเว้นรายวิชานี้ได้ และให้เรียนรายวิชาเลือกในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแทน

- โมดูล 2 สมรรถนะทางดิจิทัล 9 หน่วยกิต

117-501 เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์ 3(2-2-5)

117-502 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5)

**117-503 การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล 3(2-2-5)

**ผู้เรียนต้องผ่านการเรียนวิชา 117-501 และ 117-502 มาก่อน หากผู้เรียนมีทักษะทางด้านดิจิทัลเพียงพอ และได้รับการอนุมัติจากมหาวิทยาลัย สามารถยกเว้นรายวิชานี้ได้ และให้เรียนรายวิชาเลือกในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแทน

- โมดูล 3 กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน จำนวน 9 หน่วยกิต

117-601 ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6)

117-602 การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน 3(2-2-5)

117-603 แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)

3.2 รายวิชาเลือก จำนวน 11 วิชา

103-121 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

103-131 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

103-141 ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

103-203 ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก 3(3-0-6)

103-206 อาหาร การดูแลสุขภาพ และการออกกำลังกาย 3(2-2-5)

103-209 ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต 3(3-0-6)

103-210 นิยมไทยและอัศจรรย์ในสยาม 3(3-0-6)

103-212 จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต 3(3-0-6)

103-304 เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 3(2-2-5)

103-308 การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

117-604 การสร้างนวัตกรรม และปฏิบัติการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ 3(2-2-5)

(2) หมวดวิชาเฉพาะ 96 หน่วยกิต ให้เรียนตามรายวิชาต่อไปนี้

2.1 วิชาแกนทางคณิตศาสตร์และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ (6 หน่วยกิต)

โมดูล IT-1 พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 6 หน่วยกิต

190-102	คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ Principles of Programming with Generative AI	3 (2-2-5)
193-102	โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ Software Package for Graphic Design	3 (2-2-5)

2.2 กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ (27 หน่วยกิต)

โมดูล ACM – 1 ทักษะสู่อุตสาหกรรมการออกแบบ 9 หน่วยกิต

193-491	เตรียมสหกิจศึกษา Co-operation Education Preperation	1 (0-2-1)
193-206	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography	3 (2-2-5)
193-491	สหกิจศึกษา Co-operative Education	5(0-40-0)

โมดูล ACM – 2 ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะร่วมสมัย 9 หน่วยกิต

193-104	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ Aesthetics for Design	3 (3-0-6)
193-201	ศิลปะไทย Thai Art	3 (3-0-6)
193-203	ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย History and Contemporary Art	3 (3-0-6)

โมดูล ACM – 3 วิชาออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ 9 หน่วยกิต

193-103	หลักการออกแบบกราฟิก Principles of Graphic Design	3 (2-2-5)
193-106	หลักการออกแบบแอนิเมชัน Introduction to Animation	3 (2-2-5)

193-302	เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย Scoring for Multimedia	3 (2-2-5)

2.3 กลุ่มวิชาเอกบังคับ **(42 หน่วยกิต)**

โมดูล IT-2 Geneartive Ai Literacy 9 หน่วยกิต

190-104	หลักการเขียนโปรแกรมด้วย Generative AI Principles of Programming with Generative AI	3 (2-2-5)
190-106	การประยุกต์ใช้ Generative AI Generative AI Application	3 (2-2-5)
190-105	ความรู้เบื้องต้นของ Generative AI Introduction to Generative AI	3 (2-2-5)

โมดูล ACM – 4 วิชาการตลาดดิจิทัล 9 หน่วยกิต

193-204	ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล Creative thinking in digital media	3 (2-2-5)
193-208	เทรนด์การตลาดดิจิทัลเพื่องานออกแบบ Digital Marketing trends for design	3 (2-2-5)
193-207	จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล Ethics and Law for Creative Industries	3 (3-0-6)

โมดูล ACM – 5 ทักษะนักวาดการ์ตูนและออกแบบเกม 9 หน่วยกิต

193-105	วาดเส้น Drawing	3 (2-2-5)
193-108	วาดเส้นขั้นสูง Advanced Drawing	3 (2-2-5)
193-368	บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ Board Game for Learning	3 (2-2-5)

โมดูล ACM – 6 ทักษะการนำเสนองานแบบมืออาชีพ 6 หน่วยกิต

193-205	การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย Creative Storytelling for Contemporary Media	3 (2-2-5)

193-303	เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย Multimedia Presentation Technique	3 (2-2-5)

โมดูล ACM – 7 ชุดวิชาโครงงาน 9 หน่วยกิต

193-304	สัมมนา Seminar	3 (2-2-5)
193-401	จุลนิพนธ์ Senior Project	3 (2-2-5)
193-402	ระเบียบวิจัยเพื่อการออกแบบ Research Designand Methodology	3 (3-0-6)

2.4 กลุ่มวิชาเอกเลือก โดยเลือกเรียนจากกลุ่มการออกแบบแอนิเมชันหรือกลุ่มครีเอทีฟมีเดีย (21 หน่วยกิต)

2.4.1 กลุ่มการออกแบบแอนิเมชัน

193-331	การออกแบบตัวละคร Character Design	3 (2-2-5)
193-332	การออกแบบสตอรี่บอร์ด Storyboarding	3 (2-2-5)
193-333	โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ 3D Modeling	3 (2-2-5)
193-334	โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ Software Package for 2D Animation	3 (2-2-5)
193-335	โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ Software Package for 3D Animation	3 (2-2-5)
193-336	เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน Special Effects for Animation	3 (2-2-5)
193-338	การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ Interactive Animation	3 (2-2-5)
193-340	สต๊อปโมชัน Stop Motion	3 (2-2-5)

193-341	การออกแบบโมชันกราฟิกส์ Motion Graphics	3 (2-2-5)
193-342	ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 1 Selected Topics in Animation Technology 1	3 (2-2-5)
193-343	ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 2 Selected Topics in Animation Technology 2	3 (2-2-5)

2.4.2 กลุ่มครีเอทีฟมีเดีย

193-363	การออกแบบอัตลักษณ์และแบรนด์ Brand Identity Design	3 (2-2-5)
193-364	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล Digital Publishing Design	3 (2-2-5)
193-367	การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อสมัยใหม่ Interaction Design for New Media	3 (2-2-5)
193-369	อินโฟกราฟิก Inforgraphic	3 (2-2-5)
193-371	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1 Selected Topics in New Media 1	3 (2-2-5)
193-372	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 2 Selected Topics in New Media 2	3 (2-2-5)
193-373	เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานแอนิเมชัน Multimedia technology for Animation	3 (2-2-5)
193-374	UX และ UI ในงานออกแบบ User Experience & User Interface Design	3 (2-2-5)
193-375	การ์ตูนและงานภาพประกอบ Cartoon and illustration	3 (2-2-5)
193-376	การออกแบบอาร์ตทอย Art Toy Design	3 (2-2-5)
193-403	การจัดนิทรรศการเพื่องานออกแบบ Exhibition for Design	3 (2-2-5)

(3) หมวดวิชาเลือกเสรี

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยสยามได้ **6 หน่วยกิต**

3.3 คำอธิบายรายวิชา

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

โมดูล1 สมรรถนะทางภาษา

117-401 ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3(2-2-5)

Fundamental English

พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่จำเป็น ฝึกฝนการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเรียนรู้คำศัพท์ การสนทนา การเขียน และการสื่อสารด้วยวาจา การวิเคราะห์บทความสั้น ๆ ที่น่าสนใจ รวมถึงบทความที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองโลก ความยั่งยืน การฝึกใช้สำนวนในการสนทนา การปฏิบัติตามคำแนะนำ การเขียนเรียงความอย่างง่าย การเล่าเรื่องชีวิตประจำวัน การมีส่วนร่วมในการอภิปราย และการใช้เครื่องมือ AI เพื่อให้ข้อเสนอแนะส่วนบุคคล ด้วยการผสมผสานกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและเทคโนโลยี AI เข้าด้วยกัน

Develop essential English skills; practice reading comprehension; vocabulary acquisition; conversation; writing and oral communication; analyzing short texts on interesting topics; including articles on global citizenship; sustainability; practicing expressions in conversations; instructions; writing simple compositions; storytelling about daily life; participating in discussions and utilizing AI tools for personalized feedback by combining practical learning activities with AI technology.

117-402 ภาษาอังกฤษขั้นสูง 3(2-2-5)

Advanced English

ฝึกทักษะภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ การนำเสนอในชั้นเรียน การอ่านและการตีความข้อความทางวิชาการที่หลากหลายรวมทั้งการใช้คำศัพท์เฉพาะในสาขาที่เรียน และประเด็นปัญหาด้านความยั่งยืน การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อแสดงมุมมองเชิงวิพากษ์ด้วยปากเปล่าหรือในรูปแบบการเขียน การสนทนาโต้ตอบอย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติโดยใช้โครงสร้างภาษาที่ซับซ้อนมากขึ้น

Practice in English skills for academic purposes; classroom presentation; reading and interpreting a range of academic texts including jargon in the field of study and sustainability issues; practice in critical thinking to express viewpoints orally or in written form; fluent and spontaneous verbal interaction with more complicated structures.

117-403 ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ 3(2-2-5)

English for Profession

พัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอภาษาอังกฤษเชิงวิชาการและวิชาชีพ การประยุกต์ใช้ความคิดเชิงวิพากษ์และทักษะการแก้ปัญหา รวมไปถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติเพื่อความยั่งยืน และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมเพื่อการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ การนำเสนอที่เสริมด้วย AI เครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ภาษาและการพัฒนาวิชาชีพอย่างต่อเนื่องสู่เส้นทางความสำเร็จในอาชีพ

Develop English communication and presentation skills for academic and professional purposes; apply critical thinking and problem-solving skills; including issues related to sustainable practices, and environmentally friendly business strategies; engage in cross-cultural communication for effective collaboration; utilize AI-enhanced presentations; explore tools for

โมดูลสมรรถนะทางดิจิทัล

117-501 เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์ 3(2-2-5)

AI, Digital and Cyber Security

ปัญญาประดิษฐ์สมัยใหม่ (AI) Generative AI ความปลอดภัยทางไซเบอร์ในชีวิตประจำวัน แนวคิดพื้นฐานของ AI ประเภทของ AI Predictive AI และ Generative AI การระบุตัวตน การยืนยันตัวตน การอนุญาต ผลกระทบของ AI การประยุกต์ใช้ AI อย่างยั่นยืน ตัวอย่างเชิงปฏิบัติ กรณีศึกษา ไลฟ์สไตล์ดิจิทัล ประวัติศาสตร์ของ AI

Modern artificial intelligence (AI): generative AI, cybersecurity in daily life, fundamental AI concepts, types of AI: predictive and generative AI, identification, authentication, authorization, impact of AI, sustainable AI applications, practical examples, case studies, digital lifestyle, histories of AI.

