



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569)

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 12/2568 เมื่อวันที่ 4 ตุลาคม 2568
คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาเห็นชอบและให้การรับรองมาตรฐานการอุดมศึกษาของหลักสูตรการศึกษา
ในการประชุมครั้งที่ 7/2569 เมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม 2569

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

คำนำ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) เป็นหลักสูตรที่ปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565) รหัสหลักสูตร 25591471101865 ซึ่งการปรับปรุงหลักสูตรเป็นไปเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 โดยสาระสำคัญของการปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้ได้ปรับหลักสูตรแนวทาง Outcome-based education (OBE) เพื่อให้ได้หลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ได้บัณฑิตที่มีความรู้ด้านวิชาการและทักษะการปฏิบัติ ที่มีลักษณะเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติที่ตรงตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

การจัดทำหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ได้รับความร่วมมือจากอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ประจำผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้มีส่วนได้เสียในการพัฒนาและวิพากษ์หลักสูตรให้ได้หลักสูตรที่มีมาตรฐานสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์นารถ นาถวานันต์

คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

28 กุมภาพันธ์ 2568

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	(1)
สารบัญ.....	(2)
หมวดที่ 1 ชื่อหลักสูตร ชื่อปริญญา และข้อมูลทั่วไปของหลักสูตร.....	1
หมวดที่ 2 ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร.....	7
หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต.....	16
หมวดที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้.....	48
หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร.....	54
หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา จำนวนรับนักศึกษา และงบประมาณ.....	61
หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา.....	63
หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร.....	65
หมวดที่ 9 ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร.....	73
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566..	81
ภาคผนวก ข ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2567.....	96
ภาคผนวก ค พระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชา อักษรย่อสำหรับสาขาวิชา ครุวิทยฐานะ เชิษวิทยฐานะ และครูประจำตำแหน่งของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2568.....	104
ภาคผนวก ง คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร.....	111
ภาคผนวก จ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร.....	115
ภาคผนวก ฉ ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรก่อนและหลังการปรับปรุง.....	124
ภาคผนวก ช ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรตามแนวทางของ Outcome-based Education (OBE).....	139
ภาคผนวก ซ รายงานสรุปผลการประชุมสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ครั้งที่ 12/2568.....	233

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ชื่อหลักสูตร ชื่อปริญญา และข้อมูลทั่วไปของหลักสูตร

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25591471101865

ชื่อหลักสูตร (ไทย) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ชื่อหลักสูตร (อังกฤษ) Bachelor of Science Program in Multimedia Technology

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

2.1 หลักเกณฑ์การเรียกชื่อปริญญา

☒ เป็นไปตามพระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชา อักษรย่อสำหรับสาขาวิชา ครุยวิทยฐานะ
เต็มวิทยฐานะ และครุยประจำตำแหน่งของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2568

2.2 ชื่อปริญญา (ภาษาไทย)

ชื่อเต็ม วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)

ชื่อย่อ วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)

2.3 ชื่อปริญญา (ภาษาอังกฤษ)

ชื่อเต็ม Bachelor of Science (Multimedia Technology)

ชื่อย่อ B.Sc. (Multimedia Technology)

2.4 ชื่อสาขาวิชา

ภาษาไทย เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

ภาษาอังกฤษ Multimedia Technology

3. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิตของระบบทวิภาค

4. รูปแบบของหลักสูตร

4.1 รูปแบบหลักสูตร

☒ หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี

4.2 ประเภทของหลักสูตร

- ☒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

4.3 ภาษาที่ใช้

- ☒ หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย

4.4 การรับเข้าศึกษา

- ☒ รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ โดยมีเงื่อนไขคือสามารถสื่อสารภาษาไทยได้ (การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน)

4.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- ☒ เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

4.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ☒ ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว คือ วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดีย)

5. สถานที่จัดการเรียนการสอน

- ☒ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

6. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 6.1 นักออกแบบและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์
- 6.2 นักออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ
- 6.3 นักออกแบบและพัฒนาเกม
- 6.4 นักออกแบบและพัฒนาสื่อภาพเคลื่อนไหว/การ์ตูน
- 6.5 นักออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
- 6.6 บุคลากรทางการศึกษาด้านเทคโนโลยีมีเดีย
- 6.7 ประกอบอาชีพอิสระที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีมีเดีย

7 ค่าธรรมเนียมการศึกษา

- 7.1 ค่าธรรมเนียมการศึกษาภาคเรียนละ 13,500 บาท
- 7.2 ค่าธรรมเนียมการศึกษาตลอดหลักสูตร 108,000 บาท

8. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- 8.1 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565) รหัสหลักสูตร 25591471101865 เริ่มใช้หลักสูตรครั้งแรกเมื่อปีการศึกษา 2560
- 8.2 คณะกรรมการประจำคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในการประชุมครั้งที่ 1/2568 วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2568

8.3 สภาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 7/2568 วันที่ 12 มิถุนายน 2568

8.4 สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 12/2568 เมื่อวันที่ 4 ตุลาคม 2568

8.5 เริ่มใช้จัดการเรียนการสอนในปีการศึกษา 2569

9. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

9.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

การพัฒนาหลักสูตรให้ก้าวหน้าตามการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นการพัฒนาหลักสูตรจึงต้องมีความสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ที่อยู่บนพื้นฐานของกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) เน้นเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals) เพื่อสะท้อนประเด็นการพัฒนาที่มีลำดับความสำคัญสูงต่อการพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจ สร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” ซึ่งความเชื่อมโยงของหมวดหมู่ที่ 6 ไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและอุตสาหกรรมดิจิทัลของอาเซียน ได้แก่ การพัฒนากำลังคนที่มีทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมและบริการในอนาคต รวมถึงอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัลของประเทศ จึงทำให้การศึกษาในระดับอุดมศึกษาต้องมีการพัฒนาหลักสูตรให้พร้อมกับการเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2563-2570 โดยที่แผนพัฒนาด้านการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศไทยด้วยโมเดลเศรษฐกิจ (พ.ศ. 2564-2570) มุ่งเน้นพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ (digital content) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยดึงเอาจุดเด่นด้าน BCG แต่ละจังหวัดมาประยุกต์ให้สนุกและเป็นกระแสผ่าน Digital Content ภาพยนตร์ เพลงละคร แอนิเมชัน คาแรคเตอร์ หรือแอปพลิเคชัน เป็นต้น

เทคโนโลยีมีมิติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ในปัจจุบันเข้าไปมีบทบาทอยู่ในอุตสาหกรรมแทบทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็น อุตสาหกรรมบันเทิงต่าง ๆ อุตสาหกรรมสื่อสิ่งพิมพ์ อุตสาหกรรมด้านการสื่อสาร อุตสาหกรรมด้านการออกแบบ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการศึกษา และอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นต้น ดังจะเห็นได้จากนโยบาย สนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์ หรือซอฟต์แวร์ของประเทศไทย โดยส่งเสริมการยกระดับภูมิปัญญาไทยไปสู่วัฒนธรรมสร้างสรรค์ และยกระดับทักษะและพลวัตศักยภาพของคนไทยเพื่อเป็นการสร้างงานสร้างรายได้ และพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ตลอดจนส่งเสริมบทบาทความเป็นผู้นำของประเทศไทยในเวทีโลก ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและการค้าระหว่างประเทศ โดยมีการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม ด้านภาพยนตร์ สารคดี และแอนิเมชัน การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมด้านเกม ซึ่งเป็นการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม 13 คณะของการพัฒนาซอฟต์แวร์แห่งชาติ

ดังนั้น การสร้างบุคลากรทางด้านเทคโนโลยีมีเดีย แอนิเมชัน และเกม จึงเป็นภารกิจที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ต้องมีการพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถตรงตามความต้องการของ

ตลาดแรงงานทั้งภาครัฐและเอกชน และมีความเชี่ยวชาญในเฉพาะด้าน ในส่วนของหลักสูตรเทคโนโลยี มัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ได้เปิดการเรียนการสอนหลักสูตรนี้มาตั้งแต่ปีการศึกษา 2560 เพื่อตอบสนองความต้องการบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ มีคุณสมบัติที่เหมาะสมสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ โดยในปี พ.ศ. 2568 นี้ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้สามารถสร้างบุคลากรที่ตรงกับทิศทางการเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกมอื่นๆ ขึ้นไป

9.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคม วัฒนธรรม หรือหน่วยงานในกำกับ (อว.)

จากการเปลี่ยนแปลงของนโยบายและทิศทางการพัฒนาการอุดมศึกษาของประเทศ ภายใต้การกำกับของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ได้มีการประกาศกฎกระทรวง เรื่องมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ลงวันที่ 31 มีนาคม 2565 เพื่อยกระดับคุณภาพบัณฑิตให้สอดคล้องกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมทั้งในระดับชาติและนานาชาติ โดยได้ปรับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (TQF) จากเดิม 5 ด้าน เป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านจริยธรรม และด้านคุณลักษณะบุคคล รวมทั้งยกเลิกการใช้เอกสาร มคอ. 1-7 เพื่อเปิดโอกาสให้สถาบันอุดมศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการออกแบบหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้ หลักสูตรได้ดำเนินการปรับปรุงให้สอดคล้องกับแนวทางดังกล่าว เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะและคุณลักษณะตรงตามความต้องการของประเทศภายใต้บริบทของ อว.

ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570) ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความรู้ โดยส่งเสริมการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสมัยใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ซึ่งเป็นผลจากกระบวนการสังเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบด้าน อันมุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมในทิศทางที่ยั่งยืน ซึ่งในสถานการณ์ปัจจุบัน ประเทศไทยอยู่ในยุคของการสื่อสารแบบไร้พรมแดน ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร และองค์ความรู้ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และการเปิดกว้างทางสังคมมากขึ้น อีกทั้งการเคลื่อนย้ายถิ่นฐานของประชากรยังนำไปสู่การผสมผสานทางวัฒนธรรมและแนวคิดในการศึกษาเรียนรู้อย่างหลากหลาย

อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็วได้นำมาซึ่งทั้งโอกาสและความท้าทาย โดยเฉพาะความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี ตลอดจนวิกฤติด้านคุณธรรมและวัฒนธรรมที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมไทย ซึ่งมีแนวโน้มให้ความสำคัญกับวัตถุนิยมมากขึ้น ขาดความสามัคคี การเคารพสิทธิผู้อื่น และการยึดถือประโยชน์ส่วนรวมลดลง อีกทั้งค่านิยมและประเพณีดั้งเดิมบางประการเริ่มถูกบิดเบือน ความสำคัญของศีลธรรมและวัฒนธรรมที่ตึงมาลดลง ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตรในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และมัลติมีเดีย ควบคู่กับการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกทางสังคม เพื่อให้สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม และเพิ่มขีดความสามารถในการ

แข่งขันในตลาดแรงงาน ทั้งในด้านทักษะความเชี่ยวชาญเฉพาะทางและคุณลักษณะทางจริยธรรมที่พึงประสงค์ เข้าใจบริบททางสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชนและสังคมไทยอย่างแท้จริง

9.3 ผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร

9.3.1 ผู้ใช้บัณฑิต/สถานประกอบการ

9.3.2 ศิษย์เก่า

9.3.3 อาจารย์ประจำหลักสูตร

9.3.4 นักศึกษาปัจจุบัน

9.3.5 กระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

9.3.6 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

9.4 ความต้องการผู้มีส่วนได้เสียต่อการพัฒนาหลักสูตร

ลำดับ	ผู้มีส่วนได้เสีย	ความต้องการผู้มีส่วนได้เสีย
1	ผู้ใช้บัณฑิต/สถานประกอบการ	1. ให้บัณฑิตมีความสามารถในการนำโปรแกรมสำเร็จรูปไปประยุกต์ใช้ในงานทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่ทันสมัยได้และสามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริงได้ 2. ให้หลักสูตรเน้นความสำคัญเรื่องกระบวนการคิดและออกแบบงาน การนำเสนอผลงาน มีทักษะในการแก้ปัญหา 3. ให้บัณฑิตมีทักษะในการสร้างเกม แบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ 4. ให้บัณฑิตมีทักษะในด้านเทคโนโลยีความจริงผสม เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ และปัญญาประดิษฐ์ 5. ให้บัณฑิตมีความสามารถในการใช้งานอุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่เป็นมาตรฐานสากลเพื่อให้มีทักษะและความเชี่ยวชาญ เช่น อุปกรณ์การถ่ายภาพและวิดีโอ การใช้เครื่องมือในการทำสตรีมมิง อุปกรณ์ที่ใช้งานในห้องสตูดิโอ 6. ให้บัณฑิตสามารถใช้งานซอฟต์แวร์ทางการออกแบบภาพกราฟิก การตัดต่อวิดีโอ เกม ดิจิทัลคอนเทนต์ การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ 7. ให้หลักสูตรมุ่งเน้นพัฒนาบัณฑิต ที่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำงานเป็นทีมได้ มีความรับผิดชอบและตรงต่อเวลา
2	ศิษย์เก่า	1. ความรับผิดชอบ อดทน สู้งาน สามารถทำงานและแก้ไขปัญหาได้ 2. ทักษะในการใช้โปรแกรมทางด้านมัลติมีเดียที่หลากหลาย 3. ให้มีความรู้ในเรื่องการทำธุรกิจ การตลาดออนไลน์ สตรีมมิงและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

ลำดับ	ผู้มีส่วนได้เสีย	ความต้องการผู้มีส่วนได้เสีย
3	อาจารย์ประจำหลักสูตร	1. มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ในการทำงานและนำมาสร้างผลงานวิจัยหรือนวัตกรรมได้ 2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์และมีจริยธรรมในการเผยแพร่สื่อได้ 3. บัณฑิตสามารถสำเร็จการศึกษาและนำความรู้ไปประกอบอาชีพได้
4	นักศึกษาปัจจุบัน	จัดให้มีห้องปฏิบัติการ ห้องเรียน และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและทันสมัย
5	กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม	แผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ส่วนที่ 4 หมวด หมายที่ 6 ไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและ อุตสาหกรรมดิจิทัลของอาเซียน กลยุทธ์ที่ 3 อุตสาหกรรมดิจิทัลในประเทศ ที่สามารถแข่งขันได้ กลยุทธ์ย่อยที่ 3.4 ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาซอฟต์แวร์ พานิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์สร้างสรรค์ที่มีการนำ ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต แหล่งท่องเที่ยวไทย ฯลฯ ไปใช้ประโยชน์ในเชิง สร้างสรรค์ซึ่งจะช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจในทุกมิติ อาทิ การพัฒนา พิพธิภัณฑ์เสมือนจริง การสร้างเวทีการแสดงทางศิลปวัฒนธรรมเสมือนจริง คอนเสิร์ตเสมือนจริง หรือตัวละครภาพยนตร์เสมือนจริง
6	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	วิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ และคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ วิสัยทัศน์ พันธกิจ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1. ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ และอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.1 ปรัชญา

การศึกษาสร้างคน คิดค้นภูมิปัญญา พัฒนาท้องถิ่น

1.2 ปรัชญาการศึกษา

มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต รองรับการเปลี่ยนแปลง มุ่งเน้นการผลิตและพัฒนาบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะและสมรรถนะทางวิชาชีพอย่างรอบด้าน มีคุณธรรม จริยธรรม นำไปสู่การสร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้ให้สอดคล้อง เหมาะสมกับบริบทของสังคม

1.3 วิสัยทัศน์

ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ เสริมสมรรถนะวิชาชีพ สร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่า เป็นพลังปัญญาของสังคม

1.4 พันธกิจ

ตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. 2547 ระบุไว้ในมาตรา 7 “ให้มหาวิทยาลัยเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่เสริมสร้างพลังปัญญาของแผ่นดิน ฟื้นฟูพลังการเรียนรู้ เชิดชูภูมิปัญญาของท้องถิ่น สร้างสรรค์ศิลปวิทยา เพื่อความเจริญก้าวหน้าอย่างมั่นคงและยั่งยืนของปวงชน มีส่วนร่วมในการจัดการ การบำรุงรักษา การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน โดยมีวัตถุประสงค์ให้การศึกษา ส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพชั้นสูง ทำการสอน วิจัย ให้บริการทางวิชาการแก่สังคม ปรับปรุง ถ่ายทอด และพัฒนาเทคโนโลยี ทุนบำรุงศิลปและวัฒนธรรม ผลิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู” จึงกำหนดพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมไว้เป็น 6 ประการ คือ

1. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพคู่คุณธรรมและขยายโอกาสทางการศึกษา
2. ผลิตบัณฑิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู
3. ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง
4. วิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นสู่มาตรฐานสากล และสืบสานพัฒนาโครงการพระราชดำริ
5. พัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล
6. พัฒนาศักยภาพของชุมชน

1.5 อัตลักษณ์

พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา

2. ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ และอัตลักษณ์ของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

2.1 ปรัชญา

วิทยาศาสตร์สร้างคน คิดค้นภูมิปัญญา พัฒนาท้องถิ่น

2.2 วิสัยทัศน์

ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีคุณภาพ บูรณาการศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

2.3 พันธกิจ

2.3.1 ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความเชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

2.3.2 งานวิจัยและนวัตกรรมเชิงบูรณาการศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

2.3.3 บริการวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

2.3.4 ระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ

2.4 อัตลักษณ์

พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา

3. ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดเด่น ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

3.1 ปรัชญา

มีัลติมีเดียสร้างสื่อ ยึดถือจริยธรรม

3.2 วิสัยทัศน์

ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีมีัลติมีเดียที่ทันสมัย เพื่อให้ได้สื่อที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการของผู้ใช้

3.3 พันธกิจ

3.3.1 ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีมีัลติมีเดียที่ทันสมัย

3.3.2 ส่งเสริมการพัฒนางานวิจัยและนวัตกรรมเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

3.3.3 บริการวิชาการ ถ่ายทอดองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย แก่ชุมชนและท้องถิ่น

3.3.4 ส่งเสริมและบูรณาการการเรียนการสอนทางด้านศิลปวัฒนธรรม

3.4 จุดเด่น

3.4.1 บัณฑิตมีทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลครบวงจร

3.4.2 บัณฑิตเข้าใจเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและนวัตกรรมสมัยใหม่

3.4.3 บัณฑิตผสมผสานความรู้ บูรณาการข้ามศาสตร์

3.5 ความสำคัญ

ในยุคที่ทุกคนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้โดยง่าย เทคโนโลยีมีัลติมีเดียเป็นเครื่องมือที่ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลในลักษณะการผสมผสานสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกันร่วมกับองค์ความรู้ทางด้านการสื่อสารและศิลปะ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับทุกภาคส่วน บุคลากรทางด้านมีัลติมีเดียจึงเป็นที่ต้องการของผู้ใช้บัณฑิตเป็นอย่างมาก หลักสูตรจึงมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความชำนาญ เสริมสร้างประสบการณ์ พัฒนาศักยภาพให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ทั้งภาครัฐ ภาคธุรกิจและ

อุตสาหกรรม หลักสูตรจะสะท้อนให้เห็นถึงกลยุทธ์และแผนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อมุ่งให้สัมฤทธิ์ผล เช่นเดียวกับการวัดผลและการประเมิน นำแผนการเรียนรู้และกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่ได้วางแผนไว้มาทำให้เกิดผล วัดผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้เพื่อกำหนดผลลัพธ์และเพื่อให้ทราบผลตอบรับ และระบุสิ่งที่จำเป็นต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เกิดการพัฒนาต่อไป โดยมีจุดเด่นสำคัญคือให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความสามารถ และเจตคติตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เตรียมความพร้อมสำหรับการจ้างงานในอนาคต และสามารถศึกษาต่อระดับปริญญาโทในสาขาที่เกี่ยวข้องได้

ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ระหว่างปี 2566-2570 ที่มุ่งเน้นส่งเสริมและให้ความสำคัญกับการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสมัยใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยเป็นผลที่เกิดจากกระบวนการสังเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบด้าน และเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งในสถานการณ์ปัจจุบันของประเทศที่มีการสื่อสารแบบไร้พรมแดนที่ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารได้ง่าย สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต ทำให้การศึกษาเปิดกว้างทางสังคมเพิ่มขึ้น รวมถึงเกิดการเคลื่อนย้ายถิ่นฐานและเกิดวัฒนธรรมที่ผสมผสานในการศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว การพัฒนาหลักสูตรจะต้องคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านบวกและด้านลบของการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี ซึ่งสังคมไทยยังเผชิญกับวิกฤติความเสื่อมถอยด้านคุณธรรม และวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม ทางด้านสังคมมีเปลี่ยนไปเป็นสังคมวัตถุนิยม มุ่งหารายได้เพื่อตอบสนองความต้องการบริโภค การเอารัดเอาเปรียบ ขาดความสามัคคีไม่เคารพสิทธิผู้อื่น และขาดการยึดถือประโยชน์ส่วนรวม ทางด้านวัฒนธรรมค่านิยมที่ตึงามเสื่อมถอยและประเพณีดั้งเดิมถูกบิดเบือน การให้ความสำคัญกับศีลธรรมและวัฒนธรรมที่ตึงามลดลง จึงต้องเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว

ดังนั้น จึงต้องมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และคุณธรรม จริยธรรมควบคู่กัน เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เป็นการเพิ่มขีดความสามารถในตลาดแรงงานที่มีความเชี่ยวชาญในศาสตร์ความรู้และมีคุณธรรม จริยธรรม เข้าใจการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของท้องถิ่นและสังคมไทย

3.6 วัตถุประสงค์ เพื่อให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรมีคุณลักษณะ ดังนี้

3.6.1 มีความรู้และทักษะปฏิบัติในด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

3.6.2 สามารถเลือกใช้เครื่องมือเทคโนโลยีทางด้านมัลติมีเดียที่ทันสมัยมาสร้างสรรค์ผลงาน วิจัย และนวัตกรรมได้

3.6.3 สามารถปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในสถานประกอบการได้

4. การออกแบบหลักสูตร (PLOs) ที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา ปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัย

4.1 การออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย นำปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยที่มุ่ง “พัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ใฝ่รู้ตลอดชีวิต สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง และเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้ ทักษะ สมรรถนะ และคุณธรรมจริยธรรม เพื่อสร้างคุณค่าให้สังคม” มาเป็นกรอบสำคัญในการออกแบบหลักสูตร ดังนี้

