



มคอ. 2

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564)

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
1) รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2) ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3) วิชาเอก	1
4) จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5) รูปแบบของหลักสูตร	1
6) สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7) ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	2
8) อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	2
9) ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	4
10) สถานที่จัดการเรียนการสอน	5
11) สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร	5
12) ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และข้อ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน	6
13) ความสัมพันธ์ (ถ้ามี) กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน	7
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	9
1) ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	9
2) แผนพัฒนาปรับปรุง	10
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	11
1) ระบบการจัดการศึกษา	11
2) การดำเนินการหลักสูตร	11
3) หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	14
4) องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงานหรือสหกิจศึกษา)	27
5) ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	29
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล	32
1) การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา	32
2) การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน	33

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล (ต่อ)	33
3) แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	37
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	52
1) กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	52
2) กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา	52
3) เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	52
หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์	53
1) การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	53
2) การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	53
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	54
1) การกำกับมาตรฐาน	54
2) บัณฑิต	54
3) นักศึกษา	54
4) อาจารย์	55
5) หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	55
6) สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	56
7) ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)	57
หมวดที่ 8 การประเมิน และปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	59
1) การประเมินประสิทธิผลของการสอน	59
2) การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	59
3) การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	60
4) การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง	60
ภาคผนวก	61
ภาคผนวก ก คำอธิบายรายวิชา	62
ภาคผนวก ข ตารางเปรียบเทียบหลักสูตร	90
ภาคผนวก ค ตารางเปรียบเทียบคำอธิบายรายวิชาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย	92

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ภาคผนวก ง ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษา ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2555	108
ภาคผนวก จ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการวัดและประเมินผล การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2555	115
ภาคผนวก ฉ ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. 2552 และ(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558	122
ภาคผนวก ช ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยว่าด้วยการจัดการศึกษา ในภาคฤดูร้อน พ.ศ. 2550 และ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2557	128
ภาคผนวก ซ ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เรื่องการบริหารงานวิชาการ ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2557	131
ภาคผนวก ฅ คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการการพัฒนาหลักสูตรฯ สาขาวิชา ดิจิทัลอาร์ต	136
ภาคผนวก ฎ คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์ภายในหลักสูตรฯ สาขาวิชา ดิจิทัลอาร์ต	138
ภาคผนวก ฏ คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์ภายนอกหลักสูตรฯ สาขาวิชา ดิจิทัลอาร์ต	140
ภาคผนวก ฐ ประวัติ/ผลงานทางวิชาการคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตร	142
ภาคผนวก ฑ มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558	148
ภาคผนวก ท ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา	166

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
คณะ/ภาควิชา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ภาควิชามนุษยศาสตร์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Digital Art

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย : ชื่อเต็ม ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ดิจิทัลอาร์ต)
: ชื่อย่อ ศป.บ. (ดิจิทัลอาร์ต)
ภาษาอังกฤษ : ชื่อเต็ม Bachelor of Fine and Applied Arts (Digital Art)
: ชื่อย่อ B.F.A. (Digital Art)

3. วิชาเอก

-

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 128 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 และ
เป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติที่สามารถฟัง พูด อ่าน เขียนและเข้าใจภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 ปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา ดิจิทัลอาร์ต หลักสูตร พ.ศ. 2559 กำหนดการเปิดสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

คณะกรรมการวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ให้ความเห็นชอบหลักสูตร ในการประชุมครั้งที่ 10/2563 เมื่อวันที่ 28 ตุลาคม พ.ศ. 2563

คณะกรรมการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ให้ความเห็นชอบหลักสูตร ในการประชุมครั้งที่ 11/2563 เมื่อวันที่ 30 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2563

สภาวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ให้ความเห็นชอบหลักสูตร ในการประชุมครั้งที่ 12/2563 เมื่อวันที่ 7 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย อนุมัติหลักสูตร ในการประชุมครั้งที่ 12/2563 เมื่อวันที่ 25 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมที่จะเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานหลักสูตรที่สอดคล้องกับมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 และเป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558 (มคอ.1) ในปีการศึกษา 2566

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

บัณฑิตเมื่อสำเร็จการศึกษาในหลักสูตรนี้ จะมีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญด้านดิจิทัลอาร์ต ที่เพียงพอในการประกอบอาชีพ และตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานทั้งหน่วยงานภาครัฐและภาคธุรกิจเอกชน ในตำแหน่งงานต่างๆ ได้แก่

- 1) นักออกแบบกราฟิก
- 2) นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
- 3) นักออกแบบอินโฟกราฟิก
- 4) นักออกแบบเว็บไซต์
- 5) นักครีเอทีฟ ออกแบบสื่อสร้างสรรค์
- 6) นักวาดภาพประกอบ ออกแบบและสร้างสรรค์ภาพด้วยคอมพิวเตอร์
- 7) นักออกแบบตัวละคร คาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูนหรือสติกเกอร์ไลน์
- 8) นักออกแบบสร้างสรรค์งานจิตรกรรมในรูปแบบสมัยใหม่
- 9) นักสร้างภาพยนตร์
- 10) นักตัดต่อ ลำดับภาพวีดิทัศน์และเสียง
- 11) นักถ่ายภาพและตกแต่งภาพ
- 12) อาชีพอิสระที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัลต่างๆ
- 13) นักวิชาการด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในหน่วยงานภาครัฐ
- 14) ข้าราชการครูทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก สาขาวิชาศิลปศึกษาและอาชีพอื่นๆ ของหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องทางด้านดิจิทัลอาร์ต
- 15) เจ้าหน้าที่สารสนเทศศึกษา สังกัดโรงเรียน โรงพยาบาลและหน่วยงานราชการต่างๆ
- 16) ประกอบอาชีพอิสระที่เกี่ยวข้องทางด้านดิจิทัลอาร์ต

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ ที่	เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่งทาง วิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
						สถาบัน	ปี พ.ศ.
1.	x-xxxx-xxxx-xxx	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายศรัณยพัชร จิตพิไล	วท.ม. ค.บ.	สื่อณมิติ ศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2551
						สถาบันราชภัฏสกลนคร	2545
2.	x-xxxx-xxxx-xxx	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายชัยทวี บุปผา	ศป.ม. ค.บ.	ออกแบบผลิตภัณฑ์ ศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี	2553
						สถาบันราชภัฏเลย	2538
3.	x-xxxx-xxxx-xxx	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางสาวอิสริยาภรณ์ ชัยกุลหาบ	ศป.ด.	ศิลปะและการออกแบบ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2562
				ค.ม.	บริหารการศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย	2553
				วท.บ.	ออกแบบผลิตภัณฑ์	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2543
4.	x-xxxx-xxxx-xxx	อาจารย์	นายธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร	ศศ.ม.	ไทยศึกษาเพื่อการพัฒนา	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย	2553
				ศป.บ.	ทัศนศิลป์ สาขาการถ่ายภาพ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2536
5.	x-xxxx-xxxx-xxx	อาจารย์	นายต้นติกร โนนศรี	วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2552
				บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2544

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

โลกยุคศตวรรษที่ 21 “สื่อ” ถือเป็นกระจกสะท้อนสภาพของสังคม เปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ของประชาชนในสังคม รวมถึงการสร้างอัตลักษณ์ความเป็นชาติ สื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารออกมาในลักษณะใด สภาพสังคมและวัฒนธรรมย่อมออกมาในลักษณะนั้นเช่นกัน ดังนั้นจึงต้องผลิตผู้สร้างสื่อที่มีคุณธรรมจริยธรรม มีความเข้าใจในสังคมและวัฒนธรรม และสามารถใช้สื่อเป็นตัวกลางในสร้างสรรค์สังคม สร้างนวัตกรรมและผลักดันให้เป็นสื่อเป็นตัวนำวัฒนธรรมอันดีงามของไทยไปสู่สังคมโลก การเตรียมทรัพยากรบุคคลในประเทศให้พร้อมรับสถานการณ์ดังกล่าวในปี พ.ศ. 2559 รัฐบาลไทยประกาศนโยบายการพัฒนาประเทศให้เป็นโมเดลประเทศ 4.0 ซึ่งจะปรับเปลี่ยนโครงสร้างการผลิต เน้นการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการ ผลักดันให้เกิดการกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรมและบริการที่มีคุณภาพสูงการใช้การสื่อสารเพื่อสร้างนวัตกรรม และเน้นนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การสร้างสรรค์งานและการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในยุคปัจจุบันให้ความสำคัญอย่างมากกับเรื่องของการดำเนินธุรกิจบนพื้นฐานขององค์ความรู้และงานสร้างสรรค์เป็นสำคัญ อีกทั้งสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ยังได้จัดประเภทอุตสาหกรรมและบริการตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ที่มีพื้นฐานมาจาก “Cultural Industry” โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่มหลัก อันเป็นการกำหนดกรอบโดยกว้างเพื่อประโยชน์ในการวัดขนาดทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมและบริการสร้างสรรค์ของไทยได้แก่ กลุ่มมรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ กลุ่มศิลปะ กลุ่มสื่อและกลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ จากแนวโน้มการพัฒนาดังกล่าวข้างต้นส่งผลให้มหาวิทยาลัยจึงต้องปรับตัวให้เป็นมหาวิทยาลัย 4.0 ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนในชาติ สร้างการมีส่วนร่วม และมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้ประเทศสามารถพึ่งพาตนเองได้ ลดการนำเข้าและเป็นสังคมที่แบ่งปัน ในหลักสูตรในครั้งนี้อาจจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการนำเอาแนวทางการขับเคลื่อนสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์มาเป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงรายวิชาเพื่อให้ความเหมาะสมและสามารถตอบสนองนโยบายได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

นอกเหนือไปจากสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่กล่าวมาข้างต้น การวางแผนหลักสูตรยังได้คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมตามภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 เพื่อเน้นการสร้างความเข้มแข็งของโครงสร้าง กลไกและกระบวนการบริการจัดการของทุกภาคส่วนของสังคม ให้รองรับแนวโน้มทางสังคมที่จะเกิดขึ้นในอนาคต อาทิเช่น สังคมผู้สูงอายุ การขยายตัวของสังคมเมือง การเติบโตของธุรกิจภาคบริการ การแพทย์และสุขภาพ ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเทคโนโลยีหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ จึงนับเป็นโอกาสในการนำความรู้ทางด้านวิชาดิจิทัลอาร์ต ที่มีรูปแบบและแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อรูปแบบใหม่ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการและสนับสนุนการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบัน ดังนั้นนักดิจิทัลอาร์ต สมัยใหม่จึงจำเป็นต้องมีความรู้รอบด้านทั้งในศิลปะ วัฒนธรรม การตลาด การเมืองการปกครอง ฯลฯ เพื่อนำสู่การสร้างสรรค์ ในเชิงการอนุรักษ์และรักษาให้คงอยู่ รวมทั้งการตอบโจทยในเรื่องของการเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy) และเป็นแรงขับเคลื่อนสังคมและวัฒนธรรมไปสู่ในทางที่ดีงาม สามารถที่จะนำพาประเทศไทยไปสู่จุดมุ่งหมายที่คาดหวังได้มาสนับสนุนและพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยและนำมาสร้างมูลค่าเพิ่ม ซึ่งจะเป็นสินทรัพย์ทางปัญญาที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้

12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และข้อ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

จากผลกระทบของสถานการณ์ภายนอกส่งผลให้การพัฒนาหลักสูตร นั้นมีความจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาสมรรถนะ และการบูรณาการองค์ความรู้ทั้งในเชิงวิชาการและเชิงวิชาชีพตลอดจนให้ความสำคัญกับการพัฒนาสมรรถนะ/ทักษะ/คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของแรงงานบนฐานของความสอดคล้องและความต้องการของภาคอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และสื่อดิจิทัลเป็นสำคัญ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรที่มีรูปแบบอยู่บนฐานของแนวคิดที่ยืดความสามารถเฉพาะของผู้เรียนเป็นสำคัญหรือหลักสูตรเน้นสมรรถนะ (Competency-based curriculum) ซึ่งเป็นหลักสูตรที่จัดทำขึ้นเพื่อให้แน่ใจว่าผู้ที่จบการศึกษาในระดับหนึ่งๆนั้นมีทักษะและความสามารถในด้านต่างๆเป็นไปตามที่ต้องการมีศักยภาพและปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ เพื่อให้บัณฑิตที่เรียนจบจากหลักสูตรสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการประกอบอาชีพได้หลากหลาย โดยเป็นบัณฑิตที่มีศักยภาพสูงและมีความพร้อมที่จะปฏิบัติงานได้ทันที ทั้งในงานที่ต้องอาศัยความรู้เชิงลึกขั้นสูงหรือความรู้พื้นฐานทั่วไป โดยมีตำแหน่งงานรองรับทั้งในสถานประกอบการของเอกชนและหน่วยงานภาครัฐ

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

เนื่องจากการพัฒนาตนเองให้เข้ากับลักษณะงานทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ ซึ่งเป็นไปตามพันธกิจ วัตถุประสงค์ และนโยบายในการบริหารของมหาวิทยาลัยด้านจัดการศึกษา โดยจะต้องผลิตบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรมสำนึกในความเป็นไทยมีความรักและผูกพันต่อท้องถิ่นอีกทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชนเพื่อช่วยให้คนในท้องถิ่นรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง มีจำนวนและคุณภาพสอดคล้องกับแผนการผลิตบัณฑิตของประเทศ และด้านการพัฒนาเทคโนโลยีโดยแสวงหาแนวทางพัฒนาเทคโนโลยีพื้นบ้าน จากภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เหมาะสมกับการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพของคนในท้องถิ่น และภูมิภาค

13. ความสัมพันธ์ (ถ้ามี) กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มีวิชาที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น ได้แก่

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ซึ่งประกอบด้วย

- กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและทัศนคติที่ดีในการใช้ภาษาไทย และภาษาต่างประเทศในด้านทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารทางสังคมในชีวิตประจำวัน และเป็นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ต่อไป

- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ มุ่งพัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ และการแสวงหาความรู้ด้านมนุษยศาสตร์ เพื่อให้รู้จักและเข้าใจตนเอง พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มีความรับผิดชอบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จินตนาการ คุณธรรมจริยธรรม และการใช้เหตุผลของมนุษย์เพื่อสร้างวัฒนธรรม อารยธรรม และศิลปกรรมต่างๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และสามารถนำมาใช้อธิบายปัญหาของตนเอง ผู้อื่น และปรากฏการณ์ในสังคมได้

- กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มุ่งพัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์และแสวงหาความรู้ที่เป็นแก่นสำคัญทางสังคมศาสตร์ อันได้แก่ ความรู้เรื่องพฤติกรรมมนุษย์ที่เกี่ยวกับสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ปัญหาสังคมและแนวทางการแก้ไข การดำรงอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติ เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจ และตระหนักในหน้าที่รับผิดชอบ บทบาทที่พึงมีในฐานะสมาชิกของสังคม

- กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มุ่งเน้นกระบวนการคิด และการตัดสินใจ การแสวงหาความรู้จากธรรมชาติทั้งด้านชีวภาพและกายภาพ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์กับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตและสภาพแวดล้อมทั้งในปัจจุบันและอนาคต

หมวดวิชาเลือกเสรี

นักศึกษาในหลักสูตรสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตสามารถเลือกเรียนรายวิชาในหมวดวิชาเลือกเสรีที่เปิดโดยคณะ/หลักสูตรอื่น ตามความสนใจของตนเพื่อเพิ่มพูนความรู้ในด้านที่ต้องการ

13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่นักศึกษาจากคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่นมาเรียนได้

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มีรายวิชาทางการถ่ายภาพพื้นฐานที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาสาขาวิชาอื่นๆ ที่มีความสนใจด้านการถ่ายภาพ ได้ลงทะเบียนเรียนเพิ่มตามความสนใจในหมวดวิชาเลือกเสรี แต่ไม่มีรายวิชาใดที่เป็นรายวิชาบังคับสำหรับหลักสูตรอื่น

13.3 การบริหารจัดการ

การเรียนการสอนที่ดำเนินการสอนโดยคณาจารย์คณะอื่น เช่น หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเลือกเสรี ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยคณาจารย์ประจำกลุ่มวิชา และตารางเวลาเรียน – สอบดำเนินการผ่านสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน และให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยเรื่อง การจัดการบริหารงานวิชาการระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2557 (ภาคผนวก ซ.)

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรมและจริยธรรม และเป็นนักสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอาร์ต ผู้เชี่ยวชาญสร้างสรรค์ ที่มีคุณค่าให้แก่สังคม

1.2 ความสำคัญ

จากแนวนโยบายในการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับการดำเนินการเพิ่มคุณค่า (Value creation) ของสินค้าและบริการบนฐานความรู้และนวัตกรรม เพื่อสร้างมูลค่าการผลิตสินค้าและบริการให้เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดการศึกษาและเริ่มขับเคลื่อนการสร้างมูลค่าเชิงเศรษฐกิจจากทุนทางวัฒนธรรม และงานสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นอย่างเป็นลำดับ ดังนั้นในฐานะของสถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนทางด้านดิจิทัลอาร์ต จึงเล็งเห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาด้านสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถมีกระบวนการคิด ผลิตชิ้นงานตลอดจนดำเนินการด้านต่างๆ บนฐานของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ ได้อย่างเหมาะสมกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน และเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาท้องถิ่นและประเทศให้ก้าวหน้าอย่างยั่งยืน ภายใต้แผนยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580

1.3 วัตถุประสงค์

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มีวัตถุประสงค์เฉพาะของหลักสูตร โดยที่มุ่งเน้นพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีคุณลักษณะต่างๆ ดังนี้

1.3.1 ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการในการผลิตสื่อด้านดิจิทัลอาร์ตในการประกอบอาชีพ

1.3.2 มีคุณธรรม จริยธรรม ในการผลิตสื่อดิจิทัลอาร์ต ที่เหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

1.3.3 มีทักษะทางปัญญา มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้

1.3.4 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.3.5 มีความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสาร ทักษะทางดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยี

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1) การปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ต้องมีมาตรฐานไม่ต่ำกว่า “มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558”	1) พัฒนา/ปรับปรุงหลักสูตรโดยอ้างอิงตามเกณฑ์มาตรฐาน มคอ. 1 2) สำรวจความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต 3) ติดตามและประเมินการดำเนินการ ของหลักสูตร	1) เอกสารการปรับปรุงหลักสูตร 2) รายงานผลการประเมินหลักสูตร 3) รายงานผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้บัณฑิต 4) รายละเอียดของหลักสูตรตามแบบรายงาน มคอ.2
2) การพัฒนาการเรียนการสอน และทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน	1) ส่งเสริมให้นักศึกษานำเสนอผลงาน ทำโครงการวิจัย หรือนำเสนอบทความในการประชุมวิชาการ 2) สำรวจห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ และอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ	1) ผลการนำเสนอผลงานโครงการ หรือบทความของนักศึกษา 2) รายงานผลสำรวจความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนและทรัพยากร
3) พัฒนาและส่งเสริมบุคลากรสายผู้สอน	1) ส่งเสริมบุคลากรในการศึกษาต่ออบรม สัมมนา การทำงานวิจัย 2) ส่งเสริมการเข้าร่วมประชุม สัมมนา และเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ	1) คุณวุฒิ หรือตำแหน่งทางวิชาการของผู้สอน 2) หลักฐานการอบรม การเข้าร่วมนำเสนอผลงานทางวิชาการ
4) การให้คำปรึกษาและความช่วยเหลือต่อนักศึกษา	1) มีช่วงเวลาสำหรับให้คำปรึกษากับนักศึกษา	1) จำนวนชั่วโมงการให้คำปรึกษา

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

ระบบการศึกษาใช้ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2555 (ภาคผนวก ง)

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

กำหนดให้มีระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิตเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติและใช้ระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2555 (ภาคผนวก ง หมวด 5) ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อน พ.ศ. 2550 และ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2557 (ภาคผนวก ข)

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2555 (ภาคผนวก ง หมวด 5)

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคเรียนที่ 1 เดือน มิถุนายน - ตุลาคม

ภาคเรียนที่ 2 เดือน พฤศจิกายน - มีนาคม

ภาคฤดูร้อน เดือน เมษายน - พฤษภาคม

ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2555 (ภาคผนวก ง หมวด 5)

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

2.2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

2.2.2 มีคุณสมบัติเป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย และข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2555 (ภาคผนวก ง หมวด 1)

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

2.3.1 นักศึกษาขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ

2.3.2 นักศึกษามีทักษะพื้นฐานในทักษะและพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการสร้างงานด้านดิจิทัลอาร์ตและการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการปฏิบัติงานเฉพาะด้าน ไม่เท่ากัน

2.3.3 นักศึกษาขาดทักษะในการปรับตัว / การใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

คณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้มีการวางแผนในการปฐมนิเทศและจัดอบรมนักศึกษาแรกเข้าในด้านต่างๆ ดังนี้

2.4.1 ส่งเสริมนักศึกษาให้มีการเรียนออนไลน์และจัดอบรมภาษาอังกฤษเพิ่มเติมความรู้และทักษะ

2.4.2 จัดอบรมเตรียมความพร้อมในรายวิชาแกนและวิชาเอก จัดอบรมใช้โปรแกรมเฉพาะด้านที่เกี่ยวกับงานดิจิทัลอาร์ตและจัดชั่วโมงสำหรับการพูดคุย สนทนา ให้คำปรึกษา โดยสาขาวิชาจะเชิญวิทยากรจากผู้สอนในรายวิชาแกนและผู้สอนในรายวิชาเอก

2.4.3 พานักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสาฯ ของสาขา คณะหรือมหาวิทยาลัยฯ เพื่อเสริมสร้างด้านคุณธรรม จริยธรรม และจัดอบรมทักษะการใช้ชีวิตและการปรับตัวในรั้วมหาวิทยาลัยและเรียนอย่างไรให้สำเร็จ โดยสาขาวิชา

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ชั้นปี	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2564	2565	2566	2567	2568
ชั้นปีที่ 1	40	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 2	-	40	40	40	40
ชั้นปีที่ 3	-	-	40	40	40
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	40	40
รวม	40	80	120	160	160
คาดว่าจะจบการศึกษา	-	-	-	40	40

2.6 งบประมาณตามแผน

รายละเอียด	ปีงบประมาณ				
	2564	2565	2566	2567	2568
รายรับ					
ค่าลงทะเบียนนักศึกษา	760,000	1,520,000	2,280,000	3,040,000	3,300,000
งบประมาณต่อหัวนักศึกษา	120,000	240,000	360,000	480,000	480,000
รวมรายรับ	880,000	1,760,000	2,640,000	3,520,000	3,780,000
รายจ่าย					
งบบุคลากร	2,100,000	2,163,000	2,227,890	2,294,727	2,363,568
งบดำเนินการ	80,000	160,000	240,000	320,000	320,000
งบลงทุน	80,000	160,000	240,000	320,000	320,000
รวมรายจ่าย	2,260,000	2,483,000	2,707,890	2,934,727	3,003,568
ผลต่างระหว่างรายจ่ายและรายรับ	-1,380,000	-723,000	-67,890	585,273	776,432

* ประมาณการค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิต 19,000 บาท/คน/ปี

- ค่าลงทะเบียน เท่ากับ 9,500 บาท x 2 เทอม x จำนวนนักศึกษา
- งบประมาณต่อหัวนักศึกษา เป็นงบประมาณที่รัฐบาลสนับสนุนนักศึกษาให้กับนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 3,000 บาทต่อคนต่อปี
 - งบบุคลากร เป็นงบประมาณเงินเดือนอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต 5 ท่าน เฉลี่ยเงินเดือนอยู่ที่ 35,000 บาท ต่อเดือน และคิดอัตราเงินเดือนที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 3 ต่อปี
 - งบดำเนินการ เป็นค่าวัสดุอุปกรณ์ในการบริหารจัดการสาขาวิชาและการจัดการเรียนการสอน รวมถึงค่าตอบแทนและค่าใช้จ่าย
 - งบลงทุน ได้แก่ งบประมาณเพื่อการปรับปรุงห้องปฏิบัติการสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต รวมถึงจัดซื้อวัสดุครุภัณฑ์ที่จำเป็น และจัดทำโครงการพัฒนาคุณภาพและศักยภาพอาจารย์และนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

2.7 ระบบการศึกษา

แบบชั้นเรียน

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามสถาบันอุดมศึกษา (ถ้ามี)

ให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. 2552 และระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558 (ภาคผนวก ฉ)

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 128 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

		โครงสร้าง มคอ.1 สาขาศิลปกรรมศาสตร์ - กลุ่มประยุกต์ศิลป์ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ	โครงสร้างหลักสูตร ปี 64
ก.	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต
	1) กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร		10 หน่วยกิต
	2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์		6 หน่วยกิต
	3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์		6 หน่วยกิต
	4) กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี		8 หน่วยกิต
ข.	หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	84 หน่วยกิต	92 หน่วยกิต
	1) กลุ่มวิชาแกน		25 หน่วยกิต
	2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ		42 หน่วยกิต
	3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก		15 หน่วยกิต
	4) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ / สหกิจศึกษา		7 หน่วยกิต
	5) กลุ่มวิชาวิทยาการจัดการและธุรกิจทางดิจิทัล อาร์ต		3 หน่วยกิต
ค.	หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต
รวม		120 หน่วยกิต	128 หน่วยกิต

หมายเหตุ ดูตารางแสดงการเทียบสาระการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานและรายวิชาของหลักสูตรที่ภาคผนวก รฐ.

3.1.3 รายวิชา

1. ระบบรหัสวิชายึดพื้นฐานของระบบรหัสเดิม
2. การจัดหมวดวิชา หมู่วิชา ยึดระบบการจัดหมวดหมู่วิชาของ ISCED (International Standard Classification Education) เป็นแนวทาง
3. การจัดหมวดวิชาและหมู่วิชา ยึดหลัก 3 ประการ คือ
 - 3.1 ยึดสาระสำคัญ (Concept) ของคำอธิบายรายวิชา
 - 3.2 ยึดฐานกำเนิดของรายวิชา
 - 3.3 อาศัยผู้เชี่ยวชาญ
4. รหัสวิชาประกอบด้วยตัวเลข 7 ตัว
 - เลข 1 - 3 แสดงหมวดวิชาและหมู่วิชา
 - เลขตัวที่ 4 แสดงถึงระดับความยากง่ายและชั้นปี
 - เลขตัวที่ 5 แสดงลักษณะเนื้อหาวิชา
 - เลขตัวที่ 6-7 แสดงลำดับก่อนหลังของวิชา

1	2	3	4	5	6	7
หมวดวิชาและหมู่วิชา				ความยากง่ายหรือชั้นปี	ลำดับก่อนหลัง	
					ลักษณะเนื้อหา	

โดยกำหนดความหมายของตัวเลขตามลักษณะเนื้อหาของกลุ่มย่อยของสาขาวิชา
ศิลปกรรมศาสตร์ 200 - 204

กลุ่มวิชา	การกำหนดรหัสวิชา
หมู่วิชาที่ไม่สามารถจัดเข้าหมู่วิชาใดได้ในหมวดวิชาศิลปกรรมศาสตร์	200_x__
หมู่ทฤษฎี หลักการ และความเข้าใจทางศิลปกรรม	201_x__
หมู่วิจิตรศิลป์	202_x__
หมู่วิชาประยุกต์ศิลป์ ออกแบบ 2 มิติ	203_x__
หมู่วิชาประยุกต์ศิลป์ ออกแบบ 3 มิติ	204_x__

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า		30 หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร		10 หน่วยกิต
<u>วิชาบังคับเรียน</u>		6 หน่วยกิต
0001101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication)	2(2-0-4)
0001102	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (English for Communication)	2(2-0-4)
0001104	การฟัง-พูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (Listening and Speaking English for Daily Life Communication)	2(2-0-4)
<u>วิชาเลือกเรียน</u> ไม่น้อยกว่า		4 หน่วยกิต
0001103	สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้า (Information Searching for Study)	2(2-0-4)
0001105	การอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (Reading and Writing English for Daily Life Communication)	2(2-0-4)
0001106	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารวัฒนธรรม (English for Cultural Communication)	2(2-0-4)
0001107	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ (English for Communication in the Workplace)	2(2-0-4)
0001108	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (Chinese for Daily Life Communication)	2(2-0-4)
2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์		6 หน่วยกิต
<u>วิชาเลือกเรียน</u> ไม่น้อยกว่า		6 หน่วยกิต
0002101	พระพุทธศาสนาเพื่อการพัฒนา (Buddhism for Development)	2(2-0-4)
0002102	จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาตน (Psychology for Self Development)	2(2-0-4)
0002103	สุนทรียภาพของดนตรีกับชีวิต (Music and Life Appreciation)	2(2-0-4)

0002104	ศิลปะและการออกแบบ (Arts and Design)	2(2-0-4)
0002105	สุนทรียภาพการแสดง (Art Performance Appreciation)	2(2-0-4)
0002106	สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต (Meditation for Life Development)	2(2-0-4)

3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์

6 หน่วยกิต

วิชาบังคับเรียน

2 หน่วยกิต

0003107	ความเป็นพลเมืองที่ดี (Smart Citizenship)	2(2-0-4)
---------	---------------------------------------------	----------

วิชาเลือกเรียน ไม่น้อยกว่า

4 หน่วยกิต

0003101	ระบบสังคมไทย (Thai Society System)	2(2-0-4)
0003102	ระบบสังคมโลก (Global Society System)	2(2-0-4)
0003103	ธุรกิจกับชีวิตประจำวัน (Business and Daily Life)	2(2-0-4)
0003104	ไทเลยศึกษา (Loei Study)	2(2-0-4)
0003105	ประเทศไทยกับประชาคมอาเซียน (Thailand and ASEAN Community)	2(2-0-4)
0003106	เศรษฐกิจในชีวิตประจำวัน (Economy in Daily Life)	2(2-0-4)
0003108	กฎหมายในชีวิตประจำวัน (Law in Daily Life)	2(2-0-4)

4) กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

8 หน่วยกิต

วิชาเลือกเรียน ไม่น้อยกว่า

8 หน่วยกิต

0004101	การคิดและการตัดสินใจ (Thinking and Decision Making)	2(2-0-4)
---------	--------------------------------------------------------	----------

0004102	เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำหรับชีวิตประจำวัน (Computer Technology for Daily-Life)	2(2-0-4)
0004103	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ (Exercise for Health)	2(2-0-4)
0004104	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิต (Science and Technology for Quality of Life)	2(2-0-4)
0004105	วิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ (Science for Health)	2(2-0-4)
0004106	ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม (Life and Environment)	2(2-0-4)
0004107	เทคนิคการบำรุงรักษาเครื่องใช้ในชีวิิตประจำวัน (Household Appliances Maintenance Techniques)	2(2-0-4)
0004108	การปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ในชีวิตประจำวัน (Raising Crops and Animals in Daily Life)	2(2-0-4)

ข. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า

92 หน่วยกิต

1) วิชาแกน บัณฑิตเรียน

25 หน่วยกิต

2011101	ประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art)	2(2-0-4)
2021101	วาดเส้นพื้นฐาน (Introduction to Drawing)	2(2-0-4)
2001201	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์ (Introduction to Film Production)	3(2-2-5)
2011102	หลักและทฤษฎีการออกแบบ (Principle and Theory for Design)	3(2-2-5)
2021202	สุนทรียภาพและการวิจารณ์ผลงานด้านดิจิทัลอาร์ต (Aesthetics and Criticism of Design Digital Art)	2(2-0-4)
2011203	ทฤษฎีสี (Color Theory)	2(2-0-4)

2031101	โปรแกรมประยุกต์สำหรับดิจิทัลอาร์ต (Application for Digital Art)	3(2-2-5)
2001102	พื้นฐานการถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Photography Foundation)	3(2-2-5)
2003103	การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต (Research in Digital Art)	2(2-0-4)
2004104	ดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์ (Digital Art Thesis)	3(2-2-5)

2) วิชาเฉพาะด้านบังคับ บัณฑิตเรียน

42 หน่วยกิต

2022103	วาดเส้นสร้างสรรค์ (Creative Drawing)	3(2-2-5)
2012104	ความคิดสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต (Creative Thinking for Digital Art Design)	3(2-2-5)
2001205	การวางแผนและเตรียมผลิตงานมัลติมีเดีย (Planning and Preparing for Multimedia Production)	3(2-2-5)
2033102	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย (Interactive Design for Multimedia)	3(2-2-5)
2021204	วาดเส้นเพื่องานดิจิทัลอาร์ต (Drawing for Digital Art)	3(2-2-5)
2002106	เทคนิคการถ่ายภาพ (Photography Technical)	3(2-2-5)
2002107	การเขียนบทเพื่องานภาพยนตร์ (Script Writing for Film)	3(2-2-5)
2032203	ภาพวาดคาแรคเตอร์การ์ตูนและการ์ตูนเล่าเรื่อง (Character for Cartoons and Comics Story)	3(2-2-5)
2032204	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา (Publishing of Advertising Design)	3(2-2-5)
2003108	การถ่ายภาพดิจิทัลและการตกแต่งภาพ (Digital Photography and Retouching)	3(2-2-5)

2033105	การสร้างสรรค์กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ (Creative Graphics on Package)	3(2-2-5)
2042201	คอมพิวเตอร์สามมิติเพื่อการออกแบบ (Three-Dimensional Computer-aided Programs for Design)	3(2-2-5)
2043102	คอมพิวเตอร์สามมิติสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม (Three-Dimensional Computer - aided for Industrial Craft Product Design)	3(2-2-5)
2003209	เทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์ด้วยระบบดิจิทัล (Technical Editing Digital Film)	3(2-2-5)

3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า

15 หน่วยกิต

2032106	การเขียนภาพประกอบดิจิทัล (Digital Illustration)	3(2-2-5)
2004210	การออกแบบจัดแสดงและนิทรรศการ (Display and Exhibitions)	3(2-2-5)
2033107	การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้า (Creative Brand Identity)	3(2-2-5)
2032208	การออกแบบสื่อและวัสดุกราฟิก (Graphic and Still Picture Media Production)	3(2-2-5)
2033209	การนำเสนอรูปแบบงานดิจิทัลอาร์ต (Proposed Model for Digital Art)	3(2-2-5)
2033110	การสร้างสรรค์ตัวอักษร (Creative Typeface)	3(2-2-5)
2003111	การถ่ายภาพแฟชั่น (Fashion Photography)	3(2-2-5)
2003212	การออกแบบของที่ระลึก (Gift Design)	3(2-2-5)
2033111	การออกแบบเว็บไซต์ (Website Design)	3(2-2-5)

4) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ / สหกิจศึกษา		7 หน่วยกิต
ให้เลือกเรียนรายวิชาจากกลุ่มต่อไปนี้เพียงกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง		
4.1) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		
2004113	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต (Preparation in Professional Digital Art)	1(90)
2004214	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต (Professional Experience in Digital Art)	6(540)
4.2) กลุ่มสหกิจศึกษา		
2004115	เตรียมสหกิจศึกษา (Pre-Cooperative Education)	1(90)
2004216	สหกิจศึกษา (Cooperative Education)	6 หน่วยกิต
5) กลุ่มวิชาวิทยาการจัดการและธุรกิจทางดิจิทัลอาร์ต		3 หน่วยกิต
2004117	การสัมมนาธุรกิจทางด้านดิจิทัลอาร์ต (Digital Art Business Seminar)	3(2-2-5)
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า		6 หน่วยกิต
ให้เลือกเรียนรายวิชาใดๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยโดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้		

3.1.4 แสดงแผนการศึกษา

ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วิชาศึกษาทั่วไป	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
วิชาเฉพาะวิชาแกน	2011101	ประวัติศาสตร์ศิลปะ	2(2-0-4)
	2021101	วาดเส้นพื้นฐาน	2(2-0-4)
	2011102	หลักและทฤษฎีการออกแบบ	3(2-2-5)
	2001102	พื้นฐานการถ่ายภาพดิจิทัล	3(2-2-5)
	2031101	โปรแกรมประยุกต์สำหรับดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)
รวม			19

ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วิชาศึกษาทั่วไป	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
วิชาเฉพาะวิชาแกน	2011203	ทฤษฎีสี	2(2-0-4)
	2021202	สุนทรียภาพและการวิจารณ์ผลงานด้านดิจิทัลอาร์ต	2(2-0-4)
	2001201	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์	3(2-2-5)
วิชาเฉพาะด้านบังคับ	2021204	วาดเส้นเพื่องานดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)
	2001205	การวางแผนและเตรียมผลิตงานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
รวม			19

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วิชาศึกษาทั่วไป	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
วิชาเฉพาะด้านบังคับ	2012104	ความคิดสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบ ดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)
	2022103	วาดเส้นสร้างสรรค์	3(2-2-5)
	2002106	เทคนิคการถ่ายภาพ	3(2-2-5)
	2002107	การเขียนบทเพื่องานภาพยนตร์	3(2-2-5)
วิชาเฉพาะด้านเลือก	xxxxxxx	xxxxxxx	3(x-x-x)
รวม			21

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วิชาศึกษาทั่วไป	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
วิชาเฉพาะด้านบังคับ	2032203	ภาพวาดคาแรคเตอร์การ์ตูนและการ์ตูน เล่าเรื่อง	3(2-2-5)
	2032204	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา	3(2-2-5)
	2042201	คอมพิวเตอร์สามมิติเพื่อการออกแบบ	3(2-2-5)
วิชาเฉพาะด้านเลือก	xxxxxxx	xxxxxxxxx	3(x-x-x)
เลือกเสรี	xxxxxxx	xxxxxxxxx	3(x-x-x)
รวม			19

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วิชาศึกษาทั่วไป	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
วิชาเฉพาะด้านบังคับ	2033102	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องาน มัลติมีเดีย	3(2-2-5)
	2003108	การถ่ายภาพดิจิทัลและการตกแต่งภาพ	3(2-2-5)
	2033105	การสร้างสรรค์กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์	3(2-2-5)
	2043102	คอมพิวเตอร์สามมิติสำหรับงานออกแบบ ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม	3(2-2-5)
วิชาเฉพาะด้านเลือก	xxxxxxx	xxxxxxxxx	3(x-x-x)
รวม			19