117-502 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3(2-2-5)

Digital Tools for Lifelong Learning

ทักษะการเลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัล, การจัดเก็บข้อมูลออนไลน์, โปรแกรมประมวลผลคำ, สเปรดชีต, เครื่องมือทำงานร่วมกัน, การสื่อสาร, เครื่องมือผู้สร้าง, การจัดการเงินส่วนบุคคล, พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์, การเล่าเรื่อง, การตลาดอัตโนมัติ, สร้างสื่อมัลติมีเดีย, ใช้แพลตฟอร์มการตลาด เช่น ติ๊กตอก.

Skills in selecting and utilizing digital tools; online storage; word processing; spreadsheets; collaboration tools; communication; creators' tools; personal finance; e-commerce; storytelling; marketing automation; multimedia creation; using platforms like TikTok.

117-503 การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล 3(2-2-5)

Data Analysis and Data Visualizations

การแสดงแผนภาพข้อมูลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรม การวิเคราะห์ประวัติศาสตร์และการพัฒนาแนวคิดของอนาคตในสาขาที่เกี่ยวข้อง แนวคิดการวิเคราะห์ข้อมูล การประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์และเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลตามความจำเป็นอย่างยั่งยืน

Data visualizations for industry developments; history analysis and development of future concepts in relevant field; data Analysis concepts; application of artificial intelligence (AI) based tools and data analytic tools as needed sustainable.

โมดูลกลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน

117-601 ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6)

Dreams, idea, and Sustainability According to Sufficiency Economy philosophy

การพัฒนากระบวนการคิดฝัน การคาดการณ์ การคิดวิเคราะห์อย่างเป็นอิสระด้วยกรอบแนวคิดแบบเติบโต (growth mindset) โดยเน้นการวิเคราะห์แนวโน้มโลกและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาเพื่อความยั่งยืน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การสร้างกระบวนการคิด การออกแบบแนวคิด การวิเคราะห์ความต้องการใหม่ การพัฒนาทักษะสีเขียว (green skills) ที่คำนึงถึงการพัฒนาที่ยั่งยืนและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ นำไปสู่การสร้างนวัตกรรมและการตั้งเป้าหมายในชีวิต ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้บนฐานแนวคิด

ห้องปฏิบัติการที่มีชีวิต (living lab)การจัดทำโครงการกลุ่มและกรณีศึกษาที่น้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำรงชีวิตและการเป็นผู้ประกอบการที่คำนึงถึงมิติด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

Developing dreaming, futures thinking,and analytical thinking process with growth mindset by analysing global trends and needs for sustainable development. Students will learn to develop thinking processes, design concepts, analyze new needs considering sustainable development and the United Nations' sustainable development goals tofoster innovation and living goals through learning activities based on the concept of living lab, group projects and case studies applying the concept of Sufficiency EconomyPhilososhy to daily life and entrepreneurship with consideration to economy, society and environment dimentions.

117-602 การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน 3(2-2-5)

Design Thinking for Creating Innovation and Startup Based on Sustainability

การสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเป็นนวัตกรและผู้ประกอบการ แนวคิด กระบวนการและทักษะการออกแบบนวัตกรรม สิ่งประกอบด้วย การสร้างความเข้าใจในกระบวนการ คิดสร้างสรรค์ และการออกแบบโดยใช้เครื่องมือและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างนวัตกรรม เสริมสร้างเทคนิคในการระดมความคิดและ การทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเน้นในเรื่องกระบวนการออกแบบความคิด (Design Thinking) ซึ่งประกอบการทำความเข้าใจในปัญหาที่พยาพยามจะแก้ไข การวิเคราะห์และสังเคราะห์ การสร้างแนวคิดใหม่ และพัฒนาต้นแบบของนวัตกรรมเพื่อนำไปสู่การสร้างธุรกิจใหม่ โดยคำนึงถึงความยั่งยืนในมิติต่าง ๆ ทั้งนี้เน้นการฝึกปฏิบัติ และการถ่ายทอดความรู้จากผู้ประกอบการ ต้นแบบเพื่อสร้างธุรกิจใหม่ ฝึกปฏิบัติการพบผู้ประกอบการ รวมถึงการนำเสนองานเพื่อโน้มน้าวใจให้นักลงทุนเกิดการร่วมทุน

Inspiring learners to become innovators and entrepreneurs by focusing on the concepts, processes, and skills needed for designing innovation, including understanding creative processes through various tools and techniques, enhancing brainstorming techniques and collaboration, focusing on design thinking to understand problems, analyze and synthesize information, create new ideas, and develop prototypes, all while considering sustainability, emphasizing practical training and knowledge transfer from entrepreneurs, engaging with

entrepreneurs to practice new business creation, and presenting work to persuade investors to join ventures.

117-603 แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)

Business Canvas and Project Management for Sustainability

วิชาที่ต้องเรียนมาก่อนหรือต้องเรียนในภาคการศึกษาเดียวกัน : 117-602 การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน

การจัดการผลิตภัณฑ์หรือบริการ ขั้นตอนการผลิตและการขนส่งผลิตภัณฑ์อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดการบริหารโครงการ ที่ครอบคลุมถึง การจัดการทรัพยากร การเงิน การตลาด การบริหารงานบุคคล และการบริหารความเสี่ยง และมิติด้านความยั่งยืนรวมถึง หลักการของเศรษฐกิจหมุนเวียน (BCG) ตามแนวทางการพัฒนาอย่างยั่งยืน เมื่อดำเนินธุรกิจ แนวคิดการบริหารโครงการที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หรือบริการในฐานะเจ้าของธุรกิจสตาร์ทอัพ แนวคิดการวางแผน-ปฏิบัติ-ตรวจสอบ-ปรับปรุง การหาเส้นทางวิกฤต แผนภูมิแกนต์ แบบจำลองธุรกิจหรือซอฟต์แวร์อื่นๆสำหรับการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน โดยเน้นการใช้ต้นแบบความคิดที่ได้พัฒนาขึ้น เพื่อนำไปสู่การสร้างธุรกิจ (Startup) ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงวิสาหกิจเพื่อสังคม ให้สามารถดำเนินการได้จริงและมีทักษะในการบริหารจัดการธุรกิจ ให้ประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืน

Optimizing product and service management through efficient production and transportation processes, covering project management concepts such as resource management, finance, marketing, human resource management, and risk management, with an emphasis on sustainability through the principles of the circular economy (BCG), and prepares students to manage startups by implementing project management techniques like the Plan-Do-Check-Act (PDCA) cycle, identifying critical paths, and utilizing Gantt charts, business models, or project management software, promoting sustainable project management by developing prototypes to create various types of businesses, including social enterprises, and equipping students with the skills necessary for practical operation and successful, sustainable business management.

วิชาเลือก

103-121 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

Thai Language for Communication

ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ หลักการใช้ภาษาสื่อสารที่ถูกต้องทั้งการรับสารและส่งสาร การจับประเด็นและการวิเคราะห์สารจากเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างมีวิจารณญาณและนำเสนอความคิดผ่านการพูดการเขียนในรูปแบบที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Thai language for communication in various situations; principles of using the correct language to communicate, both receiving and sending messages; summarizing and analyzing messages from listening or reading and presenting ideas through effective speaking or writing in proper form.

103-131 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Chinese for Daily Communication

การฝึกทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียน วิธีการอ่านสัทอักษรการถอดเสียงพินอิน Pinyin ภาษาจีนกลางที่ถูกต้อง โครงสร้างไวยากรณ์ คำศัพท์ประมาณ 150-300 คำ และสำนวนพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน บทสนทนาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ การพูดสนทนาทักทาย การแนะนำตนเอง การนับและการใช้ตัวเลขแสดงจำนวน การสอบถามสถานที่และตำแหน่งทิศทาง การบอกเวลา และการบอกชื่อสิ่งของ

Practicing listening, speaking, reading and writing skills; how to read the correct pinyin phonetic transcription of Mandarin Chinese Pinyin; grammatical structures; vocabulary of about 150-300 words and basic expressions used in daily life, basic conversations, including greetings; introducing yourself to others; counting and numbers; inquiring about places and directions, telling time, and telling names of things.

103-141 ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

Daily Life Japanese

คำศัพท์ สำนวน วัฒนธรรม และทักษะในการสื่อสาร การตั้งคำถามและการตอบอย่างสั้น บทสนทนาอย่างง่ายในระดับวลี และประโยคสั้นๆโดยเน้นหัวข้อที่สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

Vocabulary, expressions, culture and communication skills; asking and answering short questions; easy conversations/dialogues in short phrases and sentences with emphasis on daily life topics.

103-203 ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก 3(3-0-6)

Civic Literacy in Thai and Global Context

สภาพการณ์ทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศต่างๆ ประเด็นปัญหาร่วมสมัยในสังคมโลก ประเทศไทยในสังคมโลก ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและกระบวนการทางความคิดที่เป็นสากล ความรับผิดชอบต่อสังคม การรู้หน้าที่ของพลเมืองและรับผิดชอบต่อสังคมในการต่อต้านการทุจริต ความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นพลเมืองกับสถานะการพัฒนาของประเทศภายใต้กฎหมายในชีวิตประจำวันและกติกาสากลของสังคมประชาธิปไตย บทบาทและหน้าที่ของบุคคลในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลก

Political, economic, social and cultural circumstances of various groups of countries; contemporary issues of the global society; Thailand in the world society; cultural diversity and global mindset; social responsibility; civic engagement and social responsibility against corruption; relationship between citizenship and developmental status of a country under laws in daily life and international rules of democratic societies; roles and duties of individual as a Thai and global citizen.

103-206 อาหาร การดูแลสุขภาพ และการออกกำลังกาย 3(2-2-5)

Diet, Health Care and Exercise

สุขภาวะด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม อาหารและโภชนาการ การป้องกันและการบำบัดโรคด้วยอาหาร ความปลอดภัยของอาหาร ฉลากโภชนาการ ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารและการเลือกใช้ การออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพของร่างกาย ผลของการออกกำลังกายที่มีต่อระบบต่างๆในร่างกาย นวัตกรรมอาหารเพื่อสุขภาพ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการออกกำลังกาย

Physical, mental, emotional and social well-being; diet and nutrition; nutrition for prevention and therapy; food safety; nutrition labels; dietary supplement products and selection; exercise for physical fitness; benefits of exercise on various body systems; digital technology for exercise.