1. มุ่งพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) จัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแสวงหาความรู้จากหลากหลายแหล่ง รวมถึงการเรียนรู้ผ่านโครงการ การปฏิบัติจริง และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ต่อเนื่องทั้งในระหว่างศึกษาและหลังสำเร็จการศึกษา

2. เสริมสมรรถนะด้านวิชาชีพและการลงมือปฏิบัติ (Professional and Practical Competency) กำหนดโครงสร้างรายวิชาและกิจกรรมที่เน้นความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมีเดียอย่างเป็นระบบ เช่น โครงงานสร้างสรรค์ผลงาน การฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และการบูรณาการกับสถานประกอบการ เพื่อให้บัณฑิตสามารถปฏิบัติงานได้จริง

3. บ่มเพาะคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ (Ethics and Professionalism) บูรณาการประเด็นจริยธรรมในรายวิชาและกิจกรรม เช่น ลิขสิทธิ์ สื่อสร้างสรรค์ เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ และการสื่อสารต่อสาธารณะ เพื่อสร้างความตระหนักในการใช้ความรู้และทักษะเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

4. ตอบโจทย์สังคมและการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล (Social Relevance and Adaptability) ออกแบบหลักสูตรให้สามารถปรับปรุงได้ทันบริบทสังคม เทคโนโลยี และอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว รวมถึงส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานที่แก้ปัญหาในชุมชนและสังคมอย่างเป็นรูปธรรม

4.2 การออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัย

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย นำปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัยมาเป็นกรอบสำคัญในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร โดยมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะทางวิชาชีพอย่างรอบด้าน มีคุณธรรม จริยธรรม สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี ตลอดจนสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและประเทศชาติ ทั้งนี้ การเชื่อมโยงดังกล่าวถูกนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบหลักสูตรอย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้ การออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) โดยหลักสูตรกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัย โดยมุ่งเน้นทั้งด้านความรู้ สมรรถนะวิชาชีพ และคุณธรรมจริยธรรม เพื่อให้บัณฑิตเป็นทั้ง “นักปฏิบัติที่เชี่ยวชาญ” และ “ผู้มีจิตสำนึกต่อสังคม” ดังนี้

PLO5 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีทางเทคโนโลยีมีเดียได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ (ตอบสนองต่อพันธกิจด้านวิชาการที่เข้มแข็งและมีมาตรฐาน)

PLO6 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ผลงานวิจัยหรือนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ (สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ด้านการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติและพันธกิจด้านการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อพัฒนาสังคม)

PLO7 ปฏิบัติงานจริงด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในสถานประกอบการได้ตามมาตรฐานของสถานประกอบการและสอดคล้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ (สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ด้านการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ)

PLO8 แสดงออกถึงจริยธรรมทางวิชาชีพคอมพิวเตอร์ โดยมีความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม และสื่อสารได้ (สอดคล้องกับปรัชญาที่เน้นความเป็นมนุษย์ที่มีคุณธรรมและจริยธรรม)

5. ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) ของนักศึกษาตลอดหลักสูตร

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	การประเมินทักษะ	ช่วงเวลาที่ประเมิน
สามารถปรับใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย	การประเมินการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน	ทุกภาคการศึกษา

6. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes)

6.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

PLO1 ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและสื่อสารทางวิชาการได้ตามหลัก 7C และสัมพันธ์กับกลุ่มผู้รับสาร

PLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย และจัดการข้อมูลในฐานะผู้ใช้งาน ได้ตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT

PLO3 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R8C) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน

PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา

6.2 หมวดวิชาเฉพาะ

PLO5 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ (K2)

PLO6 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ผลงานวิจัยหรือนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ (K3)

PLO7 ปฏิบัติงานจริงด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในสถานประกอบการได้ตามมาตรฐานของสถานประกอบการและสอดคล้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ (S3)

PLO8 แสดงออกถึงจริยธรรมทางวิชาชีพคอมพิวเตอร์ โดยมีความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม และสื่อสารได้ (A3)

6.3 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชาในหลักสูตรกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร
Program Learning Outcomes (PLOs)

รหัสวิชา	รายวิชา	Program Learning Outcomes (PLOs)							
		หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				หมวดวิชาเฉพาะ			
		1	2	3	4	5	6	7	8
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป									
วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ									
1000010	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น	✓							
1000011	ภาษาอังกฤษระดับกลาง	✓							
1000012	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง	✓							
2000010	จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม	✓		✓	✓				
4000010	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม	✓	✓	✓					
วิชาศึกษาทั่วไปเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)									
1000001	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1	✓							
1000002	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+	✓							
วิชาศึกษาทั่วไปเลือก									
2000011	ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	✓		✓					
2000012	พลเมืองเข้มแข็ง	✓		✓					
2000013	สังคมไทยและภูมิปัญญาไทยในการพัฒนาท้องถิ่น	✓		✓					
2000014	วัยใส ใจสะอาด	✓		✓					
3000010	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์	✓		✓	✓				
4000011	รักษ์เรา รักขโลก	✓		✓					
4000012	การรู้สารสนเทศ	✓	✓	✓	✓				
4000013	การคิดในศตวรรษที่ 21	✓		✓					
1000013	ศิลปะการสื่อสารแบบผู้นำ	✓		✓					
1000014	ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน	✓		✓					
1000015	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	✓		✓					
1000016	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ	✓							
1000017	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓			✓				
1000018	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓		✓					
1000019	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓							
2000015	สมดุลสุข	✓		✓					
2000016	กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓					
2000017	ส마트ไลฟ์	✓		✓	✓				
4000014	ฟิต ฟอว์ เฟิร์ม	✓		✓	✓				

รหัสวิชา	รายวิชา	Program Learning Outcomes (PLOs)							
		หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				หมวดวิชาเฉพาะ			
		1	2	3	4	5	6	7	8
4000015	งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน	✓		✓	✓				
วิชาเฉพาะด้านบังคับ									
7191101	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓			✓
7191102	แนวคิดและทฤษฎีเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓			✓
7191301	ระบบฐานข้อมูลสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7191401	ปัญหาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7191601	การผลิตสื่อวีดิทัศน์					✓	✓		✓
7191701	องค์ประกอบศิลป์สำหรับการผลิตงานมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7191702	คอมพิวเตอร์กราฟิกส์					✓	✓		✓
7191703	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานผู้ใช้					✓	✓		✓
7192601	การสร้างเกมเบื้องต้น					✓	✓		✓
7192604	การสร้างเกมขั้นสูง						✓		✓
7192701	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น					✓	✓		✓
7192702	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติขั้นสูง						✓		✓
7193401	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓			✓
7193601	ดิจิทัลคอนเทนต์					✓	✓		✓
7193701	การสร้างภาพจำลอง 3 มิติ					✓	✓		✓
7193702	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ					✓	✓		✓
7193901	การวิจัยเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7193902	โครงงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1						✓		✓
7194601	เทคโนโลยีความจริงผสม					✓	✓		✓
7194901	สัมมนาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย						✓		✓
7194902	โครงงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2						✓		✓
วิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน									
7191302	การสร้างเว็บเพจสำหรับงานมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7192602	โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7192603	การถ่ายภาพดิจิทัล					✓	✓		✓
7192605	มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา					✓	✓		✓
7192606	สตริมมิง					✓	✓		✓
7193101	จริยธรรมทางกฎหมายด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7193102	ธุรกิจสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		

รหัสวิชา	รายวิชา	Program Learning Outcomes (PLOs)							
		หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				หมวดวิชาเฉพาะ			
		1	2	3	4	5	6	7	8
7193501	ความปลอดภัยในการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับธุรกิจเชิงดิจิทัล					✓	✓		
7193602	ภาพยนตร์ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น					✓	✓		✓
7193603	เทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์					✓	✓		✓
7193604	การสร้างสื่อมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7193605	การผลิตเสียงสำหรับสื่อมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7193606	การสร้างตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
7194101	ผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		
7194402	มัลติมีเดียในงานสื่อสารการตลาด					✓	✓		
7194602	เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์					✓	✓		✓
7194603	การบริหารจัดการโครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ									
7194801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย							✓	
7194802	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย							✓	
7194803	เตรียมสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย							✓	
7194804	สหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย							✓	

6.4 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร หมวดวิชาเฉพาะ

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	PLOs หมวดวิชาเฉพาะ			
	5	6	7	8
1. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ในด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่ทันสมัย	✓	✓		✓
2. เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถสร้างผลงานหรือนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้		✓		✓
3. เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในสถานประกอบการได้			✓	

6.5 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรกับรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะ (Skills)	จริยธรรม (Ethics)	ลักษณะบุคคล (Character)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				
PLO1 ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและสื่อสารทางวิชาการได้ตามหลัก 7C และสัมพันธ์กับกลุ่มผู้รับสาร	✓	✓		✓
PLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย และจัดการข้อมูลในฐานะผู้ใช้งาน ได้ตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT	✓	✓		✓
PLO 3 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R8C) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓	✓
PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัยสุจริต จิตอาสา		✓	✓	✓
หมวดวิชาเฉพาะ				
PLO5 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓			
PLO6 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ผลงานวิจัยหรือนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้	✓			
PLO7 ปฏิบัติงานจริงด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในสถานประกอบการได้ตามมาตรฐานของสถานประกอบการและสอดคล้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ		✓		
PLO8 แสดงออกถึงจริยธรรมทางวิชาชีพคอมพิวเตอร์ โดยมีความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม และสื่อสารได้			✓	✓

หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

1. โครงสร้างของหลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) มีรายละเอียด ดังนี้

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	121	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	15	หน่วยกิต
1.2 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปเลือก ไม่น้อยกว่า	9	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า	91	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ	63	หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก ไม่น้อยกว่า	21	หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ	7	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

2. รายวิชาและหน่วยกิต

2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
2.1.1 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	15	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
1000010	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น Pre-intermediate English	3(3-0-6)
1000011	ภาษาอังกฤษระดับกลาง Intermediate English	3(3-0-6)
1000012	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง Upper-intermediate English	3(3-0-6)
2000010	จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม NPRU Spirit	3(3-0-6)
4000010	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม Digital Technology and Innovation	3(2-2-5)

วิชาเสริม (ไม่นับหน่วยกิต) ให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนเพื่อเสริมความรู้ด้านภาษาอังกฤษตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดโดยไม่นับหน่วยกิต ประกอบด้วยรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
1000001	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1 English for A1 Level	ไม่นับหน่วยกิต
1000002	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+ English for A1+ Level	ไม่นับหน่วยกิต

หมายเหตุ หากนักศึกษามีผลสอบภาษาอังกฤษเป็นไปตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนดไม่ต้องลงทะเบียนเรียนในกลุ่มวิชาเสริม

2.1.2 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปเลือก ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้วในรายวิชาดังต่อไปนี้

1) กลุ่มพลเมืองเข้มแข็ง

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
2000011	ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง Philosophy of Sufficiency Economy	3(2-2-5)
2000012	พลเมืองเข้มแข็ง Active Citizen	3(2-2-5)
2000013	สังคมไทยและภูมิปัญญาไทยกับการพัฒนาท้องถิ่น Thai Society and Thai Wisdom in Local Development	3(3-0-6)
2000014	วัยใส ใจสะอาด Good Heart Youngster	3(3-0-6)

2) กลุ่มก้าวทันโลก

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
3000010	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ Creative Entrepreneur	3(3-0-6)
4000011	รักษ์เรา รักโลก Save Us Save the World	3(3-0-6)
4000012	การรู้สารสนเทศ Information Literacy	3(3-0-6)
4000013	การคิดในศตวรรษที่ 21 21 st Century Thinking	3(3-0-6)

3) กลุ่มการเรียนรู้ตลอดชีวิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
1000013	ศิลปะการสื่อสารอย่างผู้นำ Art of Leadership Communication	3(3-0-6)
1000014	ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน English for Job Application	3(3-0-6)
1000015	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ English for Presentation	3(3-0-6)
1000016	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ Academic English	3(3-0-6)
1000017	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น Chinese for Basic Communication	3(3-0-6)
1000018	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น Japanese for Basic Communication	3(3-0-6)
1000019	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น Burmese for Basic Communication	3(3-0-6)
2000015	สมดุลสุข Life Balance and Happiness	3(3-0-6)
2000016	กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน Laws for Daily Life	3(3-0-6)
2000017	สมาร์ทไลฟ์ Smart Life	3(3-0-6)
4000014	ฟิต ฟอว์ เฟิร์ม Fit for Firm	3(2-2-5)
4000015	งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน Handicraft in Daily Life	3(2-2-5)

2.2 หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า

91 หน่วยกิต

2.2.1 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ

63 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
7191101	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Mathematics for Multimedia Technology	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
7191102	แนวคิดและทฤษฎีเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Concept and Theory of Multimedia Technology	3(2-2-5)
7191301	ระบบฐานข้อมูลสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Database System for Multimedia Technology	3(2-2-5)
7191401	ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Artificial Intelligence and Applications for Multimedia Technology	3(2-2-5)
7191601	การผลิตสื่อวีดิทัศน์ Video Production	3(2-2-5)
7191701	องค์ประกอบศิลป์สำหรับการผลิตงานมัลติมีเดีย Art Composition for Multimedia Production	3(2-2-5)
7191702	คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ Computer Graphics	3(2-2-5)
7191703	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานผู้ใช้ User Experience and User Interface Design	3(2-2-5)
7192601	การสร้างเกมเบื้องต้น Basic Game Production	3(2-2-5)
7192604	การสร้างเกมขั้นสูง Advanced Game Production	3(2-2-5)
7192701	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น Basic 2D Animation Production	3(2-2-5)
7192702	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติขั้นสูง Advanced 2D Animation Production	3(2-2-5)
7193401	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย English for Multimedia Technology	3(3-0-6)
7193601	ดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content	3(2-2-5)
7193701	การสร้างภาพจำลอง 3 มิติ 3D Model Production	3(2-2-5)
7193702	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation Production	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
7193901	การวิจัยเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Introduction to Research in Multimedia Technology	3(2-2-5)
7193902	โครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1 Project in Multimedia Technology 1	3(0-6-3)
7194601	เทคโนโลยีความจริงผสม Mixed Reality Technology	3(2-2-5)
7194901	สัมมนาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Seminar on Multimedia Technology	3(2-2-5)
7194902	โครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2 Project in Multimedia Technology 2	3(0-6-3)

2.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก ไม่น้อยกว่า

21 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
7191302	การสร้างเว็บเพจสำหรับงานมัลติมีเดีย Webpage Production for Multimedia	3(2-2-5)
7192602	โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย Multimedia Software Package	3(2-2-5)
7192603	การถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography	3(2-2-5)
7192605	มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา Multimedia for Education	3(2-2-5)
7192606	สตรีมมิง Streaming	3(2-2-5)
7193101	จริยธรรมทางกฎหมายด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Legal Ethics in Multimedia Technology	3(2-2-5)
7193102	ธุรกิจสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Startup Business in Multimedia Technology	3(2-2-5)
7193501	ความปลอดภัยในการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับธุรกิจเชิงดิจิทัล Computer Security for Digital Business	3(2-2-5)
7193602	ภาพยนตร์ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น Introduction to Animation Movie	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
7193603	เทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์ Special Effect for Movie	3(2-2-5)
7193604	การสร้างสื่อมัลติมีเดีย Multimedia Production	3(2-2-5)
7193605	การผลิตเสียงสำหรับสื่อมัลติมีเดีย Audio Production for Multimedia	3(2-2-5)
7193606	การสร้างตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Character Production for Multimedia Technology	3(2-2-5)
7194101	ผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Entrepreneur in Multimedia Technology	3(2-2-5)
7194402	มัลติมีเดียในงานสื่อสารการตลาด Multimedia in Marketing Communication	3(2-2-5)
7194602	เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ Motion Capture Technology	3(2-2-5)
7194603	การบริหารจัดการโครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Project Management in Multimedia Technology	3(2-2-5)

2.2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ

7 หน่วยกิต

ให้เลือกแผนใดแผนหนึ่งดังต่อไปนี้

2.2.4.1 แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ชั่วโมง)
7194801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Pre-practicum in Multimedia Technology	1(45)
7194802	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Practicum in Multimedia Technology	6(540)

2.2.4.2 แผนสหกิจศึกษา

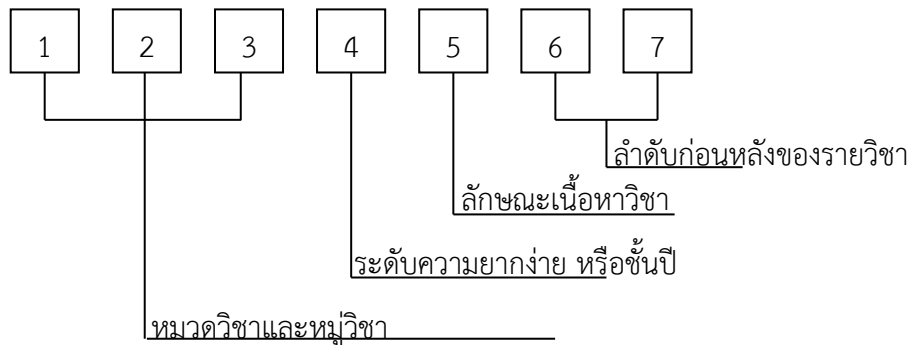
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ชั่วโมง)
7194803	เตรียมสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Pre-cooperative Education in Multimedia Technology	1(45)
7194804	สหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Cooperative Education in Multimedia Technology	6(540)

2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า

6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ได้ทุกรายวิชาที่ตนถนัดหรือสนใจ โดยเป็นรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

3. ความหมายของเลขรหัสวิชา



เลขตัวที่ 1 - 3 บ่งบอกถึงหมวดวิชาและหมู่วิชา

เลขตัวที่ 4 บ่งบอกถึงระดับความยากง่ายหรือชั้นปี

เลขตัวที่ 5 บ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาวิชา

เลขตัวที่ 6, 7 บ่งบอกถึงลำดับก่อนหลังของรายวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เลขตัวที่ 1-3 บ่งบอกถึงหมวดวิชาและหมู่วิชา มีรายละเอียด ดังนี้

100	หมายถึง	ศาสตร์ด้านภาษา
200	หมายถึง	ศาสตร์ด้านมนุษยศาสตร์และสังคม
300	หมายถึง	ศาสตร์ด้านการบริหารและการจัดการ
400	หมายถึง	ศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดวิชาเฉพาะด้าน

เลขตัวที่ 5 บ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาวิชา ดังนี้

1	หมายถึง	กลุ่มวิชาพื้นฐาน หลักการ ทฤษฎี
2	หมายถึง	กลุ่มวิชาโครงสร้างพื้นฐานของระบบ
3	หมายถึง	กลุ่มวิชาระบบฐานข้อมูลและการเขียนโปรแกรม
4	หมายถึง	กลุ่มวิชาการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์
5	หมายถึง	กลุ่มวิชาเทคโนโลยีเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต
6	หมายถึง	กลุ่มวิชาการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดีย
7	หมายถึง	กลุ่มวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกส์และภาพเคลื่อนไหว
8	หมายถึง	กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ
9	หมายถึง	กลุ่มวิชาสัมมนาและโครงการวิจัย

4. แผนการเรียนรู้ตลอดหลักสูตร

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
1000001	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1	ไม่นับหน่วยกิต	วิชาเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)
4000010	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม	3(2-2-5)	ศึกษาทั่วไป
7191101	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีมีเดีย	3(3-0-6)	เฉพาะ (บังคับ)
7191301	ระบบฐานข้อมูลสำหรับเทคโนโลยีมีเดีย	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7191401	ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานด้านเทคโนโลยีมีเดีย	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7191701	องค์ประกอบศิลป์สำหรับการผลิตงานมีเดีย	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
XXXXXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน	3(X-X-X)	เฉพาะ (เลือก)
รวม		18	หน่วยกิต

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
1000002	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+	ไม่นับหน่วยกิต	วิชาเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)
2000010	จิตวิทยาฐานรากขั้นปฐม	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป
7191102	แนวคิดและทฤษฎีเทคโนโลยีมีเดีย	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7191601	การผลิตสื่อวีดิทัศน์	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7191702	คอมพิวเตอร์กราฟิกส์	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7191703	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานผู้ใช้	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
รวม		15	หน่วยกิต

หมายเหตุ หากนักศึกษามีผลสอบภาษาอังกฤษเป็นไปตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนดไม่ต้องลงทะเบียนเรียนในกลุ่มวิชาเสริม

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
1000010	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป
XXXXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือกเรียน	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป (เลือก)
7192601	การสร้างเกมเบื้องต้น	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7192701	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
XXXXXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน	3(X-X-X)	เฉพาะ (เลือก)
XXXXXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน	3(X-X-X)	เฉพาะ (เลือก)
รวม		18	หน่วยกิต

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
1000011	ภาษาอังกฤษระดับกลาง	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป
XXXXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือกเรียน	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป (เลือก)
7192604	การสร้างเกมขั้นสูง	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7192702	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติขั้นสูง	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
XXXXXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน	3(X-X-X)	เฉพาะ (เลือก)
XXXXXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน	3(X-X-X)	เฉพาะ (เลือก)
รวม		18	หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
1000012	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป
XXXXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือกเรียน	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป (เลือก)
7193601	ดิจิทัลคอนเทนต์	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7193701	การสร้างภาพจำลอง 3 มิติ	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7193901	การวิจัยเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีมีลติมีเดีย	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
XXXXXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน	3(X-X-X)	เฉพาะ (เลือก)
รวม		18	หน่วยกิต

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
7193401	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีมีลติมีเดีย	3(3-0-6)	เฉพาะ (บังคับ)
7193702	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7194901	สัมมนาด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดีย	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7193902	โครงการด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดีย 1	3(0-6-3)	เฉพาะ (บังคับ)
XXXXXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน	3(X-X-X)	เฉพาะ (เลือก)
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี	3(X-X-X)	เลือกเสรี
รวม		18	หน่วยกิต

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
7194601	เทคโนโลยีความจริงผสม	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
7194902	โครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2	3(0-6-3)	เฉพาะ (บังคับ)
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี	3(X-X-X)	เลือกเสรี
กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพให้เลือกวิชาใดวิชาหนึ่งดังต่อไปนี้			
7194801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	1(45)	วิชาพื้นฐานวิชาชีพฯ
หรือ			
7194803	เตรียมสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	1(45)	วิชาพื้นฐานวิชาชีพฯ
รวม		10	หน่วยกิต