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วิชาศึกษาทั่วไป	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
	xxxxxxx	xxxxxxx	2(2-0-4)
วิชาแกน	2003103	การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต	2(2-0-4)
วิชาเฉพาะด้านบังคับ	2003209	เทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์ด้วยระบบ ดิจิทัล	3(2-2-5)
วิชาเฉพาะด้านเลือก	xxxxxxx	xxxxxxx	3(x-x-x)
	xxxxxxx	xxxxxxx	3(x-x-x)
วิชาเลือกเสรี	xxxxxxx	xxxxxxxxx	3(x-x-x)
รวม			18

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วิชาแกน	2004104	ดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์	3(2-2-5)
วิชาวิทยาการจัดการ และธุรกิจทางดิจิทัล อาร์ต	2004117	การสัมมนาธุรกิจทางด้านดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)
วิชาปฏิบัติการและ ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ / สหกิจ ศึกษา	2004113 หรือ 2004115	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัล อาร์ต หรือ เตรียมสหกิจศึกษา	1(90) หรือ 1(90)
รวม			7

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วิชาปฏิบัติการและ ฝึกประสบการณ์ วิชาชีพ / สหกิจ ศึกษา	2004214 หรือ 2004216	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต หรือ สหกิจศึกษา	6(540) หรือ 6 หน่วยกิต
รวม			6

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

คำอธิบายรายวิชาแสดงในภาคผนวก ก

3.1 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับที่	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ – สกุล	คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
						สถาบัน	ปี พ.ศ.
1.	x-xxxx-xxxx-xxx	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายศรัณยพัชร จิตพิไล	วท.ม. ค.บ.	สื่ออนุมัติ ศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม สถาบันราชภัฏสกลนคร	2551 2545
2.	x-xxxx-xxxx-xxx	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายชัยทวี บุบผา	ศป.ม. ค.บ.	ออกแบบผลิตภัณฑ์ ศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี สถาบันราชภัฏเลย	2553 2538
3.	x-xxxx-xxxx-xxx	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางสาวอิสริยาภรณ์ ชัยกุลลาบ	ศป.ด. ค.ม. วท.บ.	ศิลปะและการออกแบบ บริหารการศึกษา ออกแบบผลิตภัณฑ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2562 2553 2543
4.	x-xxxx-xxxx-xxx	อาจารย์	นายธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร	ศศ.ม. ศป.บ.	ไทยศึกษาเพื่อการพัฒนา ทัศนศิลป์ สาขาการถ่ายภาพ	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2553 2536
5.	x-xxxx-xxxx-xxx	อาจารย์	นายตันติกร โนนศรี	วท.ม. บธ.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2552 2544

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา)

การฝึกประสบการณ์วิชาชีพเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับบัณฑิตก่อนสำเร็จการศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต กำหนดให้นักศึกษาต้องฝึกประสบการณ์วิชาชีพ โดยลงทะเบียนในรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต (1 หน่วยกิต และมีชั่วโมงในการฝึกประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง) และรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต (6 หน่วยกิต และมีชั่วโมงในการฝึกประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 540 ชั่วโมง)

สหกิจศึกษาเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับบัณฑิตก่อนสำเร็จการศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต โดยลงทะเบียนในรายวิชาเตรียมสหกิจศึกษา (1 หน่วยกิต และมีชั่วโมงในการฝึกประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง) และรายวิชาสหกิจศึกษา (6 หน่วยกิต และมีการฝึกประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

โดยเป็นการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้องกับงานดิจิทัลอาร์ต ซึ่งได้แก่ บริษัท ร้านค้า ห้างสรรพสินค้า สถานประกอบการอื่นๆ และฝึกในหน่วยงานราชการต่างๆ ภายใต้การดูแลของ อาจารย์นิเทศและสถานที่ประกอบการที่ทำ MOU

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- (1) ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (2) มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น
- (3) มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ

2. ด้านความรู้

- (1) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
- (2) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ
- (3) มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
- (4) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรม

ศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

3. ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมี วิจารณ์ญาณ
- (2) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้
- (4) มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
- (2) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (3) สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

- (1) สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียน ในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (2) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานหรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (3) มีความสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลเชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม

6. ด้านทักษะพิสัย

สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

4.2 ช่วงเวลา

4.2.1 สำหรับฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต

- | | |
|----------------------------------------------|---------------------------|
| - วิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต | ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 |
| - วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต | ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 |

4.2.2 สำหรับสหกิจศึกษา

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| - วิชาเตรียมสหกิจศึกษา | ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 |
| - วิชาสหกิจศึกษา | ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 |

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

4.3.1 สำหรับฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต

- วิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต นักศึกษาเก็บชั่วโมงเตรียมฝึกประสบการณ์ ไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง
- วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษาโดยนักศึกษาเก็บชั่วโมงฝึกประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 540 ชั่วโมง

4.3.2 สำหรับสหกิจศึกษา

- วิชาเตรียมสหกิจศึกษา นักศึกษาเก็บชั่วโมงการเตรียมสหกิจศึกษา ไม่น้อยกว่า 90 ชั่วโมง
- วิชาสหกิจศึกษา จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา โดยนักศึกษาเก็บชั่วโมงสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

ข้อกำหนดในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ได้กำหนดให้มีการเรียนการสอนในรายวิชาการวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต และรายวิชาดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์ ซึ่งเป็นรายวิชาที่อยู่ในกลุ่มวิชาแกน เพื่อให้นักศึกษาได้แก้ปัญหาและศึกษาค้นคว้า แสวงหาความรู้ในด้านงานดิจิทัลอาร์ต ตามความถนัดและความสนใจของนักศึกษา ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องทางด้านดิจิทัลอาร์ตต่างๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการเรียนการสอน ด้านการวิจัย ด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ด้านการบริการสังคม หรือความบันเทิง โดยมีจำนวนผู้ร่วมโครงการ 1-2 คน มีสื่อทางด้านดิจิทัลอาร์ตและเล่มรายงาน ที่ต้องนำเสนอตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด อย่างเคร่งครัด

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

รายวิชาการวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต และรายวิชาดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์ เน้นการศึกษาค้นคว้าวิจัยตามความสนใจหรือตามความถนัดของนักศึกษา ในประเด็นต่างๆ ทางด้านดิจิทัลอาร์ต เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการเรียนการสอน ด้านการวิจัย ด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ด้านการบริการสังคม หรือความบันเทิงโดยนำความรู้ ทฤษฎี หลักการเทคโนโลยีมีเดียและการออกแบบสร้างสรรค์ มาวางแผนในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งการใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เพื่อการตัดสินใจ ในหัวข้อวิจัยหรือนิพนธ์ ที่ได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา และประโยชน์ที่จะได้รับจากการทำวิจัยหรือนิพนธ์ รวมทั้งขอบเขตโครงการ สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด และประเมินผลงานโดยคณะกรรมการประจำสาขาวิชา

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- (1) ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (2) มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น
- (3) มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ

2. ด้านความรู้

- (1) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

(2) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ

(3) มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

(4) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

3. ด้านทักษะทางปัญญา

(1) สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ

(2) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

(3) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้

(4) มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

(1) มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

(2) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมาและเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียน ในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานหรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) มีความสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลเชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม

6. ด้านทักษะพิสัย

สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

5.3 ช่วงเวลา

การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

ดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

5.4 จำนวนหน่วยกิต

การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต

2(2-0-4) หน่วยกิต

ดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์

3(2-2-5) หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษารายวิชาการวิจัยทางดิจิทัลอาร์ตและรายวิชาดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์ ชี้แจงเงื่อนไขการหาหัวข้อในประเด็นที่นักศึกษาสนใจตามความถนัด จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่ปรึกษา จัดทำเอกสารเค้าโครงเพื่อเสนอต่อคณะกรรมการ จัดทำโครงการหรืองานวิจัยตามขอบเขต โดยนำเสนอความก้าวหน้าต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเป็นระยะ เพื่อรับคำแนะนำ

5.6 กระบวนการประเมินผล

การประเมินผลความก้าวหน้าในการทำการวิจัยทางดิจิทัลอาร์ตและรายวิชาดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์ ประเมินจากบันทึกในสมุดให้คำปรึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและประเมินผลจากรายงานที่ได้กำหนดรูปแบบการนำเสนอตามระยะเวลา เพื่อให้มีการจัดสอบวิจัยทางดิจิทัลอาร์ตและรายวิชาดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์ และประเมินจากการนำเสนอโครงการหรืองานวิจัยต่อคณะกรรมการโดยมีอาจารย์เป็นคณะกรรมการสอบไม่น้อยกว่า 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
(1) มีคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกสาธารณะ ในสาขาวิชาชีพทางด้านดิจิทัลอาร์ตและมีความรับผิดชอบต่อนตนเองและสังคม	ส่งเสริมและสอดแทรกให้นักศึกษามีจรรยาบรรณในวิชาชีพ เคารพในสิทธิทางปัญญาและข้อมูลส่วนบุคคล การให้ความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมและจรรยาบรรณในการประกอบวิชาชีพด้านการสร้างสื่อดิจิทัลอาร์ตและการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาสังคมที่ถูกต้อง จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ จิตสาธารณะ
(2) มีความรู้ในหลักของฐานศาสตร์ทางศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติและสามารถสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต เพื่อประกอบอาชีพได้	รายวิชาของหลักสูตรเป็นพื้นฐานของการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีปฏิบัติการ ทำวิจัย/นิพนธ์ และกรณีศึกษาให้นักศึกษาเข้าใจการประยุกต์องค์ความรู้กับปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติหน้าที่ ระหว่างการฝึกปฏิบัติงานในสถานศึกษาหรือสถานประกอบการ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางดิจิทัลอาร์ต เพื่อประกอบอาชีพได้
(3) มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ	สอดแทรกความรู้และเทคโนโลยี นวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อให้ทันต่อสถานการณ์ในโลกยุคปัจจุบัน และสนับสนุนการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษเพิ่มเติม
(4) มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีทักษะในการจัดการทางดิจิทัลอาร์ต	การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรโดยกำหนดให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม มีหัวหน้ากลุ่มในการทำงาน และนำเสนอผลงาน ฝึกภาวะผู้นำ และทักษะการนำเสนอ การจัดกิจกรรมเสริมความเป็นนักผลิตสื่อดิจิทัลอาร์ต เช่น การอบรม สัมมนา ศึกษาดูงาน เป็นต้น และทุกรายวิชาต้องมีโจทย์ปัญหาแบบฝึกหัด หรือโครงงาน ให้นักศึกษาได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ ฝึกออกแบบวางแผน และแก้ปัญหาด้วยตนเอง พร้อมทั้งสนับสนุนให้มีการทำงานในหลาย ๆ ตำแหน่งในทีมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งในบทบาทของผู้นำและบทบาทของผู้ตาม
(5) สามารถสื่อสารและเสนอแนวความคิดที่เป็นรูปธรรม ผ่านผลงานทางดิจิทัลอาร์ต	มีการมอบหมายงานให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูล รวบรวมความรู้ที่นอกเหนือจากที่ได้นำเสนอในชั้นเรียน และเผยแพร่ความรู้ที่ได้ระหว่างนักศึกษาด้วยกัน หรือให้กับผู้สนใจภายนอก
(6) สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสารและใช้เทคโนโลยีได้ดี	มีระบบเพื่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหมู่นักศึกษาหรือบุคคลภายนอกที่ส่งเสริมให้เกิดการแสวงหาความรู้ที่ทันสมัย การเผยแพร่ การถามตอบ และการแลกเปลี่ยนความรู้

(7) สามารถแสดงออกและพัฒนาทักษะทางดิจิทัลอาร์ตได้ตามความถนัดและความสามารถเฉพาะตน	การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรโดยมอบหมายงานที่นักศึกษาต้องฝึกปฏิบัติและศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง มีการประเมินและสังเกตจากพฤติกรรมการเรียน การทำงานส่งในชั้นเรียน การสอบปฏิบัติ การสอบถาม และพฤติกรรมการพัฒนาทักษะของผู้เรียนตลอดระยะเวลาการศึกษา
---------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 คุณธรรม จริยธรรม

2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- (1) ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- (2) มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น
- (3) มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ

2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์กร เพื่อเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย และมีความประพฤติที่ดีโดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา การแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย มีการยาทต่อเพื่อนและอาจารย์ และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อส่วนรวม โดยในการทำงานเดี่ยวหรือการทำงานกลุ่มต้องฝึกให้นักศึกษารู้จักหน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์โดยไม่กระทำการทุจริตใดๆ เช่น การคัดลอกผลงานของผู้อื่น เป็นต้น นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนต้องสอดแทรกการเรียนรู้ในด้านคุณธรรม จริยธรรม ในระหว่างการสอน รวมทั้งตระหนักถึงผลกระทบของการผลิตสื่อดิจิทัลอาร์ต ที่มีต่อสังคม และมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เช่น สร้างจิตสาธารณะต่อชุมชน มีการยกย่องนักศึกษาที่ทำดี ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เสียสละ

2.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- ประเมินจากการตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียนการแต่งกายตามระเบียบของมหาวิทยาลัย มารยาทต่อเพื่อนและอาจารย์ การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมายและการเข้าร่วมกิจกรรม

- ประเมินจากการมีวินัยและพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร

- ปริมาณการกระทำทุจริตต่างๆ

- ประเมินจากความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

2.2 ความรู้

2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรมและศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง
- (2) มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ
- (3) มีความรู้ในทางด้านศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
- (4) มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

ใช้การสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านดิจิทัลอาร์ต ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริงตามการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี โดยให้เป็นไปตามคำอธิบายรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้นๆ นอกจากนี้ควรจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง โดยการศึกษาดูงานหรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง ตลอดจนการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการของรัฐและเอกชน

2.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษา ในด้านต่างๆ คือ

- (1) การทดสอบย่อย
- (2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน
- (3) ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำและนำเสนอ
- (4) ประเมินจากโครงการที่นักศึกษาจัดทำและนำเสนอ
- (5) ประเมินจากรายงานของผู้ประกอบการที่รับนักศึกษาไปฝึกประสบการณ์

2.3 ทักษะทางปัญญา

2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) สามารถค้นคว้า รวบรวมและประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูล ที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ
- (2) สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
- (3) สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้
- (4) มีความคิดสร้างสรรค์และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน

2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- (1) กรณีศึกษาการประยุกต์ใช้โปรแกรมเฉพาะด้านและเครื่องมือทางด้านดิจิทัลอาร์ต
- (2) การอภิปรายเดี่ยวหรือกลุ่ม
- (3) ให้นักศึกษามีโอกาสปฏิบัติจริง

2.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญาโดยการให้โจทย์หรือหัวข้อที่เน้นการให้นักศึกษาได้รูปแบบของสื่อดิจิทัลอาร์ต พร้อมแก้ปัญหา อธิบายแนวคิดในการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นการประยุกต์องค์ความรู้ที่ได้ศึกษามา ผลิตเป็นสื่อดิจิทัล

2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- (1) มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
- (2) มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- (3) สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่น ข้ามหลักสูตร หรือต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มีประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบดังนี้

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

2.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ

ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียนและสังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่างๆ และความครบถ้วนชัดเจนตรงประเด็นของข้อมูลที่ได้

2.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียน ในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนการใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานหรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(3) มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม

2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์และการสื่อสารนี้อาจทำได้ในระหว่างการสอน โดยอาจให้นักศึกษาแก้ปัญหา วิเคราะห์ประสิทธิภาพของวิธีแก้ปัญหา และให้นำเสนอแนวคิดของการแก้ปัญหา ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพต่อนักศึกษาในชั้นเรียน อาจมีการวิจารณ์เชิงวิชาการระหว่างอาจารย์และกลุ่มนักศึกษา

2.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

(1) ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎี การใช้โปรแกรมเฉพาะด้านและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสม และนำเสนอรายงานประเด็นสำคัญทางด้านดิจิทัลอาร์ตและสถิติที่เกี่ยวข้อง

(2) ประเมินจากความสามารถในการอธิบายถึงข้อจำกัดเหตุผลในการใช้โปรแกรมเฉพาะด้านและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสม การอภิปราย กรณีศึกษาต่างๆ ที่มีการนำเสนอต่อชั้นเรียน

2.6 ทักษะพิสัย

2.6.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย

สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

2.6.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย

การค้นคว้าริเริ่มผลงานทางด้านศิลปะ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะตามแนวความคิดของตนเอง และมุมมองต่อสิ่งต่างๆที่มีอยู่ในสังคม ด้วยเทคนิคที่แสดงถึงตัวตนของตนเอง

2.6.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย

วัดและประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ทักษะเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานทางดิจิทัลอาร์ต เพื่อจะได้ใช้ความรู้ ความสามารถและทักษะในการประกอบวิชาชีพในสายอาชีพที่เกี่ยวข้อง เป็นรายปีตลอดหลักสูตร

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

3.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

3.1.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2552 ประกอบด้วย 5 ด้าน ดังนี้

ที่	มาตรฐานผลการเรียนรู้	รายละเอียด/ตัวชี้วัด
1	คุณธรรม จริยธรรม	1.1 ตรงต่อเวลา 1.2 มีความซื่อสัตย์ สุจริต 1.3 มีสัมมาคารวะ อ่อนน้อมถ่อมตน
2	ความรู้	2.1 มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่ศึกษา 2.2 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิต 2.3 สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง
3	ทักษะทางปัญญา	3.1 สามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล 3.2 สามารถสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ 3.3 สามารถประเมินค่า หรือคุณค่า
4	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	4.1 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 4.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม
5	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	5.1 สามารถวิเคราะห์เชิงตัวเลข 5.2 สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม 5.3 มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

3.1.2 การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

3.1.2.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม		
ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
(1) ตรงต่อเวลา	<ul style="list-style-type: none"> - ทำข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เรื่องการเข้าเรียน - ทำข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เรื่องของเวลาส่งงาน - สอดแทรกเรื่องของวัฒนธรรมตรงต่อเวลา ในการเรียนการสอนทุกรายวิชา 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากพฤติกรรมในการเข้าเรียน - ประเมินจากพฤติกรรมในการส่งงาน
(2) มีความซื่อสัตย์ สุจริต	<ul style="list-style-type: none"> - มอบหมายงานกลุ่มและงานเดี่ยว - จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านคุณธรรม จริยธรรมทั้งภายนอกและภายในห้องเรียนอย่างต่อเนื่อง - สอดแทรกเรื่องของวัฒนธรรมความซื่อสัตย์ สุจริตในการเรียนการสอนทุกรายวิชา 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย เช่น รายงาน การอ้างอิง และการสอบ - ประเมินจากความซื่อสัตย์ต่อข้อตกลงของนักศึกษาในชั้นเรียน โดยประเมินจากการสังเกต
(3) มีสัมมาคารวะ อ่อนน้อมถ่อมตน	<ul style="list-style-type: none"> - ปลูกฝังให้ตระหนักในคุณค่าของการปฏิบัติตนอย่างสุภาพและอ่อนน้อม วาจาสุภาพ ไพเราะ มีระเบียบวินัย ประพฤติตนให้ถูกกาลเทศะ โดยใช้กรณีการสาธิตและกรณีจำลอง - มอบหมายงานกลุ่มและงานเดี่ยว 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมนักศึกษา - การนำเสนอผลงาน
3.1.2.2 ด้านความรู้		
ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
(1) มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่ศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ความรู้ ความเข้าใจโดยวิธีการบรรยายอภิปราย ถาม-ตอบ ในชั้นเรียน - ให้ความรู้ ความเข้าใจโดยวิธีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง - ให้ความรู้ ความเข้าใจโดยวิธีการสาธิตทดลองและฝึกปฏิบัติในเนื้อหาวิชา - ให้ความรู้ ความเข้าใจโดยวิธีการศึกษาดูงานนอกสถานที่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย - ประเมินจากการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน - ทดสอบวัดความรู้ในรายวิชาทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ

(2) สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิต	- ให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem Based Learning) หรือ เรียกว่า PBL	- ประเมินตามหลักเกณฑ์ของ PBL
(3) สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง	- มีการแนะนำการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และให้ฝึกปฏิบัติในทุกรายวิชา	- ประเมินจากคุณภาพงานมอบหมาย ที่แสดงถึงการคิด/วิเคราะห์ การหาความรู้เพิ่มเติมโดยอาศัยข้อมูล/หลักความรู้จากแหล่งที่น่าเชื่อถือมาประกอบได้อย่างเหมาะสมและมีจรรยาบรรณในการอ้างอิง - การสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ

3.1.2.3 ด้านทักษะทางปัญญา

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
(1) สามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล	- จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดทฤษฎีทักษะทางปัญญา - นำเสนอและอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน	- ประเมินจากคุณภาพงานที่ได้รับมอบหมาย - ประเมินจากการอภิปรายแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน
(2) สามารถสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ	- ฝึกปฏิบัติทักษะการสังเคราะห์โดยใช้วิธีการกรณีศึกษา - สาธิต ทดลองและฝึกปฏิบัติในเนื้อหาวิชา	- ประเมินจากการอภิปรายแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน - ทดสอบวัดทักษะในเนื้อหาวิชา
(3) สามารถประเมินค่าหรือคุณค่า	- ให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการประเมินค่าโดยใช้วิธีจำแนกคุณภาพงาน - ให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการประเมินค่าโดยใช้วิธีการนำเสนอผลงาน	- ประเมินจากคุณภาพงาน - ประเมินจากการมีส่วนร่วม

3.1.2.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
(1) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	- มอบหมายกิจกรรมกลุ่ม - สอดแทรกความรู้ความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคลในการเรียนการสอนทุกรายวิชา	- ประเมินจากคุณภาพของงาน - สังเกตพฤติกรรม

<p>(2) มี ค ว า ม รับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม</p>	<p>- มอบหมายกิจกรรมกลุ่มโดยใช้กระบวนการ Project Based Learning (PBL)</p>	<p>- ประเมินจากคุณภาพของงานตาม เกณฑ์ของ Project Based Learning (PBL) - สังเกตพฤติกรรม</p>
<p>3.1.2.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p>		
<p>ผลการเรียนรู้</p>	<p>กลยุทธ์การสอน</p>	<p>กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้</p>
<p>(1) ส า ม า ร ถ วิเคราะห์เชิงตัวเลข</p>	<p>- สอดแทรกทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข ในรายวิชาต่างๆ - มอบหมายกิจกรรมกลุ่ม</p>	<p>- ประเมินจากคุณภาพของงาน - การทดสอบ</p>
<p>(2) ส า ม า ร ถ ใช้ ภาษาในการสื่อสาร ได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>- สอดแทรกทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสาร ในรายวิชาต่างๆ - มอบหมายกิจกรรมกลุ่มและนำเสนอ</p>	<p>- ประเมินจากคุณภาพของงาน - การทดสอบ - การนำเสนอ</p>
<p>(3) มีทักษะในการ ใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ</p>	<p>- สอดแทรกทักษะการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศในรายวิชาต่างๆ - มอบหมายกิจกรรมกลุ่มและนำเสนอโดยใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ - การสร้างชิ้นงานโดยการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ</p>	<p>- ประเมินจากคุณภาพของงาน - การทดสอบปฏิบัติ - การนำเสนอ</p>

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหมวดวิชาสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ		5.ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลขการสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3
กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร														
0001101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	○	●		●	○		●		●	●	●		●	●
0001102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	●	●	○		●		●			●			●	
0001104 การฟัง-พูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ในชีวิตประจำวัน	●	●		●		●		●		●			●	
0001103 สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้า	●	○	●	●	●		●			●	●	●	●	
0001105 การอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ เพื่อการ สื่อสารในชีวิตประจำวัน	●			●			●			●			○	●
0001106 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารวัฒนธรรม	○		●	●	○				●		●		●	
0001107 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ	●		●	●	●		●			●			●	
0001108 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	●		●	●	●		●			●			●	

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหมวดวิชาสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์														
0002101 พระพุทธศาสนาเพื่อการพัฒนา			●	●			●				●		●	
0002102 จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาตน	●	●		●	●	●	●	●		●	●		●	
0002103 สุนทรียภาพของดนตรีกับชีวิต	●	○		●	○				○	●			●	
0002104 ศิลปะและการออกแบบ	●			●			●			●			●	
0002105 สุนทรียภาพการแสดง	●			●	○				●		●		●	
0002106 สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต	●			●	○				●		●		●	

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหมวดวิชาสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์														
0003107 ความเป็นพลเมืองที่ดี	●	○		●	●		●	○		●	●	○	●	○
0003101 ระบบสังคมไทย	●	●	●	●	●		●	○			●		○	●
0003102 ระบบสังคมโลก	●	●	○	●	●		●	○		●	●		○	●
0003103 ธุรกิจกับชีวิตประจำวัน	●	●		●	●		●			●			●	●
0003104 ไทเลยศึกษา	●	●	●	●			●			●			●	
0003105 ประเทศไทยกับประชาคมอาเซียน	●			●			●			●			●	
0003106 เศรษฐกิจในชีวิตประจำวัน	●	●		●	●		●			●		●		
0003108 กฎหมายในชีวิตประจำวัน	●	●		●	●		●			○	●		●	○

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหมวดวิชาสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ		5. ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลขการสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี														
0004101 การคิดและการตัดสินใจ	●			●			●				●	○		●
0004102 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำหรับชีวิตประจำวัน	●			●				●		●				●
0004103 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ	●			●				●		●		○		
0004104 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิต	●			●			●			●	●			●
0004105 วิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ	●			●	○		●		○	●		○	○	
0004106 ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม	●			●			●			●				●
0004107 เทคนิคการบำรุงรักษาเครื่องใช้ใน ชีวิตประจำวัน	●			●			●			●			●	
0004108 การปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ในชีวิตประจำวัน	●			●			●			●	○		●	○

3.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ .2558 จำนวน 6 ด้าน ดังนี้

ที่	มาตรฐานผลการเรียนรู้	รายละเอียด/ตัวชี้วัด
1	คุณธรรม จริยธรรม	<ol style="list-style-type: none">1. ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม2. มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น3. มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ
2	ความรู้	<ol style="list-style-type: none">1. รอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรมและศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง2. มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาและพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์อย่างเป็นระบบ3. มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม4. มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา
3	ทักษะทางปัญญา	<ol style="list-style-type: none">1. สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายอย่างมีวิจารณญาณ2. สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์3. สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้4. มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน
4	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบต่อสังคม	<ol style="list-style-type: none">1. มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี2. มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ3. สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

ที่	มาตรฐานผลการเรียนรู้	รายละเอียด/ตัวชี้วัด
5	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ	<ol style="list-style-type: none">1. สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียน ในการสื่อสาร โดยทั่วไป ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ2. สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานหรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ3. มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับงานศิลปกรรม
6	ทักษะพิสัย	สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทาง ปัญญา				4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5.ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลขการ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะ พิสัย
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1
(1) กลุ่มวิชาแกน																		
2011101 ประวัติศาสตร์ศิลปะ		●		○	●			●				○	●	○	○	●		○
2021101 วาดเส้นพื้นฐาน	○		●	●	○			○	○	●	●	○	○	●	●	●		●
2001201 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์	○	●		●		○	○	●	○	●	○	○	●	○	●	●	○	●
2011102 หลักและทฤษฎีการออกแบบ	●	○		○	○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	●		●
2021202 สุนทรียภาพและการวิจารณ์ผลงานด้านดิจิทัลอาร์ต		●	○	●	○	○		○	●		○	○	○	●	○	●		○
2011203 ทฤษฎีสี		●		○	●	○		○	●		○		○	●	●	●		○
2031101 โปรแกรมประยุกต์สำหรับดิจิทัลอาร์ต	○	●		○	●		○	○	○	●	○	●	○		●	●	○	○
2001102 พื้นฐานการถ่ายภาพดิจิทัล		●			●		○	○	○	●	○	○	●	○	●	●		○
2004104 ดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทาง ปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลขการ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะ พิสัย
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1
2003103 การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
(2)กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ																		
2022103 วาดเส้นสร้างสรรค์		●	○	○	●	○			○	●	●	○	●	●	●	○		●
2001205 การวางแผนและเตรียมผลิตงานมัลติมีเดีย		●		○	●	●	●	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	●
2033102 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย	○	●		○	●	●	●	○	○	●	○	●	●	○	○	●		●
2012104 ความคิดสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต	●	○	○	○	●	○	●	○	○	●	●	○	●	○	●	○	○	●
2021204 วาดเส้นเพื่องานดิจิทัลอาร์ต		●	○	○	●	○			○	●	●	●	●	○	●	○		●
2002106 เทคนิคการถ่ายภาพ		●	○	○	●		○			●	○	○	●	○	●	○		●
2002107 การเขียนบทเพื่องานภาพยนตร์		●		●	○	○		○	●	●	○	●	●	○	●	○	○	●

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทาง ปัญญา				4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5.ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลขการ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะ พิสัย
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1
2032203 ภาพวาดคาแรคเตอร์การ์ตูนและการ์ตูนเล่าเรื่อง	○	●		○	●	○			○	●	●	○	●	○		●		●
2032204 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา	○	●		○	●	●	○	○	●	●	●	○	●	○		●		●
2003108 การถ่ายภาพดิจิทัลและการตกแต่งภาพ	○	●		○	●	○	○	○	○	●	○	●	●	○	○	●		●
2033105 การสร้างสรรค์กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์	○	●		○	●	●	○	○	○	●	●	●	●	○	○	●		●
2042201 คอมพิวเตอร์สามมิติเพื่อการออกแบบ	○	●		○	●	●	○	○	○	●	●	○	●			●		●
2003209 เทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์ด้วยระบบดิจิทัล		●		○	●	○	○	○	●	●	●	●	●	○	○	●		●
2043102 คอมพิวเตอร์สามมิติสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม		●		○	●	●	○	○	○	●	●	○	●	○	○	●	○	●

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทาง ปัญญา				4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5.ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลขการ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะ พิสัย	
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	
(3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก																			
2032106 การเขียนภาพประกอบดิจิทัล		●		○	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●			●
2004210 การออกแบบจัดแสดงและนิทรรศการ		●	○	○	●	●	○	○	●	●	○	○	●	○	●	●	○		●
2033107 การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ตราสินค้า	○	●		○	●	●	○	○	○	○	●	●	●	○	●	●	○		●
2032208 การออกแบบสื่อและวัสดุกราฟิก	○	●		○	●	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	●			●
2033209 การนำเสนอรูปแบบงานดิจิทัลอาร์ต		●	○	○	●	○	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	○		●
2033110 การสร้างสรรค์ตัวอักษร	○	●		○	●	●	○	○	●	○	●	●	●	○	○	●			●
2003111 การถ่ายภาพแฟชั่น	○	●		○	●	●	○	○	○	●	●	●	●	●	○	●	○		●
2003212 การออกแบบของที่ระลึก	○	●	○	○	●	●	○	○	○	●	●	○	●	○	○	●			●

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทาง ปัญญา				4.ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5.ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลขการ สื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะ พิสัย
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1
2033111 การออกแบบเว็บไซต์		●	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	●
(4) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจ ศึกษา																		
2004113 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○	●	○	●	●	○	●
2004214 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●
2004115 เตรียมสหกิจศึกษา	●	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○	●	○	●	●	○	●
2004216 สหกิจศึกษา	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●
(5) กลุ่มวิชาวิทยาการจัดการและธุรกิจทางด้านดิจิทัลอาร์ต																		
2004117 การสัมมนาธุรกิจทางด้านดิจิทัลอาร์ต		●	○		●	○		○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	●

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

กำหนดเกณฑ์การวัดผลของแต่ละรายวิชาเป็นสัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งมีค่าระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน	ค่าระดับคะแนน
A	4.00
B+	3.50
B	3.00
C+	2.50
C	2.00
D+	1.50
D	1.00
E	0.00

และเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการวัดและประเมินผลการศึกษาาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2555 (ภาคผนวก จ)

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

กำหนดให้มีการเก็บข้อมูลการประกอบอาชีพบัณฑิตและนำผลที่ได้มาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนและหลักสูตร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรจากหน่วยงานโดยมีวิธีการ ดังนี้

1) การเก็บข้อมูลภาวะการมีงานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษาไปแล้วหนึ่งปี ในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ของบัณฑิตในการประกอบการทำงานอาชีพ รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุงหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพ และตรงกับความต้องการของตลาดงานมากยิ่งขึ้น

2) การเก็บข้อมูลจากผู้ใช้บัณฑิต โดยการส่งแบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์ เพื่อประเมินความพึงพอใจบัณฑิตที่จบการศึกษา

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาต้องเรียนครบจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร และต้องได้รับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 และเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการวัดและประเมินผลการศึกษาาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2555 (ภาคผนวก จ)

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

(1) มีการปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้ความเข้าใจในนโยบายของมหาวิทยาลัย บทบาทหน้าที่ของอาจารย์ กฎระเบียบต่างๆ รวมถึงสิทธิผลประโยชน์ของอาจารย์

(2) มีการแนะนำอาจารย์ใหม่ให้เข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายของหลักสูตรและรายวิชาที่รับผิดชอบ

(3) มีการแนะนำอาจารย์ใหม่ให้เข้าใจการบริหารวิชาการของมหาวิทยาลัยและคณะในเรื่องของการประกันคุณภาพการศึกษาที่อาจารย์ทุกคนต้องปฏิบัติ

(4) มีการแนะนำอาจารย์ใหม่ให้เข้าใจถึงหน้าที่ของอาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษา ส่งเสริมอาจารย์ใหม่ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชาที่ไม่ใช่วิจัยในแนวการพัฒนาสังคม การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศ หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

(1) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ในด้านการสอนและวิจัยอย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนและทำวิจัย โดยการสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศ หรือต่างประเทศ

(2) การเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

(1) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวกับการพัฒนาสังคม

(2) การเข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการต่างๆ ของมหาวิทยาลัยและคณะ

(3) สนับสนุนให้อาจารย์ทำผลงานทางวิชาการเพื่อตำแหน่งทางวิชาการ

(4) ส่งเสริมให้อาจารย์ทำการวิจัยในสาขาวิชาชีพและวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

หลักสูตรได้กำหนดระบบและวิธีการประกันคุณภาพหลักสูตรในแต่ละประเด็น ดังนี้

1. การกำกับมาตรฐาน

1.1 มีการบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศไว้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ หรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชา (มคอ.1) ตลอดระยะเวลาที่มีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรดังกล่าวทุกประการ

1.2 มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรครบ 5 คน ดังรายละเอียดในหมวดที่ 1 และอาจารย์รับผิดชอบหลักสูตรได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรตามรอบระยะเวลาที่กำหนดคือ ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต พ.ศ. 2559 ในปี พ.ศ. 2563 โดยมีการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรเป็นหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต พ.ศ. 2564 ตามกระบวนการการปรับปรุงหลักสูตร เพื่อใช้รับนักศึกษา ในปีการศึกษา 2564 ต่อไป

2. บัณฑิต

2.1 คุณภาพบัณฑิตเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติโดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

2.2 สาขาวิชาได้ผลิตบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education: TQF) โดยกำหนดคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ที่หลักสูตรกำหนดไว้ใน มคอ.2 ซึ่งครอบคลุมผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน คือ ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

3. นักศึกษา

3.1 การรับนักศึกษาและการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

สาขาวิชาได้กำหนดคุณสมบัติของผู้เข้าเรียนตาม มคอ.2 หมวดที่ 3 และดำเนินการรับสมัครคัดเลือกตามกลไกการรับนักศึกษาใหม่ของมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยได้จัดให้นักศึกษาใหม่ทุกหลักสูตรผ่านการเตรียมความพร้อมด้านภาษาอังกฤษและจัดปฐมนิเทศในระดับมหาวิทยาลัย ระดับคณะ และสาขาวิชาได้จัดอบรมปรับพื้นฐานเฉพาะทางของสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ให้กับนักศึกษาใหม่ พร้อมทั้งแนะนำการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย แนะนำหน่วยงานการศึกษา

3.2 มีการควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา

สาขาวิชาฯ ได้มีการประชุมเพื่อจัดเตรียมแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหมู่เรียนละ 1 คน เพื่อดูแลให้คำปรึกษาเรื่อง การเรียน ทักษะการศึกษ เรื่องส่วนตัว โดยทางมหาวิทยาลัย ได้กำหนดตารางการเข้าพบที่อาจารย์ที่ปรึกษาในตารางเรียน และช่องทางอื่นๆ เช่น Line, Facebook, E-mail, โทรศัพท์ หรือตู้รับความคิดเห็น เป็นต้น

3.3 มีกระบวนการหรือแสดงผลการดำเนินงาน (การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจ และผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา)

สาขาวิชาฯ ได้ติดตามอัตราการคงอยู่ของนักศึกษา และความพึงพอใจโดยอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ประจำรายวิชา อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และรายงานไปยังมหาวิทยาลัยทุกเดือนโดยอาจารย์ที่ปรึกษา นอกจากนี้ในทุกปีการศึกษาคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้ดำเนินการสำรวจความพึงพอใจต่อหลักสูตรจากนักศึกษาชั้นปีที่ 4 และประเมินความพึงพอใจต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้จากนักศึกษาทุกชั้นปี เพื่อดำเนินการพัฒนาและปรับปรุงในปีการศึกษาต่อไป หากสงสัยหรือนักศึกษามีข้อร้องเรียน สามารถส่งข้อร้องเรียนผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ประจำรายวิชาหรือช่องทางอื่นๆ เช่น Line, Facebook, E-mail, โทรศัพท์ หรือตู้รับความคิดเห็น เป็นต้น