103-209 ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต 3(3-0-6)

Art and Music Appreciation

ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ ศิลปะในรูปแบบของสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ยุคสมัยต่างๆของศิลปะ แรงบันดาลใจเบื้องหลังผลงานศิลปะ ความซาบซึ้งในศิลปะ การประเมินคุณค่าทางสุนทรียะ ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ดนตรี กับชีวิต ศิลปะในชีวิตประจำวัน และคุณค่าความงามในงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ในฐานะเป็นเครื่องมือจรรโลงจิตใจและสร้างสุนทรียภาพต่อชีวิตของมนุษย์

Aesthetic knowledge; art in the form of architecture, painting, sculpture, dances and music; art in major eras; inspiration behind pieces of arts; art appreciation; aesthetic evaluation; relationship between art, music and life; art in daily life; the value of art as a tool to sustain the human mind.

103-210 นิยมไทยและอัศจรรย์ในสยาม 3(3-0-6)

Thai Appreciation and Unseen in Siam

ศิลปะและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี เอกลักษณ์ความเป็นไทย มรดกทางภูมิปัญญาที่มีคุณค่าและน่าภาคภูมิใจ คติความเชื่อ ค่านิยม วิถีชีวิต แนวทางการอนุรักษ์ สืบทอดและเผยแพร่ความเป็นไทย

Thai art and culture; custom and traditions; identity of Thainess; admirable and valuable intellectual heritages; beliefs; values; ways of life; conservation, inheritance and dissemination of Thainess.

103-212 จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต 3(3-0-6)

Psychology and Life Development

แนวคิดทางจิตวิทยาที่สำคัญ พัฒนาการวัยต่างๆ ความแตกต่างระหว่างบุคคล การรู้จักตนเองและผู้อื่น การพัฒนาบุคลิกภาพ การสร้างมนุษยสัมพันธ์ การตั้งเป้าหมายและวางแผนชีวิต การสร้างแรงจูงใจในการศึกษาและการทำงาน การจัดการความเครียด สุขภาพจิตและความผิดปกติทางจิต

Major psychological perspectives; human development; individual differences; knowing oneself and others; personality development; human relation building; goal setting and life planning; motivation enhancing for learning and working; stress management; mental health and psychological disorders.

103-304 เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม 3(2-2-5)

Community Explorer and Service Learning

การเรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชุมชน การวิเคราะห์ชุมชนเพื่อค้นหาประเด็นปัญหาและแนวทางการพัฒนาโดยให้ชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนและสมาชิกชุมชน เทคนิคและการเสริมทักษะการเข้าถึงชุมชน การสร้างการมีส่วนร่วม ทักษะการใช้ชีวิตและทักษะด้านสังคม การสื่อสาร การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบริการ การพัฒนาและการขับเคลื่อนโครงการเพื่อการพัฒนาและกิจกรรมบริการชุมชน การเตรียมความพร้อมสู่การเป็นนักวิจัยและนักพัฒนาชุมชนเพื่อรองรับภารกิจการพัฒนาชุมชนทุกมิติอย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21

Learning on community context; community analysis to identify issues and development approaches using collaborative community based approach among learners and community members; techniques and enhanced skills in approaching community engagements, community participation, social and life skills, communication; service learning development and project implementation for preparing to be community researcher and developer in variety dimensions of sustainable community development in the 21ST century.

103-308 การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

Creative Photography

การเรียนรู้ในเชิงปฏิบัติการโดยการประยุกต์แนวคิดทฤษฎีการถ่ายภาพเพื่อสื่อความหมาย สามารถปฏิบัติการถ่ายภาพและสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายในลักษณะต่างๆได้ตามความต้องการ รวมทั้งคัดเลือกภาพเพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบสื่อสารตามความคิดสร้างสรรค์ที่วางไว้ได้อย่างเหมาะสมด้วย เช่น การใช้ภาพถ่ายเพื่อสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ การใช้ภาพถ่ายเพื่อสื่อสารทางธุรกิจ

Practical learning by applying photographic theory concepts to convey meaning; performing photography and creatively producing different types of photographic works as desired, including selecting images to be used in communication design work according to the planned creative concept in an appropriate manner, such as using photographs for communication through online media, using photographs for business communication.

117-604 การสร้างนวัตกรรม และปฏิบัติการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ 3(2-2-5)

Innovation Creation and Startup Business Operations

การพัฒนาธุรกิจสตาร์ตอัพตั้งแต่การวางแผน และระดมทุน Series A จนถึงการจดทะเบียนนิติบุคคล และการจัดตั้งบริษัท ผู้เรียนจะได้เรียนรู้กลยุทธ์การระดมทุน การจัดการธุรกิจในช่วงเริ่มต้น การวิเคราะห์ตลาดและคู่แข่ง การสร้างทีมที่มีประสิทธิภาพ การนำเสนอผลิตภัณฑ์แก่ผู้ลงทุน รวมถึงการสร้างมูลค่าเพิ่มและการเติบโตอย่างยั่งยืน ผ่านการทำโครงการสตาร์ทอัพ

Development of startups, from planning and Series A fundraising to the registration of legal entities and the establishment of a company. Students will learn fundraising strategies, early-stage business management, market and competitor analysis, building an effective team, product presentation to investors, value creation, and sustainable growth through Startup project.

(2) หมวดวิชาเฉพาะ 96 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแกนทางคณิตศาสตร์และพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ 6 หน่วยกิต

โมดูล IT-1 พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

190-102 คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 (3-0-6)

(Mathematics and Statistics for Information Technology)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ศึกษาเซ็ต ตรรกศาสตร์ การใช้เซ็ตและตรรกศาสตร์ในระบบคอมพิวเตอร์ พีชคณิตบูลีน เมทริกซ์และดีเทอร์มิแนนท์ ฟังก์ชัน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสถิติ ความหมาย ขอบเขตและการนำไปใช้ประโยชน์ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่มและฟังก์ชันการแจกแจงความน่าจะเป็น การแจกแจงแบบทวินาม แบบปัวซองและแบบปกติ การแจกแจงค่าที่ได้จากตัวอย่าง การทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ การประยุกต์คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ

Set, logic, using set and logic in computer systems, boolean algebra, matrix and determinant, function, descriptive statistics, frequency distribution, probability theory, probability distributions, sampling and hypothesis testing, correlation analysis, application of mathematics and statistics for information technology.

193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ 3 (2-2-5)

(Software Package for Graphic Design)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับงานออกแบบ การใช้เครื่องมือและคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรม โดยอาศัยทฤษฎีการออกแบบพื้นฐานเข้ามาช่วยจัดการกับ กราฟิก สี ภาพ ตัวอักษร เพื่อสร้างสรรค์ความสมบูรณ์ให้แก่งานออกแบบ

Fundamentals of computer graphics for designer using computer graphics software; Students gain experience representing designs using shading and texturing techniques. They practice using computer graphics programs in different situations by applying basic design theory in the area of graphics, colors, pictures, texts and letters.

กลุ่มวิชาความรู้พื้นฐานเทคโนโลยีและการออกแบบ 27 หน่วยกิต

โมดูล ACM-1 ทักษะสู่อุตสาหกรรมการออกแบบ

193-206 หลักการถ่ายภาพดิจิทัล 3 (2-2-5)

(Digital Photography)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการการถ่ายภาพเบื้องต้น อุปกรณ์และส่วนประกอบต่างๆ ของกล้อง ฝึกปฏิบัติการจัดองค์ประกอบมุมมองในการถ่ายภาพ โดยคำนึงความความงดงามผ่านทางภาพถ่าย รวมถึงกระบวนการในการถ่ายโอนข้อมูลภาพ

Fundamentals and practice principle of digital photography, equipment’s and elements of digital camera; composition and angle of camera; aesthetics of photography including processing appropriate digital file formats for animation

193-490 เตรียมสหกิจศึกษา 1 (0-2-1)

(Co-operative Education Preparation)

วิชาบังคับก่อน: เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 หรือเทียบเท่า

เตรียมความพร้อมในทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน ตลอดจนพัฒนาทักษะการทำงานในสำนักงาน การสมัครงาน การสัมภาษณ์งาน การนำเสนองานและทักษะพื้นฐานอื่นๆ ที่จำเป็นในการทำงาน

This subject provides skills related to works for students. Topics include developing important skills for working in the workplace, job applying, job interviewing, performance presentation, and other basic skills necessarily for working.

193-491 สหกิจศึกษา **5 (0-40-0)**

(Co-operative Education)

วิชาบังคับก่อน: 193-490 เตรียมสหกิจศึกษา

การปฏิบัติงานเป็นเวลา 16 สัปดาห์ในสถานประกอบการ พร้อมกับการจัดทำโครงงานซึ่งเป็นไปตามความเห็นชอบของภาควิชา เพื่อให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน

This subject provides an opportunity for students to experience the work place for 16 weeks and to contribute professionally within the design industry. This requires students to undertake formal negotiation with the host workplace and the department to submit a project.

โมดูล ACM-2 ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะร่วมสมัย

193-104 สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ **3 (3-0-6)**

(Aesthetics for Design)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความหมาย แนวคิดของสุนทรียศาสตร์ ประวัติ การประเมินคุณค่าของความงาม มุมมองและรสนิยมต่อความงามของศิลปะในแต่ละยุคสมัย ซึ่งเป็นผลสะท้อนมาจากความเชื่อ วัฒนธรรม จารีตประเพณี เพื่อเป็นพื้นฐานแก่ผู้เรียนในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์งานออกแบบต่อไป

The historical and ideas of aesthetics including arts appreciation; the attitude of philosophers; vision and taste of beauty in different era which represent believe, culture, religion to develop basic skills which can be built upon later.

193-201 ศิลปะไทย **3 (3-0-6)**

(Thai Art)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะไทยในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดผ่าน งานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือโดยมีบทบาท

และผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

The concept, historical and evolution of Thai art in different era; study culture, tradition, architecture, graphic, painting, sculpture and handicraft. Providing an overview of some of the major historical periods it focuses on an influential thinker of each age.