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพให้เลือกวิชาใดวิชาหนึ่งดังต่อไปนี้			
7194802	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	6(540)	วิชาพื้นฐานวิชาชีพฯ
หรือ			
7194804	สหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	6(540)	วิชาพื้นฐานวิชาชีพฯ
รวม		6	หน่วยกิต

สรุป จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า	121	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	91	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังรายชั้นปี (Year Learning Outcomes; YLOs)

ชั้นปี	ความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคลที่นักศึกษาจะได้รับเมื่อเรียนจบแต่ละชั้นปี
1	YLO 1.1 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ YLO 1.2 มีความรับผิดชอบ คุณธรรมและจริยธรรมต่อผลงาน
2	YLO 2.1 สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในการออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดียได้ YLO 2.2 สามารถสื่อสารและนำเสนอผลงานทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
3	YLO 3.1 สามารถสร้างผลงานวิจัยหรือนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย YLO 3.2 สามารถอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ คิดวิเคราะห์ ในการสร้างผลงาน
4	YLO 4.1 สามารถปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในสถานประกอบการได้ YLO 4.2 สามารถแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. คำอธิบายรายวิชา

6.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

6.1.1 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

1000010 ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น 3(3-0-6)

Pre-intermediate English

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนเพื่อใช้ในการสื่อสารสำหรับเหตุการณ์สำคัญในชีวิต การบรรยายลักษณะบุคลิกภาพของตนเองและผู้อื่น การขอร้องและการตอบสนอง และเทคนิคการทำข้อสอบภาษาอังกฤษระดับ A2

Vocabulary, expression, and grammar in English for daily life; developing listening, speaking, reading, and writing skills for communication for important life event; describing personality of oneself and others, request and response; and technique for taking A2 English examination

1000011 ภาษาอังกฤษระดับกลาง 3(3-0-6)

Intermediate English

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสื่อสารในสังคม การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในการแสดงความคิดเห็น ประกาศ ข่าวสาร กิจกรรมในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต การแสดงทัศนะเกี่ยวกับเหตุการณ์ในสังคม และเทคนิคการทำข้อสอบภาษาอังกฤษระดับ B1

Vocabulary, expression, and grammar in English for social communication; developing listening, speaking, reading, and writing skills for expressing opinions; notification; message; past, present, and future activity; expressing attitude toward social situation; and technique for taking B1 English examination

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
1000012	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง	3(3-0-6)

Upper-intermediate English

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสื่อสารในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เทคนิคการฟัง พูด อ่าน และการเขียนเพื่อการสื่อสารในบริบทสากล ข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ ประวัติศาสตร์ เหตุการณ์สำคัญ เทศกาล สื่อบันเทิง ประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย และเทคนิคในการทำข้อสอบภาษาอังกฤษระดับ B1+

Vocabulary, expression, and grammar in English for communication in multicultural society; listening, speaking, reading, and writing techniques for communication in international context; news from online social media, history, important event, festival, entertainment media, social issue and diverse culture; and technique for taking B1+ English examination

2000010	จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม	3(3-0-6)
---------	-----------------------	----------

NPRU Spirit

ประวัติและความเป็นมาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม อัตลักษณ์ พันธกิจ และแนวโน้มทิศทางการของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม การสร้างการรับรู้ ความรักต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ส่งเสริมคุณลักษณะเฉพาะของบัณฑิตในการพัฒนาการเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความอดทน สู้งาน และการพัฒนาบุคลิกภาพของนักศึกษาให้เหมาะสมกับวิชาชีพ การปฏิบัติตนตามอัตลักษณ์พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา การพัฒนาตนเองในการเรียนรู้และการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นโดยกระบวนการวิศวกรสังคม การปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ความเป็นผู้นำ เสริมสร้างความรัก ความศรัทธา ความผูกพัน และความภาคภูมิใจในความเป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

History and background of Nakhon Pathom Rajabhat University; identity, mission, and trend of Nakhon Pathom Rajabhat University; creating perception and affection to Nakhon Pathom Rajabhat University; promoting unique characteristic of graduate in developing practitioner graduate with tolerance and hardworking, and developing student personality appropriate to profession; conducting oneself as a self-sufficient identity, discipline, honesty, volunteer mind; developing oneself through learning and developing local community through social engineering process; adjusting oneself to change in society; having leadership; enhancing love, faith, commitment, and pride in being Nakhon Pathom Rajabhat University

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
4000010	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม	3(2-2-5)

Digital Technology and Innovation

หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ความเป็นพลเมืองดิจิทัล เทคนิคการสืบค้นข้อมูล และการอ้างอิง มีจรรยาบรรณในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ความปลอดภัยในยุคดิจิทัล การรู้เท่าทันสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัล ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและแอปพลิเคชันเพื่อประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต และการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สอดคล้องกับวิชาชีพ

Principle and concept of digital technology, digital citizenship, information searching technique and referencing, adhering to ethics in using social media creatively, digital security, awareness of digital disruption, digital skills in the 21st century, use of information technology and application in daily life, and creation of innovation relating to profession

วิชาเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
1000001	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1	ไม่นับหน่วยกิต
	English for A1 Level	

คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระดับต้นสำหรับการปรับปรุงพื้นฐานทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน การทักทาย การแนะนำตัว การให้ข้อมูลเบื้องต้น และการอธิบายลักษณะของคน สิ่งของ และสถานที่

Basic English vocabulary and grammar for brushing up listening, speaking, reading, and writing skills; greeting, introducing oneself, giving basic information, and describing person, thing, and place

1000002	ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+	ไม่นับหน่วยกิต
	English for A1+ Level	

คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระดับต้นสำหรับการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน การเขียนข้อความและประกาศเพื่อการสื่อสารในระดับต้น การสนทนาในชีวิตประจำวัน งานอดิเรก และเรื่องที่น่าสนใจ การถามและการตอบในระดับต้น

Basic English vocabulary and grammar for developing skills in listening, speaking, reading, and writing; writing short messages and notifications for basic communication; daily conversation, leisure and interesting issue; asking and answering basic questions

6.1.2 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปเลือก

1) กลุ่มพลเมืองเข้มแข็ง

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
2000011	ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	3(2-2-5)

Philosophy of Sufficiency Economy

ประยุกต์ใช้หลักการทรงงานตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของในหลวงรัชกาลที่ 9 เพื่อการดำเนินชีวิตในระดับตนเอง ครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่น การจัดการวางแผนการเงินเพื่อความมั่นคงของชีวิตและครอบครัว การเรียนรู้ในการพัฒนาชุมชนและสังคมหรือโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ เพื่อการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสังคม และชุมชนท้องถิ่นสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

Application of working principles based on King Rama IX's Sufficiency Economy Philosophy for living at levels of self, family, community, and locality; financial planning management for life and family security; learning from community and society development or royal initiative project for application to society and local community for sustainable development

2000012	พลเมืองเข้มแข็ง	3(2-2-5)
---------	-----------------	----------

Active Citizen

การปฏิบัติตนที่แสดงออกถึงการเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เคารพสิทธิ เสรีภาพ หลักสิทธิมนุษยชน การอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ยอมรับความแตกต่างของบุคคล ความเสมอภาคและความเท่าเทียม การปฏิบัติตนตามกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม ตลอดจนหน้าที่ของตนเองในฐานะของพลเมืองไทยตามระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งตามหลักธรรมาภิบาล ออกแบบการปฏิบัติและจัดทำโครงการโดยการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา

Conducting oneself to show respect for human dignity, rights, and liberty; human rights principle, peaceful coexistence in Thai society and global society in accordance with sustainable development goals; acceptance of individual differences, equity and equality; conducting oneself according to laws and regulations of society, as well as one's duty as Thai citizen under the democratic regime of government with the King as Head of State; being active citizen according to good governance principle; practical design and organizing project through case study

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
2000013	สังคมไทยและภูมิปัญญาไทยกับการพัฒนาท้องถิ่น	3(3-0-6)

Thai Society and Thai Wisdom in Local Development

วิวัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจของสังคมไทย ความหมาย และความสำคัญ การศึกษาประเภทของภูมิปัญญาไทย การวิเคราะห์ภูมิปัญญาท้องถิ่นแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย บูรณาการความรู้ด้านวิชาการและภูมิปัญญาไทยในการพัฒนาท้องถิ่นให้เกิดความยั่งยืน

Evolution and changes in society, culture, politics, and economy of Thai society; meaning, and importance; study of type of Thai wisdom; analysis of local wisdom in each region of Thailand; integration of academic knowledge and Thai wisdom for sustainable local development

2000014	วัยใส ใจสะอาด	3(3-0-6)
---------	---------------	----------

Good Heart Youngster

การอธิบายและการแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนกับผลประโยชน์ส่วนรวม การเกิดค่านิยมในการละอายและความไม่ทนต่อการทุจริต รู้หน้าที่ของพลเมืองและรับผิดชอบต่อสังคมในการต่อต้านการทุจริต จิตพอเพียงต่อต้านการทุจริต การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติ การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณเพื่อการป้องกันการทุจริต

Explaining and distinguishing between personal benefit and public interest, creating values of conscience and intolerance to corruption, recognizing citizen duty and social responsibility in anti-corruption and sufficient mind against corruption; organizing learning activities that focus on knowledge, understanding, skills, attitudes, and analytical and critical thinking toward corruption prevention

2) กลุ่มก้าวหน้าโลก

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
3000010	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์	3(3-0-6)

Creative Entrepreneur

ความสำคัญของระบบเศรษฐกิจ หลักการทำธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการอย่างสร้างสรรค์ การออกแบบธุรกิจ การแสวงหาโอกาสทางธุรกิจ การตลาดออนไลน์ การบัญชีเบื้องต้น การใช้ประโยชน์สารสนเทศ การจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการลงทุน การภาษีอากร และจริยธรรมผู้ประกอบการ

Importance of economy system, business principle, creative entrepreneurship, business design, exploiting business opportunity, online marketing, fundamental accounting, information utilization, human resource management, finance and investment, taxation, and entrepreneurial ethics

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
4000011	รักษ์เรา รักโลก Save Us Save the World ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความหลากหลายทางชีวภาพ ภัยธรรมชาติและ วิกฤตการณ์ทางสิ่งแวดล้อม จริยธรรมทางสิ่งแวดล้อม การมีส่วนร่วมเพื่อจัดการทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน Natural resources and environment, biodiversity, natural disaster and environmental crisis, environmental ethics, sustainable natural resources and environmental management participation	3(3-0-6)
4000012	การรู้สารสนเทศ Information Literacy การศึกษาเกี่ยวกับการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศและการให้บริการ การประเมินและประยุกต์ใช้ สารสนเทศจากการสืบค้น การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารข้อมูล การใช้ห้องสมุด การใช้คอมพิวเตอร์ การมีจริยธรรมทางสารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ Study of access to information sources and service, information evaluation and application from searching, analytical thinking and critical thinking skill development, learning, information communication, library usage, computer usage, information ethics, and media literacy	3(3-0-6)
4000013	การคิดในศตวรรษที่ 21 21 st Century Thinking ธรรมชาติของการคิดบนพื้นฐานการคิดในศตวรรษที่ 21 การคิดอย่างมีวิจารณญาณใน การแก้ปัญหา การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรม ตรรกศาสตร์กับการให้เหตุผล องค์ประกอบของการให้ เหตุผล การพัฒนาการให้เหตุผลและประยุกต์ใช้ในวิชาชีพและการดำเนินชีวิต Nature of thinking based on fundamentals of thinking in the 21 st century, critical thinking in problem solving; creative and innovative thinking, logic and reasoning, elements of reasoning, development of reasoning and application in profession and living	3(3-0-6)

3) กลุ่มการเรียนรู้ตลอดชีวิต

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

1000013 ศิลปะการสื่อสารอย่างผู้นำ 3(3-0-6)

Art of Leadership Communication

หลักการ แนวคิด และทักษะการสื่อสารอย่างผู้นำ การพัฒนาบุคลิกภาพ มารยาทในการเข้าสังคม และภาวะผู้นำ ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อนำเสนองานด้วยวาจา ลายลักษณ์อักษร และใช้สื่อประสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Principle, concept, and leadership communication skills; personality development, social manners, and leadership; application of knowledge for effective verbal, written, and multimedia presentation

1000014 ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน 3(3-0-6)

English for Job Application

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการสมัครงานตามสาขาวิชาชีพการอ่าน ประกาศ ข้อความ อีเมล การกรอกใบสมัครงาน การเขียนประวัติย่อ การเขียนจดหมายสมัครงาน การนัดหมาย เพื่อสัมภาษณ์งาน และการพูดโต้ตอบในการสอบสัมภาษณ์งาน

Vocabulary, expression, and grammar in English for job application related to profession; reading announcement, message, e-mail; filling in application form, writing resumes, letter of job application, making appointment and interactive speaking in job interviews

1000015 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ 3(3-0-6)

English for Presentation

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์เพื่อการนำเสนอภาษาอังกฤษ การพูดภาษาอังกฤษในการนำเสนองานอย่างเป็นทางการ การรวบรวมข้อมูลและการนำเสนอโดยใช้สื่อประสม ขั้นตอนในการนำเสนอ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในขณะนำเสนอ และเทคนิคในการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ

Vocabulary, expression, and grammar for English presentation; English speaking skill for formal presentation, data collection and presentation using multimedia, steps of presentation, problem solving in presentation, and effective presentation technique

1000016 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ 3(3-0-6)

Academic English

คำศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษทางวิชาการ การอ่านบทความเชิงวิชาการ การพัฒนาทักษะการฟังบรรยายทางวิชาการ การแสดงความคิดเห็น การนำเสนองานด้านวิชาการ การตอบข้อซักถาม การเขียนบทความวิจัย และการเขียนสรุปสาระสำคัญจากการอ่านบทความและการฟังบรรยายทางวิชาการอย่างมีประสิทธิภาพ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา

น(ท-ป-ค)

Vocabulary, expression, and grammar for academic English, reading academic article, developing academic listening skill, expressing opinions, giving academic presentation, asking and responding to questions, writing research abstract, effective writing summary of article and academic lecture

1000017 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น

3(3-0-6)

Chinese for Basic Communication

ตัวอักษรและการออกเสียงภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทายและการลา การแนะนำตนเองและผู้อื่น การกล่าวคำขอบคุณและขอโทษ การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การซื้อสินค้า การขอร้องและการตอบสนอง และการเรียนรู้สังคม เทศกาล และวัฒนธรรมจีน

Chinese alphabet and pronunciation for everyday communication; greeting and saying goodbye; introducing oneself and others; saying thank and making apology, ordering food and beverage, shopping, request and response, and Chinese society, festival, and culture learning

1000018 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น

3(3-0-6)

Japanese for Basic Communication

ตัวอักษรและการออกเสียงภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทายและการลา การแนะนำตนเองและผู้อื่น การกล่าวคำขอบคุณและขอโทษ การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การซื้อสินค้า การขอร้องและการตอบสนอง และการเรียนรู้สังคม เทศกาล และวัฒนธรรมญี่ปุ่น

Japanese alphabet and pronunciation for everyday communication; greeting and saying goodbye; introducing oneself and others, saying thank and making apology, ordering food and beverage, shopping; request and response; and Japanese society, festival, and culture learning

1000019 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น

3(3-0-6)

Burmese for Basic Communication

ตัวอักษรและการออกเสียงภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทายและการลา การแนะนำตนเองและผู้อื่น การกล่าวคำขอบคุณและขอโทษ การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การซื้อสินค้า การขอร้องและการตอบสนอง และการเรียนรู้สังคม เทศกาล และวัฒนธรรมพม่า

Burmese alphabet and pronunciation for everyday communication, greeting and saying goodbye; introducing oneself and others; saying thank and making apology, ordering food and beverage; shopping request and response, and Burmese society, festival, and culture learning

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
2000015	สมดุลสุข	3(3-0-6)

Life Balance and Happiness

แนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตและการทำงานอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญา ศาสนา และ จิตวิทยา การบริหารจัดการอารมณ์ด้วยการใช้สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ ดนตรี และศิลปะการแสดง เพื่อ ประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข

Guideline for sustainable life and work skill development based on philosophy, religion, and psychology; emotion management using aesthetics in art, music, and performing arts for applying in happy living

2000016	กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
---------	-----------------------------	----------

Laws for Daily Life

การศึกษาเกี่ยวกับกฎหมายทั่วไปที่ควรรู้ในชีวิตประจำวันเบื้องต้น กฎหมายเกี่ยวกับความผิดทาง อาญา การทะเบียนราษฎร ประกันสังคมและกองทุนเงินทดแทน ภาษีมูลค่าเพิ่ม กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ จราจรทางบก แรงงานข้ามชาติ คຸ້ມครองแรงงานและแรงงานสัมพันธ์ ทฤษฎีสินทางปัญญา การกระทำความผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การคุ้มครองผู้บริโภค และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

Study of common law in daily life; law on criminal offence, civil registration, social security and compensation fund, value added tax, civil and commercial law, land transportation, foreign labor, labor protection and labor relations, intellectual property, computer crime, consumer protection, and personal data protection

2000017	สมาร์ทไลฟ์	3(3-0-6)
---------	------------	----------

Smart Life

การบริหารจัดการการทำงาน การเพิ่มศักยภาพในการทำงาน การบริหารจัดการทางการเงิน การจัดการเงินรายรับรายจ่ายอย่างสมดุล หลักการออม การทำบัญชีครัวเรือน การบริหารจัดการเวลาใน ชีวิตประจำวันอย่างสมดุล การบริหารจัดการความคิด ความรู้สึก อารมณ์ทัศนคติและการปรับตัวเพื่อการอยู่ ร่วมกันในสังคมศตวรรษที่ 21 อย่างมีความสุขแบบยั่งยืน

Working management, enhancing working potential, financial management, balanced income and expense management, principle of saving, household accounting, balanced time management in daily life, management of thought, feeling, emotion, attitude, and self-adjustment for sustainably happy living in the 21st century society

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
4000014	ฟิต ฟอรั เฟิร์ม	3(2-2-5)

Fit for Firm

การอธิบายความหมาย ความสำคัญ ประเภท และประโยชน์ของกิจกรรมทางกาย ปฏิบัติกิจกรรมทางกายอย่างเหมาะสมกับสุขภาพของตนเอง การป้องกันการบาดเจ็บและการปฐมพยาบาล การส่งเสริมโภชนาการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการประเมินกิจกรรมทางกายของตนเอง เห็นคุณค่าของกิจกรรมทางกายที่มีต่อสุขภาพ

Explaining meaning, importance, type, and benefit of physical activity; practicing physical activity appropriate to one's health, injury prevention and first aid, nutrition promotion, applying digital technology to assess physical activity, appreciating physical activity for health

4000015	งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
---------	-------------------------------	----------

Handicraft in Daily Life

ความหมาย ประเภท ประโยชน์ และเครื่องมือของงานช่างพื้นฐาน การเรียนรู้งานช่างประเภทงานเครื่องกล งานไฟฟ้า งานโยธา และสุขภาพเบื้องต้นที่สามารถนำมาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เรียนรู้เทคนิคและประยุกต์ใช้เครื่องมือช่าง ความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน และฝึกปฏิบัติการซ่อมบำรุงเบื้องต้น

Definition, type, benefit, and tool of basic handicraft; learning handicraft in basic mechanical, electrical, civil, and sanitary work in daily life; learning technique for applying tool, work safety, and practice of basic maintenance

6.2 หมวดวิชาเฉพาะ

6.2.1 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
7191101	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(3-0-6)

Mathematics for Multimedia Technology

ตรรกศาสตร์ ทฤษฎีเซต ความสัมพันธ์และฟังก์ชัน เมตริกซ์และดีเทอร์มิแนนต์ ระบบเลขฐานและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

Logic, set theory, relations and functions, matrices and determinant, number system, and statistics for data analysis

