

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569)

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 3/2569 เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2569
คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาเห็นชอบและให้การรับรองมาตรฐานการอุดมศึกษาของหลักสูตรการศึกษา
ในการประชุมครั้งที่ 9/2569 เมื่อวันที่ 9 กันยายน 2569

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

คำนำ

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) เป็นหลักสูตรที่ปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565) รหัสหลักสูตร 25551471101725 ซึ่งการปรับปรุงหลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 สาระสำคัญของการปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้ได้ปรับหลักสูตรแนวทาง Outcome-based Education (OBE) เพื่อให้ได้หลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต และได้บัณฑิตที่มีความรู้ด้านวิชาการ และมีทักษะการปฏิบัติซึ่งเป็นลักษณะของบัณฑิตนักปฏิบัติที่ตรงตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

การจัดทำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ได้รับความร่วมมือจากอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ประจำ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการพัฒนาและวิพากษ์หลักสูตรให้ได้หลักสูตรที่มีมาตรฐานสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
17 เมษายน 2568

สารบัญ

หน้า

คำนำ..... (1)

สารบัญ..... (2)

หมวดที่ 1 ชื่อหลักสูตร ชื่อปริญญา และข้อมูลทั่วไปของหลักสูตร..... 1

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ วิสัยทัศน์ พันธกิจ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร..... 8

หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต..... 20

หมวดที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้..... 53

หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร..... 60

หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา จำนวนรับนักศึกษา และงบประมาณ..... 68

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา..... 70

หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร..... 72

หมวดที่ 9 ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร..... 80

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566.. 89

ภาคผนวก ข ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมว่าด้วยการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2567..... 104

ภาคผนวก ค พระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชา อักษรย่อสำหรับสาขาวิชา ครุยวิทยฐานะ เข็มวิทยฐานะ และครุยประจำตำแหน่งของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2568..... 112

ภาคผนวก ง คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร..... 119

ภาคผนวก จ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร..... 122

ภาคผนวก ฉ ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรก่อนและหลังการปรับปรุง..... 128

ภาคผนวก ช ขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรตามแนวทางของ Outcome-based Education (OBE)..... 147

ภาคผนวก ซ รายงานสรุปผลการประชุมสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ครั้งที่ 3/2569..... 243

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
คณะ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

หมวดที่ 1 ชื่อหลักสูตร ชื่อปริญญา และข้อมูลทั่วไปของหลักสูตร

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25551471101725
ชื่อหลักสูตร (ไทย) หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต
ชื่อหลักสูตร (อังกฤษ) Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Digital Art Design

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

2.1 หลักเกณฑ์การเรียกชื่อปริญญา

☑ เป็นไปตามพระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชา อักษรย่อสำหรับสาขาวิชา ครุยวิทยฐานะ เข็มวิทยฐานะ และครุยประจำตำแหน่งของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2568

2.2 ชื่อปริญญา (ภาษาไทย)

ชื่อเต็ม ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบดิจิทัลอาร์ต)
ชื่อย่อ ศป.บ. (ออกแบบดิจิทัลอาร์ต)

2.3 ชื่อปริญญา (ภาษาอังกฤษ)

ชื่อเต็ม Bachelor of Fine and Applied Arts (Digital Art Design)
ชื่อย่อ B.F.A. (Digital Art Design)

2.4 ชื่อสาขาวิชา

ภาษาไทย ออกแบบดิจิทัลอาร์ต
ภาษาอังกฤษ Digital Art Design

3. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 127 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 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบดิจิทัลอาร์ต)

5. สถานที่จัดการเรียนการสอน

☑ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมและสถานประกอบการณ์ภายนอก กรณีที่มีการร่วมทางวิชาการและมี MOU

6. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

6.1 งานออกแบบและกราฟิก

6.2 งานภาพยนตร์ แอนิเมชัน และเกม

6.3 งานออกแบบสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยี

6.4 งานอิสระและธุรกิจส่วนตัว

7 ค่าธรรมเนียมการศึกษา

7.1 ค่าธรรมเนียมการศึกษาภาคเรียนละ 11,400 บาท

7.2 ค่าธรรมเนียมการศึกษาตลอดหลักสูตร 91,200 บาท

8. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

8.1 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปกรรมศาตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565) รหัสหลักสูตร 25551471101725 เริ่มใช้หลักสูตรครั้งแรกเมื่อปีการศึกษา 2555

8.2 คณะกรรมการประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในการประชุมครั้งที่ 3/2568 วันที่ 17 เมษายน 2568

8.3 สภาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 12/2568 วันที่ 11 ธันวาคม 2568

8.4 สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 3/2569 เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2569

8.5 เริ่มใช้จัดการเรียนการสอนในปีการศึกษา 2569

9. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

9.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

การวิเคราะห์สถานการณ์ภายนอกและการพัฒนาที่จำเป็นสำหรับการวางแผนหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ดังนี้

1. การพิจารณาตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต ได้รับการพัฒนาโดยคำนึงถึงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ การพัฒนากำลังคนที่มีทักษะสูง การปรับตัวต่อ Digital Disruption และการบูรณาการแนวคิดความยั่งยืน เพื่อให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษามีความสามารถในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งแนวทางเหล่านี้สามารถบูรณาการเข้าสู่หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต ได้ดังนี้

1.1 เศรษฐกิจสร้างมูลค่าเพิ่ม หลักสูตรควรมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล เช่น แอนิเมชัน เกม และสื่อออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดทั้งในประเทศและระดับสากล โดยส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงและมีศักยภาพในการแข่งขันในอุตสาหกรรมดิจิทัลผ่านการฝึกปฏิบัติจริงและความร่วมมือกับภาคธุรกิจ ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 ในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศ

1.2 การพัฒนากำลังคนที่มีทักษะสูง หลักสูตรควรบรรจุเนื้อหาที่เพิ่มความเชี่ยวชาญในด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบ 3 มิติ การสร้างเนื้อหาแบบอินเทอร์แอคทีฟ และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อให้นักศึกษามีความพร้อมในการทำงานในอุตสาหกรรมที่ต้องการบุคลากรที่มีทักษะสูงและสามารถปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของแผนพัฒนาฯ ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนให้มีความสามารถสูงในการรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการของตลาดแรงงานในอนาคต

1.3 การตอบสนองต่อ Digital Disruption หลักสูตรต้องมีความยืดหยุ่นและทันสมัยเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี AR/VR และ Blockchain ซึ่งเป็นแนวโน้มสำคัญในอุตสาหกรรมดิจิทัล การบูรณาการเทคโนโลยีเหล่านี้เข้าไปในหลักสูตรจะช่วยให้นักศึกษามีความสามารถในการคิดเชิงนวัตกรรมและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในภาคธุรกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นไปตามยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 ในการเร่งขับเคลื่อนการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัลและเพิ่มศักยภาพการแข่งขันของประเทศในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

1.4 การบูรณาการแนวคิดความยั่งยืน หลักสูตรควรสอดแทรกแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน เช่น การออกแบบที่ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสร้างจิตสำนึกด้านความรับผิดชอบต่อสังคม โดยให้นักศึกษาตระหนักถึงแนวทางการผลิตสื่อดิจิทัลที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและพัฒนาโครงการที่ช่วยส่งเสริมความยั่งยืนในอุตสาหกรรมดิจิทัล ซึ่งตอบสนองต่อแนวทางของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 ที่เน้นการพัฒนาเศรษฐกิจแบบยั่งยืนและการสร้างสังคมที่รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

2. การพิจารณาตามแผนพัฒนาด้านการขับเคลื่อนประเทศด้วยโมเดลเศรษฐกิจ BCG (พ.ศ. 2564-2570)

โมเดลเศรษฐกิจ BCG (Bio-Circular-Green Economy) ได้กำหนดแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่ยั่งยืน โดยใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและส่งเสริมนวัตกรรม ซึ่งมีผลต่อการวางแผนหลักสูตรดังนี้

2.1 เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หลักสูตรควรสนับสนุนการสร้างผลงานดิจิทัลที่ผสมผสานวัฒนธรรมและนวัตกรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าในระดับท้องถิ่นและสากล

2.2 การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เน้นการออกแบบเนื้อหาดิจิทัลที่สามารถใช้งานซ้ำได้และลดการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง

2.3 เศรษฐกิจสีเขียว หลักสูตรควรปลูกฝังการสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลที่ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม เช่น การใช้พลังงานสะอาดและสร้างเนื้อหาที่ส่งเสริมจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม

2.4 เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ส่งเสริมการเรียนรู้และประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI, AR/VR และ Blockchain ในการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัล

2.5 การพัฒนาบุคลากรที่มีศักยภาพ หลักสูตรควรมีการบูรณาการการเรียนรู้กับภาคอุตสาหกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถเข้าสู่ตลาดแรงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปการวางแผนหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ควรพิจารณาปัจจัยภายนอกจากทั้งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 และโมเดลเศรษฐกิจ BCG เพื่อให้หลักสูตรสามารถผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพในการตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานและสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศในระยะยาวได้อย่างยั่งยืน

9.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคม วัฒนธรรม และข้อกำหนดจากหน่วยงานในกำกับ (อว.)

เป้าหมายของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) มุ่งพัฒนาประเทศไทยสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน โดยเฉพาะในด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ซึ่งสอดรับกับการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ของไทยที่กำลังได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ และยุทธศาสตร์ชาติได้กำหนดให้การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศไทยสู่การเป็นประเทศรายได้สูง โดยมุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้ในปัจจุบันประเทศไทยผลักดันนโยบาย Soft Power

อย่างจริงจัง โดยเฉพาะในด้านวัฒนธรรม อาหาร ความบันเทิง และการท่องเที่ยว ซึ่งล้วนต้องการนักออกแบบที่มีความเข้าใจทั้งรากเหง้าทางวัฒนธรรมและแนวโน้มร่วมสมัย ส่งผลให้เกิดความต้องการบุคลากรด้านการออกแบบที่สามารถสร้างสรรค์งานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แต่สื่อสารได้ในระดับสากล นอกจากนี้การเติบโตของแพลตฟอร์มดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ยังเปิดโอกาสให้นักออกแบบสามารถนำเสนอผลงานสู่ตลาดโลกได้โดยตรง

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ได้กำหนดยุทธศาสตร์ที่มุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมด้วยองค์ความรู้ การวิจัย และนวัตกรรม พลิกโฉมให้ประเทศมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและยั่งยืน ยกระดับความสามารถในการแข่งขันด้วยเศรษฐกิจสร้างคุณค่าและพร้อมก้าวสู่อนาคตโดยมีประเด็นยุทธศาสตร์หลักที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรด้านศิลปกรรมศาสตร์ ได้แก่ การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูงตามความต้องการของประเทศ การส่งเสริมการวิจัยขั้นแนวหน้าและการสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่มาตรฐานสากลนอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากด้วยการใช้องค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรม โดยส่งเสริมการบูรณาการระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม และมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

จากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะการพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างภาพและงานกราฟิก ทำให้หลักสูตรต้องเน้นการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด นักออกแบบรุ่นใหม่ต้องสามารถทำงานโดยใช้ AI เป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแนวโน้มการให้ความสำคัญกับความยั่งยืนและความรับผิดชอบต่อสังคมยังส่งผลให้การออกแบบต้องคำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสังคมมากขึ้น การออกแบบเพื่อความยั่งยืน (Sustainable Design) และการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design) กลายเป็นแนวคิดสำคัญที่ต้องบรรจุในหลักสูตร ดังนั้น การปรับปรุงหลักสูตรจึงควรมุ่งเน้นการพัฒนาบัณฑิตที่มีทั้งทักษะทางศิลปะและการออกแบบที่เข้มแข็ง ความเข้าใจในมิติทางวัฒนธรรมและสังคม ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ และจิตสำนึกในการสร้างสรรค์งานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานและการพัฒนาประเทศในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์

9.3 ผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วย

1. นักศึกษา ผู้ที่ได้รับผลลัพธ์โดยตรงจากการเรียนการสอนและการพัฒนาทักษะ

2. ผู้ปกครอง ผู้สนับสนุนและมีบทบาทในการให้คำแนะนำเกี่ยวกับแนวทางการศึกษา

3. คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา ผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการออกแบบและดำเนินการสอน

4. สถาบันการศึกษา หน่วยงานที่รับผิดชอบในการจัดการเรียนการสอนและบริหารหลักสูตร

5. หน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ที่กำกับดูแลมาตรฐานการศึกษา

6. ภาคอุตสาหกรรมและธุรกิจ ผู้ว่าจ้างบัณฑิตที่จบจากหลักสูตร เช่น บริษัทเทคโนโลยีและสตูดิโอออกแบบ

7. ชุมชนและสังคม ผู้ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมหรือผลงานที่นักศึกษาผลิตขึ้น

8. องค์กรระหว่างประเทศ ผู้กำหนดมาตรฐานและแนวโน้มในอุตสาหกรรมระดับโลก

สรุปการวางแผนหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ควรคำนึงถึงแผนพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และข้อกำหนดของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงผู้มีส่วนได้เสียทุกภาคส่วน เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความพร้อมตอบสนองต่อความต้องการของตลาดและสนับสนุนการพัฒนาอย่างยั่งยืนในระดับประเทศและระดับสากล

9.4 ความต้องการผู้มีส่วนได้เสียต่อการพัฒนาหลักสูตร

จากการสำรวจความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย สามารถแบ่งเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญต่อหลักสูตรดังนี้

ลำดับ	ผู้มีส่วนได้เสีย	ความต้องการผู้มีส่วนได้เสีย
1	ผู้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพ (ตัวแทนสมาคมนักออกแบบเรขศิลป์ไทย (ThaiGa)	1. ทักษะการประยุกต์ใช้เครื่องมือใหม่ เทคโนโลยีที่ทันสมัย ที่สอดคล้องกับงานดิจิทัลอาร์ต และในอุตสาหกรรมดิจิทัลปัจจุบัน เช่น AI 2. ทักษะผู้ประกอบการ 3. ทักษะการออกแบบภาพเคลื่อนไหวตามแนวโน้มของอุตสาหกรรมในปัจจุบัน 4. ทักษะการทำงานข้ามสาขาวิชา ที่สามารถบูรณาการกับงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตได้ เช่น การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ การออกแบบส่วนต่อประสาน 5. ทักษะการสื่อสาร/นำเสนอ 6. มีความรู้ครอบคลุมเรื่อง กฎหมาย จริยธรรม และจรรยาบรรณ
2	ผู้ใช้บัณฑิต	1. ทักษะในการทำงานแบบมืออาชีพ 2. ทักษะในการบริหารจัดการโครงการออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3. ทักษะด้านการตลาดสำหรับศิลปิน 3.1 การสร้างแบรนด์ 3.2 การใช้โซเชียลมีเดีย (Social Media Marketing) 3.3 การตลาดผ่านเนื้อหา (Content Marketing) 3.4 การทำ E-commerce และ Online Sales 3.5 การทำงานร่วมกับ Influencers หรือแบรนด์ (Collaboration & Partnerships) 4. ทักษะการจัดงานแสดงผลงานและนิทรรศการ 5. ทักษะการเล่าเรื่อง 6. ทักษะในการทำงาน (Workforce Skill) ทั้งทักษะเชิงเทคนิค (Hard skill) และ ทักษะเชิงสังคมและพฤติกรรม (Soft Skill)

ลำดับ	ผู้มีส่วนได้เสีย	ความต้องการผู้มีส่วนได้เสีย
3	ศิษย์เก่า	1. ทักษะการปฏิบัติการ 2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยที่นำมาใช้ปฏิบัติงาน 3. ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้กับงานในอุตสหกรรมดิจิทัล
4	ศิษย์ปัจจุบัน	1. ทักษะการฝึกปฏิบัติ 2. ทักษะการใช้เครื่องมือที่ทันสมัย 3. ทักษะการประยุกต์ใช้งานในภาคอุตสาหกรรมดิจิทัล
5	กลุ่มอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	1. ทักษะทางทัศนศิลป์ 2. ทักษะการนำเสนอ 3. ทักษะในการผลิตภาพยนตร์ (Production) 4. ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น 5. ทักษะการบริหารงานโครงการ 6. ทักษะทางคอมพิวเตอร์กราฟฟิก 7. ทักษะทางดิจิทัลเพ้นต์

หมวดที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ วิสัยทัศน์ พันธกิจ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1. ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ และอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.1 ปรัชญา

การศึกษาสร้างคน คิดค้นภูมิปัญญา พัฒนาท้องถิ่น

1.2 ปรัชญาการศึกษา

มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต รองรับความเปลี่ยนแปลง 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 ทะนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ผลิตครูและส่งเสริมวิทยะฐานะครู” 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 และอัตลักษณ์ของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

2.1 ปรัชญา

บูรณาการศาสตร์ พัฒนาคน สร้างสังคมยั่งยืน

2.2 วิสัยทัศน์

ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีสมรรถนะทางวิชาชีพ สร้างนวัตกรรมบนฐานความรู้สหวิทยาการรองรับความเจริญทางเศรษฐกิจ สังคม ดำรงไว้ซึ่งความเป็นไทย

2.3 พันธกิจ

2.3.1 ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติและขยายโอกาสทางการศึกษา

2.3.2 ผลิตบัณฑิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู

2.3.3 บูรณาการศาสตร์เพื่อการวิจัย บริการวิชาการ และสืบสานศาสตร์พระราชาเพื่อพัฒนาท้องถิ่นและสังคม

2.3.4 พัฒนาระบบบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามหลักธรรมาภิบาล

2.3.5 ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นและสังคม

2.4 อัตลักษณ์

พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา

3. ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดเด่น ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต

3.1 ปรัชญา

บูรณาการศิลปะ เทคโนโลยี สร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจ และยึดมั่นในจรรยาบรรณทางการออกแบบ

3.2 วิสัยทัศน์

ผลิตบัณฑิตนักออกแบบดิจิทัลอาร์ตที่บูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ด้วยความคิดสร้างสรรค์สู่การเป็นผู้ประกอบการ

3.3 พันธกิจ

3.3.1 ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพคู่คุณธรรม บูรณาการความรู้ ทักษะวิชาชีพ และจริยธรรม เพื่อสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ตที่ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรม สังคม และชุมชน

3.3.2 พัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการวิจัยและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบที่ทันสมัยและมีคุณค่าในระดับนานาชาติ

3.3.3 ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น นำความงามและเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมาผสานกับการออกแบบดิจิทัล เพื่อสร้างความยั่งยืนและเชื่อมโยงกับบริบทสากล

3.3.4 ให้บริการวิชาการและพัฒนาท้องถิ่น สนับสนุนการเรียนรู้และการ Reskill/Upskill ด้านดิจิทัลอาร์ต เพื่อพัฒนาศักยภาพของชุมชนและเศรษฐกิจในท้องถิ่น

3.3.5 ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและมีทักษะที่หลากหลายในการแข่งขันในตลาดแรงงาน

3.4 จุดเด่น

สร้างนักออกแบบดิจิทัลอาร์ตที่สามารถบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำไปสู่การเป็นผู้ประกอบการ

3.5 ความสำคัญ

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต มีบทบาทสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพ ตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ตที่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว หลักสูตรมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่ทันสมัย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงานที่มีการแข่งขันสูงทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ

นอกจากการเตรียมความพร้อมด้านวิชาชีพแล้ว หลักสูตรยังมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาท้องถิ่นและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยสร้างบัณฑิตที่สามารถนำเทคโนโลยีและการออกแบบมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างมูลค่าให้กับชุมชน อีกทั้งยังช่วยยกระดับภูมิปัญญาและศิลปวัฒนธรรมผ่านงานออกแบบดิจิทัล นำเสนอความงดงามของวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัยและสามารถเผยแพร่สู่ระดับสากล

อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญของหลักสูตรคือการสนับสนุนระบบการศึกษาด้านดิจิทัลอาร์ตให้มีความยั่งยืน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง ผ่านแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมถึงการ Reskill และ Upskill เพื่อให้สามารถปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีและแนวโน้มใหม่ ๆ ในอุตสาหกรรมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถสรุปความสำคัญได้ ดังนี้ ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ต เสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันในระดับนานาชาติ สนับสนุนการพัฒนาท้องถิ่นและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ยกระดับภูมิปัญญาและศิลปวัฒนธรรมผ่านงานออกแบบดิจิทัล และสร้างความยั่งยืนในระบบการศึกษาดิจิทัลอาร์ต