4. อาจารย์

4.1 มีการบริหารและพัฒนาอาจารย์ตั้งแต่ระบบการรับอาจารย์ใหม่

4.2 มีกลไกการคัดเลือกอาจารย์ใหม่ที่เหมาะสม คณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการจัดประชุมวางแผนอัตรากำลังเพื่อจัดหาอาจารย์ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และมีขั้นตอนการคัดเลือกตามกลไกการรับอาจารย์ใหม่ของมหาวิทยาลัย อาจารย์ใหม่ที่ผ่านการคัดเลือกต้องได้รับการปฐมนิเทศและมีการจัดแต่งตั้งพี่เลี้ยงคอยให้คำแนะนำปรึกษาในการทำงาน

4.3 อาจารย์ในหลักสูตรมีแผนพัฒนาตนเอง ทางด้านทักษะวิชาชีพ ตำแหน่งทางวิชาการ และผลิตผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มีความเชี่ยวชาญ ในการผลิตบัณฑิต ต่อไป

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

มีการบริหารจัดการหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างต่อเนื่อง

5.1 มีการออกแบบหลักสูตรควบคุม กำกับกับการจัดทำรายวิชาต่างๆ ให้มีเนื้อหาที่ทันสมัย

คณะกรรมการประจำหลักสูตรได้แต่งตั้งคณะกรรมการร่างหลักสูตร เพื่อดำเนินการออกแบบหลักสูตรให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมและทันสมัย โดยใช้ข้อมูลจากสถานการณ์ในปัจจุบันหรือความต้องการของประเทศ ข้อมูลจากผู้ใช้บัณฑิต ข้อมูลจากบัณฑิต นักศึกษาผู้ใช้หลักสูตรปัจจุบัน ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับด้านดิจิทัลอาร์ต และร่างหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

ได้ผ่านการวิพากษ์หลักสูตรจากกรรมการภายนอกและภายในมหาวิทยาลัย ก่อนนำเสนอต่อ สภามหาวิทยาลัยตามระบบกลไกการพัฒนาหลักสูตร

5.2 มีการวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา

คณะกรรมการประจำหลักสูตรมีการประชุมพิจารณาแผนการเรียนของนักศึกษาแต่ละชั้นปี เพื่อจัดรายวิชาและผู้สอนที่เหมาะสมตามความเชี่ยวชาญของอาจารย์ผู้สอนและเสนอต่อคณะกรรมการ ประจำคณะและฝ่ายวิชาการของมหาวิทยาลัย

5.3 มีการประเมินผู้เรียน กำกับให้มีการประเมินตามสภาพจริง มีวิธีการประเมินที่หลากหลาย

อาจารย์ประจำวิชาได้จัดให้มีกระบวนการวิเคราะห์ศักยภาพผู้เรียนก่อนการเรียน สอบย่อย สอบกลางภาคและปลายภาคเรียน ด้วยวิธีการประเมินที่หลากหลาย มหาวิทยาลัยได้จัดให้มีการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิก่อนจบการศึกษา

5.4 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

อาจารย์ประจำวิชาได้มีการกำหนดวัตถุประสงค์และออกแบบกิจกรรมการเรียนตามเนื้อหา รายวิชา เพื่อได้ผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์รายวิชาที่กำหนดไว้ใน มคอ.3

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 มีระบบการดำเนินงานของภาควิชา คณะ สถาบัน เพื่อความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ทั้งความพร้อมทางกายภาพและความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวกหรือ ทรัพยากรที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

สาขาวิชาฯ และคณะได้มีระบบการดำเนินงานเพื่อเตรียมความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ทั้งความพร้อมทางด้านกายภาพ ความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยี และสิ่งอำนวยความสะดวกหรือ ทรัพยากรที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร โดยอาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการประชุมจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดหาสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ตามที่ได้รับ การจัดสรรจาก มหาวิทยาลัย นอกจากนั้นคณะกรรมการประจำหลักสูตรยังได้จัดทำรายละเอียดค่าของงบประมาณเพื่อ จัดทำครุภัณฑ์สำหรับการเรียนการสอนตามวงรอบแต่ละปีงบประมาณ

6.2 มีจำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่พอเพียงและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน

หลักสูตรมีความพร้อมด้านทรัพยากรการเรียนการสอน การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอน เพิ่มเติม มหาวิทยาลัย และคณะ จัดสรรงบประมาณสำหรับหนังสือตำรา วารสารทางวิชาการ สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นประจำทุกปี และเวียนแจ้งอาจารย์ให้เสนอชื่อสื่อที่ต้องการ ส่วนอุปกรณ์เครื่องมือ ปฏิบัติการจะมีการประชุมวางแผนจัดทำข้อเสนองบประมาณครุภัณฑ์

การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร ประเมินความเพียงพอของทรัพยากรโดยนักศึกษาใน แต่ละรายวิชา อาจารย์ประเมินจากการสังเกตการใช้งานในรายวิชาที่สอน แล้วรายงานต่ออาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

6.3 มีการดำเนินการปรับปรุงจากผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาและอาจารย์ต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

คณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตรและคณะได้จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ทุกปีการศึกษา และคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตรและคณะได้นำผลการประเมินความพึงพอใจต่อสิ่งสนับสนุนของอาจารย์และนักศึกษาไปปรับปรุงเพื่อให้มีส่วนสนับสนุนการเรียนรู้เพียงพอสำหรับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

มีการเก็บรวบรวมข้อมูล และดำเนินการตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (TQF) เพื่อใช้กำหนดดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน ทั้งนี้เกณฑ์การประเมินผ่าน คือ มีการดำเนินงานตามข้อ 1 – 5 และอย่างน้อยร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในแต่ละปี

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่	ปีที่	ปีที่	ปีที่	ปีที่
	1	2	3	4	5
(1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	X	X	X	X	X
(2) มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์	X	X	X	X	X
(3) มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	X	X	X	X	X
(4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	X	X	X	X	X
(5) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	X	X	X	X	X
(6) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ.3 และมคอ.4 อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	X	X	X	X	X
(7) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		X	X	X	X

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่	ปีที่	ปีที่	ปีที่	ปีที่
	1	2	3	4	5
(8) อาจารย์ใหม่(ถ้ามี)ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	X	X	X	X	X
(9) อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง	X	X	X	X	X
(10) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	X	X	X	X	X
(11) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0				X	X
(12) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่หลังจากทำงานไปแล้วอย่างน้อย 1 ปี หรือหลังสำเร็จการศึกษา เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.00					X

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

(1) ช่วงก่อนการสอน ควรมีการประเมินความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ การปรึกษาหารือจาก อาจารย์ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร เกี่ยวกับวิธีการสอน และควรมีการวิเคราะห์ศักยภาพของผู้เรียน ในทุกรายวิชาที่สอน

(2) ช่วงระหว่างการสอน ควรประเมินจากนักศึกษา โดยการทำแบบทดสอบย่อย การสังเกต จากพฤติกรรมในการถาม/ตอบของนักศึกษาเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียน ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ หากนักศึกษามีความเข้าใจต่ำกว่าวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ควรเปลี่ยนแปลง วิธีการสอนหรือจัดลำดับเนื้อหาให้ง่ายต่อการเข้าใจ

(3) ช่วงหลังการสอน ควรมีการวิเคราะห์ผลจากการประเมินการสอนของนักศึกษา และการ วิเคราะห์ผลการเรียนของนักศึกษา หากพบว่ามีปัญหาควรนำผลการประเมินไปปรับปรุง โดยสามารถทำ ได้โดยรวบรวมปัญหา/ข้อเสนอแนะ เพื่อประธานหลักสูตรและทีมผู้สอนนำไปปรับปรุงและรายงานผล ต่อไป

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- (1) ประเมินโดยนักศึกษาในแต่ละรายวิชา
- (2) การสังเกตการณ์จากอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรหรือหัวหน้าภาควิชา
- (3) ภาพรวมของหลักสูตร ประเมินผลโดยบัณฑิตใหม่
- (4) การทดสอบผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในหลักสูตรโดยเทียบกับนักศึกษาของ สถาบันอื่นในหลักสูตรเดียวกัน

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

การประเมินหลักสูตรในภาพรวม โดยสำรวจข้อมูลจาก

- (1) นักศึกษาปีสุดท้ายและบัณฑิตใหม่ ติดตามจากผลสำรวจภาวะการปฏิบัติงานทำ
- (2) ผู้ทรงคุณวุฒิและ/หรือผู้ประเมินภายนอก ติดตามจากผลการประเมิน
- (3) ผู้ใช้บัณฑิตและ/หรือผู้มีส่วนได้เสียอื่นๆ ติดตามจากการทำงานของบัณฑิตที่จบการศึกษา

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

ต้องผ่านประกันคุณภาพหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ.2558 และผ่านการประเมินการประกันคุณภาพภายใน (IQA)

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

- 4.1 รวบรวมข้อเสนอแนะ หรือข้อมูล จากการประเมินจากนักศึกษา ผู้ใช้บัณฑิต และผู้ทรงคุณวุฒิ
- 4.2 วิเคราะห์ทบทวนข้อมูลข้างต้น โดยคณะกรรมการประจำหลักสูตร
- 4.3 เสนอการปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
คำอธิบายรายวิชา

คำอธิบายรายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

1) กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร 10 หน่วยกิต

วิชาบังคับเรียน 6 หน่วยกิต

0001101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 2(2-0-4)

(Thai for Communication)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาและการสื่อสาร บูรณาการการใช้ภาษาในสังคม และวัฒนธรรมไทย ทักษะการคิด ฟัง ดู พูด อ่านและเขียน เพื่อประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต

Fundamental knowledge of language and Communication, Integrated language use in society and Thai society, thinking, listening, watching, speaking, reading and writing to apply in life.

0001102 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2(2-0-4)

(English for Communication)

การพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน การฟัง พูด อ่าน และเขียน ใน สถานการณ์ต่างๆ การทักทาย การทำความรู้จัก การให้ข้อมูลส่วนตัว ครอบครัว ชุมชน การบรรยาย สถานที่ ที่ตั้ง การบอกทิศทาง

Fundamental English for Communication with four skills namely listening, speaking, reading, and writing in various situations; greeting, getting to know each other, giving personal information, giving information about family and community, describing places, giving location and direction.

0001104 การฟัง-พูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 2(2-0-4)

(Listening and Speaking English for Daily Life Communication)

การฟังและการพูดในระดับประโยคและระดับข้อความในหัวข้อต่างๆที่ใช้ ในชีวิตประจำวัน โดยมีกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะการฟังพูดภาษาอังกฤษ

Practice of English listening and speaking at the levels of sentence and discourse for Daily Life Communication through various activities in a variety of topics with an emphasis on helping students practice their listening and speaking skills.

วิชาเลือกเรียน ไม่น้อยกว่า 4 หน่วยกิต

0001103

สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้า

2(2-0-4)

(Information Searching for Study)

สารสนเทศ ทักษะการรู้สารสนเทศ แหล่งเรียนรู้และทรัพยากรสารสนเทศ กลยุทธ์และกระบวนการสืบค้นสารสนเทศด้วยสื่อดิจิทัล การเขียนรายงานทางวิชาการและการนำเสนอผลงานตามมาตรฐานสากล ตลอดจนการอ้างอิงและการเขียนบรรณานุกรม เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการทำรายงาน วิจัย สารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

Information, information literacy skills, information sources and resources, retrieval techniques and process with digital media, academic report writing with universal standardized formatting, citation and bibliography for efficient application on other types of research and thesis writing forms, correctly and effectively.

0001105

การอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

2(2-0-4)

(Reading and Writing English for Daily Life Communication)

การอ่านหนังสือพิมพ์ การอ่านโฆษณา แผ่นพับโฆษณา การอ่านประกาศ การอ่านฉลากผลิตภัณฑ์ต่างๆ การย่อความ การกรอกแบบฟอร์ม การเขียนจดหมายส่วนตัว การสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์

Skills for reading newspapers, advertisements, announcements, brochures, and product labels; summarizing, completing forms, personal correspondence, and electronic communication.

0001106

ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารวัฒนธรรม

2(2-0-4)

(English for Cultural Communication)

ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารประเด็นทางวัฒนธรรม ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ค่านิยมทางสังคม ความเชื่อ อาหาร และเทศกาลสำคัญทางประเพณีวัฒนธรรม

English for communication regarding cultural issues, geography, climates, social value, beliefs, food, and traditional festivals

0001107 **ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ** 2(2-0-4)
(English for Communication in the Workplace)

ภาษาอังกฤษในการทำงาน การต้อนรับ การนัดหมาย การโทรศัพท์ การให้และขอข้อมูล การกรอกแบบฟอร์มประเภทต่างๆ การเขียนจดหมายสมัครงาน การเขียนอีเมล การเขียนประวัติส่วนตัว การอ่านประกาศรับสมัครงาน

English in the workplace, welcoming, making appointment, telephoning, giving and asking information; form filling, application letter, E-mail, resume, job advertisement.

0001108 **ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน** 2(2-0-4)
(Chinese for Daily Life Communication)

หลักการออกเสียงพินอินภาษาจีน คำศัพท์ วลี สำนวน โครงสร้างและรูปแบบประโยคสำหรับใช้ในชีวิตประจำวัน ในสถานการณ์ต่างๆ ด้วยทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน

Chinese pinyin pronunciation, vocabulary, phrases, idioms and sentence structures for use in everyday life with the skills of listening, speaking, reading and writing.

2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ 6 หน่วยกิต

วิชาเลือกเรียน ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

0002101 **พระพุทธศาสนาเพื่อการพัฒนา** 2(2-0-4)
(Buddhism for Development)

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาหลักธรรมสำคัญวันสำคัญและพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนาการประยุกต์พุทธธรรมเพื่อการพัฒนาชีวิตและสังคมหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทไทย การพัฒนาจิตและปัญญาเพื่อการดำเนินชีวิต

Introduction to Buddhism great teaching of Buddha, Buddhist Sabbath days, Dhamma application for life and society, Buddhist duty and Thai courtesy, mind and wisdom development for living.

- 0002102 **จิตวิทยาเพื่อการพัฒนาดตน** **2(2-0-4)**
(Psychology for Self Development)
ความหมาย ความสำคัญของจิตวิทยา ปัจจัยพื้นฐานและทฤษฎีจิตวิทยา
ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้และการพัฒนาดตน มนุษย์สัมพันธ์ การทำงานเป็นทีมและการวางแผนการ
ดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข
Definitions, significance, basic factors and psychology theory of
behavior, self development, human relations, team work and life planning for well-being.
- 0002103 **สุนทรียภาพของดนตรีกับชีวิต** **2(2-0-4)**
(Music and Life Appreciation)
การใช้ดนตรีในชีวิตประจำวัน บทบาท ความสำคัญของดนตรีในสังคม
การเสริมสร้างทักษะ และประสบการณ์ทางดนตรี
Using music in daily life, roles and importance of music in society,
enhancing skills and musical experience.
- 0002104 **ศิลปะและการออกแบบ** **2(2-0-4)**
(Arts and Design)
หลักการ แนวคิด ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการและกระบวนการออกแบบ
สร้างสรรค์ผลงาน การรับรู้ การสื่อสาร การตีความ การชื่นชมความสวยและความงาม การประยุกต์และ
การมีรสนิยมที่ดีต่อผลงานศิลปะและการออกแบบของไทย เอเชียและตะวันตกทั้งอดีตและปัจจุบัน
Principles, concepts, creativity, imagination and processes of
creative arts and design; perceptions, Communication, interpretation, appreciation of
beauty and aesthetic, application and having good taste to arts and design of Thai, Asia
and west in past and present.

0002105 **สุนทรียภาพการแสดง** 2(2-0-4)
(Art Performance Appreciation)

ความหมายของสุนทรียศาสตร์และการแสดง คุณค่าของศิลปะการแสดง ประเภทต่างๆ ค่านิยมและวิถีชีวิตที่นำมาประยุกต์ใช้ในการแสดง การจัดกิจกรรมการแสดงที่สอดคล้องกับ ค่านิยมและวิถีชีวิตในท้องถิ่น

The meaning of aesthetics and performances. The value of performing art. Values and way of life that are applied in performances; Organizing and performances that are consistent with local values and lifestyles.

0002106 **สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต** 2(2-0-4)
(Meditation for Life Development)

ความหมายของการทำสมาธิ จุดประสงค์ วิธีการ ขั้นตอน จุดเริ่มต้นของการทำสมาธิ ลักษณะของการบริการและการทำสมาธิ ประโยชน์ของสมาธิ ลักษณะอาการต่อต้านสมาธิ และการนำสมาธิไปใช้ในชีวิตประจำวัน สมาธิกับการเรียนและการทำงาน ลักษณะ ขั้นตอน คุณสมบัติ ประโยชน์ของฌานและญาณ สิ่งที่ต้องรู้เรื่องวิปัสสนา ความแตกต่างระหว่างสมณะกับวิปัสสนา แผนผังสมณะกับวิปัสสนา ชาวโลกกับวิปัสสนา

Meaning of meditation; objectives, methods, processes, the beginning of meditation practice; characteristics of reciting and meditating; benefits of meditation; meditation resistances and applying meditation to daily life; meditation as related to education and work; characteristic, process, qualities and benefits of the states of absorption (Jhana) and insight knowledge (Nana); fundamental knowledge about insight meditation (Vipassana); differences between the foundation meditation (Summata) and the insight meditation (Vipassna); layout the foundation meditation (Summata) and the insight meditation (Vipassna); insight meditation as related to the world population.

3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ 6 หน่วยกิต

วิชาบังคับเรียน 2 หน่วยกิต

0003107

ความเป็นพลเมืองที่ดี
(Smart Citizenship)

2(2-0-4)

การปกครองระบอบประชาธิปไตย สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ และบทบาทของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข การอยู่ร่วมกันในสังคมแห่งความหลากหลาย การจัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธี การต้านทุจริต การปลูกฝังทัศนคติเชิงบวกต่อประเทศจิตอาสา บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบ มีความกล้าตัดสินใจในสิ่งที่ถูกต้อง การเป็นสมาชิกที่ดีของพลเมืองไทยและพลเมืองโลก

Democratic form of government, rights, status, freedom, and roles in the context of democracy; democratic form of government with the king as head of state, living in different societies, conflict management by using peaceful way, problems of corruption, creating positive attitude towards the country, service mind, roles and responsibilities, being brave to make right decisions, being good citizen of the kingdom of Thailand and the world.

วิชาเลือกเรียน ไม่น้อยกว่า 4 หน่วยกิต

0003101

ระบบสังคมไทย
(Thai Society System)

2(2-0-4)

สภาพสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง และสิ่งแวดล้อมของสังคมไทยในปัจจุบัน ปัญหาและแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลง การพัฒนาตามแนวพระราชดำริ เศรษฐกิจพอเพียง ภูมิปัญญาท้องถิ่น การบูรณาการบริบทต่างๆ เพื่อปรับตัวให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงทิศทางการพัฒนาสังคมไทยที่ยั่งยืน ปลูกฝังจิตสำนึก ตระหนักและเห็นคุณค่าของความเป็นไทย

Present situation of Thai society, culture, economy, politic, public administration, and environment problems and future trends of Thai society, development and sufficiency economy, local wisdom, adaptation for social changes, sustainable development, and Thai nationalism.

0003102 **ระบบสังคมโลก** 2(2-0-4)

(Global Society System)

ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมและภัยคุกคามต่างๆ สร้างความรู้ความเข้าใจด้านความหลากหลายทางวัฒนธรรม สิทธิมนุษยชน การปรับตัวอยู่ในสังคมโลกด้วยสันติวิธี การดำเนินชีวิตในโลกยุคข้อมูลข่าวสารอย่างมีประสิทธิภาพ

The changes of global society in politic, economy, culture, environment, and other crisis; multiculturalism; human rights; non-violence conflict resolution; life in the Digital Age.

0003103 **ธุรกิจกับชีวิตประจำวัน** 2(2-0-4)

(Business and Daily Life)

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับธุรกิจ รูปแบบของธุรกิจ ลักษณะของธุรกิจ หน้าที่ของธุรกิจ การผลิต แนวทางการเป็นผู้ประกอบการสมัยใหม่ การบริหารจัดการทรัพยากรมนุษย์ การตลาด การบัญชีการเงิน สภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี สังคม ที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน นโยบายของรัฐบาล กฎหมายภาษีอากร และการนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในชีวิตประจำวัน

Fundamental business; business model; business attributes; business role; production; guidelines for modern entrepreneur; administrative human resources management; marketing; financial accounting, Environment of Business; Social Technology change context influencing on business and daily life; government policies; taxation law; and applying philosophy of sufficiency economy to daily life.

0003104 **ไทเลยศึกษา** 2(2-0-4)

(Loei Study)

ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมไทเลย ความเชื่อ พิธีกรรม ประเพณี วิถีชีวิต การละเล่น ภาษา ศิลปะ และภูมิปัญญาพื้นบ้าน

Context of Loei province; history and culture, belief, ritual custom, ways of life, amusement, Loei dialect, arts, folk wisdom and environment.

0003105 **ประเทศไทยกับประชาคมอาเซียน** 2(2-0-4)
(Thailand and ASEAN Community)

ความเป็นมา ข้อมูลพื้นฐานประเทศสมาชิก ลักษณะภูมิศาสตร์ เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง สังคมวัฒนธรรมของประเทศสมาชิก กฎบัตรอาเซียน ความสัมพันธ์ภายในและภายนอกกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน ประโยชน์ที่ไทยได้รับจากการเข้าเป็นสมาชิก

Background of ASEAN community; fundamental information of geographical; economic, political, social and cultural aspects of all country members; ASEAN charter; the relationships of internal and external groups of ASEAN country members and benefits of Thailand that gain from being member.

0003106 **เศรษฐกิจในชีวิตประจำวัน** 2(2-0-4)
(Economy in Daily Life)

หลักการเบื้องต้นทางเศรษฐศาสตร์ กิจกรรมทางเศรษฐกิจในชีวิตประจำวัน ระบบเศรษฐกิจตลาดและกลไกราคา รายได้ประชาชาติ รายได้จังหวัด บทบาทภาครัฐและเอกชนในระบบ เศรษฐกิจ เงินและสถาบันการเงิน การคลัง การวิเคราะห์เศรษฐกิจระดับครัวเรือน ชุมชน และสังคม ปัจจุบัน

Fundamental of economics; economy in daily life; economic system; market and price; national income; gross provincial product; government and private sector in economic system; money and financial institution; Fiscal Policy; analysis of household, community, and current society economies.

0003108 **กฎหมายในชีวิตประจำวัน** 2(2-0-4)
(Law in Daily Life)

กฎหมายทั่วไปที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายอาญา กระบวนการยุติธรรม กฎหมายปกครอง กฎหมายรัฐธรรมนูญ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายครอบครัว รวมถึงกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

Essential of General laws for daily life; principle civil and commercial law, criminal law, justice procedure, administrative law, constitution law, Computer laws and computer crime Intellectual property law, Family law and other related law.

4) กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 8 หน่วยกิต

วิชาเลือกเรียน ไม่น้อยกว่า 8 หน่วยกิต

0004101 การคิดและการตัดสินใจ 2(2-0-4)

(Thinking and Decision Making)

หลักการและกระบวนการคิดของมนุษย์ การคิดวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ หลักการใช้เหตุผล การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อการตัดสินใจ การประยุกต์ใช้หลักการวิเคราะห์การตัดสินใจ กำหนดการเชิงเส้นสำหรับการตัดสินใจ แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

Principles and human thinking process; analytical thinking and creative thinking; logical principles; data collection; data analysis through software application for decision making; application of the principle of decision-making analysis; linear programming for problem solving in daily life.

0004102 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำหรับชีวิตประจำวัน 2(2-0-4)

(Computer Technology for Daily-Life)

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์ องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสมัยใหม่ เครือข่ายสังคมออนไลน์ จริยธรรมและความปลอดภัย คอมพิวเตอร์ ในอนาคต และทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ในชีวิตประจำวัน

Basic knowledge about a computer system, Components of a computer system, Modern computer network and the internet, Social network, Computer security ethics, Computer in the future, and computer devices and technology skills for daily life.

0004103 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ 2(2-0-4)

(Exercise for Health)

ความรู้ด้านกิจกรรมทางกาย ขั้นตอน รูปแบบ วิธีการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ที่สอดคล้องกับยุคสมัย เหมาะสมกับเพศ วัย และสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคล และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

Knowledge of physical activities; step, patterns and processes of exercise according to each gender, age and individual fitness and application in daily life.

- 0004104 **วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิต** 2(2-0-4)
(Science and Technology for Quality of Life)
กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ สารที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีพลังงานทดแทน เทคโนโลยีชีวภาพ มลพิษในสิ่งแวดล้อม ผลกระทบของความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ที่มีต่อการดำเนินชีวิตมนุษย์
Science process; chemical in daily life; renewable energy technology; biotechnology; environmental pollution; effects of advanced science and technology on human life.
- 0004105 **วิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพ** 2(2-0-4)
(Science for Health)
ความสำคัญของอาหารและโภชนาการ การประเมินภาวะโภชนาการ แนวทางการเลือกและการบริโภคอาหารปลอดภัย การส่งเสริมสุขอนามัยทางเพศ อุบัติเหตุและการปฐมพยาบาล การส่งเสริมสุขภาพจิต ความรู้เกี่ยวกับการเกิดโรค การป้องกันโรคและหลักการใช้ยาในชีวิตประจำวัน
Principal of food and nutrition, nutrition assessment, food selection, sexual hygiene promotion, accident and first aid, mental health promotion, diseased knowledge, diseased prevention and daily medication.
- 0004106 **ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม** 2(2-0-4)
(Life and Environment)
การกำเนิดโลกและกำเนิดสิ่งมีชีวิต วิวัฒนาการมนุษย์ ความสัมพันธ์เชิงระบบระหว่างสิ่งมีชีวิตกับสิ่งแวดล้อม ความหลากหลายทางชีวภาพและชนิดพันธุ์ต่างถิ่น มลพิษสิ่งแวดล้อมและผลกระทบต่อคุณภาพชีวิต ปัญหาภาวะโลกร้อน วิถีชีวิตกับการใช้ทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นและสิ่งแวดล้อมกับการท่องเที่ยว ทรัพยากรธรรมชาติและจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน
The origin of the Earth and life; human evolution, the systematic relationship between organism and environment, environmental pollution and impacts on quality of life, global warming, ways of life and using natural resources in local and environmental areas and tourism, natural resources and sustainable natural resource management.

0004107 **เทคนิคการบำรุงรักษาเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน** 2(2-0-4)
(Household Appliances Maintenance Techniques)

หลักการทํางาน การใช้งาน เทคนิคการบำรุงรักษาเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน
ภายในบ้าน เครื่องมือและการใช้เครื่องมือสำหรับงานไฟฟ้า งานครุภัณฑ์ เคหะภัณฑ์ และยานพาหนะ
การตระหนักถึงความปลอดภัยและการประหยัดพลังงาน

Principle of operation; household kits maintenance techniques in
daily life; tools and electronic tools use; durable goods, hardware and vehicles; security
and energy conservation awareness.

0004108 **การปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์ในชีวิตประจำวัน** 2(2-0-4)
(Raising Crops and Animals in Daily Life)

หลักการปลูกพืชเบื้องต้น การปลูกไม้ดอกไม้ประดับเพื่อตกแต่งสถานที่
การปลูกผักปลอดสารพิษ พืชเครื่องเทศและสมุนไพรเพื่อการบริโภคในครัวเรือน การปลูกไม้ผลและ
ไม้ยืนต้น หลักการเลี้ยงสัตว์เบื้องต้น การเลี้ยงสัตว์เศรษฐกิจ พืชอาหารสัตว์ การเลี้ยงสัตว์โดยใช้สมุนไพร
การเลี้ยงและการดูแลสัตว์เลี้ยง หลักการเกษตรตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

Principle of plant production; floriculture and ornamental plants
for decoration; chemical-free vegetables; spices and medicinal plants for household
consumption; fruit trees and perennial plant productions; principle of animal
productions; economic animal productions; productions and carefulness for domestic
animals; Forage crops; Medicinal plants for Livestock; principle of sufficiency economy in
animal productions; application of philosophy of sufficiency economy to agriculture.

ข. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 92 หน่วยกิต

1) วิชาแกน บัณฑิตเรียน 25 หน่วยกิต

2011101 ประวัติศาสตร์ศิลปะ 2(2-0-4)
(History of Art)

ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์มาจนถึงศิลปะสมัยใหม่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 เน้นในเรื่องความเข้าใจของความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญา รูปแบบของศิลปะและความคิดหลักของยุคสมัย เพื่อเป็นพื้นฐานในการเข้าใจศิลปะอย่างแท้จริง

A student must choose the topic for work digital art paper side which will receive the resolution from committee check and judge special personal project , practice work part inspires to follow the step that committee fixes to give until the works will finish must change checking from committee and , must very the exhibition gives person can take an interest to see praise.

2021101 วาดเส้นพื้นฐาน 2(2-0-4)
(Introduction to Drawing)

พื้นฐานการวาดเส้นโดยฝึกทักษะความชำนาญของการถ่ายทอดโดยเน้นโครงสร้าง รูปทรง แสงเงา เพื่อความเข้าใจของการวาดเส้นรูปทรง 3 มิติ เพื่อพัฒนาต่อยอดในการวาดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นฐานความรู้ความเข้าใจในการออกแบบงานดิจิทัลอาร์ต

Train minister for picture writing with the lined pattern , be TRUE portrait from the surroundings that has , stay in the nature , such as scenery , person , animal , etc. or the thing that a human establishes , such as stucco model , building , the architecture is all , can in proportion , the light and the shade , follow an element of the arts that is correct by emphasize the similarity , etc.

- 2001201** **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์** **3(2-2-5)**
(Introduction to Film Production)
ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว ประวัติและวิวัฒนาการของภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ บทบาท และหน้าที่ต่อการสื่อสาร และกระบวนการในการผลิต เครื่องมือ อุปกรณ์ และวัสดุที่ใช้เพื่อการผลิตภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ในขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติการถ่ายภาพยนตร์และวีดิทัศน์
- Study and practice about the principles of animation. History and evolution of movies and videos. Roles and duties in communication. And processes in the production of tools, equipment and materials used for film production. And video in basic Film and video shooting operations
- 2011102** **หลักและทฤษฎีการออกแบบ** **3(2-2-5)**
(Principle and Theory for Design)
ทฤษฎีและปฏิบัติการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ประวัติและวิวัฒนาการของการออกแบบความรู้ทางศิลปะดิจิทัล การเลือกใช้หลักการทฤษฎี เทคนิคการออกแบบกราฟิกที่สอดคล้องกับยุคสมัย
- The theory and practice of digital art design, history and evolution of digital art design Choosing theoretical principles Graphic design techniques that correspond to vogue
- 2021202** **สุนทรียภาพและการวิจารณ์ผลงานด้านดิจิทัลอาร์ต** **2(2-0-4)**
(Aesthetics and Criticism of Design Digital Art)
หลักการ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ โครงสร้างของความงามที่มีอยู่ในธรรมชาติและในงานศิลปะตามแนวปรัชญาที่มีอยู่ในวิวัฒนาการของการสร้างแนวคิด ในเรื่องความงามตะวันตกและตะวันออกโดยเน้นกระบวนการคิดในแง่ของความงามในงานออกแบบดิจิทัล
- Study about aesthetics theory , the structure of the beauty that exists in nature and in the art follows philosophy line that exists in the evolution of building idea , in about story west beauty , and the east by emphasize the procedure thinks in the sense of the corner of the beauty in the work design the digital.

2011203 **ทฤษฎีสี** **2(2-0-4)**
(Color Theory)

ศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องสีทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติอย่างเป็นระบบ เพื่อให้
เกิดความเข้าใจถึงคุณสมบัติของสีทั้งในกายภาพและจิตวิทยาที่มีผลต่อความรู้สึกของมนุษย์ เรียนรู้
ความหมายและสุนทรียภาพในการใช้สี ซึ่งมีอิทธิพลต่อการออกแบบ และฝึกปฏิบัติงานออกแบบตาม
หลักการ ทางทฤษฎีสี

Way theory color base basically important base for designing , the
property of a color , acknowledgement , about story a color , the reaction that happen
in the work designs from using color all quality such as using color great the color , using
color like model, harmony , using color likes model to oppose , including study about
the psychology of a color , and meaning fulling in the work designs with the computer.

2031101 **โปรแกรมประยุกต์สำหรับดิจิทัลอาร์ต** **3(2-2-5)**
(Application for Digital Art)

ศึกษาความเป็นมาและวิวัฒนาการของการออกแบบกระบวนการและ
องค์ประกอบของการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
ในงานกราฟิก Adobe Photoshop Illustrator และ InDesign ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไป
ประยุกต์ใช้กับงานออกแบบโฆษณา งานการ์ตูน สิ่งพิมพ์และด้านศิลปกรรม

Effectively study the history and evolution of process and design
elements to create ready-made designs using adobe photoshop Illustration and InDesign
graphics to apply them to ad design. Cartoon Work Publications & Fine Arts

2001102 **พื้นฐานการถ่ายภาพดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Digital Photography Foundation)

ศึกษาหลักการ ทฤษฎีทางการถ่ายภาพ การสื่อความหมาย ความก้าวหน้า
ทางด้านเทคโนโลยีการถ่ายภาพ วิธีการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
การจัดวางองค์ประกอบ การคัดเลือกภาพที่ทรงพลังสำหรับสื่อดิจิทัล รวมถึงจริยธรรมของการถ่ายภาพ

Study the theory of photography. Interpretation Advances in
imaging technology Different ways of taking pictures with digital cameras, visual
storytelling. Composition Powerful image selection for digital media Including the ethics
of photography

2003103 การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต 2(2-0-4)
(Research in Digital Art)

วิธีการวิจัยลักษณะต่างๆ การวางแผนงานวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความ การนำเสนอผลงานวิจัยและข้อสรุป รวมทั้งศึกษารูปแบบการใช้ภาษา การเขียนเชิงอรรถและบรรณานุกรม ตามระเบียบวิจัยให้เหมาะกับเนื้อหาทางดิจิทัลอาร์ต

Research work , the principle and the way research all character , planning research , data accumulation , data analysis , the hammering something , the lead presents the research and the conclusion and study using language format , footnote writing and government department according to regulations research give suit way digital art paper substance.

2004104 ดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์ 3(2-2-5)
(Digital Art Thesis)

วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : 2003103 การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต

นักศึกษาต้องเลือกหัวข้อเรื่อง เพื่อปฏิบัติงานด้านดิจิทัลอาร์ต ซึ่งจะได้ ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ ตรวจสอบและตัดสินโครงการพิเศษเฉพาะกลุ่ม ส่วนการปฏิบัติงาน ให้เป็นไปตามขั้นตอนที่คณะกรรมการกำหนดให้ จนกว่าผลงานจะแล้วเสร็จ ต้องผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการและต้องจัดนิทรรศการให้ผู้สนใจได้ชม

A student must choose the topic for work digital art paper side which will receive the resolution from committee check and judge special personal project , practice work part inspires to follow the step that committee fixes to give until the works will finish must change checking from committee and , must very the exhibition gives person can take an interest to see praise.

2) วิชาเฉพาะด้านบังคับ บัณฑิตเรียน 42 หน่วยกิต

2022103	วาดเส้นสร้างสรรค์ (Creative Drawing) ศึกษาและปฏิบัติกรวาดเส้นด้วยเทคนิคและกรรมวิธีต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์ให้เกิดตามความมุ่งหมายทั้งทางด้านเนื้อหาและองค์ประกอบอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้สอดคล้องกับการนำไปใช้ทางด้านการออกแบบ Study and practice drawing with techniques and methods that are relevant to the purpose of both content and composition creatively. To be consistent with the design implementation	3(2-2-5)
2012104	ความคิดสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต (Creative Thinking for Digital Art Design) ศึกษาค้นคว้า ฝึกปฏิบัติและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคนิคการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะต่าง ๆ ประยุกต์ใช้ในการออกแบบ การระดมสมอง แผนภาพความคิด การคิดแนวข้าง หมวก 6 ใบ เทคนิคที่ใช้ในการคิดงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต ต่าง ๆ Study Practice and exchange, learn creative techniques in a manner that. It is applied in design, brainstorming, thinking diagrams, side thinking, 6 hats, techniques used to think about digital art design. Various	3(2-2-5)
2001205	การวางแผนและเตรียมผลิตงานมัลติมีเดีย (Planning and Preparing for Multimedia Production) กระบวนการวางแผนการผลิตผลงานมัลติมีเดีย วิธีการเขียนสคริปต์ ที่ให้เกิดความรู้สึกร่วมและมีคุณค่าน่าสนใจ ทักษะการเล่าเรื่องการวางโครงเรื่อง การสร้างปมขัดแย้งในเรื่องและการใช้ภาษาที่เหมาะสมและเสียงบรรยายในการเล่าเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด และทดลองผลิตเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบง่ายก่อนเข้าสู่กระบวนการผลิตจริง The procedure lays plans work mixed media produce , the way writes that is born the feeling shares and is worthy interesting , description laying plot skill building knot opposes in about (story) and using language at appropriate and the sound narrates in the description writing waits for to make straight for the board and experience produce the motion like model, easy before reach the procedure produces true.	3(2-2-5)

2033102 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย 3(2-2-5)
(Interactive Design for Multimedia)

วิธีการและฝึกทักษะทางด้านการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ โดยอาศัยพื้นฐานทางด้านงานกราฟิกและการผสมผสานกันของ สื่อหลายชนิด ประกอบด้วย ข้อความ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว โดยมีการตอบสนองกับผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสมและหลากหลายตามสมัยนิยม

Learn the way and train the skill of using computer in creating work design mass manner media reply , by live the base of hand work and the integration of mass media is various kinds , compose , messages , painting , photograph , motion by have the reaction has and the user appropriately and various in vogue by emphasize building interaction format between mass media and mass media user , such as CD-ROM , website etc.