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
7191102	แนวคิดและทฤษฎีเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Concept and Theory of Multimedia Technology พื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบของมัลติมีเดีย การจัดวางข้อความ ภาพนิ่ง วิดิทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว การใช้เสียง การจัดเก็บและแสดงผลข้อมูลมัลติมีเดีย การนำเสนอมัลติมีเดียในรูปแบบดิจิทัล โปรแกรมประยุกต์ และฝึกปฏิบัติ Fundamentals of element of multimedia, text layout, still image, video, animation, audio operation, storage and display of multimedia data, multimedia presentation in digital format, application software, and practice	3(2-2-5)
7191301	ระบบฐานข้อมูลสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Database System for Multimedia Technology หลักการเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล สถาปัตยกรรมระบบฐานข้อมูล หน้าที่ของระบบการจัดการฐานข้อมูล การออกแบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ภาษาในการค้นคืนข้อมูล การควบคุมการทำงานของขั้นตอนที่ทำงานพร้อมกัน เทคนิคการกู้กลับข้อมูล ความปลอดภัยของฐานข้อมูล การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์โดยใช้ระบบฐานข้อมูลสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และฝึกปฏิบัติ Principle of database, database system architecture, function of database management system, relational database design concept, data retrieval language, control of operation of procedures that run simultaneously, data recovery technique, database security, application development using a multimedia database system, and practice	3(2-2-5)
7191401	ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Artificial Intelligence and Applications for Multimedia Technology ความรู้เบื้องต้นและความสำคัญของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ การประยุกต์ใช้งานทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย การใช้งานปัญญาประดิษฐ์เพื่อแก้ปัญหา หลักการของปัญญาประดิษฐ์ประเภทของปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีการเรียนรู้ของเครื่อง เอไอเซทบอท จรรยาบรรณในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ และฝึกปฏิบัติ Fundamentals and importance of Artificial Intelligence, application in multimedia technology, using AI for problem solving, AI principle, type of AI and machine learning technology, AI chatbot, AI ethics, and practice	3(2-2-5)
7191601	การผลิตสื่อวีดิทัศน์ Video Production พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อวีดิทัศน์ การวิเคราะห์และการวางแผนสร้างสื่อวีดิทัศน์ หลักการสร้างงานตัดต่อสื่อวีดิทัศน์ การนำเสนอภาพ โปรแกรมประยุกต์ในการตัดต่อสื่อวีดิทัศน์ และฝึกปฏิบัติ	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
	Fundamentals of video, analysis and planning of video production, principle of video editing, visual presentation, application for video editing, and practice	
7191701	องค์ประกอบศิลป์สำหรับการผลิตงานมัลติมีเดีย Art Composition for Multimedia Production ทฤษฎีองค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีสี การจัดวางองค์ประกอบภาพและข้อความสำหรับงานมัลติมีเดีย เทคนิคงานทัศนศิลป์ และฝึกปฏิบัติ	3(2-2-5)
	Theory of art composition, color theory, composition and text layout for multimedia, technique for visual art, and practice	
7191702	คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ Computer Graphics พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบงานกราฟิก การตกแต่งภาพนิ่ง การวาด การสร้างภาพ 2 มิติ การจัดองค์ประกอบภาพและข้อความ การใช้แสงและสีด้วยโปรแกรมประยุกต์ การสร้างภาพกราฟิกแบบบิตแมปและแบบเวกเตอร์ การประยุกต์ใช้ และฝึกปฏิบัติ	3(2-2-5)
	Fundamentals of graphic design, photo editing, drawing, creating 2D image, composition and text layout, use of light and color with application software, bitmap and vector graphic creation, application, and practice	
7191703	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานผู้ใช้ User Experience and User Interface Design ศึกษาและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้ในการออกแบบ UX และ UI พฤติกรรมผู้ใช้เพื่อวิเคราะห์และออกแบบส่วนประสานงานผู้ใช้ สร้างแบบจำลองเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับระบบที่เหมาะสม เครื่องมือในการออกแบบ ภาษาและสีสำหรับการแสดงผล การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้ และฝึกปฏิบัติการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานผู้ใช้	3(2-2-5)
	Study and practice knowledge of UX and UI design, user behavior to analyze and design user interface, model creation to create appropriate interaction between user and system, design tool, language and color for display, user satisfaction analysis, and practice designing user experience and user interface	
7192601	การสร้างเกมเบื้องต้น Basic Game Production พื้นฐานเกี่ยวกับแพลตฟอร์ม รูปแบบ จิตวิทยาของการออกแบบและพัฒนาเกม แนวโน้มการพัฒนาเกม บทบาทของผู้พัฒนาเกมและบุคคลที่เกี่ยวข้อง องค์ประกอบของเกม ประเภทของเกม และฝึกปฏิบัติ	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
	Fundamentals of platform, type, psychology of game design and development, trend in game development, role of game developer and stakeholder, game element, type of game, and practice	
7192604	การสร้างเกมขั้นสูง Advanced Game Production การวิเคราะห์ การออกแบบ การสร้าง การทดสอบ และฝึกปฏิบัติ Analysis, design, development, testing; and practice	3(2-2-5)
7192701	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น Basic 2D Animation Production พื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ โปรแกรมประยุกต์สำหรับภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การวาดภาพและสร้างภาพเคลื่อนไหว การประยุกต์ใช้ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อวีดิทัศน์ และฝึกปฏิบัติ Fundamentals of 2D animation production, application software for 2D animation, drawing and creating animation, application of still image and animation to video media, and practice	3(2-2-5)
7192702	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติขั้นสูง Advanced 2D Animation Production รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน: 7192701 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น Pre-requisite: 7192701 Basic 2D Animation Production แนวคิดการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติสำหรับงานด้านมัลติมีเดีย การสร้างภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียงเอฟเฟ็กต์ การใส่เสียงดนตรีประกอบภาพเคลื่อนไหว การนำเสนอผลงาน และฝึกปฏิบัติ Concept of design and 2D creation for multimedia, animation creation, adding sound effect and music, presentation, and practice	3(2-2-5)
7193401	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย English for Multimedia Technology ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน การสืบค้นข้อมูลภาษาอังกฤษจากฐานข้อมูล การนำเสนอข้อมูล และการเขียนรายงาน Skill in listening, speaking, reading, and writing; retrieving data from English database, data presentation, and report writing	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
7193601	ดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบและการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ ดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับธุรกิจและการศึกษา แนวโน้มของดิจิทัลคอนเทนต์ในอนาคต และฝึกปฏิบัติ	3(2-2-5)
	Fundamentals of design and creation of digital content, digital content for business and education, future trend of digital content, and practice	
7193701	การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ 3D Model Production พื้นฐานเกี่ยวกับกระบวนการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ การขึ้นรูปทรงของวัตถุรูปทรงต่าง ๆ การสร้างลวดลายบนพื้นผิววัตถุ 3 มิติ การจัดแสงเงาให้กับวัตถุ การออกแบบตัวละคร การจัดองค์ประกอบของภาพ 3 มิติ การประมวลผลแบบจำลอง 3 มิติ และฝึกปฏิบัติ	3(2-2-5)
	Fundamentals of 3D modeling process, shaping various object form, creating texture on 3D object surface, lighting and shading for object, character design, composition of 3D image, processing 3D model, and practice	
7193702	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation Production รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน: 7193701 การสร้างภาพจำลอง 3 มิติ Pre-requisite: 7193701 Basic 3D Model หลักการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ เทคนิคการควบคุมการเคลื่อนไหวของวัตถุที่สร้างขึ้น เทคนิคพิเศษในการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ การประมวลผลภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเพื่อนำไปใช้ในงานมัลติมีเดีย และฝึกปฏิบัติ	3(2-2-5)
	Principle of 3D animation design and creation, technique for controlling movement of created object, special technique in creating 3D animation, processing 3D animation for use in multimedia work, and practice	
7193901	การวิจัยเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Introduction to Research in Multimedia Technology หลักการเกี่ยวกับการวิจัยทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ปัญหาการวิจัย วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สมมติฐานการวิจัย ตัวแปรในการวิจัย การออกแบบการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล และการเขียนรายงานการวิจัย และฝึกปฏิบัติ	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
	Principle of multimedia technology research, research problem, related literature, hypothesis, research variable, research design, population and sample, research tool, data analysis, and writing research report, and practice	
7193902	โครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1	3(0-6-3)
	Project in Multimedia Technology 1	
	แนวคิดของโครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย องค์ประกอบของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย โครงร่างโครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และนำเสนอโครงร่างโครงการ และฝึกปฏิบัติ	
	Concept of project in multimedia technology, element of multimedia technology, project in multimedia technology framework, and presentation of project proposal, and practice	
7194601	เทคโนโลยีความจริงผสม	3(2-2-5)
	Mixed Reality Technology	
	แนวคิดของเทคโนโลยีความจริงผสม องค์ประกอบ ประเภท และเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีความจริงผสม เทคโนโลยีความจริงเสมือน เทคโนโลยีความจริงเสริม การประยุกต์ใช้ และฝึกปฏิบัติ	
	Concept of mixed reality technology, component, category, and related technique of mixed reality technology; virtual reality technology, augmented reality technology, application, and practice	
7194901	สัมมนาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
	Seminar on Multimedia Technology	
	สัมมนาหัวข้อด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในปัจจุบันและในอนาคต หลักการ กระบวนการ จัดโครงการสัมมนา การนำเสนอ และฝึกปฏิบัติ	
	Seminar on current and future trend of multimedia technology, principle, process, seminar project organization, presentation, and practice	
7194902	โครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2	3(0-6-3)
	Project in Multimedia Technology 2	
	รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน: 7193902 โครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1	
	Pre-requisite: 7193902 Project in Multimedia Technology 1	
	การพัฒนาโครงการ การทดลองโครงการ การสรุป และจัดทำรูปแบบโครงการ และนำเสนอโครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และฝึกปฏิบัติ	

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
	Project development, project try-out, project summarization and report preparation, and presentation of project in multimedia technology, and practice	

6.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
7191302	การสร้างเว็บเพจสำหรับงานมัลติมีเดีย Webpage Production for Multimedia พื้นฐานเกี่ยวกับเว็บไซต์ การออกแบบเว็บเพจและโครงสร้างเว็บไซต์ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ การแทรกสื่อมัลติมีเดีย การสร้างจุดเชื่อมโยงในเว็บเพจด้วยโปรแกรมประยุกต์ และฝึกปฏิบัติ Fundamentals of website, webpage design and website structure, user interface design, multimedia insert, creating webpage link using application software, and practice	3(2-2-5)
7192602	โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย Multimedia Software Package หลักการเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างงานมัลติมีเดีย โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดียสำหรับการสร้าง การประยุกต์ใช้ และฝึกปฏิบัติ Fundamentals of multimedia creation, software package for creating multimedia, application, and practice	3(2-2-5)
7192603	การถ่ายภาพดิจิทัล Digital Photography พื้นฐานเกี่ยวกับการถ่ายภาพดิจิทัล การสื่อความหมายด้วยภาพ อุปกรณ์การถ่ายภาพ องค์ประกอบภาพ มุมกล้องและขนาดภาพ เทคนิคการถ่ายภาพและการประเมินผลงาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปสำหรับการตกแต่งภาพ จรรยาบรรณการถ่ายภาพ และฝึกปฏิบัติ Fundamentals of digital photography, visual interpretation, photography equipment, composition, camera angle and image size, photography technique and performance evaluation, software package for image retouching, photography ethics, and practice	3(2-2-5)
7192605	มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา Multimedia for Education พื้นฐานเกี่ยวกับมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา ประเภทของสื่อมัลติมีเดีย บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาด้วยโปรแกรมประยุกต์ และฝึกปฏิบัติ	3(2-2-5)

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา

น(ท-ป-ค)

Fundamentals of multimedia for education, type of multimedia, multimedia computer-assisted instruction, design and development of multimedia for education using application software, and practice

7192606 สตรีมมิง

3(2-2-5)

Streaming

วิวัฒนาการของสื่อสู่ยุคดิจิทัล โครงสร้างและคุณลักษณะของสื่อสตรีมมิง รูปแบบและองค์ประกอบของการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อสตรีมมิง การสตรีมมิงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ และฝึกปฏิบัติ

Evolution of media to digital era, structure and feature of streaming media, format and composition of content delivered through streaming media, streaming on online platform, and practice

7193101 จริยธรรมทางกฎหมายด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

3(2-2-5)

Legal Ethics in Multimedia Technology

แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมการทำสื่อ การสร้าง การใช้งาน และการเผยแพร่เนื้อหาดิจิทัลอย่างถูกต้องตามหลักกฎหมาย กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ สิทธิทางศีลธรรม กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล หลักกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมมัลติมีเดีย กฎหมายเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และฝึกปฏิบัติ

Concept about media ethics; creating, using, and distributing digital content legally; intellectual property law, copyright, moral rights, law related to personal data protection, legal and ethical principle related to multimedia industry, law regarding electronic transaction computer crime law, and practice

7193102 ธุรกิจสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

3(2-2-5)

Startup Business in Information Technology

การคิดเชิงออกแบบ การประเมินความเป็นไปได้ทางธุรกิจ การจัดทำแผนธุรกิจ กระบวนการในการสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยีมัลติมีเดีย การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมัลติมีเดียไปสู่เชิงพาณิชย์ และฝึกปฏิบัติ

Design thinking, assessment of business feasibility, writing business plan, process of creating innovation and multimedia technology, innovation and multimedia technology for commercial use, and practice

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
7193501	ความปลอดภัยในการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับธุรกิจเชิงดิจิทัล Computer Security for Digital Business	3(2-2-5)
ความปลอดภัยและความลับในการส่งถ่ายข้อมูลสารสนเทศ มาตรฐานการเข้ารหัสลับ ลายเซ็นดิจิทัล เอกสารสำหรับคนกลางแบบดิจิทัล การค้นหาผู้บุกรุกและมาตรฐานการแก้ไข การโจมตีรหัสผ่าน การค้นหาไวรัสและการแก้ไข การสร้างลายน้ำดิจิทัล การทำหนังสือสัญญาดิจิทัล การปิดบังชื่อ และฝึกปฏิบัติ		
Secure and confidential transmission of information, cryptographic standard, digital signature, digital escrow, intrusion detection and countermeasure, password attack, virus detection and removal, digital watermark, electronic notary, anonymity, and practice		
7193602	ภาพยนตร์ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น Introduction to Animation Movie	3(2-2-5)
หลักการ ประวัติ และประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชัน องค์ประกอบทางด้านภาพและเสียง บทภาพยนตร์ การผลิตภาพยนตร์ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น และฝึกปฏิบัติ		
Principle, history, and category of animation movie; visual and audio component, movie script, basic production of animation movie, and practice		
7193603	เทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์ Special Effect for Movie	3(2-2-5)
พื้นฐานเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์ การออกแบบและการสร้างภาพยนตร์เครื่องมือ เทคนิคพิเศษ และปลั๊กอินเสริมสำหรับการสร้างภาพยนตร์ด้วยโปรแกรมประยุกต์ และฝึกปฏิบัติ		
Fundamentals of special effect for movie, designing and producing movie, tool, special effect, and plug-in for movie making using application software; and practice		
7193604	การสร้างสื่อมัลติมีเดีย Multimedia Production	3(2-2-5)
พื้นฐานเกี่ยวกับการวางแผนและการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย วิธีการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน การจัดองค์ประกอบ อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย การใช้โปรแกรมประยุกต์ และฝึกปฏิบัติ		
Fundamentals of planning and design of multimedia, user interface design, composition, hardware and software used in multimedia production, software application, and practice		

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
7193605	การผลิตเสียงสำหรับสื่อมัลติมีเดีย Audio Production for Multimedia พื้นฐานเกี่ยวกับเทคนิคของเสียง การผสมเสียง การตัดต่อเสียง การบันทึกเสียง การใส่เสียง เอฟเฟ็คด้วยโปรแกรมประยุกต์ อุปกรณ์บันทึกเสียง และฝึกปฏิบัติ Fundamentals of sound technique, sound mixing, editing, recording, adding sound effect using application software, audio recording device, and practice	3(2-2-5)
7193606	การสร้างตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Character Production for Multimedia Technology พื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร การแสดงอิริยาบถ การแสดงอารมณ์ การใช้สี เส้น และ เทคนิคพิเศษ และฝึกปฏิบัติ Fundamentals of character creation, manner, emotion, color, line style, and special technique, and practice	3(2-2-5)
7194101	ผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Entrepreneur in Multimedia Technology พื้นฐานเกี่ยวกับการบริหารธุรกิจด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียยุคดิจิทัล การเป็นผู้ประกอบการ ด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย การเขียนแผนธุรกิจ การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ การบริหารความเสี่ยง การตลาดออนไลน์ การวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ข้อมูลทางธุรกิจ กรณีศึกษา และฝึกปฏิบัติ Fundamentals of business management in digital multimedia technology era, multimedia technology entrepreneurship, business plan writing, business feasibility analysis, risk management, online marketing, business data analysis and application, case study, and practice	3(2-2-5)
7194402	มัลติมีเดียในงานสื่อสารการตลาด Multimedia in Marketing Communication แนวคิด กลยุทธ์ การวางแผน เครื่องมือและช่องทาง การวัดและการประเมินผลเกี่ยวกับ การสื่อสารการตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค และการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียในฐานะเครื่องมือการสื่อสาร การตลาด และฝึกปฏิบัติ Concept, strategy, planning, tool and channel, measurement and evaluation of marketing communication, consumer behavior, application of multimedia as tool for marketing communication, and practice	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
7194602	เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์	3(2-2-5)

Motion Capture Technology

พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ กระดูกแบบโมชันแคปเจอร์ มาร์กเกอร์และมาร์กเกอร์เลสของโมชันแคปเจอร์ ประสิทธิภาพของโมชันแคปเจอร์ โมเดล 3 มิติ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of motion capture technology, skeletal motion capture, marker and markerless motion capture, performance of motion capture, 3D modeling, application of motion capture technology, and practice

7194603	การบริหารจัดการโครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
---------	--	----------

Project Management in Multimedia Technology

พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการโครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย การบริหารจัดการโครงการ การวางแผน การดำเนินการ การคิดต้นทุน การทดสอบระบบงาน การนำเสนอโครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย กรณีศึกษา และฝึกปฏิบัติ

Fundamentals of multimedia technology project management, project management, planning, operating, costing, system testing, presentation of multimedia project, case study, and practice

6.2.4 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ

สามารถเลือกเรียนได้แผนใดแผนหนึ่ง ดังต่อไปนี้

6.2.4.1 แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ชั่วโมง)
7194801	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	1(45)

Pre-practicum in Multimedia Technology

การเตรียมความพร้อมด้านพฤติกรรม บุคลิกภาพ ศิลปะการพูด จรรยาบรรณวิชาชีพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย เจตคติที่ดีในการทำงานร่วมกันเป็นทีม วิธีการในการนำเสนอผลงาน การเขียนรายงาน และฝึกปฏิบัติ

Preparation of behavior, personality, oratory, multimedia technology professional ethics, positive attitude for teamwork, presentation technique, report writing, and practice

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ชั่วโมง)
7194802	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Practicum in Multimedia Technology รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน 7194801 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Pre-requisite 7194801 Pre-practicum in Multimedia Technology การฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดียแบบมีส่วนร่วมในสถานประกอบการของรัฐหรือเอกชน การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และฝึกปฏิบัติ Participatory practicum in Multimedia Technology at government or private organization, application of knowledge, and practice	6(540)

6.2.4.2 แผนสหกิจศึกษา

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ชั่วโมง)
7194803	เตรียมสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Pre-cooperative Education in Multimedia Technology การเตรียมความพร้อมก่อนสหกิจศึกษา การเลือกสถานประกอบการ และการเตรียมการจัดทำโครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและฝึกปฏิบัติ Preparation for co-operative education, corporate selection, and multimedia technology project preparation, and practice	1(45)
7194804	สหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Cooperative Education in Multimedia Technology รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน 7194803 เตรียมสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Pre-requisite 7194803 Pre-cooperative Education in Multimedia Technology ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในสถานประกอบการ การจัดทำโครงการ การเขียนรายงาน และการนำเสนอรายงานผลการปฏิบัติสหกิจ Operation in Multimedia Technology at workplace, project creation, report writing, and result presentation	6(540)

6.3 หมวดวิชาเลือกเสรี

สามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ได้ทุกรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตร

หมวดที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้

1. ระบบการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.1 ระบบ

ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ ทั้งนี้ การจัดการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

อาจมีการจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน โดยกำหนดให้มีระยะเวลาการจัดการเรียนการสอนให้มีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ และจำนวนหน่วยกิตไม่เกิน 9 หน่วยกิต ทั้งนี้ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มีการเทียบเคียงหน่วยกิต ทั้งนี้เป็นไปตามบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

2. การดำเนินการของหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1	มิถุนายน	–	ตุลาคม
ภาคการศึกษาที่ 2	พฤศจิกายน	–	มีนาคม
ภาคฤดูร้อน	เมษายน	–	พฤษภาคม

ทั้งนี้ กำหนดการเปิด-ปิดภาคการศึกษาให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

2.2 วิธีการจัดการเรียนการสอน

ระบบการศึกษาเป็นแบบชั้นเรียนหรือแบบออนไลน์ โดยการจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี ฉบับปัจจุบัน และ/หรือประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

2.3 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

มีการเทียบโอนหน่วยกิต โดยเป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2567

3. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน การวัดและประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
PLO1 ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและสื่อสารทางวิชาการได้ตามหลัก 7C และสัมพันธ์กับกลุ่มผู้รับสาร	1. ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ทางปฏิบัติในสภาพจริงตามลักษณะของรายวิชา 2. ฝึกให้นักศึกษาใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน การนำเสนองาน และฝึกพูดในโอกาสต่าง ๆ 3. กระตุ้นให้นักศึกษาคิด วิเคราะห์จากสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างมีวิจารณญาณในหัวข้อที่สนใจ	1. การทดสอบย่อย การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน 2. งานที่ได้รับมอบหมาย เช่น รายงาน แผนหรือโครงการ เป็นต้น 3. ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอหรือการอภิปรายในชั้นเรียน 4. สังเกตพัฒนาการและพฤติกรรมในชั้นเรียน 5. การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์ หรือการลงมือปฏิบัติงาน
PLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย และจัดการข้อมูลในฐานะผู้ใช้งาน ได้ตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT	1. ฝึกปฏิบัติโดยให้นักศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ในการเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมกับงานที่ได้รับมอบหมาย 2. จัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการความรู้ของศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล การข้อมูลตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT	1. ผลงานที่ได้รับมอบหมายเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม 2. ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างถูกต้อง
PLO3 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R8C) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน	1. จัดกิจกรรมประเภทการระดมสมองหรือการระดมความคิดในประเด็นที่นักศึกษาให้ความสนใจ 2. มอบหมายงานให้ได้มีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ครอบคลุมสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดในปัจจุบัน หรือประเด็นที่เป็นที่สนใจ	1. ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอหรือการอภิปรายในชั้นเรียน 2. การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์ หรือการลงมือปฏิบัติงาน 3. ความซื่อสัตย์ ไม่ทุจริตในการสอบ ปฏิบัติตนได้อย่างมีระเบียบวินัยตามกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
	3. ปลุกฝังให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา การแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย มีความซื่อสัตย์โดยไม่กระทำความทุจริตในการสอบ	
PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา	1. ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีการทำงานเป็นกลุ่ม ประสานงานกับผู้อื่นได้ ประพฤติได้ตนตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย 2. จัดกิจกรรมเสริมในหัวข้อเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามอัตลักษณ์มหาวิทยาลัย การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในการทำงาน การทำงานเป็นทีม บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม การเคารพสิทธิของผู้อื่น	1. ผลงานที่ทำงานกลุ่ม การพูดนำเสนองานที่ได้รับมอบหมาย ครบถ้วน ชัดเจน ตรงประเด็นของข้อมูล 2. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการปฏิบัติตามตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย 3. ความสำเร็จในการเข้าร่วมกิจกรรมที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย
PLO5 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	1. การบรรยาย 2. การใช้กรณีศึกษา 3. การสาธิต 4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง 5. การอภิปราย	1. การทดสอบย่อย การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน 2. งานที่ได้รับมอบหมาย เช่น รายงาน แผนหรือโครงการ เป็นต้น 3. ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอหรือการอภิปรายในชั้นเรียน 4. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม 5. การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์ หรือการลงมือปฏิบัติงาน
PLO6 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ผลงานวิจัยหรือนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ (K3)	1. การบรรยาย 2. การอภิปราย 3. การใช้กรณีศึกษา 4. การสาธิต 5. การฝึกปฏิบัติ	1. การทดสอบย่อย การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน 2. งานที่ได้รับมอบหมาย เช่น รายงาน แผนหรือโครงการ เป็นต้น 3. ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอหรือการอภิปรายในชั้นเรียน 4. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
	6. การเรียนรู้ด้วยตนเอง 7. การทำโครงงาน 8. การเรียนรู้แบบร่วมมือ 9. การสัมมนา	5. การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบหรือสัมภาษณ์ หรือการลงมือปฏิบัติงาน 6. การสัมมนา 7. การสอบทักษะ
PLO7 ปฏิบัติงานจริงด้านเทคโนโลยีมีผลดีในสถานประกอบการได้ตามมาตรฐานของสถานประกอบการและสอดคล้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ	1. การฝึกงาน 2. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ 3. การฝึกปฏิบัติ	1. การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 2. บันทึกการปฏิบัติงานภาคสนาม
PLO8 แสดงออกถึงจริยธรรมทางวิชาชีพ คอมพิวเตอร์ โดยมีความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม และสื่อสารได้	1. กรณีศึกษา 2. การทำโครงงาน 3. การสัมมนา 4. การให้คำปรึกษารายบุคคล 5. การศึกษาค้นคว้าโดยอิสระ 6. การเรียนรู้ด้วยตนเอง 7. การเรียนรู้แบบร่วมมือ 8. การสะท้อนความคิด 9. การเรียนรู้ด้วยทักษะการสื่อสาร	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินกระบวนการทำงาน/บทบาทในการทำกิจกรรม 3. งานที่ได้รับมอบหมาย เช่น รายงาน แผนหรือโครงการ เป็นต้น 4. ผลงานของนักศึกษาที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนอหรือการอภิปรายในชั้นเรียน 5. การประเมินโดยการตอบข้อซักถามด้วยปากเปล่า 6. ประเมินจากการเข้าชั้นเรียน/การเข้าร่วมกิจกรรม