3.6 วัตถุประสงค์ เพื่อให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรมีคุณลักษณะ ดังนี้

3.6.1 มีความรู้และทักษะวิชาชีพด้านดิจิทัลอาร์ต เชี่ยวชาญด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ตโดยบูรณาการเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์

3.6.2 ยึดมั่นในคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ ปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์ โปร่งใส และมีจรรยาบรรณในงานดิจิทัลอาร์ต พร้อมแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม

3.6.3 มีความสามารถในการแก้ปัญหาและคิดเชิงนวัตกรรม พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาด

3.6.4 เข้าใจและประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ผสานศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับการออกแบบ เพื่อสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์และมูลค่า

3.6.5 พร้อมแข่งขันในตลาดแรงงานระดับสากล มีทักษะการสื่อสาร การบริหารจัดการ และการทำงานเป็นทีม รองรับการทำงานในสภาพแวดล้อมระดับนานาชาติ

3.6.6 มุ่งมั่นเรียนรู้ พัฒนาตนเองและชุมชนอย่างต่อเนื่อง มีแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถ Reskill และ Upskill เพื่อต่อยอดศักยภาพของตนเองและเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน

4. การออกแบบหลักสูตร (PLOs) ที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา ปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัย

4.1 การออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล โดยมุ่งสร้างบัณฑิตที่เป็นนักปฏิบัติที่มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในวิชาชีพอย่างรอบด้าน

หลักสูตรเน้นการบูรณาการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบและพัฒนาผลงานที่ตอบโจทย์อุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการพัฒนานวัตกรรมด้านศิลปะดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและแข่งขันในตลาดแรงงานระดับสากลได้ อีกทั้งหลักสูตรยังปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ ส่งเสริมให้บัณฑิตมีความรับผิดชอบต่อสังคม สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชนและสังคม โดยคำนึงถึงความยั่งยืนและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ตลอดจนสนับสนุนแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผ่านกระบวนการ Reskill และ Upskill เพื่อให้บัณฑิตสามารถเติบโตและพัฒนาตนเองให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต

4.2 การออกแบบหลักสูตรที่สอดคล้องกับปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของมหาวิทยาลัย

4.2.1 การออกแบบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต ให้สอดคล้องกับปรัชญาของมหาวิทยาลัยฯ ที่มุ่งเน้น “การศึกษาสร้างคน คิดค้นภูมิปัญญา พัฒนาท้องถิ่น” โดยมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในศาสตร์ด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ควบคู่ไปกับการพัฒนาแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ และการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับศิลปะ เพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในระดับท้องถิ่นและระดับสากล ดังนี้

1) หลักสูตรมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบัณฑิตที่มีศักยภาพด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติ (Hands-on Practice) เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้หลักสูตรยังส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ผ่านกระบวนการ Reskill และ Upskill เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและแนวโน้มของอุตสาหกรรม

2) หลักสูตรส่งเสริมการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะ เทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ในศาสตร์การออกแบบดิจิทัลอาร์ต โดยเน้นการวิจัยและการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์และเชิงสังคม นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ในการออกแบบ สื่อสาร และพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ตให้ก้าวทันยุคดิจิทัล

3) หลักสูตรให้ความสำคัญกับการนำองค์ความรู้ด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ตมาประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาและส่งเสริมอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงคุณค่าทางศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านกระบวนการออกแบบที่ทันสมัย อีกทั้งยังสนับสนุนให้นักศึกษามีส่วนร่วมกับชุมชนผ่านโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เชิงวัฒนธรรม และการใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของท้องถิ่นสู่ระดับสากล

4.2.2 การออกแบบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต ให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยฯ ที่มุ่งเน้น “ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ เสริมสมรรถนะวิชาชีพ สร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่า เป็นพลังปัญญาของสังคม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน” โดยมีแนวทางการพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และสมรรถนะของบัณฑิต ดังต่อไปนี้

1) การผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ (Practice-Based Learning) หลักสูตรมุ่งเน้นการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติจริง (Experiential Learning) โดยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการออกแบบดิจิทัลอาร์ตผ่านโครงการสร้างสรรค์ การจำลองสถานการณ์ในอุตสาหกรรม และการฝึกงานในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้บัณฑิตสามารถนำความรู้ไปใช้ในการประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพตามมาตรฐานของอุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ต

2) การเสริมสมรรถนะวิชาชีพ (Professional Competency Development) หลักสูตรมุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะที่สำคัญของนักออกแบบดิจิทัลอาร์ต ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Integration) และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ (Problem-Solving Skills) นอกจากนี้ยังพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการบริหารจัดการโครงการ เพื่อเตรียมความพร้อมให้บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับอุตสาหกรรมทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับนานาชาติ

3) การสร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่า (Innovation-Driven Design) หลักสูตรส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต โดยการบูรณาการเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI), ความจริงเสมือน (VR), ความจริงเสริม (AR), บล็อกเชน (Blockchain) และอินเทอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive Media) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถตอบสนองต่อแนวโน้มของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และเศรษฐกิจดิจิทัล

4) การเป็นพลังปัญญาของสังคม (Empowering Society Through Knowledge) หลักสูตรมุ่งเน้นการใช้ศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์สื่อและผลงานที่มีคุณค่าต่อสังคม โดยสนับสนุนการออกแบบสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม และการพัฒนาท้องถิ่น ผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้และภูมิปัญญาสู่สังคมในวงกว้าง

5) การพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development) หลักสูตรมุ่งเน้นการพัฒนาองค์ความรู้และทักษะที่สนับสนุน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และ การพัฒนาอย่างยั่งยืน

(Sustainable Development Goals - SDGs) ผ่านการออกแบบดิจิทัลอาร์ตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ และการสร้างสรรค์สื่อที่มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม

4.2.3 การออกแบบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต ให้สอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยฯ การออกแบบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบดิจิทัลอาร์ต ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยคำนึงถึงพันธกิจของมหาวิทยาลัยอย่างรอบด้าน โดยมุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีจริยธรรม และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตลอดจนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมไทยผ่านสื่อดิจิทัล อันเป็นการตอบสนองต่อความต้องการของประเทศและมาตรฐานระดับสากล ตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยดังนี้

1) การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพคู่คุณธรรมและขยายโอกาสทางการศึกษา มุ่งเน้นการพัฒนานักศึกษาให้มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ตทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ พร้อมทั้งปลูกฝังจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ โดยการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกระดับสามารถเข้าถึงองค์ความรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งผ่านการเรียนการสอนในห้องเรียน การศึกษาด้วยตนเอง และการฝึกปฏิบัติในสถานประกอบการจริง

2) การผลิตบัณฑิตครูและส่งเสริมวิทยฐานะครู หลักสูตรมุ่งเน้นให้ผู้สำเร็จการศึกษามีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านศิลปะดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับผู้ที่ต้องการประกอบอาชีพครูหรือวิทยากรด้านศิลปะดิจิทัล ตลอดจนสนับสนุนให้คณาจารย์พัฒนาองค์ความรู้ผ่านการวิจัยและการพัฒนาศักยภาพทางวิชาการ

3) การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง หลักสูตรส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประเพณีของท้องถิ่น โดยบูรณาการองค์ความรู้ทางศิลปะดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อดิจิทัล ตลอดจนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและโครงการบริการวิชาการแก่ชุมชน

4) การวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นสู่มาตรฐานสากล และสืบสานพัฒนาโครงการพระราชดำริ หลักสูตรมุ่งเน้นการพัฒนางานวิจัยด้านศิลปะดิจิทัลที่สามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุมชนและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยสนับสนุนให้นักศึกษาและคณาจารย์ดำเนินการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม ดิจิทัลเทคโนโลยีสร้างสรรค์ และการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนโครงการพระราชดำริเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

5) การพัฒนาระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล หลักสูตรให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการหลักสูตร การเรียนการสอน และการประเมินผล ตลอดจนการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างนักศึกษา อาจารย์ และภาคอุตสาหกรรม เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและความต้องการของตลาดแรงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6) การพัฒนาศักยภาพของชุมชน หลักสูตรส่งเสริมการนำความรู้และทักษะด้านศิลปะดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชุมชนผ่านโครงการบริการวิชาการ การอบรมเชิงปฏิบัติการ และกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ช่วยยกระดับศักยภาพของบุคคลและองค์กรในชุมชน โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมอาชีพด้านศิลปะดิจิทัลและเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองและพัฒนาอย่างยั่งยืน

ดังนั้น หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับปรัชญา วิสัยทัศน์ ของมหาวิทยาลัย จึงมุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีทักษะทางวิชาชีพที่แข็งแกร่ง ควบคู่ไปกับการพัฒนาแนวคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม สามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลอาร์ตให้เติบโตอย่างยั่งยืน อีกทั้งยังมุ่งเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันระดับนานาชาติ พร้อมทั้งมีจิตสำนึกในการนำศิลปะและเทคโนโลยีไปพัฒนาท้องถิ่น และสืบสานภูมิปัญญาเพื่อความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและสังคม เน้นการผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ต ผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ การเสริมสร้างสมรรถนะวิชาชีพและการพัฒนานวัตกรรมที่มีคุณค่า บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจะสามารถใช้ความรู้และทักษะทางศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ พัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น และสร้างสรรค์ผลงานที่ส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนในระดับประเทศและระดับนานาชาติ

5. ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) ของนักศึกษาตลอดหลักสูตร

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	การประเมินทักษะ	ช่วงเวลาที่ประเมิน
สามารถเรียนรู้และใช้เครื่องมือหรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตได้ด้วยตนเอง และนำไปประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานได้จริง	การนำเสนอผลงานหรือรายงานการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning Presentation/Report)	ชั้นปีที่ 4 ในรายวิชา ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต (8054501)

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

6.2.1 กลุ่มวิชาแกน

PLO5 อธิบายหลักการและทฤษฎีทางศิลปกรรมและการออกแบบ (K2)

PLO6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ตามหลัก Design Thinking ในงานออกแบบ (K3)

PLO7 เลือกใช้โปรแกรมการออกแบบและเครื่องมือทางดิจิทัล (AI) ในการออกแบบแต่ละประเภท (S3)

6.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

PLO8 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านดิจิทัลอาร์ตในการออกแบบผลงานต้นแบบในการทำงานและการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการ (K3)

PLO9 สร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อนำไปใช้ในเชิงพานิชย์ (S3)

PLO10 แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีจรรยาบรรณทางการออกแบบ* (A3)

หมายเหตุ *จรรยาบรรณทางการออกแบบ หมายถึง ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อสังคม เคารพสิทธิ์ของผู้อื่น และโปร่งใสและชัดเจนในการสื่อสาร

6.3 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชาในหลักสูตรกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร Program Learning Outcomes (PLOs)

รหัสวิชา	รายวิชา	Program Learning Outcomes (PLOs)									
		หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				หมวดวิชาเฉพาะ					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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	✓		✓							

รหัสวิชา	รายวิชา	Program Learning Outcomes (PLOs)									
		หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				หมวดวิชาเฉพาะ					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2000013	สังคมไทยและภูมิปัญญาไทยในการพัฒนาท้องถิ่น	✓		✓							
2000014	วัยใส ใจสะอาด	✓		✓							
3000010	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์	✓		✓	✓						
4000011	รักษ์เรา รักษ์โลก	✓		✓							
4000012	การรู้สารสนเทศ	✓	✓	✓	✓						
4000013	การคิดในศตวรรษที่ 21	✓		✓							
1000013	ศิลปะการสื่อสารแบบผู้นำ	✓		✓							
1000014	ภาษาอังกฤษเพื่อการสมัครงาน	✓		✓							
1000015	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	✓		✓							
1000016	ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ	✓									
1000017	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓			✓						
1000018	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓		✓							
1000019	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น	✓									
2000015	สมดุลสุข	✓		✓							
2000016	กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓							
2000017	สมาร์ตไลฟ์	✓		✓	✓						
4000014	ฟิต ฟอร์ เฟิร์ม	✓		✓	✓						
4000015	งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน	✓		✓	✓						
หมวดวิชาเฉพาะ											
กลุ่มวิชาแกน											
8031101	วาดเส้นและทัศนศิลป์					✓	✓				
8031102	หลักการออกแบบ					✓	✓				
8031103	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ					✓					
8031104	สุนทรียภาพและความงามในงานออกแบบ					✓					
8031105	ภาพร่างในงานออกแบบ					✓	✓				
8031106	สีและบุคลิกภาพในงานออกแบบ					✓	✓				
8031107	ความคิดสร้างสรรค์					✓	✓				
8031108	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ							✓			
8033601	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ					✓	✓				
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ											
8051301	เทคโนโลยีในการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ตและปัญญาประดิษฐ์								✓	✓	
8052201	หลักการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	

รหัสวิชา	รายวิชา	Program Learning Outcomes (PLOs)									
		หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				หมวดวิชาเฉพาะ					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8052202	ถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	
8052401	เขียนบทเล่าเรื่องและบทภาพ								✓	✓	
8052402	ออกแบบตัวละคร								✓	✓	
8052403	แอนิเมชัน 2 มิติ								✓	✓	✓
8052404	ภาพยนตร์								✓	✓	
8052801	ภาษาอังกฤษสำหรับออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
8053201	จิตรกรรมดิจิทัล								✓	✓	
8053302	สร้างรูปทรง 3 มิติ								✓	✓	
8053303	ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย								✓	✓	✓
8053304	เทคโนโลยีการออกแบบเสมือนจริงและการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์								✓	✓	✓
8053405	แอนิเมชัน 3 มิติ								✓	✓	✓
8053501	สัมมนาและการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ								✓	✓	✓
8053601	ธุรกิจออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
8054501	ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
8054502	ออกแบบดิจิทัลเพื่อสังคม								✓	✓	✓
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก											
8053202	สร้างสรรค์นวนิยายภาพ								✓	✓	✓
8053305	ออกแบบโปรเจคชันแมพปิ้ง								✓	✓	
8053306	ออกแบบเกม								✓	✓	✓
8053406	ออกแบบโมชันกราฟิก								✓	✓	
8053407	ออกแบบแอนิเมชันปฏิสัมพันธ์								✓	✓	
8053408	เทคนิคพิเศษในงานดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	
8053409	กำกับศิลป์ในงานดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
8053410	ออกแบบสื่อโฆษณา								✓	✓	
8053411	ออกแบบเสียงทางดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	
8053602	สร้างสรรค์นวัตกรรมในอุตสาหกรรมดิจิทัล								✓	✓	✓
8053603	ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
8053604	ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบดิจิทัล								✓	✓	✓
กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ											
8054701	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓		✓
8054702	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓

รหัสวิชา	รายวิชา	Program Learning Outcomes (PLOs)									
		หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				หมวดวิชาเฉพาะ					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8054703	เตรียมสหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓		✓
8054704	สหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓

6.4 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร หมวดวิชาเฉพาะ

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	PLOs หมวดวิชาเฉพาะ					
	5	6	7	8	9	10
1. มีความรู้และทักษะวิชาชีพด้านดิจิทัลอาร์ต เชี่ยวชาญด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ตโดยบูรณาการเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓	✓	
2. ยึดมั่นในคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ ปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์ โปร่งใส และมีจรรยาบรรณในงานดิจิทัลอาร์ต พร้อมแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม						✓
3. มีความสามารถในการแก้ปัญหาและคิดเชิงนวัตกรรม พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาด				✓	✓	
4. เข้าใจและประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ผสานศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับการออกแบบ เพื่อสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์และมูลค่า				✓		
5. พร้อมแข่งขันในตลาดแรงงานระดับสากล มีทักษะการสื่อสาร การบริหารจัดการและการทำงานเป็นทีม รองรับการทำงานในสภาพแวดล้อมระดับนานาชาติ					✓	✓
6. มุ่งมั่นเรียนรู้ พัฒนาตนเองและชุมชนอย่างต่อเนื่อง มีแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถ Reskill และ Upskill เพื่อต่อยอดศักยภาพของตนเองและเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน				✓	✓	✓

6.5 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรกับรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะ (Skills)	จริยธรรม (Ethics)	ลักษณะบุคคล (Character)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป				
PLO1 ใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศในชีวิตประจำวันและสื่อสารทางวิชาการได้ตามหลัก 7C และสัมพันธ์กับกลุ่มผู้รับสาร	✓	✓		✓

PLOs	ผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะ (Skills)	จริยธรรม (Ethics)	ลักษณะบุคคล (Character)
PLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายและจัดการข้อมูลในฐานะผู้ใช้งาน ได้ตามหลักการและเป็นไปตามกฎหมาย ICT	✓	✓		✓
PLO3 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R8C) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓	✓
PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา		✓	✓	✓
หมวดวิชาเฉพาะ				
PLO5 อธิบายหลักการและทฤษฎีทางศิลปกรรมและการออกแบบ (K2)	✓			
PLO6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ตามหลัก Design Thinking ในงานออกแบบ (K3)	✓			
PLO7 เลือกใช้โปรแกรมการออกแบบและเครื่องมือทางดิจิทัล (AI) ในการออกแบบแต่ละประเภท (S3)		✓		
PLO8 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านดิจิทัลอาร์ตในการออกแบบผลงานต้นแบบในการทำงานและการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการ (K3)	✓			
PLO9 สร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อนำไปใช้ในเชิงพานิชย์ (S3)		✓		
PLO10 แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีจรรยาบรรณทางการออกแบบ* (A3) *จรรยาบรรณทางการออกแบบ หมายถึง ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อสังคม เคารพสิทธิ์ของผู้อื่น และโปร่งใสและชัดเจนในการสื่อสาร			✓	✓

หมวดที่ 3 โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

1. โครงสร้างของหลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 127 หน่วยกิต

1.2 โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) มีรายละเอียด ดังนี้

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	**127**	**หน่วยกิต**
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	**24**	**หน่วยกิต**
1.1 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	15	หน่วยกิต
1.2 กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปเลือก ไม่น้อยกว่า	9	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า	**97**	**หน่วยกิต**
2.1 กลุ่มวิชาแกน	27	หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ	51	หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก ไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต
2.4 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 รักษ์โลก Save Us Save the World	3(3-0-6)
4000012	การรู้สารสนเทศ Information Literacy	3(3-0-6)
4000013	การคิดในศตวรรษที่ 21 21st 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	สมาร์ตไลฟ์ Smart Life	3(3-0-6)
4000014	ฟิต ฟอร์ เฟิร์ม Fit for Firm	3(2-2-5)
4000015	งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน Handicraft in Daily Life	3(2-2-5)

2.2 หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า **97 หน่วยกิต**

2.2.1 กลุ่มวิชาแกน **27 หน่วยกิต**

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**
8031101	วาดเส้นและทัศนศิลป์ Drawing and Visual Art	3(2-2-5)
8031102	หลักการออกแบบ Design Principle	3(2-2-5)
8031103	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ Art and Design History	3(2-2-5)
8031104	สุนทรียภาพและความงามในงานออกแบบ Aesthetics and Beauty in Design	3(2-2-5)
8031105	ภาพร่างในงานออกแบบ Sketching in Design	3(2-2-5)
8031106	สีและบุคลิกภาพในงานออกแบบ Color and Personality in Design	3(2-2-5)
8031107	ความคิดสร้างสรรค์ Creative Thinking	3(2-2-5)
8031108	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ Computer for Design	3(2-2-5)
8033601	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ Research Methodology in Fine Arts and Design	3(2-2-5)