2021204 วาดเส้นเพื่องานดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)
(Drawing for Digital Art)

วาดเส้นเพื่อประยุกต์ในวิชาชีพด้านดิจิทัลอาร์ต การเขียนภาพของมนุษย์และสัตว์ที่เน้นความสมจริง รวมถึงหลักการทัศนียภาพ โดยฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือแบบดั้งเดิมและดิจิทัล เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานในหลายรูปแบบ ซึ่งให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน อันเป็นการพัฒนาทักษะการวาดเส้นที่นำไปสู่การสร้างสรรค์งานลักษณะเฉพาะในวิชาชีพ

Draw lines for application in digital art professions. Writing images of humans and animals that emphasize the realism. Including the principle of scenery By practicing traditional and digital tools to deliver a variety of works. Which gives a different feeling Which is the development of drawing skills that lead to the creation of a unique professional work

2002106

เทคนิคการถ่ายภาพ

3(2-2-5)

(Photography Technical)

เรียนรู้หลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพด้วยระบบดิจิทัล การเลือกชนิดของกล้องให้เหมาะสมกับลักษณะงาน การจัดองค์ประกอบการถ่ายภาพต่างๆ ทั้งในห้องสตูดิโอถ่ายภาพและกลางแจ้ง เช่น ภาพบุคคล ภาพทิวทัศน์ ภาพดอกไม้ ภาพสัตว์ภาพหุ่นนิ่ง ภาพระยะใกล้ ภาพเวลาดกลางคืน ภาพวัตถุเคลื่อนไหว โดยใช้แสงจากธรรมชาติและแสงจากมนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นทดแทนสามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์เหมาะสมกับ เวลาและการใช้งานในโอกาสต่างๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์

Learn the principle works of the camera with the digital kind filtration of a camera are appropriate work character , element photography all arrangement , both of in studio room takes photographs and outdoor , such as person picture , scenery picture , flower picture , animal picture model picture still short time picture picture during nighttime , material picture moves , by use the light from the nature and the light from a human invent to go up pay back , can apply give born the advantage is appropriate time and the usability in a chance differs get straight follow the objective including can control the quality has of the photograph.

2002107

การเขียนบทเพื่องานภาพยนตร์

3(2-2-5)

(Script Writing for Film)

การเขียนบทความหรือเรียงความในด้านต่างๆ การเลือกเนื้อหาเรื่องราวแนวคิดเพื่อถ่ายทอดความคิดและจินตนาการออกมาให้เป็นตัวอักษร และฝึกปฏิบัติการใช้ศิลปะการเขียนบทความต่างๆ เช่น ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น เพื่อเสนอความคิดเรื่องราวผ่านตัวอักษร

The principle writes the article or make a composition in the sense all of , substance story filtration , idea , for relay the though and the imagination come out to the letter , and train take action use writing article all arts , such as feature movie , a movie is joyful , a movie advertises , a movie is short , for present story though changes the letter

2032203 ภาพวาดคาแรคเตอร์การ์ตูนและการ์ตูนเล่าเรื่อง 3(2-2-5)

(Character for Cartoons and Comics Story)

การเขียนภาพการ์ตูน จากขั้นพื้นฐานไปสู่การเขียนภาพการ์ตูนจากแนวความคิดได้ การวิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องเพื่อสร้างการ์ตูนเรื่อง ให้สามารถนำไปใช้ในการประกอบเรื่องของหนังสือประเภทต่างๆ ในสื่อสังคมได้อย่างกว้างขวาง

The principle draws the cartoon from foundation to picture cartoon writing has from the idea , the content analysis of about story for build the cartoon about story give can apply in assembling about story of kind all book in the social widely.

2032204 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา 3(2-2-5)

(Publishing of Advertising Design)

กระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาประเภทต่างๆ ด้านเนื้อหา องค์ประกอบการจัดรูปเล่มนิตยสาร หนังสือและแผ่นพับ ระบบพิมพ์หนังสือ ความรู้เรื่องกระดาษกับหนังสือและองค์ความรู้ทางวิชาการที่เกี่ยวข้องต่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาในปัจจุบัน รวมถึงฝึกปฏิบัติการออกแบบสิ่งพิมพ์โฆษณาที่แตกต่างกัน

The process of designing various types of media media in the field of content, composition, magazine composition. The book printing system, paper knowledge and academic knowledge related to the design of today's advertising publications, as well as practice the design of different advertising publications.

2003108 การถ่ายภาพดิจิทัลและการตกแต่งภาพ 3(2-2-5)

(Digital Photography and Retouching)

การนำภาพถ่ายมาประยุกต์ โดยใช้เทคนิค วิธีการ อุปกรณ์ ผสมผสานกับแนวความคิดสร้างสรรค์เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และนวัตกรรมประเภทต่างๆ โดยใช้เครื่องมือและโปรแกรมสำเร็จสมัยใหม่ มาสร้างสรรค์ภาพถ่ายให้มีคุณภาพความงาม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานในแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสม

Photograph lead comes to applied by use the technique way equipment , integrate with the idea creates for apply in designing printing media and kind all innovation , by use a tool and a program succeed modern come to create the photograph has beauty quality , and can induce apply in the work , in each a kind has appropriately.

2033105

การสร้างสรรค์กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์

3(2-2-5)

(Creative Graphics on Package)

ศึกษาประวัติความเป็นมาของบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบ หน้าที่และโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ชนิดต่าง ๆ การเลือกวัสดุหลักที่สามารถนำมาใช้ทำบรรจุภัณฑ์ได้ เช่น กระดาษ พลาสติก ไม้ แก้ว ฯลฯ ฝึกปฏิบัติการออกแบบบรรจุภัณฑ์พื้นฐาน เช่น ซอง กล่องพับอย่างง่าย ๆ และฝึกปฏิบัติการทำหุ่นจำลองเท่าจริง และการใช้โปรแกรมประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เน้นการสื่อสารภาพลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ ศึกษาแนวคิดการแสดงสินค้า วิเคราะห์วิธีการจัดแสดงในแต่ละประเภทของสินค้าในตลาดธุรกิจ

Learn about the history of packaging Design Principles The main material selection can be used in packaging such as paper, plastic, wood, glass, etc., practice basic packaging designs such as sachets, simple folding boxes, and practice the practice of making mannequins and using applications to create the work. Focus on communicating the image and creating value added to the product. Learn the concept of product display, analyze how to exhibit in each type of product in the business market.

2042201

คอมพิวเตอร์สามมิติเพื่อการออกแบบ

3(2-2-5)

(Three-Dimensional Computer-aided Programs for Design)

ศึกษาหลักการพื้นฐานสำหรับงานคอมพิวเตอร์สามมิติ พื้นฐานการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติ การใช้คำสั่ง กระบวนการสร้างโมเดลสามมิติ ตกแต่งโมเดลสามมิติ สร้างสรรค์โมเดลสามมิติ ฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติเพื่อสร้างสรรค์งาน

Learn the basic principles for three-dimensional computing, Fundamentals of using three-dimensional computer programs, Using commands, 3D modeling processes, 3D modeling, creating 3D models, Practice in applying three-dimensional computer programs to create jobs.

2043102

คอมพิวเตอร์สามมิติสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

3(2-2-5)

(Three-Dimensional Computer - aided for Industrial Craft Product Design)

การฝึกฝนเทคนิคการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางด้าน 3 มิติ เพื่อใช้ในการถ่ายทอดแนวความคิดจากแบบร่างให้เป็นภาพ 3 มิติ ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยศึกษาเทคนิคการขึ้นรูปแบบต่าง ๆ การกำหนดพื้นผิว การจัดสภาพแสง - เงา การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้เทคนิคพิเศษเพื่อช่วยให้ผลงานมีความสมจริง การประยุกต์ใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่น ๆ จนได้เป็นผลงานที่สมบูรณ์

Three-dimensional computer software study and practices, computer rendering of drafts to three dimensional products, surface specification, light and shadow simulation, element composition, special techniques for realistic representation, applied combination with other software programs for complete work

2003209

เทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์ด้วยระบบดิจิทัล

3(2-2-5)

(Technical Editing Digital Film)

เทคนิคการตัดต่อวีดิทัศน์โดยใช้ระบบดิจิทัล ตั้งแต่การจับจอบภาพ การบีบอัด การปรับแต่ง การทำภาพซ้อน การใส่ไตเติ้ล การใส่คำบรรยายและการแทรกดนตรีประกอบ รวมถึงการจัดการสื่อ เครื่องมือการตัดต่อ การควบคุมการเคลื่อนไหว การใส่ทรานสิชั่น พิวเตอร์ และเทคนิคพิเศษ ก่อนที่จะนำมารวมเป็นงานภาพยนตร์ที่สมบูรณ์เพื่อเผยแพร่

Editing video technique by use the digital since monitor touch , squeezing compresses , fining decorates doing composite picture kidney insertion condemns , lecture insertion and music insertion assemble include mass media administration , tool , editing , movement supervision , transition, filter, and special technique will before bring total up be , movie completed work for announce.

- 3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก เลือกเรียนจากกลุ่มรายวิชาใดก็ได้รวมกันแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

2032106	การเขียนภาพประกอบดิจิทัล (Digital Illustration)	3(2-2-5)
	หลักการออกแบบภาพประกอบทั้งภาพประกอบแนวแบนเท็งคตี เช่น นิทานเด็ก วรรณกรรมเยาวชน นิยาย และ แนวสารคดี เช่น ชิวประวัติ ประวัติศาสตร์ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการในการสร้างผลงานในรูปแบบเฉพาะตัว	
	Take action picture character writing truthfully or imagination for assemble about story of kind all book by consider the character , and the way expresses for be consistent and encourage about story aforementioned and picture cartoon kind all writing both of 2the dimension and 3the dimension for use assemble the idea in a book , article , novel , advertising media , public relations.	
2004210	การออกแบบจัดแสดงและนิทรรศการ (Display and Exhibitions)	3(2-2-5)
	ความหมาย ประเภท รูปแบบ การวางผังและการจัดพื้นที่ หลักการออกแบบ การจัดแสดงและนิทรรศการผลิตภัณฑ์และบริการ ฝึกปฏิบัติการออกแบบจัดแสดงและนิทรรศการโดย นำเสนอในรูปแบบของหุ่นจำลองและใช้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอ	
	Meaning , kind , format , laying plan and area arrangement , the principle designs the arrangement shows and products exhibition and serve , train take action design exhibit and the exhibition by present , in the format of the model and use mass mixed media media in the lead present.	
2033107	การสร้างสรรค้อัตลักษณ์ตราสินค้า (Creative Brand Identity)	3(2-2-5)
	ศึกษาความเป็นมาที่เกี่ยวข้องกระบวนการออกแบบอัติลักษณ์แนวคิดหรือ แรงบันดาลใจ พร้อมทั้งนำหลักการแนวคิดทฤษฎีมาปฏิบัติการออกแบบเพื่อสื่อความหมายโดยถ่ายทอด ด้วยวิธีการสื่อสารในรูปแบบของสัญลักษณ์ที่มีความหมายความงาม ก่อให้เกิดความน่าสนใจและสามารถ ดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย ทำให้งานออกแบบมีคุณภาพและมีเอกลักษณ์มากขึ้นมีการฝึกปฏิบัติและแลกเปลี่ยน เรียนรู้การออกแบบอัติลักษณ์อย่างมีระบบ	
	Study the background involved in the process of designing identity, concept or inspiration, and implement theoretical principles to convey meaning by conveying the way of communication in the form of symbols with aesthetic	

meanings. It's interesting and can attract audiences. The design is more qualified and unique, with practical practices and exchanges to learn identity design systematically.

2032208 การออกแบบสื่อและวัสดุกราฟิก 3(2-2-5)
(Graphic and Still Picture Media Production)

ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการนำศิลปะมากกว่าสองแขนงขึ้นไป วัสดุตั้งแต่สองประเภทขึ้นไปมาสร้างเป็นผลงานทางทัศนศิลป์ขึ้นมาหนึ่งชิ้น โดยผ่านเทคนิคกระบวนการทางองค์ประกอบของศิลปะ เพื่อให้เกิดความหมายในทางศิลปะ

To create an art work by bringing more than two or more types of art to create one visual art piece. Through the technique of artistic composition to achieve artistic meaning.

2033209 การนำเสนอรูปแบบงานดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)
(Proposed Model for Digital Art)

กระบวนการนำเสนอผลงาน รูปแบบการจัดแสดงผลงานประเภทต่างๆ สถานที่ ประชาสัมพันธ์ พิธีเปิดตัวการแสดงผลสินค้า พิธีเปิดงานนิทรรศการ การจัดตั้งการแสดงผลงาน กระบวนการจัดกิจกรรมในระหว่างการแสดงงาน โดยการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ศิลปะหรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงานและนำเสนอในรูปแบบเฉพาะตน

The procedure presents the works , arrangement format shows kind all work , place , public relations , the ceremony begins goods show , the ceremony opens the exhibition , the arrangement stands works show , very activity procedure in between work show by using mass media arts computer or the equipment is other at appropriate for enhance the interestedness gives with the works and present in individual format.

2033110 การสร้างสรรค์ตัวอักษร 3(2-2-5)
(Creative Typeface)

ศึกษาค้นคว้าถึงประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการในการใช้ ตัวอักษรสำหรับการสื่อสารและทฤษฎี แนวคิด หลักการการออกแบบประดิษฐ์ตัวอักษรอย่างละเอียดและมีเอกลักษณ์เฉพาะ ออกแบบชุดตัวอักษร ฝึก ปฏิบัติและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การออกแบบตัวอักษรในระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

Explore the history and evolution of the use Communication letters and theories. The concept Detailed and unique calligraphy design principles design character

sets to be in a good place Practice and exchange, learn to design characters in the computer operating system.

2003111 การถ่ายภาพแฟชั่น 3(2-2-5)
(Fashion Photography)

แนวความคิดและประเภทของแฟชั่นที่มีการสร้างสรรค์อยู่ในสังคมปัจจุบัน รูปแบบในการถ่ายภาพแฟชั่นในเชิงการค้า การจัดสตูดิโอ แสง และเครื่องมือในการถ่ายภาพ และศึกษาเกี่ยวกับนายแบบนางแบบ (Model) ทักษะคิดและจิตวิทยาการรับรู้ทางศิลปะ รวมถึงการศึกษาประสานงานร่วมกับเอเจนซี่ ช่างแต่งหน้า ทำผมและสไตลิสต์ (Stylists)

Study the history of the fashion , the idea and a kind of the fashion that have creating are in the social now the format in fashion photography in commercial , studio arrangement , light , and a tool in the photography and study about model, the attitude and acknowledgement way arts psychology include the education coordinates activities to cooperate A is skilled at make-up artist hair and stylists.

2003212 การออกแบบของที่ระลึก 3(2-2-5)
(Gift Design)

ศึกษาประวัติความเป็นมา ทฤษฎี และหลักการเบื้องต้นของการออกแบบของที่ระลึก ฝึกฝนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ โดยคำนึงถึงปัจจัยพื้นฐานการออกแบบ ประโยชน์ใช้สอย ความสวยงาม ขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมในการใช้งาน ความสะดวกสบาย การใช้วัสดุ และการสื่อความหมายด้านการเขียนแบบ

Study the history, theories and basic principles of souvenir design. Practicing creativity in designing Taking into account the design fundamentals Functionality, beauty, size, suitable proportions in use Comfort, material use and writing interpretation.

2033111 การออกแบบเว็บไซต์ 3(2-2-5)
(Website Design)

หลักการออกแบบเว็บไซต์ ฝึกทักษะ เทคนิคและพัฒนาการออกแบบเว็บไซต์ โดยการประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างเว็บไซต์ สามารถนำเอาทฤษฎีทางการออกแบบมาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานเว็บไซต์ ผสมผสานกับนวัตกรรมทางศิลปะ แอนิเมชัน การออกแบบกราฟิก การออกแบบเว็บประเภทต่างๆ เช่น เว็บทางการศึกษา เว็บทางการค้า ฯลฯ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย รวมไปถึงการนำเอาเว็บไซต์ที่เราได้ทำ Upload เพื่อขึ้นสู่อินเทอร์เน็ตจริง

The principle designs the website , train the skill , the technique and the development design the website by applying program readymade build the website can lead take the theory of designing comes to basically the base in creating works the website , integrate with way arts innovation , animation , designing hand , designing website all kind such as way education website , the website is commercial ,

etc. , and can bring apply get variouslies , including the lead has taken the website where us does , Upload , for go up to ture internet.

4) วิชากลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ / สหกิจศึกษา บัณฑิตเรียน 7 หน่วยกิต

2004113 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต 1(90)
(Preparation in Professional Digital Art)

จัดกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในด้านการเรียนรู้ลักษณะงาน โอกาสในการประกอบอาชีพ การพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะ บุคลิกภาพ เจตคติ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับอาชีพนักดิจิทัลอาร์ต โดยศึกษาในสถานการณ์หรือรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพ

The activity for prepare the readiness of the student before goes out to train vocation experience , in the sense of character work learning a chance in earning a living student side knowledge development , skill , personality , attitude , and the quality that is appropriate an occupation extremely art paper digital by study in the situation or , pertaining to field format is living.

2004214 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต 6(540)
(Professional Experience in Digital Art)

ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านดิจิทัลอาร์ต ภายใต้การควบคุมของอาจารย์นิเทศ และสถานประกอบการ โดยนำความรู้ ทักษะ และความสามารถจากการเรียน นำไปประยุกต์ใช้กับการทำงานจริงในสถานการณ์จริง

Train vocation side digital art paper experience , under control of supervision teacher and the establishment by lead the knowledge ability skill from the education goes to apply with the work in TRUE situation.

2004115

เตรียมสหกิจศึกษา

1(90)

(Pre-Cooperative Education)

หลักการและแนวความคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงาน การเลือกสถานประกอบการ วิธีการเขียนจดหมายสมัครงานและการสัมภาษณ์งาน ความรู้พื้นฐานและทักษะที่จำเป็นสำหรับการไปปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการนำเสนอโครงการหรือผลงานและการเขียนรายงานวิชาการ การพัฒนาบุคลิกภาพ จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพก่อนออกไปปฏิบัติงานที่สถานประกอบการ

The principle and the idea about cooperative education the procedure and the step of cooperative education, regulations pertaining to business regulations studies , base knowledge and the technique in the job application establishment filtration , the way writes a letter to apply for a job and interviewing work base knowledge and necessary skill for the arrival work in the establishment the system administrates the quality in the establishment , lead technique presents the project or works report technical writing personality development the morality and code of vocation conduct before go out to work at the establishment.

2004216

สหกิจศึกษา

6 หน่วยกิต

(Cooperative Education)

การปฏิบัติงานในสถานประกอบการอย่างมีระบบไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยจัดการให้มีการเรียนในสถานประกอบการกับการจัดให้นักศึกษาได้ปฏิบัติงานจริงภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาและสถานประกอบการ โดยนำความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในสถานประกอบการณ์จริงในลักษณะพนักงานชั่วคราว ณ สถานประกอบการที่มีความร่วมมือทางวิชาการ (MOU) กับมหาวิทยาลัย

Work practice in the establishment systemically many more 16week , by manage have the education in the establishment and the arrangement can give a student work TRUE under control take care of the adviser and the establishment by lead both of theory knowledge has and the practical part that from study to go to use in TRUE establishment in officer character temporary at the establishment where have academic cooperation (MOU) with the university.

5) กลุ่มวิชาวิทยาการจัดการและธุรกิจทางดิจิทัลอาร์ต บัณฑิตเรียน 3 หน่วยกิต

2004117 การสัมมนาธุรกิจทางด้านดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)
(Digital Art Business Seminar)

การนำเสนอและอภิปรายเรื่องต่างๆ ที่น่าสนใจเกี่ยวกับงานด้านดิจิทัลอาร์ต เพื่อการพัฒนาการดำเนินธุรกิจการดิจิทัลอาร์ต โดยมีการกำหนดนโยบายและแผนธุรกิจ แนวความคิดในการทำธุรกิจ การจัดตั้งสำนักงานบริษัทหรือร้าน การบริหารงานองค์กร การคำนวณราคา ทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดิจิทัลอาร์ต และกฎหมายเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจ จรรยาบรรณของนักออกแบบและผู้ประกอบธุรกิจ

Presentations and discussions Interesting about digital art. For the development of digital art business operations With the formulation of policies and business plans Concept of doing business Establishment of a company office or shop Corporate administration, price calculation, intellectual property, and laws related to digital art. And laws relating to business operations Code of Conduct for Designers and Entrepreneurs.

ภาคผนวก ข
ตารางเปรียบเทียบหลักสูตร

ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตหลักสูตรปรับปรุง ปี พ.ศ. 2559 และหลักสูตรปรับปรุง ปี พ.ศ. 2564

หมวดวิชาหลักสูตร	มคอ.1	หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต				เปรียบเทียบ (หน่วยกิต)	
		พ.ศ. 2559		พ.ศ. 2564		ฝึกงาน	สหกิจศึกษา
		ฝึกงาน	สหกิจศึกษา	ฝึกงาน	สหกิจศึกษา		
(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต	-	-
กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร		10 หน่วยกิต	10 หน่วยกิต	10 หน่วยกิต	10 หน่วยกิต	-	-
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์		6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	-	-
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์		6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	-	-
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี		8 หน่วยกิต	8 หน่วยกิต	8 หน่วยกิต	8 หน่วยกิต	-	-
(2) หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	84 หน่วยกิต	100 หน่วยกิต	100 หน่วยกิต	92 หน่วยกิต	92 หน่วยกิต	ลด 8	ลด 8
วิชาแกน		27 หน่วยกิต	27 หน่วยกิต	25 หน่วยกิต	25 หน่วยกิต	ลด 2	ลด 2
วิชาเฉพาะด้านบังคับ		45 หน่วยกิต	45 หน่วยกิต	42 หน่วยกิต	42 หน่วยกิต	ลด 3	ลด 3
วิชาเฉพาะด้านเลือก		18 หน่วยกิต	18 หน่วยกิต	15 หน่วยกิต	15 หน่วยกิต	ลด 3	ลด 3
วิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ / สหกิจศึกษา		7 หน่วยกิต	7 หน่วยกิต	7 หน่วยกิต	7 หน่วยกิต	-	-
วิชาวิทยาการจัดการและธุรกิจทางดิจิทัลอาร์ต		3 หน่วยกิต	3 หน่วยกิต	3 หน่วยกิต	3 หน่วยกิต	-	-
(3) หมวดวิชาเลือกเสรี	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	-	-
จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า	120 หน่วยกิต	136 หน่วยกิต	136 หน่วยกิต	128 หน่วยกิต	128 หน่วยกิต	-	-

ภาคผนวก ค

ตารางเปรียบเทียบคำอธิบายรายวิชาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ตารางเปรียบเทียบคำอธิบายรายวิชาหลักสูตรเดิม พ.ศ. 2559 และ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564

หลักสูตรเก่า พ.ศ. 2559	ฉบับปรับปรุงปี พ.ศ. 2564			หมายเหตุ
1. ชื่อหลักสูตร 1.1 ภาษาไทย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต 1.2 ภาษาอังกฤษ Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Digital Art	1. ชื่อหลักสูตร 1.1 ภาษาไทย หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต 1.2 ภาษาอังกฤษ Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Digital Art			มีการเปลี่ยนชื่อหลักสูตรภาษาไทย
2. ชื่อปริญญา 2.1 ชื่อเต็ม (ไทย) : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ชื่อย่อ (ไทย) : ศป.บ. (ดิจิทัลอาร์ต) 2.2 ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Fine and Applied Arts (Digital Art) ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.F.A. (Digital Art)	2. ชื่อปริญญา 2.1 ชื่อเต็ม (ไทย) : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ชื่อย่อ (ไทย) : ศป.บ. (ดิจิทัลอาร์ต) 2.2 ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Fine and Applied Arts (Digital Art) ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.F.A. (Digital Art)			
3. หมวดวิชาเฉพาะด้าน ฝักประสบการณ์วิชาชีพ สหกิจศึกษา 3.1 กลุ่มวิชาทั่วไป 30 หน่วยกิต 30 หน่วยกิต 3.2 กลุ่มวิชาเฉพาะ 100 หน่วยกิต 100 หน่วยกิต 1) วิชาแกน 27 หน่วยกิต 27 หน่วยกิต 2) วิชาเฉพาะด้าน 45 หน่วยกิต 45 หน่วยกิต 3) วิชาเอก 18 หน่วยกิต 18 หน่วยกิต 4) วิชาปฏิบัติการฯ 7 หน่วยกิต 7 หน่วยกิต 5) วิชาวิทยากรฯ 3 หน่วยกิต 3 หน่วยกิต 3.3 หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต 6 หน่วยกิต	3. หมวดวิชาเฉพาะด้าน ฝักประสบการณ์วิชาชีพ สหกิจศึกษา 3.1 กลุ่มวิชาทั่วไป 30 หน่วยกิต 30 หน่วยกิต 3.2 กลุ่มวิชาเฉพาะ 92 หน่วยกิต 92 หน่วยกิต 1) วิชาแกน 25 หน่วยกิต 25 หน่วยกิต 2) วิชาเฉพาะด้านบังคับ 42 หน่วยกิต 42 หน่วยกิต 3) วิชาเฉพาะด้านเลือก 15 หน่วยกิต 15 หน่วยกิต 4) วิชาปฏิบัติการฯ 7 หน่วยกิต 7 หน่วยกิต 5) วิชาวิทยากรฯ 3 หน่วยกิต 3 หน่วยกิต 3.3 หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต 6 หน่วยกิต			- ปรับจำนวนหน่วยกิต วิชาแกน ลดลง 2 หน่วยกิต , - ปรับจำนวนหน่วยกิต วิชาเฉพาะด้าน บังคับ ลดลง 3 หน่วยกิต - ปรับจำนวนหน่วยกิต วิชาเฉพาะด้าน เลือก ลดลง 3 หน่วยกิต ทำให้หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 จำนวนหน่วยกิตลดเหลือ 128 หน่วยกิต
รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร 136 หน่วยกิต 136 หน่วยกิต	รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร 128 หน่วยกิต 128 หน่วยกิต			ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต (ตามเกณฑ์ใน มคอ.1)

ตารางเปรียบเทียบคำอธิบายรายวิชาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564		หมายเหตุ		
กลุ่มวิชาแกน		กลุ่มวิชาแกน				
		2011101	ประวัติศาสตร์ศิลปะ (History of Art) ศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์มาจนถึงศิลปะสมัยใหม่ ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 เน้นในเรื่องความเข้าใจของความสัมพันธ์ระหว่างปรัชญา รูปแบบของศิลปะและความคิดหลักของยุคสมัย เพื่อเป็นพื้นฐานในการเข้าใจศิลปะ อย่างแท้จริง	2(2-0-4)	รายวิชาใหม่	
2011301	วาดเส้นพื้นฐาน (Basic Drawing) การเขียนภาพด้วยลายเส้น เป็นภาพเหมือนจริงจากสิ่งรอบตัวที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ทิวทัศน์ คน สัตว์ ฯลฯ หรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น หุ่นปูนปั้น สิ่งก่อสร้าง สถาปัตยกรรมต่างๆ ให้ได้ตามสัดส่วน แสงและเงา ตามองค์ประกอบของศิลปะที่ ถูกต้องโดยที่เน้นความเหมือน เป็นต้น	3(2-2-5)	2021101	วาดเส้นพื้นฐาน (Introduction to Drawing) พื้นฐานการวาดเส้นโดยฝึกทักษะความชำนาญของการถ่ายทอดโดยเน้น โครงสร้าง รูปทรง แสงเงา เพื่อความเข้าใจของการวาดเส้นรูปทรง 3 มิติ เพื่อพัฒนาต่อยอดในการ วาดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นฐานความรู้ความเข้าใจในการออกแบบงานดิจิทัลอาร์ต	2(2-0-4)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาอังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบาย รายวิชา / ปรับลด หน่วยกิต
		2001201	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์ (Introduction to film production) ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว ประวัติและวิวัฒนาการของ ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ บทบาท และหน้าที่ต่อการสื่อสาร และกระบวนการในการผลิต เครื่องมือ อุปกรณ์ และวัสดุที่ใช้เพื่อการผลิตภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ในขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติการถ่ายภาพยนตร์และวีดิทัศน์	3(2-2-5)	รายวิชาใหม่	
2031102	วาดเส้นดิจิทัล (Digital Drawing) การสร้างผลงานจากเทคนิคพื้นฐานการวาดเส้นจากรูปแบบธรรมชาติ ในงาน 2 มิติ โดยใช้เทคนิคพื้นฐานด้วยเครื่องมือลากเส้นโดยโปรแกรมกราฟิกสำเร็จรูปบน	3(2-2-5)			ย้ายไปอยู่กลุ่มวิชา เฉพาะด้านบังคับ	

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564			หมายเหตุ
	คอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างงาน 2 มิติ ในรูปแบบใหม่ตามแนวความคิดสร้างสรรค์โดยเน้นความงามและโครงสร้าง องค์ประกอบของรูป เพื่อสร้างทักษะในการนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างภาพจิตรกรรมด้วยคอมพิวเตอร์					
2011101	หลักการออกแบบดิจิทัล (Principle in Digital) หลักการ ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ ที่มีผลต่อการรับรู้ปรากฏการณ์และสิ่งแวดล้อมเวลาและบริเวณว่าง รวมทั้งความหมายและขอบข่ายแนวความคิดด้านการออกแบบ ที่ส่งผลให้มนุษย์ศึกษาความงามและหลักทฤษฎีศิลปะต่างๆ ของศิลปินและนักออกแบบดิจิทัล เช่น ทฤษฎีสี ทศธาตุ จิตวิทยาในการออกแบบ ทำความเข้าใจเรื่ององค์ประกอบ พื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะและนำความรู้มาประยุกต์สู่การปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับงาน	3(2-2-5)	2011102	หลักและทฤษฎีการออกแบบ (Principle and Theory for Design) ทฤษฎีและปฏิบัติการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ประวัติและวิวัฒนาการของการออกแบบความรู้ทางศิลปะดิจิทัล การเลือกใช้หลักการทฤษฎี เทคนิคการออกแบบกราฟิกที่สอดคล้องกับยุคสมัย	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาอังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา
11104	สุนทรียภาพในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต (Aesthetics of Design Digital Art) หลักการ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ โครงสร้างของความงามที่มีอยู่ใน ธรรมชาติ และในงานศิลปะตามแนวปรัชญาที่มีอยู่ในวิวัฒนาการของการสร้างแนวคิด ในเรื่องความงาม ตะวันตก และตะวันออกโดยเน้นกระบวนการคิดในแง่มุมของความงามในงานออกแบบดิจิทัล	3(2-2-5)	2021202	สุนทรียภาพและการวิจารณ์ผลงานด้านดิจิทัลอาร์ต (Aesthetics and Criticism of Design Digital Art) หลักการ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ โครงสร้างของความงามที่มีอยู่ใน ธรรมชาติ และในงานศิลปะตามแนวปรัชญาที่มีอยู่ในวิวัฒนาการของการสร้างแนวคิด ในเรื่องความงาม ตะวันตก และตะวันออกโดยเน้นกระบวนการคิดในแง่มุมของความงามในงานออกแบบดิจิทัล	2(2-0-4)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา / ปรับลดจำนวนหน่วยกิต
2011102	ทฤษฎีสีเพื่องานคอมพิวเตอร์กราฟิก (Color Theory for Computer Graphic) พื้นฐานทางทฤษฎีสี พื้นฐานการใช้สีสำหรับการออกแบบ คุณสมบัติของสี การรับรู้เรื่องสี ปฏิกริยาที่เกิดขึ้นในงานออกแบบจากการใช้สีคุณลักษณะต่างๆ เช่นการใช้สีเอกรงค์ การใช้สีแบบกลมกลืน การใช้สีแบบขัดแย้ง ตลอดจนศึกษาเกี่ยวกับจิตวิทยาของสี และการสื่อความหมายในงานออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	2011203	ทฤษฎีสี (Color Theory) ศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องสีทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงคุณสมบัติของสีทั้งในกายภาพและจิตวิทยาที่มีผลต่อความรู้สึกของมนุษย์ เรียนรู้ความหมายและสุนทรียภาพในการใช้สี ซึ่งมีอิทธิพลต่อการออกแบบ และฝึกปฏิบัติงานออกแบบตามหลักการ ทางทฤษฎีสี	2(2-0-4)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา / ปรับลดจำนวน