193-203 ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย 3 (3-0-6)

(History and Contemporary Art)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

แนวคิด ประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของศิลปะตะวันตกและตะวันออกในแต่ละยุคสมัย วัฒนธรรมประเพณี และสังคมซึ่งถูกถ่ายทอดมายังงานกราฟิก สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และงานฝีมือ โดยมีบทบาทและผลสะท้อนมาสู่สังคมในยุคปัจจุบัน และเป็นประโยชน์ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

The concept and historical and evolution of eastern and western and eastern art in different era in relation to culture, tradition, graphic, architecture, painting, sculpture and handicraft. It discusses the interrelatedness of key philosophical, cultural and artistic ideas and encourages a scholarly way of thinking.

โมดูล ACM-3 วิชาออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์

193-106 หลักการออกแบบแอนิเมชัน 3 (2-2-5)

(Introduction to Animation)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการ ประวัติความเป็นมาของการสร้างภาพเคลื่อนไหว วิวัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละยุคสมัย ประเภทของภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว และลักษณะงานของแต่ละประเทศซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม สังคม ที่แตกต่างกัน รวมทั้งฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น

Fundamentals and history os animation; understand the historical, cultural, social and economic factors that have influenced development of animation in the area of animation movement in each period; types of animation; animation techniques; animation in various countries. Students also practice creating basic animation.

193-302 เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย 3 (2-2-5)

(Scoring for Multimedia)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการพื้นฐานการใช้เสียงและดนตรีประกอบงานมัลติมีเดีย ฝึกการใช้โปรแกรมปรับแต่ง แก้ไข บันทึกเสียง การเลือกใช้เสียงและดนตรีที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้อง และสร้างอารมณ์ร่วมกับเนื้อหา ทั้งเสียงพากย์ เสียงเอฟเฟกต์ เสียงแบ็คกราวน์

Fundamentals of music and sound have been interpreted into the multimedia project. Students will also learn and gain practice with an industry standard software package for editing, customizing and recording sound; using of sound and music appropriate to comply; creating an emotional connection to content; voice; Sound Effects; Background noise.

193-103 หลักการออกแบบกราฟิก 3 (2-2-5)

(Principles of Graphic Design)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ทฤษฎีการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ ทฤษฎีสี การจัดองค์ประกอบเพื่องานออกแบบ โดยเน้นเรื่องการสื่อความหมาย อารมณ์ และความงาม เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อในยุคดิจิทัล

Design theory; Elements of design; color theory; composition and design which emphasis on the interpretation, emotional and beauty to be applied to the design of media in the digital era.

กลุ่มวิชาเอกบังคับ 42 หน่วยกิต

โมดูล IT-2 Generative AI Literacy

190-104 หลักการเขียนโปรแกรมด้วย Generative AI 3(2-2-5)

Principles of Programming with Generative AI

วิชาบังคับก่อน:ไม่มี

ศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใช้ Generative AI เพื่อสนับสนุนการพัฒนาโปรแกรม สภาพแวดล้อมของการเขียนโปรแกรม หลักการเขียนและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การเขียนรหัสจำลอง การวิเคราะห์และการออกแบบอัลกอริทึม โครงสร้างของชุดคำสั่ง คำสั่งแบบมีเงื่อนไข คำสั่งแบบทำซ้ำ แนวคิดการเขียนโปรแกรม

แบบโครงสร้าง แนวการเขียนโปรแกรมตามแนวคิดเชิงวัตถุ รวมถึงการประยุกต์ใช้ Generative AI ในการสร้างชุดคำสั่งอัตโนมัติ

Study the basics of computer programming, including using Generative AI to support program development. Understand the programming environment, the principles of writing and functioning programs, the steps in writing and developing programs, flowchart creation, pseudocode writing, and the analysis and design of algorithms. Learn about the structure of instructions, conditional statements, loop statements, the concept of structured programming, and object-oriented programming principles. Additionally, explore the application of Generative AI in generating automated code.

190-105 ความรู้เบื้องต้นของ Generative AI 3(2-2-5)

Introduction to Generative AI

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการและวิธีการทำงานของ Generative AI พื้นฐานเกี่ยวกับ AI , Machine Learning และ Deep Learning แนวคิดของ Generative AI โมเดล Generative ที่สำคัญ เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ใช้ใน Generative AI การเขียน Prompt ให้สั่งงานเครื่องมือ Generative AI การฝึกปฏิบัติการใช้ Generative AI ในการสร้างภาพ เสียง ข้อความ และข้อมูลอื่น ๆ

The principles and methods of Generative AI, the basics of AI , Machine Learning and Deep Learning , concepts of Generative AI, key Generative models, tools and technologies used in Generative AI, writing prompts to command Generative AI tools, and practical exercises in using Generative AI to create images, audio, text, and other data.

190-106 การประยุกต์ใช้ Generative AI 3 (2-2-5)

Generative AI Application

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

พื้นฐานของ Generative AI เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Generative AI การพัฒนาระบบสารสนเทศด้วย Generative AI เช่น การออกแบบระบบ การออกแบบหน้าจอ เป็นต้น หรือการออกแบบกราฟิกด้วย Generative AI เช่น การสร้างภาพกราฟิก การสร้างงานศิลปะดิจิทัล การสร้างเนื้อหาภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น การฝึกปฏิบัติการใช้ Generative AI ในการพัฒนาโครงงาน

The fundamentals of Generative AI, tools and technologies related to Generative AI, the development of information systems using Generative AI, such as system design and screen design or graphic design using Generative AI, such as creating graphic images, digital

artwork, and animated content. The course also includes practical exercises in using Generative AI for project development.

โมดูล ACM-4 การตลาดดิจิทัล

193-204 ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล 3 (2-2-5)

(Creative thinking in digital media)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

เรียนรู้หลักการความคิดสร้างสรรค์ วิธีการแก้ปัญหา และกระบวนการออกแบบสำหรับสื่อดิจิทัล ผ่านการทำโครงงานเชิงปฏิบัติ เพื่อเพิ่มทักษะการคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้เทคนิคการสร้างความคิดและการออกแบบเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อเป็นผู้ประกอบการสำหรับโลกดิจิทัล

Learn the principles of creative thinking, problem-solving techniques,and the design process for digital media through practical project work to enhance your creative thinking skills. Learn techniques for generating ideas and designing for creative development. Explore digital innovation as an entrepreneur in the digital world.

193-208 เทรนด์การตลาดดิจิทัลเพื่องานออกแบบ 3 (2-2-5)

(Digital Marketing trends for design)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การออกแบบสื่อดิจิทัลและเนื้อหาสำหรับการตลาดในยุคปัจจุบัน เรียนรู้วิธีการสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่น่าสนใจ การใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เรียนรู้ทักษะในการออกแบบกลยุทธ์สื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกัน สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มเป้าหมายใช้โซเชียลมีเดียและการตลาดเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพผ่านช่องทางดิจิทัล

Design digital media and content for modern marketing. Learn how to create engaging digital content and utilize social media platforms. Learn skills in designing integrated digital media strategies, creating compelling content tailored to target audiences, and leveraging social media and content marketing effectively through digital channels.

193-207 จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล 3 (3-0-6)

(Ethics and Law for Creative Industries)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

กฎหมาย นโยบายด้านธุรกิจและองค์กรสำหรับสื่อสมัยใหม่ ทรัพย์สินทางปัญญา พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ หลักคุณธรรมและจริยธรรมทางธุรกิจและงานออกแบบที่ต้องรับผิดชอบต่อสังคม

Knowledge of law; organization policy; importance of intellectual property; Internet law, e-commerce; Integrity, business ethics, socially responsible design.

โมดูล ACM-5 ทักษะนักวาดการ์ตูนและออกแบบเกม

193-105 วาดเส้น **3 (2-2-5)**

(Drawing)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกฝนการวาดเส้น การให้แสงเงา การสร้างมิติให้กับภาพ สัดส่วน พื้นผิว และองค์ประกอบของวัตถุธรรมชาติและวัตถุที่ถูกสร้างขึ้น ภาพทิวทัศน์ สถาปัตยกรรม เพื่อสร้างทักษะในการวาดภาพ และนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Practical knowledge of drawing, shadowing, create texture and dimension, image proportional, composition of natural objects, created objects, landscape and architecture to apply to the creation of images by computer software.

193-108 วาดเส้นขั้นสูง **3 (2-2-5)**

(Advanced Drawing)

วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น

ศึกษาทฤษฎีและขบวนการวาดเส้นขั้นสูง โดยการสร้างภาพที่มีความละเอียด ใช้เทคนิคและเครื่องมือทันสมัย ศึกษาหลักกายวิภาค เพื่อการวาดเส้นภาพบุคคล การจัดองค์ประกอบ และวาดเส้นสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะอย่างถูกต้องและสวยงาม

Study advanced drawing theory and processes. By creating images with resolution Use modern techniques and tools Study the principles of anatomy for drawing portraits composition and draw creative lines which can be applied to create art correctly and beautifully.

193-368 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ **3 (2-2-5)**

(Board Game for Learning)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเบื้องต้น ประเภทของบอร์ดเกม จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

หลักการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ หลักการออกแบบบอร์ดเกมเบื้องต้นสำหรับส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้

Basic principles and theories about board games; types of board games; psychology of board games; principles of applying board games to promote learning in various fields; basic principles of board game design for enhancing skills and learning.

โมดูล ACM-6 ทักษะการนำเสนองานแบบมืออาชีพ

193-205 การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย 3 (2-2-5)

(Creative Storytelling for Contemporary Media)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การใช้ภาษา การสื่อสาร การวางโครงเรื่อง เพื่อใช้กับสื่อร่วมสมัยและสื่อสมัยใหม่ วิธีการเล่าเรื่องผ่านงานออกแบบ การบรรยายเพื่อโน้มน้าวให้กลุ่มเป้าหมายคล้อยตาม

Storytelling techniques and creative concepts; Topics include language, interpretation, story layout for contemporary and new media; persuading target audience.

193-303 เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย 3 (2-2-5)

(Multimedia Presentation Technique)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดียและสื่อสมัยใหม่ ฝึกฝนการสื่อสารและนำเสนอสื่อสมัยใหม่ ฝึกทักษะการนำเสนอและเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมเพื่อโน้มน้าว กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจ ให้แก่ผู้ฟังและกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างหลากหลาย

Presentation techniques for multimedia and new media ; practice presentation skill and communication techniques using new media presentation and the selection of appropriate media to convince, motivate and persuade different target audiences.