2.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ **51 หน่วยกิต**

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**
8051301	เทคโนโลยีในการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ตและปัญญาประดิษฐ์ Technology in Digital Art Design and Artificial Inteligent	3(2-2-5)
8052201	หลักการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ต Principle of Digital Art Design	3(2-2-5)
8052202	ถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต Photography for Digital Art Design	3(2-2-5)
8052401	เขียนบทเล่าเรื่องและบทภาพ Script and Storyboard Writing	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
8052402	ออกแบบตัวละคร Character Design	3(2-2-5)
8052403	แอนิเมชัน 2 มิติ 2D Animation	3(2-2-5)
8052404	ภาพยนตร์ Film	3(2-2-5)
8052801	ภาษาอังกฤษสำหรับออกแบบดิจิทัลอาร์ต English for Digital Art Design	3(3-0-6)
8053201	จิตรกรรมดิจิทัล Digital Painting	3(2-2-5)
8053302	สร้างรูปทรง 3 มิติ Three-dimensional Modeling	3(2-2-5)
8053303	ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย Multimedia Design	3(2-2-5)
8053304	เทคโนโลยีการออกแบบเสมือนจริงและการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ Virtual Reality Technology Design and Artificial Inteligent Applications	3(2-2-5)
8053405	แอนิเมชัน 3 มิติ 3D Animation	3(2-2-5)
8053501	สัมมนาและการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ Seminar and Presentation in Digital Art Design	3(2-2-5)
8053601	ธุรกิจออกแบบดิจิทัลอาร์ต Business in Digital Art Design	3(2-2-5)
8054501	ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต Digital Art Design Thesis	3(2-2-5)
8054502	ออกแบบดิจิทัลเพื่อสังคม Digital Design for Society	3(2-2-5)

2.2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)
8053202	สร้างสรรค์นวนิยายภาพ Graphic Novel Creation	3(2-2-5)
8053305	ออกแบบโปรเจคชันแมพปิ้ง Projection Mapping Design	3(2-2-5)
8053306	ออกแบบเกม Game Design	3(2-2-5)
8053406	ออกแบบโมชันกราฟิก Motion Graphic Design	3(2-2-5)
8053407	ออกแบบแอนิเมชันปฏิสัมพันธ์ Interactive Animation Design	3(2-2-5)
8053408	เทคนิคพิเศษในงานดิจิทัลอาร์ต Special Effect in Digital Art	3(2-2-5)
8053409	กำกับศิลป์ในงานดิจิทัลอาร์ต Art Directing in Digital Art	3(2-2-5)
8053410	ออกแบบสื่อโฆษณา Advertising Media Design	3(2-2-5)
8053411	ออกแบบเสียงทางดิจิทัลอาร์ต Sound Design for Digital Art	3(2-2-5)
8053602	สร้างสรรค์นวัตกรรมในอุตสาหกรรมดิจิทัล Innovation in the Digital Industry	3(2-2-5)
8053603	ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลอาร์ต Digital Art Business Entrepreneur	3(2-2-5)
8053604	ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบดิจิทัล Application of Local Wisdom in Digital Design	3(2-2-5)

2.2.4 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ **7 หน่วยกิต**

ให้เลือกแผนใดแผนหนึ่งดังต่อไปนี้

2.2.4.1 แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ชั่วโมง)**
8054701	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต Pre-practicum in Digital Art Design	1(45)
8054702	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต Practicum in Digital Art Design	6(540)

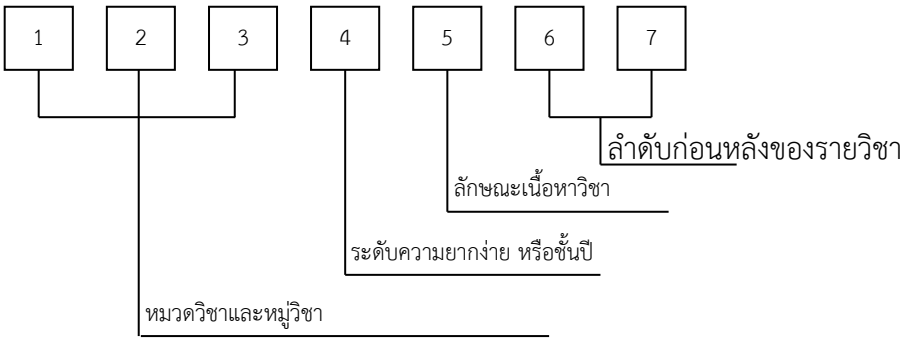
2.2.4.2 แผนสหกิจศึกษา

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ชั่วโมง)**
8054703	เตรียมสหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต Pre-cooperative Education in Digital Art Design	1(45)
8054704	สหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต Cooperative Education in Digital Art Design	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 ศาสตร์ด้านมนุษย์และสังคม

300 หมายถึง ศาสตร์ด้านการบริหารและการจัดการ

400 หมายถึง ศาสตร์ด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดวิชาเฉพาะ

เลขตัวที่ 5 บ่งบอกถึงลักษณะเนื้อหาวิชา ดังนี้

1 หมายถึง กลุ่มวิชาความรู้ทั่วไปทางศิลปะและการออกแบบ (แกน)

2 หมายถึง กลุมวิชาทางการออกแบบดิจิทัลอารต

3 หมายถึง กลุ่มวิชาเทคโนโลยีทางการออกแบบ

4 หมายถึง กลุมวิชาแอนิเมชัน และภาพยนตร์

5 หมายถึง กลุมวิชาศิลปนิพนธดิจิทัลอารต

6 หมายถึง กลุมวิชาทางการตลาด ธุรกิจสรางสรรค์

7 หมายถึง กลุมวิชาปฏิบัติการและฝกประสบการณวิชาชีพ

8 หมายถึง กลุมวิชาทางภาษา

4. แผนการเรียนตลอดหลักสูตร

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
1000001	*ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1*	*ไม่นับหน่วยกิต*	*วิชาเสริม*
2000010	จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป
8031101	วาดเส้นและทัศนศิลป์	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน)
8031102	หลักการออกแบบ	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน)
8031104	สุนทรียภาพและความงามในงานออกแบบ	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน)
8031106	สีและบุคลิกภาพในงานออกแบบ	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน)
	รวม	**15**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
1000002	*ภาษาอังกฤษสำหรับระดับ A1+*	*ไม่นับหน่วยกิต*	*วิชาเสริม*
4000010	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม	3(2-2-5)	ศึกษาทั่วไป
8031103	ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน)
8031107	ความคิดสร้างสรรค์	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน)
8031108	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน)
8051301	เทคโนโลยีในการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ตและปัญญาประดิษฐ์	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
	รวม	**15**	**หน่วยกิต**

หมายเหตุ หากนักศึกษามีผลสอบภาษาอังกฤษเป็นไปตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนดไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาเสริม

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)
8031105	ภาพร่างในงานออกแบบ	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน)
8052201	หลักการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8052202	ถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8052401	เขียนบทเล่าเรื่องและบทภาพ	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8052402	ออกแบบตัวละคร	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
	รวม	**21**	**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)
8052403	แอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8052404	ภาพยนตร์	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8052801	ภาษาอังกฤษสำหรับออกแบบดิจิทัลอาร์ต	3(3-0-6)	เฉพาะ (บังคับ)
805XXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3(3-2-5)	เฉพาะ (เลือก)
805XXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3(3-2-5)	เฉพาะ (เลือก)
	รวม	**21**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
1000012	ภาษาอังกฤษระดับกลางขั้นสูง	3(3-0-6)	ศึกษาทั่วไป
8053201	จิตรกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8053302	สร้างรูปทรง 3 มิติ	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8053303	ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
805XXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3(3-2-5)	เฉพาะ (เลือก)
805XXXX	วิชาเฉพาะด้านเลือก	3(3-2-5)	เฉพาะ (เลือก)
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี	3(X-X-X)	เลือกเสรี
	รวม	**21**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ค)	หมวดวิชา
XXXXXXX	วิชาศึกษาทั่วไปเลือกเรียน	3(X-X-X)	ศึกษาทั่วไป (เลือก)
8033601	ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ	3(2-2-5)	เฉพาะ (แกน)
8053304	เทคโนโลยีการออกแบบเสมือนจริง และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8053405	แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8053501	สัมมนาและการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8053601	ธุรกิจออกแบบดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี	3(X-X-X)	เลือกเสรี
	รวม	**21**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
8054501	ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
8054502	ออกแบบดิจิทัลเพื่อสังคม	3(2-2-5)	เฉพาะ (บังคับ)
กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ <u>เลือกเรียนรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง</u> ดังนี้			
8054701	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต	1(45)	เฉพาะ (พื้นฐานวิชาชีพฯ)
8054703	เตรียมสหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต	1(45)	เฉพาะ (พื้นฐานวิชาชีพฯ)
	รวม	**7**	**หน่วยกิต**

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ค)**	**หมวดวิชา**
กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ <u>เลือกเรียนรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง</u> ดังนี้			
8054702	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต	6(540)	เฉพาะ (พื้นฐานวิชาชีพฯ)
8054704	สหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต	6(540)	เฉพาะ (พื้นฐานวิชาชีพฯ)
	รวม	**6**	**หน่วยกิต**

สรุป จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า **127** **หน่วยกิต**

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 97 หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังรายชั้นปี (Year Learning Outcomes: YLOs)

ชั้นปี	ความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคลที่นักศึกษาจะได้รับเมื่อเรียนจบแต่ละชั้นปี
1	YLO1.1 อธิบายและยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้หลักการพื้นฐานของศิลปะและการออกแบบ รวมถึงองค์ประกอบศิลป์และทัศนศิลป์ในงานดิจิทัลอาร์ตได้อย่างถูกต้อง YLO1.2 ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกพื้นฐาน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ตอย่างเหมาะสมและถูกต้องตามขั้นตอน YLO1.3 เลือกและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์งานดิจิทัลอาร์ต โดยคำนึงถึงความถูกต้องและจริยธรรมทางทรัพย์สินทางปัญญา YLO1.4 วิเคราะห์และวิพากษ์แนวคิดทางศิลปะและการออกแบบ โดยอ้างอิงแนวโน้มอุตสาหกรรมดิจิทัลร่วมสมัย พร้อมนำเสนอความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์อย่างมีเหตุผล

ชั้นปี	ความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคลที่นักศึกษาจะได้รับเมื่อเรียนจบแต่ละชั้นปี
2	YLO2.1 ใช้ทักษะการถ่ายภาพ การเขียนบท และการตัดต่อวิดีโอ เพื่อผลิตเนื้อหาดิจิทัลอาร์ตที่สื่อสารแนวคิดได้ชัดเจนและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย YLO2.2 ออกแบบและสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ หรือสื่อดิจิทัล โดยใช้กระบวนการออกแบบที่ถูกต้องครบถ้วนภายในระยะเวลาที่กำหนด YLO2.3 ทำงานร่วมกับสมาชิกในทีม เพื่อปรับปรุงและพัฒนาผลงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต โดยรับฟังความคิดเห็นและปฏิบัติตามบทบาทที่ได้รับอย่างรับผิดชอบ
3	YLO3.1 ออกแบบและสร้างเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Content) สำหรับงานดิจิทัลอาร์ต โดยใช้แนวคิด Design Thinking เพื่อแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้จริง YLO3.2 พัฒนาโมเดลและแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้เครื่องมือซอฟต์แวร์เฉพาะทางและเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ YLO3.3 ออกแบบและพัฒนาสื่ออินเทอร์แอคทีฟมัลติมีเดียที่สามารถตอบสนองต่อผู้ใช้ (User Interaction) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ YLO3.4 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ จรรยาบรรณ และการมีส่วนร่วมในทีมออกแบบอย่างมืออาชีพทั้งในบทบาทผู้นำและผู้ร่วมงาน
4	YLO4.1 วางแผนและดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ตโดยใช้กระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบพร้อมนำเสนอข้อมูลเชิงหลักฐานเพื่อสนับสนุนแนวคิด YLO4.2 สร้างผลงานดิจิทัลอาร์ตที่มีคุณภาพระดับมืออาชีพตามความถนัดส่วนบุคคล โดยอ้างอิงมาตรฐานของอุตสาหกรรมดิจิทัล YLO4.3 นำเสนอผลงานดิจิทัลอาร์ตต่อสาธารณะได้อย่างมืออาชีพ โดยใช้ทักษะการสื่อสาร การเจรจาและการตอบคำถามเชิงสร้างสรรค์ YLO4.4 ปฏิบัติงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตโดยยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ แสดงความรับผิดชอบต่อสังคมผ่านงานสร้างสรรค์

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

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

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

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 และแนวโน้มทิศทางของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม การสร้างการรับรู้ ความรักต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ส่งเสริมคุณลักษณะเฉพาะของบัณฑิตในการพัฒนาการเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความอดทน สู้งาน และการพัฒนาบุคลิกภาพของนักศึกษาให้เหมาะสมกับวิชาชีพ การปฏิบัติตนตามอัตลักษณ์พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา การพัฒนาตนเองในการเรียนรู้และการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นโดยกระบวนการวิศวกรสังคม

การปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มีความเป็นผู้นำ 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

4000010 เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม 3(2-2-5)

Digital Technology and Innovation

หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ความเป็นพลเมืองดิจิทัล เทคนิคการสืบค้นข้อมูลและการอ้างอิง 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

คำศัพท์และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษระดับต้นสำหรับการปรับพื้นฐานทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน การทักทาย การแนะนำตัว การให้ข้อมูลเบื้องต้น และการอธิบายลักษณะของคน สิ่งของ และสถานที่

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

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 งานอดิเรกและเรื่องที่น่าสนใจ 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 การเรียนรู้ในการพัฒนาชุมชนและสังคมหรือโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริเพื่อการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสังคม 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 ตลอดจนหน้าที่ของตนเองในฐานะของพลเมืองไทยตามระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยอันมี

พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข 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

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) กลุ่มก้าวทันโลก

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

4000011	**รักษ์เรา รักษ์โลก**	**3(3-0-6)**
	Save Us Save the World	

ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความหลากหลายทางชีวภาพ ภัยธรรมชาติและวิกฤตการณ์ทางสิ่งแวดล้อม จริยธรรมทางสิ่งแวดล้อม การมีส่วนร่วมเพื่อการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

Natural resources and environment, biodiversity, natural disaster and environmental crisis, environmental ethics, sustainable natural resources and environmental management participation

4000012	**การรู้สารสนเทศ**	**3(3-0-6)**
	Information Literacy	

การศึกษาเกี่ยวกับการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศและการให้บริการ การประเมินและประยุกต์ใช้สารสนเทศจากการสืบค้น 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

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
4000013	**การคิดในศตวรรษที่ 21**	3(3-0-6)
	21st Century Thinking	

ธรรมชาติของการคิดบนพื้นฐานการคิดในศตวรรษที่ 21 การคิดอย่างมีวิจารณญาณในการแก้ปัญหา การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรม ตรรกศาสตร์กับการให้เหตุผล องค์ประกอบของการให้เหตุผล การพัฒนาการให้เหตุผลและประยุกต์ใช้ในวิชาชีพและการดำเนินชีวิต

Nature of thinking based on fundamentals of thinking in the 21st 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) 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 และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในการสมัครงานตามสาขาวิชาชีพ การอ่านประกาศ ข้อความ อีเมล การกรอกใบสมัครงาน การเขียนประวัติย่อ การเขียนจดหมายสมัครงาน การนัดหมายเพื่อสัมภาษณ์งาน 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

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

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 การเขียนบทคัดย่องานวิจัย และการเขียนสรุปสาระสำคัญจากการอ่านบทความและการฟังบรรยายทางวิชาการอย่างมีประสิทธิภาพ

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

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

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

2000015 สมดุลสุข 3(3-0-6)

Life Balance and Happiness

แนวทางในการพัฒนาทักษะชีวิตและการทำงานอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญา ศาสนา และจิตวิทยา การบริหารจัดการอารมณ์ด้วยการใช้สุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ ดนตรี และศิลปะการแสดง เพื่อประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข

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 กฎหมายเกี่ยวกับความผิดทางอาญา การทะเบียนราษฎร ประกันสังคมและกองทุนเงินทดแทน ภาษีมูลค่าเพิ่ม กฎหมายแพ่งและ

พาณิชย์ จราจรทางบก แรงงานข้ามชาติ คุ้มครองแรงงานและแรงงานสัมพันธ์ ทรัพย์สินทางปัญญา การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 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 สมาร์ตไลฟ์ 3(3-0-6)

Smart Life

การบริหารจัดการการทำงาน การเพิ่มศักยภาพในการทำงาน การบริหารจัดการทางการเงิน การจัดการเงินรายรับรายจ่ายอย่างสมดุล หลักการออม การทำบัญชีครัวเรือน การบริหารจัดการเวลาในชีวิตประจำวันอย่างสมดุล การบริหารจัดการความคิด ความรู้สึก อารมณ์ทัศนคติและการปรับตัวเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมศตวรรษที่ 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

4000014 ฟิต ฟอร์ 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 และสุขาภิบาลเบื้องต้นที่สามารถนำมาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เรียนรู้เทคนิคและประยุกต์ใช้เครื่องมือช่าง ความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน และฝึกปฏิบัติการซ่อมบำรุงเบื้องต้น

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

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 กลุ่มวิชาแกน

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8031101 วาดเส้นและทัศนศิลป์ 3(2-2-5)

Drawing and Visual Art

หลักการ ประเภท วัสดุ เครื่องมือ เทคนิค และวิธีการของการวาดเส้นและทัศนศิลป์ การถ่ายทอดมิติและแสงเงา รูปทรงเรขาคณิต ภาพตนแบบ หุ่นนิ่ง สิ่งมีชีวิต และทิวทัศน์ในการวาดเส้นและทัศนศิลป์ และฝึกปฏิบัติ

Principle, type, material, tool, technique, and method of drawing and visual art; conveying dimension, light and shadow, geometric form, reference image, still life, living subject, and landscape through drawing and visual art, and practice

8031102 หลักการออกแบบ 3(2-2-5)

Design Principle

องค์ประกอบศิลปะ ความสำคัญ ประเภท รูปแบบ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบ กระบวนการออกแบบ เครื่องมือและเทคนิคในการออกแบบ การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบ และฝึกปฏิบัติ

Artistic element, significance, type, form, and composition in design work; design process, design tool and technique, application of design principle, and practice

8031103 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ 3(2-2-5)

Art and Design History

ประวัติศาสตรศิลปตะวันตกและตะวันออก ประวัติศาสตรการออกแบบ เอกลักษณและอิทธิพลทางศิลปะตอการออกแบบของศิลปน วิเคราะห์และนำเสนอแนวคิดผลงานศิลปะและผลงานออกแบบในแต่ละยุคสมัย

Western and Eastern art history, design history, artistic identity and influence of art on artist’s design, analysis and presentation of concept of artwork and design piece across different eras

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8031104 สุนทรียภาพและความงามในงานออกแบบ 3(2-2-5)

Aesthetics and Beauty in Design

แนวคิด ปรัชญา สุนทรียภาพ รสนิยม องค์ประกอบความงาม การรับรู้และความซาบซึ้งของสุนทรียะในงานออกแบบ ความงามในงานออกแบบร่วมสมัย และฝึกปฏิบัติ

Concepts, philosophy, aesthetics, taste, components of beauty, perception and appreciation of aesthetics in design, beauty in contemporary design work, and practice

8031105 ภาพร่างในงานออกแบบ 3(2-2-5)

Sketching in Design

ความสำคัญ หลักการ พื้นฐานการร่างภาพ เครื่องมือ เทคนิค วิธีการ และการจัดองค์ประกอบการร่างภาพในงานออกแบบ และฝึกปฏิบัติ

Significance and principle of sketching, foundational drawing, tool, technique, method, and composition; sketching in design work, and practice

8031106 สีและบุคลิกภาพในงานออกแบบ 3(2-2-5)

Color and Personality in Design

ทฤษฎี องค์ประกอบ และความสำคัญของสี จิตวิทยาและบุคลิกภาพของสี สีในวัฒนธรรม การใช้สีและการสื่อสารบุคลิกภาพในงานออกแบบ และฝึกปฏิบัติ

Theory, component, and significance of color; psychology and personality of color, color in culture, use of color and communication of personality in design, and practice

8031107 ความคิดสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

Creative Thinking

ความสำคัญและองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ เทคนิค กระบวนการคิดเชิงออกแบบ การวิเคราะห์และการประเมินคุณค่าเชิงรูปธรรมและนามธรรม การออกแบบที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ การพัฒนาแนวคิดสู่การออกแบบ การสื่อสารงานออกแบบ และฝึกปฏิบัติ

Significance and component of creative thinking, technique, design thinking process, analysis and evaluation of tangible and intangible value, user-centered design, concept development to design, design communication, and practice

8031108 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ 3(2-2-5)