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (ฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษา)

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

4.1.1 ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น

4.1.2 บุคลากรความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการเทคโนโลยีมีผลดีมีเดียได้อย่างเหมาะสม

4.1.3 มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

4.1.4 มีระเบียบวินัย ตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้

4.1.5 มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

4.2 ช่วงเวลา

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา จำนวน 540 ชั่วโมง

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเรียนได้เลือกศึกษาประเด็นที่นักศึกษาสนใจ โดยใช้วิธีการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ และการให้คำแนะนำ/คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดของอาจารย์

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวิจัย สามารถทำวิจัยเบื้องต้นเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาประเด็นต่าง ๆ ได้ และสามารถเขียนผลงานวิจัยเพื่อการสื่อสารได้

5.3 ช่วงเวลา

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

5.4 รายวิชาและจำนวนหน่วยกิต

วิชาการวิจัยเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีมีผลดีมีเดีย จำนวน 3 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

5.5.1 ประชุมนัดหมายนักศึกษาเพื่อจัดเตรียมหัวข้อโครงงาน การนำเสนออนุมัติโครงงาน ก่อนภาคเรียนที่จะลงทะเบียน

5.5.2 มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงงานทางเว็บไซต์ และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ อีกทั้งมีตัวอย่างโครงงานให้ศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

5.6.1 ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำโครงการ ที่บันทึกในสมุดให้คำปรึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษา

5.6.2 ประเมินผลจากรายงานที่ได้กำหนดรูปแบบการนำเสนอตามระยะเวลา

5.6.3 การนำเสนองานและการทำงานของระบบ โดยโครงงานดังกล่าวต้องสามารถทำงานให้แล้วเสร็จ โดยต้องนำเสนอต่อคณะกรรมการสอบโครงงานหรือนำเสนอผลงานตีพิมพ์ในระดับชาติเป็นอย่างน้อย

หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร

1. ความพร้อมด้านการจัดการศึกษา

1.1 สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.2 ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

1.2.1 อาคารเรียน จำนวน 20 อาคาร (ณ ปัจจุบัน พ.ศ. 2568) ได้แก่ อาคารเรียน A-1 A-2 A-3 A-4 A-5 A-6 A-7 อาคารเฉลิมพระเกียรติ 50 พรรษา มหาวิชราลงกรณ อาคารคณะครุศาสตร์ อาคารคณะพยาบาลศาสตร์ อาคารศูนย์ศึกษาพัฒนาจังหวัดนครปฐม อาคาร 100 ปี ผีกหัดครูไทย อาคารทวารวดี อาคาร UBI อาคารวิศวกรรมโยธา อาคารศูนย์ศึกษาปฐมวัย อาคารศูนย์วิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ประยุกต์ อาคารสถาบันภาษา อาคารการจัดการโลจิสติกส์และการบัญชี อาคารศูนย์ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และอาคารที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

1.2.2 ห้องปฏิบัติการทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย อาคารปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ จำนวน 3 ห้อง ดังนี้

1) ห้องปฏิบัติการเครื่องแมคอินทอช ปฏิบัติการเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนทางด้านกราฟิก

2) ห้องปฏิบัติการเครื่องวินโดวส์ ปฏิบัติการเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนทางด้านแอนิเมชัน

3) ห้องปฏิบัติการสตูดิโอ ปฏิบัติการเกี่ยวกับภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.2.4 สิ่งอำนวยความสะดวกภายในมหาวิทยาลัย

1) สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการ ได้แก่ บริการยืม-คืนหนังสือ บริการวารสาร บริการพื้นที่นั่งอ่านแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม บริการห้องประชุมกลุ่มย่อย หอจดหมายเหตุมหาวิทยาลัย บริการโสตทัศนวัสดุ โสตทัศนอุปกรณ์ ห้องชมโทรทัศน์ ระบบ VDO on-demand ด้วยหูฟังไร้สาย ห้องคาราโอเกะ ห้องมินิเธียเตอร์ ห้อง RelaxTime เปิดให้บริการ 24 ชั่วโมง ห้องประชุม ห้องอบรม และห้องโถงกลางเอนกประสงค์

2) ศูนย์คอมพิวเตอร์ สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการ ได้แก่ ห้องบริการคอมพิวเตอร์ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องอบรมคอมพิวเตอร์ การบริการระบบอินเทอร์เน็ตระบบ wifi ทั้งมหาวิทยาลัย การบริการศูนย์สอบมาตรฐานไอที การบริการศูนย์สอบ Microsoft Office Specialist (MOS) Certificate บริการอีเมลสำหรับอาจารย์ เจ้าหน้าที่และนักศึกษา บริการระบบ NPRU E-Learning บริการ NPRU Open Courseware

3) สถาบันภาษา สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการ ได้แก่ อบรมพัฒนานักศึกษาด้านภาษาทั้งในประเทศและต่างประเทศ บริการฝึก-อบรมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง บริการสื่อ

ด้านการเรียน การสอนสำหรับภาษาต่างประเทศ บริการซอฟต์แวร์สำหรับพัฒนาด้านภาษาต่างประเทศ บริการบทเรียนออนไลน์ ศูนย์ทดสอบ TOEFL/ITP ศูนย์ทดสอบ CEPT และการบริการแปลภาษา

4) Sports complex เช่น สระว่ายน้ำขนาดมาตรฐาน สนามฟุตบอล สนามตะกร้อ สนามวอลเลย์บอล สนามบาสเก็ตบอล สนามแบดมินตัน สนามปิงปอง เวทีมวย ฟิตเนส ลานกลางแจ้งสำหรับการออกกำลังกาย เป็นต้น

5) โรงอาหาร จำนวน 4 อาคาร ได้แก่ โรงอาหารกลาง โรงอาหารใหญ่ โรงอาหาร A-6 และโรงอาหารเล็ก

6) การบริการส่วนอื่น ๆ เช่น รถไฟฟ้ารับ-ส่งภายในมหาวิทยาลัย เซเวน-อีเลฟเว่น คาเฟ่เมซอน กาแฟพันธุ์ไทย U-Store จุดขายอาหารและเครื่องดื่ม เป็นต้น

2. ความพร้อมด้านศักยภาพของหลักสูตร

2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ-นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	คุณวุฒิและปีที่สำเร็จการศึกษา	ผลงานทางวิชาการ 5 ปีย้อนหลัง
1	☒ ผศ.	นายศัลยพงศ์ วิชัยดิษฐ์ 3-1001-XXXXX-XX-4	ศษ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2559 วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2547 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา, 2544	ภรณ์ยา ปาลวิสุทธิ์, อภินันท์ จุ่นกรณ์, มงคล รอดจันทร์ และศัลยพงศ์ วิชัยดิษฐ์. (2568). การพัฒนาแอปพลิเคชันสุขภาพผู้สูงอายุในท้องถิ่นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล. วารสารแม่โจ้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 11(1). 86-105. มงคล รอดจันทร์, ภรณ์ยา ปาลวิสุทธิ์, อภินันท์ จุ่นกรณ์ และศัลยพงศ์ วิชัยดิษฐ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มบริหารจัดการการฝึกงานสำหรับสถานศึกษา ร่วมกับสถานประกอบการในรูปแบบเรชสπονดชิฟ เว็บไซต์. วารสารแม่โจ้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 10(2). 73-91.
2	☒ ผศ.	นางสาวอารีรัตน์ แก้วประดิษฐ์ 3-7105-XXXXX-XX-3	ค.อ.ม. (คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2546 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏธนบุรี, 2541	ชนเดช พามั่งคั่ง และอารีรัตน์ แก้วประดิษฐ์. (2567). การพัฒนาเว็บไซต์เทคโนโลยีความจริงเสมือน เรื่องดาราศาสตร์และอวกาศ. วารสารแม่โจ้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 10(3). 36-49.
3	☒ ผศ.	นางสาวธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์ 3-7199-XXXXX-XX-1	ปร.ด. (คอมพิวเตอร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ, 2561 ค.อ.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ, 2553	ธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์ และสุชาร์ตน์ จันทาพูนธยาน์. (2567). การพัฒนาเกมแอปพลิเคชันเรื่องทฤษฎีสี่ ร่ายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับการผลิตงานมัลติมีเดีย. วารสารรัชต์ภาคย์, 18(61). 427-442. วรายุทธ ห่องริ้ว และธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์. (2567). การสร้างสื่อเสมือนจริงโมเดล 3 มิติ สำหรับอาคารและสถานที่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. งานประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 16 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. โรงแรมไมด้าแกรนด์ ทวารวดี จังหวัดนครปฐม วันที่ 4-5 กรกฎาคม 2567. 714-722.

ลำดับ	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ-นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	คุณวุฒิและปีที่สำเร็จการศึกษา	ผลงานทางวิชาการ 5 ปีย้อนหลัง
			วท.บ. (สถิติประยุกต์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ, 2550 บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยสยาม, 2548	ชุนทกกาญจน์ เลี้ยงฤทัย และธัญนันทร์ สัจจะบริบูรณ์. (2567). การพัฒนาโมชัน กราฟิก เรื่อง การตกทายและแนะนำตัวในภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น. งานประชุม วิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 16 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม . โรงแรมไมด้าแ รนต์ ทวารวดี จังหวัดนครปฐม วันที่ 4-5 กรกฎาคม 2567. 723-730.
4	☒ อาจารย์	นางสุชาร์ตน์ จันทาพูนธยาน์ 3-8007-XXXXX-XX-3	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554 บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล, 2548	ธัญนันทร์ สัจจะบริบูรณ์ และสุชาร์ตน์ จันทาพูนธยาน์. (2567). การพัฒนาเกม แอปพลิเคชันเรื่องทฤษฎีสี่ ร่ายวิชาองค์ประกอบศิลป์สำหรับการผลิตงาน มัลติมีเดีย. วารสารรัชต์ภาคย์, 18(61) . 427-442. อัญชลี รอดหงส์ทอง และสุชาร์ตน์ จันทาพูนธยาน์. (2567). การพัฒนาสื่อการ์ตูน แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง คำควบล้ำ. งานประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 16 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม . โรงแรมไมด้าแกรนด์ ทวารวดี จังหวัดนครปฐม วันที่ 4-5 กรกฎาคม 2567. 739-746. ณิชากานต์ ไชโย และสุชาร์ตน์ จันทาพูนธยาน์. (2567). การพัฒนาแอปพลิเคชัน สำหรับการเรียนรู้ เรื่อง โครงสร้างพืชดอก. งานประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 16 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม . โรงแรมไมด้าแกรนด์ ทวารวดี จังหวัด นครปฐม วันที่ 4-5 กรกฎาคม 2567. 747-755.
5	☒ อาจารย์	นางสาวกุลยา เจริญมงคลวิไล 1-7005-XXXXX-XX-1	ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554 วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2550	กุลยา เจริญมงคลวิไล และพิมพ์วิไล วรรณสูตร. (2567). การพัฒนาบทเรียนผ่าน เกมคอมพิวเตอร์ เรื่อง ความหลากหลายของสิ่งมีชีวิต ร่ายวิชาวิทยาศาสตร์ พื้นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดป่าสะแก. วารสารแม่ใจเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 10(1) . 21-35.

2.2 อาจารย์ผู้สอน

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา/ปีที่จบ	ภาระการสอนเฉลี่ย				
				ชั่วโมง/สัปดาห์/ปีการศึกษา				
				2569	2570	2571	2572	2573
1	นายศัลยพงศ์ วิชัยดิษฐ์	ผศ.	ศษ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2559 วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2547 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา, 2544	15	15	15	15	15
2	นางสาวอารีรัตน์ แก้วประดิษฐ์	ผศ.	ค.อ.ม. (คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2546 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏธนบุรี, 2541	15	15	15	15	15
3	นางสาวธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์	ผศ.	ปร.ด. (คอมพิวเตอร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2561 ค.อ.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2553 วท.บ. (สถิติประยุกต์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2550 บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยสยาม, 2548	15	15	15	15	15
4	นางสุชารัตน์ จันทาพูนธยาน์	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554 บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล, 2548	15	15	15	15	15
5	นางสาวกุลยา เจริญมงคลวิไล	อาจารย์	ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554 วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2550	15	15	15	15	15
6	นายวิศวะ สื่อสุวรรณ	อาจารย์	วท.ม. (การจัดการเครือข่ายคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร, 2554	15	15	15	15	15

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา/ปีที่ยัง	ภาระการสอนเฉลี่ย				
				ชั่วโมง/สัปดาห์/ปีการศึกษา				
				2569	2570	2571	2572	2573
			บธ.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ-พัฒนาซอฟต์แวร์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล, 2551					
7	นางสาวรุจิราวดี ธรรมแสง	อาจารย์	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2545 วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 2538	15	15	15	15	15

3. ความพร้อมด้านการบริหารจัดการหลักสูตร

3.1 ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรในปีการศึกษา 2571

3.2 การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

มีการจัดปฐมนิเทศสำหรับอาจารย์ที่เข้าใหม่และอาจารย์พิเศษ เกี่ยวกับนโยบายและเป้าหมายของมหาวิทยาลัย คณะ และหลักสูตรที่สอน บทบาทและหน้าที่ความรับผิดชอบ รวมถึงแนวทางการพัฒนาเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับอาจารย์ประจำที่รับเข้าใหม่ต้องมีคะแนนทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษได้ตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมกำหนด

3.3 การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

3.3.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

1) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชา การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ฝึกอบรม ศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการทำผลงานทางวิชาการเพื่อสนับสนุนการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ

2) การเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

3.3.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม

2) มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการ การเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการในระดับที่สูงขึ้น

3) ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพ

4) จัดสรรงบประมาณสำหรับการทำวิจัย

5) จัดให้อาจารย์ทุกคนเข้าร่วมกลุ่มวิจัยต่าง ๆ ของคณะ

6) จัดให้อาจารย์เข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการต่าง ๆ ของคณะ

3.4 ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
(เช่น รายวิชาที่เปิดสอนเพื่อให้บริการคณะ/สาขาวิชาอื่น หรือต้องเรียนจากคณะ/สาขาวิชาอื่น)

3.4.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/หลักสูตรอื่น

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยคณะครุศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ คณะพยาบาลศาสตร์ และสถาบันภาษา

2) วิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาที่ตนเองถนัดหรือสนใจ ได้ทุกรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

3.5 การบริหารจัดการ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย ดำเนินการจัดผู้สอนแต่ละรายวิชาโดยการวางแผนร่วมกันของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และนักศึกษา ในการกำหนดเนื้อหาและกลยุทธ์การสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผล เพื่อให้นักศึกษาได้บรรลุผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา จำนวนรับนักศึกษา และงบประมาณ

1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา ปัญหาแรกเข้า และกลยุทธ์การแก้ไข

1.1 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 หมวดที่ 2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา ดังนี้

1.1.1 ระดับปริญญาตรี ต้องสำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่าจากสถาบันการศึกษาทั้งในประเทศหรือต่างประเทศตามที่กระทรวงศึกษาธิการหรือสภามหาวิทยาลัยรับรองหรือตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา

1.1.2 มีคุณสมบัติอื่น ๆ เป็นไปตามเกณฑ์ เงื่อนไขตามประกาศของมหาวิทยาลัย

1.2 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

1.2.1 นักศึกษามีพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกัน อาจเกิดการได้เปรียบเสียเปรียบทางการศึกษา

1.2.2 ความสามารถด้านภาษาอังกฤษ

1.2.3 การปรับตัวในการเรียนมหาวิทยาลัย

1.3 กลยุทธ์ในการแก้ไขปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

1.3.1 จัดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อเป็นผู้ดูแลและให้คำแนะนำปรึกษาทั้งด้านวิชาการ และชีวิตส่วนตัว รวมถึงการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างพื้นฐานความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเรียนระดับอุดมศึกษาและให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคลในกรณีนักศึกษามีปัญหา

1.3.2 จัดปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ระดับสาขาวิชา

1.3.3 จัดให้มีการอบรมปรับพื้นฐานนักศึกษา เพื่อให้ให้นักศึกษามีการปรับตัวและพื้นฐานที่ใกล้เคียงกัน

2. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา (คน)					
ชั้นปี	2569	2570	2571	2572	2573
ชั้นปีที่ 1	60	60	60	60	60
ชั้นปีที่ 2		60	60	60	60
ชั้นปีที่ 3			60	60	60
ชั้นปีที่ 4				60	60
รวม	60	120	180	240	240
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา				60	60

3. งบประมาณตามแผนการรับนักศึกษา

ประมาณการค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิตตาม หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เท่ากับ 27,000 บาท/คน/ปี ดังนั้น สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ขอเสนอตั้งงบประมาณรายรับตามจำนวนนักศึกษาแรกเข้าปีละ 60 คน ดังนี้

3.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
ค่าบำรุงการศึกษา	1,620,000	3,240,000	4,860,000	6,480,000	6,480,000
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	180,000	360,000	540,000	720,000	720,000
รวมรายรับ	1,800,000	3,600,000	5,400,000	7,200,000	7,200,000

3.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย: บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
งบดำเนินการ					
งบบุคลากร	80,000	86,400	93,312	100,777	100,777
งบดำเนินงาน	250,000	270,000	291,600	314,928	314,928
รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	1,190,000	2,610,000	4,028,400	5,445,072	5,445,072
รวม	1,520,000	2,966,400	4,413,312	5,860,777	5,860,777
งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	200,000	216,000	233,280	251,942	272,098
รวม	200,000	216,000	233,280	251,942	251,942
รวม (งบดำเนินการ)+(งบลงทุน)	1,720,000	3,182,400	4,646,592	6,112,719	6,112,719
จำนวนนักศึกษา	60	120	180	240	240
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	28,667	26,520	25,814	25,470	25,470

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1. การประเมินผลการเรียน

1.1 กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและประเมินผลการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วย
การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

1.2 กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

1.2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

ให้กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบ
การประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไป
ดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

1) การทวนสอบในระดับรายวิชาควรให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนในระดับ
รายวิชา มีคณะกรรมการประเมินข้อสอบและพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแนวการ
จัดการเรียนรู้ มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

2) การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายใน
สถาบันการศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

1.2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ควรเน้นการสำรวจ
สัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุง
กระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตร โดยอาจจะ
ดำเนินการ ดังนี้

1) ภาวะการได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษาในด้าน
ระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

2) การตรวจสอบจากสถานประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์ หรือการส่ง
แบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการใน
ระยะเวลาต่าง ๆ

3) การประเมินจากสถานประกอบการอื่นโดยการส่งแบบสอบถาม หรือสอบถามเมื่อมี
โอกาสในระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตที่จบการศึกษา
และเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สูงขึ้น

4) การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในประเด็นของความพร้อมและความรู้
จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งเปิดโอกาสให้บัณฑิตเสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นด้วย

5) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่มาประเมินหลักสูตร หรือเป็นอาจารย์พิเศษต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

6) ผลงานของนักศึกษาที่วัดเป็นรูปธรรมได้ เช่น

- จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ
- จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติ
- จำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์กรที่ทำประโยชน์ต่อสังคม

2. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกหัวข้อดังต่อไปนี้

1. มีความประพฤติดี

2. ผ่านกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยกำหนด

3. มีระยะเวลาการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ดังนี้

3.1 การเรียนการสอนภาคปกติ ระยะเวลาที่ใช้ศึกษาตลอดหลักสูตรของหลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี มีระยะเวลาที่ใช้ศึกษาตลอดหลักสูตรไม่เกิน 8 ภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน

3.2 การเรียนการสอนภาคพิเศษ ระยะเวลาที่ใช้ศึกษาตลอดหลักสูตร ของหลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี มีระยะเวลาที่ใช้ศึกษาตลอดหลักสูตรไม่เกิน 12 ภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน

4. สอบได้ตามรายวิชาต่าง ๆ ครบตามโครงสร้างของหลักสูตรและเกณฑ์การประเมินผลบรรลุนิติภาวะการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

5. ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00 และคะแนนเฉลี่ยสะสมกลุ่มวิชาเอกไม่ต่ำกว่า 2.00

6. สอบผ่านประมวลผลความรู้และทักษะที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร

การประกันคุณภาพหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีระบบและกลไกการประกันคุณภาพ การศึกษาระดับหลักสูตรที่ครอบคลุมการควบคุมคุณภาพ การตรวจติดตามคุณภาพ การประเมินคุณภาพ ในการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรเป็นการสร้างความมั่นใจว่าหลักสูตรมีระบบสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์และมาตรฐานที่กำหนด ผลิตบัณฑิตที่เป็นไปตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และเป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ จริยธรรม และคุณลักษณะบุคคล

การประกันคุณภาพของหลักสูตรเป็นไปตามประกาศคณะกรรมการการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขในการแต่งตั้งหรือมอบหมายผู้ตรวจสอบและการตรวจสอบการ ดำเนินการจัดการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และเกณฑ์การตรวจประกันคุณภาพการศึกษา AUN-QA เวอร์ชัน 4 หรือเกณฑ์อื่น ๆ ที่มหาวิทยาลัยเห็นชอบ ประกอบด้วย 8 เกณฑ์คุณภาพ ดังนี้

เกณฑ์คุณภาพที่ 1 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes)

เกณฑ์คุณภาพที่ 2 โครงสร้างหลักสูตรและเนื้อหา (Program Structure and Content)

เกณฑ์คุณภาพที่ 3 แนวทางการจัดการเรียนการสอน (Teaching and Learning Approach)

เกณฑ์คุณภาพที่ 4 การประเมินผู้เรียน (Student Assessment)

เกณฑ์คุณภาพที่ 5 คุณภาพของบุคลากรสายวิชาการ (Academic Staff)

เกณฑ์คุณภาพที่ 6 การบริการและการช่วยเหลือผู้เรียน (Student Support Services)

เกณฑ์คุณภาพที่ 7 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้และโครงสร้างพื้นฐาน (Facilities and Infrastructure)

เกณฑ์คุณภาพที่ 8 ผลผลิตและผลลัพธ์ (Output and Outcomes)

การประกันคุณภาพตามเกณฑ์ AUN-QA ระดับหลักสูตรมุ่งเน้นที่คุณภาพของการจัดการศึกษาโดย เริ่มต้นจากความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ความต้องการนี้นำไปสู่การสร้างเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ คาดหวัง (เกณฑ์คุณภาพที่ 1) นำไปสู่คำถามเกี่ยวกับวิธีการนำผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไปใส่ในหลักสูตรและ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ คุณภาพหลักสูตร จึงต้องดำเนินการให้ครอบคลุม การจัดทำโครงสร้างหลักสูตร (เกณฑ์คุณภาพที่ 2) การจัดการเรียนการสอน (เกณฑ์คุณภาพที่ 3) การประเมินผู้เรียน (เกณฑ์คุณภาพที่ 4) ซึ่งเป็นสิ่งที่ใช้ขับเคลื่อนหลักสูตรให้เกิด ผลผลิตและผลลัพธ์ (Output and Outcomes) โดยมี ปัจจัย นำเข้าที่จะอำนวยความสะดวกให้กระบวนการบริหารหลักสูตรมีความคล่องตัว คือ บุคลากรสายวิชาการ บุคลากรสาย สนับสนุน สิ่งอำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐาน (เกณฑ์คุณภาพที่ 5-7) จากกระบวนการและปัจจัย นำเข้า จะนำไปสู่ความสำเร็จ คือ ผลผลิตและผลลัพธ์ (เกณฑ์คุณภาพที่ 8) รูปแบบของ AUN-QA นอกจากการบรรลุความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของระบบการประกัน คุณภาพและเกณฑ์มาตรฐานเพื่อแสวงหาแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด และยกระดับการพัฒนาคุณภาพสู่ความเป็น เลิศโดยมีคู่แข่งในระดับที่สูงกว่า

การดำเนินการพัฒนาคุณภาพหลักสูตรมีการดำเนินการ ดังนี้

1. การควบคุมคุณภาพภายใน (Internal Quality Control) จัดให้มีระบบและกลไกการควบคุมคุณภาพภายในทุกเกณฑ์คุณภาพที่จะมีผลต่อคุณภาพของบัณฑิต ต้องมีการพัฒนาความรู้ สร้างความเข้าใจ แก่อาจารย์เกี่ยวกับเกณฑ์คุณภาพการศึกษาตามระบบคุณภาพ AUN-QA กระบวนการดำเนินงาน และการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การจัดทำแผนการดำเนินการคุณภาพ การเตรียมความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

2. การตรวจสอบคุณภาพ (Quality Auditing) กำหนดให้มีการกำกับติดตามผลการดำเนินการตามเกณฑ์คุณภาพที่กำหนดในแต่ละปี เพื่อนำผลการกำกับติดตามไปปรับปรุงพัฒนาให้มีคุณภาพดีขึ้น โดยมีกระบวนการกำกับ ติดตามคุณภาพการศึกษา โดยมีแผนกำกับติดตามในแต่ละเกณฑ์คุณภาพที่กำหนดไว้ อย่างชัดเจน เพื่อให้มีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ ตรวจสอบ และติดตามกำกับได้

3. การประเมินคุณภาพ (Quality Assessment) จัดให้มีกระบวนการประเมินผลการดำเนินการของหลักสูตร โดยภาพรวมว่าภายหลังการดำเนินการตามระบบควบคุมคุณภาพแล้ว กระบวนการดำเนินงานต่าง ๆ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างไร และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงผลผลิต ผลลัพธ์ในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณตามเป้าหมายที่กำหนด เพื่อนำมาทำแผนยกระดับการพัฒนาคุณภาพของหลักสูตรในปีการศึกษาต่อไป

แนวทางการประกันคุณภาพการศึกษาภายในมีการดำเนินการ ดังนี้

1. จัดทำระบบ กลไก และการดำเนินงานตามวงจรคุณภาพ 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน (Plan) การดำเนินงานและเก็บรวบรวมข้อมูล (Do) การประเมินคุณภาพ (Check/Study) และการเสนอแนวทางการปรับปรุง (Act)

2. วางแผนการประกันคุณภาพการศึกษาภายในประจำปีการศึกษา

3. เก็บรวบรวมข้อมูลตามเกณฑ์คุณภาพและความต้องการของ AUN-QA ในรอบปีการศึกษา

4. เขียนรายงานการประเมินตนเองเพื่อส่งให้คณะกรรมการประเมิน

5. แต่งตั้งคณะกรรมการประเมินคุณภาพหลักสูตรตามแนวทางที่มหาวิทยาลัยกำหนด และดำเนินการประเมินเป็นประจำทุกปีการศึกษา

6. นำผลการประเมินคุณภาพระดับหลักสูตรมาจัดทำแผนพัฒนาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร

การประกันคุณภาพระดับหลักสูตรในแต่ละส่วนที่สำคัญ

การจัดการเรียนการสอนต้องมีระบบและกลไกที่ชัดเจนและสามารถตรวจสอบได้รวมถึงปรับปรุงได้ในทุกระยะของการดำเนินการซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการประกันคุณภาพระดับหลักสูตร ดังนั้นในการประกันคุณภาพระดับหลักสูตรจึงควรมีระบบและกลไกที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ได้แก่

1. จัดการความเสี่ยงต่อข้อร้องเรียนในการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
2. การจัดการความเสี่ยงต่อคุณภาพของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของหลักสูตรและการกำหนดความสำเร็จของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรและการติดตาม
3. กระบวนการประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรของผู้ใช้บัณฑิตและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกภาคส่วน
4. การกำหนดวิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรับทราบ
5. กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา
6. กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายชั้นปี ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

6.1 การจัดการความเสี่ยงต่อข้อร้องเรียนในการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ผ่านระบบและกลไกการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับรายวิชาโดยคณะกรรมการทวนสอบระดับรายวิชาและให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขแก่ผู้รับผิดชอบรายวิชา หากพบว่าการผลการประเมินยังไม่เหมาะสม หลังจากนั้นเมื่อผ่านการทวนสอบหรือปรับแก้ไขแล้วผู้รับผิดชอบวิชาส่งผลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในระบบสารสนเทศงานทะเบียนและประมวลผล และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งจากประธานสาขาวิชา แต่หากมีกรณีที่เกิดข้อร้องเรียนในการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ นักศึกษาสามารถทำตามขั้นตอนการร้องเรียนได้โดยสามารถยื่นเรื่องด้วยตนเองตามกระบวนการที่มหาวิทยาลัยกำหนด

6.2 การจัดการความเสี่ยงต่อคุณภาพของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของหลักสูตรและการกำหนดความสำเร็จของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรและการติดตาม ตั้งแต่การวิเคราะห์ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกภาคส่วน ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวิสัยทัศน์ของคณะและหลักสูตร รวมถึงเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของหลักสูตรรวมด้วย เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เพื่อนำลงสู่การจัดการเรียนการสอนในแต่ละชั้นปี ซึ่งคณะกรรมการบริหารหลักสูตรได้ประชุมหารือและร่วมกันออกแบบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของรายปี (YLOs) ที่สอดคล้องหรือผลักดันให้เกิดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) โดยมีการตรวจสอบกับรายวิชาในแต่ละชั้นปีร่วมด้วย ทั้งนี้ จากกระบวนการดังกล่าวข้างต้น ได้มีการดำเนินการตามระบบและกลไกในการจัดการความเสี่ยงต่อคุณภาพของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของหลักสูตรผ่านการดำเนินการของอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และกำกับติดตามโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และประธานสาขาวิชาทุกภาคการศึกษา ตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนการสอน การวัดประเมินผล การกำกับติดตามระหว่างการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนานักศึกษาเพื่อให้บรรลุ YLOs และ PLOs ต่อไป โดยการกำกับติดตามความก้าวหน้าของการเรียนในระหว่างการจัดการเรียนการสอน มีขั้นตอน ดังนี้

6.2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาวางแผนกำหนดเกณฑ์การประเมินผลรายวิชา

6.2.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาตรวจสอบการลงทะเบียนของนักศึกษาในระบบสารสนเทศงานทะเบียนและประมวลผล

6.2.3 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาชี้แจงเกณฑ์การประเมินผลรายวิชาแก่นักศึกษาในวันเปิดภาคการศึกษา

6.2.4 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาประเมินผลการเรียนตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดตามกำหนดเวลา

6.2.5 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาทำการวิเคราะห์ สรุปและรายงานผลการเรียนตามผลลัพธ์การเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินผลที่กำหนด

1) นักศึกษามีผลการเรียนผ่านตามเกณฑ์ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา สังเคราะห์และสรุปผลการเรียนรายวิชา แจ้งแก่กรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อประเมินผลรายวิชาและวางแผนพัฒนาปรับปรุงเกณฑ์การประเมินผลรายวิชา ตามปฏิทินการศึกษาของมหาวิทยาลัย

2) นักศึกษามีผลการเรียนไม่ผ่านตามเกณฑ์

2.1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ร่วมกันวางแผนพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในข้อที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน

2.2) อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา พัฒนานักศึกษาจนนักศึกษาผ่านการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนด สังเคราะห์และสรุปผลแล้วแจ้งต่อกรรมการบริหารหลักสูตร

การประเมินผล YLOs มีขั้นตอนการประเมิน คือ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวางแผนกำหนดเกณฑ์การประเมินสมรรถนะรายชั้นปีก่อนเปิดภาคการศึกษา ชี้แจงเกณฑ์การประเมินสมรรถนะรายชั้นปีแก่นักศึกษา ดำเนินการประเมินสมรรถนะรายชั้นปี วิเคราะห์ผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปี สังเคราะห์ สรุปผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปี พิจารณาผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปี กรณีนักศึกษามีผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปีไม่ผ่านตามเกณฑ์ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและนักศึกษาร่วมวิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุที่ทำให้ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน แล้ววางแผนการพัฒนานักศึกษาให้ผ่านการประเมินรายชั้นปี แจ้งผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปีแก่คณะกรรมการบริหารคณะทราบพร้อมลงข้อมูลในระบบสารสนเทศทะเบียนและประมวลผลตามลำดับ

การประเมินผล PLOs มีขั้นตอนการประเมินนักศึกษาทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การประเมินทางตรง ประเมินจากการผ่านผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชาในวิชาบังคับและวิชาเลือกที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

2. การประเมินทางอ้อม ประกอบด้วย

2.1 การประเมินตนเองของนักศึกษาในระหว่างเรียนและหลังจบการศึกษาและทำงานเป็นเวลา 1 ปี หลังสำเร็จการศึกษา

2.2 การประเมินโดยผู้ใช้บัณฑิตภายหลังจากบัณฑิตสำเร็จการศึกษาและทำงานผ่านไปแล้วเป็นระยะเวลา 1 ปี

ขั้นตอนการประเมินผล PLOs คือ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล ความสำเร็จ ปัญหาอุปสรรคและสาเหตุ จากผลการประเมินตนเองของบัณฑิต และผู้ใช้บัณฑิตที่ไม่สัมพันธ์ ผลตามเกณฑ์ของหลักสูตร (PLOs) พร้อมทั้งร่วมกันพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรโดยใช้ข้อมูลจากระบบ สารสนเทศ

6.3 กระบวนการประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรของผู้ใช้บัณฑิตและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเมื่อ ดำเนินการใช้หลักสูตรจนครบรอบแล้ว จะมีการประเมินความพึงพอใจต่อบัณฑิตของผู้ใช้บัณฑิต ดังนี้ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวางแผนการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต และกำหนดกลุ่มผู้ใช้ บัณฑิตที่มีความสำคัญในการนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ดำเนินการประเมินโดยใช้แบบประเมิน ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหลังบัณฑิตทำงาน แล้วทำการวิเคราะห์ผลการประเมินและกำหนดแนวทางใน การปรับปรุงหลักสูตรก่อนการเปิดภาคการศึกษาถัดไป

6.4 การกำหนดวิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรับทราบเมื่อมี การออกแบบหลักสูตรแล้ว เช่น การประชาสัมพันธ์ข้อมูลผ่านเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยและคณะ การจัดทำ ป้ายประชาสัมพันธ์ และสื่อต่าง ๆ และการส่งเสริมให้ศิษย์เก่า ศิษย์ปัจจุบันร่วมประชาสัมพันธ์ นอกจากนี้ ยังมีการประเมินผลการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรด้วยการใช้แบบสอบถามทั้งแบบออนไลน์ และออฟไลน์เพื่อประเมินถึงการรับทราบข้อมูลและข้อคิดเห็นต่าง ๆ ของผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียสำหรับการนำ ข้อมูลมาปรับปรุงและพัฒนาต่อไปให้เหมาะสม

6.5 กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา มีขั้นตอน ดังนี้ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอนร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนการสอน โดยมีกลยุทธ์ การจัดการเรียนที่มีการผลักดันผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา โดยเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบ active learning ที่ส่งผลต่อการบรรลุผลลัพธ์ของหลักสูตรที่วางแผน พร้อมทั้งจัดทำรายละเอียด OBE3 ให้คณะกรรมการทวนสอบความสอดคล้องของรายวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา และผลลัพธ์การ เรียนของหลักสูตร รวมถึงประเมินผลและปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ อาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาตามรายละเอียดที่ปรากฏใน OBE3 โดยเฉพาะประเด็นผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับรายวิชา

การจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล ภาควิชาศึกษากำกับติดตามการจัดการ การเรียนการสอนให้การบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนอาจารย์ผู้รับผิดชอบ รายวิชาสรุปผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาพร้อมกับการวิเคราะห์ผลสำเร็จหรือปัญหาอุปสรรค และ แก้ไขตามข้อเสนอแนะ

6.6 กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายชั้นปีมีขั้นตอน ดังนี้ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรหารือร่วมกันและกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายชั้นปีที่สอดคล้องกับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาและระดับหลักสูตร พร้อมทั้งร่วมกันกำหนดรายละเอียดการประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี ติดตามและวิเคราะห์ผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายชั้นปีแต่ละปี การศึกษา แล้วเข้าที่ประชุมของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินการใช้หลักสูตร แบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การประเมินหลักสูตรประจำปี ดำเนินการดังระบบและกลไก ดังนี้

1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรวบรวมข้อมูลจากรายวิชาทั้งผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการประเมินกลยุทธ์การสอน การประเมินผล รวมถึงข้อเสนอแนะในการ ปรับปรุงสาระวิชาและหลักสูตรจากปีการศึกษาที่ผ่านมา

2. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรวบรวมผลการใช้หลักสูตรรายปี ผลประเมินจากผู้ใช้บัณฑิต และ รายงานการประกันคุณภาพการศึกษา

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินผลต่าง ๆ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรนำผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมาจัดทำแผนพัฒนา ปรับปรุงการดำเนินงาน (improvement plan)

5. ประธานสาขาวิชานำเสนอแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานแก่คณะกรรมการบริหารคณะ

6. คณะกรรมการบริหารคณะพิจารณาแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน

6.1 มติเห็นชอบ ประธานสาขาวิชานำผลการพิจารณาแจ้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และ ดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และดำเนินการตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานที่จัดทำ

6.2 มติไม่เห็นชอบ ประธานสาขาวิชานำผลการพิจารณาแจ้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร แล้วร่วมกันทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอีกครั้ง และดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะพร้อมทั้ง เสนอแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานมายังคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

7. ประธานสาขาวิชาพร้อมกำกับติดตามการดำเนินตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน ปัญหา และอุปสรรคจากการดำเนินงาน พร้อมทั้งร่วมแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

8. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาปรับปรุง การดำเนินงานและจัดทำแนวปฏิบัติที่ดี (good practice) แล้วเสนอแก่คณะกรรมการบริหารคณะ

9. คณะกรรมการบริหารคณะพิจารณาผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน และ good practice

9.1 มติเห็นชอบ ประธานสาขาวิชานำผลการพิจารณาแจ้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และ ดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และดำเนินการตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและแนว ปฏิบัติที่ดี

9.2 มติไม่เห็นชอบ ประธานสาขาวิชานำผลการพิจารณาแจ้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร แล้วร่วมกันทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอีกครั้ง และดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะพร้อมทั้ง

เสนอแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและแนวปฏิบัติที่ดีต่อคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน คือ แผนบริหารหลักสูตร แผนปฏิบัติการบริหารหลักสูตร และแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน และรายงานการประกันคุณภาพการศึกษา ตัวชี้วัดความสำเร็จ แบ่งออกเป็นด้านกระบวนการ (Lead indicator) และผลลัพธ์ (Lag indicator) ได้แก่

1. ตัวชี้วัดด้านกระบวนการ (Lead Indicator) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอนหรือ การประเมินผลการเรียนรู้จากผลการประเมินการดำเนินการที่รายงานในปีที่ผ่านมา
2. ตัวชี้วัดด้านผลลัพธ์ (Lag indicator) ผลประเมินการประกันคุณภาพการศึกษาได้คะแนน 3.00 ขึ้นไป

ระยะที่ 2 การประเมินหลักสูตรหลังใช้หลักสูตรไปครบรอบ ประเมินความก้าวหน้า ปัญหา อุปสรรค และความสำเร็จของการดำเนินงานตามแผนการบริหารหลักสูตรที่ผ่านมา โดยรับการประเมินจากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ระยะที่ 3 การประเมินหลักสูตรครบรอบรอบ มีการเตรียมการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ซึ่งมีการดำเนินการดังระบบและกลไก ดังนี้

1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรวบรวมผลการประเมินหลักสูตรของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอก
2. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล
3. แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร
4. คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอนร่วมกันพัฒนาหลักสูตร ดังนี้
 - 4.1 ระบุความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
 - 4.2 กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร
 - 4.3 ออกแบบรายวิชาโดยใช้กระบวนการ backward curriculum design
 - 4.4 ออกแบบโครงสร้างหลักสูตร
 - 4.5 กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผล
 - 4.5.1 คณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรร่วมกันพิจารณาหลักสูตร ดังนี้
 - 1) เป็นไปตามเกณฑ์ โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอนร่วมปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรและข้อเสนอแนะต่อคณะกรรมการบริหารคณะและคณะกรรมการประจำคณะ

2) ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอนร่วมกันวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ และจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรและข้อเสนอแนะต่อคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

4.5.2 คณะกรรมการประจำคณะร่วมกันพิจารณา (ร่าง) หลักสูตร ดังนี้

1) เห็นชอบ โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอนร่วมปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรและข้อเสนอแนะต่อคณะกรรมการประจำคณะต่อไป

2) ไม่เห็นชอบ โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอนร่วมกันวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ และจัดทำ (ร่าง) หลักสูตรและข้อเสนอแนะต่อคณะกรรมการประจำคณะต่อไป

หมวดที่ 9 ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร

1. ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรตามแนวทาง Outcome-based education (OBE) และเป็นไปตามเกณฑ์การตรวจประกันคุณภาพการศึกษา AUN-QA เวอร์ชัน 4 ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 จัดให้มีระบบของคณะกรรมการบริหารหลักสูตรเพื่อทำการตรวจสอบ ควบคุม กำกับการพัฒนาหลักสูตรทุก ๆ 5 ปี ให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้ฉบับปัจจุบัน

1.2 การบริหารหลักสูตรของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผล และการพัฒนาหลักสูตร

1.3 กลไกการพัฒนาหลักสูตร/การปรับปรุงหลักสูตรมีขั้นตอน ดังนี้

1.3.1 กรณีการจัดทำหลักสูตรใหม่ ต้องมีการสำรวจความเป็นไปได้ในการเปิดหลักสูตร และสำรวจความต้องการของตลาด พร้อมทั้งจัดทำรายงานผลสำหรับเสนอมหาวิทยาลัยพิจารณาในการดำเนินการจัดทำหลักสูตร และหากได้รับการอนุมัติต้องมีการสำรวจความต้องการของผู้มีส่วนได้เสียเพื่อนำข้อมูลจัดทำหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน

1.3.2 กรณีการปรับปรุงหลักสูตร เริ่มจากการสำรวจความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตที่สำคัญ และรวบรวมความต้องการ พร้อมทั้งทำการวิเคราะห์ความต้องการและนำมาออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLO) ให้เป็นไปตามความต้องการของตลาดแรงงาน เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

1.3.3 เสนอโครงการในการพัฒนาหลักสูตร/การปรับปรุงหลักสูตร/เพื่อของบประมาณต่อมหาวิทยาลัย

1.3.4 ทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร/กรรมการการปรับปรุงหลักสูตร เสนอมหาวิทยาลัยฯ โดยคณะกรรมการต้องมียกประกอบที่ครบถ้วน คือ มีคณะกรรมการอย่างน้อย 5 คน ประกอบด้วยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย 2 คน ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาซึ่งเป็นบุคคลภายนอกอย่างน้อย 2 คน ผู้แทนองค์กรวิชาชีพอย่างน้อย 1 คน (ถ้ามี)

1.3.5 ดำเนินการยกร่างหลักสูตรตามแนวทางการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ Outcome-based education (OBE) พร้อมทั้งทำการวิพากษ์หลักสูตรให้มีโครงสร้างและเนื้อหาเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

1.3.6 นำเสนอ (ร่าง) หลักสูตรต่อคณะกรรมการประจำคณะเพื่อทำการพิจารณา

1.3.7 นำเสนอ (ร่าง) หลักสูตรต่อคณะกรรมการระดับมหาวิทยาลัย ดังนี้

1) คณะอนุกรรมการกลั่นกรองคำอธิบายรายวิชา พิจารณาคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษในหลักสูตรถูกต้อง เหมาะสมและเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

2) คณะอนุกรรมการกำกับมาตรฐานหลักสูตร พิจารณา ตรวจสอบและกำกับมาตรฐานหลักสูตร เสนอแนะแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรและข้อกำหนดของสภาวิชาชีพ

3) คณะอนุกรรมการกลั่นกรองหลักสูตรของสภาวิชาการ พิจารณา กลั่นกรองและตรวจสอบ (ร่าง) หลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรและข้อกำหนดของสภาวิชาชีพ ให้ถูกต้องและเรียบร้อยก่อนนำเสนอต่อสภาวิชาการ

4) สภาวิชาการ พิจารณาพร้อมให้ข้อเสนอแนะ (ร่าง) หลักสูตรต่อสภาวิชา

1.3.8 นำเสนอ (ร่าง) หลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม พิจารณาและให้ความเห็นชอบหลักสูตร

1.3.9 ดำเนินการจัดทำหลักสูตรฉบับสมบูรณ์ และส่งข้อมูลหลักสูตรให้สำนักงานปลัดกระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

1.4 การนำหลักสูตรไปใช้จัดการเรียนการสอน โดยมีการตรวจสอบ ควบคุม กำกับให้มีมาตรฐานตามที่กำหนดในหลักสูตร

2. การบริหารอาจารย์

2.1 หลักสูตรจัดทำแผนอัตรากำลังของหลักสูตร บริหารงานตามแผนให้มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ผู้สอนเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

2.2 ภาระงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาความเหมาะสมจากคุณสมบัติ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์และความถนัด

2.3 หลักสูตรส่งเสริมให้อาจารย์มีสมรรถนะตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

3. การจัดกระบวนการเรียนรู้

3.1 หลักสูตรจัดกิจกรรมเสริมความรู้และเตรียมความพร้อมนักศึกษาตลอดหลักสูตร เพื่อให้ นักศึกษามีความพร้อมในการประกอบอาชีพ

3.2 ทุกรายวิชาในหลักสูตรจัดการเรียนรู้แบบ active learning

3.3 หลักสูตรกำหนดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จำเป็นของหลักสูตร และมีการประเมินผลทักษะที่ กำหนด

3.4 หลักสูตรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปลูกฝังให้นักศึกษาเกิดความคิดใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และการเป็นผู้ประกอบการ

3.5 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีการทบทวนการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) โดยมีบุคคลภายนอก/ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกร่วมพิจารณา

4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

4.1 ทุกราายวิชาในหลักสูตรมีการประเมินผู้เรียนตามผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลมีความหลากหลาย สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.2 ทุกราายวิชาในหลักสูตรกำหนดเกณฑ์การประเมินผลชัดเจนและแจ้งนักศึกษาทราบ

4.3 ทุกราายวิชาในหลักสูตรมีวิธีการประเมินผลที่มีคุณภาพ ที่แสดงถึงการวัดในสิ่งที่ต้องการ วัดได้ถูกต้อง มีความคงเส้นคงวา และยุติธรรม

4.4 ทุกราายวิชาในหลักสูตรมีการวัดการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.5 ทุกราายวิชาในหลักสูตรมีการทบทวนกระบวนการประเมินผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

4.6 หลักสูตรมีระบบในการจัดการข้อสงสัยของนักศึกษาเกี่ยวกับการประเมินผล

4.7 หลักสูตรมีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นปี (YLOs) และระดับหลักสูตร (PLOs)

5. แผนพัฒนาปรับปรุง

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย (หลักสูตรปรับปรุง ปี 2569) มีแผนการพัฒนาปรับปรุงที่มีรายละเอียดของแผนการพัฒนายุทธศาสตร์และตัวบ่งชี้การปรับปรุง โดยคาดว่าจะสามารถดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน 5 ปี นับจากวันที่เปิดการเรียนการสอนตามหลักสูตร ดังนี้

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดและการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีมีเดีย	1.1 ติดตามความเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีมีเดียจากสถานประกอบการและข้อมูลอื่น 1.2 ติดตามและประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ	1.1 รายงานผลการประเมินความพึงพอใจสถานประกอบการที่ว่าจ้างบัณฑิตเฉลี่ยอยู่ในระดับดี 1.2 รายงานผลการประเมินความพึงพอใจของบัณฑิตต่อหลักสูตรเฉลี่ยอยู่ในระดับดี
2. พัฒนาบุคลากรด้านการเรียนการสอนและบริการวิชาการให้มีประสบการณ์จากการนำความรู้ด้านเทคโนโลยีมีเดียไปปฏิบัติงานจริง	2.1 สนับสนุนบุคลากรด้านการเรียนการสอนให้บริการวิชาการแก่องค์กรภายนอก 2.2 สนับสนุนให้บุคลากรมีการอบรมและศึกษาเพิ่มเติมในด้านที่เกี่ยวข้อง	2.1 บุคลากรในสาขามีปริมาณงานด้านบริการวิชาการไม่น้อยกว่า ร้อยละ 20 ภายในระยะเวลา 3 ปี 2.2 บุคลากรในสาขาเข้าร่วมอบรมหรือสัมมนาคนละ 1 ครั้งต่อปี
3. พัฒนาความสามารถของนักศึกษาและบุคลากรในด้านการวิจัย	3.1 สนับสนุนและส่งเสริมให้นักศึกษานำเสนอผลงานวิจัยในระดับชาติหรือลงตีพิมพ์ในวารสาร 3.2 สนับสนุนให้บุคลากรขอตำแหน่งทางวิชาการ 3.3 สนับสนุนให้บุคลากรนำเสนอผลงานวิจัยในระดับชาติหรือนานาชาติ	3.1 นักศึกษาในสาขามีผลงานในการนำเสนอผลงานวิจัยในระดับชาติหรือวารสาร ภายในระยะเวลา 3 ปี 3.2 มีการตีพิมพ์ผลงานวิจัยของบุคลากรในระดับชาติหรือละนานาชาติอย่างน้อยปีละ 1 ผลงาน 3.3 บุคลากรในสาขาวิชาสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลออนไลน์ในด้านที่เกี่ยวข้อง

6. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

การประเมินหลักสูตรในภาพรวมนั้นจัดทำทุกปี ซึ่งจะมีการรวบรวมข้อมูลทั้งหมด เพื่อทำการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร ตลอดจนปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งในภาพรวมและในแต่ละรายวิชา

7. การประเมินผลการดำเนินงานตามหลักสูตร

7.1 จัดให้มีการประเมินคุณภาพหลักสูตรภายในเป็นประจำทุกปี โดยยึดหลักเกณฑ์ AUN-QA เวอร์ชัน 4 หรือเกณฑ์อื่น ๆ ที่มหาวิทยาลัยเห็นชอบ

7.2 กำหนดให้หลักสูตรมีการทบทวนหลักสูตรให้มีความทันสมัยเป็นระยะ ๆ หากหลักสูตรยังคงมีความทันสมัยเป็นไปตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตกำหนดให้ปรับปรุงหลักสูตรทุก ๆ 5 ปีการศึกษา แต่หากหลักสูตรไม่เป็นไปตามที่ต้องการของผู้ใช้บัณฑิตควรทำการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยและเป็นไปตามแนวทางที่ผู้ใช้บัณฑิตต้องการได้ก่อนครบวงจรรอบปรับปรุงหลักสูตร

8. การทบทวนการประเมินและวางแผนปรับปรุง

8.1 นำผลการประเมินคุณภาพการศึกษาที่ทำการประเมินภายในประจำปีมาวิเคราะห์และจัดทำแผนในการพัฒนาหลักสูตรโดยยึดแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามแนวทาง OBE และคำนึงถึงเกณฑ์การตรวจประกันคุณภาพ AUN-QA เวอร์ชัน 4 หรือเกณฑ์อื่น ๆ ที่มหาวิทยาลัยเห็นชอบ

8.2 นำผลการประเมินหลักสูตรในภาพรวมมาทบทวนและปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพ และสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน

9. การตรวจสอบความสอดคล้องของหลักสูตรตามแนวทางการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์

ประเด็นการพิจารณา	คำอธิบาย
1. ผลลัพธ์การเรียนรู้	ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการของผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละด้านระหว่างเรียน และมีการสะสม จนมีแนวโน้มที่มั่นใจได้ว่าจะบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยรวมที่กำหนดในหลักสูตร
2. โครงสร้างหลักสูตร การศึกษาและรายวิชา	2.1 หลักสูตรมีการกำหนดผู้มีส่วนได้เสีย และวิธีการได้มาซึ่งความต้องการและความคาดหวังที่นำไปสู่การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สะท้อนความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย ที่ครอบคลุมตามมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ และสะท้อนเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนทั้งระยะสั้นและระยะยาว 2.2 การออกแบบโครงสร้างหลักสูตรและรายวิชา หรือโมดูลการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะทางวิชาการและวิชาชีพได้จริง
3. การจัดกระบวนการเรียนรู้	3.1 การจัดกระบวนการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ รู้จักวิธีแสวงหาความรู้ ปฏิบัติให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เกิดกรอบคิดแบบเติบโต

ประเด็นการพิจารณา	คำอธิบาย
	3.2 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ทำให้มั่นใจได้ว่าผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้กับการทำงานจริงได้ และตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง
4. วิธีการวัดและประเมินผลผู้เรียน	4.1 การออกแบบการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ และพัฒนาการของผู้เรียน มีวิธีการ เครื่องมือ และการกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลที่น่าเชื่อถือ สะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียน 4.2 มีวิธีการในการทบทวน ตรวจสอบ กำกับ การให้ข้อมูลป้อนกลับ และการรายงานผลการเรียนรู้ที่นำมาสู่การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพ การเรียนการสอน ทั้งของผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้มั่นใจว่า ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่หลักสูตรและรายวิชาคาดหวัง
5. ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร และการบริหารคุณภาพ	5.1 หลักสูตรมีการวางแผนคุณภาพ การควบคุมคุณภาพ และการบริหาร ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการค้าดำเนินการของหลักสูตร รวมถึงมี การจัดการข้อร้องเรียน และการอุทธรณ์ได้อย่างเหมาะสม 5.2 หลักสูตรมีการนำข้อมูลการประเมินผลการจัดการศึกษาไปใช้ในการ ทบทวน การปรับปรุง และการพัฒนาคุณภาพ ของหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียน บรรลุมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด และทำให้ผู้เกี่ยวข้องมั่นใจว่า จะได้บุคลากรที่มีความสามารถ ตรงตามความต้องการและความคาดหวัง 5.3 มีวิธีการในการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้เสียได้ รับทราบ

10. การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์ของนักศึกษา

หลักสูตรมีช่องทางให้นักศึกษาร้องเรียนและอุทธรณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและการวัด ประเมินผลของอาจารย์ ดังนี้

ประเด็นการร้องเรียนและอุทธรณ์	ช่องทางการร้องเรียนและอุทธรณ์
1. การจัดการเรียนการสอนตามผลลัพธ์ การเรียนรู้	1.1 ช่องทางร้องเรียนผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์ในหลักสูตร หรือ ประธานหลักสูตรโดยผ่านช่องทางการเข้าพบอาจารย์ ยื่นหนังสือ ร้องเรียนต่อประธานหลักสูตร หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 1.2 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางคณะ โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงาน คณะ หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 1.3 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางสำนักส่งเสริมวิชาการ และมหาวิทยาลัย โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงาน หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 1.4 ช่องทางร้องเรียนผ่านสายด่วนอธิการบดี โดยยื่นหนังสือร้องเรียน สำนักงานอธิการบดี หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์

ประเด็นการร้องเรียนและอุทธรณ์	ช่องทางการร้องเรียนและอุทธรณ์
2. การวัดและประเมินผลตามผลลัพธ์การเรียนรู้	2.1 ช่องทางร้องเรียนผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์ในหลักสูตร หรือประธานหลักสูตรโดยผ่านช่องทางการเข้าพบอาจารย์ ยื่นหนังสือร้องเรียนประธานหลักสูตร หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 2.2 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางคณะ โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงานคณะ หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 2.3 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางสำนักส่งเสริมวิชาการ และมหาวิทยาลัย โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงาน หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 2.4 ช่องทางร้องเรียนผ่านสายด่วนอธิการบดี โดยยื่นหนังสือร้องเรียนสำนักงานอธิการบดี หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์
3. การบริการและช่วยเหลือนักศึกษา 1) Student progress 2) Academic performance 3) Workload monitoring	3.1 ช่องทางร้องเรียนผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์ในหลักสูตร หรือประธานหลักสูตรโดยผ่านช่องทางการเข้าพบอาจารย์ ยื่นหนังสือร้องเรียนประธานหลักสูตร หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 3.2 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางคณะ โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงานคณะ หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 3.3 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางสำนักส่งเสริมวิชาการ และมหาวิทยาลัย โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงาน หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 3.4 ช่องทางร้องเรียนผ่านสายด่วนอธิการบดี โดยยื่นหนังสือร้องเรียนสำนักงานอธิการบดี หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์

11. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้เสียรับทราบ

หลักสูตรกำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย วิธีการในการเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร และแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร ดังนี้

ผู้มีส่วนได้เสีย	วิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	แหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร
1. นักศึกษา	1.1 ปฐมนิเทศนักศึกษาในระดับคณะ และระดับหลักสูตร ก่อนเปิดเรียนชี้แจงข้อมูลหลักสูตร ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร รายชั้นปี และระดับรายวิชา โครงสร้างหลักสูตร และแผนการเรียนรู้ ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อกำหนดเฉพาะในการผ่านเกณฑ์ของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลรายวิชา 1.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	1.1 ไลน์กลุ่มนักศึกษา 1.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 1.3 เว็บไซต์หลักสูตร
2. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	2.1 ประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรชี้แจงข้อมูลหลักสูตร ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร รายชั้นปี และระดับรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียนรู้ ทักษะการ	2.1 ไลน์กลุ่มอาจารย์ 2.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/

ผู้มีส่วนได้เสีย	วิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	แหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร
	เรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อกำหนดเฉพาะในการผ่านเกณฑ์ของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลรายวิชา ให้เข้าใจถูกต้อง ครบถ้วน และตรงกัน 2.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	2.3 เว็บไซต์หลักสูตร
3. อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	3.1 บันทึกข้อความชี้แจงข้อมูลหลักสูตร ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร รายชั้นปี และระดับรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียนรู้ ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อกำหนดเฉพาะในการผ่านเกณฑ์ของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลรายวิชาให้เข้าใจถูกต้อง ครบถ้วน และตรงกัน 3.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	3.1 บันทึกข้อความ 3.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 3.3 เว็บไซต์หลักสูตร
4. นักเรียนในโรงเรียน	4.1 การประชาสัมพันธ์ในโรงเรียน แนะนำหลักสูตร อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียนรู้ 4.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	4.1 แผ่นพับประชาสัมพันธ์หลักสูตร 4.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 4.3 เว็บไซต์หลักสูตร

5. Mapping of Program Learning Outcomes VS Bloom's Taxonomy

5.1 PLO หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

PLO1 ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและสื่อสารทางวิชาการได้ตามหลัก 7C และสัมพันธ์กับกลุ่มผู้รับสาร

PLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย และจัดการข้อมูลในฐานะผู้ใช้งาน ได้ตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT

PLO3 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R8C) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน

PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา

5.2 PLO หมวดวิชาเฉพาะ

PLO5 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ (K2)

PLO6 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ผลงานวิจัยหรือนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ (K3)

PLO7 ปฏิบัติงานจริงด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในสถานประกอบการได้ตามมาตรฐานของสถานประกอบการและสอดคล้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพ (S3)

PLO8 แสดงออกถึงจริยธรรมทางวิชาชีพคอมพิวเตอร์ โดยมีความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม และสื่อสารได้ (A3)

8.2 ตารางความเชื่อมโยง CLO กับ PLO รายวิชา

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป								
กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ								
1000010 ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นต้น	✓							
CLO1 Apply vocabulary and grammar in sentences, discourse and standardized test (A2+ level) correctly	✓							
CLO2 Listen and identify gist and details in conversation, information correctly	✓							
CLO3 Talk about oneself, preferences, and technology, and give well-organized presentations on selected topics appropriately	✓							
CLO4 Read and categorize texts for main idea and detail correctly using effective strategies	✓							
CLO5 Describe things, events, and opinions accurately using grammar at an A2+ CEFR level	✓							
1000011 ภาษาอังกฤษระดับกลาง	✓							
CLO1 Apply vocabulary and grammar (B1 level) in sentences, discourses and standardized tests correctly	✓							
CLO2 Listen to texts at the B1 level and identify the main idea and details correctly	✓							
CLO3 Engage in conversation, opinion, and attitude toward social events on the topic and present the selected topic accurately	✓							
CLO4 Read notifications, activities, and social events for purpose, attitude and detail accurately	✓							
CLO5 Write short reports and descriptive and expository essays using grammar at B1 CEFR level correctly	✓							
CLO6 Use English for communication in various contexts purposely	✓							

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
1000012 ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง	✓							
CLO1 Apply vocabulary and grammar (B1 level) in sentences, discourses and standardized tests correctly	✓							
CLO2 Listen and identify specific information and express opinions appropriately	✓							
CLO3 Speak and produce speeches on specific information and events fluently	✓							
CLO4 Read and identify the main idea and details in texts at the B1 level correctly	✓							
CLO5 Write an essay on specific information and events and review selected topics grammatically correct	✓							
CLO6 Use English for communication in various contexts appropriately following 21 st -century skills	✓							
CLO1 Apply vocabulary and grammar in sentences, discourse and standardized test (A2+ level) correctly	✓							
2000010 จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม	✓		✓	✓				
CLO1 อธิบายประวัติความเป็นมา พันธกิจ อัตลักษณ์ แนวโน้ม และทิศทางของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมได้อย่างถูกต้อง	✓							
CLO2 เชื่อมโยงแนวคิดตามอัตลักษณ์พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสาเข้ากับสถานการณ์ตามโจทย์กรณีศึกษาได้อย่างถูกต้องและสัมพันธ์กับบริบทในศาสตร์ของตนเอง			✓					
CLO3 แสดงออกถึงความภาคภูมิใจในการเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมบนพื้นฐานของเกณฑ์การรู้สึกรักคุณค่าในตนเองของ Rosenberg				✓				
CLO4 เขียนโครงการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองและชุมชนตามกระบวนการวิศวกรสังคมได้ตามหลักการถูกต้อง ครบถ้วน			✓					
CLO5 ปฏิบัติโครงการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองและชุมชนด้วยกระบวนการวิศวกรสังคมได้อย่างถูกต้องตอบโจทย์ท้องถิ่น			✓					

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
4000010 เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม	✓	✓	✓					
CLO1 อธิบายหน้าที่ของพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีหลักการ	✓							
CLO2 เลือกใช้เทคนิคการสืบค้นข้อมูลให้ได้ข้อมูลที่เหมาะสมตามที่ต้องการใช้งาน		✓						
CLO3 ป้องกันตนเองและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามต่าง ๆ เมื่อใช้อุปกรณ์ สื่อสังคมออนไลน์ หรือบริการดิจิทัลตามสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงด้านดิจิทัลได้		✓						
CLO4 สามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลและข้อมูลสารสนเทศในยุคดิจิทัลได้อย่างมีจรรยาบรรณภายใต้กฎหมาย ICT		✓						
CLO5 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมกับการใช้งาน			✓					
วิชาศึกษาทั่วไปเสริม (ไม่นับหน่วยกิต)								
1000001 ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1	✓							
CLO1 Apply vocabulary and grammar (A1+) in sentences correctly	✓							
CLO2 Listen and identify details of daily conversation correctly	✓							
CLO3 Talk and discuss simple topics of everyday conversations understandably	✓							
CLO4 Read very short and simple texts and identify purpose and detail correctly	✓							
CLO5 Write short sentences at the introductory level correctly	✓							
1000002 ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+	✓							
CLO1 Listen to daily conversations and questions and identify answers correctly; read and identify the main idea of the short expressions and leisure issues correctly	✓							
CLO2 Engage in conversations and leisure issues; ask and answer questions appropriately	✓							
CLO3 Write messages and notifications using the highest frequency vocabulary and grammar correctly	✓							
CLO4 Apply vocabulary and grammar at the A2 level in sentences and discourse correctly	✓							

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
วิชาศึกษาทั่วไปเลือก								
2000011 ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	✓		✓					
CLO1 อธิบายแนวคิด หลักการ และการพัฒนาแบบยั่งยืนได้ถูกต้องตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	✓							
CLO2 ทำบัญชีรายรับรายจ่ายที่มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและบริบทของสังคมไทยและสังคมโลก			✓					
CLO3 นำเสนอแนวทางการพัฒนาท้องถิ่นได้ถูกต้องตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง			✓					
CLO4 ออกแบบการใช้ชีวิตระดับครอบครัวได้สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง			✓					
2000012 พลเมืองเข้มแข็ง	✓		✓					
CLO1 อธิบายหลักการยอมรับความแตกต่างของบุคคล ความเสมอภาค และความเท่าเทียมได้อย่างถูกต้อง	✓							
CLO2 ออกแบบโครงการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นโดยการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาได้ถูกต้องครบถ้วน			✓					
CLO3 ประยุกต์หลักการเคารพสิทธิ และเสรีภาพได้เหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน			✓					
CLO4 ประยุกต์หลักการอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติได้เหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน			✓					
CLO5 ประยุกต์หลักกฎหมาย กฎเกณฑ์ของสังคม และหน้าที่ในฐานะของพลเมืองไทยได้เหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน			✓					
2000013 สังคมไทยและภูมิปัญญาไทยในการพัฒนาท้องถิ่น	✓		✓					
CLO1 อธิบายความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ ภูมิสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไทยได้ถูกต้อง	✓							
CLO2 นำเสนอข้อมูลความหลากหลายและความแตกต่างของลักษณะภูมิสังคมของไทยในชุมชนได้ถูกต้อง			✓					
CLO3 จัดทำสื่อสารสนเทศข้อมูลภูมิสังคมที่ได้มาจากการรวบรวมข้อมูลในชุมชนได้เหมาะสม			✓					
2000014 วัยใส ใจสะอาด	✓		✓					
CLO1 อธิบายหลักการของผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม การทุจริตปราบทุจริตด้วยจิตพอเพียง Active Citizen และหน้าที่พลเมืองได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓							