โมดูล ACM-7 ชุดวิชาโครงงาน

193-304 สัมมนา 3 (2-2-5)

(Seminar)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

เทคโนโลยีสำหรับงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลคอนเทนต์ โดยเชิญวิทยากรมาบรรยาย และการศึกษาดูงานในองค์การธุรกิจ ให้นักศึกษาทำรายงาน นำเสนอผลงาน ร่วมอภิปรายและแสดงความคิดเห็น

Technology and knowledge of current animation and digital content technology from guest speakers; Students will investigate a selected workplace in their chosen discipline. This requires students to participate with the host workplace and to submit written reports and presenting including discussion.

193-401 จุลนิพนธ์ **3 (2-2-5)**

(Senior Project)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

วิจัยเพื่อพัฒนาโครงการด้านงานดิจิทัลคอนเทนต์และงานแอนิเมชัน จัดทำรูปเล่ม พร้อมทั้งนำเสนอผลงาน อภิปรายต่อคณะกรรมการ

This subject provides an opportunity for students to complete a sustained piece of research and to develop animation or digital media project. A written report and oral presentation are required.

193-402 ระเบียบวิจัยเพื่อการออกแบบ **3 (3-0-6)**

(Research Designand Methodology)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

เรียนรู้วิธีดำเนินการเพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่ถูกต้องในการตอบปัญหาหรือโจทย์การวิจัย โดยระบุถึงวิธีการในการเลือกประชากรเป้าหมายและกลุ่มตัวอย่าง การกำหนดตัวแปรและการวัดตัวแปรเครื่องมือและวิธีการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และทดสอบสมมติฐานตลอดจนการรายงานผลการวิจัย

Learn the procedures to obtain accurate answers in addressing research problems or inquiries, by specifyingmethods for selecting target populations and sample groups, defining variables and measurement instruments, data collection methods, data analysis, hypothesis testing, and reporting research findings.

กลุ่มวิชาเอกเลือก **21 หน่วยกิต**

กลุ่มการออกแบบแอนิเมชัน

193-331 การออกแบบตัวละคร **3 (2-2-5)**

(Character Design)

วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น

หลักการออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง การถ่ายทอดบุคลิกภาพ การออกแบบลักษณะทั้งทางกายภาพและจินตภาพ ประเภทของคาแรกเตอร์ การสร้างคาแรกเตอร์โปรไฟล์ ฝึกฝนทักษะการร่างภาพและการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบตัวละคร

Principle of character design; Topics include Physical Characteristics, Emotional Characteristics, personality attitude and drawing characters. Students will gain experience in software package for character design.

193-332 การออกแบบสตอรี่บอร์ด **3 (2-2-5)**

(Storyboarding)

วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น

หลักการออกแบบสตอรี่บอร์ด การสร้างแบบร่าง มุมมอง การสร้างฉาก การสร้างโครงเรื่อง และการสื่อสารเนื้อหาผ่านทางภาพวาด การสร้างความสอดคล้องระหว่างตัวละครและบรรยากาศ การจัดองค์ประกอบในภาพ

The knowledge and skills to design storyboard, sketching, camera angles, scene design, story layout and communication through pictures, the relation between background and character and also picture composition.

193-333 โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ **3 (2-2-5)**

(3D Modeling)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

แนวคิดการขึ้นรูป 3 มิติ การปั้นรูปทรงที่สมจริง การสร้างเครื่องแต่งกาย เส้นผม ผิวหนัง การใส่กระดูก พื้นผิว ลวดลาย

The concepts of 3D modeling; Topics include design costumes, hair, skin, bone, surface and pattern.

193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ **3 (2-2-5)**

(Software Package for 2D Animation)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆ การทวีน เฟรมบายเฟรม การเปลี่ยนรูปร่าง การหมุน การเปลี่ยนสีของวัตถุ การสร้างฉากการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต

Practice and develop students' computing skills in the areas of 2 D Animation. Topics include animation technique, tweening, frame by frame, shape tweening, rotation, object's color changing and scene design to support the objects' movement.

193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ **3 (2-2-5)**

(Software Package for 3D Animation)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ การสร้างภาพเคลื่อนไหวของคนและสิ่งมีชีวิต

Practice and develop students' computing skills in the areas of 3 D Animation. Topics include objects' movement skill, designing and creating human and natural movement. Students will also learn and gain practice with an industry standard software package.

193-336 เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิชัน **3 (2-2-5)**

(Special Effects for Animation)

วิชาบังคับก่อน: 193-323 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ
193-324 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับภาพเคลื่อนไหว การปรับแต่งลักษณะทั้งเสมือนจริงและเหนือจริง เพื่อให้เกิดจิตนาการที่ไร้ขีดจำกัด สร้างสรรค์งานให้แปลกและแตกต่าง การจัดองค์ประกอบ การจัดแสงและสภาพแวดล้อม

Practice special effect techniques for animation, composition, lighting technique, virtual reality and digital environments design.

193-338 การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ **3 (2-2-5)**

(Interactive Animation)

วิชาบังคับก่อน: 193-334 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือ
193-335 โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ

ฝึกปฏิบัติการสร้างแอนิเมชันที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ การควบคุมตัวละคร การสร้างปุ่ม การเขียน Action script เพื่อควบคุมงานแอนิเมชัน

Practice the concept of interactive animation; user interaction; creating button and action script to control animation.

193-340 สต็อปโมชัน **3 (2-2-5)**

(Stop Motion)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสต็อปโมชัน รูปแบบการสร้างด้วยเทคนิคที่แตกต่างกัน เคลย์เมชัน ออปเจ็คแอนิเมชัน คัทเอาท์แอนิเมชัน พิซิเลชัน

Practice the concept explores alternative forms of traditional animation which are analysis and application of the techniques of Claymation, stop-motion, paper cut-outs, object animation and pixilation.

193-341 การออกแบบโมชันกราฟิก **3 (2-2-5)**

(Motion Graphics)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การออกแบบและสร้างโมชันกราฟิก ทักษะเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์งานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับงานไตเติ้ล และภาพเคลื่อนไหวบนเว็บ

Design and create motion graphic; students will gain creative skill to create motion title and animation on the Web.

193-342 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 1 **3 (2-2-5)**

(Selected Topics in Animation Technology 1)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนในปัจจุบัน

Topics of knowledge and new technology of animation.

193-343 ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 2 **3 (2-2-5)**

(Selected Topics in Animation Technology 2)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

หัวข้อทางด้านเทคโนโลยีแอนิเมชันที่ทันสมัยและน่าสนในปัจจุบัน

Topics of knowledge and new technology of animation.

กลุ่มครีเอทีฟมีเดีย

193-363 การออกแบบอัตลักษณ์และแบรนด์ 3 (2-2-5)

(Brand Identity Design)

วิชาบังคับก่อน: 193-103 หลักการออกแบบกราฟิก

เรียนรู้ความหมายและทักษะในการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของแบรนด์ ผ่านการเรียนรู้พื้นฐานด้านการสร้างแบรนด์ อัตลักษณ์ภาพลักษณ์ และการออกแบบโลโก้ พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารแก่น คุณค่า และบุคลิกภาพของแบรนด์อย่างมีประสิทธิภาพผ่านองค์ประกอบทางภาพ

Learn the meaning and skills of creating the identity of a brand through fundamental knowledge in brand building, visual identity, and logo design. Develop an understanding of effective communication of brand essence, values, and personality through visual elements.

193-364 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล 3 (2-2-5)

(Digital Publishing Design)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

หลักการและฝึกฝนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ขั้นตอนการออกแบบ การผลิต กระบวนการเผยแพร่และกระจายข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัล

Fundamental and understanding of the digital publishing design. Topics include process of design, production and publishing via digital media.

193-367 การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อสมัยใหม่ 3 (2-2-5)

(Interaction Design for New Media)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ออกแบบสื่อที่สามารถปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ การเขียน Action script เพื่อควบคุมงาน การโต้ตอบสื่อสารระหว่างผู้ใช้และสื่อพร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ

Interaction design process for new media. Topics include user interactive, create action script to control media.

193-369 อินโฟกราฟิก 3 (2-2-5)

(Inforgraphic)

วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ

ฝึกปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกสำหรับสื่อข้อมูล ฝึกวิเคราะห์และสื่อสารข้อมูลแบบต่างๆ ผ่านทางภาพกราฟิกที่สวยงาม จดจำได้และสามารถถ่ายทอดสารและข้อมูลที่ครบถ้วน ถูกต้องไปยังผู้ชมได้

Practice and develop the ability and skills of students in information graphic design. The aim is for students to be able to communicate to an audience effectively through the beautiful graphics with information that will be memorable.

193-371 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1 3 (2-2-5)

(Selected Topics in New Media 1)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ที่น่าสนใจและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและระบบวิถีชีวิตของคนทั่วโลก

Topics of new media technology in relation to various cultural context and social values.

193-372 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 2 3 (2-2-5)

(Selected Topics in New Media 2)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้สอน

เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ที่น่าสนใจและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและระบบวิถีชีวิตของคนทั่วโลก

Topics of new media technology in relation to various cultural context and social values.

193-373 เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานแอนิเมชัน 3 (2-2-5)

(Multimedia technology for Animation)

วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ

ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตงานมัลติมีเดีย การใช้ข้อความ ภาพ เสียง วิดีทัศน์ รูปแบบการนำเสนอเพื่อนำไปใช้ประยุต์ใช้กับงานมัลติมีเดียด้านต่างๆ เช่น ด้านแอนิเมชัน ด้านงานโฆษณา ด้านการศึกษา และด้านธุรกิจ เป็นต้น

Practice design and produce multimedia; using text, images, sound, video and presentation techniques for animation, advertising, education, business etc.

193-374 UX และ UI ในงานออกแบบ **3 (2-2-5)**

(User Experience & User Interface Design)

วิชาบังคับก่อน: 193-103 หลักการออกแบบกราฟิก

เรียนรู้พื้นฐานของการออกแบบประสบการณ์ รวมถึงการเข้าใจผู้ใช้งาน บทบาท หน้าที่ กระบวนการคิด เพื่อสร้างประสบการณ์ของผู้ใช้ที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์และบริการให้เกิดผลบวกและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Learn the fundamental understanding of experience design, including user comprehension, roles, responsibilities, thought processes, to create user experiences that positively impact products and services, efficiently meeting user needs.