Computer for Design

หลักการ ประเภท และวิธีการใชคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบ การสร้างสรรค์ผลงาน และฝึกปฏิบัติ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

Principle, type, and method of using computer for design purpose; design technology and software, work creation, and practice

8033601 ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ 3(2-2-5)

Research Methodology in Fine Arts and Design

ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ การทบทวนวรรณกรรม การวางแผนงานวิจัย การระบุปญหาการวิจัย การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การเขียนรายงานการวิจัย การอ้างอิงและบรรณานุกรม จริยธรรมวิจัยในงานศิลปกรรมและการออกแบบ และการเขียนเค่าโครงวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ

Research methodology in fine arts and design, literature review, research planning, problem identification, data collection, data analysis, research report writing, referencing and bibliography, research ethics in fine arts and design, and writing research proposal in fine arts and design

6.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8051301 เทคโนโลยีในการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ตและปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5)

Technology in Digital Art Design and Artificial Inteligent

หลักการคอมพิวเตอร์วิทัศน์ ปัญญาประดิษฐ์ และหลักการใช้เทคโนโลยีร่วมสมัยในกระบวนการออกแบบดิจิทัลอาร์ต การใช้ซอฟต์แวร์เฉพาะทาง การสร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม และฝึกปฏิบัติ

Principle of Computer vision Principle of Artificial intelligent and Principle of applying contemporary technology in digital art design process, utilization of specialized software tool, creative production aligned with industry standard, and practice

8052201 หลักการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Principle of Digital Art Design

หลักการออกแบบงานดิจิทัลอาร์ต องค์ประกอบทางการออกแบบ รูปแบบ วิธีการ เครื่องมือ กระบวนการสร้างสรรค์งานออกแบบภาพและเสียง และฝึกปฏิบัติ

Principle of digital art design; design element, format, method, tool, process of creating visual and sound design work; and practice

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8052202 ถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Photography for Digital Art Design

หลักการ อุปกรณ์ และระบบการถ่ายภาพดิจิทัล การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดแสงการถ่ายภาพในสตูดิโอและการถ่ายภาพนอกสถานที่ เทคนิควิธีการออกแบบและตกแต่งภาพทางดิจิทัลอาร์ตและฝึกปฏิบัติ

Principle, equipment, and system of digital photography; image composition, lighting design, studio and outdoor photography; digital art-oriented photo editing and retouching technique; and practice

8052401 เขียนบทเล่าเรื่องและบทภาพ 3(2-2-5)

Script and Storyboard Writing

หลักการ ประเภท องค์ประกอบพื้นฐาน และโครงสร้างการเขียนบทเล่าเรื่อง รูปแบบการเขียนการเล่าเรื่องด้วยภาพ หลักการและองค์ประกอบของการเขียนบทภาพ และฝึกปฏิบัติ

Principle, type, basic component, and narrative structure of script writing; format of storyboard writing, principle and component of storyboard writing; and practice

8052402 ออกแบบตัวละคร 3(2-2-5)

Character Design

หลักการออกแบบตัวละคร ประเภทตัวละคร การออกแบบคุณสมบัติ บุคลิก อุปนิสัย สัดส่วน ท่าทาง และพฤติกรรมของตัวละคร ลักษณะการวาดเส้น รูปเงาทึบ ออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร เทคนิคการวาดตัวละคร และฝึกปฏิบัติ

Principle of character design, type of character; design of characteristic, personality, proportion, posture, and character behavior; line drawing style, silhouette, character movement design, character drawing technique, and practice

8052403 แอนิเมชัน 2 มิติ 3(2-2-5)

2D Animation

หลักการออกแบบและกระบวนการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ เครื่องมือในการสร้างรูปร่างตัวละคร และสภาพแวดล้อม เทคนิคพิเศษ การประกอบภาพแอนิเมชัน 2 มิติ และฝึกปฏิบัติ

Design principle and production process of 2D animation; tool for developing form, character, and environment; special technique, 2D animation composition; and practice

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8052404 ภาพยนตร์ 3(2-2-5)

Film

หลักการสร้างภาพยนตร์ กระบวนการก่อนการผลิต การผลิต และหลังการผลิต อุปกรณ์ถ่ายทำ ตำแหน่งงานกองถ่าย รูปแบบและองค์ประกอบการลำดับภาพ การเผยแพร่ผลงาน และฝึกปฏิบัติ

Principle of filmmaking; pre-production, production, and post-production process; filming equipment, crew role, format and component of sequencing, work distribution; and practice

8052801 ภาษาอังกฤษสำหรับออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3(3-0-6)

English for Digital Art Design

ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานดิจิทัลอาร์ต การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน การนำเสนอผลงาน การเขียนแฟ้มสะสมงาน และการสัมภาษณ์งานทางด้านดิจิทัลอาร์ต

Communicative English in digital art; development of listening, speaking, reading, and writing skill; work presentation, portfolio writing, and job interview in digital art

8053201 จิตรกรรมดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Painting

หลักการสร้างงานจิตรกรรมด้วยโปรแกรมวาดภาพ เทคนิคการวาดเส้น การระบายสีและประเภทการใช้สี ระบบไฟล์ภาพ รูปแบบผลงานจิตรกรรมดิจิทัล และฝึกปฏิบัติ

Principle of creating digital painting using painting software; technique of line drawing, color rendering, and color system; image file format, digital painting presentation format; and practice

8053302 สร้างรูปทรง 3 มิติ 3(2-2-5)

Three-dimensional Modeling

หลักการสร้างรูปทรง 3 มิติ การกำหนดวัสดุ พื้นผิว สี การให้แสงและเงา เครื่องมือการออกแบบ 3 มิติ การสร้างตัวละครและสภาพแวดล้อม และฝึกปฏิบัติ

Principle of 3D modeling; determination of material, texture, color, lighting and shadow; 3D design tool, creation of character and surrounding; and practice

8053303 ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย 3(2-2-5)

Multimedia Design

หลักการออกแบบและการสร้างสื่อมัลติมีเดีย การใช้ภาพ เสียง ข้อความและวิดีโอ ซอฟต์แวร์สำหรับผลิตสื่อมัลติมีเดีย และฝึกปฏิบัติ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

Design principle and creation method of multimedia; integration of image, sound, text, and video; use of multimedia production software; and practice

8053304 เทคโนโลยีการออกแบบเสมือนจริงและการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5)

Virtual Reality Technology Design and Artificial Inteligent Applications

หลักการการออกแบบโลกเสมือนจริง วิวัฒนาการ ประเภท กระบวนการออกแบบ การออกแบบสภาพแวดล้อม แสง สี บรรยากาศ การปฏิสัมพันธ์ การเผยแพร่ผลงานออกแบบโลกเสมือนจริง และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ และฝึกปฏิบัติ

Principle of virtual reality design; evolution, type, design process; design of surrounding, light, color, atmosphere, interaction, dissemination of virtual reality design work and Artificial Inteligent Applications; and practice

8053405 แอนิเมชัน 3 มิติ 3(2-2-5)

3D Animation

หลักการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ กระบวนการผลิต เครื่องมือในการสร้างรูปทรง ตัวละคร และสภาพแวดล้อม เทคนิคพิเศษ การประกอบภาพแอนิเมชัน 3 มิติ และฝึกปฏิบัติ

Design principle and production process 3D animation; tool for modeling form, character, and environment; special technique; 3D animation composition; and practice

8053501 สัมมนาและการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ 3(2-2-5)

Seminar and Presentation in Digital Art Design

หลักการวิเคราะห์และวิพากษ์วิจารณ์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบดิจิทัลอาร์ต การนำเสนอผลงาน การเตรียมตัวสำหรับการนำเสนองานต่อสาธารณะ และฝึกปฏิบัติ

Analytical and critical principle, exchange of perspective in topic relating to digital art design, presentation, preparing for delivering work to public; and practice

8053601 ธุรกิจออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Business in Digital Art Design

ธุรกิจออกแบบดิจิทัลอาร์ต ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ทรัพย์สินทางปัญญา สัญญา การเจรจาธุรกิจ การประเมินราคา สินทรัพย์ดิจิทัล รูปแบบทางธุรกิจ การเงิน บัญชี และฝึกปฏิบัติ

Business in digital art design, copyright, patent, intellectual property, contract, business negotiation, price appraisal, digital asset, business model, finance, account; and practice

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8054501 ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Digital Art Design Thesis

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน 8033601 ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ

Pre-requisite 8033601 Research Methodology in Fine Arts and Design

ศึกษา รวบรวม วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ การแก้ปัญหาทางการออกแบบ บูรณาการความรู้ใหม่ การนำเสนอโครงร่างศิลปนิพนธ์ การสร้างสรรค์งานออกแบบดิจิทัลอาร์ต และนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน

Systematic research, data collection, analysis, and synthesis; problem-solving in design, integration of new knowledge, presentation of art thesis proposal, digital art design creation, and public presentation

8054502 ออกแบบดิจิทัลเพื่อสังคม 3(2-2-5)

Digital Design for Society

หลักการและแนวคิดการออกแบบดิจิทัลเพื่อแก้ปัญหาสังคม การสร้างสรรค์ผลงาน และการนำเสนอผลงานการออกแบบ

Principle and concept in digital design for addressing social issue; creation of design work, and presentation of design project

6.2.3 กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8053202 สร้างสรรค์นวนิยายภาพ 3(2-2-5)

Graphic Novel Creation

หลักการ ประเภท และรูปแบบการเล่าเรื่องนวนิยายภาพและการ์ตูนช่อง เทคนิคการสร้างภาพประกอบเรื่อง กระบวนการสร้างสรรค์นวนิยายภาพ และฝึกปฏิบัติ

Principle, genre, and format of graphic novel and comic; visual storytelling technique, process of graphic novel creation; and practice

8053305 ออกแบบโปรเจคชันแมพปิ้ง 3(2-2-5)

Projection Mapping Design

หลักการออกแบบโปรเจคชันแมพปิ้ง ประเภท รูปแบบ การจัดแสง ศิลปะการจัดวางในสภาพแวดล้อม กระบวนการ และเครื่องมือการผลิตโปรเจคชันแมพปิ้ง และฝึกปฏิบัติ

Principle of projection mapping design; type, format, lighting, installation art, production process, and tool for projection mapping production; and practice

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ค)
8053306	**ออกแบบเกม**	3(2-2-5)

Game Design

หลักการและความสำคัญของการออกแบบเกม แนวคิดและการสร้างเนื้อหา การออกแบบกราฟิกสำหรับใช้ในเกม 2 มิติและ 3 มิติ การออกแบบฉากและตัวละคร การออกแบบวิธีการเล่นเกม และฝึกปฏิบัติ

Principle and significance of game design, concept and content creation, 2D and 3D graphic design for game, scene and character desig, game mechanic and interactivity; and practice

8053406 ออกแบบโมชันกราฟิก 3(2-2-5)

Motion Graphic Design

เทคนิคออกแบบโมชันกราฟิก เทคนิคการประกอบภาพและเสียงในงานโมชันกราฟิก และฝึกปฏิบัติ

Technique for designing motion graphic; technique for integrating visual with audio in motion graphic; and practice

8053407 ออกแบบแอนิเมชันปฏิสัมพันธ์ 3(2-2-5)

Interactive Animation Design

หลักการออกแบบ องค์ประกอบของภาพ เสียง ระบบนำทาง และโครงสร้างแอนิเมชันปฏิสัมพันธ์ ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนต่อประสาน พฤติกรรมผู้ใช้ เครื่องมือในการออกแบบ และฝึกปฏิบัติ

Design principle; component of visual, audio, navigation system, and structure of interactive animation; user experience and interface design, user behavior, design tool; and practice

8053408 เทคนิคพิเศษในงานดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Special Effect in Digital Art

เทคนิคพิเศษในงานภาพเคลื่อนไหว อารมณ์และความรู้สึกของงานภาพเคลื่อนไหว เทคนิคพิเศษในขั้นตอนการผลิตและหลังการผลิต การแต่งสี เครื่องมือการสร้างเทคนิคพิเศษ กระบวนการสร้างเทคนิคพิเศษ และฝึกปฏิบัติ

Special effect in motion picture, emotion and feeling of motion picture, production and post-production special effect, color grading, VFX tool, special effect creation process; and practice

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

8053409 กำกับศิลป์ในงานดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Art Directing in Digital Art

หลักการจัดวางภาพในแอนิเมชันและภาพยนตร์ อุปกรณ์ประกอบฉาก สถานที่ถ่ายทำ ลักษณะงานประกอบฉาก การกำหนดสี แสง และสัดส่วนในกระบวนการผลิตภาพเคลื่อนไหว และฝึกปฏิบัติ

Principle of visual composition for animation and film; prop, location, scene setup; color, lighting, and proportion coordination in motion picture production process; and practice

8053410 ออกแบบสื่อโฆษณา 3(2-2-5)

Advertising Media Design

หลักการ แนวคิด และเทคนิคการออกแบบสื่อโฆษณา กลยุทธ์และการวางแผนสื่อโฆษณาในยุคดิจิทัล การสร้างสรรค์ผลงานโฆษณาที่มีประสิทธิภาพ และฝึกปฏิบัติ

Principle, concept, and technique of advertising media design; strategy and planning of advertising media in digital era, and creation of effective advertisement; and practice

8053411 ออกแบบเสียงทางดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Sound Design for Digital Art

หลักการออกแบบเสียง ประเภท รูปแบบ กระบวนการ และเครื่องมือการผลิตเสียง การสร้างเสียงในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต การบันทึกเสียง และฝึกปฏิบัติ

Principle of sound design; type, form, process, and tool of sound production; sound creation in digital art design, sound recording; and practice

8053602 สร้างสรรค์นวัตกรรมในอุตสาหกรรมดิจิทัล 3(2-2-5)

Innovation in the Digital Industry

หลักการและทฤษฎีทางการออกแบบดิจิทัลอาร์ต การประยุกต์เทคโนโลยี ระบบกลไกทางการตลาด การสร้างนวัตกรรมในอุตสาหกรรมดิจิทัล และฝึกปฏิบัติ

Principle and theory of digital art design; technology application, market mechanism, innovation development in digital industry; and practice

8053603 ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

Digital Art Business Entrepreneur

แนวคิดการจัดตั้งธุรกิจสตาร์ทอัพ องค์ประกอบธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การวางแผนกลยุทธ์ การเขียนแผนธุรกิจ การสร้างแบรนด์และบุคลิกภาพทางธุรกิจ และการนำเสนอธุรกิจดิจิทัลอาร์ต

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ค)

Concept for digital art startup establishment; component of e-commerce business, strategic planning, business plan writing, brand building and business identity development, and pitching digital art business

8053604 ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบดิจิทัล 3(2-2-5)

Application of Local Wisdom in Digital Design

บูรณาการองค์ความรู้ท้องถิ่นในการออกแบบดิจิทัลอาร์ต การสร้างเอกลักษณ์และมูลค่าเพิ่มในงานสร้างสรรค์ ส่งเสริม อนุรักษ์ และเผยแพร่ภูมิปัญญา และฝึกปฏิบัติ

Integration of local knowledge into digital art design; creating cultural identity and added value in creative work; promoting, preserving, and disseminating indigenous wisdom; and practice

6.2.4 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ

สามารถเลือกเรียนได้แผนใดแผนหนึ่ง ดังต่อไปนี้

6.2.4.1 แผนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ชั่วโมง)

8054701 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต 1(45)

Pre–practicum in Digital Art Design

เตรียมความพร้อมด้านบุคลิกภาพ ศิลปะการพูด จรรยาบรรณวิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต เจตคติที่ดีในการทำงานร่วมกันเป็นทีม วิธีการในการนำเสนอผลงาน และเขียนรายงาน

Preparation of personality, oratory, professional ethics in digital art design, positive attitude for team working, presentation technique, and report writing

8054702 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต 6(540)

Practicum in Digital Art Design

ฝึกประสบการณ์วิชาชีพแบบมีส่วนร่วมในสถานประกอบการของรัฐหรือเอกชน

Participatory internship in government or private sector

6.2.4.2 แผนสหกิจศึกษา

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ชั่วโมง)

8054703 เตรียมสหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต 1(45)

Pre-cooperative Education in Digital Art Design

อบรมเตรียมความพร้อมก่อนสหกิจศึกษา การเลือกสถานประกอบการ และการเตรียมการจัดทำโครงงานด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ชั่วโมง)

Preparation training for co-operative education, corporation selection, and digital art design project preparation

8054704 สหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต 6(540)

Cooperative Education in Digital Art Design

ปฏิบัติงานด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ตในสถานประกอบการ การจัดทำโครงงาน รายงาน และการนำเสนอผลงาน

Working in digital art design in corporation; preparation of project and report, and work presentation

6.3 หมวดวิชาเลือกเสรี

สามารถเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ได้ทุกรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตร

หมวดที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้

1. ระบบการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.1 ระบบ

ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 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 ปฏิบัติตนได้อย่างมีระเบียบวินัย ตามกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
	3. ปลูกฝังให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา การแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย มีความซื่อสัตย์โดยไม่กระทำทุจริตในการสอบ	
PLO4 ประพฤติตนตามอัตลักษณ์ พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา	1. ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีการทำงานเป็นกลุ่ม ประสานงานกับผู้อื่นได้ ประพฤติได้ตนตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย 2. จัดกิจกรรมเสริมในหัวข้อเกี่ยวกับการปฏิบัติตนตามอัตลักษณ์มหาวิทยาลัย การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในการทำงาน การทำงานเป็นทีม บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม การเคารพสิทธิของผู้อื่น	1. ผลงานที่ทำงานกลุ่ม การพูดนำเสนองานที่ได้รับมอบหมายครบถ้วน ชัดเจน ตรงประเด็นของข้อมูล 2. สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในการปฏิบัติตามตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย 3. ความสำเร็จในการเข้าร่วมกิจกรรมที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย
PLO5 อธิบายหลักการและทฤษฎีทางศิลปกรรมและการออกแบบ (K2)	1. บรรยาย และยกตัวอย่าง 2. การเรียนรู้โดยใช้หลักการและทฤษฎีทางศิลปกรรมและการออกแบบ สามารถวิเคราะห์ผลงานได้ 3. ฝึกปฏิบัติการออกแบบ 4. ค้นคว้าด้วยตนเอง 5. นำเสนอผลงาน	1. การประเมินผลงานตามหลักการและทฤษฎีทางศิลปกรรมและการออกแบบ 2. การประเมินกระบวนการทำงาน โดยสามารถอธิบายหลักการและทฤษฎีทางศิลปกรรมและการออกแบบที่ใช้ในการทำงานได้ 3. การประเมินจากการนำเสนอผลงาน
PLO6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ตามหลัก Design Thinking ในงานออกแบบ (K3)	1. บรรยาย และยกตัวอย่าง โดยมุ่งเน้นกระบวนการคิด การวิเคราะห์ผลงาน และสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบ 2. บรรยาย ยกตัวอย่าง การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาและปฏิบัติโดยมุ่งเน้นกระบวนการคิด การวิเคราะห์ผลงาน และการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความงามทางสุนทรียศาสตร์ทางการออกแบบได้	1. การประเมินผลงานที่ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ตามหลักการของ Design Thinking / Design Process 2. การประเมินผลงานตามหลักการความคิดสร้างสรรค์และหลักการทางการออกแบบ 3. การเขียนแผนกรอบแนวคิด 4. การประเมินกระบวนการทำงาน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
	2. ฝึกปฏิบัติการนำเสนอผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่มีกระบวนการ Design Thinking และ Design Process 3. ฝึกปฏิบัติการออกแบบ 4. ค้นคว้าด้วยตนเอง 5. นำเสนอผลงาน	5. การประเมินจากการนำเสนอผลงาน
PLO7 เลือกใช้โปรแกรมการออกแบบและเครื่องมือทางดิจิทัล (AI) ในการออกแบบแต่ละประเภท (S3)	1. บรรยาย ยกตัวอย่าง และฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมพื้นฐานสำหรับการออกแบบ (Adobe Photoshop, Illustrator) 2. ฝึกให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือในการออกแบบ 3. นำเสนอผลงาน	1. ประเมินวิธีการใช้งาน การปฏิบัติงานตามโปรแกรมพื้นฐานสำหรับการออกแบบ 2. การประเมินผลงานที่มาจากการฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรมพื้นฐานสำหรับการออกแบบ 3. การทดสอบปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีทางการออกแบบ 4. การประเมินจากการนำเสนอผลงาน
PLO8 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านดิจิทัลอาร์ตในการออกแบบผลงานต้นแบบในการทำงานและการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการ (K3)	1. การเรียนรู้เชิงโครงงาน (Project-based Learning) 2. การบูรณาการโจทย์จริงจากผู้ประกอบการ (Industry-based Learning) 3. กรณีศึกษา (Case Study) 4. การเรียนรู้ผ่านปัญหา (Problem-based Learning)	1. การประเมินผลงานต้นแบบ (Prototype Assessment) 2. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 3. การประเมินรายงานการออกแบบ 4. แบบประเมินจากผู้ประกอบการ/ผู้ใช้จริง
PLO9 สร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อนำไปใช้ในเชิงพานิชย์ (S3)	1. การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง (Experiential Learning) 2. การใช้เทคโนโลยีร่วมสมัยและซอฟต์แวร์เฉพาะทาง, 3. การเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning), 4. การออกแบบเชิงนวัตกรรม (Design Thinking / Innovative Design)	1. การประเมินชิ้นงานออกแบบด้วยเกณฑ์คุณภาพและความเป็นนวัตกรรม 2. การสาธิตการใช้เทคโนโลยี 3. การประเมินโครงการ/ผลงานที่สร้างมูลค่าเพิ่ม 4. Portfolio และ Peer Review

ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs)	กลยุทธ์การสอน	การวัดและประเมินผล
PLO10 แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีจรรยาบรรณทางการออกแบบ* (A3) *จรรยาบรรณทางการออกแบบ หมายถึง ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อสังคม เคารพสิทธิ์ของผู้อื่น และโปร่งใสและชัดเจนในการสื่อสาร	1. การทำงานกลุ่ม (Collaborative Learning) 2. โครงงานกลุ่ม (Team-based Project) 3. การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง (Work-integrated Learning) 4. การอภิปรายและสะท้อนคิด (Discussion & Reflection) โดยเน้นปลูกฝังความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อสังคม การเคารพสิทธิ์ของผู้อื่น และความโปร่งใสในการสื่อสาร	1. การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนและการทำงานกลุ่ม 2. แบบประเมินตนเองและเพื่อนร่วมทีม (Self & Peer Assessment) 3. การประเมินจากผู้สอนและผู้ประกอบการ 4. Rubric ด้านจรรยาบรรณและความรับผิดชอบ

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (ฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษา)

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือ/และสหกิจศึกษา ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

4.1.1 การประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในสถานประกอบการจริง

นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิชาการและทักษะวิชาชีพที่ได้รับจากการเรียนการสอนในสถานศึกษา เพื่อแก้ไขปัญหาและดำเนินงานในสถานการณ์จริงในสถานประกอบการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด

1) มีความสามารถในการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

2) แสดงความเข้าใจในการใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี หรือวิธีการที่เกี่ยวข้องกับสายวิชาชีพ

3) แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานด้วยความคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์

4.1.2 การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกับทีมงานในสถานประกอบการอย่างสร้างสรรค์ สื่อสารได้อย่างเหมาะสม และแสดงถึงความสามารถในการทำงานร่วมกับบุคคลที่มีความหลากหลายในมิติทางสังคมและวิชาชีพ

ตัวชี้วัด

1) แสดงทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสถานประกอบการ

2) สื่อสารอย่างชัดเจนทั้งในรูปแบบการพูด การเขียน และการนำเสนอ

3) ใช้ความคิดสร้างสรรค์และความยืดหยุ่นในการจัดการความขัดแย้งหรือความคิดเห็นที่แตกต่าง

4.1.3 การเสริมสร้างจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ และความรับผิดชอบต่อสังคม

นักศึกษาแสดงถึงความเข้าใจและการปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพ มีความซื่อสัตย์รับผิดชอบในหน้าที่ และคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมในระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ตัวชี้วัด

1) ปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณในวิชาชีพและกฎระเบียบของสถานประกอบการ

2) มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสิ้นตามกำหนดเวลา

3) มีความเข้าใจและคำนึงถึงผลกระทบของการทำงานที่มีต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

4.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2 ปีที่ 4

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษาจำนวน ไม่น้อยกว่า 540 ชั่วโมง

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาทำโครงการออกแบบศิลปนิพนธ์ดิจิทัลอาร์ต โดยนักศึกษาต้องผ่านการเรียนในรายวิชาระเบียบวิจัยเบื้องต้นทางศิลปกรรมและการออกแบบ โดยนำองค์ความรู้ทางด้านการประยุกต์มาใช้กับการศึกษา การวิเคราะห์ สังเคราะห์ปัญหาทางด้านการออกแบบ และการนำเสนอเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชน โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำในการทำโครงการ

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวิจัย สามารถทำวิจัยทางด้านการออกแบบดิจิทัลอาร์ตเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาประเด็นต่าง ๆ ได้ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานและนาเสนอผลงานต่อสาธารณชน

5.3 ช่วงเวลา

ปีภาคการศึกษาที่ 1 ของชั้นปีที่ 4

5.4 รายวิชาและจำนวนหน่วยกิต

8054501 ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต 3(2-2-5)

5.5 การเตรียมการ

5.5.1 การเตรียมอาจารย์ที่ปรึกษา คัดเลือกอาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญในหัวข้อที่นักศึกษาเลือกเพื่อเป็นที่ปรึกษาโครงการ จัดการประชุมเชิงปฏิบัติการให้อาจารย์ที่ปรึกษาเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือในการประเมินผล

5.5.2 การเตรียมนักศึกษา ให้นักศึกษาศึกษาระเบียบวิธีวิจัยเบื้องต้น การวางแผนโครงงาน การใช้เครื่องมือดิจิทัล และการเผยแพร่ผลงาน จากรายวิชาระเบียบวิธีวิจัย จัดทำคู่มือโครงงานศิลปนิพนธ์ดิจิทัลอาร์ตที่ประกอบด้วยขั้นตอน วิธีการทำโครงงาน และเกณฑ์การประเมิน

5.5.3 การจัดการทรัพยากร จัดเตรียมห้องปฏิบัติการพร้อมอุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องจัดงบประมาณสนับสนุนการจัดนิทรรศการและการเผยแพร่ผลงาน

5.5.4 การกำหนดตารางเวลา กำหนดช่วงเวลาในการส่งหัวข้อโครงงาน รายงานความก้าวหน้า และการนำเสนอผลงาน

5.6 กระบวนการประเมินผล

5.6.1 ประเมินผลระหว่างกระบวนการ (Formative Assessment)

1) การประเมินความก้าวหน้าของโครงงานทุก 2 สัปดาห์โดยอาจารย์ที่ปรึกษา

2) การนำเสนอความก้าวหน้าต่อคณะกรรมการในรูปแบบการประชุมกลุ่ม

3) การประเมินการมีส่วนร่วมและการจัดการเวลาของนักศึกษา

5.6.2 ประเมินผลสรุป (Summative Assessment)

1) การประเมินคุณภาพของผลงานศิลปนิพนธ์ดิจิทัลอาร์ต

2) การประเมินการนำเสนอผลงานในนิทรรศการ

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 มหาวชิราลงกรณ อาคารคณะครุศาสตร์ อาคารคณะพยาบาลศาสตร์ อาคารศูนย์ศึกษาพัฒนาจังหวัดนครปฐม อาคาร 100 ปี ฝึกหัดครูไทย อาคารทวารวดี อาคาร UBI อาคารวิศวกรรมโยธา อาคารศูนย์ศึกษาปฐมวัย อาคารศูนย์วิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ประยุกต์ อาคารสถาบันภาษา ศูนย์คอมพิวเตอร์ และหอประชุม อาคารการจัดการและการบัญชี อาคารศูนย์ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และอาคารที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

1.2.2 ห้องปฏิบัติการทางศิลปะและการออกแบบ อาคารทวารวดี อาคารคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และศูนย์บ่มเพาะวิสาหกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 8 ห้อง ดังนี้

1) ห้อง ท108-1 ปฏิบัติการเกี่ยวกับทัศนศิลป์และการออกแบบ

2) ห้อง ท303/1 ปฏิบัติการเกี่ยวกับการถ่ายภาพและสตูดิโอบันทึกภาพ

3) ห้อง ท303/2 ปฏิบัติการเกี่ยวกับการถ่ายภาพและสตูดิโอบันทึกภาพ

4) ห้อง ท302 ปฏิบัติการเกี่ยวกับการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

5) ห้อง HS301 ปฏิบัติการเกี่ยวกับการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

6) ห้อง HS401 ปฏิบัติการเกี่ยวกับการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

7) ห้อง ท108-2 ปฏิบัติการเกี่ยวกับการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

8) ห้องศูนย์บ่มเพาะวิสาหกิจ ปฏิบัติการเกี่ยวกับธุรกิจ

1.2.3 สิ่งอำนวยความสะดวกภายในมหาวิทยาลัย

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

2) ศูนย์คอมพิวเตอร์ สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการ ได้แก่ ห้องบริการคอมพิวเตอร์ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องอบรมคอมพิวเตอร์ การบริการระบบอินเทอร์เน็ตระบบ Wi-Fi ทั้งมหาวิทยาลัย การบริการศูนย์สอบมาตรฐานไอที การบริการศูนย์สอบ Microsoft Office Specialist

(MOS) Certificate บริการอีเมลสำหรับอาจารย์ เจ้าหน้าที่และนักศึกษา บริการระบบ NPRU E-Learning บริการ NPRU Open Courseware

3) สถาบันภาษา สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการ ได้แก่ อบรมพัฒนานักศึกษาด้านภาษาทั้งในและต่างประเทศ บริการฝึก-อบรมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง บริการสื่อด้านการเรียน การสอนสำหรับภาษาต่างประเทศ บริการซอฟต์แวร์สำหรับพัฒนาด้านภาษาต่างประเทศ บริการบทเรียนออนไลน์ ศูนย์ทดสอบ TOEFL/ITP ศูนย์ทดสอบ CEPT และการบริการแปลภาษา

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

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

6) การบริการส่วนอื่น ๆ เช่น เซเว่น-อีเลฟเว่น คาเฟ่ อเมซอน กาแฟพันธุ์ไทย U-Store จุดขายอาหารและเครื่องดื่มทุกอาคาร รถไฟฟ้ารับ-ส่งภายในมหาวิทยาลัย เป็นต้น

2. ความพร้อมด้านศักยภาพของหลักสูตร

2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร (มีภาระการสอนเฉลี่ย 15 ชั่วโมง/สัปดาห์/ภาคการศึกษา)

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ–นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	คุณวุฒิและปีที่สำเร็จการศึกษา	ผลงานวิชาการ
1	☑ ผศ.	นายธีร์ คำหอม 3-7699-XXXXX-XX-6	ศ.ม. (ทัศนศิลป์) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2557 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2554	อรรถ อารีรอบ, ธีร์ คำหอม, สมโชค เนียนไธสง, และโอภาส แก้วต่าย. (2567). การพัฒนาผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาดดิจิทัลของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและอาหารในจังหวัดนครปฐม. **วารสารร้อยแก่นสารอคาเดมี, 9**(12), 2257–2279.
2	☑ ผศ.	นายสมโชค เนียนไธสง 3-8006-XXXXX-XX-8	ศ.ม. (การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553 ศศ.บ. (ศิลปกรรมและศิลปะประยุกต์) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2539	อรรถ อารีรอบ, ธีร์ คำหอม, สมโชค เนียนไธสง, และโอภาส แก้วต่าย. (2567). การพัฒนาผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาดดิจิทัลของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและอาหารในจังหวัดนครปฐม. **วารสารร้อยแก่นสารอคาเดมี, 9**(12), 2257–2279.
3	☑ ผศ.	นายวัชรพล หงษ์ทอง 3-7599-XXXXX-XX-5	ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545 ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2540	วัชรพล หงษ์ทอง (2566). การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำสะท้อนวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนในจังหวัดนครปฐม. **วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรมโรงเรียนพระปริยัติธรรมสามัญสระเรียง, 7**(2), 118-132.
4	☑ อาจารย์	นายพิบูลย์ มังกร 3-7498-XXXXX-XX-0	ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560 ศป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2545	พิบูลย์ มังกร, ธวิท วงศ์พลาย, และปัญญา ปัญจวรานนท์. (2567). ศิลปะนามธรรม “การระบายสีแอบสแตร็กต์ ตามแนวทางนวการลากและระบาย”. **วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 14**(1), 135-146.

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ–นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน	คุณวุฒิและปีที่สำเร็จการศึกษา	ผลงานวิชาการ
5	☑ อาจารย์	นายโอภาส แก้วต่าย 3-2101-XXXXX-XX-4	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552 ศษ.บ. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545	อรรถ อารีรอบ, ธีร์ คำหอม, สมโชค เนียนไธสง, และโอภาส แก้วต่าย. (2567). การพัฒนาผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาดดิจิทัลของแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพและอาหารในจังหวัดนครปฐม. **วารสารร้อยแก่นสารอคาเดมี, 9**(12), 2257–2279.

2.2 อาจารย์ผู้สอน

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา/ปีที่จบ	ภาระการสอนเฉลี่ย ชั่วโมง/สัปดาห์/ปีการศึกษา				
				2569	2570	2571	2572	2573
1	นายธีร์ คำหอม	ผศ.	ศ.ม. (ทัศนศิลป์) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2557 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2554	15	15	15	15	15
2	นายสมโชค เนียนไธสง	ผศ.	ศ.ม. (การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553 ศศ.บ. (ศิลปกรรมและศิลปะประยุกต์) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2539	15	15	15	15	15
3	นายวัชรพล หงษ์ทอง	ผศ.	ศ.ม. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545 ศ.บ. (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2540	15	15	15	15	15
4	นายพิบูลย์ มังกร	อาจารย์	ศศ.ด.(ศิลปวัฒนธรรมวิจัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560 ศป.ม. (ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2545	15	15	15	15	15
5	นายโอภาส แก้วต่าย	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552 ศษ.บ. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545	15	15	15	15	15
6	นายอรรถ อารีรอบ	ผศ.	ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557 ศศ.บ. (ออกแบบนิเทศศิลป์) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2546	15	15	15	15	15
7	นายมนตรา ตรีชั้น	อาจารย์	ศ.ม. (ทัศนศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) วิทยาลัยครูนครปฐม, 2534	15	15	15	15	15
8	นางสาวนพรัตน์ กุมภะ	ผศ.	ศป.ด. (สาขาทัศนศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559	15	15	15	15	15

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา/ปีที่จบ	ภาระการสอนเฉลี่ย ชั่วโมง/สัปดาห์/ปีการศึกษา				
				2569	2570	2571	2572	2573
			ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547 ศศ.บ. (ศิลปกรรมและศิลปะประยุกต์) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2540					
9	นายอลงกรณ์ ศุภเอม	อาจารย์	ศ.บ. (ออกแบบภายใน) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2532	15	15	15	15	15
10	นางปิยะวรรณ ปิ่นแก้ว	ผศ.	ปร.ด. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ) มหาวิทยาลัยบูรพา, 2559 ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) วิทยาลัยครูนครปฐม, 2535	15	15	15	15	15
11	นายสุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์	ผศ.	ศ.ม. (การออกแบบนิเทศศิลป์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2546	15	15	15	15	15
12	นายพงษธร เครือฟ้า	ผศ.	ศป.ด. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2563 ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2547	15	15	15	15	15
13	นางสาวกฤติยา แก้วสะอาด	อาจารย์	ศป.ม. (นฤมิตศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2555	15	15	15	15	15
14	นางสาวศิริญญา อารยะจารุ	ผศ.	ศ.ม. (การออกแบบผลิตภัณฑ์) มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2548	15	15	15	15	15
15	นางสาวศิริวัฒน์ แสนเสริม	อาจารย์	ค.ม. (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544 ค.บ. (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534	15	15	15	15	15

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา/ปีที่จบ	ภาระการสอนเฉลี่ย ชั่วโมง/สัปดาห์/ปีการศึกษา				
				2569	2570	2571	2572	2573
16	นายวิรัตน์ ปิ่นแก้ว	ผศ.	ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2554 กศ.ม. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2545 ศศ.บ. (ศิลปกรรม) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2539	15	15	15	15	15
17	นายเก่งกาจ ต้นทองคำ	ผศ.	ปร.ด.(การวิจัยและสร้างสรรค์ศิลปกรรมศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2566 กศ.ม. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546 ศศ.บ. (ศิลปกรรมและศิลปะประยุกต์) สถาบันราชภัฏนครปฐม, 2539	15	15	15	15	15
18	นางสาวจารุวรรณ นครจารุพงษ์	อาจารย์	กศ.ม.(ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551 ศศ.บ.(วรรณกรรมสาหรับเด็ก) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546	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 ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง 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

3.4.2 รายวิชาที่เปิดสอนให้คณะ/หลักสูตรอื่น ๆ/สาขาวิชา

ไม่มี

3.5 การบริหารจัดการ

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต ดำเนินการจัดผู้สอนแต่ละรายวิชาโดยการวางแผนร่วมกันของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และนักศึกษาในการกำหนดเนื้อหาและกลยุทธ์การสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผล เพื่อให้นักศึกษาได้บรรลุผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

หมวดที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา จำนวนรับนักศึกษา และงบประมาณ

1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา ปัญหาแรกเข้า และกลยุทธ์การแก้ไข

1.1 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาประดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 ดังนี้

1.1.1 สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากสถานศึกษาที่ทั้งในประเทศหรือต่างประเทศตามที่กระทรวงศึกษาธิการ หรือตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา

1.1.2 คุณสมบัติอื่น ๆ เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

1.2 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

1.2.1 การปรับตัวในการเรียนระบบอุดมศึกษา ซึ่งเป็นระบบเน้นการเรียนรู้และควบคุมตนเอง

1.2.2 นักศึกษาแรกเข้ามีพื้นฐานความรู้ในระดับที่แตกต่างกัน อาจเกิดการได้เปรียบเสียเปรียบทางการศึกษา

1.2.3 ปัญหานักศึกษามีความรู้ และทักษะทางศิลปกรรม การออกแบบดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีทางการออกแบบไม่เท่ากัน

1.2.4 ปัญหาการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและการให้ความสำคัญต่อการอ่านหนังสือและค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองซึ่งยังพบได้น้อยในนักศึกษาแรกเข้า

1.3 กลยุทธ์ในการแก้ไขปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

1.3.1 จัดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อเป็นผู้ดูแลและให้คำแนะนำปรึกษาทั้งด้านวิชาการ และชีวิตส่วนตัว รวมถึงการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างพื้นฐานความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเรียนระดับอุดมศึกษา

1.3.2 จัดปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ทั้งในระดับมหาวิทยาลัย คณะ และสาขาวิชา จัดระบบการปรึกษา แนะแนว โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาและฝ่ายกิจการนักศึกษาดูแลประสานงานกับคณาจารย์ผู้สอนและผู้ปกครองในกรณีที่มีปัญหา

1.3.3 จัดให้มีการอบรมปรับพื้นฐานนักศึกษา เพื่อให้นักศึกษามีการปรับตัวและพื้นฐานที่ใกล้เคียงกัน

2. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา (คน)					
ชั้นปี	**2569**	**2570**	**2571**	**2572**	**2573**
ชั้นปีที่ 1	80	80	80	80	80
ชั้นปีที่ 2		80	80	80	80
ชั้นปีที่ 3			80	80	80
ชั้นปีที่ 4				80	80
รวม	**80**	**160**	**240**	**320**	**320**
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	**-**	**-**	**-**	**80**	**80**

3. งบประมาณตามแผนการรับนักศึกษา

ประมาณการค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิตตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม เท่ากับ 22,800 บาท/คน/ปี ดังนั้น สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต ขอเสนอตั้งงบประมาณรายรับตามจำนวนนักศึกษาแรกเข้าปีละ 80 คน ดังนี้

3.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
ค่าบำรุงการศึกษา	1,824,000	3,648,000	5,472,000	7,296,000	7,296,000
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	64,000	128,000	192,000	256,000	256,000
รวมรายรับ	**1,888,000**	**3,776,000**	**5,664,000**	**7,552,000**	**7,552,000**