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564		หมายเหตุ	
				หน่วยกิต	
2031101	การใช้โปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น (Using of Basic Graphic Applications) ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ วิธีการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการสร้างภาพนิ่งด้วยคอมพิวเตอร์ รวมถึงเทคนิคการสร้างภาพ 2 มิติ เช่น ภาพลายเส้น ภาพประกอบเรื่องราว ภาพทางการออกแบบกราฟิก ฯลฯ ฝึกปฏิบัติการด้วยคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	โปรแกรมประยุกต์สำหรับดิจิทัลอาร์ต (Application for Digital Art) ศึกษาความเป็นมาและวิวัฒนาการของการออกแบบกระบวนการและองค์ประกอบของการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในงานกราฟิก Adobe Photoshop Illustrator และ InDesign ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับงานออกแบบโฆษณา งานการ์ตูน สิ่งพิมพ์และด้านศิลปกรรม	3(2-2-5)	เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทยและ อังกฤษ / ปรับปรุง คำอธิบายรายวิชา
		2001102	พื้นฐานการถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Photography Foundation) ศึกษาหลักการ ทฤษฎีทางการถ่ายภาพ การสื่อความหมาย ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีการถ่ายภาพ วิธีการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ การเล่าเรื่องด้วยภาพ การจัดวางองค์ประกอบ การคัดเลือกภาพที่ทรงพลังสำหรับสื่อดิจิทัล รวมถึงจริยธรรมของการถ่ายภาพ	3(2-2-5)	รายวิชาใหม่
2004302	การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต (Research in Digital Art) วิธีการวิจัยลักษณะต่างๆ การวางแผนงานวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความ การนำเสนอผลงานวิจัยและข้อสรุป รวมทั้งศึกษารูปแบบการใช้ภาษา การเขียนเชิงอรรถและบรรณานุกรม ตามระเบียบวิจัยให้เหมาะกับเนื้อหาทางดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)	การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต (Research in Digital Art) วิธีการวิจัยลักษณะต่างๆ การวางแผนงานวิจัย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การตีความ การนำเสนอผลงานวิจัยและข้อสรุป รวมทั้งศึกษารูปแบบการใช้ภาษา การเขียนเชิงอรรถและบรรณานุกรม ตามระเบียบวิจัยให้เหมาะกับเนื้อหาทางดิจิทัลอาร์ต	2(2-0-4)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย / ปรับปรุง / ปรับลด จำนวนหน่วยกิต
2004402	ดิจิทัลอาร์ต นิพนธ์ (Digital Art Thesis) บังคับก่อน : การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต นักศึกษาต้องเลือกหัวข้อเรื่อง เพื่อปฏิบัติงานด้านดิจิทัลอาร์ต ซึ่งจะได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ ตรวจสอบและตัดสินโครงการพิเศษเฉพาะกลุ่ม ส่วนการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามขั้นตอนที่คณะกรรมการกำหนดให้ จนกว่าผลงานจะแล้วเสร็จต้องผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการและต้องจัดนิทรรศการให้ผู้สนใจได้ชม	3(2-2-5)	ดิจิทัลอาร์ตนิพนธ์ (Digital Art Thesis) วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : การวิจัยทางดิจิทัลอาร์ต นักศึกษาต้องเลือกหัวข้อเรื่อง เพื่อปฏิบัติงานด้านดิจิทัลอาร์ต ซึ่งจะได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ ตรวจสอบและตัดสินโครงการพิเศษเฉพาะกลุ่ม ส่วนการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามขั้นตอนที่คณะกรรมการกำหนดให้ จนกว่าผลงานจะแล้วเสร็จต้องผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการและต้องจัดนิทรรศการให้ผู้สนใจได้ชม	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564			หมายเหตุ
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน			กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ			เปลี่ยนชื่อกลุ่มวิชา
2012106	ทฤษฎีการสร้างงานแอนิเมชัน (Animation Theory) ทฤษฎีและฝึกปฏิบัติขั้นพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ (Software) ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและการสร้างภาพเคลื่อนไหว ในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อประกอบในการนำเสนอผลงานออกแบบ	3(2-2-5)				ยกเลิกวิชา
			2022103	วาดเส้นสร้างสรรค์ (Creative Drawing) ศึกษาและปฏิบัติการวาดเส้นด้วยเทคนิคและกรรมวิธีต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์ให้เกิดตามความมุ่งหมายทั้งทางด้านเนื้อหาและองค์ประกอบอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้สอดคล้องกับการนำไปใช้ทางด้านกรออกแบบ	3(2-2-5)	รายวิชาใหม่
2012508	ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ (Creative Thinking for Design) การสร้างความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ โดยการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล คุณค่าเชิงรูปธรรมและนามธรรม เพื่อกำหนดโจทย์และเงื่อนไขของการออกแบบ ซึ่งเกี่ยวข้องับปัจจัยแวดล้อม เพื่อกำหนดแนวความคิดและนำมาสร้างสรรค์ในการออกแบบ	3(2-2-5)	2012104	ความคิดสร้างสรรค์เพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต (Creative Thinking for Digital Art Design) ศึกษาค้นคว้า ฝึกปฏิบัติและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคนิคการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะต่าง ๆ ประยุกต์ใช้ในการออกแบบ การระดมสมอง แผนภาพความคิด การคิดแนวข้าง หมวด 6 ใบ เทคนิคที่ใช้ในการคิดงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต ต่าง ๆ	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย และ อังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา
2032206	การวางแผนและเตรียมผลิตงานมัลติมีเดีย (Planning and Preparing for Multimedia Production) กระบวนการวางแผนการผลิตผลงานมัลติมีเดีย วิธีการเขียนสคริปต์ที่ให้เกิดความรู้สึกร่วมและมีคุณค่าน่าสนใจ ทักษะการเล่าเรื่องการวางโครงเรื่อง การสร้างปมขัดแย้งในเรื่องและการใช้ภาษาที่เหมาะสมและเสียงบรรยายในการเล่าเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด และทดลองผลิตเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบง่ายก่อนเข้าสู่กระบวนการผลิตจริง	3(2-2-5)	2001205	การวางแผนและเตรียมผลิตงานมัลติมีเดีย (Planning and Preparing for Multimedia Production) กระบวนการวางแผนการผลิตผลงานมัลติมีเดีย วิธีการเขียนสคริปต์ที่ให้เกิดความรู้สึกร่วมและมีคุณค่าน่าสนใจ ทักษะการเล่าเรื่องการวางโครงเรื่อง การสร้างปมขัดแย้งในเรื่องและการใช้ภาษาที่เหมาะสมและเสียงบรรยายในการเล่าเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด และทดลองผลิตเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบง่ายก่อนเข้าสู่กระบวนการผลิตจริง	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564			หมายเหตุ
2032309	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media Design) วิธีการและฝึกทักษะทางการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ โดยอาศัยพื้นฐานทางด้านงานกราฟิกและการผสมผสานกันของ สื่อหลายชนิด ประกอบด้วย ข้อความ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว โดยมีการตอบสนองกับผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม และหลากหลายตามสมัยนิยม โดยเน้นรูปแบบการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อกับผู้ใช้อื่น เช่น ซีดีรอม เว็บไซต์ เป็นต้น	3(2-2-5)	2033102	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย (Interactive Design for Multimedia) วิธีการและฝึกทักษะทางการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ โดยอาศัยพื้นฐานทางด้านงานกราฟิกและการผสมผสานกันของ สื่อหลายชนิด ประกอบด้วย ข้อความ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว โดยมีการตอบสนองกับผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม และหลากหลายตามสมัยนิยม	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย และ อังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา
			2021204	วาดเส้นเพื่องานดิจิทัลอาร์ต (Drawing for Digital Art) วาดเส้นเพื่อประยุกต์ในวิชาชีพด้านดิจิทัลอาร์ต การเขียนภาพของมนุษย์และสัตว์ที่เน้นความสมจริง รวมถึงหลักการทัศนียภาพ โดยฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือแบบดั้งเดิมและดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานในหลายรูปแบบ ซึ่งให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน อันเป็นการพัฒนาทักษะการวาดเส้นที่นำไปสู่การสร้างสรรคงานลักษณะเฉพาะในวิชาชีพ	3(2-2-5)	ย้ายมาจากกลุ่มวิชาแกน / เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชาภาษาไทย และ อังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา
2012105	เทคนิคการถ่ายภาพ (Photography Technical) เรียนรู้หลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพด้วยระบบดิจิทัล การเลือกชนิดของกล้องให้เหมาะสมกับลักษณะงาน การจัดองค์ประกอบการถ่ายภาพต่างๆ ทั้งในห้องสตูดิโอถ่ายภาพและกลางแจ้ง เช่น ภาพบุคคล ภาพทิวทัศน์ ภาพดอกไม้ ภาพสัตว์ภาพหุ่นนิ่ง ภาพระยะใกล้ภาพเวลากลางคืน ภาพวัตถุเคลื่อนไหว โดยใช้แสงจากธรรมชาติและแสงจากมนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นทดแทน สามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์เหมาะสมกับ เวลา และการใช้งานในโอกาสต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ตลอดจนสามารถควบคุมคุณภาพของภาพถ่ายได้	3(2-2-5)	2002106	เทคนิคการถ่ายภาพ (Photography Technical) เรียนรู้หลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพด้วยระบบดิจิทัล การเลือกชนิดของกล้องให้เหมาะสมกับลักษณะงาน การจัดองค์ประกอบการถ่ายภาพต่างๆ ทั้งในห้องสตูดิโอถ่ายภาพและกลางแจ้ง เช่น ภาพบุคคล ภาพทิวทัศน์ ภาพดอกไม้ ภาพสัตว์ภาพหุ่นนิ่ง ภาพระยะใกล้ภาพเวลากลางคืน ภาพวัตถุเคลื่อนไหว โดยใช้แสงจากธรรมชาติและแสงจากมนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นทดแทน สามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์เหมาะสมกับ เวลา และการใช้งานในโอกาสต่าง ๆ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ตลอดจนสามารถควบคุมคุณภาพของภาพถ่ายได้	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564			หมายเหตุ
2032311	การเขียนบทภาพยนตร์และโฆษณา (Film Script and Advertising Writing) การเขียนบทความหรือเรียงความในด้านต่างๆ การเลือกเนื้อหาเรื่องราว แนวคิดเพื่อถ่ายทอดความคิดและจินตนาการออกมาให้เป็นตัวอักษร และฝึกปฏิบัติการใช้ศิลปะการเขียนบทความต่างๆ เช่น ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น เพื่อเสนอความคิดเรื่องราวผ่านตัวอักษร	3(2-2-5)	2002107	การเขียนบทเพื่องานภาพยนตร์ (Script Writing for Film) การเขียนบทความหรือเรียงความในด้านต่างๆ การเลือกเนื้อหาเรื่องราว แนวคิดเพื่อถ่ายทอดความคิดและจินตนาการออกมาให้เป็นตัวอักษร และฝึกปฏิบัติการใช้ศิลปะการเขียนบทความต่างๆ เช่น ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น เพื่อเสนอความคิดเรื่องราวผ่านตัวอักษร	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
2032204	ภาพวาดคาแรคเตอร์การ์ตูนและการ์ตูนเล่าเรื่อง (Character for Cartoons and Comics Story) การเขียนภาพการ์ตูน จากขั้นพื้นฐานไปสู่การเขียนภาพการ์ตูนจากแนวความคิดได้ การวิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องเพื่อสร้างการ์ตูนเรื่อง ให้สามารถนำไปใช้ในการประกอบเรื่องของหนังสือประเภทต่างๆ ในสังคมอย่างกว้างขวาง	3(2-2-5)	2032203	ภาพวาดคาแรคเตอร์การ์ตูนและการ์ตูนเล่าเรื่อง (Character for Cartoons and Comics Story) การเขียนภาพการ์ตูน จากขั้นพื้นฐานไปสู่การเขียนภาพการ์ตูนจากแนวความคิดได้ การวิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องเพื่อสร้างการ์ตูนเรื่อง ให้สามารถนำไปใช้ในการประกอบเรื่องของหนังสือประเภทต่างๆ ในสังคมอย่างกว้างขวาง	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา
2033601	การออกแบบสื่อโฆษณา (Advertising Design) ความหมาย แนวคิด หลักการของภาพยนตร์โฆษณา บทบาทของฝ่ายสร้างสรรค์และเจ้าของสินค้าที่มีต่อการสร้างภาพยนตร์โฆษณา กระบวนการผลิตภาพยนตร์โฆษณา วิธีการตีความ การเขียนบท การเขียนสตอรี่บอร์ดและการถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์และมีการฝึกปฏิบัติการสร้างภาพยนตร์โฆษณาอย่างเป็นระบบ	3(2-2-5)	2032204	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา (Publishing of Advertising Design) กระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาประเภทต่างๆ ด้านเนื้อหาองค์ประกอบการจัดรูปเล่มนิตยสาร หนังสือและแผ่นพับ ระบบพิมพ์หนังสือ ความรู้เรื่องกระดาษกับหนังสือและองค์ความรู้ทางวิชาการที่เกี่ยวข้องต่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาในปัจจุบัน รวมถึงฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาที่แตกต่างกัน	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา
2032310	การออกแบบเว็บไซต์ (Website Design) หลักการออกแบบเว็บไซต์ ฝึกทักษะ เทคนิคและพัฒนาการออกแบบเว็บไซต์ โดยการประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างเว็บไซต์ สามารถนำเอาทฤษฎีทางด้านการออกแบบมาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานเว็บไซต์ ผสมผสานกับนวัตกรรมทางศิลปะ แอนิเมชัน การออกแบบกราฟิก การออกแบบเว็บประเภทต่างๆ เช่น เว็บทางการศึกษาเว็บทางการค้า ฯลฯ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย รวมไปถึงการนำเอาเว็บไซต์ที่เราได้ทำ Upload เพื่อขึ้นสู่อินเทอร์เน็ตจริงๆ	3(2-2-5)				ย้ายไปอยู่กลุ่มวิชาเอก

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564		หมายเหตุ		
		2003108	การถ่ายภาพดิจิทัลและการตกแต่งภาพ (Digital Photography and Retouching) การนำภาพถ่ายมาประยุกต์ โดยใช้เทคนิค วิธีการ อุปกรณ์ ผสมผสานกับแนวความคิดสร้างสรรค์เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และนวัตกรรมประเภทต่างๆ โดยใช้เครื่องมือและโปรแกรมสำเร็จสมัยใหม่ มาสร้างสรรค์ภาพถ่ายให้มีคุณภาพความงาม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานในแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสม	3(2-2-5)	ย้ายมาจากวิชาเฉพาะด้านเลือก / เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา	
2032314	การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัลอาร์ต (Design Publication) สิ่งพิมพ์ระบบต่างๆ การออกแบบและจัดทำต้นฉบับสิ่งพิมพ์ เช่น การเลือกแบบตัวอักษร การกำหนดคอลัมน์และภาพประกอบ การกำหนดสีสำหรับการพิมพ์ การใช้สัญลักษณ์ในการพิสูจน์อักษร คุณภาพทางการพิมพ์ ตลอดจนการทำความเข้าใจในธุรกิจการพิมพ์	3(2-2-5)			ยกเลิกวิชา	
2042202	การออกแบบบรรจุภัณฑ์ภูมิปัญญาไทย (Thai Wisdom Packaging Design) การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์จากท้องถิ่น โดยเน้นที่ความคิดสร้างสรรค์เฉพาะตน ปฏิบัติงานทั้งด้านเขียนแบบและการสร้างผลงานจริง ศึกษาในเรื่องรูปแบบรูปทรง และสีที่เหมาะสมกับคุณสมบัติของวัสดุที่ใช้ และรูปแบบของการนำไปใช้งานกับความต้องการในชุมชน	3(2-2-5)	2033105	การสร้างสรรค์กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ (Creative Graphics on Package) ศึกษาประวัติความเป็นมาของบรรจุภัณฑ์ หลักการออกแบบ หน้าทีและโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ชนิดต่าง ๆ การเลือกวัสดุหลักที่สามารถนำมาใช้ทำบรรจุภัณฑ์ได้ เช่น กระดาษ พลาสติก ไม้ แก้ว ฯลฯ ฝึกปฏิบัติการออกแบบบรรจุภัณฑ์พื้นฐาน เช่น ของกล่องพับอย่างง่าย ๆ และฝึกปฏิบัติการทำหุ่นจำลองเท่าจริง และการใช้โปรแกรมประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เน้นการสื่อสารภาพลักษณ์และสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ ศึกษาแนวคิดการแสดงสินค้า วิเคราะห์วิธีการจัดแสดงในแต่ละประเภทของสินค้าในตลาดธุรกิจ	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564		หมายเหตุ
2004210	การออกแบบจัดแสดงและนิทรรศการ (Display and Exhibitions) 3(2-2-5) ความหมาย ประเภท รูปแบบ การวางผังและการจัดพื้นที่ หลักการออกแบบการจัดแสดงและนิทรรศการผลิตภัณฑ์และบริการ ฝึกปฏิบัติการออกแบบจัดแสดงและนิทรรศการโดยนำเสนอในรูปแบบของหุ่นจำลองและใช้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอ			ย้ายไปอยู่วิชาเฉพาะด้านเลือก
2022202	ศิลปะไทยและภูมิปัญญาศิลปะพื้นบ้านเพื่องาน ดิจิทัลอาร์ต (Thai Art and Wisdom Folk Art for Digital Art) งานศิลปะไทยประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม พุทธศิลป์ต่างๆ ที่เป็นผลงานประจำชาติหรือศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น ที่สามารถนำมาประยุกต์สร้างองค์ประกอบให้เกิดความงามอย่างเหมาะสม ตลอดจนการแสดงออกและคุณค่าที่ปรากฏในผลงานและผลต่อความคิด ชีวิตและสังคมเพื่อฝึกปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานด้านดิจิทัลอาร์ต โดยอาศัยแนวคิดและแรงบันดาลใจจากศิลปะประจำชาติและศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น			ยกเลิกวิชา
2012307	การวิจารณ์ผลงานดิจิทัลอาร์ต (Criticism of Digital Art) 3(2-2-5) ความเป็นมา ความหมาย ขอบข่ายของความรู้สุนทรียศาสตร์และการวิจารณ์ การวิเคราะห์หับทวิจารณ์จากนักวิชาการ และฝึกปฏิบัติการวิจารณ์ผลงานการดิจิทัลอาร์ตในรูปแบบการเขียนและการพูด			ยกเลิกวิชา
2002405	การสัมมนาทางดิจิทัลอาร์ต (Seminar in Digital Art) 3(2-2-5) การนำเสนอและอภิปรายเรื่องต่างๆ ที่น่าสนใจเกี่ยวกับงานด้านดิจิทัลอาร์ต เพื่อการพัฒนาสาขาวิชา			ยกเลิกวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564		หมายเหตุ
2012103	การออกแบบดิจิทัลอาร์ต (Digital Art Designing) 3(2-2-5) ปฏิบัติงานออกแบบผลงานดิจิทัลอาร์ต โดยคำนึงหลักของความงามในแง่มุมมองของงานศิลปะ ศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของลัทธิศิลปะต่างๆ เพื่อมาประยุกต์ใช้กับผลงานออกแบบด้วยสื่อดิจิทัล			ยกเลิกวิชา
		2042201	คอมพิวเตอร์สามมิติเพื่อการออกแบบ (Three-Dimensional Computer-aided Programs for Design) 3(2-2-5) ศึกษาหลักการพื้นฐานสำหรับงานคอมพิวเตอร์สามมิติ พื้นฐานการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติ การใช้คำสั่ง กระบวนการสร้างโมเดลสามมิติ ตกแต่งโมเดลสามมิติ สร้างสรรค์โมเดลสามมิติ ฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติ เพื่อสร้างสรรค์งาน	รายวิชาใหม่
		2043102	คอมพิวเตอร์สามมิติสำหรับงานออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (Three-Dimensional Computer - aided for Industrial Craft Product De 3(2-2-5) การฝึกฝนเทคนิคการใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางด้าน 3 มิติ เพื่อใช้ในการถ่ายทอดแนวความคิดจากแบบร่างให้เป็นภาพ 3 มิติ ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยศึกษาเทคนิคการขึ้นรูปแบบต่าง ๆ การกำหนดพื้นผิว การจัดสภาพแสง - เงา การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้เทคนิคพิเศษเพื่อช่วยให้ผลงานมีความสมจริง การประยุกต์ใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ จนได้เป็นผลงานที่สมบูรณ์	รายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564			หมายเหตุ
กลุ่มวิชาเอก			กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก			เปลี่ยนชื่อกลุ่มวิชา
2033205	ออกแบบภาพประกอบ (Illustration) 3(2-2-5) ปฏิบัติการการเขียนภาพลักษณะเหมือนจริง หรือจินตนาการ เพื่อประกอบเรื่องของหนังสือประเภทต่างๆ โดยคำนึงถึงลักษณะ และวิธีแสดงออกเพื่อให้สอดคล้อง และส่งเสริมเรื่องดังกล่าว และการเขียนภาพการ์ตูนประเภทต่างๆ ทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ เพื่อใช้ประกอบแนวคิดในหนังสือ บทความ นวนิยาย สื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์		2032106	การเขียนภาพประกอบแบบดิจิทัล (Digital Illustration) 3(2-2-5) หลักการออกแบบภาพประกอบทั้งภาพประกอบแนวนอนตั้งคี่ เช่น นิทานเด็ก วรรณกรรมเยาวชน นิยาย และ แนวสารคดี เช่น ชิวประวัติ ประวัติศาสตร์ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการในการสร้างผลงานในรูปแบบเฉพาะตัว		เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา
2033515	เทคนิคการสร้างสรรค์ภาพถ่ายเพื่องานดิจิทัลอาร์ต (Creative Photography Technic for Digital Art) 3(2-2-5) การนำภาพถ่ายมาประยุกต์ โดยใช้เทคนิค วิธีการ อุปกรณ์ ผสมผสานกับแนวความคิดสร้างสรรค์เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และนวัตกรรมประเภทต่างๆ โดยใช้เครื่องมือและโปรแกรมสำเร็จสมัยใหม่ มาสร้างสรรค์ภาพถ่ายให้มีคุณภาพความงาม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานในแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสม					ย้ายไปอยู่กลุ่มวิชาแกน
2022503	สื่อศิลปะกับสังคม (Media Arts Societies) 3(2-2-5) วิเคราะห์สื่อศิลปะที่มีจำหน่ายอยู่ในตลาด ประเภทและผลิตภัณฑ์ของสื่อ การจัดการด้านการตลาด การเป็นตัวแทนจำหน่ายและการขาย และเรียนรู้ด้านเนื้อหาและรูปแบบที่มีผลของสื่อศิลปะที่มีผลกระทบต่อสังคม และปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ					ยกเลิกรายวิชา
2033208	เทคนิคการตัดต่อภาพยนตร์ด้วยระบบดิจิทัล (Technical Editing Digital Film) 3(2-2-5) เทคนิคการตัดต่อวีดิทัศน์โดยใช้ระบบดิจิทัล ตั้งแต่การจับจอบภาพ การบีบอัด การปรับแต่ง การทำภาพซ้อน การใส่ไตเติ้ล การใส่คำบรรยายและการแทรกดนตรีประกอบ รวมถึงการจัดการสื่อ เครื่องมือการตัดต่อ การควบคุมการเคลื่อนไหว การใส่ทรานสิชั่น พิวเตอร์ และเทคนิคพิเศษก่อนที่จะนำมารวมเป็นงานภาพยนตร์ที่สมบูรณ์เพื่อเผยแพร่					ย้ายไปอยู่กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564		หมายเหตุ
2033516	<p>ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เบื้องต้น 3(2-2-5)</p> <p>(Introduction of 2-Dimension Animation)</p> <p>ประวัติและวิวัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชัน การวางแผน แนวความคิดวิธีการผลิต การดำเนินเรื่อง ปฏิบัติงานสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันโดยใช้เทคนิคจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ออกแบบตัวละครและองค์ประกอบฉาก ตลอดจนการทำภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น</p>			ยกเลิกรายวิชา
2033517	<p>การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(2-2-5)</p> <p>(2-Dimensional Animation Creating)</p> <p>ใช้คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์หลากหลายประเภท ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยมีการใส่คำสังชุดภาษาโปรแกรม ตลอดจนการใส่เสียงดนตรีประกอบและพากเสียงในภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ</p>			ยกเลิกรายวิชา
2042504	<p>ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เบื้องต้น 3(2-2-5)</p> <p>(Introduction of 3-Dimension Animation)</p> <p>หลักการเบื้องต้นของการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ด้วยเทคนิคต่าง ๆ ของแอนิเมชัน เช่น การสร้างและการเปลี่ยนแปลงรูปทรง พื้นผิว การจัดแสงเงาของแอนิเมชัน รวมทั้งศึกษาการจัดมุมกล้อง การจัดแสง การเคลื่อนกล้องในคอมพิวเตอร์และการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ ประกอบกับการศึกษา เครื่องมือที่นำมาช่วยในการสร้างภาพ 3 มิติ และภาพเคลื่อนไหวในเบื้องต้นได้</p>			ยกเลิกรายวิชา
2042506	<p>การสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(2-2-5)</p> <p>(3-Dimensional Animation Creating)</p> <p>ออกแบบเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ และภาพเคลื่อนไหวที่มีโครงสร้างซับซ้อน รวมถึงการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยจินตนาการ สามารถถ่ายทอดจากบท ภาพยนตร์ไปสู่ภาพเคลื่อนไหวในสิ่งที่ต้องการจะแสดงออกผ่านทางภาพ ด้วยการใช้เทคนิคการสร้างและการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ต่างๆ อย่างสมบูรณ์พร้อมที่จะนำไปใช้ในการทำงานระดับอาชีพได้</p>			ยกเลิกรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564			หมายเหตุ
			2004210	การออกแบบจัดแสดงและนิทรรศการ (Display and Exhibitions) ความหมาย ประเภท รูปแบบ การวางผังและการจัดพื้นที่ หลักการออกแบบการจัดแสดงและนิทรรศการผลิตภัณฑ์และบริการ ฝึกปฏิบัติการออกแบบจัดแสดงและนิทรรศการโดยนำเสนอในรูปแบบของหุ่นจำลองและใช้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอ	3(2-2-5)	ย้ายมาจากกลุ่มวิชาเอกบังคับ / เปลี่ยนรหัสวิชา
2042506	การออกแบบอัตลักษณ์ (Logo Designing) รูปแบบเพื่อสื่อความหมายโดยถ่ายทอดด้วยวิธีการสื่อสารในรูปแบบของสัญลักษณ์ที่มีความหมายความงาม ก่อให้เกิดความน่าสนใจและสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย ทำให้งานออกแบบมีคุณภาพและมีเอกลักษณ์มากขึ้นเพื่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการโฆษณาและประชาสัมพันธ์	3(2-2-5)	2033107	การสร้างสรรค้อัตลักษณ์ตราสินค้า (Creative Brand Identity) ศึกษาความเป็นมาที่เกี่ยวข้องกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์แนวคิดหรือแรงบันดาลใจ พร้อมทั้งนำหลักการแนวคิดทฤษฎีมาปฏิบัติการออกแบบเพื่อสื่อความหมายโดยถ่ายทอดด้วยวิธีการสื่อสารในรูปแบบของสัญลักษณ์ที่มีความหมายความงาม ก่อให้เกิดความน่าสนใจและสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย ทำให้งานออกแบบมีคุณภาพและมีเอกลักษณ์มากขึ้นมีการฝึกปฏิบัติและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การออกแบบอัตลักษณ์อย่างมีระบบ	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา
2043201	การผลิตสื่อวีศตกราฟิกและภาพนิ่ง (Graphic and Still Picture Media Production) การออกแบบ การจัดองค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีเกี่ยวกับงานกราฟิก วัสดุและอุปกรณ์งานกราฟิก ระบบงานพิมพ์การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การจัดทำอาร์ตเวิร์ค ทฤษฎีสี สัญลักษณ์ การดุนตัวอักษรแบบต่างๆ จิตวิทยากับการมองเห็น ภาพลวงตา การออกแบบกราฟิกกับสื่อวีศตฉาย แผนโปรเจกต์ สไลด์ วิดีทัศน์ คอมพิวเตอร์กราฟิก การผลิตและสร้างสรรค์งานวีศตกราฟิกด้วยมือ เครื่องมือและคอมพิวเตอร์ ภาพถ่ายกับสื่อการสอน หลักการถ่ายภาพและการจัดองค์ประกอบในการถ่ายภาพด้วยกล้องธรรมดาและกล้องดิจิทัล เทคนิคการนำเสนอผลงาน	3(2-2-5)	2032208	การออกแบบสื่อและวีศตกราฟิก (Graphic and Still Picture Media Production) ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการนำศิลปะมากกว่าสองแขนงขึ้นไป วัสดุตั้งแต่สองประเภทขึ้นไปมาสร้างเป็นผลงานทางทัศนศิลป์ขึ้นมาหนึ่งชิ้น โดยผ่านเทคนิคกระบวนการทางองค์ประกอบของศิลปะ เพื่อให้เกิดความหมายในทางศิลปะ	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564		หมายเหตุ
2042505	ประติมากรรมประยุกต์เพื่องานแอนิเมชัน (Applied Sculpture for Animation) 3(2-2-5) กรรมวิธี เทคนิค วิธีการในการปฏิบัติงานประติมากรรม โดยที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะและคุณค่าของวัสดุแต่ละชนิดที่นำมาสร้างงานประติมากรรม การเตรียมการใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับประเภทของงานประติมากรรม การออกแบบ การปั้น การทำแม่พิมพ์ การหล่อ การปั้นนูนสูง นูนต่ำและลอยตัวเพื่อประยุกต์ใช้งานแอนิเมชัน			ยกเลิกรายวิชา
2003201	การนำเสนอรูปแบบงานดิจิทัลอาร์ต (Proposed Model for Digital Art) 3(2-2-5) กระบวนการนำเสนอผลงาน รูปแบบการจัดแสดงผลงานประเภทต่างๆ สถานที่ประชาสัมพันธ์ พิธีเปิดตัวการแสดงผลสินค้า พิธีเปิดงานนิทรรศการ การจัดตั้งการแสดงผลงาน กระบวนการจัดกิจกรรมในระหว่างการจัดแสดงผลงาน โดยการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ศิลปะหรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน และนำเสนอในรูปแบบเฉพาะตน	2033209	การนำเสนอรูปแบบงานดิจิทัลอาร์ต (Proposed Model for Digital Art) 3(2-2-5) กระบวนการนำเสนอผลงาน รูปแบบการจัดแสดงผลงานประเภทต่างๆ สถานที่ประชาสัมพันธ์ พิธีเปิดตัวการแสดงผลสินค้า พิธีเปิดงานนิทรรศการ การจัดตั้งการแสดงผลงาน กระบวนการจัดกิจกรรมในระหว่างการจัดแสดงผลงาน โดยการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ศิลปะหรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน และนำเสนอในรูปแบบเฉพาะตน	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย
2033312	การออกแบบตัวอักษรเพื่องานกราฟิก (Lettering Typography Design) 3(2-2-5) ความเป็นมา รูปแบบตัวอักษรประเภทต่าง ๆ ที่ประกอบการพิมพ์ที่ใช้บนคอมพิวเตอร์ และสามารถประดิษฐ์อักษรเพื่อใช้ให้สอดคล้องกับงานออกแบบกราฟิกในแต่ละชนิด สามารถนำรูปแบบตัวอักษรที่ประดิษฐ์มาติดตั้งในระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อให้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพกับโปรแกรมประเภทต่างๆ ได้อย่างสมบูรณ์	2033110	การสร้างสรรค์ตัวอักษร (Lettering Typography Design) 3(2-2-5) ศึกษาค้นคว้าถึงประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการในการใช้ ตัวอักษรสำหรับการสื่อสาร และทฤษฎี แนวคิด หลักการการออกแบบประดิษฐ์ตัวอักษรอย่างละเอียดและมีเอกลักษณ์เฉพาะออกแบบชุดตัวอักษร ฝึก ปฏิบัติและแลกเปลี่ยนเรียนรู้การออกแบบตัวอักษรในระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา
2042507	การถ่ายภาพแฟชั่น (Fashion Photography) 3(2-2-5) แนวความคิดและประเภทของแฟชั่นที่มีการสร้างสรรค์อยู่ในสังคมปัจจุบัน รูปแบบในการถ่ายภาพแฟชั่นในเชิงการค้า การจัดสตูดิโอ แสง และเครื่องมือในการถ่ายภาพ และศึกษาเกี่ยวกับนายแบบนางแบบ (Model) ทักษะคิดและจิตวิทยาการรับรู้ทางศิลปะ รวมถึง การศึกษาประสานงานร่วมกับเอเจนซี่ ช่างแต่งหน้า ทำผมและสไตลิสต์ (Stylists)	2003111	การถ่ายภาพแฟชั่น (Fashion Photography) 3(2-2-5) แนวความคิดและประเภทของแฟชั่นที่มีการสร้างสรรค์อยู่ในสังคมปัจจุบัน รูปแบบในการถ่ายภาพแฟชั่นในเชิงการค้า การจัดสตูดิโอ แสง และเครื่องมือในการถ่ายภาพ และศึกษาเกี่ยวกับนายแบบนางแบบ (Model) ทักษะคิดและจิตวิทยาการรับรู้ทางศิลปะ รวมถึง การศึกษาประสานงานร่วมกับเอเจนซี่ ช่างแต่งหน้า ทำผมและสไตลิสต์ (Stylists)	เปลี่ยนรหัสวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564			หมายเหตุ
			2003212	การออกแบบของที่ระลึก (Gift design) ศึกษาประวัติความเป็นมา ทฤษฎี และหลักการเบื้องต้นของการออกแบบของที่ระลึก ฝึกฝนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ โดยคำนึงถึงปัจจัยพื้นฐานการ ออกแบบ ประโยชน์ใช้สอย ความสวยงาม ขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมในการใช้งาน ความ สะดวกสบาย การใช้วัสดุ และการสื่อความหมายด้านการเขียนแบบ	3(2-2-5)	รายวิชาใหม่
กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ			กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ			
2004407	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต (Preparation in Professional Digital Art) จัดกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในด้าน การเรียนรู้ลักษณะงาน โอกาสในการประกอบอาชีพ การพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะ บุคลิกภาพ เจตคติ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับอาชีพนักดิจิทัลอาร์ต โดย ศึกษาในสถานการณ์หรือรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพ	1(90)	2004113	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต (Preparation in Professional Digital Art) จัดกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในด้าน การเรียนรู้ลักษณะงาน โอกาสในการประกอบอาชีพ การพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะ บุคลิกภาพ เจตคติ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับอาชีพนักดิจิทัลอาร์ต โดย ศึกษาในสถานการณ์หรือรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพ	1(90)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย
2004408	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต (Professional Experience in Digital Art) ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านดิจิทัลอาร์ต ภายใต้การควบคุมของอาจารย์นิเทศและ สถานประกอบการ โดยนำความรู้ ทักษะความสามารถจากการเรียนไปประยุกต์ใช้กับ การทำงานในสถานการณ์จริง	6(540)	2004214	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพดิจิทัลอาร์ต (Professional Experience in Digital Art) ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านดิจิทัลอาร์ต ภายใต้การควบคุมของอาจารย์นิเทศและ สถานประกอบการ โดยนำความรู้ ทักษะความสามารถจากการเรียนไปประยุกต์ใช้กับ การทำงานในสถานการณ์จริง	6(540)	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย
2004409	เตรียมสหกิจศึกษา (Pre-cooperative Education) หลักการและแนวความคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจ ศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการ สมัครงาน การเลือกสถานประกอบการ วิธีการเขียนจดหมายสมัครงานและการ	1(90)	2004115	เตรียมสหกิจศึกษา (Pre-cooperative Education) หลักการและแนวความคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจ ศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการ สมัครงาน การเลือกสถานประกอบการ วิธีการเขียนจดหมายสมัครงานและการ	1(90)	เปลี่ยนรหัสวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2559		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2564		หมายเหตุ
สัมภาษณ์งาน ความรู้พื้นฐานและทักษะที่จำเป็นสำหรับการไปปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการนำเสนอ โครงการหรือผลงานปลະการเขียนรายงานวิชาการ การพัฒนาบุคลิกภาพ จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพก่อนออกไปปฏิบัติงานที่สถานประกอบการ		สัมภาษณ์งาน ความรู้พื้นฐานและทักษะที่จำเป็นสำหรับการไปปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการนำเสนอ โครงการหรือผลงานปลະการเขียนรายงานวิชาการ การพัฒนาบุคลิกภาพ จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพก่อนออกไปปฏิบัติงานที่สถานประกอบการ		
2004410	สหกิจศึกษา (Cooperative Education) 6 หน่วยกิต การปฏิบัติงานในสถานประกอบการอย่างมีระบบไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยจัดการให้มีการเรียนในสถานประกอบการกับการจัดให้นักศึกษาได้ปฏิบัติงานจริงภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาและสถานประกอบการ โดยนำความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในสถานประกอบการณ์จริงในลักษณะพนักงานชั่วคราว ณ สถานประกอบการที่มีความร่วมมือทางวิชาการ (MOU) กับมหาวิทยาลัย	2004416	สหกิจศึกษา (Cooperative Education) 6 หน่วยกิต การปฏิบัติงานในสถานประกอบการอย่างมีระบบไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ โดยจัดการให้มีการเรียนในสถานประกอบการกับการจัดให้นักศึกษาได้ปฏิบัติงานจริงภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาและสถานประกอบการ โดยนำความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ได้จากการศึกษาไปใช้ในสถานประกอบการณ์จริงในลักษณะพนักงานชั่วคราว ณ สถานประกอบการที่มีความร่วมมือทางวิชาการ (MOU) กับมหาวิทยาลัย	เปลี่ยนรหัสวิชา
กลุ่มวิชาวิทยาการจัดการและธุรกิจทางดิจิทัลอาร์ต		กลุ่มวิชาวิทยาการจัดการและธุรกิจทางดิจิทัลอาร์ต		
2005406	ธุรกิจดิจิทัลอาร์ต (Digital Art Business) 3(2-2-5) การดำเนินธุรกิจการดิจิทัลอาร์ต โดยมีการกำหนดนโยบายและแผนธุรกิจ แนวความคิดในการทำธุรกิจ การจัดตั้งสำนักงานบริษัทหรือร้าน การบริหารงานองค์กร การคำนวณราคา ทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดิจิทัลอาร์ต และกฎหมายเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจ จรรยาบรรณของนักออกแบบและผู้ประกอบธุรกิจ	2004117	การสัมมนาธุรกิจทางด้านดิจิทัลอาร์ต (Digital Art Business Seminar) 3(2-2-5) การนำเสนอและอภิปรายเรื่องต่างๆ ที่น่าสนใจเกี่ยวกับงานด้านดิจิทัลอาร์ต เพื่อการพัฒนาการดำเนินธุรกิจการดิจิทัลอาร์ต โดยมีการกำหนดนโยบายและแผนธุรกิจ แนวความคิดในการทำธุรกิจ การจัดตั้งสำนักงานบริษัทหรือร้าน การบริหารงานองค์กร การคำนวณราคา ทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดิจิทัลอาร์ต และกฎหมายเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจ จรรยาบรรณของนักออกแบบและผู้ประกอบธุรกิจ	เปลี่ยนรหัสวิชา / เปลี่ยนชื่อวิชา ภาษาไทย และ อักษร / ปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา

ภาคผนวก ง

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี

พ.ศ. 2555



**ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๕**

โดยเป็นการเห็นสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นไปโดยสอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง และเหมาะสมกับการบริหารการจัดการศึกษาในปัจจุบัน

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘(๒) และ (๓) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย พ.ศ. ๒๕๔๗ และมติมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ในคราวประชุมที่ ๓/๒๕๕๕ เมื่อวันที่ ๒๓ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๕ จึงเห็นชอบให้ตราข้อบังคับไว้ดังนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๕”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้สำหรับการจัดการศึกษาแก่นักศึกษาภาคปกติ และนักศึกษาภาคพิเศษตามหลักสูตรปริญญาตรี ที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๕๕ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ บรรดาข้อบังคับ ระเบียบ คำสั่งหรือประกาศอื่นใดที่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย”

หมายถึง มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

“อธิการบดี”

หมายถึง อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

“สภามหาวิทยาลัย”

หมายถึง สภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

“นักศึกษาภาคปกติ”

หมายถึง นักศึกษาที่ศึกษาเต็มเวลาในวันทำการปกติของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

“นักศึกษาภาคพิเศษ”

หมายถึง นักศึกษาที่ศึกษาตามโครงการการจัดการศึกษาอื่นนอกจากนักศึกษาภาคปกติ ถึงแม้จะศึกษาในวันทำการปกติก็ตาม

“หลักสูตร”

หมายถึง หลักสูตรที่ใช้ในการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจ ออกประกาศคำสั่ง หลักเกณฑ์และวิธีการเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้

หมวด ๑

คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาและวิธีการรับเข้าศึกษา

ข้อ ๖ คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

๖.๑ สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าขึ้นไป

๖.๒ ต้องไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรงหรือโรคที่สังคมรังเกียจอันเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

๖.๓ ไม่ถูกคัดชื่อออก หรือถูกไล่ออกจากสถาบันการศึกษาใดๆ เพราะประพฤติเสื่อมเสีย

๖.๔ มีคุณสมบัติอื่นๆตามข้อกำหนดของหลักสูตร

ข้อ ๗ วิธีการรับเข้าศึกษา มหาวิทยาลัยจะรับผู้ที่มีคุณสมบัติตามข้อ ๖ เข้าศึกษาทุกระบบการศึกษาซึ่งอาจใช้วิธีการสอบคัดเลือก หรือคัดเลือก หรือวิธีการอื่นใด ทั้งนี้ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

หมวด ๒

การรายงานตัวเป็นนักศึกษา

ข้อ ๘ การรายงานตัวเป็นนักศึกษา

๘.๑ ผู้ที่สอบคัดเลือกได้ หรือผู้ที่ได้รับการคัดเลือก หรือผู้ที่ได้รับการอนุมัติให้ย้ายมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น หรือผู้ที่รับการอนุมัติให้เข้าศึกษาต่อจะต้องไปรายงานตัวเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามที่กำหนดไว้ในประกาศมหาวิทยาลัย

๘.๒ กรณีที่นักศึกษาไม่ไปรายงานตัว ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้ถือว่าสละสิทธิ์การเข้าเป็นนักศึกษา เว้นแต่ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยเป็นรายๆไป

ข้อ ๙ ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเข้าศึกษาจะมีสภาพเป็นนักศึกษาเมื่อได้ขึ้นทะเบียนและชำระเงินค่าลงทะเบียนเรียนและค่าธรรมเนียมตามประกาศของมหาวิทยาลัยเรียบร้อยแล้วพร้อมทั้งต้องนำส่งหลักฐาน การสำเร็จการศึกษาและหลักฐานอื่นๆตามวัน เวลาที่ มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๓

การรับย้ายนักศึกษา

ข้อ ๑๐ เกณฑ์การรับย้ายนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย

๑๐.๑ มหาวิทยาลัยอาจรับย้ายนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นซึ่งสภามหาวิทยาลัยรับรอง ทั้งนี้ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

๑๐.๒ คุณสมบัติของผู้ขอย้ายมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย

๑๐.๒.๑ มีคุณสมบัติที่กำหนดไว้ตามข้อ ๖

๑๐.๒.๒ ได้ศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเดิมมาแล้วไม่น้อยกว่าหนึ่งภาคการศึกษา และมีผลการเรียนเฉลี่ยไม่น้อยกว่า ๒.๐๐