193-375 การ์ตูนและงานภาพประกอบ **3 (2-2-5)**

(Cartoon and illustration)

วิชาบังคับก่อน: 193-102 โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ

เรียนรู้ทฤษฎีสี เทคนิคการใช้สี และ เทคนิคการวาดด้วยมือ หรือ โปรแกรมสำเร็จรูปด้านกราฟิก การจัดองค์ประกอบภาพสัดส่วน การหาแนวคิด ศึกษาจากงานภาพประกอบ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อนำมาต่อยอดและพัฒนาผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Learn color theory, techniques for using color, and hand-drawing or graphic software skills. Organizing image elements, proportions, brainstorming, studying illustrations both domestically and internationally to advance and enhance work effectively.

193-376 การออกแบบอาร์ตทอย **3 (2-2-5)**

(Art Toy Design)

วิชาบังคับก่อน: 193-105 วาดเส้น

เรียนรู้หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอาร์ตทอย ศึกษาแนวความคิด อัตลักษณ์ ขบวนการออกแบบเพื่อการสร้างสรรค์ รวมถึงองค์ประกอบต่างๆของอาร์ตทอย และเรียนรู้วิธีการทางการตลาด การโปรโมทสินค้า เพื่อการสร้างสรรค์อาร์ตทอยอย่างมีประสิทธิภาพ

Learn the principles and theories of art toy design. Study the concept of identityDesign Process for Creativity Including various elements of art toys. and learn how to market Product promotion for efficient art toy creation.

193-403 การจัดนิทรรศการเพื่องานออกแบบ 3 (2-2-5)

(Exhibition for Design)

วิชาบังคับก่อน: ให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการออกแบบและงานองค์ประกอบในการจัดนิทรรศการทั้งทางด้านเทคนิคการจัดการและทางด้านสื่อความหมายและสัญลักษณ์ การจัดแสดงนิทรรศการทางด้านส่งเสริมวิชาการและการศึกษาดูงานจากสถานที่จริง

Study and practice designing and composing elements for organizing exhibitions, encompassing technical management, as well as semantic and symbolic communication. Curating exhibitions for academic and educational promotion, with on-site observational learning.

4. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

4.1 มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

(1) ด้านความรู้

1.1 มีความรู้ ความเข้าใจ ในหลักการและทฤษฎีทางศิลปะ

1.2 สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการต่อยอดและการทำงานได้

1.3 สามารถบูรณาการความรู้ทางวิชาชีพกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง

(2) ด้านทักษะ

2.1 สามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดอย่างมีระบบและมีเหตุผลตามหลักวิชาการในสาขาวิชา

2.2 สามารถสื่อสารองค์ความรู้กับบุคคลที่หลากหลายได้

2.3 สามารถใช้เครื่องมือเพื่อการออกแบบสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาข้อมูล นำเสนอ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) ด้านจริยธรรม

3.1 สามารถแสดงออกถึงความมีวินัย ตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์สุจริต ปฏิบัติตามกฎระเบียบและ ข้อบังคับขององค์กรและสังคม

3.2 สามารถเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและแก้ไขข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้

3.3 สามารถรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมด้วยจิตสาธารณะ และแสดงออกถึงความมีจรรยาบรรณ ทางวิชาการ และวิชาชีพ

(4) ด้านลักษณะบุคคล

4.1 แสดงออกถึงความมุ่งมั่น ตั้งใจ สามารถปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความรับผิดชอบ สร้างสรรค์และสามัคคีที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์

4.2 แสดงออกถึงการมีภาวะผู้นำ ใฝ่เรียนรู้ ตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม

4.3 สามารถเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้

4.4 แสดงออกถึงแนวคิดของการเป็นผู้ประกอบการในด้านการเห็นคุณค่าของการใช้ทรัพยากร กล้าตัดสินใจ ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค

4.2 ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับมาตรฐานคุณวุฒิการศึกษา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา			
	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านจริยธรรม	ด้านลักษณะบุคคล
PLO1 อธิบายพื้นฐานงานแอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และศิลปะ	1.1	2.1	3.1	4.1
PLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อออกแบบผลงานแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์	1.1, 1.2	2.3	3.1	4.1, 4.3
PLO3 วิเคราะห์งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มในปัจจุบัน	1.1, 1.2	2.2	3.3	4.2
PLO4 ใช้ทักษะดิจิทัลและเครื่องมือทางการออกแบบและนำมาปรับใช้ได้อย่างต่อเนื่อง	1.1, 1.2	2.3, 2.4	3.3	4.1, 4.3
PLO5 สังเคราะห์และประเมินงานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ได้	1.1, 1.2	2.3	3.1	4.1
PLO6 นำเสนอโครงงานจากการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการในวิชาวิชาสหกิจศึกษาได้	1.1, 1.2, 1.3	2.4	3.1, 3.2	4.1, 4.4
PLO7 มีคุณธรรมจริยธรรม มีความรับผิดชอบ และปฏิบัติงานตามจรรยาบรรณวิชาชีพ	1.3		3.1, 3.2	4.2, 4.4
PLO8 นำความรู้ด้านการตลาดดิจิทัลมาบูรณาการกับการออกแบบเพื่อสื่อสาร นำเสนอและจัดแสดงผลงานได้อย่างมีระบบ	1.1, 1.2, 1.3	2.2, 2.4	3.1, 3.3	4.1, 4.2

4.3 แผนที่แสดงการเชื่อมโยงระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล(MLOs)

โมดูล	**ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล (MLOs)**	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป									
โมดูลสมรรถนะทางภาษา	3							✓	✓
โมดูลสมรรถนะทางดิจิทัล	3				✓			✓	
โมดูลกลุ่มการเป็นผู้ประกอบการเพื่อความยั่งยืน	5							✓	✓
ชุดวิชา 9 โมดูล									
Module IT-1 พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ	สามารถใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการออกแบบขั้นพื้นฐานได้	✓						✓	
Module IT-2 Generative AI Literacy	ประยุกต์ใช้เครื่องมือ Generative AI เพื่อสนับสนุนการใช้งานร่วมกับโปรแกรมต่างๆ ในการทำงาน			✓	✓	✓		✓	✓
Module ACM-1 ทักษะสู่อุตสาหกรรมการออกแบบ	ผลิตผลงานออกแบบได้อย่างมืออาชีพ	✓	✓					✓	✓
Module ACM-2 ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะร่วมสมัย	ใช้ความรู้ด้านศิลปะไทยและศิลปะสากล ต่อยอดไปสู่การพัฒนาผลงานออกแบบ	✓						✓	
Module ACM-3 ชุดวิชาออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์	สร้างสรรค์การออกแบบงานแอนิเมชัน และการออกแบบตัวละคร ได้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Module ACM-4 ชุด	ประยุกต์ใช้ความรู้ในด้านการ	✓		✓	✓		✓	✓	✓

โมดูล	**ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับโมดูล (MLOs)**	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
วิชาการตลาดดิจิทัล	ออกแบบและการตลาดเพื่อสร้างสรรค์งานสื่อดิจิทัล								
Module ACM-5 ทักษะนักวาดการ์ตูนและการออกแบบเกม	สามารถสร้างงานการ์ตูนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้และสามารถออกแบบเกมขั้นพื้นฐานได้						✓		
Module ACM-6 ทักษะการนำเสนอผลงานแบบมืออาชีพ	นำเสนอผลงานออกแบบได้อย่างมืออาชีพ						✓	✓	✓
Module ACM-7 ชุดวิชาโครงงาน	นำเสนอผลงานโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับสถาบันได้						✓	✓	✓

ตารางที่ 4.4 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้สู่รายวิชา (Curriculum Mapping) ตามลำดับปีที่ศึกษาและภาคการศึกษา

Introductory (I): รายวิชาที่มีเนื้อหาหรือทักษะระดับพื้นฐานที่จำเป็นต่อการบรรลุ PLOs

Reinforce (R): รายวิชาที่มีเนื้อหาหรือทักษะระดับกลางขึ้นจากระดับพื้นฐานที่จำเป็นต่อการบรรลุ PLOs

Mastery (M): รายวิชาที่มีเนื้อหาหรือทักษะเชิงลึกที่จำเป็นต่อการบรรลุ PLOs

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**PLO 1**	**PLO 2**	**PLO 3**	**PLO 4**	**PLO 5**	**PLO 6**	**PLO 7**	**PLO 8**
ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1									
117-601	ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง								I
117-401	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน							I	I
117-501	เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์				I				I
193-102	โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ	I	I						I
193-103	หลักการออกแบบกราฟิก	I	I						I
193-105	วาดเส้น	I	I						I
193-104	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ	I	I						I
ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2									
117-402	ภาษาอังกฤษขั้นสูง							I	I

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8
117-502	เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต							I	I
190-104	หลักการเขียนโปรแกรมด้วย Generative AI							I	I
190-105	ความรู้เบื้องต้นของ Generative AI				I			I	
193-204	ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล	R		I	I				I
193-106	หลักการออกแบบแอนิเมชัน	R	I				I		I
193-108	วาดเส้นขั้นสูง	R		R	R	R			R
ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1									
117-403	ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ							R	R
117-602	การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน							I	I
190-102	คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ							I	I
193-201	ศิลปะไทย		I	I					
193-205	การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย			I	I				I
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2									
117-503	การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล							R	R
190-106	การประยุกต์ใช้ Generative AI		I		I			I	
193-203	ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย			R	R				R
193-206	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล		I		I			I	I
193-302	เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย		I	I				I	I
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1									
117-603	แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน							R	R
193-303	เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย				R	R		R	R
193-xxx	วิชาเอกเลือก								
193-xxx	วิชาเอกเลือก								

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8
xxx-xxx	วิชาเลือกเสรี								
ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2									
193-490	เตรียมสหกิจศึกษา							R	R
193-208	เทรนด์การตลาดดิจิทัลสำหรับงานออกแบบ			R	R	R			R
193-207	จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล							M	R
ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 3									
193-491	สหกิจศึกษา		R	R	R	R	R	M	M
ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1									
193-304	สัมมนา	R			R	R	M	M	R
193-402	ระเบียบวิจัยเพื่องานออกแบบ			M		M		M	M
193-403	การจัดนิทรรศการเพื่องานออกแบบ	R			M		M		M
xxx-xxx	วิชาเลือกเสรี								
ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2									
193-401	จุลนิพนธ์	M	M	M	M	M	M	M	M
วิชาเอกเลือก กลุ่มแอนิเมชัน									
193-331	การออกแบบตัวละคร	R	R	R	R				R
193-332	การออกแบบสตอรี่บอร์ด	R	R	R	R				R
193-333	โปรแกรมพัฒนาโมเดล 3 มิติ	R	R		R		R		R
193-334	โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ	M	M		M	R	M		M
193-335	โปรแกรมสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ	M	M		M	R	M		M
193-336	เทคนิคพิเศษสำหรับงานแอนิเมชัน	R	M	M	M				
193-338	การออกแบบแอนิเมชันโต้ตอบ	R			R		R		R
193-340	สต๊อปโมชัน	R	R		R		R		R
193-341	การออกแบบโมชันกราฟิกส์	R	R		R		R		R
193-342	ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว 1	R	R	R	R	R	R	R	R
193-343	ศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยี	M	R	R	M	R	M	M	M