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO2 วิเคราะห์ข้อมูลการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณะของประชาชนในชุมชนด้านการต่อต้านการทุจริตและคอร์รัปชันได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓					
CLO3 ออกแบบการแก้ปัญหาการทุจริตและคอร์รัปชันในชุมชนจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓					
3000010 ผู้ประกอบการสร้างสรรค์	✓		✓	✓				
CLO1 อธิบายหลักการทำธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ การออกแบบธุรกิจ การตลาดออนไลน์ สารสนเทศ การจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการลงทุน จริยธรรมผู้ประกอบการ ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓							
CLO2 ออกแบบธุรกิจในการตลาดออนไลน์ การใช้ประโยชน์สารสนเทศ การจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการลงทุน และจริยธรรมผู้ประกอบการให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เหมาะสม			✓					
CLO3 นำเสนอแนวทางการประกอบธุรกิจได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓					
CLO4 แสดงออกถึงจริยธรรมการเป็นผู้ประกอบการได้ตามหลักจรรยาบรรณผู้ประกอบการ				✓				
4000011 รักษ์เรา รักโลก	✓		✓					
CLO1 อธิบายความหมายของทรัพยากรธรรมชาติ และความหลากหลายทางชีวภาพได้ถูกต้อง	✓							
CLO2 วิเคราะห์สถานการณ์และวิกฤตการณ์ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของประเทศไทยและของโลกได้อย่างถูกต้อง			✓					
CLO3 ประยุกต์ใช้หลักจริยธรรมทางสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวันได้เหมาะสม			✓					
CLO4 มีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชนอย่างยั่งยืน			✓					
4000012 การรู้สารสนเทศ	✓	✓	✓	✓				
CLO1 อธิบายการจัดระบบทรัพยากรสารสนเทศในแหล่งสารสนเทศได้ตามหลักการจัดระบบ	✓							
CLO2 เลือกใช้แหล่งสารสนเทศและการให้บริการสารสนเทศที่ถูกต้องตรงกับหลักการทางวิชาการ		✓						
CLO3 สืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้สอดคล้องกับประเด็นเนื้อหาที่กำหนด		✓						
CLO4 เขียนรายงานอ้างอิงและบรรณานุกรมได้ถูกต้องตามรูปแบบการทำผลงานทางวิชาการ			✓					

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO5 นำเสนอรายงานด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศได้เหมาะสมกับผู้รับสาร			✓					
CLO6 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓				
4000013 การคิดในศตวรรษที่ 21	✓		✓					
CLO1 อธิบายหลักการคิด 9 ลักษณะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และตรรกศาสตร์กับการให้เหตุผลได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓							
CLO2 ประยุกต์ใช้การคิด 9 ลักษณะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงสร้างสรรค์และตรรกศาสตร์กับการให้เหตุผลในสถานการณ์ชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง			✓					
CLO3 นำเสนอแนวทางแก้ปัญหาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันโดยใช้การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และตรรกศาสตร์กับการให้เหตุผลได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓					
CLO4 ประยุกต์ใช้หลักการคิดสร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ			✓					
1000013 ศิลปะการสื่อสารแบบผู้นำ	✓		✓					
CLO1 อธิบายหลักการ แนวคิด และองค์ประกอบของการสื่อสารได้ถูกต้องตามทฤษฎีการสื่อสาร	✓							
CLO2 สื่อสารภาษาไทยในสถานการณ์ที่กำหนดได้ตามหลัก 7C	✓							
CLO3 นำเสนอข้อมูลด้วยวาจา ลายลักษณ์อักษร และสื่อประสมได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓					
CLO4 ประยุกต์ใช้การพูดอย่างผู้นำในสถานการณ์จำลองได้ตามหลักวิชาการ			✓					
1000014 ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน	✓		✓					
CLO1 Demonstrate proficient English language skills for delivering oral presentations by utilizing appropriate vocabulary, grammar, and pronunciation with clarity and fluency effectively	✓							
CLO2 Employ effective verbal and non-verbal communication techniques, including body language, gestures, and eye contact, to engage and connect with the audience during oral presentations in English skillfully			✓					

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO3 Utilize visual aids and multimedia tools to enhance the delivery and impact of oral presentations in English, ensuring visual clarity, relevance, and audience engagement appropriately			✓					
CLO4 Evaluate and provide feedback on oral presentations, employing critical thinking skills and appropriate criteria constructively			✓					
1000015 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	✓		✓					
CLO1 Define, explain, and apply these terms and vocabulary in different situations skillfully	✓							
CLO2 Listen for main ideas and details actively	✓							
CLO3 Summarize the main idea and identify the details from the reading text/passage correctly			✓					
CLO4 Interpret data with charts and graphs proficiently			✓					
CLO5 Communicate opinions and ideas through short presentations with fluency and comprehensibility confidently			✓					
CLO6 Write descriptive paragraphs or essays to express ideas and opinions using correct vocabulary and correct grammar forms/structures effectively			✓					
1000016 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ	✓							
CLO1 Identify the sounds, names of English alphabets, and consonants, and develop basic greeting speaking, reading, writing, and listening skills in English confidently	✓							
CLO2 Describe the characteristics of oneself, name members of the family fluently	✓							
CLO3 Name numbers, count numbers, tell the time and count money in English correctly	✓							
CLO4 Name different kinds of colors, tell about colors they like or dislike, and tell about their favorite color in English eloquently	✓							
CLO5 Tell or ask the price, bargain for a lower price, and order food at the restaurant successfully	✓							

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO6 Read or recite body parts, describe their health problems, buy medicine at the pharmacy, and share clearly	✓							
1000017 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓			✓				
CLO1 เขียนสัทอักษรภาษาจีนพินอินได้ตามหลักการเขียนที่ถูกต้อง	✓							
CLO2 ออกเสียงสัทอักษรภาษาจีนพินอิน คำศัพท์ ประโยคภาษาจีนได้ตามหลักการออกเสียงที่ถูกต้อง	✓							
CLO3 สื่อสารภาษาจีนในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์จีน	✓							
CLO4 อธิบายความสำคัญและความเป็นมาของเทศกาลและวัฒนธรรมจีนได้อย่างหลากหลาย	✓							
CLO5 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓				
1000018 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓		✓					
CLO1 ออกเสียงตัวอักษรและสำนวนภาษาญี่ปุ่นได้ถูกต้อง	✓							
CLO2 ประยุกต์ใช้ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์			✓					
CLO3 นำเสนอศิลปะและวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างถูกต้อง			✓					
1000019 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓							
CLO1 Identify the sounds, names of Burmese alphabets, and consonants, and develop basic greeting speaking, reading, writing, and listening skills in Burmese confidently	✓							
CLO2 Describe the characteristics of oneself, name members of the family fluently	✓							
CLO3 Name numbers, count numbers, tell the time and count money in Burmese correctly	✓							
CLO4 Name different kinds of colors, tell about colors they like or dislike, and tell about their favorite color in Burmese eloquently	✓							
CLO5 Tell or ask the price, bargain for a lower price, and order food at the restaurant successfully	✓							

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO6 Read or recite body parts, describe their health problems, buy medicine at the pharmacy, and share them with doctors or hospitals clearly	✓							
2000015 สมดุลสุข	✓		✓					
CLO1 อธิบายแนวคิดของการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขที่สมดุลทั้งทางกาย อารมณ์ สังคมและจิตวิญญาณได้เหมาะสม	✓							
CLO2 วางแผนการพัฒนาดตนเองให้มีทักษะชีวิตตามหลักปรัชญา ศาสนาและจิตวิทยาได้เหมาะสม			✓					
CLO3 เลือกใช้วิธีการจัดการอารมณ์ด้วยหลักสุนทรียศาสตร์ได้เหมาะสม			✓					
CLO4 ประยุกต์ใช้ทักษะชีวิตและสุนทรียศาสตร์เพื่อการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขได้เหมาะสม			✓					
CLO5 พัฒนารอบแนวคิดเชิงบวกในการดำเนินชีวิตได้เหมาะสม			✓					
2000016 กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓					
CLO1 อธิบายหลักกฎหมายทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักกฎหมาย	✓							
CLO2 วิเคราะห์หลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันได้ถูกต้อง			✓					
CLO3 นำเสนอแนวทางป้องกันปัญหาทางกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นได้ถูกต้องตามหลักกฎหมาย			✓					
CLO4 สืบค้นข้อมูลกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญหาในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ		✓						
2000017 สมาร์ทไลฟ์	✓		✓	✓				
CLO1 อธิบายการบริหารจัดการเพื่อเพิ่มศักยภาพการทำงานได้ถูกต้อง	✓							
CLO2 ประยุกต์การบริหารจัดการทางการเงินในการทำบัญชีครัวเรือนได้ถูกต้องตามหลักการทำบัญชี			✓					
CLO3 ประยุกต์การบริหารจัดการเวลาในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม			✓					
CLO4 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓				
4000014 ฟิต ฟอว์ เฟิร์ม	✓		✓	✓				
CLO1 อธิบายความหมาย ความสำคัญ ประเภทและประโยชน์ของกิจกรรมทางกาย ได้ตามหลักการ	✓							
CLO2 อธิบายหลักการป้องกันการบาดเจ็บ และการปฐมพยาบาลการบาดเจ็บได้ตามหลักการ	✓							

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO3 ประยุกต์กิจกรรมทางกายได้เหมาะสมกับความต้องการและสุขภาพของแต่ละบุคคล			✓					
CLO4 ประยุกต์หลักการส่งเสริมโภชนาการได้เหมาะสมกับความต้องการและสุขภาพของแต่ละบุคคล			✓					
CLO5 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการประเมินกิจกรรมทางกายของตนเองตามหลักการ			✓					
CLO6 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓				
4000015 งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน	✓		✓	✓				
CLO1 อธิบายหลักการทำงานของเครื่องมืองานช่างพื้นฐานได้ถูกต้อง	✓							
CLO2 เลือกใช้เครื่องมือสำหรับงานช่างพื้นฐานได้เหมาะสมกับงาน			✓					
CLO3 ซ่อมอุปกรณ์ไฟฟ้า ประปา และโยธาพื้นฐานได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย			✓					
CLO4 ประดิษฐ์ชิ้นงานจากวัสดุพื้นฐานที่มีประโยชน์ตรงกับความต้องการใช้งานภายในบ้าน			✓					
CLO5 ทำงานเป็นทีมและส่งงานตรงตามกำหนดเวลา				✓				
หมวดวิชาเฉพาะ								
วิชาเฉพาะด้านบังคับ								
7191101 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓			✓
CLO1 อธิบายเกี่ยวกับตรรกศาสตร์ ทฤษฎีเซต ความสัมพันธ์และฟังก์ชัน เมตริกซ์และดีเทอร์มิแนนต์ ระบบเลขฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ตรรกศาสตร์ ทฤษฎีเซต ความสัมพันธ์และฟังก์ชัน เมตริกซ์และดีเทอร์มิแนนต์ ระบบเลขฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ตามเงื่อนไขที่กำหนด					✓			
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
7191102 แนวคิดและทฤษฎีเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓			✓
CLO1 อธิบายพื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบของมัลติมีเดีย การจัดวางข้อความ ภาพนิ่ง วิดิทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว การใช้เสียง การจัดเก็บและแสดงผลข้อมูลมัลติมีเดีย การนำเสนอมัลติมีเดียในรูปแบบดิจิทัล ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 เลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางด้านมัลติมีเดีย ตามเงื่อนไขที่กำหนด					✓			
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7191301 ระบบฐานข้อมูลสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการเกี่ยวกับหลักการระบบฐานข้อมูล ได้อย่างถูกต้องตามหลักการวิชาการ					✓			
CLO2 ออกแบบระบบฐานข้อมูลสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ได้อย่างเหมาะสม						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7191401 ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายแนวคิดและหลักการของปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้นและข้อจำกัด ความมั่นคง และจรรยาบรรณที่ต้องตระหนักถึงในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างงานปัญญาประดิษฐ์ในการประมวลผลภาพ สำหรับงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม								✓
7191601 การผลิตสื่อวีดิทัศน์					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการการวิเคราะห์และการออกแบบสร้างวีดิทัศน์ ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบและสร้างสื่อวีดิทัศน์ ได้ตรงตามวัตถุประสงค์						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม								✓

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
7191701 องค์ประกอบศิลป์สำหรับการผลิตงานมัลติมีเดีย					✓			✓
CLO1 อธิบายหลักการออกแบบองค์ประกอบศิลป์เบื้องต้นได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7191702 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการออกแบบงานกราฟิก การตกแต่งภาพนิ่ง การวาด การสร้างภาพ 2 มิติ การจัดองค์ประกอบภาพและข้อความ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบงานกราฟิก ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7191703 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานผู้ใช้					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบ UX/UI ถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบและสร้างแบบจำลองปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับระบบได้ตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7192601 การสร้างเกมเบื้องต้น					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายพื้นฐานการออกแบบแพลตฟอร์มเกม ถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้องค์ประกอบและประเภทของเกมตามถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7192604 การสร้างเกมขั้นสูง						✓		✓
CLO1 อธิบายทฤษฎีการพัฒนาเกม ถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO2 สร้างเกมแบบมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเกมและผู้เล่นได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7192701 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเบื้องต้น					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายพื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ โปรแกรมประยุกต์สำหรับภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การวาดภาพและสร้างภาพเคลื่อนไหว การประยุกต์ใช้ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อวีดิทัศน์ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การวาดภาพและสร้างภาพเคลื่อนไหว การประยุกต์ใช้ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อวีดิทัศน์ ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7192702 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติขั้นสูง						✓		✓
CLO1 อธิบายพื้นฐานแนวคิดการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติสำหรับงานด้านมัลติมีเดีย การสร้างการ์ตูนเคลื่อนไหว การใส่เสียงเอฟเฟกต์ การใส่เสียงดนตรีประกอบภาพเคลื่อนไหว ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติสำหรับงานด้านมัลติมีเดีย การสร้างการ์ตูนเคลื่อนไหว การใส่เสียงเอฟเฟกต์ การใส่เสียงดนตรีประกอบภาพเคลื่อนไหว ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7193401 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓			✓
CLO1 อธิบายเกี่ยวกับทักษะการฟังพูด อ่าน เขียน ตามหลักการภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ การฟังพูด อ่าน เขียน ตามหลักการภาษาอังกฤษตามได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด					✓			
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7193601 ดิจิทัลคอนเทนต์					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายพื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบและการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ ดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับด้านธุรกิจและด้านการศึกษา ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในออกแบบและสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม								✓
7193701 การสร้างภาพจำลอง 3 มิติ					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการหลักการสร้างแบบจำลอง 3 มิติได้อย่างถูกต้องตามหลักการวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการสร้างแบบจำลอง 3 มิติในการออกแบบและพัฒนาโมเดล 3 มิติ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7193702 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ได้อย่างถูกต้องตามหลักการวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้มาออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ได้อย่างถูกต้องตามหลักการวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม								✓
7193901 การวิจัยเบื้องต้นสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการความรู้เกี่ยวกับการวิจัยทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ปัญหาการวิจัย วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สมมติฐานการวิจัย ตัวแปรในการวิจัย การออกแบบการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล และการเขียนรายงานการวิจัย ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการเขียนรายงานการวิจัย ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการส่งผลงานตามกำหนดเวลา								✓
7193902 โครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1						✓		
CLO1 สืบค้นข้อมูลทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับโครงการได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO2 เลือกใช้เครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับการพัฒนาร่างโครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่ทันสมัยได้อย่างเหมาะสม						✓		

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม								✓
7194601 เทคโนโลยีความจริงผสม						✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการเกี่ยวกับเทคโนโลยีความจริงผสม ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO2 สร้างสื่อเทคโนโลยีความจริงผสมได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึง ความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓
7194901 สัมมนาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย						✓		✓
CLO1 ค้นคว้าและอภิปรายในหัวข้อด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในปัจจุบันและอนาคตที่เกี่ยวข้อง ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO2 จัดทำโครงการสัมมนา และการนำเสนอ ผลงานสัมมนา ได้ตามหลักการ ถูกต้องครบถ้วน						✓		
CLO3 แสดงออกถึง ความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓
7194902 โครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2						✓		
CLO1 ประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ตามหลักการทางวิชาการ						✓		
CLO2 นำเสนอโครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ถูกต้อง ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม						✓		✓
วิชาเฉพาะด้านเลือกเรียน								
7191302 การสร้างเว็บเพจสำหรับงานมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการเว็บไซต์ การออกแบบเว็บเพจและโครงสร้างเว็บไซต์ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ การแทรกสื่อมัลติมีเดีย การสร้างจุดเชื่อมโยงในเว็บเพจ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างเว็บเพจ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึง ความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
7192602 โปรแกรมสำเร็จรูปมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างงานมัลติมีเดีย ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างงานมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 เลือกใช้โปรแกรมสำหรับสร้างงานมัลติมีเดีย ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึง ความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓
7192603 การถ่ายภาพดิจิทัล					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการเกี่ยวกับการถ่ายภาพ การสื่อความหมายด้วยภาพ อุปกรณ์การถ่ายภาพ องค์ประกอบภาพ มุมกล้อง และขนาดภาพ เทคนิคการถ่ายภาพ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการตกแต่งภาพ ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึง ความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓
7192605 มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา					✓	✓		
CLO1 อธิบายหลักการออกแบบและการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 เลือกใช้โปรแกรมประยุกต์ในการสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓
7192606 สตรีมมิง					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายวิวัฒนาการของสื่อสู่ยุคดิจิทัล โครงสร้าง และคุณลักษณะของสื่อสตรีมมิง รูปแบบ และองค์ประกอบของการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อสตรีมมิง ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้การสตรีมมิงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึง ความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
7193101 จริยธรรมทางกฎหมายด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายจริยธรรมการทำสื่อ การสร้าง ใช้งาน และเผยแพร่เนื้อหาดิจิทัล กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ สิทธิทางศีลธรรม กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล หลักกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมมัลติมีเดีย กฎหมายเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียเผยแพร่เนื้อหาดิจิทัลได้อย่างถูกต้องตามตามหลักวิชาการได้						✓		
CLO3 แสดงออกถึงจริยธรรม ความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓
7193102 ธุรกิจสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		
CLO1 อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ ลักษณะของธุรกิจสตาร์ทอัพ แนวคิดการหาไอเดียและนวัตกรรมเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พื้นฐานการทำธุรกิจสตาร์ทอัพ แผนธุรกิจ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการทำธุรกิจสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
7193501 ความปลอดภัยในการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับธุรกิจเชิงดิจิทัล					✓	✓		
CLO1 อธิบายหลักการความปลอดภัย ในการส่งถ่ายข้อมูลสารสนเทศ มาตรฐานการเข้ารหัสลับ ได้ตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการค้นหาผู้บุกรุกและมาตรฐานการแก้ไข การโจมตีรหัสผ่าน การค้นหาไวรัสและการแก้ไข การทำลายน้ำดิจิทัล การทำหนังสือสัญญาดิจิทัล การปิดบังชื่อ ได้ตามหลักวิชาการ						✓		
7193602 ภาพยนตร์ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน ประวัติ ประเภท องค์ประกอบทางด้านภาพและเสียง บทภาพยนตร์ การผลิตและโปรแกรมประยุกต์ที่ใช้ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม								✓

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
7193603 เทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างเทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์ ได้ถูกต้องตามหลักการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม								✓
7193604 การสร้างสื่อมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการการวางแผนและการออกแบบการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ได้ถูกต้องตามหลักการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการวางแผนและการออกแบบการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ได้ถูกต้องตามหลักการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม								✓
7193605 การผลิตเสียงสำหรับสื่อมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับเทคนิคของเสียง การผสมเสียง การตัดต่อเสียง การบันทึกเสียง การใช้อุปกรณ์บันทึกเสียง ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ ในการผลิตเสียงเอฟเฟ็คสำหรับสื่อมัลติมีเดีย ตามถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓
7193606 การสร้างตัวละครสำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		
CLO1 อธิบายพื้นฐานการออกแบบและสร้างตัวละคร ถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ความรู้ในการออกแบบและสร้างตัวละคร ได้ตามถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม								✓
7194101 ผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		
CLO1 อธิบายหลักการบริหารธุรกิจด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียยุคดิจิทัล การเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ออกแบบการวางแผนธุรกิจด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO3 นำเสนอและอภิปรายแผนธุรกิจด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
7194402 มัลติมีเดียในงานสื่อสารการตลาด					✓	✓		
CLO1 อธิบายการสื่อสารการตลาด พฤติกรรมผู้บริโภค กลยุทธ์การสื่อสารการตลาด การวางแผน การสื่อสารการตลาด เครื่องมือและช่องทางการสื่อสารการตลาด การวัดและการประเมินผลการสื่อสารการตลาด ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้สื่อมัลติมีเดียใช้ในการสื่อสารการตลาด ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
CLO3 นำเสนอและอภิปราย การวางแผนการสื่อสารการตลาด ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ						✓		
7194602 เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการของเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ กระดูกแบบโมชันแคปเจอร์ มาร์กเกอร์และมาร์เกอร์เลสของโมชันแคปเจอร์ ประสิทธิภาพของโมชันแคปเจอร์ โมเดล 3 มิติ ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ของเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ในการสร้างผลงาน ได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด						✓		
CLO3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม มีจริยธรรมทางวิชาชีพด้านมัลติมีเดียได้อย่างเหมาะสม								✓
7194603 การบริหารจัดการโครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย					✓	✓		✓
CLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดการโครงการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย การบริหารจัดการโครงการ การวางแผน การดำเนินการ การคิดต้นทุน การทดสอบระบบงาน ได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ					✓			
CLO2 ประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์บริหารจัดการโครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ได้อย่างเหมาะสม						✓		
CLO3 แสดงออกถึง ความรับผิดชอบ สามารถทำงานเป็นทีม และสื่อสารกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในโครงการได้อย่างเหมาะสม								✓
วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ								
7194801 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย							✓	
CLO1 ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในสถานประกอบการได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ							✓	

COURSE/CLO	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8
CLO2 แสดงออกถึงการมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ในการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ							✓	
7194802 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีมัลติมีเดีย							✓	
CLO1 ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในสถานประกอบการได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ							✓	
CLO2 แสดงออกถึงการมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ในการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ							✓	
7194803 เตรียมสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย							✓	
CLO1 ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในสถานประกอบการได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ							✓	
CLO2 แสดงออกถึงการมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ในการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ							✓	
7194804 สหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย							✓	
CLO1 ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในสถานประกอบการได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ							✓	
CLO2 แสดงออกถึงการมีวินัย ตรงเวลา ซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ในการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ							✓	