๑๐.๓ การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการเรียนให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน

หมวด ๔

การเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีที่สอง

ข้อ ๑๑ การเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีที่สอง

๑๑.๑ ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยหรือจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นมาแล้ว อาจขอเข้าศึกษาต่อปริญญาตรีสาขาอื่นเป็นการเพิ่มเติมได้แต่ต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในข้อ ๖

๑๑.๒ ให้ผู้ประสงค์จะเข้าศึกษาชั้นใบสมัครต่อมหาวิทยาลัยก่อนเปิดภาคการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๑.๓ การเทียบโอนผลการเรียนให้ดำเนินการเทียบโอนตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน

หมวด ๕

ระบบการจัดการศึกษาและการจัดหลักสูตร

ข้อ ๑๒ ระบบการจัดการศึกษา

๑๒.๑ มหาวิทยาลัยใช้ระบบทวิภาคโดย ๑ ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจเปิดภาคฤดูร้อนและใช้ระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า ๘ สัปดาห์โดยจัดชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชาเท่ากับสองเท่าของภาคการศึกษาปกติ สำหรับการจัดการศึกษาให้นักศึกษาภาคพิเศษในภาคฤดูร้อนให้นับเป็น ๑ ภาคการศึกษาปกติ

๑๒.๒ การคิดหน่วยกิตของแต่ละรายวิชา ให้ถือเกณฑ์ดังนี้

๑๒.๒.๑ รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

๑๒.๒.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

๑๒.๒.๓ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนามที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

๑๒.๒.๔ การทำโครงงานหรือกิจกรรมการเรียนอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงงานหรือกิจกรรมนั้นๆไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

ข้อ ๑๓ การจัดหลักสูตร

๑๓.๑ โครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีของแต่ละสาขาวิชา ประกอบด้วย

๑๓.๑.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง วิชาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้อย่างกว้างขวางขงามมีโลกทัศน์ที่กว้างไกล มีความเข้าใจธรรมชาติตนเอง ผู้อื่น และสังคม เป็นผู้ใฝ่รู้สามารถคิดอย่างมีเหตุผล สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารความหมายได้ดี เป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีคุณธรรม ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรม ทั้งของไทยและของประชาคมนานาชาติ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี

๑๓.๑.๒ หมวดวิชาเฉพาะ หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้านวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ ที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจและปฏิบัติงานได้

๑๓.๑.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี หมายถึง วิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาเลือกเรียนวิชาใดๆ ในหลักสูตรระดับเดียวกัน

๑๓.๒ จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

๑๓.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิตให้ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ปีการศึกษาสำหรับหลักสูตรที่เรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับหลักสูตรที่เรียนไม่เต็มเวลา

๑๓.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิตให้ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษาสำหรับหลักสูตรที่เรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษา สำหรับหลักสูตรที่เรียนไม่เต็มเวลา

หมวด ๖

การลงทะเบียนวิชาเรียน

ข้อ ๑๔ นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียน เพิ่มหรือถอนรายวิชาให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในกำหนด ๑๕ วัน นับแต่วันที่เปิดภาคการศึกษา

๑๔.๑ การลงทะเบียนวิชาเรียนจะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อได้ชำระค่าธรรมเนียมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๔.๒ การศึกษาในระบบทวิภาคแบบ ๒ ภาคการศึกษาปกติต่อปีการศึกษา นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาปกติได้ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต และสามารถลงทะเบียนรายวิชาสำหรับภาคฤดูร้อนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

การศึกษาสำหรับนักศึกษาภาคพิเศษแบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา นักศึกษาสามารถลงทะเบียนรายวิชาของแต่ละภาคการศึกษาได้ไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต

กรณีนักศึกษาต้องการลงทะเบียนเรียนเกินกว่า ๒๒ หน่วยกิต สำหรับการศึกษาในระบบทวิภาคแบบ ๒ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษา ตามวรรคหนึ่งหรือต้องการลงทะเบียนเรียนมากกว่า ๑๕ หน่วยกิต สำหรับการศึกษาของนักศึกษาภาคพิเศษ แบบ ๓ ภาคการศึกษาต่อปีการศึกษาตามวรรคสอง ให้ยื่นคำร้องขออนุมัติต่อมหาวิทยาลัย ภายในระยะเวลาไม่เกิน ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา

๑๔.๓ การลงทะเบียนวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสหกิจศึกษาจะไม่อนุญาตให้นักศึกษาลงทะเบียนรายวิชาอื่นเพิ่มเติม ยกเว้นกรณีที่มหาวิทยาลัยพิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุญาตโดยให้พิจารณาเป็นรายกรณี โดยคำนึงถึงคุณภาพของการจัดการเรียนการสอน การฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษาเป็นสำคัญ

๑๔.๔ อธิการบดีอาจให้นักศึกษาที่ถูกถอดถอนชื่อจากทะเบียนนักศึกษานี้เนื่องจากระเบียบทางการเงิน กลับเข้าเป็นนักศึกษาใหม่ได้ถ้ามีเหตุผลอันสมควร โดยให้ถือระยะเวลาที่ถูกถอนชื่อนั้นเป็นระยะเวลาพักการศึกษา ในกรณีเช่นนี้นักศึกษาจะต้องชำระค่าธรรมเนียมขอกลับคืนสภาพการเป็นนักศึกษาและค่าธรรมเนียมอื่นๆ ที่ค้างชำระเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษา

๑๔.๕ ในกรณีโครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษา ระหว่างสถาบันอุดมศึกษาหรือมีข้อตกลงเฉพาะกรณี อธิการบดีอาจพิจารณาอนุมัติให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชา ที่เปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นแทนการลงทะเบียนเรียนในมหาวิทยาลัยทั้งหมดหรือบางส่วนได้หรืออาจพิจารณาอนุมัติให้ลงทะเบียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยโดยชำระค่าธรรมเนียมตามระเบียบว่าด้วย การเก็บเงินค่าบำรุงและค่าธรรมเนียมการศึกษาของมหาวิทยาลัยก็ได้

๑๔.๖ การลงทะเบียนที่ผิดเงื่อนไขของหลักสูตรให้ถือว่าลงทะเบียนนั้นตกเป็นโมฆะและรายวิชาที่ลงทะเบียนผิดเงื่อนไขของหลักสูตรนั้นให้ได้รับสัญลักษณ์ W

๑๔.๗ นักศึกษาอาจขอลงทะเบียนเข้าร่วมศึกษารายวิชาใดๆ เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ได้ถ้าอาจารย์ผู้สอนยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรและได้ยื่นหลักฐานนั้นต่อมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องชำระค่าหน่วยกิต รายวิชานั้นตามระเบียบว่าด้วยการเก็บเงินค่าบำรุงและค่าธรรมเนียมการศึกษาและนักศึกษามีเวลาเรียนครบร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดจะได้รับผลการเรียนเป็นสัญลักษณ์ Au

หมวด ๗
การเปลี่ยนแปลงรายวิชา

ข้อ ๑๕ การเพิ่มรายวิชา ถอนรายวิชา และยกเลิกรายวิชา

๑๕.๑ การเพิ่มรายวิชา หรือถอนรายวิชาจะกระทำได้ภายในกำหนด ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา ปกติหรือภายในกำหนด ๗ วัน นับแต่วันเปิดภาคฤดูร้อน

๑๕.๒ การยกเลิกรายวิชาจะกระทำได้ก่อนวันเริ่มสอบปลายภาค ๗ วัน และจะได้รับการบันทึกผลการเรียนเป็นสัญลักษณ์ W สำหรับรายวิชาที่ยกเลิกและไม่ได้รับเงินค่าลงทะเบียนรายวิชานั้นคืน

๑๕.๓ ขั้นตอนปฏิบัติในการเพิ่ม ถอนรายวิชาและยกเลิกรายวิชาให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๘
การลาพักการศึกษาและลาออก

ข้อ ๑๖ การลาพักการศึกษา

๑๖.๑ นักศึกษาจะขออนุญาตลาพักการศึกษาได้ในกรณีต่อไปนี้

๑๖.๑.๑ ถูกเรียกพล ระดมพลหรือเกณฑ์เข้ารับราชการทหาร

๑๖.๑.๒ ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นสมควรสนับสนุน

๑๖.๑.๓ เจ็บป่วย

๑๖.๑.๔ ถูกคุมขังตามกฎหมาย

๑๖.๑.๕ มหาวิทยาลัยสั่งให้พักการศึกษา

๑๖.๑.๖ เหตุอื่น ๆ ตามที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรแต่ต้องศึกษาในมหาวิทยาลัยมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษา

๑๖.๒ นักศึกษาที่ประสงค์จะลาพักการศึกษาดลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติหรือมากกว่าให้ยื่นใบลาตามแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ต้องยื่นใบลาพักการศึกษาก่อนวันเริ่มสอบปลายภาคการศึกษา

๑๖.๓ นักศึกษาที่ลาพัก หรือถูกมหาวิทยาลัยสั่งพักการศึกษาดลอดหนึ่งภาคการศึกษาปกติหรือมากกว่า จะต้องชำระค่าธรรมเนียมรักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๑๗ การลาออกนักศึกษที่ประสงค์จะขอลาออก ต้องยื่นใบลาออกตามแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๙
การโอนย้าย

ข้อ ๑๘ การโอนย้ายสาขาวิชา

๑๘.๑ การย้ายสาขาวิชาภายในคณะให้ปฏิบัติตามเงื่อนไขของคณะ

๑๘.๒ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่น จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

๑๘.๒.๑ นักศึกษาที่ประสงค์จะขอย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่นจะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ประธานสาขาวิชา และคณบดีคณะเดิมและได้เรียนตามแผนการศึกษาในคณะเดิมมาแล้วไม่น้อยกว่าหนึ่งภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักหรือถูกสั่งพักการศึกษา

๑๘.๒.๒ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่นจะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของสาขาวิชาและคณะที่ประสงค์จะขอ ย้ายไป ทั้งนี้ให้เป็นไปตามเงื่อนไขที่คณะกำหนด

๑๘.๒.๓ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่นให้อยู่ในดุลยพินิจของสาขาวิชาและคณะ ที่จะรับย้ายไปสังกัดเป็นผู้ พิจารณานุมัติแล้วแจ้งมหาวิทยาลัยทราบ

๑๘.๒.๔ การย้ายสาขาวิชาไปคณะอื่นจะต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จก่อนวันเปิดภาคการศึกษา

๑๘.๒.๕ เมื่อนักศึกษาได้ย้ายสาขาวิชาแล้ว รายวิชาที่เคยเรียนมาทั้งหมดให้นำมาเทียบโอนได้ตาม หลักสูตรสาขาวิชาใหม่ และนำผลการเรียนไปคำนวณหาค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมในสาขาวิชาใหม่ได้


ข้อ ๑๙ การโอนย้ายประเภทนักศึกษา นักศึกษานักศึกษาอาจโอนย้ายประเภทนักศึกษาจากนักศึกษาภาคปกติเป็น นักศึกษาภาคพิเศษ โดยยื่นคำร้องตามแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๑๐

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๒๐ นักศึกษาที่เข้าศึกษาก่อนข้อบังคับนี้ประกาศใช้ ให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัด การศึกษาระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐ หรือข้อบังคับอื่นใดในขณะที่เข้าศึกษาจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา

ประกาศ ณ วันที่ ๒๓ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๕



(นายสุชาติ เมืองแก้ว)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ภาคผนวก จ

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการวัดและการประเมินผลการศึกษาระดับ
ปริญญาตรี พ.ศ. 2555



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
ว่าด้วยการวัดและการประเมินผลการศึกษาระดับปริญญาตรี
พ.ศ. ๒๕๕๕

โดยเป็นการเห็นสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการวัดและการประเมินผลการศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้การวัดและการประเมินผลการศึกษาในระดับปริญญาตรีเป็นไปโดยสอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงและเหมาะสมกับการบริหารการจัดการศึกษาในปัจจุบัน

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) (๓) แห่ง พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และโดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ในคราวประชุมครั้งที่ ๓/๒๕๕๕ เมื่อวันที่ ๒๓ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๕ จึงเห็นชอบให้ตราข้อบังคับไว้ ดังนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการวัดและการประเมินผลการศึกษาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๕”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้สำหรับการวัดและการประเมินผลการศึกษาของนักศึกษาภาคปกติ และนักศึกษาภาคพิเศษ หลักสูตรปริญญาตรีที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๕๕ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ บรรดาข้อบังคับ ระเบียบ คำสั่งหรือประกาศอื่นใดที่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายถึง มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

“อธิการบดี” หมายถึง อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

“นักศึกษาภาคปกติ” หมายถึง นักศึกษาที่ศึกษาเต็มเวลาในวันทำการปกติของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

“นักศึกษาภาคพิเศษ” หมายถึง นักศึกษาที่ศึกษาตามโครงการการจัดการศึกษาอื่นนอกจกนักศึกษาภาคปกติ ถึงแม้จะศึกษาในเวลาทำการปกติก็ตาม

“หลักสูตร” หมายถึง หลักสูตรที่ใช้ในการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจออกประกาศคำสั่ง หลักเกณฑ์และวิธีการเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้

หมวด ๑

การวัดและการประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๖ การวัดและการประเมินผลการศึกษา

๖.๑ ให้ประเมินผลทุกรายวิชาที่มีการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา การวัดผลต้องทำตลอดภาคการศึกษา โดยวิธีการต่าง ๆ กัน เช่น การสอบย่อย การรายงาน การทำงานกลุ่ม การสอบกลางภาคการศึกษาและให้มีการ

สอบปลายภาคการศึกษา การคิดคะแนนระหว่างภาคการศึกษา ให้อยู่ระหว่างร้อยละ ๕๐ ถึง ๗๐ ของคะแนนรวมทั้งหมด เว้นแต่รายวิชาในกลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ วิชาโครงการ ที่ไม่มีภาคทฤษฎีหรือวิชาในทำนองเดียวกันนี้

กรณีสาขาวิชาใด ที่องค์การวิชาชีพได้กำหนดหลักเกณฑ์การวัดและการประเมินผลการศึกษาไว้ให้เป็นไปตามแนวทางขององค์การวิชาชีพนั้น

๖.๒ มหาวิทยาลัยจัดให้มีการสอบในภาคการศึกษาหนึ่งไม่น้อยกว่าหนึ่งครั้ง

๖.๓ นักศึกษาต้องมีเวลาเรียนในระบบเข้าชั้นเรียนแต่ละรายวิชาไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด หรือมีเวลาปฏิบัติกิจกรรมเทียบกันได้ จึงจะมีสิทธิ์ได้รับการวัดและประเมินผลในรายวิชานั้น

ในกรณีมีเวลาเรียนในรายวิชาใดน้อยกว่าร้อยละ ๘๐ แต่ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการวิชาการคณะ กรณีที่มีเวลาเรียนในรายวิชาใดน้อยกว่าร้อยละ ๖๐ จะไม่มีสิทธิ์สอบปลายภาคในรายวิชานั้น และให้อาจารย์ผู้สอนประเมินผลเป็น “E” หรือ “F” แล้วแต่กรณี

๖.๔ ให้มีการประเมินผลการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรเป็น ๒ ระบบ ดังนี้

๖.๔.๑ ระบบค่าระดับคะแนน แบ่งเป็น ๘ ระดับ

ระดับคะแนน	ความหมายของผลการเรียน	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	๔.๐๐
B+	ดีมาก (Very good)	๓.๕๐
B	ดี (Good)	๓.๐๐
C+	ดีพอใช้ (Fairly good)	๒.๕๐
C	พอใช้ (Fairly)	๒.๐๐
D+	อ่อน (Poor)	๑.๕๐
D	อ่อนมาก (Very poor)	๑.๐๐
E	ตก (Failure)	๐.๐๐

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่เรียนตามหลักสูตร ค่าระดับคะแนนที่ถือว่าสอบได้ ต้องไม่ต่ำกว่า “D” ถ้านักศึกษาได้ค่าระดับคะแนนในรายวิชาใดเป็น “E” ต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำจนกว่าจะสอบได้ กรณีได้ค่าระดับคะแนนเป็น “E” ในรายวิชาเลือกสามารถไปเลือกเรียนรายวิชาอื่นในกลุ่มวิชาหรือหมวดวิชาเดียวกันแทนได้

เว้นแต่ รายวิชาที่เกี่ยวกับการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สหกิจศึกษา หรือรายวิชาอื่นที่มีลักษณะอย่างเดียวกัน ค่าระดับคะแนนที่ถือว่าสอบผ่าน ต้องไม่ต่ำกว่า “C”

๖.๔.๒ ระบบไม่มีค่าระดับคะแนน กำหนดสัญลักษณ์การประเมิน ดังนี้

ระดับการประเมิน	ผลการศึกษา
PD (Pass with Distinction)	ผ่านดีเยี่ยม
P (Pass)	ผ่าน
F (Fail)	ไม่ผ่าน

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่หลักสูตรบังคับให้เรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะของหลักสูตร

๖.๔.๓ สัญลักษณ์ I (Incomplete) ใช้สำหรับบันทึกการประเมินที่ไม่สมบูรณ์ ในรายวิชาที่นักศึกษายังทำงานไม่เสร็จเมื่อสิ้นภาคการศึกษาหรือขาดสอบ นักศึกษาที่ได้สัญลักษณ์ “I” ต้องดำเนินการขอรับการประเมินเพื่อเปลี่ยนผลการประเมินให้เสร็จสิ้นในภาคการศึกษาถัดไป ดังนี้

(๑) กรณีนักศึกษายังทำงานไม่เสร็จ ผู้สอนพิจารณาผลงานที่ค้างอยู่เป็นศูนย์ และประเมินผลการเรียนจากคะแนนที่มีอยู่แล้ว หากพ้นกำหนดให้นายทะเบียนเปลี่ยน “I” เป็น “E” หรือ “F” แล้วแต่กรณี

(๒) กรณีนักศึกษาขาดสอบปลายภาค นักศึกษาจะต้องยื่นคำร้องขอสอบปลายภาค พร้อมกับหลักฐานประกอบเหตุผลการขาดสอบเสนอต่อมหาวิทยาลัย

(๒.๑) กรณีอนุญาตให้สอบ นักศึกษาต้องไปรับหลักฐานการอนุญาตให้สอบไปติดต่อขอสอบกับอาจารย์ประจำวิชา เพื่อเปลี่ยนผลการประเมินให้เสร็จสิ้นภายในภาคการศึกษาถัดไป หากพ้นกำหนดให้นายทะเบียนเปลี่ยน “I” เป็น “E” หรือ “F” แล้วแต่กรณี

(๒.๒) กรณีไม่อนุญาตให้สอบจะถือว่าสอบตกนายทะเบียนจะเปลี่ยนผลการเรียนเป็น “E” หรือ “F” แล้วแต่กรณี

๖.๕ สัญลักษณ์อื่น มีดังนี้

Au (Audit) ใช้สำหรับการลงทะเบียนเพื่อร่วมฟัง โดยไม่นับหน่วยกิต

W (Withdraw) ใช้สำหรับกรณี ดังต่อไปนี้

(๑) รายวิชาที่ลงทะเบียนนั้น ได้รับอนุมัติให้ยกเลิกวิชาเรียน ก่อนวันเริ่มสอบปลายภาค ไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

(๒) กรณีที่นักศึกษาลาพักการศึกษา หรือ ถูกสั่งให้พักการศึกษาหลังจากลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้นแล้ว

(๓) มหาวิทยาลัยพิจารณาแล้วเห็นว่า มีเหตุผลสมควรให้ยกเลิกวิชาเรียนในรายวิชานั้น หรือ ยกเลิกการลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้นทั้งหมด

(๔) การลงทะเบียนเรียนผิดเงื่อนไขและเป็นโมฆะ

ข้อ ๗ การเรียนซ้ำ

๗.๑ รายวิชาใด ๆ ที่นักศึกษาสอบได้ “D” หรือต่ำกว่า นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนในรายวิชานั้นซ้ำได้

๗.๒ รายวิชาบังคับใดตามโครงสร้างหลักสูตรที่นักศึกษาสอบได้ผลประเมินเป็น “E” หรือ “F” นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำ

ข้อ ๘ ผลการประเมินเป็น “PD” “P” “F” “Au” “W” และ “I” จะไม่นำมาคำนวณหาค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

ข้อ ๙ การนับหน่วยกิตสะสม และการคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

๙.๑ มหาวิทยาลัย จะคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม จากหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนของรายวิชาทั้งหมดที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนในแต่ละภาคการศึกษา

๙.๒ การคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้นำเอาผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับคะแนนของทุกรายวิชา มารวมกันแล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาทั้งหมด

๙.๓ เมื่อนักศึกษาเรียนได้จำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแล้วได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๗๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ให้เลือกเรียนรายวิชาเพิ่มเติม เพื่อปรับค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ถึง ๒.๐๐ ทั้งนี้ต้องอยู่ในระยะเวลาที่กำหนดตามหลักสูตร

หมวด ๒

การสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๑๐ ในภาคการศึกษาสุดท้ายที่นักศึกษาคาดว่าจะสำเร็จการศึกษา นักศึกษาจะต้องยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษา และชำระค่าธรรมเนียมต่อมหาวิทยาลัยภายในระยะเวลา ๔๕ วันนับแต่วันเปิดภาคเรียน

ข้อ ๑๑ ผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกข้อ ดังนี้

๑๑.๑ มีความประพฤติดี

๑๑.๒ สอบได้ในรายวิชาต่าง ๆ ครอบคลุมหลักสูตรรวมทั้งเงื่อนไขที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

๑๑.๓ ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๑๑.๔ ต้องมีระยะเวลาการศึกษาตามเงื่อนไขต่อไปนี้

๑๑.๔.๑ นักศึกษาภาคปกติหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี มีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า ๖ ภาคการศึกษาปกติ แต่ไม่เกิน ๘ ปีการศึกษา หลักสูตรปริญญาตรี ๕ ปี มีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า ๘ ภาคการศึกษาปกติ แต่ไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษา

๑๑.๔.๒ นักศึกษาภาคพิเศษ หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี มีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า ๙ ภาคการศึกษาปกติ แต่ไม่เกิน ๙ ปีการศึกษา หลักสูตรปริญญาตรี ๕ ปี มีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า ๑๒ ภาคการศึกษาปกติ แต่ไม่เกิน ๑๑ ปีการศึกษา

๑๑.๕ กรณีนักศึกษาเทียบโอน หรือกรณีอื่นๆให้เป็นไปตามเงื่อนไขอื่นที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๑.๖ ไม่มีพันธะด้านหนี้สินใด ๆ กับมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๒ ให้คณะกรรมการวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยเป็นผู้อนุมัติผลการศึกษา และให้ถือวันที่อนุมัติผลการศึกษาเป็นวันที่สำเร็จการศึกษา

หมวด ๓

การฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๑๓ นักศึกษาจะฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษาด้วยเหตุดังต่อไปนี้

๑๓.๑ นักศึกษาภาคปกติจะฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษาเมื่ออยู่ในเกณฑ์ข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้

๑๓.๑.๑ ผลการประเมินได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๕๐ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติ ภาคการศึกษาที่ ๒ นับตั้งแต่เริ่มเข้าเรียน

๑๓.๑.๒ ผลการประเมินได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๗๐ ในภาคการศึกษาปกติ ภาคการศึกษาที่ ๔ ,ที่ ๖ ,ที่ ๘ ,ที่ ๑๐ ,ที่ ๑๒ ,ที่ ๑๔ ,ที่ ๑๖ ,ที่ ๑๘, ที่ ๒๐ และ ที่ ๒๒ นับตั้งแต่เริ่มเข้าเรียน

๑๓.๑.๓ นักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามที่หลักสูตรกำหนดแต่ยังได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๗๐

๑๓.๑.๔ ระยะเวลาการศึกษาเกินกำหนด ตามข้อ ๑๑.๔ และขาดคุณสมบัติตามข้อ ๑๑.๒ และ ๑๑.๓ ในการเป็นผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

๑๓.๒ สำหรับนักศึกษาภาคพิเศษ จะฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษาเมื่ออยู่ในเกณฑ์ข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้

๑๓.๒.๑ นักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามที่หลักสูตรกำหนดแต่ยังได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๗๐

๑๓.๒.๒ ระยะเวลาการศึกษาเกินกำหนด ตามข้อ ๑๑.๔ และขาดคุณสมบัติตามข้อ ๑๑.๒ และ ๑๑.๓ ในการเป็นผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

๑๓.๓ การฟื้นฟูสภาพนักศึกษา กรณีอื่นที่ไม่ใช่โดยการประเมินผล มีดังนี้

๑๓.๓.๑ ตาย

๑๓.๓.๒ ลาออก

๑๓.๓.๓ โอนไปเป็นนักศึกษาสถาบันการศึกษารัฐอื่น

๑๓.๓.๔ ขาดคุณสมบัติของการเข้าเป็นนักศึกษาข้อใดข้อหนึ่ง ตามที่กำหนดไว้ในข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี

๑๓.๓.๕ ไม่ลงทะเบียนเรียนภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดและไม่ได้ลาพักการศึกษา

๑๓.๓.๖ มีความประพฤติไม่สมควรเป็นนักศึกษา หรือ กระทำการอันก่อให้เกิดความเสื่อมเสีย แก่มหาวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยเห็นสมควรให้ถอนชื่อจากทะเบียนนักศึกษา

หมวด ๔ การให้ปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ ๑๔ ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี จะได้รับเกียรตินิยมต้องมีคุณสมบัติดังนี้
๑๔.๑ ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีจะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่งต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุก
ข้อดังต่อไปนี้

- ๑๔.๑.๑ เมื่อเรียนครบตามหลักสูตรแล้ว ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๖๐ ขึ้นไป
- ๑๔.๑.๒ ไม่เคยได้ผลการเรียนในรายวิชาใดวิชาหนึ่งต่ำกว่า D หรือไม่ต่ำกว่า P
- ๑๔.๑.๓ นักศึกษามีเวลาเรียนตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

นักศึกษาภาคปกติ

- หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ภาคการศึกษาปกติ
- หลักสูตรปริญญาตรี ๕ ปี ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ภาคการศึกษาปกติ

นักศึกษาภาคพิเศษ

- หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ภาคการศึกษาปกติ
- หลักสูตรปริญญาตรี ๕ ปี ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๕ ภาคการศึกษาปกติ

๑๔.๒ ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีจะได้รับเกียรตินิยมอันดับสองต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุก
ข้อดังต่อไปนี้
๑๔.๒.๑ เมื่อเรียนครบตามหลักสูตรแล้ว ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไปแต่ไม่
ถึง ๓.๖๐

- ๑๔.๒.๒ มีคุณสมบัติตามข้อ ๑๔.๑.๒ และ ๑๔.๑.๓

๑๔.๓ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีกรณีเทียบโอนผลการเรียนจากระดับอนุปริญญาตามประกาศ
มหาวิทยาลัย

๑๔.๓.๑ ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีกรณีเทียบโอนผลการเรียนจากระดับอนุปริญญา จะได้รับ
เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกข้อดังต่อไปนี้

๑๔.๓.๑.๑ สอบได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมในระดับอนุปริญญาจากสถาบันเดิมไม่น้อยกว่า
๓.๖๐ และเรียนครบตามหลักสูตร และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓.๖๐

- ๑๔.๓.๑.๒ ไม่เคยได้ผลการเรียนในรายวิชาใดวิชาหนึ่งต่ำกว่า D หรือไม่ต่ำกว่า P

๑๔.๓.๑.๓ นักศึกษาภาคปกติ มีเวลาเรียนไม่เกิน ๔ ภาคการศึกษาปกติ นักศึกษาภาคพิเศษ มี
เวลาเรียนไม่เกิน ๗ ภาคการศึกษา

๑๔.๓.๒ ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีกรณีเทียบโอนผลการเรียนจากระดับ
อนุปริญญา จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกข้อดังต่อไปนี้

๑๔.๓.๒.๑ สอบได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมในระดับอนุปริญญาจากสถาบันเดิม ไม่
น้อยกว่า ๓.๒๕ และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓.๒๕

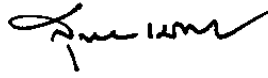
๑๔.๓.๒.๒ มีคุณสมบัติตามข้อ ๑๔.๓.๑.๒ และ ๑๔.๓.๑.๓

หมวด ๕

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๑๕ นักศึกษาที่เข้าศึกษาก่อนข้อบังคับนี้ประกาศใช้ ให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการวัดและประเมินผลการศึกษาในระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐ หรือข้อบังคับอื่นใดในขณะที่ยังเข้าศึกษาจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา

ประกาศ ณ วันที่ ๒๓ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๕



(นายสุชาติ เมืองแก้ว)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ภาคผนวก ฉ

ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. 2552
และ (ฉบับที่2) พ.ศ. 2558



ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. ๒๕๕๒

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘(๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และการประชุม
สภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ในการประชุมครั้งที่ ๑๒/๒๕๕๒ เมื่อวันที่ ๒๕ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๒ จึงได้ออกระเบียบไว้
ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. ๒๕๕๒”

ข้อ ๒ ให้ยกเลิก “ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการโอนผลการเรียนและการยกเว้นการเรียนรายวิชา
พ.ศ. ๒๕๕๑”

บรรดาระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ และคำสั่งอื่นใดของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ซึ่งขัดหรือแย้งกับระเบียบนี้ ให้
ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๓ ระเบียบนี้ให้ใช้กับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษาที่ ๒๕๕๓ เป็นต้นไป

ข้อ ๔ ในระเบียบนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่รายงานตัวขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของ

มหาวิทยาลัย และให้หมายความรวมถึงผู้ที่ศึกษาอบรมตามโครงการอื่นที่ใช้หลักสูตรของมหาวิทยาลัย

“การเทียบโอนผลการเรียน” หมายความว่า การนำหน่วยกิตของรายวิชาในหลักสูตรมหาวิทยาลัย และให้
หมายความรวมถึงการนำเนื้อหาวิชาของรายวิชา กลุ่มวิชาจากหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่ได้ศึกษาแล้ว และการเทียบโอน
ความรู้และการให้หน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพหรือจากประสบการณ์การทำงานมาใช้
โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

“สถาบันอุดมศึกษา” หมายความว่า สถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอน ในระดับหลังมัธยมศึกษา
ตอนปลาย หลักสูตรไม่ต่ำกว่าระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) หรือหน่วยงานอื่น
ของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายให้การรับรอง

ข้อ ๕ รายวิชาที่จะนำมาเทียบโอนผลการเรียนต้องได้รับการประเมินผลการศึกษา หรือเป็นรายวิชาที่ได้รับการเทียบ
โอนผลการเรียนตามประกาศของมหาวิทยาลัยซึ่งเคยศึกษามาแล้วไม่เกินสิบปีนับถึงวันที่เข้าศึกษา โดยเริ่มนับจากวันสำเร็จการศึกษา
หรือภาคเรียนสุดท้ายที่มีผลการเรียน

ข้อ ๖ ผู้มีสิทธิได้รับการเทียบโอนผลการเรียน ต้องมีคุณสมบัติข้อหนึ่งข้อใด ดังต่อไปนี้

(๑) สำเร็จการศึกษาหรือเคยศึกษาจากมหาวิทยาลัย

(๒) สำเร็จการศึกษาหรือเคยศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นเข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัย

(๓) ผ่านการศึกษารายวิชาใดรายวิชาหนึ่งตามหลักสูตรมหาวิทยาลัย

(๔) ศึกษาจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพ หรือจากประสบการณ์การทำงาน

ผู้มีสิทธิได้รับการเทียบโอนผลการเรียนตามข้อ ๖ (๓) (๔) ต้องมีความรู้พื้นฐานระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่าสำหรับการศึกษาระดับปริญญาตรี และจะต้องมีความรู้พื้นฐานในระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าสำหรับระดับบัณฑิตศึกษา

ข้อ ๗ หลักเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียนระหว่างการศึกษาในระบบ มีดังต่อไปนี้

นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาหรือเคยศึกษาจากมหาวิทยาลัย

(๑) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่จะนำมาเทียบโอนผลการเรียนต้องเป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบโอน เว้นแต่เป็นการเทียบโอนผลการเรียนในหลักสูตรเดียวกัน

(๒) นักศึกษามีสิทธิที่เทียบโอนผลการเรียนได้ทั้งหมดหรือบางส่วน

(ก) การเทียบโอนผลการเรียนแต่เพียงบางส่วนต้องเป็นรายวิชาที่ได้รับระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า C หรือ P หรือเทียบเท่าสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี และ B หรือเทียบเท่าสำหรับหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา โดยรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนจะไม่นำมาคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมและให้บันทึกไว้ในระเบียบการเรียนของนักศึกษาโดยใช้อักษรย่อ P (T) ในช่องระดับคะแนน

(ข) การเทียบโอนผลการเรียนทั้งหมดจะนำเอาผลการเรียนรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนมาคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๓) ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่ จะเทียบโอนนักศึกษาเข้าศึกษาได้ไม่เกินชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้มีนักศึกษาเรียนอยู่ ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

นักศึกษาที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่น

(๑) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรมหาวิทยาลัย หรือเทียบเท่าที่สถาบันอุดมศึกษาหรือหน่วยงานอื่นของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง

(๒) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่จะนำมาเทียบโอนผลการเรียนต้องเป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบโอนผลการเรียน

(๓) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ผ่านการประเมินผลการเรียนได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนน C หรือระดับคะแนน P หรือเทียบเท่าสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี และไม่ต่ำกว่าระดับคะแนน B หรือเทียบเท่าสำหรับหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา

(๔) นักศึกษาจะเทียบโอนผลการเรียนในระดับปริญญาตรีได้ไม่เกินสามในสี่ของหน่วยกิต รวมของหลักสูตรที่รับโอน ระดับบัณฑิตศึกษาได้ไม่เกินหนึ่งในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน

อนึ่ง ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต หากเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโทหรือปริญญาตรีในสาขาเดียวกันหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กัน ให้เทียบโอนผลการเรียนได้ไม่เกินร้อยละ ๔๐ ของหลักสูตรที่จะเข้าศึกษา

(๕) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนจะไม่นำมาคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมและให้บันทึกไว้ในระเบียบการเรียนของนักศึกษาโดยใช้อักษรย่อ P (T) ในช่องระดับคะแนน

ผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีมาแล้ว และเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีอีกสาขาหนึ่งให้สามารถเทียบโอนผลการเรียนสำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และในหมวดวิชาเลือกเสรีได้ทั้งหมด โดยไม่นำเงื่อนไขในวรรคสอง (๒) (๓) วรรคสาม (๓) และข้อ ๕ มาพิจารณา และให้นำหน่วยกิตรวมในเกณฑ์สำเร็จการศึกษา โดยไม่ต้องบันทึกผลการเรียนเป็นรายวิชา

ผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา ประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูงหรือเทียบเท่าให้สามารถเทียบโอนผลการเรียนสำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้ทั้งหมดตามประกาศของมหาวิทยาลัย และในหมวดวิชาเลือกเสรีได้ทั้งหมด โดยไม่นำเงื่อนไขในวรรคสอง (๒) (ก) วรรคสาม (๓) และข้อ ๕ มาพิจารณา และให้นำหน่วยกิตรวมในเกณฑ์สำเร็จการศึกษา โดยไม่ต้องบันทึกผลการเรียนเป็นรายวิชา

ในการประเมินการเทียบโอนผลการเรียนระหว่างการศึกษาในระบบ ให้คณะกรรมการประเมินการเทียบโอนผลการเรียนประเมินจากกระเบียนผลการเรียน

ข้อ ๘ หลักเกณฑ์การเทียบโอนความรู้และการให้หน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพ หรือจากประสบการณ์การทำงาน เข้าสู่การศึกษาในระบบ

(๑) การเทียบโอนความรู้และการให้หน่วยกิตจะเทียบเป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาตามหลักสูตรที่ทางมหาวิทยาลัยเปิดสอน

(๒) ในการประเมินการเทียบโอนความรู้และการให้หน่วยกิตสำหรับการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพ หรือจากประสบการณ์การทำงานเข้าสู่การศึกษาในระบบให้คณะกรรมการประเมินการเทียบโอนผลการเรียนใช้วิธีการอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างดังต่อไปนี้ เป็นหลักเกณฑ์ในการประเมิน

(ก) เฝ้ามองผลสำเร็จการเรียนรู้

(ข) การทดสอบ

(ค) การสัมภาษณ์

(ง) การตอบคำถาม

(จ) การสาธิต

ผลการประเมินจะต้องเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนน C หรือระดับคะแนน P หรือเทียบเท่าสำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในระดับปริญญาตรี และไม่ต่ำกว่าระดับ B หรือเทียบเท่าสำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษา จึงจะให้จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชานั้น แต่จะไม่ให้ระดับคะแนน และไม่มีการนำมาคิดค่าระดับคะแนนหรือคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมและ ให้บันทึกไว้ในกระเบียนการเรียนของนักศึกษาโดยใช้อักษรย่อ P(T) ในช่องระดับคะแนน

ข้อ ๙ นักศึกษาที่ขอเทียบโอนผลการเรียนจะต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา จึงจะมีสิทธิสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๑๐ ให้มีคณะกรรมการประเมินการเทียบโอนผลการเรียน ประกอบด้วย

(๑) คณบดีคณะที่รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่จะขอเทียบโอนผลการเรียน เป็นประธาน

(๒) อาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาที่จะขอเทียบโอนผลการเรียนจำนวนอย่างน้อยหนึ่งคนแต่ไม่เกินสามคน โดยคำแนะนำของคณบดีตาม (๑) เป็นกรรมการ

(๓) ประธานสาขาวิชาของรายวิชาที่จะขอเทียบโอนผลการเรียน เป็นกรรมการและเลขานุการ

เมื่อคณะกรรมการประเมินการเทียบโอนผลการเรียนดำเนินการประเมินการเทียบโอนผลการเรียนเสร็จสิ้นแล้ว ให้รายงานผลการประเมินการเทียบโอนไปยังสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเพื่อเสนอให้มหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติต่อไป

ข้อ ๑๑ นักศึกษาที่ได้รับการเทียบโอนผลการเรียนไม่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยมตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยว่าด้วยการวัดผลและการประเมินผลการศึกษาในระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี เว้นแต่

(๑) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ได้รับการเทียบโอนผลการเรียนเป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

(๒) นักศึกษาซึ่งเคยศึกษาในมหาวิทยาลัยมาแล้วกลับเข้ามาศึกษาในระดับปริญญาตรี ที่ได้รับการเทียบโอนผลการเรียนรายวิชาหรือกลุ่มวิชาและโอนหน่วยกิตที่เคยศึกษามาแล้วทั้งหมด

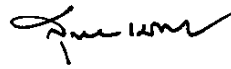
ข้อ ๑๒ นักศึกษาที่เทียบโอนผลการเรียนในระบบต้องดำเนินการขอเทียบโอนผลการเรียนและชำระค่าธรรมเนียมให้แล้วเสร็จภายในปีการศึกษาแรกที่เข้าศึกษา เว้นแต่กรณีที่มีเหตุอันสมควรนักศึกษาอาจขอขยายเวลาดังกล่าวอีกได้แต่ไม่เกินหนึ่งภาคเรียน

นักศึกษาที่เทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพหรือจากประสบการณ์การทำงาน ให้ดำเนินการขอเทียบโอนได้ตั้งแต่ภาคการศึกษาแรกจนถึงวันสุดท้ายของกำหนดการลงทะเบียนในภาคการศึกษาสุดท้ายที่จะสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๑๓ ค่าธรรมเนียมการเทียบโอนผลการเรียน ให้เป็นไปตามระเบียบ หรือประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๔ ให้อธิการบดีรักษาการตามระเบียบนี้ ให้มีอำนาจออกประกาศให้เป็นไปตามระเบียบนี้ รวมทั้งให้มีอำนาจชี้ขาดปัญหาที่เกิดขึ้นจากกรณีการใช้ระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๕ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๒



(นายสุชาติ เมืองแก้ว)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย



ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๘

ด้วยเห็นสมควรแก้ไขเพิ่มเติมระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. ๒๕๕๒ เพื่อความเหมาะสมในการเทียบโอนผลการเรียน เนื่องจากมหาวิทยาลัยได้จัดทำหลักสูตรระดับปริญญาตรี หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๕๘ เพื่อให้สาขาวิชา หลักสูตรต่างๆ ของมหาวิทยาลัยนำไปใช้ประกอบในการพัฒนาหรือปรับปรุงหลักสูตร

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ โดยมติที่ประชุมสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ครั้งที่ ๘/๒๕๕๘ เมื่อวันที่ ๑๘ กันยายน พ.ศ. ๒๕๕๘ จึงออกระเบียบไว้ดังนี้

ข้อ ๑. ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๘”

ข้อ ๒. ให้ใช้ระเบียบนี้กับนักศึกษาที่เข้าศึกษาในสาขาวิชา หลักสูตรระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย และใช้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๕๘ ประกอบในการจัดการเรียนการสอน

บรรดาระเบียบ ประกาศ หรือคำสั่งอื่นใด ซึ่งขัดแย้งกับระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๓. ให้ยกเลิกความในข้อ ๗ วรรคห้า แห่งระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียน พ.ศ. ๒๕๕๒ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือเทียบเท่า ให้สามารถเทียบโอนผลการเรียนสำหรับรายวิชา หรือกลุ่มวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้ไม่เกินกึ่งหนึ่ง ตามประกาศของมหาวิทยาลัย และในหมวดวิชาเลือกเสรีได้ทั้งหมดโดยไม่นำเงื่อนไขใน วรรคสอง (๒) (ก) วรรคสาม (๓) และข้อ ๕ มาพิจารณา และให้นำหน่วยกิตรวมในเกณฑ์สำเร็จการศึกษา โดยไม่ต้องบันทึกผลการเรียนเป็นรายวิชา”

ข้อ ๔. ให้อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เป็นผู้รักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๑๘ เดือน กันยายน พ.ศ. ๒๕๕๘

(นายสุชาติ เมืองแก้ว)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ภาคผนวก ช

ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยว่าด้วยการจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อน พ.ศ. 2550
และ (ฉบับที่ 2) พ.ศ 2557



ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
ว่าด้วยการจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อน พ.ศ. ๒๕๕๐

โดยที่เห็นเป็นการสมควรเพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนได้มากขึ้น
ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘(๑) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗
โดยมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ในคราวประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๕๐ เมื่อวันที่ ๕ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๐ ให้ออก
ระเบียบไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อน พ.ศ.
๒๕๕๐

ข้อ ๒ ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่ภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา ๒๕๕๐ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ การเปิดภาคฤดูร้อนให้ถือเป็นภาคการศึกษาไม่บังคับ ใช้ระยะเวลาการศึกษาประมาณ ๘ สัปดาห์ โดย
จัดชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชาให้เท่ากับสองเท่าของภาคการศึกษาปกติ

ข้อ ๔ การเปิดภาคฤดูร้อน มีความมุ่งหมายดังนี้

๔.๑ เพื่อให้นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยที่มีศักยภาพ มีโอกาสเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอน
ได้มากขึ้น

๔.๒ เพื่อให้นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลยมีโอกาสศึกษารายวิชาที่ไม่อาจเรียนได้หรือเรียนแล้ว
สอบไม่ผ่านในภาคการศึกษาปกติ

๔.๓ เพื่อให้บัณฑิตหรือนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจากสถาบันอื่นที่สนใจได้มีโอกาสศึกษารายวิชาที่
เปิดสอน

ข้อ ๕ การเปิดสอนรายวิชาในภาคฤดูร้อน จะต้องเป็นไปตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้ การเปิดสอนรายวิชาให้
อยู่ในความรับผิดชอบของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๖ การลงทะเบียน การเพิ่มและถอนรายวิชา การวัดผลและการประเมินผลการศึกษาและการเสนอ
ให้ได้รับปริญญาให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยว่าด้วยการศึกษาระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี

ข้อ ๗ การดำเนินการสอน อาจารย์ผู้สอนคนหนึ่งจะสอนได้ไม่เกิน ๖ ชั่วโมง

ข้อ ๘ ในระหว่างที่ยังมิได้วางระเบียบออกข้อบังคับคำสั่งหรือประกาศใด ๆ เพื่อปฏิบัติการตามข้อบังคับ
ฉบับนี้ให้นำระเบียบข้อบังคับ หรือประกาศที่กำหนดไว้สำหรับ ภาคการศึกษาปกติมาใช้บังคับโดยอนุโลมทั้งนี้ให้
อยู่ในดุลยพินิจของอธิการบดี

ข้อ ๙ การกำหนดอัตราค่าธรรมเนียมการศึกษาภาคฤดูร้อน สำหรับการศึกษาระดับอนุปริญญาและ
ปริญญาตรีให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เรื่องกำหนดอัตราค่าธรรมเนียมการศึกษาภาคปกติ และ
ให้จ่ายค่าตอบแทนการสอนตามอัตราค่าสอนภาคปกติ

ข้อ ๑๐ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามระเบียบนี้และเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดในกรณีเกิดปัญหาจาก
การใช้ระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๕๐

(นายสุวิทย์ คุณกิตติ)
นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย



ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
ว่าด้วย การจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อน
(ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๗

ด้วยเห็นสมควรแก้ไขเพิ่มเติมระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วย การจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อน พ.ศ. ๒๕๕๐ เพื่อแก้ไขหลักเกณฑ์การจ่ายอัตราค่าใช้จ่ายการจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อนสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีให้มีความเหมาะสม และคล่องตัวในการบริหารจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อนสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) (๑๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ โดยมติที่ประชุมสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ครั้งที่ ๒/๒๕๕๗ ในวันที่ ๒๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๗ จึงออกระเบียบไว้ดังนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วยการจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อน (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๗”

ข้อ ๒ ให้ใช้ระเบียบนี้บังคับตั้งแต่วันประกาศเป็นต้นไป

บรรดาระเบียบ ประกาศหรือคำสั่งอื่นใดซึ่งขัดแย้งกับระเบียบนี้ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกความในข้อ ๙ แห่งระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ว่าด้วย การจัดการศึกษาในภาคฤดูร้อน พ.ศ. ๒๕๕๐ และให้ใช้ข้อความนี้แทน

“ข้อ ๙ การกำหนดอัตราค่าธรรมเนียมการศึกษาภาคฤดูร้อน สำหรับนักศึกษาปริญญาตรีให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เรื่องค่าธรรมเนียมการศึกษาในระดับปริญญาตรีสำหรับนักศึกษาภาคปกติ

หลักเกณฑ์วิธีการจ่ายค่าตอบแทนการสอนและค่าดำเนินการจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย”

ข้อ ๔ ให้อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยเป็นผู้รักษาการตามระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๑ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๕๗

(นายสุชาติ เมืองแก้ว)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ภาคผนวก ซ

ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เรื่องการบริหารงานวิชาการระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2557



ที่ ๐๑๔๑/๒๕๕๗

ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย
เรื่อง การบริหารงานวิชาการระดับปริญญาตรี

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๔๘ เพื่อให้การบริหารหลักสูตรมีประสิทธิภาพสูงสุดมหาวิทยาลัยจึงได้จัดทำประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เรื่อง การบริหารงานวิชาการระดับปริญญาตรี ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ให้ยกเลิกประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เรื่อง การบริหารงานวิชาการระดับปริญญาตรี ลงวันที่ ๑๓ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๕๒

ข้อ ๒ ระบบการบริหารงานวิชาการ

ในการบริหารและจัดการด้านวิชาการ การบริหารหลักสูตรเพื่อพัฒนาคุณภาพของบัณฑิตให้เป็นไปตามคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยจึงได้จัดระบบการบริหารงานวิชาการระดับปริญญาตรี โดยเน้นการบริหารแบบองค์บุคคล โดยให้มีคณะกรรมการใน ๓ ระดับ ได้แก่ คณะกรรมการประจำหลักสูตร คณะกรรมการวิชาการคณะ และคณะกรรมการวิชาการมหาวิทยาลัย

คณะกรรมการทั้ง ๓ ระดับ มีบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน และสามารถประสานความร่วมมือกัน ในระหว่างคณะกรรมการทุกระดับ รายละเอียดของคณะกรรมการ และบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการ คณะต่าง ๆ มีดังนี้

๒.๑ คณะกรรมการประจำหลักสูตร

ประกอบด้วยคณะบุคคล จำนวน ๕ คน ที่มีรายชื่อเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตร

๒.๑.๑ การได้มาซึ่งคณะกรรมการประจำหลักสูตร ให้อาจารย์ประจำหลักสูตร พิจารณาเสนอชื่อประธานกรรมการและให้ประธานกรรมการเสนอชื่อกรรมการและเลขานุการ ในกรณีที่ไม่ มีผู้เสนอชื่อประธานกรรมการ ให้คณะกรรมการวิชาการคณะพิจารณาเลือกผู้สมควรดำรงตำแหน่งประธาน กรรมการ

๒.๑.๒ วาระการดำรงตำแหน่งของคณะกรรมการ

๑) ประธานกรรมการและคณะกรรมการมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ

๒ ปี

๒) กรรมการและเลขานุการ สิ้นสุดวาระการดำรงตำแหน่งตามประธาน

กรรมการ

๒

- ๓) การพ้นจากตำแหน่งของประธานกรรมการ
 - ก) ขาดคุณสมบัติการเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตร
 - ข) ครบวาระ
 - ค) ลาออก
 - ง) ตาย
 - จ) ถูกถอดถอนโดยคณะกรรมการวิชาการคณะ
 - ฉ) หลักสูตรนั้นถูกปิด หรือไม่มีนักศึกษาในหลักสูตร
 - ช) กรณีอื่น ๆ ที่มหาวิทยาลัยเห็นควรให้พ้นจากตำแหน่ง

๒.๑.๓ บทบาทและหน้าที่ของคณะกรรมการประจำหลักสูตร

ให้มีหน้าที่ทั่วไปตามข้อ ๗.๔ ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๔๘ และโดยเฉพาะหน้าที่ต่อไปนี้

- ๑) กำหนดคุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา คุณลักษณะของบัณฑิตและพัฒนา นักศึกษาให้มีคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์
- ๒) จัดทำแผนการเรียนตลอดหลักสูตร
- ๓) สรรหา เสนอชื่อและข้อมูลรายละเอียดของผู้ทำหน้าที่อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยากร อาจารย์พิเศษ อาจารย์ประจำสังกัดหลักสูตร ตลอดจนกำกับ ควบคุม ดูแลการเรียนการสอน ให้เป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตร
- ๔) จัดทำโครงการเพื่อขออนุมัติงบประมาณในการพัฒนางานตามบทบาท หน้าที่ต่อคณะ
- ๕) จัดหาสื่อ วัสดุ ครุภัณฑ์และอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการ จัดการเรียนการสอนของหลักสูตร
- ๖) รับผิดชอบการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ร่วมกับคณะในการจัดอาจารย์ นิเทศก์ และแหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
- ๗) พัฒนานักศึกษา กำกับดูแลกระบวนการเรียนการสอน การวัดและการ ประเมินผลให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตร
- ๘) พัฒนาห้องปฏิบัติการของหลักสูตรให้ได้มาตรฐานและพร้อมใช้งาน
- ๙) ดำเนินการประกันคุณภาพของหลักสูตรตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร (มคอ.๒)
- ๑๐) ทำหน้าที่ประสานงานกับภาควิชา คณะ และหน่วยงานอื่นทั้งภายในและ ภายนอกมหาวิทยาลัยเพื่อประสิทธิภาพของการดำเนินงานบริหารหลักสูตร
- ๑๑) ดูแลและติดตามนักศึกษาตลอดหลักสูตร
- ๑๒) ติดตามผลผู้สำเร็จการศึกษาของหลักสูตร
- ๑๓) พัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย แสดงการปรับปรุงดัชนีด้านมาตรฐานและ คุณภาพการศึกษาเป็นระยะๆ อย่างน้อยทุกๆ ๕ ปี และมีการประเมินเพื่อพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง ทุก ๕ ปี
- ๑๔) เผยแพร่ผลงานของอาจารย์และนักศึกษาในหลักสูตร
- ๑๕) ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่มหาวิทยาลัยและคณะมอบหมาย

๒.๒ คณะกรรมการวิชาการคณะ ประกอบไปด้วย

- | | |
|-------------------------------------------|---------------------|
| ๑) คณบดี | ประธานกรรมการ |
| ๒) รองคณบดีฝ่ายวิชาการ | รองประธานกรรมการ |
| ๓) ตัวแทนคณาจารย์ในสภาวิชาการ | กรรมการ |
| ๔) หัวหน้าภาควิชา(ถ้ามี) | กรรมการ |
| ๕) ประธานกรรมการประจำหลักสูตร ทุกหลักสูตร | กรรมการ |
| ๖) หัวหน้าสำนักงานคณะ | กรรมการและเลขานุการ |

บทบาทและหน้าที่ของคณะกรรมการวิชาการคณะ

- ๑) กำหนดนโยบายและแผนดำเนินงานด้านวิชาการของคณะให้สอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัย
- ๒) จัดทำข้อมูลศักยภาพของอาจารย์ในสังกัดคณะ และอาจารย์พิเศษ
- ๓) พิจารณาหลักสูตรในความรับผิดชอบของคณะเพื่อเสนอต่อคณะกรรมการวิชาการมหาวิทยาลัย
- ๔) พิจารณาให้ความเห็นชอบการแต่งตั้งประธานและคณะกรรมการประจำหลักสูตร
- ๕) กลั่นกรองการประเมินผลการศึกษาประจำภาคเรียนและควบคุมมาตรฐานการศึกษาของหลักสูตรในคณะ
- ๖) พิจารณาแผนการรับนักศึกษาของคณะ
- ๗) พิจารณาการจัดอาจารย์ผู้สอน จัดอาจารย์นิเทศก์ และอาจารย์ประจำสังกัดหลักสูตร
- ๘) ให้คำปรึกษางานด้านวิชาการและเสนอความเห็นแก่คณบดี
- ๙) พิจารณาแผนพัฒนาอาจารย์ในคณะ
- ๑๐) แต่งตั้งอนุกรรมการหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เพื่อกระทำการใด ๆ อันอยู่ในอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการวิชาการคณะ
- ๑๑) กำกับและควบคุมการปฏิบัติงานของหลักสูตรให้เป็นไปตามมาตรฐานการผลิตบัณฑิต
- ๑๒) ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่อธิการบดีและคณบดีมอบหมาย

๒.๓ คณะกรรมการวิชาการมหาวิทยาลัย ประกอบไปด้วย

- | | |
|----------------------------------------------------|----------------------------|
| ๑) รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ | ประธานกรรมการ |
| ๒) คณบดีทุกคณะ | กรรมการ |
| ๓) ผู้อำนวยการสำนักวิชาศึกษาทั่วไป | กรรมการ |
| ๔) ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน | กรรมการและเลขานุการ |
| ๕) รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

๔

บทบาทและหน้าที่ของคณะกรรมการวิชาการมหาวิทยาลัย

ให้มีบทบาทและหน้าที่ในงานต่อไปนี้

- ๑) กำกับดูแลการผลิตบัณฑิตให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษา
- ๒) เสนอแนะแนวทางการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาต่อมหาวิทยาลัย
- ๓) พิจารณาคำเนิการให้มีการใช้บุคลากร ทรัพยากร เพื่อการเรียนการสอน

อย่างเต็มศักยภาพ

- ๔) พิจารณาลั่นกรองแผนการรับนักศึกษา
- ๕) พิจารณาอนุมัติผลการศึกษาระดับปริญญาตรี
- ๖) พิจารณาการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรใหม่
- ๗) ให้ความเห็นชอบหรือวินิจฉัยในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับงานวิชาการ

ของมหาวิทยาลัย

- ๘) ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับงานวิชาการของมหาวิทยาลัยต่อรองอธิการบดีฝ่าย

วิชาการ

- ๙) แต่งตั้งคณะอนุกรรมการวิชาการ
- ๑๐) พิจารณาเสนอหรือแก้ไขระเบียบข้อบังคับที่เอื้อต่อการดำเนินงานทาง

วิชาการ

- ๑๑) ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่มหาวิทยาลัยมอบหมาย

ทั้งนี้ให้คณะกรรมการทุกคณะดำเนินการโดยคำนึงถึงเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพการศึกษา

ประกาศ ณ วันที่ ๑๔ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๗



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สนธิ เหลืองบุตรนาค)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ภาคผนวก ฅ
คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการการพัฒนาหลักสูตรฯ
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต



คำสั่งคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
ที่ ๑๒๐/๒๕๖๓
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

เพื่อให้การปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จึงแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร ดังต่อไปนี้

- | | |
|-------------------------------------------------|---------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรัณย์พัชร จิตพิไล | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยทวี บุปผา | รองประธานกรรมการ |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุสรณ์ เอื้อประเสริฐ | กรรมการ |
| ๔. นายธีระพงษ์ พัทธ์ศกุงคาร | กรรมการ |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ | กรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่ พัฒนาหลักสูตรให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษา เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ปี ๒๕๕๒ และตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ที่ ๐๑๗๕/๒๕๕๗ เรื่อง ระบบและกลไกการพัฒนาหรือปรับปรุงหลักสูตร ลงวันที่ ๒๓ กันยายน ๒๕๕๗

สั่ง ณ วันที่ ๒ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยงค์กิติ์ คชโคตร)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ภาคผนวก ญ
คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์ภายในหลักสูตรฯ
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต



คำสั่งคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ที่ ๑๒๔/๒๕๖๓

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรภายใน สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

ตามที่คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้ออกคำสั่งเลขที่ ๑๒๐/๒๕๖๓ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ไปแล้วนั้น เพื่อให้การดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ปี ๒๕๕๒ และตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยที่ ๐๑๗๕/๒๕๕๗ ลงวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๕๗ เรื่อง ระบบและกลไกการพัฒนาหรือปรับปรุงหลักสูตร จึงแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรภายใน ดังนี้

- | | |
|--------------------------------------------------|-----------------------------|
| ๑. คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ | ประธานกรรมการ |
| ๒. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ | รองประธานกรรมการ |
| ๓. ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน | กรรมการ |
| ๔. นายอภิเดช มาแก้ว | กรรมการ (ศิษย์เก่า รหัส ๕๔) |
| ๕. นายลัทพล ศรีจันทะวงศ์ | กรรมการ (ศิษย์เก่า รหัส ๕๖) |
| ๖. นายรัฐกิจ ฉัตรธนูพาณิชย์ | กรรมการ (ศิษย์เก่า รหัส ๕๗) |
| ๗. นายธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร | กรรมการ |
| ๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยทวี บุปผา | กรรมการ |
| ๙. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรัณย์พัชร จิตพิไล | กรรมการและเลขานุการ |
| ๑๐. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ | กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

หน้าที่ วิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๕ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๓

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยั้งศักดิ์ คชโคตร)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ภาคผนวก ก
คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์ภายนอกหลักสูตรฯ
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต



คำสั่งคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ที่ ๑๓๑/๒๕๖๓

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรภายนอก สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

เพื่อให้การปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรภายนอก ดังต่อไปนี้

- | | |
|--------------------------------------------------|-------------------------|
| ๑. คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ | ประธานกรรมการ |
| ๒. รองคณบดีฝ่ายวิชาการ | รองประธานกรรมการ |
| ๓. ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน | กรรมการ |
| ๔. ผู้อำนวยการสำนักวิชาศึกษาทั่วไป | กรรมการ |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กจิตพงษ์ ประชาชาติ | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิ) |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ เฟื่องชัย | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิ) |
| ๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรัณย์พัชร จิตพิไล | กรรมการ |
| ๘. นายธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร | กรรมการ |
| ๙. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยทวี บุญผา | กรรมการ |
| ๑๐. นายต้นตกร โนนศรี | กรรมการ |
| ๑๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ | กรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่ วิพากษ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๐ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๓

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยิ่งศักดิ์ คชโคตร)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ภาคผนวก ก

ประวัติ/ผลงานทางวิชาการคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตร

สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

ประวัติ/ผลงานทางวิชาการคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตร
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

ประวัติ

ชื่อ - สกุล: นายชัยทวี บุปผา
ตำแหน่งทางวิชาการ: ผู้ช่วยศาสตราจารย์
วุฒิการศึกษา:

คุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.
ศป.ม.	ออกแบบผลิตภัณฑ์	มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี	2553
ค.บ.	ศิลปศึกษา	สถาบันราชภัฏเลย	2538

ผลงานทางวิชาการ

ชัยทวี บุปผา และ ศรัณย์พัชร จิตพิไล. (2563). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การเลี้ยงไส้เดือนดินส่งเสริมอาชีพในชุมชนอำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย. ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ “ราชภัฏวิจัย ครั้งที่ 6 ราชภัฏ ราชภัฏ : สืบสานศาสตร์พระราชาสู่การพัฒนาท้องถิ่นที่ยั่งยืน” (The 6th Rajabhat University National and International Research & Academic Conferences (RUNIRAC VI), หน้า 191-198. 17-18 สิงหาคม 2563. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

ชัยทวี บุปผา, ศรัณย์พัชร จิตพิไล, อีสริยาภรณ์ ชัยกุลลาบ และ ธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร. (2563). การออกแบบลวดลายกราฟิกถุงผ้า บ้านหินสอ อำเภอภูเรือ จังหวัดเลย. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, 15 (54) : 76-84.

**ประวัติ/ผลงานทางวิชาการคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตร
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต**

ประวัติ

ชื่อ - สกุล: นางสาวอิสริยาภรณ์ ชัยกุหลาบ

ตำแหน่งทางวิชาการ: ผู้ช่วยศาสตราจารย์

วุฒิการศึกษา:

คุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.
ศป.ด	ศิลปะและการออกแบบ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2562
ค.ม.	บริหารการศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย	2553
วท.บ.	ออกแบบผลิตภัณฑ์	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล	2543

ผลงานทางวิชาการ

อิสริยาภรณ์ ชัยกุหลาบ, ศรัณยพัชร จิตพิไล, ธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร และ ชัยทวี บุบผา. (2563). การออกแบบลวดลายกราฟิกถุงผ้า บ้านหินสอ อำเภอภูเรือ จังหวัดเลย. **วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย**, 15 (54) : 76-84.

อิสริยาภรณ์ ชัยกุหลาบ, ศรัณยพัชร จิตพิไล และ ธัญลักษณ์ ศุภพลธร. (2561). การพัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ลายผ้าปักของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง บ้านตูปค้อ ตำบลกกสะทอน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย. ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ พะเยาวิจัย ครั้งที่ 7, หน้า 1968-1979. 25-26 มกราคม 2561. พะเยา : มหาวิทยาลัยพะเยา.

อิสริยาภรณ์ ชัยกุหลาบ, ธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร, อนุสรณ์ เอื้อประเสริฐ และ ธัญลักษณ์ ศุภพลธร. (2560). ลวดลายกราฟิกผ้าม้งบ้านตูปค้อเพื่อการออกแบบและโฆษณาผลิตภัณฑ์. ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ครั้งที่ 10, หน้า 152-160. 14 ธันวาคม 2560. ภูเก็ต : มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.

**ประวัติ/ผลงานทางวิชาการคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตร
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต**

ประวัติ

ชื่อ - สกุล: นายธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร

ตำแหน่งทางวิชาการ: อาจารย์

วุฒิการศึกษา:

คุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.
ศศ.ม.	ไทยศึกษาเพื่อการพัฒนา	มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย	2553
ศป.บ.	ทัศนศิลป์ สาขาการถ่ายภาพ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2536

ผลงานทางวิชาการ

ธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร, ศรีณยพัชร จิตพิไล, อีสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ และ ชัยทวี บุบผา. (2563). การออกแบบลวดลายกราฟิกถุงผ้า บ้านหินสอ อำเภอภูเรือ จังหวัดเลย. **วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย**, 15 (54) : 76-84.

ธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร, อีสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ, อนุสรณ์ เอื้อประเสริฐ และ ธัญลักษณ์ ศุภพลธร. (2560). ลวดลายกราฟิกผ้าถุงบ้านตูป้อเพื่อการออกแบบและโฆษณาผลิตภัณฑ์. ใน **รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ครั้งที่ 10**, หน้า 152-160. 14 ธันวาคม 2560. ภูเก็ต : มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.

ธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร, อีสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ, อนุสรณ์ เอื้อประเสริฐ และ ไทยโรจน์ พวงมณี. (2560). การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ บ้านนาป่าหนาด อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย. ใน **รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัย ระดับชาติ ครั้งที่ 4**, หน้า 60-66. 3 ธันวาคม 2560. เพชรบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

**ประวัติ/ผลงานทางวิชาการคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตร
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต**

ประวัติ

ชื่อ - สกุล: นายศรัณยพัชร์ จิตพิไล

ตำแหน่งทางวิชาการ: ผู้ช่วยศาสตราจารย์

วุฒิการศึกษา:

คุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.
วท.ม.	สื่ออนิเมติ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2551
ค.บ.	ศิลปศึกษา	สถาบันราชภัฏสกลนคร	2545

ผลงานทางวิชาการ

ศรัณยพัชร์ จิตพิไล, อีสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ, ธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร และ ชัยทวี บุบผา. (2563). การออกแบบลวดลายกราฟิกถุงผ้า บ้านหินสอ อำเภอภูเรือ จังหวัดเลย. **วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย**, 15 (54) : 76-84.

ศรัณยพัชร์ จิตพิไล และ ชัยทวี บุบผา. (2563). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การเลี้ยงไส้เดือนดินส่งเสริมอาชีพในชุมชนอำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย. ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ราชภัฏวิจัย ครั้งที่ 6 ราชภัฏ ราชภัฏดี : สืบสานศาสตร์พระราชินีสู่การพัฒนาท้องถิ่นที่ยั่งยืน, หน้า 191-198. 17-18 สิงหาคม 2563. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

ศรัณยพัชร์ จิตพิไล, อีสริยาภรณ์ ชัยกุลหลาบ และ ัญญลักษณ์ ศุภพลธร. (2561). การพัฒนาผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ลายผ้าปักของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง บ้านตูปค้อ ตำบลกกสะทอน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย. ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมทางวิชาการระดับชาติ เพาะอารีวิจัย ครั้งที่ 7, หน้า 1968-1979. 25-26 มกราคม 2561. เพาะอารี : มหาวิทยาลัยพะเยา.

**ประวัติ/ผลงานทางวิชาการคณะกรรมการผู้รับผิดชอบหลักสูตร
สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต**

ประวัติ

ชื่อ - สกุล: นายต้นติกร โนนศรี

ตำแหน่งทางวิชาการ: อาจารย์

วุฒิการศึกษา:

คุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.
วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2552
บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2544

ผลงานทางวิชาการ

ต้นติกร โนนศรี. (2563). การพัฒนาระบบตรวจกระดาษคำตอบแบบปรนัยกึ่งอัตโนมัติโดยใช้กล้องเว็บแคม. ใน **รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 6 ประจำปี 2563**, หน้า 1600-1607. 25 มีนาคม 2563. เลย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.

ต้นติกร โนนศรี, ปัทมา ปัญญาใส, มัสยา ราชวงษ์ และ ไทยโรจน์ พวงมณี. (2562). แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเรือชมวิวิวิททัศน์ในเขื่อนอุบลรัตน์ของชุมชนการท่องเที่ยวทางเรือ บ้านท่าศิลา ตำบลบ้านค้อ จังหวัดหนองบัวลำภู. ใน **รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 5 ประจำปี 2562**, หน้า 2061-2071. 22 มีนาคม 2562. เลย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.

ต้นติกร โนนศรี, ปัทมา ปัญญาใส และ มัสยา ราชวงษ์. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการจัดการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ของเทศบาลตำบลเอราวัณและชุมชนบ้านวังเลา ตำบลเอราวัณ อำเภอเอราวัณ จังหวัดเลย : การท่องเที่ยวเชิงเขื่อนและล่องเรือชมธรรมชาติ. ใน **รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ประจำปี 2561**, หน้า 1360-1368. 23 กุมภาพันธ์ 2561. เลย : มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.

ภาคผนวก ฐ
มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์
พ.ศ. 2558



ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ
เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์
พ.ศ. ๒๕๕๘

ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๒ กำหนดให้จัดทำมาตรฐานคุณวุฒิสภาพหรือสาขาวิชาเพื่อให้สถาบันอุดมศึกษานำไปจัดทำหลักสูตรหรือปรับปรุงหลักสูตรและจัดการเรียนการสอน เพื่อให้คุณภาพของบัณฑิตในสาขาหรือสาขาวิชาของแต่ละระดับคุณวุฒิมีมาตรฐานใกล้เคียงกัน จึงจำเป็นต้องกำหนดมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ให้สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาดังกล่าว

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๘ และมาตรา ๑๖ แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการโดยคำแนะนำของคณะกรรมการการอุดมศึกษา ในการประชุมครั้งที่ ๙/๒๕๕๗ เมื่อวันที่ ๔ กันยายน พ.ศ. ๒๕๕๗ จึงออกประกาศไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ การจัดการศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ต้องมีมาตรฐานไม่ต่ำกว่า “มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. ๒๕๕๘”

ข้อ ๒ การจัดทำหลักสูตรหรือปรับปรุงหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ต้องมุ่งให้เกิดมาตรฐานผลการเรียนรู้ของบัณฑิต โดยมีหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนและองค์ประกอบอื่นๆ ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. ๒๕๕๘ ที่แนบท้ายประกาศนี้

ข้อ ๓ สถาบันอุดมศึกษาใดจัดการศึกษาในหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ อยู่ในวันที่ประกาศฉบับนี้ใช้บังคับต้องปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามประกาศนี้ ภายในปีการศึกษา ๒๕๖๐

ข้อ ๔ กรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ข้างต้นได้ หรือมีความจำเป็นต้องปฏิบัติ นอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในประกาศนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่จะพิจารณา และให้ถือคำวินิจฉัยของคณะกรรมการการอุดมศึกษานั้นเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๓๐ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๘

พลเอก

(ดาวพงษ์ รัตนสุวรรณ)

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ
เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์
พ.ศ. ๒๕๕๘

เอกสารแนบท้าย
มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์
พ.ศ. ๒๕๕๘

มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์

๑. ชื่อสาขา/สาขาวิชา

ชื่อสาขา ศิลปกรรมศาสตร์

สาขาวิชา แบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

๑.๑ กลุ่มวิจิตรศิลป์ มี ๓ กลุ่มสาขาวิชา คือ

๑.๑.๑ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์

๑.๑.๒ กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์

๑.๑.๓ กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง

๑.๒ กลุ่มประยุกต์ศิลป์ มี ๑ กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ

(ลักษณะสาขาวิชาในแต่ละกลุ่มให้ดูที่ภาคผนวก)

๒. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย: ศิลปบัณฑิต (.....)

ศล.บ. (.....)

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (.....)

ศป.บ. (.....)

ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Fine Arts (.....)

B.F.A. (.....)

Bachelor of Fine and Applied Arts (.....)

B.F.A. (.....)

หมายเหตุ

*มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ฉบับนี้ แบ่งกลุ่มสาขาวิชาตามกลุ่มวิจิตรศิลป์ และกลุ่มประยุกต์ศิลป์ โดยเน้นองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นหลัก ส่วนชื่อปริญญาให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์การกำหนดชื่อปริญญาของกระทรวงศึกษาธิการ

**กรณีสาขาวิชาที่แตกต่างกันตามเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ของสถาบันอุดมศึกษาแต่ละแห่ง ตามลักษณะเชิงวิชาการ เชิงวิชาชีพ และกึ่งวิชาชีพ ต้องมีฐานศาสตร์ที่สอดคล้องกับลักษณะของสาขาวิชา และต้องจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามโครงสร้างในมาตรฐานคุณวุฒิฉบับนี้ที่กำหนดไว้ และการกำหนดชื่อปริญญาต้องเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง หลักเกณฑ์การกำหนดชื่อปริญญาที่ประกาศใช้ในปัจจุบัน

๓. ลักษณะของสาขา/สาขาวิชา

สาขาศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์ในลักษณะเชิงวิชาชีพหรือกึ่งวิชาชีพ เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิจิตรศิลป์ และกลุ่มประยุกต์ศิลป์ มีทฤษฎีและปฏิบัติเป็นศิลปวิทยา เพื่อการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ เช่น การรับรู้ภาษาเขียน ภาษาภาพ และการเคลื่อนไหวผ่านทางตา การรับรู้ภาษาเสียงผ่านทางหู

การรับรู้กลิ่นผ่านทางจมูก การรับรู้รสผ่านทางลิ้น และการสัมผัสจับต้อง อันเป็นลักษณะของความรู้ ทั้งแบบเฉพาะด้านของสาขาวิชาและความรู้เชิงสหวิทยาการ การบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ที่เริ่มจากภายใน สาขาวิชา ข้ามสาขาวิชา โดยมีฐานศาสตร์ทางศิลปกรรมเป็นปัจจัยและองค์ประกอบหลักที่ชัดเจนและ ฐานศาสตร์อื่นเป็นองค์ประกอบรองไปตามระดับของเหตุผลเพื่อช่วยเสริมแนวทางวิธีการทางความคิด ให้สมบูรณ์ขึ้น

มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกออกเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

๑. กลุ่มวิจิตรศิลป์ มี ๓ กลุ่มสาขาวิชา คือ

๑.๑ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์

๑.๒ กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์

๑.๓ กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง

๒. กลุ่มประยุกต์ศิลป์ มี ๑ กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ

(ลักษณะสาขาวิชาในแต่ละกลุ่มสาขาวิชาให้ดูที่ภาคผนวก)

๔. คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

๔.๑ มีคุณธรรม จริยธรรม จิตสำนึกสาธารณะในสาขาวิชาชีพทางศิลปะ มีความรับผิดชอบ ต่อตนเองและสังคม

๔.๒ มีความรู้ในหลักของฐานศาสตร์ทางศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อประกอบอาชีพได้

๔.๓ มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินคุณค่าทางสุนทรียะ ได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ

๔.๔ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทักษะในการจัดการทางศิลปกรรม

๔.๕ สามารถสื่อสารและนำเสนอแนวความคิดที่เป็นรูปธรรม ผ่านผลงานทางศิลปกรรม

๔.๖ สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร และใช้เทคโนโลยีได้ดี

๔.๗ สามารถแสดงออกและพัฒนาทักษะทางศิลปะได้ตามความถนัดและความสามารถเฉพาะตน

๕. มาตรฐานผลการเรียนรู้

๕.๑ คุณธรรม จริยธรรม

๕.๑.๑ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

๕.๑.๒ มีทัศนคติที่เปิดกว้าง ยอมรับฟังแนวคิดของผู้อื่น

๕.๑.๓ มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะ

๕.๒ ความรู้

๕.๒.๑ ครอบรู้ในศาสตร์ทางศิลปกรรม และศาสตร์อื่นที่เกี่ยวข้อง

๕.๒.๒ มีความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา และพัฒนาทางด้านศิลปกรรมศาสตร์

อย่างเป็นระบบ

๕.๒.๓ มีความรู้ในทางศิลปะที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

๕.๒.๔ มีความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานหรือธรรมเนียมปฏิบัติในการประกอบวิชาชีพ

ด้านศิลปกรรมศาสตร์ในสาขาวิชาที่ศึกษา

๕.๓ ทักษะทางปัญญา

๕.๓.๑ สามารถค้นคว้า รวบรวม และประเมินข้อมูล จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย อย่างมีวิจารณญาณ

๕.๓.๒ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

๕.๓.๓ สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการและวิชาชีพได้

๕.๓.๔ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีปฏิภาณไหวพริบในการสร้างผลงาน

๕.๔ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

๕.๔.๑ มีภาวะผู้นำ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

๕.๔.๒ มีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๔.๓ สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตรงไปตรงมา และเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง

๕.๕ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

๕.๕.๑ สามารถสื่อสารด้วยการพูด ฟัง อ่าน เขียนในการสื่อสารโดยทั่วไป ตลอดจนใช้วิธีการสื่อสารทางศิลปกรรม และนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๕.๒ สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน หรือการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๕.๓ มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้เชิงตัวเลข หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสม สำหรับงานศิลปกรรม

๕.๖ ทักษะพิสัย

สามารถใช้ทักษะปฏิบัติทางศิลปกรรมศาสตร์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน

๖. องค์กรวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

ไม่มีองค์กรวิชาชีพ

๗. โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตรเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ซึ่งประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี และเนื่องจากสาขาศิลปกรรมศาสตร์ครอบคลุมเนื้อหาที่หลากหลาย ทั้งด้านหลักการและทฤษฎี ด้านการปฏิบัติ ตลอดจนด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมสู่การนำไปใช้งาน จึงกำหนดหมวดวิชาเฉพาะเป็นกลุ่มย่อย ๒ กลุ่มดังนี้

๑. วิชาแกน หมายถึง วิชาที่จำเป็นต้องเรียนเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับการเรียนวิชาเฉพาะด้าน ได้แก่ แกนสาขาศิลปกรรมศาสตร์ และแกนในกลุ่มสาขาวิชา

๒. วิชาเฉพาะด้าน หมายถึง วิชาเนื้อหาสาระที่ครอบคลุมองค์ความรู้ระดับต้นของสาขา ศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกเป็น ๔ กลุ่ม คือ กลุ่มทัศนศิลป์ กลุ่มดุริยางคศิลป์ กลุ่มศิลปะการแสดง และกลุ่มการออกแบบ

อนึ่ง มาตรฐานคุณวุฒิฉบับนี้ไม่ได้กำหนดรายวิชาในแต่ละสาขาวิชา แต่เสนอแนวทางการจัด ความสัมพันธ์ของแต่ละสาขาวิชาในกลุ่มวิชา และองค์ความรู้แต่ละด้านไว้ในภาคผนวก ตามเนื้อหา สาระสำคัญของสาขาศิลปกรรมศาสตร์ โดยแต่ละสถาบันอุดมศึกษาสามารถจัดรายวิชาและหน่วยกิต ได้ตามจุดมุ่งหมายและโครงสร้างหลักสูตร นอกจากนี้แต่ละสถาบันยังสามารถกำหนดให้มี ประสบการณ์ภาคสนาม ซึ่งอาจเป็นการฝึกในสถานประกอบการ หรือสหกิจศึกษา โดยให้นับเป็น ส่วนหนึ่งของหมวดวิชาเฉพาะ

มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ประกอบด้วย ๒ กลุ่ม คือ กลุ่มวิจิตรศิลป์ และกลุ่มประยุกต์ศิลป์ โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

กลุ่มวิจิตรศิลป์

- | | | |
|-------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| ๗.๑ | กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ จำนวนหน่วยกิตรวม | ไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต |
| ๗.๑.๑ | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต |
| ๗.๑.๒ | หมวดวิชาเฉพาะ | ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต |
| | ๑) วิชาแกน ให้มีเนื้อหาอย่างน้อยเกี่ยวกับ | |
| | - ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ | |
| | - ความรู้ทางประวัติทัศนศิลป์ | |
| | ๒) วิชาเฉพาะด้าน ให้มีเนื้อหาเชิงทฤษฎีทางทัศนศิลป์ และทักษะปฏิบัติ | |
| | - กลุ่มวิชาทฤษฎี | |
| | - กลุ่มวิชาปฏิบัติ | |
| | ๓) วิชาเอก ให้มีกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับสาขาวิชา | |
| | - กลุ่มวิชาบังคับ | |
| | - กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์ | |
| | - ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) | |
| ๗.๑.๓ | หมวดวิชาเลือกเสรี | ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต |
| ๗.๒ | กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ จำนวนหน่วยกิตรวม | ไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต |
| ๗.๒.๑ | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต |
| ๗.๒.๒ | หมวดวิชาเฉพาะ | ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต |
| | ๑) วิชาแกน ให้มีเนื้อหาอย่างน้อยเกี่ยวกับความรู้ทางประวัติดนตรี | |
| | ๒) วิชาเฉพาะด้าน ให้มีเนื้อหาเชิงทฤษฎีดนตรี และทักษะปฏิบัติ | |
| | - กลุ่มวิชาความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรี | |
| | - กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดนตรี | |
| | ๓) วิชาเอก ให้มีกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับสาขาวิชา | |
| | - กลุ่มวิชาบังคับ | |
| | - กลุ่มวิชาดุริยนิพนธ์ | |
| | - ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) | |
| ๗.๒.๓ | หมวดวิชาเลือกเสรี | ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต |

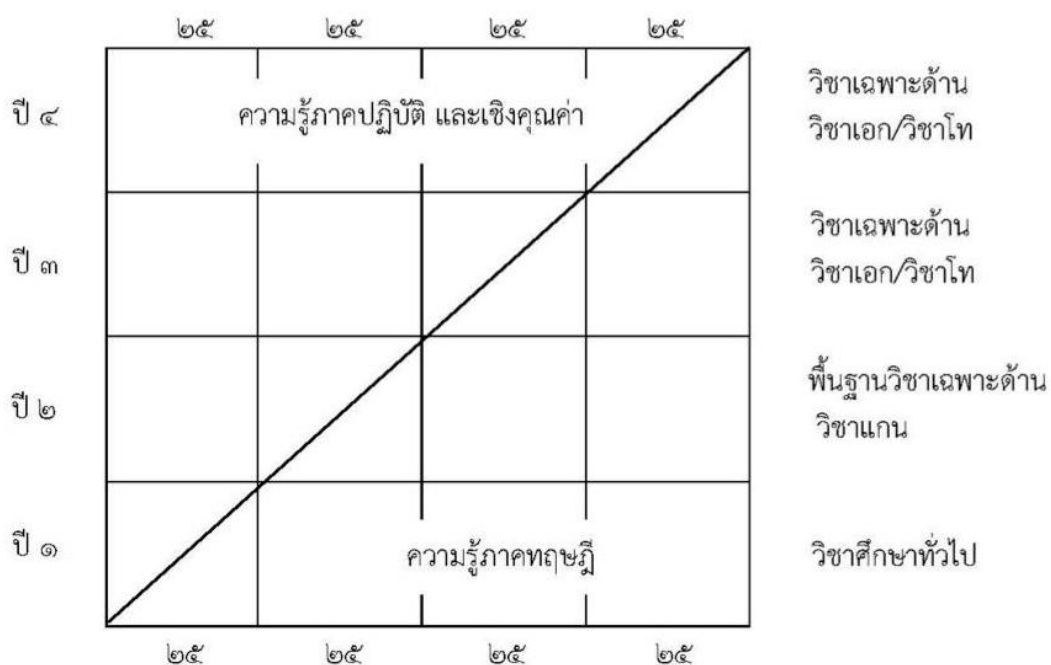
๗.๓	กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง จำนวนหน่วยกิตรวม	ไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต
	๗.๓.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต
	๗.๓.๒ หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต
	๑) วิชาแกน ให้มีเนื้อหาอย่างน้อยเกี่ยวกับ	
	- ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์	
	- ความรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะการแสดง	
	๒) วิชาเฉพาะด้าน ให้มีเนื้อหาเชิงทฤษฎี เชิงปฏิบัติ และเชิงการจัดการ	
	กลุ่มวิชาพื้นฐาน	
	๓) วิชาเอก ให้มีกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับสาขาวิชา	
	- กลุ่มวิชาบังคับ	
	- กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์	
	- ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี)	
	๗.๓.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต
	กลุ่มประยุกต์ศิลป์	
๗.๔	กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ จำนวนหน่วยกิตรวม	ไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต
	๗.๔.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต
	๗.๔.๒ หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต
	๑) วิชาแกน ให้มีเนื้อหาอย่างน้อยเกี่ยวกับ	
	- ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ	
	- ความรู้ทางประวัติการออกแบบ	
	๒) วิชาเฉพาะด้าน ให้มีเนื้อหาเชิงทฤษฎี และทักษะปฏิบัติพื้นฐาน	
	- ทฤษฎีพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	
	- ทักษะปฏิบัติพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบ	
	- ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ	
	- ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ	
	๓) วิชาเอก ควรมีกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับสาขาวิชา	
	- กลุ่มวิชาบังคับ	
	- กลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์	
	- ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี)	
	๗.๔.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

หมายเหตุ: โครงสร้างหลักสูตรสาขาศิลปกรรมศาสตร์ ใน ๒ กลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย ๔ กลุ่มสาขาวิชา กำหนดให้เรียนหมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า ๘๔ หน่วยกิต โดยสาขาวิชาที่เปิดสอนต้องคำนึงถึงวิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน ตามลักษณะของสาขาวิชาและกลุ่มวิชานั้น และให้มีความยืดหยุ่นในการพัฒนาหลักสูตร ตามอัตลักษณ์ หรือเอกลักษณ์ของสถาบันนั้นๆ

ตารางที่ ๑ โครงสร้างหลักสูตรสาขาศิลปกรรมศาสตร์ทั้ง ๔ กลุ่มสาขาวิชา

โครงสร้าง	กลุ่มสาขาวิชา ทัศนศิลป์	กลุ่มสาขาวิชา ดุริยางคศิลป์	กลุ่มสาขาวิชา ศิลปะการแสดง	กลุ่มสาขาวิชา การออกแบบ
๑. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	๓๐	๓๐	๓๐	๓๐
๒. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	๘๔	๘๔	๘๔	๘๔
๒.๑ วิชาแกน				
๒.๒ วิชาเฉพาะด้าน				
๒.๓ วิชาเอก				
๓. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	๖	๖	๖	๖
รวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐	๑๒๐

แผนภูมิแสดงสัดส่วนความรู้ภาคทฤษฎี ปฏิบัติ และเชิงคุณค่า หลักสูตร ๔ ปี
มีแผนการศึกษาโดยรวม ดังนี้



แผนภูมิแสดงสัดส่วนความรู้ภาคทฤษฎี ปฏิบัติ และเชิงคุณค่า หลักสูตร ๔ ปี มีแผนการศึกษาโดยรวม มีนัยสัมพันธ์ของสัดส่วนระหว่างความรู้ภาคทฤษฎี ปฏิบัติ และเชิงคุณค่า ในอัตราส่วน ๑๐๐ เปอร์เซ็นต์ โดยชั้นปีที่ ๑ และชั้นปีที่ ๒ มีการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มีความรู้ภาคทฤษฎี มีความรู้พื้นฐานเฉพาะด้านวิชาแกน ในอัตราส่วนคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ที่มากกว่าในชั้นปีที่ ๓ และปีที่ ๔ และมีอัตราส่วนของภาคทฤษฎีลดน้อยลงตามลำดับ ส่วนความรู้ภาคปฏิบัติ และเชิงคุณค่า มีการจัดการเรียนการสอนในชั้นปีที่ ๑ และปีที่ ๒ ในอัตราส่วนคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ที่น้อยลง แต่ในชั้นปีที่ ๓ และปีที่ ๔ มีอัตราส่วนที่มากขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้ ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา อัตราส่วนที่กำหนดไว้ข้างต้นต้องพิจารณาพื้นฐานความรู้ตามกลุ่มสาขาวิชาที่กำหนดไว้

(กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง และกลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ) และธรรมชาติของหลักสูตรในแต่ละสถาบันพร้อมกันไปด้วย

๘. เนื้อหาสาระสำคัญของสาขา/สาขาวิชา

เนื้อหาสาระสำคัญของสาขาศิลปกรรมศาสตร์ ประกอบด้วยองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกตามกลุ่ม ได้ดังนี้

๘.๑ กลุ่มวิจิตรศิลป์ มี ๓ กลุ่มสาขาวิชา คือ

๘.๑.๑ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้

- ๑) ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์
- ๒) ความรู้ทางประวัติทัศนศิลป์ เช่น ทัศนศิลป์ตะวันตก ทัศนศิลป์ตะวันออก ทัศนศิลป์ร่วมสมัย (จิตรกรรม ประติมากรรม การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ ดิจิทัลอาร์ต) ทัศนศิลป์ไทย (ศิลปะไทย) ฯลฯ
- ๓) ทฤษฎีทางทัศนศิลป์ เช่น การวิจารณ์ทัศนศิลป์ การวิจัยทางทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์ตะวันตก ทัศนศิลป์ตะวันออก ทัศนศิลป์ร่วมสมัย ทัศนศิลป์ไทย ฯลฯ
- ๔) ทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพดิจิทัลอาร์ต ศิลปะไทย สื่อประสม ฯลฯ
- ๕) การประยุกต์ใช้ทัศนศิลป์ เช่น ทัศนศิลป์ประยุกต์ ทัศนศิลป์กับชุมชน การจัดการทัศนศิลป์ การจัดนิทรรศการ ฯลฯ
- ๖) ศิลปินพจน์ และ/หรือการนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์

๘.๑.๒ กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้

ลักษณะเฉพาะของกลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ มุ่งเน้นการแสดงออกของงานดนตรีศิลป์ เพื่อสื่อทางเสียงด้วยสีสันทันทีความสามารถ และความชำนาญพิเศษทางด้านปฏิบัติ และการแสดงออกเกี่ยวกับเครื่องดนตรี หรือการขับร้อง การอำนวยเพลง มีความรอบรู้ด้านทฤษฎีดนตรี ประวัติดนตรี การสร้างสรรค์ผลงานดนตรี ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมต่อการนำเสนอคุณค่า และความไพเราะด้วยภาษาเสียง

กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้

- ๑) ความรู้ทางประวัติดนตรี เช่น ดนตรีไทย ดนตรีพื้นบ้าน ดนตรีตะวันตก ดนตรีร่วมสมัย ดนตรีนานาชาติ ฯลฯ
- ๒) ทฤษฎีดนตรี เช่น ทฤษฎีดนตรีไทย ทฤษฎีดนตรีพื้นบ้าน ทฤษฎีดนตรีตะวันตก ทฤษฎีดนตรีนานาชาติ โสดทักษะ ฯลฯ
- ๓) ทักษะปฏิบัติ เช่น ปฏิบัติเดี่ยว และปฏิบัติกลุ่ม โดยยึดมาตรฐานตามที่หลักสูตรกำหนด
- ๔) ความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรี เช่น การประพันธ์เพลง การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ ฯลฯ
- ๕) เทคโนโลยีทางดนตรี เช่น เทคโนโลยีเพื่อช่วยงานดนตรี เทคโนโลยีเฉพาะทางดนตรี ฯลฯ
- ๖) ดุริยนิพนธ์ และ/หรือการนำเสนอผลงานทางดนตรี

- ๘.๑.๓ กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้
- ๑) ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ (ให้มีเนื้อหาการสอนที่เอื้อต่อศิลปะการแสดง เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจศาสตร์แต่ละศาสตร์ร่วมกัน)
 - ๒) ความรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะการแสดง เช่น ประวัติศิลปะการแสดงไทย ประวัติศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ประวัติศิลปะการแสดงตะวันตก ประวัติศิลปะการแสดงร่วมสมัย ประวัติวรรณกรรมละคร ฯลฯ
 - ๓) ทฤษฎีศิลปะการแสดง เช่น องค์ประกอบทางศิลปะ และออกแบบเพื่อการแสดง วิวัฒนาการของการคิด (พัฒนาการ/วิธีคิด/รูปแบบ) ของศิลปะการแสดงไทย ศิลปะการแสดงตะวันตกและเอเชีย ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ศิลปะการแสดงร่วมสมัย วรรณกรรมละคร ฯลฯ
 - ๔) ทักษะปฏิบัติทางศิลปะการแสดง
 - ๕) การประยุกต์ศาสตร์ทางศิลปะการแสดง และการบริหารจัดการ
 - ๖) ศิลปะการแสดงนิพนธ์ และ/หรือการนำเสนอผลงานทางศิลปะการแสดง

๘.๒ กลุ่มประยุกต์ศิลป์ มี ๑ กลุ่ม คือ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ ประกอบด้วยองค์ความรู้ ดังนี้

๘.๒.๑ ความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ เช่น ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย สุนทรียศาสตร์ การวิจัยทางศิลปะและการออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ

๘.๒.๒ ความรู้ทางประวัติการออกแบบ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลปะ ประวัติการออกแบบ ในสาขาต่างๆ ฯลฯ

๘.๒.๓ ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติทางการออกแบบ ได้แก่ ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติพื้นฐาน เช่น การออกแบบเบื้องต้น องค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสีและการใช้สี การสร้างสรรค์งาน ๒ มิติ และ ๓ มิติ ฯลฯ

๘.๒.๔ ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติเฉพาะทางการออกแบบ เช่น การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ ศิลปะดิจิทัล ศิลปะภาพถ่าย การออกแบบเครื่องประดับ เครื่องเคลือบดินเผา ประยุกต์ศิลป์ศึกษา ฯลฯ

๘.๒.๕ ความรู้ทางเทคโนโลยีการออกแบบ เช่น คอมพิวเตอร์เพื่อการสร้างสรรค์งานออกแบบ เทคโนโลยีเฉพาะทางการออกแบบในสาขาต่างๆ

๘.๒.๖ ความรู้ทางวิชาชีพการออกแบบ เช่น การนำเสนองานออกแบบ การบริหารจัดการทางการออกแบบ การตลาด ธุรกิจการออกแบบ

๘.๒.๗ ศิลปนิพนธ์ และ/หรือการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ

๙. กลยุทธ์การสอนและการประเมินผลการเรียนรู้ ให้ระบุ ดังนี้

๙.๑ กลยุทธ์การสอน

การศึกษาและการเรียนการสอน

๙.๑.๑ ศึกษาสาระการเรียนรู้ ๓ ด้าน คือ ภาคทฤษฎี ภาคปฏิบัติ และการสร้างสรรค์ รวมทั้งความรู้ด้านคุณค่า กลุ่มความรู้ทั้งสามคุณลักษณะเน้นความรู้ความสามารถในเชิงสหวิทยาการ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ เข้าถึงธรรมชาติของสาขาศิลปกรรมศาสตร์ โดยเรียนรู้จากโลกภายนอก

ที่เป็นธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่มองเห็นได้ สัมผัสรับรู้ได้จากอายตนะต่างๆ และโลกภายในที่เป็นความคิด จินตนาการ ผ่านอารมณ์ ความรู้สึก

๙.๑.๒ การเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการค้นคว้าเฉพาะตัว กำหนดประเด็นศึกษา กำหนดแนวทางค้นคว้าวิจัย นักศึกษาเสนอแนวทางค้นคว้าวิจัย มีการวิพากษ์วิจารณ์ ทั้งของนักศึกษาในชั้นเรียนและของอาจารย์ การสัมมนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการสาธิตจาก อาจารย์ผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญ สอดแทรกเนื้อหา/กิจกรรมที่ส่งเสริมด้านคุณธรรม จริยธรรม ในการเรียน การสอนต่างๆ จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ ฝึกทักษะในการนำเสนอและอภิปรายโดยใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารกับผู้อื่น ทักษะการใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ การรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่นและเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรมในตนเอง วิชาชีพและสังคม

นอกจากนี้ การสอนควรเน้นการได้มาซึ่งทฤษฎีและกฎเกณฑ์ต่างๆ ในเชิงวิเคราะห์ และชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีกับปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ให้ผู้เรียนได้ทำการปฏิบัติจริง และมีโอกาสใช้เครื่องมือด้วยตนเอง ได้มีการฝึกฝนทักษะด้านต่างๆ เพื่อวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยสร้างทักษะ ในการอภิปรายและนำเสนอด้วยการแสดงผลงานสู่สาธารณะ

๙.๒ กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้

๙.๒.๑ วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้วิธีการประเมินหลากหลายวิธี โดยคำนึงถึง พัฒนาการของผู้เรียน และผลการเรียนรู้ที่ต้องการวัด เช่น การสอบ การนำเสนอผลงาน การทดสอบ ทักษะการปฏิบัติงาน การอภิปรายในชั้นเรียน การสังเกตพฤติกรรม ซึ่งอาจเป็นการประเมินโดยตนเอง โดยผู้สอน และโดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

๙.๒.๒ เกณฑ์การวัดและประเมินผลความรู้ อาศัยเกณฑ์การวัดผลและการสำเร็จ การศึกษาตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีของกระทรวงศึกษาธิการที่ให้สถาบันอุดมศึกษา เป็นผู้กำหนดเกณฑ์การวัดผล และเกณฑ์ขั้นต่ำของแต่ละรายวิชา โดยมีทั้งแบบอิงเกณฑ์และแบบ อิงกลุ่ม ตามพัฒนาการของผู้เรียนสำหรับการให้ช่วงระดับคะแนนให้เป็นไปตามนโยบายการวัดผล ของสถาบันอุดมศึกษา

๑๐. การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้

สถาบันอุดมศึกษาต้องกำหนดให้มีระบบและกลไกการทวนสอบเพื่อยืนยันว่านักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาทุกคนมีผลการเรียนรู้ทุกด้านตามที่กำหนดไว้ในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ดังนี้

๑๐.๑ การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษาขณะที่กำลังศึกษา

การทวนสอบในระดับรายวิชา มีการประเมินทั้งในภาคทฤษฎีและปฏิบัติ และมีคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน ส่วน การทวนสอบในระดับหลักสูตร มีระบบการประกันคุณภาพภายในสถาบันอุดมศึกษา เพื่อดำเนินการ ทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

๑๐.๒ การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลไกการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษาหลังสำเร็จ การศึกษา เพื่อนำมาใช้ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนและหลักสูตร รวมทั้งประเมินคุณภาพ หลักสูตรอาจใช้การประเมินจากตัวอย่างต่อไปนี้

๑๐.๒.๑ ภาวะการได้งานทำของบัณฑิต โดยประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่สำเร็จการศึกษาในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบกรงานอาชีพ

๑๐.๒.๒ การทวนสอบจากผู้ประกอบการ เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษา และเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้นๆ

๑๐.๒.๓ การประเมินจากสถานศึกษาอื่น ถึงระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และคุณสมบัติด้านอื่นๆ ของบัณฑิตที่เข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษาในสถานศึกษา นั้นๆ

๑๐.๒.๔ การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในส่วนของความพร้อมและความรู้จากสาขาที่เรียนตามหลักสูตร เพื่อนำมาใช้ในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น

๑๐.๒.๕ มีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และผู้ประกอบการ มาประเมินหลักสูตร

๑๑. คุณสมบัติผู้เข้าศึกษาและการเทียบโอนผลการเรียนรู้

๑๑.๑ คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา

๑๑.๑.๑ สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

๑๑.๑.๒ ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และ/หรือเป็นไปตามระเบียบข้อบังคับการคัดเลือกของสถาบันอุดมศึกษาเป็นผู้กำหนด

๑๑.๒ การเทียบโอนผลการเรียนรู้

การเทียบโอนผลการเรียนรู้ให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ และระเบียบข้อบังคับตามที่สถาบันการศึกษากำหนด

๑๒. คณาจารย์ และบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน

๑๒.๑ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องมีจำนวนและคุณสมบัติเป็นไปตาม

๑๒.๑.๑ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ที่มีผลบังคับใช้ในปัจจุบัน

๑๒.๑.๒ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา ที่มีผลบังคับใช้ในปัจจุบัน

๑๒.๒ อาจารย์ต้องมีความเข้าใจวัตถุประสงค์และเป้าหมายของหลักสูตร

๑๒.๓ อาจารย์ต้องมีความรู้และทักษะในการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา และมีประสบการณ์ทำวิจัยหรือประสบการณ์ประกอบวิชาชีพในสาขาวิชาที่สอน

๑๒.๔ ควรเชิญผู้เชี่ยวชาญจากภาคธุรกิจ หรือภาคอุตสาหกรรมที่มีประสบการณ์ตรงในรายวิชาต่างๆ มาเป็นวิทยากรหรืออาจารย์พิเศษ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ให้แก่นักศึกษา

๑๒.๕ สัดส่วนอาจารย์ต่อนักศึกษาเต็มเวลาเทียบเท่า ให้เป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาภายในระดับอุดมศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

๑๓. ทรัพยากรการเรียนการสอนและการจัดการ

สถาบันอุดมศึกษาจำเป็นต้องให้การสนับสนุนและจัดการทรัพยากร เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุผลตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ดังนี้

๑๓.๑ มีการจัดทรัพยากรการเรียนการสอนสำหรับภาคทฤษฎีที่เหมาะสม และเพียงพอกับผู้เรียน เช่น ตำรา และระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นต้น

๑๓.๒ มีการจัดหาและจัดการห้องปฏิบัติการสำหรับภาคปฏิบัติที่สอดคล้องกับสาขาวิชาที่เปิดสอนอย่างพอเพียงต่อการเรียนการสอน

๑๔. แนวทางการพัฒนาคณาจารย์

๑๔.๑ มีการปฐมนิเทศหรือแนะนำอาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้และเข้าใจนโยบายของสถาบันอุดมศึกษา คณะ และหลักสูตรที่เปิดสอน รวมทั้งอบรมวิธีการสอนแบบต่างๆ

๑๔.๒ ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ในสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง และให้การสนับสนุนการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่างๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศ หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

๑๔.๓ มีการเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

๑๔.๔ มีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม

๑๔.๕ สนับสนุนให้อาจารย์จัดทำผลงานทางวิชาการ เพื่อส่งเสริมการมีตำแหน่งทางวิชาการสูงขึ้น

๑๕. การประกันคุณภาพหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน

สถาบันอุดมศึกษาที่จัดการเรียนการสอนสาขาวิชานี้ต้องสามารถประกันคุณภาพหลักสูตร และจัดการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ โดยกำหนดตัวบ่งชี้หลักและเป้าหมายผลการดำเนินงาน ดังนี้

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน
(๑) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ ๘๐ มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร
(๒) มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.๒ ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์
(๓) มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.๓ และ มคอ.๔ อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา
(๔) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์-ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.๕ และ มคอ.๖ ภายใน ๓๐ วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอน ให้ครบทุกรายวิชา
(๕) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.๗ ภายใน ๖๐ วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา
(๖) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ.๓ และ มคอ.๔ (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ ๒๕ ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา
(๗) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.๗ ปีที่แล้ว
(๘) อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน
(๙) อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง
(๑๐) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐ ต่อปี
(๑๑) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า ๓.๕๑ จากคะแนนเต็ม ๕.๐
(๑๒) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ หลังจากทำงานไปแล้วอย่างน้อย ๑ ปี หลังสำเร็จการศึกษาเฉลี่ยไม่น้อยกว่า ๓.๕๑ จากคะแนนเต็ม ๕.๐

สถาบันอุดมศึกษาอาจกำหนดตัวบ่งชี้เพิ่มเติม ให้สอดคล้องกับพันธกิจและวัตถุประสงค์ของสถาบัน หรือกำหนดเป้าหมายการดำเนินงานที่สูงขึ้น เพื่อการยกระดับมาตรฐานของตนเอง โดยกำหนดไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร

สถาบันอุดมศึกษาที่จะได้รับการรับรองมาตรฐานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ต้องมีผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายตัวบ่งชี้ทั้งหมด อยู่ในเกณฑ์ดีต่อเนื่อง ๒ ปีการศึกษา เพื่อติดตามการดำเนินการตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ทั้งนี้ เกณฑ์การประเมินผ่าน คือ มีการดำเนินงานตามข้อ ๑ - ๕ และอย่างน้อยร้อยละ ๘๐ ของตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในแต่ละปี

๑๖. การนำมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ สู่การปฏิบัติ

สถาบันอุดมศึกษาที่ประสงค์จะเปิดสอนหรือปรับปรุงหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ควรดำเนินการดังนี้

๑๖.๑ ให้สถาบันอุดมศึกษาพิจารณาความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการศึกษาตามหลักสูตรในหัวข้อต่างๆ ที่กำหนดในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์

๑๖.๒ แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ อย่างน้อย ๕ คน ซึ่งประกอบด้วยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย ๒ คน ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขา ซึ่งเป็นบุคคลภายนอกอย่างน้อย ๒ คน เพื่อดำเนินการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีหัวข้อของหลักสูตรอย่างน้อยตามที่กำหนดไว้ในแบบ มคอ.๒ รายละเอียดของหลักสูตร

๑๖.๓ การพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ ตามข้อ ๑๖.๒ นั้น ในหัวข้อมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง นอกจากมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์แล้ว สถาบันอุดมศึกษาอาจเพิ่มเติมมาตรฐานผลการเรียนรู้ซึ่งสถาบันฯ ต้องการให้บัณฑิตสาขาศิลปกรรมศาสตร์ของตนมีคุณลักษณะเด่นหรือพิเศษกว่าบัณฑิตในระดับคุณวุฒิและสาขาวิชาเดียวกันของสถาบันอื่นๆ เพื่อให้เป็นไปตามปรัชญาและปณิธานของสถาบันฯ และเป็นที่น่าสนใจของบุคคลที่จะเลือกเรียนหลักสูตรของสถาบัน หรือผู้ที่สนใจจะรับบัณฑิตเข้าทำงานเมื่อสำเร็จการศึกษา โดยให้แสดงแผนที่การกระจายความรับผิดชอบต่อมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) เพื่อให้เห็นว่าแต่ละรายวิชาในหลักสูตรมีความรับผิดชอบหลักหรือความรับผิดชอบรองต่อมาตรฐานผลการเรียนรู้ด้านใดบ้าง

๑๖.๔ จัดทำ มคอ.๓ (รายละเอียดรายวิชา) และ มคอ.๔ (รายละเอียดประสบการณ์ภาคสนาม) (ถ้ามี) ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร พร้อมทั้งแสดงให้เห็นว่าแต่ละรายวิชาจะทำให้เกิดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในเรื่องใด สถาบันฯ ต้องมอบหมายให้ภาควิชา/สาขาวิชา จัดทำรายละเอียดของรายวิชาทุกรายวิชา รวมทั้งรายละเอียดประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ให้เสร็จเรียบร้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา

๑๖.๕ สถาบันอุดมศึกษาต้องเสนอสภาสถาบันอนุมัติ/ให้ความเห็นชอบรายละเอียดของหลักสูตร ซึ่งได้จัดทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์แล้วก่อนเปิดสอน โดยสภาสถาบันฯ ควรกำหนดระบบและกลไกของการจัดทำและอนุมัติ/ให้ความเห็นชอบรายละเอียดของหลักสูตร รายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ให้ชัดเจน

๑๖.๖ สถาบันอุดมศึกษาต้องเสนอรายละเอียดของหลักสูตร ซึ่งสภาสถาบันฯ อนุมัติ/ให้ความเห็นชอบให้เปิดสอนแล้ว ให้สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับทราบภายใน ๓๐ วัน นับแต่สภาสถาบันอนุมัติ

๑๖.๗ เมื่อสภาสถาบันฯ อนุมัติ/ให้ความเห็นชอบตามข้อ ๑๖.๕ แล้วให้มอบหมายอาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชา ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามกลยุทธ์การสอนและการประเมินผลที่กำหนดไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร รายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ให้บรรลุมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของสาขาศิลปกรรมศาสตร์

๑๖.๘ เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน การประเมินผลและการทวนสอบผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาและประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ในแต่ละภาคการศึกษา ให้อาจารย์ผู้สอนจัดทำ มคอ.๕ (รายงานผลการดำเนินการของรายวิชา) และ มคอ.๖ (รายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม) (ถ้ามี) ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประมวล/วิเคราะห์ประสิทธิภาพและประสิทธิผลการดำเนินการ และจัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรในภาพรวม ประจำปีการศึกษาเมื่อสิ้นปีการศึกษา โดยมีหัวข้ออย่างน้อยตามแบบ มคอ.๗ (รายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร) เพื่อใช้ในการพิจารณาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรการสอน กลยุทธ์การประเมินผลและแก้ไขปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้น และหากจำเป็นจะต้องปรับปรุงหลักสูตรหรือการจัดการเรียนการสอนก็สามารถทำได้

๑๖.๙ เมื่อครบรอบหลักสูตร ให้จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร มคอ.๗ (รายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร) เช่นเดียวกับการรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรในแต่ละปีการศึกษา และวิเคราะห์ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการบริหารจัดการหลักสูตรในภาพรวม ว่าบัณฑิตบรรลุมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ รวมทั้งให้นำผลการวิเคราะห์มาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรและ/หรือการดำเนินการของหลักสูตรต่อไป

๑๗. การเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิซึ่งบันทึกในฐานข้อมูลหลักสูตรเพื่อการเผยแพร่

ให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๒ และประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง แนวทางการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๒

ภาคผนวก

รายละเอียดของสาขาศิลปกรรมศาสตร์

มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ มีธรรมชาติสาขาที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามฐานศาสตร์ด้านการรับรู้ของภาษาภาพ ภาษาเสียง และภาษาการเคลื่อนไหว ขณะเดียวกันมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามสังคม วัฒนธรรมด้านต่างๆ โดยลำดับเพื่อให้มาตรฐานความรู้ด้านทฤษฎี ปฏิบัติ สร้างสรรค์และด้านคุณค่าทางศิลปกรรมศาสตร์ มีความเจริญก้าวหน้าในระดับชาติ และนานาชาติ

อนึ่ง เพื่อให้การนำมาตรฐานฯ นี้ไปใช้ในการพัฒนาสาขาวิชาต่อไปได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับสถาบันฯ ที่เปิดสอนในแต่ละแห่งได้อย่างกว้างขวาง และสอดคล้องกับธรรมชาติของแต่ละสาขาวิชาตามนัยข้างต้น จึงให้อยู่ในดุลพินิจของผู้เชี่ยวชาญซึ่งแต่งตั้งโดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และองค์กรวิชาการ คือ สมาคมบัณฑิตศิลปะแห่งประเทศไทย และ/หรือองค์กรวิชาชีพที่เกี่ยวข้องเป็นผู้ให้คำชี้ขาด โดยนियามคำสำคัญของสาขาศิลปกรรมศาสตร์ ดังนี้

๑. กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่แสดงออกมาทางสื่อที่ต้องใช้การดูผ่านภาษาภาพ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านของสาขาวิชา เช่น สาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม สาขาวิชาประติมากรรม สาขาวิชาภาพพิมพ์ สาขาวิชาศิลปะไทย สาขาวิชาศิลปะสื่อผสม และ/หรือศิลปะที่สื่อภาษาทางการเห็นในรูปอื่นเฉพาะฐานศาสตร์เดียว หรือสาขาวิชาทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านหลายสาขาวิชาในฐานศาสตร์เดียวกัน หรือต่างฐานศาสตร์มาเป็นหลักในการเรียนรู้

๒. กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ หมายถึง สาขาวิชาศิลปะที่แสดงออกมาทางสื่อที่ต้องใช้การฟังผ่านภาษาเสียง เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านของสาขาวิชา เช่น สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาคีตศิลป์ สาขาวิชาดุริยศิลป์ สาขาวิชาดนตรี ฯลฯ กลุ่มสาขาวิชาทางดุริยางคศิลป์อาจเน้นสาขาวิชาดนตรีไทย หรือสาขาวิชาดนตรีสากล

๓. กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง หมายถึง สาขาวิชาทางด้านศิลปะที่สื่อสารผ่านการรำ การเต้น การเคลื่อนไหว และ/หรือการแสดงละคร การออกแบบเพื่อการแสดง เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านของสาขาวิชา เช่น สาขาวิชาศิลปะการแสดง สาขาวิชาการละครหรือสาขาวิชาการละครคอน สาขาวิชานาฏศิลป์ สาขาวิชานาฏยศิลป์ สาขาวิชานาฏกรรมไทย รวมถึงการนำศาสตร์เหล่านี้ไปใช้ร่วมกับศาสตร์อื่น เช่น ศิลปะการแสดงประยุกต์ นาฏศิลป์การละคร ฯลฯ

๔. กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ หมายถึง การประดิษฐ์คิดค้น สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยคำนึงถึงความงาม วัสดุ เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วิชาเฉพาะด้านของสาขาวิชา รวมถึงการประยุกต์ศาสตร์ทางการออกแบบกับศาสตร์อื่นๆ เช่น สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาศิลปะดิจิทัล สาขาวิชาศิลปะภาพถ่าย สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา สาขาวิชานฤมิตศิลป์ ฯลฯ

ภาคผนวก ๗

ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

ชั้นปีที่ 1

1. นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นทางด้านดิจิทัลอาร์ต
2. นักศึกษาได้ฝึกทักษะทางด้านการใช้โปรแกรมเฉพาะสำหรับการผลิตภาพยนตร์ ผลิตกราฟิกและสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบต่างๆ
3. นักศึกษามีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ชั้นปีที่ 2

1. นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมเฉพาะสำหรับการผลิตภาพยนตร์ ผลิตกราฟิกและสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบต่างๆ
2. นักศึกษามีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลอาร์ตอย่างเหมาะสม
3. นักศึกษามีความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสาร ทักษะทางดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยี

ชั้นปีที่ 3

1. นักศึกษามีทักษะในการสืบค้นข้อมูล การอ่านบทความวิจัย การสรุปและนำเสนอผลงานวิจัยหน้าชั้นเรียน
2. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานทางด้านการออกแบบ ด้านการผลิตภาพยนตร์ ด้านการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ
3. นักศึกษามีทักษะทางปัญญา มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้

ชั้นปีที่ 4

1. นักศึกษามีทักษะในการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลอาร์ต ในการออกแบบการตลาด การวิจัย/นิพนธ์ การวิเคราะห์ข้อมูลผลการทดลอง การสรุปผลการทดลองและนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
2. นักศึกษามีความรู้ความสามารถทางด้านดิจิทัลอาร์ต สามารถนำความรู้พื้นฐานและขั้นสูงไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพทั้งในภาครัฐและเอกชน