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8
	ภาพเคลื่อนไหว 2								
วิชาเอกเลือก กลุ่มครีเอทีฟมีเดีย									
193-363	การออกแบบอัตลักษณ์และแบรนด์	R	R	R	R	R			R
193-364	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	R		R		R			R
193-367	การออกแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับสื่อสมัยใหม่	R	R	R			R		R
193-368	บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	R	R		R	R		R	R
193-369	อินโฟกราฟิก	R	R	R	R				R
193-371	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 1	R	R	R	R	R		R	R
193-372	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่ 2	M	R	R	M	R		M	M
193-373	เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับงานแอนิเมชัน	R	R	R	R		R		R
193-374	UX และ UI ในงานออกแบบ	R		R	R	R		R	R
193-375	การ์ตูนและงานภาพประกอบ	R	R		R				R
193-376	การออกแบบอาร์ตทอย	R		R	R	R		R	R
วิชาเลือก หมวดศึกษาทั่วไป									
103-121	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร							I	
103-131	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน							I	
103-141	ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน							I	
103-203	ความเป็นพลเมืองในสังคมไทยและสังคมโลก							I	
103-206	อาหาร การดูแลสุขภาพ และการออกกำลังกาย							I	
103-209	ศิลปะและดนตรีเพื่อสุนทรียภาพแห่งชีวิต							I	
103-210	นิยมไทยและอัศจรรย์ในสยาม							I	
103-212	จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต							I	
103-304	เปิดโลกชุมชนและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม						I		
103-308	การถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์	I							
117-604	การสร้างนวัตกรรม และปฏิบัติการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ								I

หมวดที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้

1. แผนการเรียน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี

แผนการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี				
ปีที่	**ภาคที่**	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**
1	1	117-601	ความฝัน ความคิด และความยั่งยืน ตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง	3 (3-0-6)
		117-401	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน	3 (2-2-5)
		117-501	เอไอ ดิจิทัล และความปลอดภัยทางไซเบอร์	3 (2-2-5)
		193-102	โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับนักออกแบบ	3 (2-2-5)
		193-103	หลักการออกแบบกราฟิก	3 (2-2-5)
		193-105	วาดเส้น	3 (2-2-5)
		193-104	สุนทรียศาสตร์เพื่องานออกแบบ	3 (3-0-6)
รวม				**21**
1	2	117-402	ภาษาอังกฤษขั้นสูง	3 (2-2-5)
		117-502	เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต	3 (2-2-5)
		190-104	หลักการเขียนโปรแกรมด้วย Generative AI	3 (2-2-5)
		190-105	ความรู้เบื้องต้นของ Generative AI	3 (2-2-5)
		193-204	ความคิดสร้างสรรค์ในงานดิจิทัล	3 (2-2-5)
		193-106	หลักการออกแบบแอนิเมชัน	3 (2-2-5)
		193-108	วาดเส้นขั้นสูง	3 (2-2-5)
รวม				**21**
2	1	117-403	ภาษาอังกฤษเพื่อวิชาชีพ	3 (2-2-5)
		117-602	การออกแบบการคิดเพื่อสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่บนความยั่งยืน	3 (2-2-5)
		190-102	คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3 (3-0-6)
		193-201	ศิลปะไทย	3 (3-0-6)
		193-205	การเล่าเรื่องสร้างสรรค์สำหรับสื่อร่วมสมัย	3 (2-2-5)
		193-XXX	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)

แผนการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์หลักสูตร 4 ปี				
		193-XXX	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
รวม				**21**
2	2	117-503	การวิเคราะห์ข้อมูลและการแสดงแผนภาพข้อมูล	3 (2-2-5)
		190-106	การประยุกต์ใช้ Generative AI	3 (2-2-5)
		193-203	ประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะร่วมสมัย	3 (3-0-6)
		193-206	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล	3 (2-2-5)
		193-302	เสียงประกอบงานมัลติมีเดีย	3 (2-2-5)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
รวม				**21**
3	1	117-603	แบบจำลองธุรกิจและการบริหารโครงการอย่างยั่งยืน	3 (2-2-5)
		193-303	เทคนิคการนำเสนองานมัลติมีเดีย	3 (3-0-6)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
		193-xxx	วิชาเอกเลือก	3 (2-2-5)
		xxx-xxx	เลือกเสรี	3 (x-x-x)
รวม				**15**
3	2	193-490	เตรียมสหกิจศึกษา	1 (0-2-1)
		193-208	เทรนด์การตลาดดิจิทัลเพื่องานออกแบบ	3 (2-2-5)
		193-207	จริยธรรมและกฎหมายสำหรับงานดิจิทัล	3 (2-2-5)
		xxx-xxx	เลือกเสรี	3 (x-x-x)
รวม				**10**
3	3	193-491	สหกิจศึกษา (Cooperative Education)	5
รวม				**5**
4	1	193-304	สัมมนา	3 (2-2-5)
		193-402	ระเบียบวิจัยเพื่องานออกแบบ	3 (3-0-6)
		193-403	การจัดนิทรรศการเพื่องานออกแบบ	3 (2-2-5)
รวม				**9**
4	2	193-401	จุลนิพนธ์	3
รวม				**3**

2. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

ตารางที่ 4.1 กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล ตามผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)

PLO	กลยุทธ์การสอน	วิธีการประเมินผล
PLO 1 อธิบายพื้นฐานงานแอนิเมชัน สื่อสร้างสรรค์ และศิลปะ	1.บรรยายเนื้อหา 2.ศึกษาผลงานการออกแบบ 3.อภิปราย	1.ประเมินจากความสามารถในการอธิบายเนื้อหา 2.ประเมินจากผลงานที่ได้รับมอบหมาย 3.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน
PLO 2 ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อออกแบบผลงานแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์	1.บรรยายให้ความรู้ในด้านการออกแบบผลงาน 2.มอบหมายหัวข้อให้ออกแบบผลงาน	1.สามารถอธิบายถึงแนวคิดในการออกแบบ 2.ประเมินจากการนำเสนอ 3.การสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ 4.ประเมินจากการกลุ่มและเดี่ยว
PLO 3 วิเคราะห์งานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มในปัจจุบัน	1.บรรยาย/อภิปราย 2.กรณีศึกษา 3.โครงงาน	1.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน 2.ประเมินจากโครงงานเดี่ยวและกลุ่ม 3.ประเมินจากผลสอบภาคทฤษฎีและปฏิบัติ
PLO 4 ใช้ทักษะดิจิทัลและเครื่องมือทางการออกแบบและนำมาปรับใช้ได้อย่างต่อเนื่อง	1.บรรยาย/อภิปราย 2.โครงงาน 3.กำหนดให้วิพากษ์ผลงาน	1.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน 2.ประเมินจากโครงงานเดี่ยวและกลุ่ม 3.ประเมินจากผลสอบภาคทฤษฎีและปฏิบัติ
PLO 5 สังเคราะห์และประเมินงานออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ได้	1.บรรยาย/อภิปราย 2.กรณีศึกษา 3.โครงงาน	1.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน 2.ประเมินจากโครงงานเดี่ยวและกลุ่ม 3.ประเมินจากผลสอบภาคทฤษฎีและปฏิบัติ
PLO 6 นำเสนอโครงงานจากการฝึก	1.โครงงาน 2.วิพากษ์	1.ประเมินจากการนำเสนอผลงาน 2.ประเมินจากโครงงานเดี่ยว

PLO	กลยุทธ์การสอน	วิธีการประเมินผล
ปฏิบัติงานในสถานประกอบการในวิชาวิชาสหกิจศึกษาได้		
PLO 7 มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบ และปฏิบัติงานตามจรรยาบรรณวิชาชีพ	1.บรรยาย/อภิปราย 2.กรณีศึกษา 3.ใช้สถานการณ์จำลอง	1.ประเมินจากผลงานเดี่ยวและกลุ่ม 2.ประเมินจากการทดสอบทฤษฎีและปฏิบัติ
PLO 8 นำความรู้ด้านการตลาดดิจิทัลมาบูรณาการกับการออกแบบเพื่อสื่อสาร นำเสนอและจัดแสดงผลงานได้อย่างมีระบบ	1.ศึกษาดูงาน 2.สถานการณ์จำลอง 3.โครงงาน 4.ระดมสมอง	1.ประเมินจากผลงานเดี่ยวและกลุ่ม 2.ประเมินจากการทดสอบปฏิบัติ

3. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (สหกิจศึกษา)

จากความต้องการที่บัณฑิตควรมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นหลักสูตรได้กำหนดให้มีแผนการเรียนสำหรับนักศึกษาที่ต้องการฝึกประสบการณ์ในรูปแบบสหกิจศึกษา นักศึกษาต้องลงเรียนวิชาเตรียมสหกิจศึกษา เว้นแต่กรณีที่นักศึกษามีปัญหาไม่สามารถไปฝึกประสบการณ์ได้ก็จะเป็นการอนุโลมให้เรียนรายวิชาเลือกเฉพาะด้านแทน

3.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์สหกิจศึกษา

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์สหกิจศึกษาของนักศึกษา มีดังนี้

1. ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
2. บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม
3. มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
4. มีระเบียบวินัย ตรงเวลา เข้าใจวัฒนธรรมและสามารถปรับตัวเข้ากับสถานประกอบการได้
5. มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

3.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 3 ของปีการศึกษาที่ 3 (สหกิจศึกษา)

3.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

4. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในการทำโครงงาน ควรเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์ แอนิเมชัน งานกราฟิก สื่อสมัยใหม่เพื่อการใช้งานจริง หรือเพื่อการศึกษา หรือเพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยควรมีองค์กรที่อ้างอิงและคาดว่าจะนำไปใช้งานหากโครงงานสำเร็จ และมีรายงานที่ต้องนำส่งตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด อย่างเคร่งครัด หรือเป็นโครงงานที่มุ่งเน้นการสร้างผลงานวิจัยเพื่อพัฒนางานด้านแอนิเมชันและงานออกแบบสื่อสมัยใหม่