3.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
งบดำเนินการ					
งบบุคลากร	-	-	-	-	-
งบดำเนินงาน	155,000	170,000	187,000	205,700	205,700
รายจ่ายระดับมหาวิทยาลัย	1,355,400	2,850,800	4,344,200	5,835,900	5,835,900
รวม	**1,510,400**	**3,020,800**	**4,531,200**	**6,041,600**	**6,041,600**
งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
รวม	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
รวม (งบดำเนินการ)+(งบลงทุน)	1,610,400	3,120,800	4,631,200	6,141,600	6,141,600
จำนวนนักศึกษา	80	160	240	320	320
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	**20,130**	**19,505**	**19,297**	**19,193**	**19,193**

หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1. การประเมินผลการเรียน

1.1 กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและประเมินผลการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566

1.2 กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

1.2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

ให้กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

1) การทวนสอบในระดับรายวิชาควรให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา มีคณะกรรมการประเมินข้อสอบและพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแนวการจัดการเรียนรู้ มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

2) การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันการศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

1.2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ควรเน้นการสำรวจสัมฤทธิผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตร โดยอาจจะดำเนินการ ดังนี้

1) ภาวะการได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษาในด้านระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

2) การตรวจสอบจากสถานประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์ หรือการส่งแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานศึกษาในระยะเวลาต่าง ๆ

3) การประเมินจากสถานศึกษาอื่นโดยการส่งแบบสอบถาม หรือสอบถามเมื่อมีโอกาสในระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สูงขึ้น

4) การประเมินจากบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในประเด็นของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งเปิดโอกาสให้บัณฑิตเสนอข้อคิดเห็นในการปรับหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นด้วย

5) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่มาประเมินหลักสูตร หรือเป็นอาจารย์พิเศษต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

6) ผลงานของนักศึกษาที่วัดเป็นรูปธรรมได้ เช่น

- จำนวนรางวัลทางสังคมและวิชาชีพ
- จำนวนกิจกรรมการกุศลเพื่อสังคมและประเทศชาติ
- จำนวนกิจกรรมอาสาสมัครในองค์กรที่ทำประโยชน์ต่อสังคม

2. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2566 มีคุณสมบัติครบถ้วนทุกหัวข้อดังต่อไปนี้

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 ครบตามโครงสร้างของหลักสูตรและเกณฑ์การประเมินผลบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี
5. ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยตลอดหลักสูตรไม่ต่ำกว่า 2.00 และคะแนนเฉลี่ยสะสมกลุ่มวิชาเอกไม่ต่ำกว่า 2.00
6. สอบผ่านประมวลผลความรู้และทักษะที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) มีระบบและกลไกการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรที่ครอบคลุมการควบคุมคุณภาพ การตรวจติดตามคุณภาพ การประเมินคุณภาพ ในการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรเป็นการสร้างความมั่นใจว่าหลักสูตรมีระบบสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และมาตรฐานที่กำหนด ผลิตบัณฑิตที่เป็นไปตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และเป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ จริยธรรม และคุณลักษณะบุคคล

การประกันคุณภาพของหลักสูตรเป็นไปตามประกาศคณะกรรมการการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขในการแต่งตั้งหรือมอบหมายผู้ตรวจสอบและการตรวจสอบการดำเนินการจัดการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา 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 ระดับหลักสูตรมุ่งเน้นที่คุณภาพของการจัดการศึกษาโดยเริ่มต้นจากความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ความต้องการนี้นำไปสู่การสร้างเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (เกณฑ์คุณภาพที่ 1) นำไปสู่คำถามเกี่ยวกับวิธีการนำผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไปใส่ในหลักสูตรและเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ คุณภาพหลักสูตร จึงต้องดำเนินการให้ครอบคลุม การจัดทำโครงสร้างหลักสูตร (เกณฑ์คุณภาพที่ 2) การจัดการเรียนการสอน (เกณฑ์คุณภาพที่ 3) การประเมินผู้เรียน (เกณฑ์คุณภาพที่ 4) ซึ่งเป็นสิ่งที่ใช้ขับเคลื่อนหลักสูตรให้เกิด ผลผลิตและผลลัพธ์ (Output and Outcomes) โดยมี ปัจจัยนำเข้าที่จะอำนวยให้กระบวนการบริหารหลักสูตรมีความคล่องตัว คือ บุคลากรสายวิชาการ บุคลากรสายสนับสนุน สิ่งอำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐาน (เกณฑ์คุณภาพที่ 5-7) จากกระบวนการและปัจจัยนำเข้า จะนำไปสู่ความสำเร็จ คือ ผลผลผลิตและผลลัพธ์ (เกณฑ์คุณภาพที่ 8) รูปแบบของ AUN-QA นอกจากการบรรลุความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของระบบการประกัน

คุณภาพและเกณฑ์มาตรฐานเพื่อแสวงหาแนวปฏิบัติที่ที่ที่สุด และยกระดับการพัฒนาคุณภาพสู่ความเป็นเลิศโดยมีคู่เทียบในระดับที่สูงกว่า

การดำเนินการพัฒนาคุณภาภาพหลักสูตรมีการดำเนินการ ดังนี้

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

2. การตรวจสอบคุณภาพ (Quality Auditing) กำหนดให้มีการกำกับติดตามผลการดำเนินการตามเกณฑ์คุณภาพที่กำหนดในแต่ละปี เพื่อนำผลการกำกับติดตามไปปรับปรุงพัฒนาให้มีคุณภาพดีขึ้น โดยมีกระบวนการกำกับ ติดตามคุณภาพการศึกษา โดยมีแผนกำกับติดตามในแต่ละเกณฑ์คุณภาพที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน 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. วางแผนการประกับคุณภาพการศึกษาภายในประจำปีการศึกษา
3. เก็บรวบรวมข้อมูลตามเกณฑ์คุณภาพและความต้องการของ AUN-QA ในรอบปีการศึกษา
4. เขียนรายงานการประเมินตนเองเพื่อส่งให้คณะกรรมการประเมิน
5. แต่งตั้งคณะกรรมการประเมินคุณภาพหลักสูตรตามแนวทางที่มหาวิทยาลัยกำหนด และดำเนินการประเมินเป็นประจำทุกปีการศึกษา
6. นำผลการประเมินคุณภาพระดับหลักสูตรมาจัดทำแผนพัฒนาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร

การประกันคุณภาพระดับหลักสูตรในแต่ละส่วนที่สำคัญ

การจัดการเรียนการสอนต้องมีระบบและกลไกที่ชัดเจนและสามารถตรวจสอบได้รวมถึงปรับปรุงได้ในทุกระยะของการดำเนินการซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการประกันคุณภาพระดับหลักสูตร ดังนั้นในการประกันคุณภาพระดับหลักสูตรจึงควรมีระบบและกลไกที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ ได้แก่

1. จัดการความเสี่ยงต่อข้อร้องเรียนในการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

2. การจัดการความเสี่ยงต่อคุณภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรและการกำหนดความสำเร็จของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรและการติดตาม

3. กระบวนการประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรของผู้ใช้บัณฑิตและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกภาคส่วน

4. การกำหนดวิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรับทราบ

5. กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนระดับรายวิชา

6. กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนระดับรายชั้นปี ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

6.1 การจัดการความเสี่ยงต่อข้อร้องเรียนในการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ผ่านระบบและกลไกการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ ตั้งแต่ระดับรายวิชาโดยคณะกรรมการทวนสอบระดับรายวิชาและให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขแก่ผู้รับผิดชอบรายวิชา หากพบว่าการผลการประเมินยังไม่เหมาะสม หลังจากนั้นเมื่อผ่านการทวนสอบหรือปรับแก้ไขแล้วผู้รับผิดชอบวิชาส่งผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ในระบบสารสนเทศงานทะเบียนและประมวลผล และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งจากประธานสาขาวิชา แต่หากมีกรณีที่เกิดข้อร้องเรียนในการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ นักศึกษาสามารถทำตามขั้นตอนการร้องเรียนได้โดยสามารถยื่นเรื่องด้วยตนเองตามกระบวนการที่มหาวิยาลัยกำหนด

6.2 การจัดการความเสี่ยงต่อคุณภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรและการกำหนดความสำเร็จของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรและการติดตาม ตั้งแต่การวิเคราะห์ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกภาคส่วน ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวิสัยทัศน์ของคณะและหลักสูตร รวมถึงเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของหลักสูตรร่วมด้วย เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้เพื่อนำลงสู่การจัดการเรียนการสอนในแต่ละชั้นปี ซึ่งคณะกรรมการบริหารหลักสูตรได้ประชุมหารือและร่วมกันออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายปี (YLOs) ที่สอดคล้องหรือผลักดันให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) โดยมีการตรวจสอบกับรายวิชาในแต่ละชั้นปีร่วมด้วย ทั้งนี้ จากกระบวนการดังกล่าวข้างต้น ได้มีการดำเนินการตามระบบและกลไกในการการจัดการความเสี่ยงต่อคุณภาพของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรผ่านการดำเนินการของอาจารย์ผู้สอน 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 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาประเมินผลการเรียนตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด ตามกำหนดเวลา

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 ดำเนินการประเมินสมรรถนะรายขั้นปี วิเคราะห์ผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปี สังเคราะห์ สรุปผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปี พิจารณาผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปี กรณีนักศึกษามีผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปีไม่ผ่านตามเกณฑ์ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและนักศึกษาร่วมวิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุที่ทำให้ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน แล้ววางแผนการพัฒนานักศึกษาให้ผ่านการประเมินรายชั้นปี แจ้งผลการประเมินสมรรถนะรายชั้นปีแก่คณะกรรมการบริหารคณะทราบ พร้อมลงข้อมูลในระบบสารสนเทศทะเบียนและประมวลผลตามลำดับ

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 สังเคราะห์ข้อมูลความสำเร็จ ปัญหาอุปสรรคและสาเหตุ จากผลการประเมินตนเองของบัณฑิต และผู้ใช้บัณฑิตที่ไม่สัมฤทธิ์ผลตามเกณฑ์ของหลักสูตร (PLOs) พร้อมทั้งร่วมกันพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรโดยใช้ข้อมูลจากระบบสารสนเทศ

6.3 กระบวนการประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรของผู้ใช้บัณฑิตและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเมื่อดำเนินการใช้หลักสูตรจนครบรอบแล้ว จะมีการประเมินความพึงพอใจต่อบัณฑิตของผู้ใช้บัณฑิต ดังนี้ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวางแผนการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต และกำหนดกลุ่มผู้ใช้บัณฑิตที่มีความสำคัญในการนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ดำเนินการประเมินโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหลังบัณฑิตทำงาน แล้วทำการวิเคราะห์ผลการประเมินและกำหนดแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรก่อนการเปิดภาคการศึกษาถัดไป

6.4 การกำหนดวิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรับทราบเมื่อมีการออกแบบหลักสูตรแล้ว เช่น การประชาสัมพันธ์ข้อมูลผ่านเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยและคณะ การจัดทำป้ายประชาสัมพันธ์ และสื่อต่าง ๆ และการส่งเสริมให้ศิษย์เก่า ศิษย์ปัจจุบันร่วมประชาสัมพันธ์ นอกจากนี้ยังมีการประเมินผลการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรด้วยการใช้แบบสอบถามทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์เพื่อประเมินถึงการรับทราบข้อมูลและข้อคิดเห็นต่าง ๆ ของผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียสำหรับการนำข้อมูลมาปรับปรุงและพัฒนาต่อไปให้เหมาะสม

6.5 กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียบระดับรายวิชา มีขั้นตอน ดังนี้ อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอนร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนการสอน โดยมีกลยุทธ์การจัดการเรียนที่มีการผลักดันผลลัพธ์การเรียนของรายวิชา โดยเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบ active learning ที่ส่งผลต่อการบรรลุผลลัพธ์ของหลักสูตรที่วางแผน พร้อมทั้งจัดทำรายละเอียด OBE3 ให้คณะกรรมการทวนสอบความสอดคล้องของรายวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา และผลลัพธ์การเรียนของหลักสูตร รวมถึงประเมินผลและปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาตามรายละเอียดที่ปรากฏใน OBE3 โดยเฉพาะประเด็นผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

การจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล ประธานสาขาวิชากำกับติดตามการจัดการเรียนการสอนให้การบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาสรุปผลสัมฤทธิ์การเรียบรู้ระดับรายวิชาพร้อมกับการวิเคราะห์ผลสำเร็จหรือปัญหาอุปสรรค และแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

6.6 กระบวนการกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายชั้นปีมีขั้นตอนดังนี้ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรหารือร่วมกันและกำหนดผลลัพธ์การเรียนระดับรายชั้นปีที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาและระดับหลักสูตร พร้อมทั้งร่วมกันกำหนดรายละ เอียดการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี ติดตามและวิเคราะห์ผลการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายชั้นปีแต่ละปีการศึกษา แล้วเข้าที่ประชุมของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินการใช้หลักสูตร แบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การประเมินหลักสูตรประจำปี ดำเนินการดังระบบและกลไก ดังนี้

1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรวบรวมข้อมูลจากรายวิชาทั้งผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการประเมินกลยุทธ์การสอน การประเมินผล รวมถึงข้อเสนอแนะในการปรับปรุงสาระวิชาและหลักสูตรจากปีการศึกษาที่ผ่านมา

2. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรวบรวมผลการใช้หลักสูตรรายปี ผลประเมินจากผู้ใช้บัณฑิต และรายงานการประกันคุณภาพการศึกษา

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินผลต่าง ๆ

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรนำผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลมาจัดทำแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน (improvement plan)

5. ประธานสาขาวิชานำเสนอแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานแก่คณะกรรมการบริหารคณะ

6. คณะกรรมการบริหารคณะพิจารณาแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน

6.1 มติเห็นชอบ ประธานสาขาวิชานำผลการพิจารณาแจ้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และดำเนินการตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานที่จัดทำ

6.2 มติไม่เห็นชอบ ประธานสาขาวิชานำผลการพิจารณาแจ้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร แล้วร่วมกันทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอีกครั้ง และดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะพร้อมทั้งเสนอแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานมายังคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

7. ประธานสาขาวิชาร่วมกำกับติดตามการดำเนินตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงาน ปัญหาและอุปสรรคจากการดำเนินงาน พร้อมทั้งร่วมแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

8. อาจารย์ผู้ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปและวิเคราะห์ผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและจัดทำแนวปฏิบัติที่ดี (good practice) แล้วเสนอแก่คณะกรรมการบริหารคณะ

9. คณะกรรมการบริหารคณะพิจารณาผลการดำเนินงานตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและ good practice

9.1 มติเห็นชอบ ประธานสาขาวิชานำผลการพิจารณาแจ้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ (ถ้ามี) และดำเนินการตามแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและแนวปฏิบัติที่ดี

9.2 มติไม่เห็นชอบ ประธานสาขาวิชานำผลการพิจารณาแจ้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรแล้วร่วมกันทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอีกครั้ง และดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะพร้อมทั้งเสนอแผนพัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานและแนวปฏิบัติที่ดีต่อคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อรับการพิจารณาอีกครั้ง

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 การประเมินหลักสูตรหลังใช้หลักสูตรไปครึ่งรอบ ประเมินความก้าวหน้า ปัญหาอุปสรรค และความสำเร็จของการดำเนินงานตามแผนการบริหารหลักสูตรที่ผ่านมา โดยรับการประเมินจากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ระยะที่ 3 การประเมินหลักสูตรครบวงรอบ มีการเตรียมการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ซึ่งมีการดำเนินการดังระบบและกลไก ดังนี้

1. อาจารย์ผู้รับผิดขอบหลักสูตรรวบรวมผลการประเมินหลักสูตรของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอก

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

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) 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 พร้อมทำการวิเคราะห์ความต้องการและนำมาออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLO) ให้เป็นไปตามความต้องการของตลาดแรงงาน เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

1.3.3 เสนอโครงการในการพัฒนาหลักสูตร/การปรับปรุงหลักสูตร/เพื่อของบประมาณต่อมหาวิทยาลัย

1.3.4 ทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร/กรรมการการปรับปรุงหลักสูตร เสนอมหาวิทยาลัยฯ โดยคณะกรรมการต้องมีองค์ประกอบที่ครบถ้วน 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) หลักสูตรต่อสาขาวิชา

1.3.8 นำเสนอ (ร่าง) หลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม พิจารณาและให้ความเห็นชอบหลักสูตร

1.3.9 ดำเนินการจัดทำหลักสูตรฉบับสมบูรณ์ และส่งข้อมูลหลักสูตรให้สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

1.4 การนำหลักสูตรไปใช้จัดการเรียนการสอน โดยมีการตรวจสอบ ควบคุม กำกับให้มีมาตรฐานตามที่กำหนดในหลักสูตร

2. การบริหารอาจารย์

2.1 หลักสูตรจัดทำแผนอัตรากำลังของหลักสูตร บริหารงานตามแผนให้มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ผู้สอนเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

2.2 ภาระงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณาความเหมาะสมจากคุณสมบัติ ความรู้ความสามารถ ประสบการณ์และความถนัด

2.3 หลักสูตรส่งเสริมให้อาจารย์มีสมรรถนะตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

3. การจัดกระบวนการเรียนรู้

3.1 หลักสูตรจัดกิจกรรมเสริมความรู้และเตรียมความพร้อมนักศึกษาตลอดหลักสูตร เพื่อให้นักศึกษามีความพร้อมในการประกอบอาชีพ

3.2 ทุกรายวิชาในหลักสูตรจัดการเรียนรู้แบบ active learning

3.3 หลักสูตรกำหนดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จำเป็นของหลักสูตร และมีการประเมินผลทักษะที่กำหนด

3.4 หลักสูตรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปลูกฝังให้นักศึกษาเกิดความคิดใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และการเป็นผู้ประกอบการ

3.5 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีการทบทวนการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) โดยมีบุคคลภายนอก/ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกร่วมพิจารณา

4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

4.1 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีการประเมินผู้เรียนตามผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLOs) วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลมีความหลากหลาย สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.2 ทุกรายวิชาในหลักสูตรกำหนดเกณฑ์การประเมินผลชัดเจนและแจ้งนักศึกษารับทราบ

4.3 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีวิธีการประเมินผลที่มีคุณภาพ ที่แสดงถึงการวัดในสิ่งที่ต้องการ วัดได้ถูกต้อง มีความคงเส้นคงวา และยุติธรรม

4.4 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีการวัดการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

4.5 ทุกรายวิชาในหลักสูตรมีการทบทวนกระบวนการประเมินผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

4.6 หลักสูตรมีระบบในการจัดการข้อสงสัยของนักศึกษาเกี่ยวกับการประเมินผล

4.7 หลักสูตรมีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นปี (YLOs) และระดับหลักสูตร (PLOs)

5. แผนพัฒนาปรับปรุง

การปรับปรุงหลักสูตรให้มีความทันสมัยและสอดรับกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ดำเนินการตามรอบที่กำหนด โดยมีแผนพัฒนา กลยุทธ์ และ หลักฐาน/ตัวบ่งชี้ ดังนี้

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
1. ตรวจสอบและปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามมาตรฐานที่ สป.อว. กำหนด	1. สำรวจความต้องการของนักศึกษา อาจารย์ผู้สอน และผู้ใช้บัณฑิต 2. จัดประชุมนักศึกษา อาจารย์ผู้สอน และผู้ใช้บัณฑิต 3. ประเมินติดตามคุณลักษณะของบัณฑิต	**หลักฐาน** 1. รายงานผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้บัณฑิตของผู้ใช้บัณฑิต 2. ความพึงพอใจในทักษะ ความรู้ ความสามารถในการทำงานของบัณฑิตโดยเฉลี่ยในระดับดี **ดัชนีชี้วัด** 1. รายงานผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้บัณฑิตของผู้ใช้บัณฑิต 2. ระดับความพึงพอใจในทักษะ ความรู้ ความสามารถในการทำงานของบัณฑิต
2. มีห้องเรียน ห้องปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนมีประสิทธิภาพ	ปรับปรุงและบำรุงรักษาห้องเรียนและห้องปฏิบัติการให้มีความพร้อมในการเรียนการสอน	**หลักฐาน** รายงานผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการบริการอุปกรณ์เพื่อการศึกษา **ดัชนีชี้วัด** ระดับความพึงพอใจต่อการบริการอุปกรณ์เพื่อการศึกษา

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
3. การจัดโครงการหรือกิจกรรมในการเพิ่มพูนทักษะของอาจารย์ที่สอดคล้องกับนโยบายเร่งด่วนของรัฐบาลและ/หรือนโยบายที่เป็นจุดเน้นของมหาวิทยาลัยเพื่อการแก้ปัญหาหรือตอบสนองความเปลี่ยนแปลงโดยเร่งด่วนในปัจจุบัน	การกำหนดโครงการในแต่ละปีงบประมาณให้สอดคล้องและบูรณาการระหว่างรายวิชาและนโยบายเร่งด่วนของรัฐบาลหรือนโยบายที่เป็นจุดเน้นของมหาวิทยาลัย	**หลักฐาน** 1. เอกสารแสดงยุทธศาสตร์และมาตรการของสาขาวิชาที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์และมาตรการของคณะซึ่งสนองตอบต่อพันธกิจและนโยบายของมหาวิทยาลัย สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาล 2. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการ **ดัชนีชี้วัด** ระดับความพึงพอใจต่อโครงการหรือกิจกรรมในการเพิ่มพูนทักษะของอาจารย์
4. การพัฒนาอาจารย์ประจำหลักสูตร/อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	1. ส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาอาจารย์ทางวิชาการโดยเน้นการทำวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ในศาสตร์ของสาขาวิชา 2. จัดงบประมาณสนับสนุนเพื่อกระตุ้นให้อาจารย์จัดทำผลงาน ทางวิชาการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ 3. จัดงบประมาณสนับสนุนให้อาจารย์เข้าร่วมการฝึกอบรมการนำเสนอผลงานทางวิชาการ	**หลักฐาน** 1. ผลงานวิจัยหรือผลงานวิชาการ 2. จำนวนอาจารย์ที่ดำรงตำแหน่งทางวิชาการ 3. รายงานการเดินทางของอาจารย์ที่เข้าร่วมการฝึกอบรมการเสนอผลงานทางวิชาการและการศึกษาดูงาน **ดัชนีชี้วัด** 1. จำนวนผลงานวิจัยหรืองาน สร้างสรรค์ 2. จำนวนอาจารย์ที่ดำรงตำแหน่ง ทางวิชาการ 3. จำนวนอาจารย์ที่เข้าร่วมการ ฝึกอบรมการนำเสนอผลงาน ทางวิชาการ

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 แต่หาก

หลักสูตรไม่เป็นไปตามที่ต้องการของผู้ใช้บัณฑิตควรทำการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยและเป็นไปตามแนวทางที่ผู้ใช้บัณฑิตต้องการได้ก่อนครบวงรอบปรับปรุงหลักสูตร

8. การทบทวนการประเมินและวางแผนปรับปรุง

8.1 นำผลการประเมินคุณภาพการศึกษาที่ทำการประเมินภายในประจำปีมาวิเคราะห์และจัดทำแผนในการพัฒนาหลักสูตรโดยยึดแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามแนวทาง OBE และคำนึงถึงเกณฑ์การตรวจประกันคุณภาพ AUN-QA เวอร์ชั่น 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 ปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เกิดกรอบคิดแบบเติบโต 3.2 การจัดกระบวนการเรียนรู้ทำให้มั่นใจได้ว่าผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้กับการทำงานจริงได้ และตอบสนองความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย และสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง
4. วิธีการวัดและประเมินผลผู้เรียน	4.1 การออกแบบการวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ และพัฒนาการของผู้เรียน มีวิธีการ เครื่องมือ และการกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลที่น่าเชื่อถือ สะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียน 4.2 มีวิธีการในการทบทวน ตรวจสอบ กำกับ การให้ข้อมูลป้อนกลับ และการรายงานผลการเรียนรู้ที่นำมาสู่การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการ

ประเด็นการพิจารณา	คำอธิบาย
	เรียนการสอน ทั้งของผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้มั่นใจว่า ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่หลักสูตรและรายวิชาคาดหวัง
5. ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร และการบริหารคุณภาพ	5.1 หลักสูตรมีการวางแผนคุณภาพ การควบคุมคุณภาพ และการบริหารความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินการของหลักสูตร รวมถึงมีการจัดการข้อร้องเรียน และการอุทธรณ์ได้อย่างเหมาะสม 5.2 หลักสูตรมีการนำข้อมูลการประเมินผลการจัดการศึกษามาใช้ในการทบทวน การปรับปรุง และการพัฒนาคุณภาพ ของหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุมาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด และทำให้ผู้ใช้บัณฑิตมั่นใจว่าจะได้บุคลากรที่มีความสามารถ ตรงตามความต้องการและความคาดหวัง 5.3 มีวิธีการในการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้เสียได้รับทราบ

10. การจัดการข้อร้องเรียนและการอุธรณ์ของนักศึกษา

หลักสูตรมีช่องทางให้นักศึกษาร้องเรียนและอุธรณ์เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน และการวัดประเมินผลของอาจารย์ ดังนี้

ประเด็นการร้องเรียนและอุทรณ์	ช่องทางการร้องเรียนและอุทรณ์
1. การจัดการเรียนการสอนตามผลลัพธ์การเรียนรู้	1.1 ช่องทางร้องเรียนผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์ในหลักสูตร หรือประธานหลักสูตรโดยผ่านช่องทางการเข้าพบอาจารย์ ยื่นหนังสือร้องเรียนต่อประธานหลักสูตร หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 1.2 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางคณะ โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงานคณะ หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 1.3 ช่องทางร้องเรียนผ่านทางสำนักส่งเสริมวิชาการ และมหาวิทยาลัย โดยยื่นหนังสือร้องเรียนผ่านสำนักงาน หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ 1.4 ช่องทางร้องเรียนผ่านสายด่วนอธิการบดี โดยยื่นหนังสือร้องเรียนสำนักงานอธิการบดี หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์
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

ประเด็นการร้องเรียนและอุทรณ์	ช่องทางการร้องเรียนและอุทรณ์
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 ปฐมนิเทศนักศึกษาระดับคณะ และระดับหลักสูตร ก่อนเปิดเรียนชี้แจงข้อมูลหลักสูตร ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร รายชั้นปี และระดับรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อกำหนดเฉพาะในการผ่านเกณฑ์ของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลรายวิชา 1.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	1.1 ไลน์กลุ่มนักศึกษา 1.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 1.3 เว็บไซต์หลักสูตรทุกหลักสูตร
2. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	2.1 ประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรชี้แจงข้อมูลหลักสูตร ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร รายชั้นปี และระดับรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อกำหนดเฉพาะในการผ่านเกณฑ์ของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลรายวิชา ให้เข้าใจถูกต้อง ครบถ้วน และตรงกัน 2.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	2.1 ไลน์กลุ่มอาจารย์ 2.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 2.3 เว็บไซต์หลักสูตรทุกหลักสูตร
3. อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	3.1 บันทึกข้อความชี้แจงข้อมูลหลักสูตร ปรัชญาการศึกษา ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร รายชั้นปี และระดับรายวิชา โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อกำหนดเฉพาะในการผ่านเกณฑ์ของหลักสูตร การ	3.1 บันทึกข้อความ 3.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 3.3 เว็บไซต์หลักสูตรทุกหลักสูตร

ผู้มีส่วนได้เสีย	วิธีการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	แหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร
	จัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลรายวิชาให้เข้าใจถูกต้อง ครบถ้วน และตรงกัน 3.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	
4. นักเรียนในโรงเรียน	4.1 การประชาสัมพันธ์ในโรงเรียน แนะนำหลักสูตร อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร โครงสร้างหลักสูตรและแผนการเรียน 4.2 แนะนำแหล่งเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตร	4.1 แผ่นพับประชาสัมพันธ์หลักสูตร 4.2 เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน https://academic.npru.ac.th/ 4.3 เว็บไซต์หลักสูตรทุกหลักสูตร

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 หมวดวิชาเฉพาะ

5.2.1 กลุ่มวิชาแกน

PLO5 อธิบายหลักการและทฤษฎีทางศิลปกรรมและการออกแบบ (K2)

PLO6 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ตามหลัก Design Thinking ในงานออกแบบ (K3)

PLO7 เลือกใช้โปรแกรมการออกแบบและเครื่องมือทางดิจิทัล (AI) ในการออกแบบแต่ละประเภท (S3)

5.2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน

PLO8 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านดิจิทัลอาร์ตในการออกแบบผลงานต้นแบบในการทำงานและการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้สอดคล้องกับความต้องกา รของผู้ประกอบการ (K3)

PLO9 สร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อนำไปใช้ในเชิงพานิชย์ (S3)

PLO10 แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีม และมีจรรยาบรรณทางการออกแบบ* (A3)

*จรรยาบรรณทางการออกแบบ หมายถึง ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อสังคม เคารพสิทธิ์ของผู้อื่น และโปร่งใสและชัดเจนในการสื่อสาร

8.2 ตารางความเชื่อมโยง CLO กับ PLO รายวิชา

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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	✓									

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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	✓									
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 21st-century skills	✓									
2000010 จิตวิญญาณราชภัฏนครปฐม	✓		✓	✓						
CLO1 อธิบายประวัติความเป็นมา พันธกิจ อัตลักษณ์ แนวโน้ม และทิศทางของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมได้อย่างถูกต้อง	✓									
CLO2 เชื่อมโยงแนวคิดตามอัตลักษณ์พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสาเข้ากับสถานการณ์ตามโจทย์กรณีศึกษาได้อย่างถูกต้องและสัมพันธ์กับบริบทในศาสตร์ของตนเอง			✓							
CLO3 แสดงออกถึงความภาคภูมิใจในการเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมบนพื้นฐานของเกณฑ์การรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของ Rosenberg				✓						
CLO4 เขียนโครงการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองและชุมชนตามกระบวนการวิศวกรสังคมได้ตามหลักการ ถูกต้อง ครบถ้วน			✓							
CLO5 ปฏิบัติการโครงการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อพัฒนาตนเองและชุมชนด้วยกระบวนการวิศวกรสังคมได้อย่างถูกต้องตอบโจทย์ท้องถิ่น			✓							

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4000010 เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม		✓	✓							
CLO1 วิเคราะห์แหล่งข้อมูลดิจิทัลและอ้างอิงถูกต้อง พร้อมยึดหลักพลเมืองดิจิทัลหรือกฎหมาย ICT ได้ถูกต้อง		✓								
CLO2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) จัดการข้อมูลอย่างปลอดภัยเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน			✓							
CLO3 ออกแบบนวัตกรรมดิจิทัลที่สอดคล้องวิชาชีพโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)		✓								
วิชาเสริม (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	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปเลือก										
1) กลุ่มพลเมืองเข้มแข็ง										
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 สังคมไทยและภูมิปัญญาไทยกับการพัฒนาท้องถิ่น	✓		✓							
CLO1 อธิบายความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ ภูมิสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไทยได้ถูกต้อง	✓									
CLO2 นำเสนอข้อมูลความหลากหลายและความแตกต่างของลักษณะภูมิสังคมของไทยในชุมชนได้ถูกต้อง			✓							
CLO3 จัดทำสื่อสารสนเทศข้อมูลภูมิสังคมที่ได้มาจากการรวบรวมข้อมูลในชุมชนได้เหมาะสม			✓							
2000014 วัยใส ใจสะอาด	✓		✓							
CLO1 อธิบายหลักการของผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม การทุจริตปราบทุจริตด้วยจิตพอเพียง Active Citizen และหน้าที่พลเมืองได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓									

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLO2 วิเคราะห์ข้อมูลการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณะของประชาชนในชุมชนด้านการต่อต้านการทุจริตและคอร์รัปชันได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓							
CLO3 ออกแบบการแก้ปัญหาการทุจริตและคอร์รัปชันในชุมชนจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓							
2) กลุ่มก้าวทันโลก										
3000010 ผู้ประกอบการสร้างสรรค์	✓		✓	✓						
CLO1 อธิบายหลักการทำธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ การออกแบบธุรกิจ การตลาดออนไลน์ สารสนเทศ การจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการลงทุน จริยธรรมผู้ประกอบการ ได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ	✓									
CLO2 ออกแบบธุรกิจในด้านการตลาดออนไลน์ การใช้ประโยชน์สารสนเทศ การจัดการทรัพยากรมนุษย์ การเงินและการลงทุน และจริยธรรมผู้ประกอบการให้สอดคล้องกับสถานการณ์ได้เหมาะสม			✓							
CLO3 นำเสนอแนวทางการประกอบธุรกิจได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ			✓							
CLO4 แสดงออกถึงจริยธรรมการเป็นผู้ประกอบการได้ตามหลักจรรยาบรรณผู้ประกอบการ				✓						
4000011 รักษ์เรา รักษ์โลก	✓		✓							
CLO1 อธิบายความหมายของทรัพยากรธรรมชาติ และความหลากหลายทางชีวภาพได้ถูกต้อง	✓									
CLO2 วิเคราะห์สถานการณ์และวิกฤตการณ์ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของประเทศไทยและของโลกได้อย่างถูกต้อง			✓							
CLO3 ประยุกต์ใช้หลักจริยธรรมทางสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวันได้เหมาะสม			✓							
CLO4 มีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชนอย่างยั่งยืน			✓							
4000012 การรู้สารสนเทศ	✓	✓	✓	✓						
CLO1 อธิบายการจัดระบบทรัพยากรสารสนเทศในแหล่งสารสนเทศได้ตามหลักการจัดระบบ	✓									
CLO2 เลือกใช้แหล่งสารสนเทศและการให้บริการสารสนเทศที่ถูกต้องตรงกับหลักการทางวิชาการ		✓								
CLO3 สืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้สอดคล้องกับประเด็นเนื้อหาที่กำหนด		✓								
CLO4 เขียนรายงานอ้างอิงและบรรณานุกรมได้ถูกต้องตามรูปแบบการทำผลงานทางวิชาการ			✓							

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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			✓							
3) กลุ่มการเรียนรู้ตลอดชีวิต										
1000013 ศิลปะการสื่อสารอย่างผู้นำ	✓		✓							
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	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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 Apply foundational academic vocabulary, expressions, and grammar to improve clarity in both spoken and written communication.	✓									
CLO2 Read academic texts more effectively by identifying main ideas, distinguishing facts and opinions, and understanding connections between complex ideas.	✓									
CLO3 Produce structured academic writing (including summaries, paraphrases, and short essays) by integrating foundational writing principles with the responsible and ethical evaluation and application of AI and online writing tools to ensure academic integrity and enhance workflow.		✓								

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLO4 Participate confidently in academic discussions and seminars by clarifying, giving examples, and expressing agreement or disagreement clearly.	✓									
CLO5 Develop essential academic listening and note-taking skills for understanding university lectures and seminars in order to identify and distinguish specific information.	✓									
CLO6 Create and deliver specialized communications across various media, including video reports and concise data interpretations, by applying principles of effective communication, ethical technology use, and audience-appropriate stylistic adaptation.		✓								
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	✓									

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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	✓									
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 วางแผนการพัฒนาตนเองให้มีทักษะชีวิตตามหลักปรัชญา ศาสนาและจิตวิทยาได้เหมาะสม			✓							
CLO3 เลือกใช้วิธีการจัดการอารมณ์ด้วยหลักสุนทรียศาสตร์ได้เหมาะสม			✓							
CLO4 ประยุกต์ใช้ทักษะชีวิตและสุนทรียศาสตร์เพื่อการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขได้เหมาะสม			✓							
CLO5 พัฒนากรอบแนวคิดเชิงบวกในการดำเนินชีวิตได้เหมาะสม			✓							
2000016 กฎหมายน่ารู้ในชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓							
CLO1 อธิบายหลักกฎหมายทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักกฎหมาย	✓									
CLO2 วิเคราะห์หลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันได้ถูกต้อง			✓							
CLO3 นำเสนอแนวทางป้องกันปัญหาทางกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นได้ถูกต้องตามหลักกฎหมาย			✓							
CLO4 สืบค้นข้อมูลกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญหาในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องตามหลักวิชาการ		✓								
2000017 สมาร์ตไลฟ์	✓		✓	✓						
CLO1 อธิบายการบริหารจัดการเพื่อเพิ่มศักยภาพการทำงานได้ถูกต้อง	✓									
CLO2 ประยุกต์การบริหารจัดการทางการเงินในการทำบัญชีครัวเรือนได้ถูกต้องตามหลักการทำบัญชี			✓							
CLO3 ประยุกต์การบริหารจัดการเวลาในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม			✓							

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLO4 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓						
4000014 ฟิต ฟอร์ เฟิร์ม	✓		✓	✓						
CLO1 อธิบายความหมาย ความสำคัญ ประเภทและประโยชน์ของกิจกรรมทางกาย ได้ตามหลักการ	✓									
CLO2 อธิบายหลักการป้องกันการบาดเจ็บ และการปฐมพยาบาลการบาดเจ็บได้ตามหลักการ	✓									
CLO3 ประยุกต์กิจกรรมทางกายได้เหมาะสมกับความต้องการและสุขภาพของแต่ละบุคคล			✓							
CLO4 ประยุกต์หลักการส่งเสริมโภชนการได้เหมาะสมกับความต้องการและสุขภาพของแต่ละบุคคล			✓							
CLO5 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการประเมินกิจกรรมทางกายของตนเองตามหลักการ			✓							
CLO6 รับผิดชอบในการส่งผลงานตรงตามเวลาที่กำหนด				✓						
4000015 งานช่างพื้นฐานในชีวิตประจำวัน	✓		✓	✓						
CLO1 อธิบายหลักการทำงานของเครื่องมืองานช่างพื้นฐานได้ถูกต้อง	✓									
CLO2 เลือกใช้เครื่องมือสำหรับงานช่างพื้นฐานได้เหมาะสมกับงาน			✓							
CLO3 ซ่อมอุปกรณ์ไฟฟ้า ประปา และโยธาพื้นฐานได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย			✓							
CLO4 ประดิษฐ์ชิ้นงานจากวัสดุพื้นฐานที่มีประโยชน์ตรงกับความต้องการในการใช้งานภายในบ้าน			✓							
CLO5 ทำงานเป็นทีมและส่งงานตรงตามกำหนดเวลา				✓						
หมวดวิชาเฉพาะ										
กลุ่มวิชาแกน										
8031101 วาดเส้นและทัศนศิลป์					✓	✓				
CLO1 อธิบายหลักการ ประเภท วัสดุ เครื่องมือ วิธีการ เทคนิคการวาดภาพได้ถูกต้อง					✓					
CLO2 อธิบายหลักการ ประเภท วัสดุ เครื่องมือ วิธีการ เทคนิคทางทัศนศิลป์ได้ถูกต้อง					✓					
CLO3 ปฏิบัติการวาดภาพหุ่นนิ่ง คน ทิวทัศน์ ได้อย่างสวยงามและเหมาะสม					✓	✓				

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLO4 ปฏิบัติการทางทัศนศิลป์ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสม ได้อย่างสวยงามและเหมาะสม					✓	✓				
8031102 หลักการออกแบบ					✓	✓				
CLO1 อธิบายความหมายและความสำคัญขององค์ประกอบศิลป์ ประเภท รูปแบบ บทบาทหน้าที่ องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ กระบวนการออกแบบ ได้อย่างถูกต้องตามหลักการออกแบบ					✓					
CLO2 อธิบายการใช้เครื่องมือและเทคนิคในการออกแบบ การนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมตามหลักการออกแบบ					✓	✓				
CLO3 ปฏิบัติการออกแบบนิเทศศิลป์โดยองค์ประกอบพื้นฐาน เครื่องมือและเทคนิคในการออกแบบได้อย่างถูกต้องตามหลักการออกแบบ					✓	✓				
8031103 ประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบ					✓					
CLO1 อธิบายประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกและตะวันออก ประวัติศาสตร์การออกแบบ เอกลักษณ์ และอิทธิพลทางศิลปะด้านการออกแบบของศิลปินได้ถูกต้อง					✓					
CLO2 วิเคราะห์แนวคิดผลงานศิลปะและผลงานออกแบบในแต่ละยุคสมัยได้อย่างเหมาะสม					✓					
CLO3 เลือกใช้เอกลักษณ์ และอิทธิพลทางศิลปะด้านการออกแบบของศิลปิน แนวคิดทางศิลปะและการออกแบบจากอดีตสู่การสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสมตามหลักการออกแบบ					✓					
8031104 สุนทรียภาพและความงามในงานออกแบบ					✓					
CLO1 อธิบายแนวคิด ปรัชญา สุนทรียภาพ รสนิยม องค์ประกอบความงาม ในงานออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างถูกต้องตามหลักการออกแบบ					✓					
CLO2 อธิบายการเสริมสร้างการรับรู้ และความซาบซึ้งของสุนทรียะในงานออกแบบนิเทศศิลป์ ความงามในงานออกแบบร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสมตามหลักการออกแบบ					✓					
CLO3 ปฏิบัติการออกแบบนิเทศศิลป์โดยใช้องค์ประกอบความงาม การเสริมสร้างการรับรู้ และความซาบซึ้งของสุนทรียะในงานออกแบบนิเทศศิลป์ ตลอดจนความงามในงานออกแบบร่วมสมัยได้อย่างถูกต้องตามหลักการออกแบบ					✓					
8031105 ภาพร่างในงานออกแบบ					✓	✓				
CLO1 อธิบายความสำคัญ หลักการ พื้นฐานการร่างภาพและเครื่องมือได้อย่างถูกต้อง					✓					
CLO2 อธิบายวิธีการ เครื่องมือ เทคนิค และการจัดองค์ประกอบการร่างภาพในงานออกแบบได้ถูกต้อง					✓					

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLO3 ปฏิบัติการร่างภาพในงานออกแบบได้อย่างสวยงามและเหมาะสม					✓	✓				
8031106 สีและบุคลิกภาพในงานออกแบบ					✓	✓				
CLO1 อธิบายทฤษฎีสีและระบบสี จิตวิทยาสี ความสำคัญของสีในงานออกแบบได้ถูกต้องตามหลักทฤษฎีสี					✓					
CLO2 อธิบายบุคลิกภาพของสี เทคนิคการใช้สีได้ถูกต้องตามหลักทฤษฎีสี					✓					
CLO3 ปฏิบัติการออกแบบนิเทศศิลป์ โดยประยุกต์ใช้สีในงานออกแบบได้เหมาะสมตามหลักทฤษฎีสี					✓	✓				
8031107 ความคิดสร้างสรรค์					✓	✓				
CLO1 อธิบายความสำคัญ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในงานออกแบบนิเทศศิลป์ได้อย่างถูกต้อง					✓					
CLO2 แยกแยะและเลือกองค์ประกอบเชิงรูปธรรมและนามธรรมจากแรงบันดาลใจในการออกแบบได้ตามส่วนประกอบศิลปะ					✓	✓				
CLO3 เขียน Design Brief ในการออกแบบได้อย่างครบถ้วนตามหลักการ					✓	✓				
CLO4 ปฏิบัติการออกแบบตามกระบวนการคิดสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจตามสภาพแวดล้อมที่กำหนดได้ ปฏิบัติการออกแบบได้ถูกต้อง					✓	✓				
CLO5 นำเสนอแนวความคิดในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจตามสภาพแวดล้อมที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง					✓	✓				
8031108 คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ							✓			
CLO1 อธิบายหลักการ ประเภท วิธีการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบได้ถูกต้อง							✓			
CLO2 ปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ด้านการออกแบบได้อย่างสวยงามและเหมาะสม							✓			
CLO3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม							✓			
8033601 ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ					✓	✓				
CLO1 อธิบายระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ การทบทวนวรรณกรรม การวางแผนงานวิจัย การระบุปัญหาการวิจัย การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การเขียนรายงานการวิจัย การอ้างอิงและ บรรณานุกรม ได้ถูกต้องตามวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ					✓					
CLO2 อธิบายจริยธรรมวิจัยในงานศิลปกรรมและการออกแบบได้ถูกต้องตามวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ					✓					
CLO3 ปฏิบัติการเขียนเค้าโครงวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบได้ถูกต้องตามวิธีวิจัยทางศิลปกรรมและการออกแบบ					✓	✓				

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ										
8051301 เทคโนโลยีในการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ตและปัญญาประดิษฐ์								✓	✓	
CLO1 อธิบายการใช้เทคโนโลยีร่วมสมัยในการออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓		
CLO2 ใช้ซอฟต์แวร์เฉพาะทางเพื่อสร้างงานออกแบบ									✓	
8052201 หลักการออกแบบทางดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	
CLO1 อธิบายหลักการและองค์ประกอบการออกแบบศิลปะดิจิทัลได้								✓		
CLO2 ใช้หลักการออกแบบศิลป์ในการสร้างสรรค์งานดิจิทัลอาร์ต									✓	
CLO3 ใช้เครื่องมือดิจิทัลเบื้องต้นในการออกแบบและสร้างผลงาน									✓	
CLO4 แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานออกแบบอย่างสร้างสรรค์									✓	
8052202 ถ่ายภาพเพื่องานออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	
CLO1 อธิบายหลักการและเทคนิคการถ่ายภาพได้								✓		
CLO2 ใช้กล้องดิจิทัลและอุปกรณ์ถ่ายภาพได้อย่างถูกต้อง									✓	
CLO3 ถ่ายภาพที่มีองค์ประกอบและการจัดแสงที่เหมาะสม									✓	
CLO4 ปรับแต่งและประยุกต์ใช้ภาพถ่ายในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตได้								✓		
8052401 เขียนบทเล่าเรื่องและบทภาพ								✓	✓	
CLO1 บอกหลักการ ความหมาย ทฤษฎี ขั้นตอน และกระบวนการเขียนบทได้									✓	
CLO2 ใช้ข้อมูล เพื่อเขียนบทเล่าเรื่อง โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพได้								✓		
CLO3 สร้างบทเล่าเรื่องตามหลักการและกระบวนการได้								✓		
8052402 ออกแบบตัวละคร								✓	✓	
CLO1 อธิบายหลักการออกแบบตัวละคร และประเภทตัวละครได้								✓		

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLO2 ใช้การวาดตัวละครโดยใช้สัดส่วน และลักษณะเส้นตัวละครสำหรับการเคลื่อนไหวได้									✓	
CLO3 จำแนกองค์ประกอบของตัวละคร เช่น บุคลิก อุปนิสัย และพฤติกรรม เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวที่สมจริง								✓		
CLO4 ออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์และสามารถนำไปใช้ในงานแอนิเมชันได้									✓	
8052403 แอนิเมชัน 2 มิติ								✓	✓	✓
CLO1 อธิบายหลักการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และองค์ประกอบต่าง ๆ ได้								✓		
CLO2 ใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือต่าง ๆ ในการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ ได้									✓	
CLO3 อธิบายหลักการเล่าเรื่องด้วยภาพ การสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก และองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว								✓		
CLO4 แสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับคุณภาพของของภาพเคลื่อนไหว										✓
8052404 ภาพยนตร์								✓	✓	
CLO1 ใช้หลักการศิลปะและการออกแบบในการสร้างภาพยนตร์ร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่									✓	
CLO2 ปฏิบัติการผลิตภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาสะท้อนถึงศิลปวัฒนธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม								✓		
CLO3 สร้างภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ ที่มีความสมบูรณ์ทั้งในด้านเนื้อหาและเทคนิคการ								✓		
8052801 ภาษาอังกฤษสำหรับออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
CLO1 เข้าใจคำศัพท์และโครงสร้างประโยคที่ใช้ในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓		
CLO2 อ่านและตีความบทความ รายงาน และคู่มือวิชาการได้									✓	
CLO3 เขียนอีเมล รายงาน และเอกสารทางวิชาชีพได้										✓
CLO4 นำเสนอและสื่อสารผลงานออกแบบด้วยภาษาอังกฤษได้										✓
8053201 จิตรกรรมดิจิทัล								✓	✓	
CLO1 อธิบายและเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยี								✓		
CLO2 สร้างผลงานจิตรกรรมดิจิทัลต้นแบบที่ใช้เทคนิคถูกต้อง มีองค์ประกอบศิลป์ครบถ้วน									✓	

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLO3 ปรับใช้เทคนิคและเครื่องมืออย่างสร้างสรรค์ ตอบโจทย์แนวคิดผลงาน								✓		
8053302 สร้างรูปทรง 3 มิติ								✓	✓	
CLO1 อธิบายองค์ประกอบวัสดุ พื้นผิว และแสงเงาในงาน 3D								✓		
CLO2 ปฏิบัติการสร้างโมเดล 3D ด้วยซอฟต์แวร์ออกแบบ									✓	
8053303 ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย								✓	✓	✓
CLO1 บอกหลักการ ความหมาย ทฤษฎี ขั้นตอน กระบวนการสร้างสรรค์การสร้างสื่อมัลติมีเดียได้								✓		
CLO2 ใช้ซอฟต์แวร์ในการสร้างสรรค์ และแก้ไขสื่อมัลติมีเดียได้									✓	
CLO3 อธิบายการเลือกใช้ภาพ เสียง และวิดีโอให้เหมาะสมกับบริบทของสื่อ								✓		
CLO4 แสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย										✓
8053304 เทคโนโลยีการออกแบบเสมือนจริงและการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์								✓	✓	✓
CLO1 สรุปวิวัฒนาการและประเภทของเทคโนโลยี VR								✓		
CLO2 ปฏิบัติการสร้างสภาพแวดล้อม VR เบื้องต้น									✓	
CLO3 ร่วมมือกับทีมในการออกแบบ VR										✓
8053405 แอนิเมชัน 3 มิติ								✓	✓	✓
CLO1 บรรยายขั้นตอนการออกแบบและผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ								✓		
CLO2 ปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์ 3D เพื่อสร้างแอนิเมชันเบื้องต้น									✓	
CLO3 แสดงความร่วมมือและความรับผิดชอบในการทำงานทีมผลิตแอนิเมชัน										✓
8053501 สัมมนาและการนำเสนอผลงานทางการออกแบบ								✓	✓	✓
CLO1 จำแนกประเภทของการวิจารณ์งานออกแบบ เช่น วิจารณ์เชิงเทคนิค ศิลปะ และแนวคิดได้								✓		
CLO2 อธิบายจุดเด่นและจุดอ่อนของงานออกแบบได้								✓		

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLO3 แสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับคุณภาพของการออกแบบดิจิทัลอาร์ต และการนำเสนอ										✓
CLO4 ดำเนินการจัดนำเสนอผลงานดิจิทัลอาร์ตต่อสาธารณะ อย่างมีประสิทธิภาพ									✓	
8053601 ธุรกิจออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
CLO1 อธิบายหลักการและกระบวนการธุรกิจดิจิทัลอาร์ตได้								✓		
CLO2 ใช้ความรู้ด้านการจัดการและการตลาดในธุรกิจดิจิทัลอาร์ต								✓		
CLO3 สร้างแผนธุรกิจดิจิทัลอาร์ต									✓	
CLO4 แสดงความรับผิดชอบและจริยธรรมในการทำธุรกิจดิจิทัลอาร์ต										✓
8054501 ศิลปนิพนธ์ออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
CLO1 อธิบายองค์ความรู้ หลักการ ทฤษฎีในการออกแบบผลงานดิจิทัลอาร์ต									✓	
CLO2 ออกแบบและสร้างผลงานดิจิทัลอาร์ตที่ตอบโจทย์แนวคิดศิลปนิพนธ์								✓		
CLO3 ใช้กระบวนการคิดเชิงนวัตกรรมแก้ปัญหาการออกแบบได้เหมาะสม								✓		
CLO4 ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ										✓
CLO5 แสดงออกถึงจรรยาบรรณวิชาชีพ										✓
8054502 ออกแบบดิจิทัลเพื่อสังคม								✓	✓	✓
CLO1 อธิบายหลักการและเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้ถูกต้อง									✓	
CLO2 ออกแบบและสร้างผลงานดิจิทัลอาร์ตต้นแบบโดยใช้เทคโนโลยีทันสมัย ที่ตอบโจทย์ปัญหาสังคม								✓		
CLO3 ใช้กระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม ร่วมกับศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์และคุณค่าทางสังคม								✓	✓	
CLO4 ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ										✓
CLO5 แสดงออกถึงจรรยาบรรณวิชาชีพ										✓

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก										
8053202 สร้างสรรค์นวนิยายภาพ								✓	✓	✓
CLO1 บอกประเภทและรูปแบบของนวนิยายภาพ การ์ตูนช่อง และภาพประกอบเคลื่อนไหว								✓		
CLO2 อธิบายหลักการเล่าเรื่องด้วยภาพและองค์ประกอบของภาพประกอบเคลื่อนไหว								✓		
CLO3 ใช้เทคนิคการสร้างภาพประกอบในการเล่าเรื่องและออกแบบตัวละครให้เหมาะสมกับบริบทของเรื่อง									✓	
CLO4 แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพของการเล่าเรื่องและการใช้เทคนิคภาพประกอบในนวนิยายภาพ การ์ตูนช่อง และภาพประกอบแอนิเมชันได้										✓
8053305 ออกแบบโปรเจคชันแมพปิ้ง								✓	✓	✓
CLO1 อธิบายหลักการและเทคนิคโปรเจคชันแมพปิ้งได้								✓		
CLO2 ใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีสร้างเนื้อหาสำหรับโปรเจคชันแมพปิ้ง								✓		
CLO3 สร้างผลงานที่ใช้ศิลปะและเทคโนโลยีในการนำเสนอ									✓	
CLO4 นำเสนอผลงานและทำงานเป็นทีม										✓
8053306 ออกแบบเกม								✓	✓	
CLO1 อธิบายองค์ประกอบพื้นฐาน หลักการของการออกแบบเกม								✓		
CLO2 ปฏิบัติการสร้างกราฟิกเพื่อใช้ในเกม									✓	
CLO3 ออกแบบวิธีการเล่นเกมตามหลักการ									✓	
8053406 ออกแบบโมชันกราฟิก								✓	✓	
CLO1 อธิบายหลักการและเทคนิคงานโมชันกราฟิก								✓		
CLO2 ปฏิบัติการสร้างงานโมชันกราฟิก									✓	

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8053407 ออกแบบแอนิเมชันปฏิสัมพันธ์								✓	✓	
CLO1 บอก หลักการออกแบบแอนิเมชันปฏิสัมพันธ์ และองค์ประกอบของแอนิเมชันปฏิสัมพันธ์แนวคิดเกี่ยวกับออกแบบแอนิเมชันปฏิสัมพันธ์ได้								✓		
CLO2 ใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีที่ใช้ในการสร้างสื่ออินเทอร์แอกทีฟ									✓	
CLO3 อธิบายการเลือกใช้ ภาพ เสียง ระบบนำทาง และโครงสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์ได้								✓		
CLO4 ปฏิบัติการประเมินพฤติกรรมของผู้ใช้ การโต้ตอบกับสื่ออินเทอร์แอกทีฟได้									✓	
8053408 เทคนิคพิเศษในงานดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	
CLO1 บรรยายขั้นตอนการสร้างเทคนิคพิเศษและการแต่งสี								✓		
CLO2 สร้างเอฟเฟกต์พิเศษและการแต่งสีเพื่อประกอบงาน									✓	
8053409 กำกับศิลป์ในงานดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	
CLO1 ใช้หลักการศิลปะและการออกแบบร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ในงานด้านกำกับศิลป์ในงานดิจิทัลอาร์ต									✓	
CLO2 อธิบายปัญหาที่เกิดขึ้นในงานด้านออกแบบศิลป์ และการกำกับศิลป์ในงานดิจิทัลอาร์ตตามหลักการ									✓	
CLO3 สร้างผลงานกำกับศิลป์ในประเภทงานดิจิทัลอาร์ตที่สมบูรณ์								✓		
8053410 ออกแบบสื่อโฆษณา								✓	✓	✓
CLO1 อธิบายและเชื่อมโยงความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีได้ถูกต้อง									✓	
CLO2 ออกแบบและสร้างผลงานออกแบบสื่อโฆษณามีความคิดสร้างสรรค์								✓		
CLO3 ใช้เทคนิคและกลยุทธ์ให้เหมาะสมกับโจทย์โฆษณา									✓	
CLO4 ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ										✓
8053411 ออกแบบเสียงทางดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	
CLO1 ใช้หลักการออกแบบเสียงที่สอดคล้องกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในงานดิจิทัลอาร์ต									✓	
CLO2 สร้างผลงานออกแบบเสียงที่สมบูรณ์ ผลิตและนำเสนอการออกแบบเสียงที่สอดคล้องกับการสื่อสารในงานดิจิทัลอาร์ต								✓		

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8053602 สร้างสรรค์นวัตกรรมในอุตสาหกรรมดิจิทัล								✓	✓	✓
CLO1 อธิบายหลักการและแนวคิดนวัตกรรมดิจิทัล								✓		
CLO2 ใช้ Creative Thinking และ Design Thinking ในการแก้ปัญหา									✓	
CLO3 ออกแบบและสร้างนวัตกรรมต้นแบบในงานดิจิทัลอาร์ต									✓	
CLO4 นำเสนอผลงานนวัตกรรมและทำงานร่วมกับทีม										✓
8053603 ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
CLO1 อธิบายหลักการและทฤษฎีผู้ประกอบการ								✓		
CLO2 สร้างโมเดลธุรกิจ									✓	
CLO3 จัดทำและนำเสนอแผนธุรกิจ									✓	
CLO4 แสดงภาวะผู้นำและจริยธรรมในงานประกอบการ										✓
8053604 ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในงานออกแบบดิจิทัล								✓	✓	✓
CLO1 อธิบายแนวคิดและองค์ประกอบเกี่ยวกับการใช้ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมในงานออกแบบดิจิทัลอาร์ตได้								✓		
CLO2 ใช้เทคนิคการออกแบบดิจิทัลอาร์ตเพื่อสร้างผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม								✓		
CLO3 แสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับคุณค่าของงานออกแบบที่ใช้แนวคิดจากวัฒนธรรมท้องถิ่น										✓
CLO4 ออกแบบผลงานดิจิทัลอาร์ตที่สามารถส่งเสริม อนุรักษ์ และเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านสื่อดิจิทัลได้									✓	
กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ										
8054701 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓		✓
CLO1 อธิบายขั้นตอนและแนวทางการฝึกประสบการณ์วิชาชีพได้								✓		
CLO2 จัดทำเอกสาร เตรียมแผน และเตรียมความพร้อมก่อนฝึกประสบการณ์								✓		
CLO3 แสดงความรับผิดชอบ วินัย และเจตคติที่ดีต่อการฝึกวิชาชีพ										✓

COURSE/CLO	Program Learning Outcomes (PLOs)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CLO4 สื่อสารและประสานงานกับสถานประกอบการได้อย่างเหมาะสม										✓
8054702 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
CLO1 ปฏิบัติงานด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ตตามที่ได้รับมอบหมา								✓		
CLO2 ใช้เครื่องมือ ซอฟต์แวร์ และเทคโนโลยีในงานออกแบบดิจิทัลได้								✓	✓	
CLO3 ทำงานร่วมกับทีมงานและผู้เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ										✓
CLO4 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ คุณธรรม และจริยธรรมในวิชาชีพ										✓
CLO5 จัดทำรายงานสรุปผลการฝึกประสบการณ์									✓	
8054703 เตรียมสหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓		✓
CLO1 อธิบายขั้นตอนและแนวทางในการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้ถูกต้อง								✓		
CLO2 จัดทำเอกสาร เตรียมแผน และเตรียมความพร้อมก่อนออกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้เหมาะสม								✓		
CLO3 แสดงความรับผิดชอบ มีวินัย และมีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้สอดคล้องกับเงื่อนไขของสถานประกอบการ										✓
CLO4 สื่อสารและประสานงานกับสถานประกอบการได้อย่างเหมาะสม										✓
8054704 สหกิจศึกษาด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ต								✓	✓	✓
CLO1 ปฏิบัติงานด้านออกแบบดิจิทัลอาร์ตตามที่ได้รับมอบหมายได้ถูกต้อง								✓		
CLO2 ใช้เครื่องมือ ซอฟต์แวร์ และเทคโนโลยีในงานออกแบบดิจิทัลได้ถูกต้องและเหมาะสม								✓	✓	
CLO3 ทำงานร่วมกับทีมงานและผู้เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ										✓
CLO4 แสดงออกถึงความรับผิดชอบ คุณธรรม และจริยธรรมในวิชาชีพได้สอดคล้องกับเงื่อนไขของสถานประกอบการ										✓
CLO5 ทำรายงานสรุปผลการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการได้ถูกต้อง									✓	