4.1 คำอธิบายโดยย่อ

โครงงานที่นักศึกษาสนใจ สามารถอธิบายทฤษฎีที่นำมาใช้ในการทำโครงงาน ประโยชน์ที่จะได้รับจากการทำโครงงาน มีขอบเขตโครงงานที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

4.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีม มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ โปรแกรม ในการทำโครงงาน โครงงานสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อได้

4.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 1 ของปีการศึกษาที่ 4

4.4 จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

4.5. การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการประชุมนักศึกษา การให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงงานทางเว็บไซต์ และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ อีกทั้งมีตัวอย่างโครงงานให้ศึกษา

หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มีระบบและกลไก การรับนักศึกษาใหม่ (ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรฯ 65) คือ

1. หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี จะต้องเป็นผู้สำเร็จ การศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

2.คุณสมบัติเพิ่มเติมสำหรับผู้เรียนที่ยังไม่ผ่านการเรียนวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาด้านศิลปะให้เข้าร่วมโครงการปรับพื้นฐานด้านการพัฒนาด้านศิลปะ

3. ทำประวัติผู้สมัคร

4. มีการตรวจสอบเอกสารการสมัครของนักศึกษาจากสำนักรับสมัคร

5. ขึ้นทะเบียนนักศึกษา

6. กรณีนักศึกษาจบการศึกษาระดับ ปวส. หรือกำลังเรียนระดับปริญญาตรีจากสถาบันอื่น จะมีการแต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบผลการเรียนเพื่อเทียบโอนรายวิชา โดยเทียบโอนรายวิชาได้ไม่เกิน 2 ใน 3 ของจำนวนหน่วยกิตทั้งหมดของหลักสูตร

1.1 การสนับสนุนและการให้คำแนะนำนักศึกษา

1.1.1 การให้คำปรึกษาด้านวิชาการและอื่น ๆ แก่นักศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ มีการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้แก่นักศึกษาทุกคน โดยนักศึกษาที่มีปัญหาในการเรียนสามารถปรึกษา กับอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการได้โดยอาจารย์ของหลักสูตร ทุกคนจะต้องทำหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้แก่นักศึกษา และทุกคนต้องกำหนดชั่วโมงให้คำปรึกษา (Office Hours) เพื่อให้นักศึกษาเข้าปรึกษาได้ นอกจากนี้ ต้องมีที่ปรึกษากิจกรรมเพื่อให้คำปรึกษาแนะนำในการจัดทำกิจกรรมแก่นักศึกษา

1.1.2 การอุทธรณ์ของนักศึกษา

การอุทธรณ์ของนักศึกษาเป็นไปตามกฎระเบียบของสำนักทะเบียนและวัดผล มหาวิทยาลัยสยาม โดยนักศึกษาต้องใช้แบบฟอร์ม คำร้องทั่วไป เพื่อยื่นต่อนายทะเบียน โดยระบุเรื่องที่ต้องการยื่นคำร้อง พร้อมเหตุผลประกอบ การพิจารณาคำร้องจะกระทำแล้วเสร็จภายใน 7 วัน

1.2 ความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และหรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

1.2.1 ความต้องการบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในตลาดแรงงานของสังคมมีมาก โดยนักศึกษาสำเร็จการศึกษาได้งานทำไม่เกิน 1 ปี

1.2.2 จากผลสำรวจเพื่อปรับปรุงหลักสูตร พบว่าผู้ใช้บัณฑิตต้องการบัณฑิตที่มีความรู้ในแนวกว้าง ดังนั้นหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ จึงเล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบทางธุรกิจที่เกิดจากเทคโนโลยีใหม่ ๆ

1.3 การประกันคุณภาพด้านนักศึกษา

1.3.1 การรับนักศึกษา

เกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือกนักศึกษามีความโปร่งใส ชัดเจนและสอดคล้องกับคุณสมบัติของนักศึกษาที่กำหนดในหลักสูตร มีเครื่องมือที่ใช้ในการคัดเลือก ข้อมูล หรือวิธีการคัดเลือกนักศึกษาให้ได้นักศึกษาที่มีความพร้อม

ทางปัญญา สุขภาพกายและจิต ความมุ่งมั่นที่จะเรียน และมีเวลาเรียนเพียงพอเพื่อให้สามารถสำเร็จการศึกษาได้ตามระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด โดยดำเนินการดังต่อไปนี้

1) มีระบบ กลไกในการคัดเลือกนักศึกษา

2) มีการนำระบบกลไกไปสู่การปฏิบัติ /ดำเนินการ

3) มีการประเมินกระบวนการ

4) มีการปรับปรุง/พัฒนา กระบวนการจากผลการประเมิน

5) มีผลจากการปรับปรุงเห็นชัดเจนเป็นรูปธรรม

1.3.2 การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษา

การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษาดำเนินการดังต่อไปนี้

1) มีระบบและกลไกในการพัฒนานักศึกษา

2) มีการนำระบบและกลไกไปสู่การปฏิบัติและดำเนินการ

3) มีการประเมินกระบวนการ

4) มีการปรับปรุง/พัฒนากระบวนการจากผลการประเมิน

5) มีผลจากการปรับปรุงเห็นชัดเจนเป็นรูปธรรม

1.3.3 ผลที่เกิดกับนักศึกษา

ผลที่เกิดกับนักศึกษามีรายงานผลการดำเนินการดังต่อไปนี้

1) การคงอยู่ของนักศึกษา

2) การสำเร็จการศึกษาของนักศึกษา

3) ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1. กฎระเบียบ หลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

1.1 นักศึกษามีสิทธิ์เข้าสอบในรายวิชาใดจะต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของชั่วโมงที่มีการสอนในวิชานั้น

1.2 สัญลักษณ์ของการวัดผล

ผลการสอบของแต่ละรายวิชา จะวัดออกมาเป็นลำดับขั้น(Grade) โดยมีแต้มประจำ

(Grade Point) ดังนี้

ลำดับขั้น	ความหมาย	แต้ม
A	ดีเยี่ยม	4.00
B^+	ดีมาก	3.50
B	ดี	3.00
C^+	ค่อนข้างดี	2.50
C	พอใช้	2.00
D^+	อ่อน	1.50
D	ผ่าน	1.00
F	ตก	0

การให้ F จะกระทำได้ดังนี้

- นักศึกษาเข้าสอบและสอบตก หรือทุจริตในการสอบ
- นักศึกษาขาดสอบไม่ได้รับอนุมัติจากอธิการบดี
- นักศึกษาไม่มีสิทธิเข้าสอบเนื่องจากได้รับการตัดสินใจว่าเวลาเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 ในรายวิชานั้น

1.3 นอกจากจัดลำดับขั้นทั้ง 8 ดังกล่าว ในข้อ 1.2 แล้ว ผลการศึกษาของรายวิชาหนึ่ง ๆ อาจจะแสดงได้ด้วยสัญลักษณ์ต่อไปนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
W	เพิกถอนโดยได้รับอนุมัติ (Withdraw with Permission)
S	การเรียนเป็นที่พอใจ (Satisfactory)
U	การเรียนไม่เป็นที่พอใจ (Unsatisfactory)
I	การวัดผลไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
P	การสอนยังไม่สิ้นสุด (In Progress)
AU	การลงทะเบียนเพื่อร่วมฟัง (Audit)

2. กระบวนการพิจารณาความเที่ยง ความตรง ของการประเมินผล

มีกระบวนการดังนี้

2.1 คณะกรรมการบริหารหลักสูตร กำกับติดตามให้อาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชา กำหนดวิธีการสอน การประเมินผล เกณฑ์การประเมินผล การกระจายน้ำหนัก ให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) ซึ่งกำหนดไว้ในเค้าโครงการเรียนรู้ระดับรายวิชา

2.2 มหาวิทยาลัยมีคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษาซึ่งได้รับการแต่งตั้งจากสภามหาวิทยาลัย ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิระดับรองศาสตราจารย์หรือปริญญาเอกจากภายนอก และภายในสถาบัน

ทำหน้าที่ในการกลั่นกรอง/วิพากย์ข้อสอบก่อนนำไปใช้ เพื่อให้มั่นใจว่าผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับรายวิชา (CLOs) ได้รับการประเมินอย่างครบถ้วน และเหมาะสม เพื่อให้การให้ระดับคะแนน (เกรด) มีความเหมาะสมเป็นธรรมกับผู้เรียนทุกคน

2.3 หลักสูตรมีการกำหนดระยะเวลาในการประเมินผลที่ชัดเจน โดยอาจารย์ผู้สอนจะแจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงกำหนดการส่งงาน การสอบกลางภาค และการสอบปลาย และมีการสื่อสารไปยังผู้เรียน

2.4 เมื่อการสอบ การวัด และการประเมินผลเสร็จสิ้น คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษาจะพิจารณาคะแนนสอบและการตัดเกรดอีกครั้ง หากมีการปรับแก้ไขจะแจ้งอาจารย์ผู้สอนให้ดำเนินการแก้ไขต่อไป

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

3.1 นักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

3.1.1 ศึกษาครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยได้ระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และไม่มีรายวิชาใดที่ยังติดสัญลักษณ์ I หรือสัญลักษณ์ P

3.1.2 บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด

3.1.3 ไม่มีพันธะด้านหนี้สินใด ๆ กับมหาวิทยาลัย

3.1.4 ความประพฤติดี เหมาะสมแก่ศักดิ์ศรีแห่งปริญญานั้น

3.2 นักศึกษาที่มีสิทธิ์แสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนดังนี้

3.2.1 เป็นนักศึกษาภาคการศึกษาสุดท้ายที่ลงทะเบียนเรียนครบตามหลักสูตร

3.2.2 ผ่านกิจกรรมภาคบังคับ ตามเกณฑ์ที่หลักสูตรกำหนด

3.2.3 ให้นักศึกษาที่มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่ระบุ ไว้ในข้อ 3.2.1 และ 3.2.2 ยื่นคำร้องแสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษาต่อส่วนทะเบียนและประเมินผล ภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด มิฉะนั้นอาจไม่ได้รับการพิจารณาเสนอชื่อต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่ออนุมัติให้ปริญญา ในภาคการศึกษานั้น

4. กระบวนการยืนยัน (Verification) มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่คาดหวังของหลักสูตร

การยืนยัน (Verification) มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร