



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักงานมหาวิทยาลัย กองกลาง งานประชุม โทร. ๓๐๓๖-๓/

ที่ อว ๖๙.๒.๑.๒/ ๓๘๒

วันที่ ๒ มีนาคม ๒๕๖๓

เรื่อง แจ้งมติที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย

เรียน เลขาธิการสภามหาวิทยาลัย / รักษาการแทนรองอธิการบดี (รองศาสตราจารย์ ดร.ญาณิน
โสภาพัฒน์กิจ / ผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ

ด้วยหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๑) และสภามหาวิทยาลัยในการประชุม ครั้งที่ ๔/๒๕๖๑ เมื่อวันที่ ๖ พฤษภาคม ๒๕๖๑ ได้มีมติเห็นชอบหลักสูตรดังกล่าวแล้วนั้น ซึ่งปัจจุบันได้ดำเนินการเปิดรับนักศึกษา มาเป็นเวลา ๒ ปีการศึกษา ในปีการศึกษา ๒๕๖๑ มีจำนวนรับนักศึกษาตามแผน ๑๐๐% จำนวน ๘๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๓.๓๕% ในปีการศึกษา ๒๕๖๒ มีจำนวนรับนักศึกษาตามแผน ๑๐๐% จำนวน ๙๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒๑.๒๕% จะเห็นได้ว่าจำนวนนักเรียนที่สนใจศึกษาต่อในคณะสารสนเทศและการสื่อสารมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น

ดังนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ความต้องการของผู้สนใจเรียนทางด้านการสื่อสารดิจิทัล ที่เพิ่มมากขึ้น คณะสารสนเทศและการสื่อสารจึงทำการปรับแผนการรับนักศึกษาใหม่เข้าศึกษาต่อในปีการศึกษา ๒๕๖๓ จากเดิมแผนการรับ ๘๐ คน ในปีการศึกษา ๒๕๖๓ เป็น ๑๒๐ คน คิดเป็นร้อยละที่เพิ่มขึ้นจากเดิม ๕๐% โดยแบ่งจำนวนการรับตามคุณสมบัติเฉพาะสาขาวิชา ได้แก่ หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี มีแผนเปิดรับจำนวน ๘๐ คน และหลักสูตร ๔ ปีเทียบเข้าเรียน มีแผนเปิดรับจำนวน ๔๐ คน เพื่อให้เป็นไปตามแผนการรับนักศึกษาดังกล่าว ทางหลักสูตรการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสารจึงขอให้มีการเปิดรับนักศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของการรับนักศึกษา ปวส. ๔ ปีเทียบเข้าเรียน เพื่อจะได้ดำเนินการตามแผนการเปิดรับนักศึกษา ในปีการศึกษา ๒๕๖๓ ต่อไป

คณะกรรมการด้านวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๖๓ เมื่อวันที่ ๑๕ มกราคม ๒๕๖๓ พิจารณาแล้วมีมติเห็นชอบการพิจารณาขอเปิดรับนักศึกษา ปวส. ๔ ปี เทียบเข้าเรียน คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ตามที่เสนอ และให้เสนอคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยพิจารณา ทั้งนี้ มีข้อเสนอแนะดังนี้

๑. จำนวนการรับนักศึกษาต้องไม่เกินแผนการรับนักศึกษาที่ระบุไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร (มคอ.๒)

๒. การเทียบโอนรายวิชา ให้เป็นไปตามประกาศทบวงมหาวิทยาลัย เรื่อง หลักเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา เข้าสู่การศึกษาในระบบ พ.ศ. ๒๕๔๕

จึงเสนอที่ประชุมพิจารณาตามรายละเอียดที่แนบมาพร้อมนี้ด้วยแล้ว

คณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย ครั้งที่ ๔/๒๕๖๓ เมื่อวันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓
พิจารณาแล้ว มีมติเห็นชอบการเสนอขอเปิดรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
หลักสูตร ๔ ปี เทียบเข้าเรียน ของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล ตามที่
เสนอ และเห็นควรเสนอคณะกรรมการสภาวิชาการ และสภามหาวิทยาลัยพิจารณาให้ความ
เห็นชอบตามลำดับ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และพิจารณาดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชพร ศิริโกศาภิจ)

รักษาการแทนรองอธิการบดี

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการบริหารฯ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ ฝ่ายพัฒนาการศึกษาและหลักสูตร โทร. 3453-4

ที่ อว 69.20.2/115

วันที่ 16 มกราคม 2563

เรื่อง แจ้งมติที่ประชุมคณะกรรมการด้านวิชาการ ครั้งที่ 1/2563

เรียน คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

ผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ

ตามหนังสือ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล ที่ อว 69.10.2/ 1345 ลงวันที่ 12 ธันวาคม 2562 เรื่อง ขอบัตรรับนักศึกษา ปวส. 4 ปี เทียบเข้าเรียน ด้วยหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2561) โดยสภามหาวิทยาลัย ให้ความเห็นชอบหลักสูตร ในการประชุม ครั้งที่ 4/2561 เมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2561 แล้วนั้น ปัจจุบันได้ดำเนินการเปิดรับนักศึกษา มาเป็นเวลา 2 ปีการศึกษา ในปีการศึกษา 2561 มีจำนวนรับนักศึกษาตามแผน 100% จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 103.75% ในปีการศึกษา 2562 มีจำนวนรับนักศึกษาตามแผน 100% จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 121.25% จะเห็นได้ว่าจำนวนนักเรียนที่สนใจศึกษาต่อใน คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น

ดังนั้นเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ความต้องการของผู้สนใจเรียนทางการสื่อสารดิจิทัล ที่เพิ่มมากขึ้น คณะสารสนเทศและการสื่อสารจึงทำการปรับแผนการรับนักศึกษาใหม่เข้าศึกษาต่อในปีการศึกษา 2563 จากเดิมแผนการรับ 80 คน ในปีการศึกษา 2563 ปรับแผนการรับเป็น 120 คน คิดเป็นร้อยละที่เพิ่มขึ้นจากเดิม 50% โดยแบ่งจำนวนการรับตามคุณสมบัติเฉพาะสาขาวิชา ได้แก่ หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี มีแผนเปิดรับจำนวน 80 คน และหลักสูตร 4 ปีเทียบเข้าเรียน มีแผนเปิดรับจำนวน 40 คน เพื่อให้เป็นไปตามแผนการรับ นักศึกษาดังกล่าว ทางหลักสูตรการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร จึงขอให้มีการเปิดรับนักศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของการรับนักศึกษา ปวส. 4 ปีเทียบเข้าเรียน เพื่อจะได้ดำเนินการตามแผนการเปิดรับนักศึกษา ในปีการศึกษา 2563 ต่อไป

ในการนี้ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล ได้แนบแผนการเรียนสำหรับนักศึกษา ปวส. หลักสูตร 4 ปีเทียบเข้าเรียน ทั้งนี้ นักศึกษา ปวส. 4 ปีเทียบเข้าเรียน จะต้องเรียนวิชาศึกษาทั่วไปเพิ่มอีก 15 หน่วยกิต ตามประกาศสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ

สำหรับการเทียบโอนรายวิชาภายในคณะประกอบไปด้วย หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต ได้แก่ กลุ่มวิชาแกน 30 หน่วยกิต กลุ่มวิชาเอกบังคับ 60 หน่วยกิต กลุ่มวิชาเอกเลือก 9 หน่วยกิต และหมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต โดยทำการเทียบโอนแทนกันได้กับสาขาที่ใกล้เคียงกับหลักสูตร จำนวน 5 สาขาวิชา ซึ่งจะมีจำนวนหน่วยกิตที่เทียบโอนได้และต้องเรียนเพิ่มไม่เท่ากัน โดยจะต้องเทียบโอนและเรียนเพิ่มให้ได้ตามโครงสร้างหลักสูตรการสื่อสารดิจิทัล คือ จำนวน 135 หน่วยกิต จึงจะสำเร็จการศึกษา โดยนักศึกษาที่จบมาจากแต่ละสาขาต้องเรียนเพิ่มตามจำนวนหน่วยกิต ดังนี้

ลำดับที่	สาขา	หน่วยกิตที่ต้องลงเพิ่มหลังเทียบโอนแล้ว
1	ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน	78 หน่วยกิต
2	ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก	81 หน่วยกิต
3	ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย	84 หน่วยกิต

ลำดับที่	สาขา	หน่วยกิตที่ต้องลงเพิ่มหลังเทียบโอนแล้ว
4	ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีศิลปกรรม	87 หน่วยกิต
5	ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	87 หน่วยกิต

แผนการศึกษารวมตลอดหลักสูตร

ที่	ปีการศึกษา	จำนวนรายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
1	ปี 3 เทอม 1/2563	7 วิชา	21 หน่วยกิต
2	ปี 3 เทอม 2/2563	7 วิชา	21 หน่วยกิต
3	ภาคเรียนฤดูร้อน 1	3 วิชา	9 หน่วยกิต
4	ปี 4 เทอม 1/2564	5 วิชา	15 หน่วยกิต
5	ปี 4 เทอม 2/2564	7 วิชา	21 หน่วยกิต
6	ภาคเรียนฤดูร้อน 2	1 วิชา สหกิจศึกษา	9 หน่วยกิต
	รวม	30 วิชา	96 หน่วยกิต

แผนการศึกษาแยกเป็นรายภาคการศึกษา

ปี 3 เทอม 1/2563

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
1.	ศึกษาทั่วไป 1 กลุ่มวิชาภาษาไทย	3 หน่วยกิต
2.	ศึกษาทั่วไป 2 Eng ศท 245	3 หน่วยกิต
3.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
4.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
5.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
6.	วิชาเอกเลือกตัวที่ 1	3 หน่วยกิต
7.	วิชาเอกเลือกตัวที่ 2	3 หน่วยกิต
	7 วิชา	21 หน่วยกิต

ปี 3 เทอม 2/2563

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
1.	ศึกษาทั่วไป 3	3 หน่วยกิต
2.	ศึกษาทั่วไป 4	3 หน่วยกิต
3.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
4.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
5.	สศ 481 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 1 (โปรรเจคจบ)	3 หน่วยกิต
6.	วิชาเอกเลือกตัวที่ 3	3 หน่วยกิต
7.	วิชาเลือกเสรี ตัวที่ 1	3 หน่วยกิต
	7 วิชา	21 หน่วยกิต

ภาคเรียนฤดูร้อน 1

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
1.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
2.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
3.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
	3 วิชา	9 หน่วยกิต

ปี 4 เทอม 1/2564

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
1.	วิชาแกน Eng ศท 343 / ศท 348	3 หน่วยกิต
2.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
3.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
4.	สศ 481 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 2 (โปรเจกจบ)	3 หน่วยกิต
5.	สศ 482 นิทรรศการร่วมสมัย	3 หน่วยกิต
	5 วิชา	15 หน่วยกิต

ปี 4 เทอม 2/2564

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
1.	ศึกษาทั่วไป 5	3 หน่วยกิต
2.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
3.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
4.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
5.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
6.	วิชาในคณะ	3 หน่วยกิต
7.	วิชาเลือกเสรี ตัวที่ 2	3 หน่วยกิต
	3 วิชา	21 หน่วยกิต

ภาคเรียนฤดูร้อน 2

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
1.	สหกิจศึกษา	9 หน่วยกิต
	1 วิชา	9 หน่วยกิต

ซึ่งในแต่ละภาคการศึกษา นักศึกษาสามารถลงเรียนได้ไม่เกิน 7 รายวิชา 21 หน่วยกิต บางรายวิชาสามารถเรียนเพิ่มช่วงภาคเรียนฤดูร้อนได้ ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

ทั้งนี้ได้แนบรายวิชาที่เทียบโอนแทนกันได้ภายในคณะกับทั้ง 5 สาขาวิชาของนักศึกษาหลักสูตร ปวส. 4 ปีเทียบเข้าเรียน ที่จะใช้แนบเป็นภาคผนวกในเล่ม มคอ.2 หลักสูตรปรับปรุงย่อยต่อไป จึงขอเสนอต่อที่ประชุมเพื่อพิจารณา รายละเอียดตามเอกสารที่นำเสนอต่อที่ประชุมนี้แล้ว

ที่ประชุมคณะกรรมการด้านวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 1/2563 เมื่อวันที่ 15 มกราคม 2563
พิจารณาแล้ว มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. จำนวนการรับนักศึกษา ต้องไม่เกินแผนการรับนักศึกษาที่ระบุไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร
(มคอ.2)
2. การเทียบโอนรายวิชา ให้เป็นไปตามประกาศทบวงมหาวิทยาลัย เรื่อง หลักเกณฑ์การเทียบ
โอนผลการเรียนระดับปริญญา เข้าสู่การศึกษาในระบบ พ.ศ. 2545

ที่ประชุมคณะกรรมการด้านวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 1/2563 เมื่อวันที่ 15 มกราคม 2563
พิจารณาแล้ว มีมติให้ความเห็นชอบการพิจารณาขอเปิดรับนักศึกษา ปวส. 4 ปี เทียบเข้าเรียน คณะสารสนเทศ
และการสื่อสาร

และให้นำเสนอคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย คณะกรรมการสภาวิชาการ และสภา
มหาวิทยาลัยพิจารณาให้ความเห็นชอบตามลำดับ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณาดำเนินการต่อไป



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชดาภรณ์ ปันทะรส)

รองผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ ฝ่ายวิชาการ

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการด้านวิชาการ

หน้าหลัก | หน้าหลักผู้ดูแลระบบ » รายการเอกสาร » รายละเอียดเอกสาร

ระบบเอกสารราชการ

รายการเอกสาร

ดอกลับ	ส่งต่อ	Refresh	สำเนารายงานการประชุมสภามหาวิทยาลัย	Move
--------	--------	---------	------------------------------------	------

รายละเอียด	ข้อมูลการรับ/ส่งเอกสาร	ทางเดินเอกสาร
------------	------------------------	---------------

เรื่อง : ขอเปิดรับนักศึกษา ปวส. ๔ ปี เทียบเข้าเรียน

ข้อมูลผู้ส่ง

ชื่อผู้ส่ง : น.ส.รัชฎาพิกุล วงศ์จักร (น.ส.รัชฎาพิกุล วงศ์จักร)
วันที่ส่ง : 13/1/2563 15:09:27
ความสำคัญการส่ง : ปกติ
ลงนาม/ส่งการ : แจ้งเพื่อทราบ

ข้อมูลเอกสาร

ปกติ
เลขที่เอกสาร : อว ๖๙.๑๐.๒/ 1345
ระดับชั้นความลับ : ปกติ
ประเภทเอกสาร : หนังสือภายใน
วันที่เอกสาร : 12/12/2562
เรียน : ผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ
จาก : หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล โทร.๕๕๐๕
เรื่อง : ขอเปิดรับนักศึกษา ปวส. ๔ ปี เทียบเข้าเรียน
เจ้าของเอกสาร : นายวัฒนาพงษ์ ใหม่เพย (นายวัฒนาพงษ์ ใหม่เพย)
วันที่สร้าง : 13/12/2562 15:59:35
วันที่หมดอายุ : ไม่ระบุ

สถานะการดำเนินการแล้วเสร็จ

เริ่มดำเนินการวันที่ : ไม่ระบุ
วันที่สิ้นสุด : ไม่ระบุ
สถานะดำเนินการ : ไม่กำหนดระยะเวลา

อ้างอิง

เอกสาร : ไม่ระบุ
คำอธิบาย : ไม่ระบุ

หมายเหตุ

ไม่ระบุ

ข้อความแนบท้าย / ส่งการ

เห็นควรให้คุณรัชฎาพิกุล วงศ์จักร ดำเนินการ นำเข้าที่ประชุมคณะกรรมการด้านวิชาการ


น.ส.ธันวดี กริธาเวทย์
20/12/2562 13:39:51

ดำเนินการตามวปปฏิบัติปริญญตรีเทียบเรียน และให้รวบรวมรายชื่อหลักสูตรดังกล่าวเข้าไปในรายชื่อหลักสูตรที่เปิดรับนักศึกษาเทียบเรียน


ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชฎาภรณ์ ปิ่นเพชร
16/12/2562 11:28:34

ดำเนินการดังเสนอ


น.ส.อัจฉรา บุญเกิด
14/12/2562 13:36:27

เรียน ผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ
เพื่อโปรดพิจารณา
เห็นควรแจ้งรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ เพื่อพิจารณา

น.ส.พรินทร บุญเรือง
13/12/2562 16:31:52

รายการเอกสารแนบ

ระบบจัดการเอกสารแนบ

.pdf

หนังสือขอเปิดรับปวส.4-ปีเทียบเข้าเรียน.pdf

ผู้นำเข้าเอกสาร : นายวัฒนาพงษ์ ไหมเฟย เพิ่มเมื่อ : 13/12/2562 15:59:36

๑๕ ๑๕ ๑๕ ๑๕

รายละเอียด



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล โทร.๕๔๐๓

ที่ อว ๖๙.๑๐.๒/ ๑๓๔๕

วันที่ ๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเปิดรับนักศึกษา ปวส. ๔ ปี เทียบเข้าเรียน

เรียน ผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ

ด้วยหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง ๒๕๖๑) โดยสภามหาวิทยาลัย ให้ความเห็นชอบ หลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ ๔/๒๕๖๑ เมื่อวันที่ ๖ พฤษภาคม ๒๕๖๑ แล้วนั้น ปัจจุบันได้ดำเนินการเปิดรับนักศึกษา มาเป็นเวลา ๒ ปีการศึกษา ในปีการศึกษา ๒๕๖๑ มีจำนวนรับนักศึกษาตามแผน ๑๐๐% จำนวน ๘๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๓.๓/๕ % ในปีการศึกษา ๒๕๖๒ มีจำนวนรับนักศึกษาตามแผน ๑๐๐% จำนวน ๙๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒๑.๒๕% จะเห็นได้ว่าจำนวนนักเรียนที่สนใจศึกษาต่อในคณะสารสนเทศและการสื่อสาร มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น

ดังนั้นเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ความต้องการของผู้สนใจเรียนทางด้านการสื่อสารดิจิทัลที่เพิ่มมากขึ้น คณะสารสนเทศและการสื่อสารจึงทำการปรับแผนการรับนักศึกษาใหม่เข้าศึกษาต่อในปีการศึกษา ๒๕๖๓ จากเดิมแผนการรับ ๘๐ คน ในปีการศึกษา ๒๕๖๓ ปรับแผนการรับเป็น ๑๒๐ คน คิดเป็นร้อยละที่เพิ่มขึ้นจากเดิม ๕๐% โดยแบ่งจำนวนการรับตามคุณสมบัติเฉพาะสาขาวิชา ได้แก่ หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี มีแผนเปิดรับจำนวน ๘๐ คน และหลักสูตร ๔ ปีเทียบเข้าเรียน มีแผนเปิดรับจำนวน ๔๐ คน เพื่อให้เป็นไปตามแผนการรับนักศึกษาดังกล่าว ทางหลักสูตรการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร จึงขอให้มีการเปิดรับนักศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของการรับ นักศึกษาปวส.๔ ปี เทียบเข้าเรียน เพื่อจะได้ดำเนินการตามแผนการเปิดรับนักศึกษาในปีการศึกษา ๒๕๖๓ ต่อไป

ในการนี้ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล ได้แนบแผนการเรียนสำหรับนักศึกษาปวส.หลักสูตร ๔ ปีเทียบเข้าเรียน ทั้งนี้ นักศึกษา ปวส. ๔ ปีเทียบเข้าเรียน จะต้องเรียนวิชาศึกษาทั่วไป เพิ่มอีก ๑๕ หน่วยกิต ตามประกาศสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ

สำหรับการเทียบโอนรายวิชาภายในคณะประกอบไปด้วย หมวดวิชาเฉพาะ ๙๙ หน่วยกิต ได้แก่ กลุ่มวิชาแกน ๓๐ หน่วยกิต กลุ่มวิชาเอกบังคับ ๖๐ หน่วยกิต กลุ่มวิชาเอกเลือก ๙ หน่วยกิต และหมวดวิชาเลือกเสรี ๖ หน่วยกิต โดยทำการเทียบโอนแทนกันได้กับสาขาที่ใกล้เคียงกับหลักสูตร จำนวน ๕ สาขาวิชา ซึ่งจะมีจำนวนหน่วยกิตที่เทียบโอนได้และต้องเรียนเพิ่มไม่เท่ากัน โดยจะต้องเทียบโอนและเรียนเพิ่มให้ได้ตามโครงสร้างหลักสูตรการสื่อสารดิจิทัล คือ จำนวน ๑๓๕ หน่วยกิต จึงจะสำเร็จการศึกษา โดยนักศึกษาที่จบมาจากแต่ละสาขาคือต้องเรียนเพิ่มตามจำนวน หน่วยกิต ดังนี้

ลำดับที่	สาขา	หน่วยกิตที่ต้องลงเพิ่มหลังเทียบโอนแล้ว
๑	ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน	๓/๘ หน่วยกิต
๒	ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก	๘๑ หน่วยกิต
๓	ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย	๘๔ หน่วยกิต
๔	ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีศิลปกรรม	๘๓ หน่วยกิต
๕	ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	๘๓ หน่วยกิต

แผนการศึกษารวมตลอดหลักสูตร

ที่	ปีการศึกษา	จำนวนรายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
๑	ปี ๓ เทอม ๑/๒๕๖๓	๓/ วิชา	๒๑ หน่วยกิต
๒	ปี ๓ เทอม ๒/๒๕๖๓	๓/ วิชา	๒๑ หน่วยกิต
๓	ภาคเรียนฤดูร้อน ๑	๓ วิชา	๙ หน่วยกิต
๔	ปี ๔ เทอม ๑/๒๕๖๔	๕ วิชา	๑๕ หน่วยกิต
๕	ปี ๔ เทอม ๒/๒๕๖๔	๓/ วิชา	๒๑ หน่วยกิต
๖	ภาคเรียนฤดูร้อน ๒	๑ วิชา สหกิจศึกษา	๙ หน่วยกิต
	รวม	๓๐ วิชา	๙๖ หน่วยกิต

แผนการศึกษาแยกเป็นรายการการศึกษา

ปี ๓ เทอม ๑/๒๕๖๓

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
๑.	ศึกษาทั่วไป ๑ กลุ่มวิชาภาษาไทย	๓ หน่วยกิต
๒.	ศึกษาทั่วไป ๒ Eng ศท ๒๔๕	๓ หน่วยกิต
๓.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๔.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๕.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๖.	วิชาเอกเลือกตัวที่ ๑	๓ หน่วยกิต
๗.	วิชาเอกเลือกตัวที่ ๒	๓ หน่วยกิต
	๗ วิชา	๒๑ หน่วยกิต

ปี ๓ เทอม ๒/๒๕๖๓

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
๑.	ศึกษาทั่วไป ๓	๓ หน่วยกิต
๒.	ศึกษาทั่วไป ๔	๓ หน่วยกิต
๓.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๔.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๕.	สศ ๔๔๑ การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล ๑ (โปรเจคจบ)	๓ หน่วยกิต
๖.	วิชาเอกเลือกตัวที่ ๓	๓ หน่วยกิต
๗.	วิชาเลือกเสรี ตัวที่ ๑	๓ หน่วยกิต
	๗ วิชา	๒๑ หน่วยกิต

ภาคเรียนฤดูร้อน ๑

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
๑.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๒.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๓.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
	๓ วิชา	๙ หน่วยกิต

ปี ๔ เทอม ๑/๒๕๖๔

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
๑.	วิชาแกน Eng ศท ๓๔๓ / ศท ๓๔๔	๓ หน่วยกิต
๒.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๓.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๔.	สศ ๔๔๑ การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล ๒ (โปรเจกจบ)	๓ หน่วยกิต
๕.	สศ ๔๔๒ นิเทศการร่วมสมัย	๓ หน่วยกิต
	๕ วิชา	๑๕ หน่วยกิต

ปี ๔ เทอม ๒/๒๕๖๔

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
๑.	ศึกษาทั่วไป ๕	๓ หน่วยกิต
๒.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๓.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๔.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๕.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๖.	วิชาในคณะ	๓ หน่วยกิต
๗.	วิชาเลือกเสรี ตัวที่ ๒	๓ หน่วยกิต
	๓ วิชา	๒๑ หน่วยกิต

ภาคเรียนฤดูร้อน ๒

จำนวน	รายวิชาที่เรียน	จำนวนหน่วยกิตที่นับได้
๑.	สหกิจศึกษา	๙ หน่วยกิต
	๑ วิชา	๙ หน่วยกิต

ซึ่งในแต่ละภาคการศึกษา นักศึกษาสามารถลงเรียนได้ไม่เกิน ๙ รายวิชา ๒๑ หน่วยกิต
บางรายวิชาสามารถเรียนเพิ่มช่วงภาคเรียนฤดูร้อน ได้ ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

ทั้งนี้ได้แนบรายวิชาที่เทียบโอนแทนกันได้ภายในคณะกับทั้ง ๕ สาขาวิชาของนักศึกษา
หลักสูตร ปวส. ๔ ปีเทียบเข้าเรียน ที่จะใช้แบบเป็นภาคผนวกในเล่ม มคอ.๒ หลักสูตรปรับปรุงย่อต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา



(รองศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ ชัยพิบูลย์)

คณบดีคณะสารสนเทศและการสื่อสาร

รายวิชาที่เทียบโอนแทนกันได้ โดยนักศึกษาไม่ต้องทำคำร้องขอเทียบโอน กรณีนักศึกษาเทียบโอนจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ กับสาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาแกน 30 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สด 101 หลักการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
2.			สด 102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
3.	-วิชางานกราฟิกและแอนิเมชันเบื้องต้น <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างกราฟิกและภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคต่าง ๆ เรียนรู้สรีระศาสตร์เบื้องต้นและอิริยาบถต่าง ๆ ของสิ่งมีชีวิตแต่ละประเภท เพื่อนำมาสร้างกราฟิกและภาพเคลื่อนไหวที่สวยงาม ฝึกฝนทักษะในการสร้างกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว รวมถึงความสัมพันธ์ของภาพและเสียง	3(1-4-3)	-วิชาสด 103 ทักษะศิลป์เพื่อการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> การสร้างสรรค์ภาพด้วยความรู้พื้นฐาน หลักการ ทฤษฎี ทักษะศิลป์ การปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบศิลป์ ทั้งรูปแบบกระบวนการวาดภาพพื้นฐาน และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เข้าใจการใช้งานพื้นฐานผ่านอุปกรณ์เชื่อมต่อโดยใช้เทคนิควาดภาพ การลงสี การไล่สี การแรเงา การตัดเส้น การนำไปใช้งาน สร้างสรรค์และสามารถจัดการไฟล์ต้นฉบับได้ให้ได้ภาพที่มีคุณภาพ และสามารถประยุกต์ทักษะต่างๆเพื่อใช้ให้เข้ากับเนื้อหาในการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)

4.	-วิชาการเขียนเชิงวิชาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการใช้ถ้อยคำสำนวน ระดับภาษา และวิธีการเรียบเรียงข้อความ การรวบรวม ข้อมูลจากสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อวางแผนการเขียนตามรูปแบบของเอกสารแต่ละประเภท การเขียนบทความ ในงานอาชีพ การเขียนข้อความสื่อสารทางจดหมาย และบันทึกภายในหน่วยงานทั้งในราชการและธุรกิจ การเขียน โฆษณาประชาสัมพันธ์ การเขียนเอกสารการประชุม การเขียนโครงการ การเขียนรายงานการปฏิบัติงานและ การเขียนรายงานวิชาการหรือรายงานการวิจัย	3(3-0-3)	-วิชาสด 104 การเขียนเพื่อการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการและเทคนิคการเขียนทางการสื่อสารประเภทต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ เช่น ข่าว บทความ โฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล โดยคำนึงถึงจริยธรรม จรรยาบรรณทางวิชาชีพ	3(2-2-5)
5.	-วิชาการคิดและการตัดสินใจ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับหลักการคิดและกระบวนการคิด การพัฒนากระบวนการคิด ตรรกศาสตร์และการให้เหตุผล การรวบรวม วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเพื่อการคิดและตัดสินใจ การแก้ปัญหาและตัดสินใจโดยใช้หลักการ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์	3(3-0-3)	วิชาสด 105 การพัฒนาระบบคิด <u>คำอธิบายรายวิชา</u> กระบวนการสร้างอิสระทางการคิด ความมั่นใจในการคิดเพื่อนำไปสู่การแสวงหาความรู้และการสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารด้วยตนเอง การพัฒนาการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงกลยุทธ์ การคิดเชิงวิเคราะห์ เชิงสังเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์และเชิงสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้	3(2-2-5)

	-วิชาการคิดอย่างเป็นระบบ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะและขั้นตอนของกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ประเภทและวัตถุประสงค์ ของคำถามที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ขั้นตอนและแนวคิดของกระบวนการประเมินสถานการณ์ การวิเคราะห์ การตัดสินใจ การวิเคราะห์ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นและการวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการสืบค้น กระบวนการมีส่วนร่วม การตั้งคำถาม โดยการเรียนรู้ ของกลุ่มและบริบทของแต่ละบุคคล	3(3-0-3)	ทักษะการคิดเพื่อการแก้ไขปัญหาและการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลให้มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพ	
6.			สศ 201 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
7			สศ 202 กฎหมายและจริยธรรมทางการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
8	-วิชาการพูดเพื่อสื่อสารงานอาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพูด การใช้วัจนภาษา และอวัจนภาษาในการพูด การพูดในงานอาชีพ สันทนาการ จุฑะ พูดอภิปราย มอบหมายงาน ขอความร่วมมือ พูดทางโทรศัพท์พูดสัมภาษณ์ การพูดเสนอขายสินค้าหรือบริการ	3(3-0-3)	-วิชาสศ 203 การพูดและการพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพ วัฒนธรรมและบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพ การพัฒนาบุคลิกภาพและมารยาท เข้าใจประเภทของ	3(2-2-5)

	การนำเสนอผลงานหรือบรรยายสรุปในรูปแบบต่าง ๆ การพูดในที่ประชุมชนในหน้าที่โฆษกและ พิธีกร กล่าวต้อนรับ กล่าวขอบคุณ กล่าวแสดงความรู้สึก กล่าวรายงานและ กล่าวเปิดในงานพิธี		บุคลิกภาพ อาชีพและบุคลิกภาพ การเปลี่ยนแปลง บุคลิกภาพ ทักษะคติเชิงบวก การควบคุมอารมณ์ ความรู้ลึกการทำงานเป็นทีมกับสมาชิกที่มีบุคลิกภาพ แตกต่างกัน ความเข้าใจและฝึกปฏิบัติกระบวนการพูดในรูปแบบต่างๆ ปัญหาด้านจริยธรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการพูด การเตรียมการพูดโดยการวิเคราะห์ผู้ชม สถานการณ์ การเพิ่มความมั่นใจและความสามารถในการพูดในที่สาธารณะ	
9			สศ 301 วัฒนธรรมสื่อดิจิทัลกับสังคม	3(2-2-5)
ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต				
10			ศท 343 สอนภาษาอังกฤษ	3(2-2-5)
11			ศท 031 การใช้ภาษาไทย	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 4 วิชา 12 หน่วยกิต ขาดไป 7 วิชา 21 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกบังคับ 60 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.	-วิชาการใช้โปรแกรมมัลติมีเดียในสาขางานอาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับพื้นฐานของข้อมูลภาพ เสียง และวิดีโอ หลักการของภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ และบิตแมพ ภาพเคลื่อนไหว แฟ้มข้อมูลเสียง แฟ้มวิดีโอ ประเภทและคุณลักษณะของแฟ้มภาพกราฟิก แฟ้มเสียง แฟ้มวิดีโอ การสร้างภาพเคลื่อนไหว การใช้โปรแกรมวาดภาพ การถ่ายภาพ การบันทึกเสียงและวิดีโอ การใช้โปรแกรมตกแต่งภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์และบิตแมพ การใช้โปรแกรมตัดต่อเสียงและวิดีโอ ทำการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศเพื่อการพัฒนางานอาชีพด้วยคอมพิวเตอร์	3(1-4-3)	-วิชาสด 181 การผลิตสื่อผสม 1 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความเป็นมาของวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการกระบวนการผลิตสื่อ โปรดิวเซอร์ การเขียนบท การกำกับ กล้อง การถ่ายภาพ แสง เสียง และเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ไขตัดต่อ การออกแบบงานศิลปะในสื่อวิดีโอ การออกแบบเสียงเอฟเฟ็กต์ และการจัดการไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในปัจจุบัน ผสมผสานทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการเล่าเรื่องเพื่อสร้างภาพยนตร์สารคดีหรือวิดีโอสำหรับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย	3(2-2-5)
2.			สด 281 การผลิตสื่อผสม 2	3(2-2-5)
3.	-วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับเทคนิคพื้นฐานของกราฟิก โครงสร้างซอฟต์แวร์กราฟิก การใช้ตัวประสานโปรแกรมประยุกต์กราฟิก (Graphic Application Programming	3(2-2-3)	-วิชาสด 282 การออกแบบกราฟิก <u>คำอธิบายรายวิชา</u> สามารถใช้ทักษะการจัดการภาพ ข้อความ พื้นฐานทักษะวาดภาพพื้นฐาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้และสามารถออกแบบกราฟิก เรียนรู้	3(2-2-5)

	Interface) แบบจำลองสี(Color Model) ระบบพิกัด(Co-ordinate) การย่อ-ขยาย(Scaling),การหมุน (Rotation), Translation,Viewing Transformation,Clipping,ระบบกราฟิก ,Raster and Vector Graphic Systems, การสื่อสารกราฟิก (Graphic Communications), แบบจำลองเชิงเรขาคณิต (Geometric Modeling), เทคนิคการให้แสงและเงา (Rendering),พื้นฐานการทำภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) , การสร้างภาพนามธรรม (Visualization),ภาพเสมือนจริง (Virtual Reality), Computer Vision และการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปกราฟิก การสืบค้นข้อมูลสารสนเทศเพื่อพัฒนางานอาชีพด้วยคอมพิวเตอร์		กระบวนการคิดสร้างสรรค์ให้เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมอื่นๆเช่นด้านการตลาด ด้านสังคมวัฒนธรรมให้โดดเด่น สร้างประสบการณ์ใหม่ด้วยการประยุกต์ผสมผสานเทคนิคและสื่อสารได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ผูกใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกราฟิกและแก้ไขปัญหาเพื่อการสื่อสาร ในรูปแบบสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อออฟไลน์ สิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ โฆษณา แอนิเมชัน โทรศัพท์และภาพยนตร์	
4.			สท 283 การสร้างแบรนด์ การโฆษณา และการตลาดดิจิทัล	3(2-2-5)
5.	-วิชา การออกแบบโปรแกรมใช้คอมพิวเตอร์ช่วย <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ โปรแกรมช่วยในการออกแบบและเขียนแบบ การใช้ชุดคำสั่งในการสร้างภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ การใช้คำสั่งในการแก้ไขปรับปรุง การแปลง (Transform) การจัดการภาพ การกำหนดขนาดและสัญลักษณ์ การจัดการไฟล์ การพิมพ์ (Print)	3(2-2-3)	-วิชา สท 284 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> พื้นฐานความรู้ด้านเทคนิคและแนวคิดด้านการออกแบบกราฟิกและการควบคุมเวลาการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ โดยเชื่อมโยง ควบคุมท่าทางและการแก้ไขรายละเอียดของภาพกราฟิก	3(2-2-5)

			เคลื่อนไหว เรียนรู้ทฤษฎี เครื่องมือ และขั้นตอนการสร้างสรรคภาพเคลื่อนไหวเพื่อการสื่อสารดิจิทัล เช่นการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานโทรทัศน์ ภาพยนตร์ กราฟิกสารสนเทศแบบเคลื่อนไหว วิดีทัศน์เพื่อการนำเสนอ การออกแบบตัวละครโดยการผสมผสานทักษะด้านการออกแบบกราฟิกและงานแอนิเมชัน 2 มิติ	
6.	-วิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ แนวคิดและรูปแบบของเว็บไซต์แบบต่าง ๆ การวิเคราะห์และการออกแบบเว็บไซต์ การกำหนดความต้องการ การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง การเลือกใช้สื่อในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสม การกำหนดการเชื่อมโยง ขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์ การเลือกและติดตั้งโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง การดำเนินงานสร้างเว็บไซต์ การสร้าง Table, Form และ Frame, การกำหนด Link, การใช้งานภาพกราฟิก การจัดการ Layers และ tables, การใช้งานสื่อรูปแบบต่าง ๆ การสร้าง Dynamic Web Pages	3(1-4-3)	-วิชาสด 285 การออกแบบเว็บไซต์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ กระบวนการออกแบบตั้งแต่การวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ การออกแบบเนื้อหา โครงสร้างเว็บไซต์ รูปแบบการสื่อสารและระบบการโต้ตอบ ปฏิสัมพันธ์ การจัดทำเว็บไซต์ตามแบบที่กำหนดโดยใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ การใช้ภาพกราฟิกในเว็บไซต์ การสร้างแบนเนอร์ การจัดทำระบบการนำทาง และการสร้างเทมเพลต	3(2-2-5)
7.			สด 381 การผลิตสื่อผสม 3	3(2-2-5)

	ความสำคัญต่อวงการเทคโนโลยีสารสนเทศโดยกำหนดหัวข้อปัญหาระบบงานที่ต้องการ เลือกใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่เหมาะสมในการพัฒนาระบบงานตามลำดับขั้นตอนของการพัฒนาระบบงานที่ถูกต้อง และจัดทำเอกสารประกอบการพัฒนาระบบงาน		นวัตกรรมสื่อดิจิทัลกับงานออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อ	
10.			สศ 384 เทคนิคพิเศษในงานโทรทัศน์	3(2-2-5)
11.			สศ 385 ความเชี่ยวชาญทางสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
12.	-วิชาการบริหารงานคุณภาพในองค์การ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับ การจัดองค์การ การเพิ่มประสิทธิภาพขององค์การ การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต การจัดการความเสี่ยง การจัดการความขัดแย้งในองค์การ กลยุทธ์การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน การนำกิจกรรมระบบคุณภาพและเพิ่มผลผลิตมาประยุกต์ใช้ในการจัดการงานอาชีพ	3(3-0-3)	-วิชาสศ 386 การจัดการองค์การทางการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> วิวัฒนาการสื่อ โครงสร้างองค์การสื่อประเภทต่าง ๆ ความร่วมมือร่วมใจกับเครือข่าย และแหล่งทุน กลยุทธ์ในการวางแผนองค์การ การบริหารโครงการ องค์การอัจฉริยะและองค์กรแห่งการเรียนรู้	3(2-2-5)
13.			สศ 387 การสื่อสารดิจิทัลเพื่อการเกษตร	3(2-2-5)
14.			สศ 388 การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
15.			สศ 389 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 1	3(2-2-5)
16.			สศ 481 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 2	3(2-2-5)
17.			สศ 482 นิทรรศการร่วมสมัย	3(2-2-5)

ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 9 หน่วยกิต				
18.			สค 497 สหกิจศึกษา หรือ	9 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
19.			สค 498 การเรียนรู้อิสระ หรือ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
20.			สค 499 การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรบต่างประเทศ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
		รวม	เทียบได้ 7 วิชา 21 หน่วยกิต ขาดไป 11 วิชา 39 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกเลือก 9 หน่วยกิต (น.ศ.เลือกวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 3 วิชา)

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สด 311 การเล่าเรื่องผ่านสื่อสารคดี	3(2-2-5)
2.			สด 312 การถ่ายภาพแบบมืออาชีพในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
3.			สด 313 การแสดงและกำกับการแสดง	3(2-2-5)
4.			สด 314 กราฟิกสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
5.			สด 315 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(2-2-5)
6.			สด 316 การผลิตนิตยสารดิจิทัล	3(2-2-5)
7.			สด 317 การเขียนบทรายการวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์	3(2-2-5)
8.	-วิชาการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์มือถือ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับมาตรฐานสำหรับการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์มือถือ (Mobile Devices) วิวัฒนาการของเว็บเทคโนโลยี (Web Technology) เว็บเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์มือถือ คุณลักษณะและการเปรียบเทียบรูปแบบของการพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์มือถือ องค์ประกอบ การติดตั้งและ	3(1-4-3)	-วิชา สด 318 การออกแบบประสบการณ์การสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> วิวัฒนาการสื่อ โครงสร้างองค์การสื่อประเภทต่าง ๆ ความร่วมมือร่วมใจกับเครือข่าย และแหล่งทุน กลยุทธ์ในการวางแผนองค์กร การบริหารโครงการ องค์การอิสระและองค์กรแห่งการเรียนรู้	3(2-2-5)

	ใช้งานเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ขั้นตอนและเทคนิคการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การจัดการข้อมูลภาพ เสียงและวิดีโอ การรับส่งข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การติดต่อกับระบบฐานข้อมูล การติดตั้งและเรียกใช้เว็บแอปพลิเคชัน			
9.			สด 319 หัวข้อสนใจด้านการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 1 วิชา 3 หน่วยกิต ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต : เลือกเรียนรายวิชาอื่น ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต (2 วิชา)

รวม : กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป เรียนเพิ่ม 15 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแกน

เทียบได้ 4 วิชา 12 หน่วยกิต

ขาดไป 7 วิชา 21 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเอกบังคับ

เทียบได้ 7 วิชา 21 หน่วยกิต

ขาดไป 11 วิชา 39 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเอกเลือก

เทียบได้ 1 วิชา 3 หน่วยกิต

ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเลือกเสรี

ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต

เรียนเพิ่มทั้งหมด $5+7+11+2+2 = 29$ วิชา / $15+21+39+6+6 = 87$ หน่วยกิต

รายวิชาที่เทียบโอนแทนกันได้ โดยนักศึกษาไม่ต้องทำคำร้องขอเทียบโอน

กรณีนักศึกษาเทียบโอนจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน

กับสาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาแกน 30 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สด 101 หลักการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
2.			สด 102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
3.	-วิชาองค์ประกอบศิลปะเบื้องต้นเพื่องานคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักองค์ประกอบศิลปะ หลักเอกภาพ แนวคิด ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ หลักการวิเคราะห์งานศิลปะ วิธีการลด ทอน เพิ่ม สลับตำแหน่งต่าง ๆ รูปทรง เนื้อหา แนวคิด และองค์ประกอบ ในงานจิตรกรรม ประติมากรรม และงานศิลปะภาพกราฟิก สร้างงานองค์ประกอบศิลปะตามหลักเอกภาพ และ วิธีการลด ทอน เพิ่ม สลับตำแหน่งต่าง ๆ รูปทรง เนื้อหา แนวคิด และองค์ประกอบในงานจิตรกรรม ประติมากรรมและ งานศิลปะ	3(1-4-3)	สด 103 ทักษะศิลป์เพื่อการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> การสร้างสรรค์ภาพด้วยความรู้พื้นฐาน หลักการ ทฤษฎี ทักษะศิลป์ การปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบศิลป์ ทั้งรูปแบบกระบวนการวาดภาพพื้นฐาน และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เข้าใจการใช้งานพื้นฐานผ่านอุปกรณ์เชื่อมต่อโดยใช้เทคนิควาดภาพ การลงสี การไล่สี การแรเงา การตัดเส้น การนำไปใช้งาน สร้างสรรค์และสามารถจัดการไฟล์ต้นฉบับได้ให้ได้ภาพที่มีคุณภาพ และสามารถ	3(2-2-5)

	ภาพกราฟิกเพื่อนำมาใช้ในงานด้านเกมและแอนิเมชัน และ ทำการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ เพื่อการพัฒนางานอาชีพ ด้วยคอมพิวเตอร์ -วิชาการวาดเส้นเพื่อสร้างคอมพิวเตอร์เกมและ แอนิเมชัน <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับเทคนิควิธีการวาดเส้น การจัดภาพ สัดส่วน โครงสร้าง การลงแสง เงาของ รูปทรงพื้นฐาน ทัศน เชิง สิ่งของเครื่องใช้ ทิวทัศน์ ภาพคนและสัตว์ ปฏิบัติการ วาดเส้น รูปทรงพื้นฐาน ทัศนเชิง สิ่งของเครื่องใช้ ทิวทัศน์ ภาพ คนและสัตว์ สำหรับการออกแบบใช้ในเกมและแอนิเมชัน คัดลอกภาพลายเส้น การ วาดภาพด้านต่าง ๆ เช่น ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลังของคน สัตว์ สิ่งของ ทิวทัศน์ และทำ การสืบค้นข้อมูล สารสนเทศ	3(1-4-3)	ประยุกต์ทักษะต่างๆเพื่อใช้ให้เข้ากับเนื้อหาในการ สื่อสารดิจิทัล	
4.	-วิชาการเขียนเชิงวิชาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการใช้อักษรคำสำนวน ระดับ ภาษา และวิธีการเรียบเรียงข้อความ การรวบรวม ข้อมูล จากสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อวางแผนการเขียนตามรูปแบบของ	3(3-0-3)	-วิชา สด 104 การเขียนเพื่อการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการและเทคนิคการเขียนทางการสื่อสารประเภท ต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ เช่น ข่าว บทความ โฆษณา	3(2-2-5)

	เอกสารแต่ละประเภท การเขียนบทความ ในงานอาชีพ การเขียนข้อความสื่อสารทางจดหมาย และบันทึกภายในหน่วยงานทั้งในราชการและธุรกิจ การเขียน โฆษณาประชาสัมพันธ์ การเขียนเอกสารการประชุม การเขียนโครงการ การเขียนรายงานการปฏิบัติงานและ การเขียนรายงานวิชาการหรือรายงานการวิจัย		ประชาสัมพันธ์ เพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล โดยคำนึงถึงจริยธรรม จรรยาบรรณทางวิชาชีพ	
5.	-วิชาการคิดและการตัดสินใจ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับหลักการคิดและกระบวนการคิด การพัฒนากระบวนการคิด ตรรกศาสตร์และการให้เหตุผล การรวบรวม วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเพื่อการคิดและตัดสินใจ การแก้ปัญหาและตัดสินใจโดยใช้หลักการ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์	3(3-0-3)	-วิชา สด 105 การพัฒนาระบบคิด <u>คำอธิบายรายวิชา</u> กระบวนการสร้างอิสระทางการคิด ความมั่นใจในการคิดเพื่อนำไปสู่การแสวงหาความรู้และการสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารด้วยตนเอง การพัฒนาการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงกลยุทธ์ การคิดเชิงวิเคราะห์ เชิงสังเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์และเชิงสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเพื่อการแก้ไขปัญหาและการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลให้มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
6.			สด 201 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
7			สด 202 กฎหมายและจริยธรรมทางการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
8	-วิชาการพูดเพื่อสื่อสารงานอาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u>	3(3-0-3)	-วิชาสด 203 การพูดและการพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u>	3(2-2-5)

	ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพูด การใช้วัจนภาษา และอวัจนภาษาในการพูด การพูดในงานอาชีพ สนทนากิจธุระ พูดอภิปราย มอบหมายงาน ขอความร่วมมือ พูดทางโทรศัพท์ พูดสัมภาษณ์ การพูดเสนอขายสินค้าหรือบริการ การนำเสนอผลงานหรือบรรยายสรุปในรูปแบบต่าง ๆ การพูดในที่ประชุมชนในหน้าที่โฆษกและ พิธีกร กล่าวต้อนรับ กล่าวขอบคุณ กล่าวแสดงความรู้สึก กล่าวรายงาน และ กล่าวเปิดในงานพิธี		ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพ วัฒนธรรมและบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพ การพัฒนาบุคลิกภาพและมารยาท เข้าใจประเภทของบุคลิกภาพ อาชีพและบุคลิกภาพ การเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพ ทักษะคติเชิงบวก การควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกการทำงานเป็นทีมกับสมาชิกที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน ความเข้าใจและฝึกปฏิบัติกระบวนการพูดในรูปแบบต่างๆ ปัญหาด้านจริยธรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการพูด การเตรียมการพูดโดยการวิเคราะห์ผู้ชม สถานการณ์ การเพิ่มความมั่นใจและความสามารถในการพูดในที่สาธารณะ	
9			สค 301 วัฒนธรรมสื่อดิจิทัลกับสังคม	3(2-2-5)
ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต				
10			ศท 343 สนทนาภาษาอังกฤษ หรือ	3(2-2-5)
11			ศท 031 การใช้ภาษาไทย	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 4 วิชา 12 หน่วยกิต ขาดไป 6 วิชา 18 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกบังคับ 60 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.	-วิชาการเขียนบทและพัฒนาโครงเรื่อง <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการเขียนบทและพัฒนาโครงเรื่อง ออกแบบกรอบความคิดเบื้องต้นของ ตัวละครและฉาก จัดทำสตอรี่บอร์ด สคริปต์ ผลิตโครงสร้างตัวละคร และทำสไลด์ค้นข้อมูลสารสนเทศเพื่อ การพัฒนางานอาชีพด้วยคอมพิวเตอร์	3(1-4-3)	-วิชา สด 181 การผลิตสื่อผสม 1 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความเป็นมาของวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการกระบวนการผลิตสื่อ โปรดิวเซอร์ การเขียนบท การกำกับ กล้อง การถ่ายภาพ แสง เสียง และเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ไขตัดต่อ การออกแบบงานศิลปะในสื่อวิดีโอ การออกแบบเสียงเอฟเฟกต์ และการจัดการไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในปัจจุบัน ผลผสมผสานทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการเล่าเรื่องเพื่อสร้างภาพยนตร์สารคดีหรือวิดีโอสำหรับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย	3(2-2-5)
2.	-วิชาการตัดต่อภาพวิดีโอทัศนมิติดิจิทัลและวิชวลเอฟเฟกต์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการตัดต่อภาพยนตร์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe Premiere ภาพรวมและความรู้พื้นฐานในการทำงาน การตั้งค่า Project การนำภาพวิดีโอเข้ามาใช้ การใช้ Transition, Effect และ Plug in ต่าง ๆ ปฏิบัติการตัดต่อภาพยนตร์ การทำเทคนิคภาพพิเศษ การ	3(1-4-3)	-วิชาสด 281 การผลิตสื่อผสม 2 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้ขั้นสูงด้านความคิดสร้างสรรค์และทักษะฝีมือในการสร้างภาพยนตร์ตระกูลต่างๆ พัฒนารูปแบบและสร้างงานที่ท้าทายมากขึ้น แนวคิดเกี่ยวกับภาพ การออกแบบฉาก งบประมาณและทำงานร่วมกันในทีม การพัฒนาทักษะทางเทคนิค รวมถึงกระบวนการหลังการ	3(2-2-5)

	ทำไตเติล (Title) การทำให้ตัวอักษรเคลื่อนไหว การซ้อนภาพ การทำงานร่วมกับโปรแกรม Adobe Photoshop การนำเสนอ งานหลักและวิธีการทำ Mastering การบันทึกผลงานลงสื่อต่าง ๆ การแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD, DVD หรือ Upload ขึ้นเว็บไซต์ และทำการสืบค้นข้อมูล สารสนเทศเพื่อการพัฒนา งานอาชีพด้วยคอมพิวเตอร์		ถ่ายทำแบบดิจิทัล เช่นการตัดต่อ การแก้ไขสีและการส่งออกขั้นสุดท้าย การสร้างวิดีโอที่มีคุณภาพสูง การกำหนดเวลา กลยุทธ์การแก้ไขและวิธีการจัดการเสียง และสร้างชาวด์แทร็ก รวมถึงซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ สำหรับการแก้ไขและการใช้งานร่วมสมัย สร้างภาพยนตร์สารคดีจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ บริบทสังคม เพื่อสะท้อนถึงปัญหาทางสังคมและนำเสนอทางออกได้	
3.	-วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและการออกแบบ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับทฤษฎีศิลปะและการออกแบบระบบงานกราฟิก หลักการใช้สี หลักการจัดวางองค์ประกอบในงานออกแบบ (Composition) การจัดรูปแบบตัวอักษร (Typo Graphic) เครื่องมือและเทคนิคที่ใช้ ในการสร้างงานกราฟิก ใช้โปรแกรมกราฟิกที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันผลิตงานตามขั้นตอนการพัฒนางาน กราฟิกออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Arts) เชื่อมโยงกับ Web-Multimedia Design หรือ Graphic Design Presentation และทำสืบค้นข้อมูลสารสนเทศเพื่อการพัฒนา งานอาชีพด้วยคอมพิวเตอร์	3(1-4-3) 3(1-4-3)	-วิชาสศ 282 การออกแบบกราฟิก <u>คำอธิบายรายวิชา</u> สามารถใช้ทักษะการจัดการภาพ ข้อความ พื้นฐานทักษะวาดภาพพื้นฐาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้และสามารถออกแบบกราฟิก เรียนรู้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ให้เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมอื่นๆเช่นด้านการตลาด ด้านสังคมวัฒนธรรมให้โดดเด่น สร้างประสบการณ์ใหม่ด้วยการประยุกต์ผสมผสานเทคนิคและสื่อสารได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกราฟิกและแก้ไขปัญหาเพื่อการสื่อสาร ในรูปแบบสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อ	3(2-2-5)

			ออฟไลน์ สิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ โฆษณา แอนิเมชัน โทรทัศน์และภาพยนตร์	
4.			สด 283 การสร้างแบรนด์ การโฆษณา และการตลาด ดิจิทัล	3(2-2-5)
5.	-วิชาการออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อ การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การวาด ตัวละคร การ วาดภาพแต่ละเฟรมของภาพเคลื่อนไหว การวาดฉาก การ ใช้โปรแกรม Illustrator Photoshop Flash ในการวาดภาพ การสร้างภาพเคลื่อนไหว การสร้างรูปทรงแบบต่าง ๆ การ กำหนดวัสดุพื้นผิวและสี การพัฒนาให้ รูปทรงเกิดการ เคลื่อนไหวเสมือนจริง การวางแผนทางโครงเรื่องและการ วางมุมกล้อง การกำหนดการดำเนินเรื่อง การวางบุคลิกตัว ละคร การเขียนสคริปต์และสตอรี่บอร์ด ปฏิบัติการจัดทำ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ตามหลักการ และโปรแกรมที่ นิยมใช้ในปัจจุบัน และทำการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศเพื่อ เป็นกรณีศึกษาในการพัฒนางานอาชีพ ด้วยคอมพิวเตอร์	3(1-4-3) 3(1-4-3)	-วิชาสด 284 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> พื้นฐานความรู้ด้านเทคนิคและแนวคิดด้านการออกแบบ กราฟิกและการควบคุมเวลาการเคลื่อนไหว ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป การสร้าง ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ โดยเชื่อมโยง ควบคุมท่าทาง และการแก้ไขรายละเอียดของภาพกราฟิกเคลื่อนไหว เรียนรู้ทฤษฎี เครื่องมือ และขั้นตอนการสร้างสรรค์ ภาพเคลื่อนไหวเพื่อการสื่อสารดิจิทัล เช่น การสร้าง ภาพเคลื่อนไหวในงานโทรทัศน์ ภาพยนตร์ กราฟิก สารสนเทศแบบเคลื่อนไหว วิดีทัศน์เพื่อการนำเสนอ การออกแบบตัวละครโดยการผสมผสานทักษะด้านการ ออกแบบกราฟิกและงานแอนิเมชัน มิติ 2	3(2-2-5)

6.	-วิชาการสร้างเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับโครงสร้างภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รูปแบบการใช้คำสั่งต่าง ๆ การใช้และสร้างฟังก์ชันการสร้างฟอร์มติดต่อกับผู้ใช้ การเขียนคำสั่งติดต่อกับฐานข้อมูลและจัดการกับฐานข้อมูลเบื้องต้น คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่ดีในการเขียนโปรแกรมเว็บด้วยภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(1-4-3)	-วิชาสด 285 การออกแบบเว็บไซต์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ กระบวนการออกแบบตั้งแต่การวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ การออกแบบเนื้อหา โครงร่างเว็บไซต์ รูปแบบการสื่อสารและระบบการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ การจัดทำเว็บไซต์ตามแบบที่กำหนดโดยใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ การใช้ภาพกราฟิกในเว็บไซต์ การสร้างแบนเนอร์ การจัดทำระบบการนำทาง และการสร้างเทมเพลต	3(2-2-5)
7.		3(1-4-3)	สด 381 การผลิตสื่อผสม 3	3(2-2-5)
8.	-วิชาการวิจัยเบื้องต้น <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของการวิจัยประเภทของงานวิจัยการเลือกหัวข้อและกำหนดขอบเขตของปัญหา การกำหนดสมมติฐาน การเขียนโครงร่างการวิจัยการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดกระทำข้อมูล การสรุปผลการวิจัย และเขียนรายงานการวิจัย	3(3-0-3) 3(0-6-3) 3(0-6-3)	-วิชาสด 382 การวิจัยทางการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยทางการสื่อสาร ประเภทของการวิจัย ระเบียบวิธีวิจัย การออกแบบการวิจัย เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การเขียนรายงานผลการวิจัย และจริยธรรมของนักวิจัย	3(2-2-5)

9.	-วิทยาการก้าวหน้าคอมพิวเตอร์เกม <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับงานวิทยาการความก้าวหน้าทางคอมพิวเตอร์เกมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ซึ่งมี ความสำคัญต่อวงการคอมพิวเตอร์เกม และวงการเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ได้มีไว้ในหลักสูตรนี้ รายละเอียดของ เนื้อหาให้จัดได้ตามความเหมาะสมและทำการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศเพื่อการพัฒนางานอาชีพด้านคอมพิวเตอร์ เกมด้วยคอมพิวเตอร์	3(1-4-3) 3(1-4-3)	-วิชาสศ 383 นวัตกรรมสื่อดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการของนวัตกรรมสื่อดิจิทัล เรียนรู้งานสร้างสรรค์ที่ผสมผสานเทคโนโลยีทางการสื่อสารดิจิทัล เพื่อตอบสนองชีวิตยุคใหม่ การประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อดิจิทัลกับงานออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อ	3(2-2-5)
10.	-การสร้าง Motion Capture สำหรับงานแอนิเมชัน <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้น Motion Capture ใช้งานอุปกรณ์ Motion Capture ออกแบบและ สร้างการเคลื่อนไหว ทดสอบและปรับแต่งการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับโมเดลสามมิติ และทำการสืบค้นข้อมูล สารสนเทศเพื่อการพัฒนางานอาชีพด้วยคอมพิวเตอร์	3(1-4-3) 3(1-4-3)	-วิชาสศ 384 เทคนิคพิเศษในงานโทรทัศน์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> เรียนรู้การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ ประกอบไปด้วยการทำแบบจำลองและการสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เรียนรู้การใช้ไฟ เทคนิคการให้แสงเงาเพื่อให้ภาพมีความสมจริงและสร้างการเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในงานภาพยนตร์ โทรทัศน์ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้านแอนิเมชันและภาพยนตร์การสร้างแบบจำลองพลวัตที่เหมาะสมเพื่อใช้ในฉากการแสดงตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่นการใช้แบบจำลองพลวัตการระเบิด การสร้างไฟ กลุ่มควันหรือเทคนิคพิเศษอื่นๆ	3(2-2-5)

11.			สด 385 ความเชี่ยวชาญทางสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
12.	-วิชาการบริหารงานคุณภาพในองค์การ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับ การจัดองค์การ การเพิ่มประสิทธิภาพขององค์การ การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต การจัดการความเสี่ยง การจัดการความขัดแย้งในองค์การ กลยุทธ์การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน การนำกิจกรรมระบบคุณภาพและเพิ่มผลผลิตมาประยุกต์ใช้ในการจัดการงานอาชีพ	3(3-0-3)	-วิชาสด 386 การจัดการองค์การทางการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> วิวัฒนาการสื่อ โครงสร้างองค์กรสื่อประเภทต่าง ๆ ความร่วมมือร่วมใจกับเครือข่าย และแหล่งทุน กลยุทธ์ในการวางแผนองค์กร การบริหารโครงการ องค์กรอัจฉริยะและองค์กรแห่งการเรียนรู้	3(2-2-5)
13.			สด 387 การสื่อสารดิจิทัลเพื่อการเกษตร	3(2-2-5)
14.			สด 388 การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
15.			สด 389 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 1	3(2-2-5)
16.			สด 481 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 2	3(2-2-5)
17.			สด 482 นิทรรศการร่วมสมัย	3(2-2-5)
ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 9 หน่วยกิต				
18.			สด 497 สหกิจศึกษา หรือ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

19.			สด 498 การเรียนรู้อิสระ หรือ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
20.			สด 499 การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรบ ต่างประเทศ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
		รวม	เทียบได้ 9 วิชา 27 หน่วยกิต ขาดไป 9 วิชา 33 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกเลือก 9 หน่วยกิต (น.ศ.เลือกวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 3 วิชา)

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สด 311 การเล่าเรื่องผ่านสื่อสารคดี	3(2-2-5)
2.			สด 312 การถ่ายภาพแบบมืออาชีพในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
3.			สด 313 การแสดงและกำกับการแสดง	3(2-2-5)
4.			สด 314 กราฟิกสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
5.			สด 315 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(2-2-5)
6.			สด 316 การผลิตนิตยสารดิจิทัล	3(2-2-5)
7.			สด 317 การเขียนบทรายการวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์	3(2-2-5)
8.	-ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาคอมพิวเตอร์เกม	3(1-4-3)	-วิชาสด 318 การออกแบบประสบการณ์การสื่อสาร	3(2-2-5)

	-วิชาการพัฒนาเกมบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิดสถาปัตยกรรมและเครื่องมือของการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ระบบสารสนเทศและ โปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ความมั่นคงปลอดภัยของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่โพรโทคอล ของโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับผู้รับแบบบางและแบบหนบบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การทำให้เกิดผลของส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การทำให้เกิดผลของผู้รับและผู้ให้บริการการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ขับเคลื่อนด้วยฐานข้อมูลกรณีศึกษาธุรกิจของโปรแกรมประยุกต์ บนอุปกรณ์เคลื่อนที่โครงการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่และทำการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ เพื่อการพัฒนางานอาชีพด้วยคอมพิวเตอร์		<u>คำอธิบายรายวิชา</u> เรียนรู้การออกแบบสื่อที่เน้นทั้งความสวยงามและคำนึงถึงความประทับใจด้านการใช้งานของผู้ใช้สื่อ เรียนรู้แนวคิด และกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตต้นแบบการใช้งาน , ทดสอบการใช้งาน ,การทำแบบจำลอง เพื่อทดลองการใช้งานแอปพลิเคชัน นิทรรศการที่น่าสนใจดึงดูดผู้ชม มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์และการถ่ายทอดประสบการณ์แก่ผู้ใช้สื่อพร้อมพัฒนาพฤติกรรมการใช้งาน	
9.			สศ 319 หัวข้อสนใจด้านการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 1 วิชา 3 หน่วยกิต ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต : เลือกเรียนรายวิชาอื่น ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต (2 วิชา)

รวม : กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป เรียนเพิ่ม 5 วิชา 15 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแกน

เทียบได้ 4 วิชา 12 หน่วยกิต

ขาดไป 6 วิชา 18 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเอกบังคับ

เทียบได้ 9 วิชา 27 หน่วยกิต

ขาดไป 9 วิชา 33 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเอกเลือก

เทียบได้ 1 วิชา 3 หน่วยกิต

ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเลือกเสรี

ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต

เรียนเพิ่มทั้งหมด $5+6+9+2+2 = 24$ วิชา / $15+18+33+6+6 = 78$ หน่วยกิต

รายวิชาที่เทียบโอนแทนกันได้ โดยนักศึกษาไม่ต้องทำคำร้องขอเทียบโอน กรณีนักศึกษาเทียบโอนจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
สาขาวิชาเทคโนโลยีศิลปกรรม กับสาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาแกน 30 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สด 101 หลักการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
2.			สด 102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
3.	-วิชาองค์ประกอบศิลป์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ธาตุทางทัศนศิลป์เอกภาพ ขั้นตอนการออกแบบงานองค์ประกอบศิลป์ หลักการจัดภาพทฤษฎีสี วิธีการสร้างสรรค์ศิลปะแบบรูปธรรม นามธรรม และกึ่งนามธรรม โดยสร้างสรรค์งานให้มีความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงเนื้อหาและเทคนิค -วิชาการวาดเขียนพื้นฐาน <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา และปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ ในการวาดเขียนรูปร่าง รูปทรง เรขาคณิตพื้นฐาน ด้วยดินสอดำ ทั้งแบบลายเส้น และการลงน้ำหนักแสงเงา มีกิจนิสัย และเจตคติที่ดีใน	3(2-4-4) 3(2-4-4)	-วิชา สด 103 ทัศนศิลป์เพื่อการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> การสร้างสรรค์ภาพด้วยความรู้พื้นฐาน หลักการทฤษฎี ทัศนศิลป์ การปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบศิลป์ ทั้งรูปแบบกระบวนการวาดภาพพื้นฐาน และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เข้าใจการใช้งานพื้นฐานผ่านอุปกรณ์เชื่อมต่อโดยใช้เทคนิควาดภาพ การลงสี การไล่สี การแรเงา การตัดเส้น การนำไปใช้งานสร้างสรรค์และสามารถจัดการไฟล์ต้นฉบับได้ให้ได้ภาพที่มีคุณภาพ และสามารถประยุกต์ทักษะต่างๆ เพื่อใช้ให้เข้ากับเนื้อหาในการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)

	การปฏิบัติงาน ปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง -วิชาจิตรกรรมดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติงานเกี่ยวกับการใช้ เก็บรักษา วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ การเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมดิจิทัล รูปแบบเหมือนจริง และรูปแบบสร้างสรรค์ บันทึกข้อมูลเปิดใช้ข้อมูลปรับแก้ไขข้อมูล สังพิมพ์ภาพด้วย เครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ ประเมินคุณค่าผลงานจิตรกรรมดิจิทัล ตามหลักการ มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบ ความเพียรพยายาม สนใจใฝ่รู้และมีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงาน รักษาความสะอาด วัสดุ อุปกรณ์เครื่องมือห้องปฏิบัติงานและ ปฏิบัติงานตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	3(2-2-3)		
4.	-วิชาการเขียนเชิงวิชาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการใช้อักษรคำสำนวน ระดับภาษา และวิธีการเรียบเรียงข้อความ การรวบรวม ข้อมูลจากสื่อ ประเภทต่าง ๆ เพื่อวางแผนการเขียนตามรูปแบบของเอกสาร แต่ละประเภท การเขียนบทความ ในงานอาชีพ การเขียน ข้อความสื่อสารทางจดหมาย และบันทึกภายในหน่วยงานทั้งใน	3(3-0-3)	-วิชาสศ 104 การเขียนเพื่อการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการและเทคนิคการเขียนทางการสื่อสาร ประเภทต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ เช่น ข่าว บทความ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ เพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อดิจิทัล โดยคำนึงถึงจริยธรรม จรรยาบรรณ ทางวิชาชีพ	3(2-2-5)

	-วิชาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา ปฏิบัติงานเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการสร้างสรรค์แนวคิดในงานศิลปกรรม สร้างสรรค์งานที่เน้นทักษะกระบวนการตามเนื้อหาเรื่องราวหรือประเด็นที่กำหนด พัฒนารูปแบบงานศิลปกรรมด้วยเทคนิควิธีการ ตีความ แปรความ เชื่อมโยงเนื้อหา มาสร้างสรรค์งานรูปแบบงานศิลปกรรมตามวัตถุประสงค์ นำเสนอแนวคิดอย่างเป็นระบบ	3(2-2-3)		
6.	-วิชาการถ่ายภาพระบบดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา และปฏิบัติงานตามขั้นตอนกระบวนการถ่ายภาพ ผลิตภาพนิ่งระบบดิจิทัลถ่ายและผลิตภาพหุ่นนิ่ง คน สัตว์ ทิวทัศน์ บันทึกข้อมูล เปิดใช้ข้อมูลปรับแก้ไขข้อมูลและสั่งพิมพ์ภาพด้วยเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ ประเมินคุณค่าผลงานภาพนิ่งตามหลักการ มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบ ความเพียรพยายาม สนใจใฝ่รู้ มีกิจนิสัยที่ดี ในการปฏิบัติงาน รักษาความสะอาดวัสดุ อุปกรณ์เครื่องมือห้องปฏิบัติงานและปฏิบัติงานตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	3(2-3-3)	-วิชาสด 201 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการสื่อสารผ่านภาษาภาพ วิธีการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ การจัดวางองค์ประกอบภาพ บรรยากาศ และอารมณ์ของภาพถ่าย การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ช่วยในการปรับแต่งภาพ เช่น แสง เงา ความคมชัด ตลอดจนการแก้ไขภาพถ่ายชนิดต่าง ๆ การคัดเลือกภาพที่ทรงพลังสำหรับสื่อดิจิทัล รวมถึงจริยธรรมของการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ	3(2-2-5)

7			สด 202 กฎหมายและจริยธรรมทางการสื่อสาร ดิจิทัล	3(2-2-5)
8	-วิชาการพูดเพื่อสื่อสารงานอาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพูด การใช้วัจนภาษา และอวัจนภาษาในการพูด การพูดในงานอาชีพ สันทนาการ จุติระ พุดอภิปราย มอบหมายงาน ขอความร่วมมือ พุดทางโทรศัพท์ พุดสัมภาษณ์ การพูดเสนอขายสินค้าหรือบริการ การนำเสนอ ผลงานหรือบรรยายสรุปในรูปแบบต่าง ๆ การพูดในที่ประชุมชน ในหน้าที่โฆษกและ พิธีกร กล่าวต้อนรับ กล่าวขอบคุณ กล่าว แสดงความรู้สึก กล่าวรายงานและกล่าวเปิดในงานพิธี	3(3-0-3)	-วิชาสด 203 การพูดและการพัฒนาบุคลิกภาพ สำหรับการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพ วัฒนธรรมและบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อ บุคลิกภาพ การพัฒนาบุคลิกภาพและมารยาท เข้าใจประเภทของบุคลิกภาพ อาชีพและบุคลิกภาพ การเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพ ทักษะคิดเชิงบวก การ ควบคุมอารมณ์ความรู้สึกการทำงานเป็นทีมกับ สมาชิกที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน ความเข้าใจและ ฝึกปฏิบัติกระบวนการพูดในรูปแบบต่างๆ ปัญหา ด้านจริยธรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการพูด การ เตรียมการพูดโดยการวิเคราะห์ผู้ชม สถานการณ์ การเพิ่มความมั่นใจและความสามารถในการพูดในที่ สาธารณะ	3(2-2-5)
9			สด 301 วัฒนธรรมสื่อดิจิทัลกับสังคม	3(2-2-5)
ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต				
10			ศท 343 สันทนาการภาษาอังกฤษ หรือ	3(2-2-5)

11		ศท 031 การใช้ภาษาไทย	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 5 วิชา 15 หน่วยกิต ขาดไป 6 วิชา 18 หน่วยกิต

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกบังคับ 60 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.	-วิชาการผลิตวีดิทัศน์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา และปฏิบัติตามกระบวนการ ขั้นตอนวิธีการถ่าย และผลิตวีดิทัศน์ถ่าย และผลิตวีดิทัศน์หนังสือ โฆษณา สารคดี ข่าว กิจกรรมต่าง ๆ บันทึกข้อมูล เปิดใช้ข้อมูลปรับแก้ไขข้อมูลและนำเสนอข้อมูลประเมินคุณค่าผลงานวีดิทัศน์ตามหลักการ มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบ ความเพียรพยายาม สนใจใฝ่รู้ และมีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงาน รักษาความสะอาด วัสดุ อุปกรณ์เครื่องมือห้องปฏิบัติงานและปฏิบัติงานตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	3(2-3-3)	-วิชา สด 181 การผลิตสื่อผสม 1 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความเป็นมาของวิทย์โทรทัศน์และภาพยนตร์ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการกระบวนการผลิตสื่อโปรดัคเซอร์ การเขียนบท การกำกับ กล้อง การถ่ายภาพ แสง เสียง และเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ไขตัดต่อ การออกแบบงานศิลปะในสื่อวิดีโอ การออกแบบเสียงเอฟเฟ็กต์ และการจัดการไฟล์ดิจิทัลซอฟต์แวร์ที่ใช้ในปัจจุบัน ผสมผสานทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการเล่าเรื่องเพื่อสร้างภาพยนตร์สารคดีหรือวิดีโอสำหรับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย	3(2-2-5)

2.	-วิชาการผลิตภาพเคลื่อนไหว <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา และปฏิบัติการเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ จัดทำ ตัดต่อบันทึกภาพเคลื่อนไหว จัดเก็บ เพิ่มข้อมูลลงในวัสดุ หรืออุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล มีทักษะประเมิน คุณค่าผลงานภาพเคลื่อนไหวตามหลักการ มีระเบียบวินัย ตรง ต่อเวลา มีความรับผิดชอบ ความเพียรพยายาม สนใจใฝ่รู้และมี กิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานรักษาความสะอาด วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ ห้องปฏิบัติงานและปฏิบัติงานตามหลักปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง	3(2-2-3)	-วิชาสด 281 การผลิตสื่อผสม 2 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้ขั้นสูงด้านความคิดสร้างสรรค์และทักษะฝีมือ ในการสร้างภาพยนตร์ตระกูลต่างๆ พัฒนารูปแบบ และสร้างงานที่ทำหยาบมากขึ้น แนวคิดเกี่ยวกับภาพ การออกแบบฉาก งบประมาณและทำงานร่วมกันใน ทีม การพัฒนาทักษะทางเทคนิค รวมถึง กระบวนการหลังการถ่ายทำแบบดิจิทัล เช่นการตัด ต่อ การแก้ไขสีและการส่งออกขั้นสุดท้าย การสร้าง วิดีโอที่มีคุณภาพสูง การกำหนดเวลา กลยุทธ์การ แก้ไขและวิธีการจัดการเสียงและสร้างชาวด์แทร็ก รวมถึงซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์สำหรับการแก้ไขและ การใช้งานร่วมสมัย สร้างภาพยนตร์สารคดีจาก แหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ บริบทสังคม เพื่อ สะท้อนถึงปัญหาทางสังคมและนำเสนอทางออกได้	3(2-2-5)
3.	-วิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา และปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ออกแบบ สื่อ สิ่งพิมพ์ชนิดต่าง ๆ เช่นสัญลักษณ์ แผ่นพับ ใบปลิว โปสเตอร์ ภาพโฆษณาขนาดเล็ก ใหญ่ บรรจุภัณฑ์	3(2-2-3)	-วิชาสด 282 การออกแบบกราฟิก <u>คำอธิบายรายวิชา</u> สามารถใช้ทักษะการจัดการภาพ ข้อความ พื้นฐาน ทักษะวาดภาพพื้นฐาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์มา ประยุกต์ใช้และสามารถออกแบบกราฟิก เรียนรู้	3(2-2-5)

	บันทึกข้อมูลในหน่วยความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ และวัสดุอุปกรณ์บันทึกข้อมูลแบบต่าง ๆ เปิดใช้ข้อมูลปรับแก้ไขข้อมูล สิ่งพิมพ์ภาพด้วยเครื่องพิมพ์แบบต่าง ๆ ประเมินคุณค่าผลงาน สื่อ สิ่งพิมพ์ ตามหลักการประเมิน มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบ ความเพียรพยายาม สนใจใฝ่รู้ และมีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานรักษาความสะอาดวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือห้องปฏิบัติงาน และปฏิบัติงานตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง		กระบวนการคิดสร้างสรรค์ให้เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมอื่นๆเช่นด้านการตลาด ด้านสังคม วัฒนธรรมให้โดดเด่น สร้างประสบการณ์ใหม่ด้วยการประยุกต์ผสมผสานเทคนิคและสื่อสารได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกราฟิกและแก้ไขปัญหาเพื่อการสื่อสาร ในรูปแบบสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อออฟไลน์ สิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ โฆษณา แอนิเมชัน โทรทัศน์และภาพยนตร์	
4.			สท 283 การสร้างแบรนด์ การโฆษณา และการตลาดดิจิทัล	3(2-2-5)
5.			สท 284 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	3(2-2-5)
6.			สท 285 การออกแบบเว็บไซต์	3(2-2-5)
7.			สท 381 การผลิตสื่อผสม 3	3(2-2-5)
8.	-วิชาการวิจัยเบื้องต้น คำอธิบายรายวิชา ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของการวิจัยประเภทของงานวิจัยการเลือกหัวข้อและกำหนดขอบเขตของปัญหา การกำหนดสมมติฐาน การเขียนโครงร่างการวิจัย	3(3-0-3)	-วิชาสท 382 การวิจัยทางการสื่อสารดิจิทัล คำอธิบายรายวิชา แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยทางการสื่อสาร ประเภทของการวิจัย ระเบียบวิธีวิจัย การออกแบบการวิจัย เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล	3(2-2-5)

	การสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล การ จัดกระทำข้อมูล การสรุปผลการวิจัยและเขียนรายงานการวิจัย		การเขียนรายงานผลการวิจัย และจริยธรรมของ นักวิจัย	
9.			สศ 383 นวัตกรรมสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
10.			สศ 384 เทคนิคพิเศษในงานโทรทัศน์	3(2-2-5)
11.			สศ 385 ความเชี่ยวชาญทางสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
12.	-วิชาการบริหารงานคุณภาพในองค์การ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับ การจัดองค์การ การเพิ่มประสิทธิภาพของ องค์การ การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต การจัดการ ความเสี่ยง การจัดการความขัดแย้งในองค์การ กลยุทธ์การเพิ่ม ประสิทธิภาพการทำงาน การนำกิจกรรม ระบบคุณภาพและ เพิ่มผลผลิตมาประยุกต์ใช้ในการจัดการงานอาชีพ	3(3-0-3)	-วิชา สศ 386 การจัดการองค์การทางการสื่อสาร ดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> วิวัฒนาการสื่อ โครงสร้างองค์กรสื่อประเภทต่าง ๆ ความร่วมมือร่วมใจกับเครือข่าย และแหล่งทุน กลยุทธ์ในการวางแผนองค์กร การบริหารโครงการ องค์กรอัจฉริยะและองค์กรแห่งการเรียนรู้	3(2-2-5)
13.			สศ 387 การสื่อสารดิจิทัลเพื่อการเกษตร	3(2-2-5)
14.	-วิชาการผลิตงานนำเสนอ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา และปฏิบัติเกี่ยวกับการค้นคว้า เลือกรวบรวม สังเคราะห์ข้อมูล กำหนดรูปแบบ วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ และ วิธีการจัดทำงานนำเสนอ ใช้วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ โปรแกรม สำเร็จรูปจัดทำงานนำเสนอ และทำการนำเสนอผลงานด้วย โปรแกรมสำเร็จรูป เทคโนโลยี และหรือวิธีการแบบต่าง ๆ	3(2-2-3)	-วิชาสศ 388 การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> เทคนิคการใช้เครื่องมือในการนำเสนอ การจัดการ เนื้อหา เทคโนโลยีมีัลติมีเดียต่าง ๆ ที่ใช้ในการ สื่อสารผ่านระบบออนไลน์ เทคนิคเฉพาะในการ เตรียมและพัฒนาสื่อในการนำเสนอผ่านอินเทอร์เน็ต ฝึกปฏิบัติในการออกแบบและนำเสนอสื่อรูปแบบ	3(2-2-5)

	ประเมินคุณค่าผลงานนำเสนอตามหลักการ มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบ ความเพียรพยายาม สนใจใฝ่รู้ มีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานรักษาความสะอาด วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือห้องปฏิบัติงาน และปฏิบัติงานตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง		ต่าง ๆ บนเว็บไซต์ เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว โดยประยุกต์ใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการนำเสนอ	
15.			สด 389 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 1	3(2-2-5)
16.			สด 481 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 2	3(2-2-5)
17.			สด 482 นิทรรศการร่วมสมัย	3(2-2-5)
ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 9 หน่วยกิต				
18.			สด 497 สหกิจศึกษา หรือ	9(ปฏิบัติ ไม่น้อย กว่า 16 สัปดาห์)
19.			สด 498 การเรียนรู้อิสระ หรือ	9(ปฏิบัติ ไม่น้อย กว่า 16 สัปดาห์)
20.			สด 499 การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรบ ต่างประเทศ	9(ปฏิบัติ ไม่น้อย)

			กว่า 16 สัปดาห์)
		รวม	เทียบได้ 6 วิชา 18 หน่วยกิต ขาดไป 12 วิชา 42 หน่วยกิต

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกเลือก 9 หน่วยกิต (น.ศ.เลือกวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 3 วิชา)

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สศ 311 การเล่าเรื่องผ่านสื่อสารคดี	3(2-2-5)
2.			สศ 312 การถ่ายภาพแบบมืออาชีพในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
3.			สศ 313 การแสดงและกำกับการแสดง	3(2-2-5)
4.	-วิชาการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 3 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา และปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างภาพ ตกแต่งภาพประเภทเวกเตอร์ (Vector) และประเภทบิตแมป (Bitmap) ตามหลักการ มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบ ความเพียรพยายาม ในใจใฝ่รู้และมีกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงาน รักษาความสะอาด วัสดุ อุปกรณ์เครื่องมือห้องปฏิบัติงานตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	3(2-2-3)	-วิชาสศ 314 กราฟิกสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> เข้าใจกระบวนการ เทคนิคการคิดวิเคราะห์ และสรุปข้อมูลที่ซับซ้อนทั้งทางด้านการวิชาการ วัฒนธรรม สังคม ข้อมูลสถิติ หรือข้อมูลในชีวิตประจำวัน พร้อมนำเสนอบรรยายเล่าเรื่องด้วยภาพ กราฟ ไดอะแกรม การผสมผสานเทคนิคด้านการออกแบบกราฟิกในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อ	3(2-2-5)

			ภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างกราฟิกสารสนเทศที่ เข้าใจง่าย สามารถดึงดูดความสนใจ และ มี ประสิทธิภาพ	
5.			สด 315 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(2-2-5)
6.			สด 316 การผลิตนิตยสารดิจิทัล	3(2-2-5)
7.			สด 317 การเขียนบทรายการวิทยุโทรทัศน์และ ภาพยนตร์	3(2-2-5)
8.			สด 318 การออกแบบประสบการณ์การสื่อสาร	3(2-2-5)
9.			สด 319 หัวข้อสนใจด้านการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 1 วิชา 3 หน่วยกิต ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต	

-หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต : เลือกเรียนรายวิชาอื่น ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต (2 วิชา)

รวม : กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป เรียนเพิ่ม 15 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแกน

เทียบได้ 5 วิชา 15 หน่วยกิต

ขาดไป 6 วิชา 18 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเอกบังคับ

เทียบได้ 6 วิชา 18 หน่วยกิต

ขาดไป 12 วิชา 42 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเอกเลือก

เทียบได้ 1 วิชา 3 หน่วยกิต

ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเลือกเสรี

ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต

เรียนเพิ่มทั้งหมด $5+6+12+2+2 = 27$ วิชา / $15+18+42+6+6 = 87$ หน่วยกิต

รายวิชาที่เทียบโอนแทนกันได้ โดยนักศึกษาไม่ต้องทำคำร้องขอเทียบโอน กรณีนักศึกษาเทียบโอนจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
สาขาวิชาการถ่ายภาพและมัลติมีเดีย กับสาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาแกน 30 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สด 101 หลักการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
2.			สด 102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
3.	-วิชาจิตรกรรมดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับโปรแกรมประยุกต์ด้านกราฟิก เครื่องมือ อุปกรณ์ ในการวาดภาพ ระบายสี รูปแบบงาน จิตรกรรม ประเภทต่างๆ การบันทึกข้อมูลลงสื่อประเภทต่างๆ นำเสนอผลงานผ่านช่องทางที่ หลากหลายและการพิมพ์	3(2-3-3)	-วิชา สด 103 ทักษะศิลป์เพื่อการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> การสร้างสรรค์ภาพด้วยความรู้พื้นฐาน หลักการ ทฤษฎี ทักษะศิลป์ การปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบศิลป์ ทั้งรูปแบบกระบวนการวาดภาพพื้นฐาน และ กระบวนการสร้างสรรค์ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เข้าใจการใช้งานพื้นฐานผ่านอุปกรณ์เชื่อมต่อโดยใช้ เทคนิควาดภาพ การลงสี การไล่สี การแรเงา การตัดเส้น การนำไปใช้งาน สร้างสรรค์และสามารถจัดการไฟล์ต้นฉบับได้ให้ได้ภาพที่มีคุณภาพ และสามารถประยุกต์ทักษะต่างๆเพื่อใช้ให้เข้ากับเนื้อหาในการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)

4.	-วิชาการเขียนเชิงวิชาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการใช้ถ้อยคำสำนวน ระดับภาษา และวิธีการเรียบเรียงข้อความ การรวบรวม ข้อมูลจากสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อวางแผนการเขียนตามรูปแบบของเอกสารแต่ละประเภท การเขียนบทความ ในงานอาชีพ การเขียนข้อความสื่อสารทางจดหมาย และบันทึกภายในหน่วยงานทั้งในราชการและธุรกิจ การเขียน โฆษณาประชาสัมพันธ์ การเขียนเอกสารการประชุม การเขียนโครงการ การเขียนรายงานการปฏิบัติงานและ การเขียนรายงานวิชาการหรือรายงานการวิจัย	3(3-0-3)	-วิชาสศ 104 การเขียนเพื่อการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการและเทคนิคการเขียนทางการสื่อสารประเภทต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ เช่น ข่าว บทความ โฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล โดยคำนึงถึงจริยธรรม จรรยาบรรณทางวิชาชีพ	3(2-2-5)
5.	-วิชาการคิดและการตัดสินใจ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับหลักการคิดและกระบวนการคิด การพัฒนากระบวนการคิด ตรรกศาสตร์และการให้เหตุผล การรวบรวม วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเพื่อการคิดและตัดสินใจ การแก้ปัญหาและตัดสินใจโดยใช้หลักการ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์ -วิชาการคิดอย่างเป็นระบบ <u>คำอธิบายรายวิชา</u>	3(3-0-3) 3(2-0-2)	-วิชาสศ 105 การพัฒนาระบบคิด <u>คำอธิบายรายวิชา</u> กระบวนการสร้างอิสระทางการคิด ความมั่นใจในการคิดเพื่อนำไปสู่การแสวงหาความรู้และการสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารด้วยตนเอง การพัฒนาการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงกลยุทธ์ การคิดเชิงวิเคราะห์ เชิงสังเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์และเชิงสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเพื่อการแก้ไขปัญหาและการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลให้มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพ	3(2-2-5)

ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะและขั้นตอนของกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ประเภทและวัตถุประสงค์ ของคำถามที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ขั้นตอนและแนวคิดของกระบวนการประเมินสถานการณ์ การวิเคราะห์ การตัดสินใจ การวิเคราะห์ ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นและการวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการสืบค้น กระบวนการมีส่วนร่วม การตั้งคำถาม โดยใช้การเรียนรู้ ของกลุ่มและบริบทของแต่ละบุคคล -วิชาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา ปฏิบัติงานเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการสร้างสรรค์แนวคิดในงานศิลปกรรม สร้างสรรค์งานที่เน้นทักษะกระบวนการตามเนื้อหา เรื่องราวหรือประเด็นที่กำหนด พัฒนารูปแบบงานศิลปกรรมด้วยเทคนิควิธีการ ดีความ แปรความ เชื่อมโยงเนื้อหา มาสร้างสรรค์งานรูปแบบงานศิลปกรรมตามวัตถุประสงค์ นำเสนอแนวคิดอย่างเป็นระบบ	3(2-2-3)		
---	-----------------	--	--

6.	-วิชาการถ่ายภาพเพื่องานมัลติมีเดีย <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายภาพประเภทต่างๆ ด้วยการใช้กล้องและเครื่องมืออุปกรณ์ชนิดต่างๆ เพื่อประยุกต์ใช้ในงานมัลติมีเดีย	3(2-3-3)	-วิชาสศ 201 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการสื่อสารผ่านภาษาภาพ วิธีการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ การจัดวางองค์ประกอบภาพ บรรยากาศ และอารมณ์ของภาพถ่าย การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ช่วยในการปรับแต่งภาพ เช่น แสง เงา ความคมชัด ตลอดจนการแก้ไขภาพถ่ายชนิดต่าง ๆ การคัดเลือกภาพที่ทรงพลังสำหรับสื่อดิจิทัล รวมถึงจริยธรรมของการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ	3(2-2-5)
7			สศ 202 กฎหมายและจริยธรรมทางการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
8	-วิชาการพูดเพื่อสื่อสารงานอาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพูด การใช้วัจนภาษา และอวัจนภาษาในการพูด การพูดในงานอาชีพ สนทนากิจธุระ พูดอภิปราย มอบหมายงาน ขอความร่วมมือ พูดทางโทรศัพท์พูดสัมภาษณ์ การพูดเสนอขายสินค้าหรือบริการ การนำเสนอผลงานหรือบรรยายสรุปในรูปแบบต่าง ๆ การพูดในที่ประชุมชนในหน้าที่โฆษกและ พิธีกร กล่าวต้อนรับ	3(3-0-3)	-วิชาสศ 203 การพูดและการพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพ วัฒนธรรมและบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพ การพัฒนาบุคลิกภาพและมารยาท เข้าใจประเภทของบุคลิกภาพ อาชีพและบุคลิกภาพ การเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพ ทศนคติเชิงบวก การควบคุมอารมณ์ ความรู้สึการทำงานเป็นทีมกับสมาชิกที่มีบุคลิกภาพ	3(2-2-5)

	กล่าวขอบคุณ กล่าวแสดงความรู้สึก กล่าวรายงานและ กล่าวเปิดในงานพิธี		แตกต่างกัน ความเข้าใจและฝึกปฏิบัติกระบวนการพูด ในรูปแบบต่างๆ ปัญหาด้านจริยธรรมต่างๆที่เกี่ยวข้อง กับการพูด การเตรียมการพูดโดยการวิเคราะห์ผู้ชม สถานการณ์ การเพิ่มความมั่นใจและความสามารถในการ พูดในที่สาธารณะ	
9			สด 301 วัฒนธรรมสื่อดิจิทัลกับสังคม	3(2-2-5)
ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต				
10			ศท 343 สนทนาภาษาอังกฤษ	3(2-2-5)
11			ศท 031 การใช้ภาษาไทย	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 5 วิชา 15 หน่วยกิต ขาดไป 6 วิชา 18 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกบังคับ 60 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.	-วิชาการวางแผนผลิตรายวิชา <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ขั้นตอนวางแผน เขียนบทและสตอรี่บอร์ดเพื่อการผลิตรายวิชา -วิชาการถ่ายทำวีดิทัศน์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับ ขั้นตอนการ ถ่ายทำวีดิทัศน์ เตรียมความพร้อมของกล้องและอุปกรณ์ แก้ปัญหาการถ่ายทำทั้งในและนอกสถานที่	3(2-3-3) 3(2-3-3)	-วิชา สด 181 การผลิตสื่อผสม 1 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความเป็นมาของวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการกระบวนการผลิตสื่อ โปรดิักชัน การเขียนบท การกำกับ กล้อง การถ่ายภาพ แสง เสียง และเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ไขตัดต่อ การออกแบบงานศิลปะในสื่อวิดีโอ การออกแบบเสียงเอฟเฟกต์ และการจัดการไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในปัจจุบัน ผลสัมฤทธิ์ทางด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการเล่าเรื่องเพื่อสร้างภาพยนตร์สารคดีหรือวิดีโอสำหรับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย	3(2-2-5)
2.	-วิชาการตัดต่อวีดิทัศน์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการตัดต่อและการลำดับภาพ-เสียง ด้วยโปรแกรมประยุกต์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง	3(2-3-3)	-วิชาสด 281 การผลิตสื่อผสม 2 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้ขั้นสูงด้านความคิดสร้างสรรค์และทักษะฝีมือในการสร้างภาพยนตร์ตระกูลต่างๆ พัฒนารูปแบบและสร้างงานที่ทำทนายมากขึ้น แนวคิดเกี่ยวกับภาพ การออกแบบฉาก งบประมาณและทำงานร่วมกันในทีม การ	3(2-2-5)

	-วิชางานมัลติมีเดีย <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการเลือกและใช้ โปรแกรมประยุกต์ เพื่อการผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่องานธุรกิจประเภท ต่าง ๆ	3(2-3-3)	พัฒนาทักษะทางเทคนิค รวมถึงกระบวนการหลังการ ถ่ายทำแบบดิจิทัล เช่นการตัดต่อ การแก้ไขสีและการ ส่งออกขั้นสุดท้าย การสร้างวิดีโอที่มีคุณภาพสูง การ กำหนดเวลา กลยุทธ์การแก้ไขและวิธีการจัดการเสียง และสร้างชาวด์แทร็ก รวมถึงซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ สำหรับการแก้ไขและการใช้งานร่วมสมัย สร้าง ภาพยนตร์สารคดีจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ บริบทสังคม เพื่อสะท้อนถึงปัญหาทางสังคมและ นำเสนอทางออกได้	
3.	-วิชาการออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมประยุกต์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการวิธีการเลือกและใช้ โปรแกรมประยุกต์เพื่อการออกแบบสิ่งพิมพ์การจัดหน้า และ รูปเล่มการสั่งสีและแยกสีให้เหมาะสมกับลักษณะงานสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ	3(2-3-3)	-วิชาสศ 282 การออกแบบกราฟิก <u>คำอธิบายรายวิชา</u> สามารถใช้ทักษะการจัดการภาพ ข้อความ พื้นฐาน ทักษะวาดภาพพื้นฐาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์มา ประยุกต์ใช้และสามารถออกแบบกราฟิก เรียนรู้ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ให้เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อม อื่นๆเช่นด้านการตลาด ด้านสังคมวัฒนธรรมให้โดดเด่น สร้างประสบการณ์ใหม่ด้วยการประยุกต์ผสมผสาน เทคนิคและสื่อสารได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ฝึกใช้ความคิด สร้างสรรค์ในการออกแบบกราฟิกและแก้ไขปัญหาเพื่อ การสื่อสาร ในรูปแบบสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อ	3(2-2-5)

			ออฟไลน์ สิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ โฆษณา แอนิเมชัน โทรทัศน์และภาพยนตร์	
4.			สศ 283 การสร้างแบรนด์ การโฆษณา และการตลาด ดิจิทัล	3(2-2-5)
5.			สศ 284 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	3(2-2-5)
6.			สศ 285 การออกแบบเว็บไซต์	3(2-2-5)
7.			สศ 381 การผลิตสื่อผสม 3	3(2-2-5)
8.	-วิชาการวิจัยเบื้องต้น <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของ การวิจัยประเภทของงานวิจัยการเลือกหัวข้อและกำหนด ขอบเขตของปัญหา การกำหนดสมมติฐาน การเขียนโครง ร่างการวิจัยการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูล การเก็บ รวบรวมข้อมูล การจัดกระทำข้อมูล การสรุปผลการวิจัย และเขียนรายงานการวิจัย	3(3-0-3)	-วิชาสศ 382 การวิจัยทางการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยทางการสื่อสาร ประเภทของ การวิจัย ระเบียบวิธีวิจัย การออกแบบการวิจัย เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การ เขียนรายงานผลการวิจัย และจริยธรรมของนักวิจัย	3(2-2-5)
9.			สศ 383 นวัตกรรมสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
10.	-วิชาการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว แบบสามมิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์	3(2-3-3)	-วิชาสศ 384 เทคนิคพิเศษในงานโทรทัศน์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> เรียนรู้การสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ ประกอบไปด้วย การทำแบบจำลองและการสร้างสรรค์ภาพด้วย	3(2-2-5)

			โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เรียนรู้การใช้ไฟ เทคนิคการให้แสงเงาเพื่อให้ภาพมีความสมจริงและสร้างการเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในงานภาพยนตร์ โทรทัศน์ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้านแอนิเมชันและภาพยนตร์ การสร้างแบบจำลองพลวัตที่เหมาะสมเพื่อใช้ในฉากการแสดงตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น การใช้แบบจำลองพลวัตการระเบิด การสร้างไฟ กลุ่มควัน หรือเทคนิคพิเศษอื่นๆ	
11.			สท 385 ความเชี่ยวชาญทางสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
12.	-วิชาการบริหารงานคุณภาพในองค์การ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับ การจัดองค์การ การเพิ่มประสิทธิภาพขององค์การ การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต การจัดการความเสี่ยง การจัดการความขัดแย้งในองค์การ กลยุทธ์การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน การนำกิจกรรมระบบคุณภาพและเพิ่มผลผลิตมาประยุกต์ใช้ในการจัดการงานอาชีพ	3(3-0-3)	-วิชา สท 386 การจัดการองค์การทางการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> วิวัฒนาการสื่อ โครงสร้างองค์การสื่อประเภทต่าง ๆ ความร่วมมือร่วมใจกับเครือข่าย และแหล่งทุน กลยุทธ์ในการวางแผนองค์การ การบริหารโครงการ องค์การอัจฉริยะและองค์การแห่งการเรียนรู้	3(2-2-5)
13.			สท 387 การสื่อสารดิจิทัลเพื่อการเกษตร	3(2-2-5)
14.	-วิชาเทคนิคการนำเสนอ <u>คำอธิบายรายวิชา</u>	3(2-3-3)	-วิชาสท 388 การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u>	3(2-2-5)

	ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับวิธีการนำเสนอข้อมูลและผลงานด้วยสื่อและเทคนิคต่างๆ โดยใช้โปรแกรมประยุกต์		เทคนิคการใช้เครื่องมือในการนำเสนอ การจัดการเนื้อหา เทคโนโลยีมัลติมีเดียต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสารผ่านระบบออนไลน์ เทคนิคเฉพาะในการเตรียมและพัฒนาสื่อในการนำเสนอผ่านอินเทอร์เน็ต ฝึกปฏิบัติในการออกแบบและนำเสนอสื่อรูปแบบต่าง ๆ บนเว็บไซต์ เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว โดยประยุกต์ใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการนำเสนอ	
15.			สท 389 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 1	3(2-2-5)
16.			สท 481 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 2	3(2-2-5)
17.			สท 482 นิทรรศการร่วมสมัย	3(2-2-5)
ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 9 หน่วยกิต				
18.			สท 497 สหกิจศึกษา หรือ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
19.			สท 498 การเรียนรู้อิสระ หรือ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

20.			สด 499 การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรม ต่างประเทศ	9(ปฏิบัติไม่ น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
		รวม	เทียบได้ 7 วิชา 21 หน่วยกิต ขาดไป 11 วิชา 39 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกเลือก 9 หน่วยกิต (น.ศ.เลือกวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 3 วิชา)

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สด 311 การเล่าเรื่องผ่านสื่อสารคดี	3(2-2-5)
2.	-วิชาศิลปะการถ่ายภาพขั้นสูง <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการวิเคราะห์ สร้างสรรค์และแก้ ปัญหาศิลปะภาพถ่าย และประยุกต์ใช้ เครื่องมืออุปกรณ์ใน การถ่ายภาพสีและขาวดำชนิดต่างๆ การจัดแสงเทคนิค วิธีการถ่ายภาพประเภทต่างๆ ด้วย ระบบฟิล์มและระบบดิจิทัล	3(2-3-3)	-วิชาสด 312 การถ่ายภาพแบบมืออาชีพในยุคดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการสื่อสารผ่านภาพถ่ายประเภทต่าง ๆ ที่เหมาะสม กับการเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัลร่วมสมัยอย่างมี ประสิทธิภาพ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปใน การปรับแต่งภาพและการออกแบบเพื่อนำเสนอผ่านสื่อ ดิจิทัล ตลอดจนหลักแนวคิดเรื่องการถ่ายภาพแบบสมัย นิยมในแวดวงวิชาชีพ เพื่อต่อยอดเป็นอาชีพทางการ ถ่ายภาพ อย่างมีจรรยาบรรณ	3(2-2-5)
3.			สด 313 การแสดงและกำกับการแสดง	3(2-2-5)

4.			สด 314 กราฟิกสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
5.			สด 315 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(2-2-5)
6.			สด 316 การผลิตนิตยสารดิจิทัล	3(2-2-5)
7.			สด 317 การเขียนบทรายการวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์	3(2-2-5)
8.			สด 318 การออกแบบประสบการณ์การสื่อสาร	3(2-2-5)
9.			สด 319 หัวข้อสนใจด้านการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 1 วิชา 3 หน่วยกิต ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต : เลือกเรียนรายวิชาอื่น ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต (2 วิชา)

รวม : กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป เรียนเพิ่ม 15 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแกน

เทียบได้ 5 วิชา 15 หน่วยกิต

ขาดไป 6 วิชา 18 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเอกบังคับ

เทียบได้ 7 วิชา 21 หน่วยกิต

ขาดไป 11 วิชา 39 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเอกเลือก

เทียบได้ 1 วิชา 3 หน่วยกิต

ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเลือกเสรี

ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต

เรียนเพิ่มทั้งหมด $5+6+11+2+2 = 17$ วิชา / $15+18+39+6+6 = 84$ หน่วยกิต

รายวิชาที่เทียบโอนแทนกันได้ โดยนักศึกษาไม่ต้องทำคำร้องขอเทียบโอน กรณีนักศึกษาเทียบโอนจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก กับสาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาแกน 30 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สด 101 หลักการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
2.			สด 102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
3.	-วิชาจิตรกรรมดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูปด้านกราฟิก เครื่องมือ อุปกรณ์ ในการวาดภาพ ระบายสี รูปแบบงาน จิตรกรรมประเภทต่าง ๆ การบันทึกข้อมูลลงสื่อประเภทต่าง ๆ นำเสนอผลงานผ่านช่องทางที่หลากหลาย	3(2-3-3)	-วิชาสด 103 ทักษะศิลป์เพื่อการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> การสร้างสรรค์ภาพด้วยความรู้พื้นฐาน หลักการ ทฤษฎี ทักษะศิลป์ การปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับ องค์ประกอบศิลป์ ทั้งรูปแบบกระบวนการวาดภาพ พื้นฐาน และกระบวนการสร้างสรรค์ภาพด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เข้าใจการใช้งานพื้นฐานผ่าน อุปกรณ์เชื่อมต่อโดยใช้เทคนิควาดภาพ การลงสี การ ไล่สี การแรเงา การตัดเส้น การนำไปใช้งาน สร้างสรรค์และสามารถจัดการไฟล์ต้นฉบับได้ให้ได้ ภาพที่มีคุณภาพ และสามารถประยุกต์ทักษะต่างๆเพื่อ ใช้ให้เข้ากับเนื้อหาในการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)

4.	-วิชาการเขียนเชิงวิชาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการใช้ถ้อยคำสำนวน ระดับภาษา และวิธีการเรียบเรียงข้อความ การรวบรวม ข้อมูลจากสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อวางแผนการเขียนตามรูปแบบของเอกสารแต่ละประเภท การเขียนบทความ ในงานอาชีพ การเขียนข้อความสื่อสารทางจดหมาย และบันทึกภายในหน่วยงานทั้งในราชการและธุรกิจ การเขียน โฆษณาประชาสัมพันธ์ การเขียนเอกสารการประชุม การเขียนโครงการ การเขียนรายงานการปฏิบัติงานและ การเขียนรายงานวิชาการหรือรายงานการวิจัย	3(3-0-3)	-วิชาสด 104 การเขียนเพื่อการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการและเทคนิคการเขียนทางการสื่อสารประเภทต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ เช่น ข่าว บทความ โฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล โดยคำนึงถึงจริยธรรม จรรยาบรรณทางวิชาชีพ	3(2-2-5)
5.	-วิชาการคิดและการตัดสินใจ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับหลักการคิดและกระบวนการคิด การพัฒนากระบวนการคิด ตรรกศาสตร์และการให้เหตุผล การรวบรวม วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเพื่อการคิดและตัดสินใจ การแก้ปัญหาและตัดสินใจโดยใช้หลักการ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์ -วิชาการคิดอย่างเป็นระบบ <u>คำอธิบายรายวิชา</u>	3(3-0-3) 3(2-0-2)	-วิชาสด 105 การพัฒนาระบบคิด <u>คำอธิบายรายวิชา</u> กระบวนการสร้างอิสระทางการคิด ความมั่นใจในการคิดเพื่อนำไปสู่การแสวงหาความรู้และการสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารด้วยตนเอง การพัฒนาการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงกลยุทธ์ การคิดเชิงวิเคราะห์ เชิงสังเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์และเชิงสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเพื่อการแก้ปัญหาและการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลให้มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพ	3(2-2-5)

	ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะและขั้นตอนของกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ ประเภทและวัตถุประสงค์ ของคำถามที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ขั้นตอนและแนวคิดของกระบวนการประเมินสถานการณ์ การวิเคราะห์ การตัดสินใจ การวิเคราะห์ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นและการวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้ทักษะกระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการสืบค้น กระบวนการมีส่วนร่วม การตั้งคำถามโดยใช้การเรียนรู้ ของกลุ่มและบริบทของแต่ละบุคคล -วิชาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษา ปฏิบัติงานเกี่ยวกับ หลักการ กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบการสร้างสรรค์แนวคิดในงานศิลปกรรม สร้างสรรค์งานที่เน้นทักษะกระบวนการตามเนื้อหาเรื่องราวหรือประเด็นที่กำหนด พัฒนารูปแบบงานศิลปกรรมด้วยเทคนิควิธีการ ดีความ แปรความ เชื่อมโยงเนื้อหา มาสร้างสรรค์งานรูปแบบงานศิลปกรรมตามวัตถุประสงค์ นำเสนอแนวคิดอย่างเป็นระบบ	3(2-2-3)		
--	--	----------	--	--

6.	-วิชาหลักการถ่ายภาพดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายภาพระบบดิจิทัล หลักการทำงานของกล้องดิจิทัล ระบบการบันทึกภาพ การควบคุมและเลือกใช้ระบบการถ่ายภาพของกล้องดิจิทัล การปรับแต่งภาพ จัดภาพตามหลักองค์ประกอบการถ่ายภาพ และการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ -การตัดแต่งภาพดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ เครื่องมืออุปกรณ์ และโปรแกรมสำเร็จรูป ในการตัดแต่งภาพดิจิทัล การสร้างผลพิเศษภาพ เพื่อนำไปใช้กับสื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย	3(2-3-3) 3(2-3-3)	-วิชาสศ 201 การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักการสื่อสารผ่านภาษาภาพ วิธีการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ การจัดวางองค์ประกอบภาพ บรรยากาศ และอารมณ์ของภาพถ่าย การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ช่วยในการปรับแต่งภาพ เช่น แสง เงา ความคมชัด ตลอดจนการแก้ไขภาพถ่ายชนิดต่าง ๆ การคัดเลือกภาพที่ทรงพลังสำหรับสื่อดิจิทัล รวมถึงจริยธรรมของการถ่ายภาพ และตกแต่งภาพ	3(2-2-5)
7			สศ 202 กฎหมายและจริยธรรมทางการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
8	-วิชาการพูดเพื่อสื่อสารงานอาชีพ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพูด การใช้วัจนภาษา และอวัจนภาษาในการพูด การพูดในงานอาชีพ สนทนาจรรยาพูดอภิปราย มอบหมายงาน ขอความร่วมมือ พูดทางโทรศัพท์ พูดสัมภาษณ์ การพูดเสนอขายสินค้าหรือบริการ การนำเสนอ	3(3-0-3)	-วิชาสศ 203 การพูดและการพัฒนาบุคลิกภาพ สำหรับการสื่อสาร <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพ วัฒนธรรมและบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพ การพัฒนาบุคลิกภาพและมารยาท เข้าใจประเภทของ	3(2-2-5)

	ผลงานหรือบรรยายสรุปในรูปแบบต่าง ๆ การพูดในที่ประชุม ชนในหน้าที่โฆษกและ พิธีกร กล่าวต้อนรับ กล่าวขอบคุณ กล่าวแสดงความรู้สึก กล่าวรายงานและกล่าวเปิดในงานพิธี		บุคลิกภาพ อาชีพและบุคลิกภาพ การเปลี่ยนแปลง บุคลิกภาพ ทัศนคติเชิงบวก การควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกการทำงานเป็นทีมกับสมาชิกที่มีบุคลิกภาพ แตกต่างกัน ความเข้าใจและฝึกปฏิบัติกระบวนการพูด ในรูปแบบต่างๆ ปัญหาด้านจริยธรรมต่างๆที่เกี่ยวข้อง กับการพูด การเตรียมการพูดโดยการวิเคราะห์ผู้ชม สถานการณ์ การเพิ่มความมั่นใจและความสามารถในการ พูดในที่สาธารณะ	
9			สศ 301 วัฒนธรรมสื่อดิจิทัลกับสังคม	3(2-2-5)
ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 3 หน่วยกิต				
10			ศท 343 สนทนาภาษาอังกฤษ หรือ	3(2-2-5)
11			ศท 031 การใช้ภาษาไทย	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 5 วิชา 15 หน่วยกิต ขาดไป 6 วิชา 18 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกบังคับ 60 หน่วยกิต

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.	-วิชาหลักการวิดิทัศน์ดิจิตอล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ วิดิทัศน์ระบบ ดิจิตอล การเตรียม การวางแผน การผลิตวิดิทัศน์ระบบ ดิจิตอลและการนำไปใช้ -วิชาการตัดต่อภาพเคลื่อนไหวดิจิตอล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ เครื่องมือ อุปกรณ์ในการตัดต่อบันทึกภาพเคลื่อนไหวดิจิตอล การใช้ โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับงานภาพเคลื่อนไหวดิจิตอล การ นำเข้า-ส่งออก (Input-Output) ข้อมูล การแปลงสัญญาณ การตัดต่อภาพ การใช้ผลพิเศษ (Special Effects) การทำไทเทิล (Title) การควบคุมปรับแต่งภาพ การบันทึกข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ และการนำไปใช้ การบำรุงรักษาเครื่องมือ-อุปกรณ์	3(2-3-3) 3(2-3-3)	-วิชาสด 181 การผลิตสื่อผสม 1 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความเป็นมาของวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ แนวคิด พื้นฐานเกี่ยวกับการกระบวนการผลิตสื่อ โปรดิวเซอร์ การเขียนบท การกำกับ กล้อง การถ่ายภาพ แสง เสียง และเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ไขตัดต่อ การออกแบบงาน ศิลปะในสื่อวิดีโอ การออกแบบเสียงเอฟเฟกต์ และการ จัดการไฟล์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในปัจจุบัน ผลผสมผสาน ทักษะด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการเล่า เรื่องเพื่อสร้างภาพยนตร์สารคดีหรือวิดีโอสำหรับผู้ชม กลุ่มเป้าหมาย	3(2-2-5)
2.	-วิชาการผลิตสื่อมัลติมีเดีย <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์และเครื่องมือ อุปกรณ์ และโปรแกรมสำเร็จรูป การวางแผน การเขียนบท การผลิต	3(2-3-3)	-วิชาสด 281 การผลิตสื่อผสม 2 <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้ขั้นสูงด้านความคิดสร้างสรรค์และทักษะฝีมือใน การสร้างภาพยนตร์ตระกูลต่างๆ พัฒนารูปแบบและ	3(2-2-5)

	การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียประเภทต่าง ๆ การบันทึกจัดเก็บรูปแบบต่าง ๆ การดูแลและบำรุงรักษาเครื่องมือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย		สร้างงานที่ทำหยาบมากขึ้น แนวคิดเกี่ยวกับภาพ การออกแบบฉาก งบประมาณและทำงานร่วมกันในทีม การพัฒนาทักษะทางเทคนิค รวมถึงกระบวนการหลังการถ่ายทำแบบดิจิทัล เช่นการตัดต่อ การแก้ไขสีและการส่งออกขั้นสุดท้าย การสร้างวิดีโอที่มีคุณภาพสูง การกำหนดเวลา กลยุทธ์การแก้ไขและวิธีการจัดการเสียง และสร้างชาวด์แทร็ก รวมถึงซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์สำหรับการแก้ไขและการใช้งานร่วมสมัย สร้างภาพยนตร์สารคดีจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ บริบทสังคม เพื่อสะท้อนถึงปัญหาทางสังคมและนำเสนอทางออกได้	
3.	-วิชาหลักการออกแบบกราฟิก <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ ความหมาย ประเภท กราฟิกคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การวางแผน การจัดเตรียมข้อมูลกราฟิก การออกแบบกราฟิก และการประยุกต์ใช้ในงานสื่อประเภทต่าง ๆ	3(2-3-3)	-วิชาสศ 282 การออกแบบกราฟิก <u>คำอธิบายรายวิชา</u> สามารถใช้ทักษะการจัดการภาพ ข้อความ พื้นฐานทักษะวาดภาพพื้นฐาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้และสามารถออกแบบกราฟิก เรียนรู้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ให้เชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อมอื่นๆ เช่น ด้านการตลาด ด้านสังคมวัฒนธรรมให้โดดเด่น สร้างประสบการณ์ใหม่ด้วยการประยุกต์ผสมผสานเทคนิคและสื่อสารได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ฝึกใช้ความคิด	3(2-2-5)

			สร้างสรรค์ในการออกแบบกราฟิกและแก้ไขปัญหาเพื่อ การสื่อสาร ในรูปแบบสื่อที่หลากหลาย เช่น สื่อ ออฟไลน์ สิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ โฆษณา แอนิเมชัน โทรทัศน์และภาพยนตร์	
4.			สท 283 การสร้างแบรนด์ การโฆษณา และการตลาด ดิจิทัล	3(2-2-5)
5.	-วิชาออกแบบแอนิเมชันสองมิติ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิดการออกแบบงานแอนิเมชัน สองมิติ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ขั้นตอนและกระบวนการ ผลิต สำหรับการสร้างงานแอนิเมชันสองมิติ	3(2-3-3)	-วิชา สท 284 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> พื้นฐานความรู้ด้านเทคนิคและแนวคิดด้านการออกแบบ กราฟิกและการควบคุมเวลาการเคลื่อนไหว ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป การสร้าง ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ โดยเชื่อมโยง ควบคุมท่าทาง และการแก้ไขรายละเอียดของภาพกราฟิกเคลื่อนไหว เรียนรู้ทฤษฎี เครื่องมือ และขั้นตอนการสร้างสรรค์ ภาพเคลื่อนไหวเพื่อการสื่อสารดิจิทัล เช่น การสร้าง ภาพเคลื่อนไหวในงานโทรทัศน์ ภาพยนตร์ กราฟิก สารสนเทศแบบเคลื่อนไหว วิดีทัศน์เพื่อการนำเสนอ การออกแบบตัวละครโดยการผสมผสานทักษะด้านการ ออกแบบกราฟิกและงานแอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)

6.	-วิชาการออกแบบเว็บเพจ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการออกแบบเว็บเพจ (Web Page) โฮมเพจ (Home Page) เว็บไซต์ (Web Site) การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน และการตกแต่งเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป	3(2-3-3)	-วิชาสศ 285 การออกแบบเว็บไซต์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ กระบวนการออกแบบตั้งแต่การวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ การออกแบบเนื้อหา โครงสร้างเว็บไซต์ รูปแบบการสื่อสารและระบบการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ การจัดทำเว็บไซต์ตามแบบที่กำหนดโดยใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ การใช้ภาพกราฟิกในเว็บไซต์ การสร้างแบนเนอร์ การจัดทำระบบการนำทาง และการสร้างเทมเพลต	3(2-2-5)
7.			สศ 381 การผลิตสื่อผสม 3	3(2-2-5)
8.	-วิชาการวิจัยเบื้องต้น <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของการวิจัยประเภทของงานวิจัยการเลือกหัวข้อและกำหนดขอบเขตของปัญหา การกำหนดสมมติฐาน การเขียนโครงร่างการวิจัย การสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดกระทำข้อมูล การสรุปผลการวิจัยและเขียนรายงานการวิจัย	3(3-0-3)	-วิชาสศ 382 การวิจัยทางการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยทางการสื่อสาร ประเภทของการวิจัย ระเบียบวิธีวิจัย การออกแบบการวิจัย เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การเขียนรายงานผลการวิจัย และจริยธรรมของนักวิจัย	3(2-2-5)

9.			สด 383 นวัตกรรมสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
10.			สด 384 เทคนิคพิเศษในงานโทรทัศน์	3(2-2-5)
11.			สด 385 ความเชี่ยวชาญทางสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
12.	-วิชาการบริหารงานคุณภาพในองค์การ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาเกี่ยวกับ การจัดองค์การ การเพิ่มประสิทธิภาพขององค์การ การบริหารงานคุณภาพและเพิ่มผลผลิต การจัดการความเสี่ยง การจัดการความขัดแย้งในองค์การ กลยุทธ์การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน การนำกิจกรรม ระบบคุณภาพ และเพิ่มผลผลิตมาประยุกต์ใช้ในการจัดการงานอาชีพ	3(3-0-3)	-วิชาสด 386 การจัดการองค์การทางการสื่อสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> วิวัฒนาการสื่อ โครงสร้างองค์การสื่อประเภทต่าง ๆ ความร่วมมือร่วมใจกับเครือข่าย และแหล่งทุน กลยุทธ์ในการวางแผนองค์การ การบริหารโครงการ องค์การอัจฉริยะและองค์กรแห่งการเรียนรู้	3(2-2-5)
13.			สด 387 การสื่อสารดิจิทัลเพื่อการเกษตร	3(2-2-5)
14.	-วิชาเทคนิคการนำเสนอ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการ กระบวนการ การค้นคว้า การวางแผน การนำเสนอ เทคนิควิธีการในการนำเสนอ การวิเคราะห์ข้อมูล การเลือกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการนำเสนอ และการนำเสนอผลงานผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์	3(2-3-3)	-วิชาสด 388 การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> เทคนิคการใช้เครื่องมือในการนำเสนอ การจัดการเนื้อหา เทคโนโลยีมัลติมีเดียต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสารผ่านระบบออนไลน์ เทคนิคเฉพาะในการเตรียมและพัฒนาสื่อในการนำเสนอผ่านอินเทอร์เน็ต ฝึกปฏิบัติในการออกแบบและนำเสนอสื่อรูปแบบต่าง ๆ บนเว็บไซต์ เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว โดย	3(2-2-5)

			ประยุกต์ใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการนำเสนอ	
15.			สด 389 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 1	3(2-2-5)
16.			สด 481 การสร้างสรรค์งานด้านการสื่อสารดิจิทัล 2	3(2-2-5)
17.			สด 482 นิทรรศการร่วมสมัย	3(2-2-5)
ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา จำนวน 9 หน่วยกิต				
18.			สด 497 สหกิจศึกษา หรือ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
19.			สด 498 การเรียนรู้อิสระ หรือ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
20.			สด 499 การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ	9(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
		รวม	เทียบได้ 8 วิชา 24 หน่วยกิต ขาดไป 10 วิชา 36 หน่วยกิต	

หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต : กลุ่มวิชาเอกเลือก 9 หน่วยกิต (น.ศ.เลือกวิชาดังต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 3 วิชา)

ลำดับที่	รายวิชา ปวส.	หน่วยกิต	เทียบได้เป็นรายวิชา	หน่วยกิต
1.			สด 311 การเล่าเรื่องผ่านสื่อสารคดี	3(2-2-5)
2.			สด 312 การถ่ายภาพแบบมืออาชีพในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
3.			สด 313 การแสดงและกำกับการแสดง	3(2-2-5)
4.			สด 314 กราฟิกสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
5.			สด 315 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3(2-2-5)
6.	-วิชาการออกแบบกราฟิกเพื่องานพิมพ์ <u>คำอธิบายรายวิชา</u> ศึกษาและปฏิบัติการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการออกแบบ สร้างสรรค์กราฟิกเพื่อใช้กับสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่าง ๆ การประยุกต์ การจัดองค์ประกอบภาพ ขั้นตอนต่าง ๆ ในระบบการพิมพ์	3(2-3-3)	-วิชาสด 316 การผลิตนิตยสารดิจิทัล <u>คำอธิบายรายวิชา</u> หลักแนวคิดในการผลิตนิตยสารดิจิทัลที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงหลักการออกแบบ วิธีการพื้นฐาน ขั้นตอน กระบวนการสร้างสรรค์นิตยสารประเภทต่าง ๆ การผสมผสานตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และ การใช้เครื่องมือเพื่อผลิตนิตยสารดิจิทัลแบบมีปฏิสัมพันธ์	3(2-2-5)
7.			สด 317 การเขียนบทรายการวิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์	3(2-2-5)
8.			สด 318 การออกแบบประสบการณ์การสื่อสาร	3(2-2-5)
9.			สด 319 หัวข้อสนใจด้านการสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
		รวม	เทียบได้ 1 วิชา 3 หน่วยกิต ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต	

กลุ่มวิชาเลือกเสรี

ขาดไป 2 วิชา 6 หน่วยกิต

เรียนเพิ่มทั้งหมด $5+6+10+2+2 = 25$ วิชา / $15+18+36+6+6 = 81$ หน่วยกิต



แนวปฏิบัติการพัฒนาหลักสูตรของมหาวิทยาลัยแม่โจ้

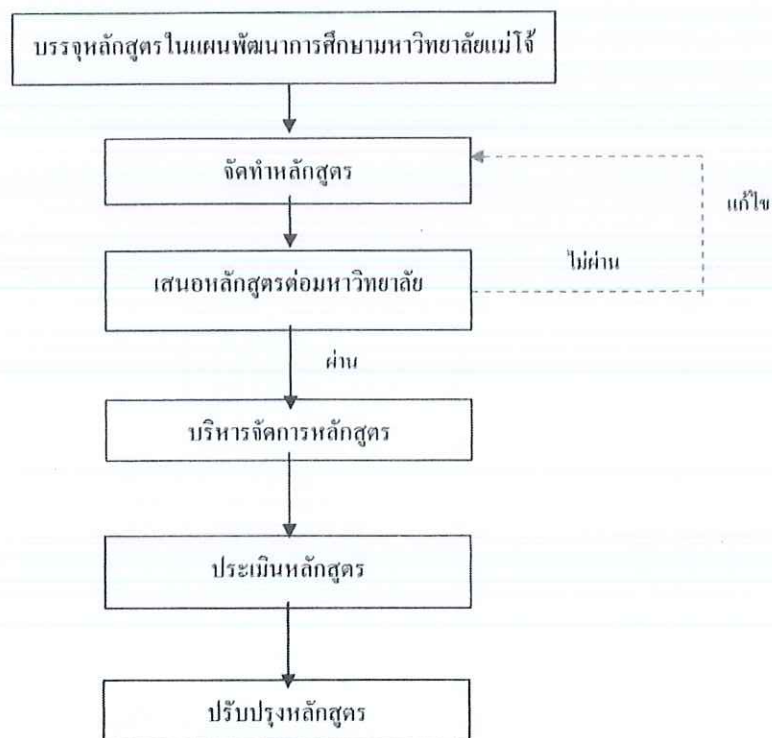
สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ
มหาวิทยาลัยแม่โจ้

แนวปฏิบัติการพัฒนาหลักสูตรของมหาวิทยาลัยแม่โจ้

การพัฒนาหลักสูตรของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญ ดังนี้

1. การบรรจุหลักสูตรไว้ในแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา
2. การจัดทำหลักสูตร
3. การนำเสนอหลักสูตรต่อมหาวิทยาลัย
4. การบริหารจัดการหลักสูตร
5. การประเมินหลักสูตร
6. การปรับปรุงหลักสูตร
7. การปิดหลักสูตร

แผนภูมิที่ 1 แสดงขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรของมหาวิทยาลัยแม่โจ้



โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การบรรจุหลักสูตรในแผนพัฒนาการศึกษาของมหาวิทยาลัย

ในทุก ๆ 5 ปี มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จะจัดทำแผนการพัฒนาศึกษาของมหาวิทยาลัยโดยสาระสำคัญในแผนพัฒนาการศึกษา คือ โครงการพัฒนางานด้านต่าง ๆ ตามภารกิจของมหาวิทยาลัย ซึ่งรวมถึงการเปิดสอนหลักสูตรใหม่ในสาขาวิชาต่าง ๆ หลักสูตรใหม่ที่จะเสนอมหาวิทยาลัยพิจารณาทุกหลักสูตรต้องได้รับการบรรจุไว้ในแผนพัฒนาการศึกษาของมหาวิทยาลัยแล้ว หากเป็นหลักสูตรที่ยังมิได้บรรจุไว้ในแผน ฯ สาขาวิชา/คณะ/วิทยาลัยจะขอจัดทำหลักสูตรที่ไม่ได้บรรจุไว้ในแผนการพัฒนาศึกษาสามารถดำเนินการจัดทำหลักสูตรพร้อมทั้งขอปรับแผนเสนอให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยและสภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบบรรจุหลักสูตรไว้ในแผนได้

ขั้นตอนที่ 2 การจัดทำหลักสูตร

การดำเนินการในการพัฒนาหลักสูตรจะเริ่มต้นจากสาขาวิชา/คณะ/วิทยาลัยที่รับผิดชอบในการจัดทำหลักสูตรดำเนินการร่างและจัดทำหลักสูตร เมื่อคณะกรรมการประจำคณะพิจารณาให้ความเห็นชอบแล้วจึงเสนอหลักสูตรให้มหาวิทยาลัย

การจัดทำหลักสูตรใหม่ ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

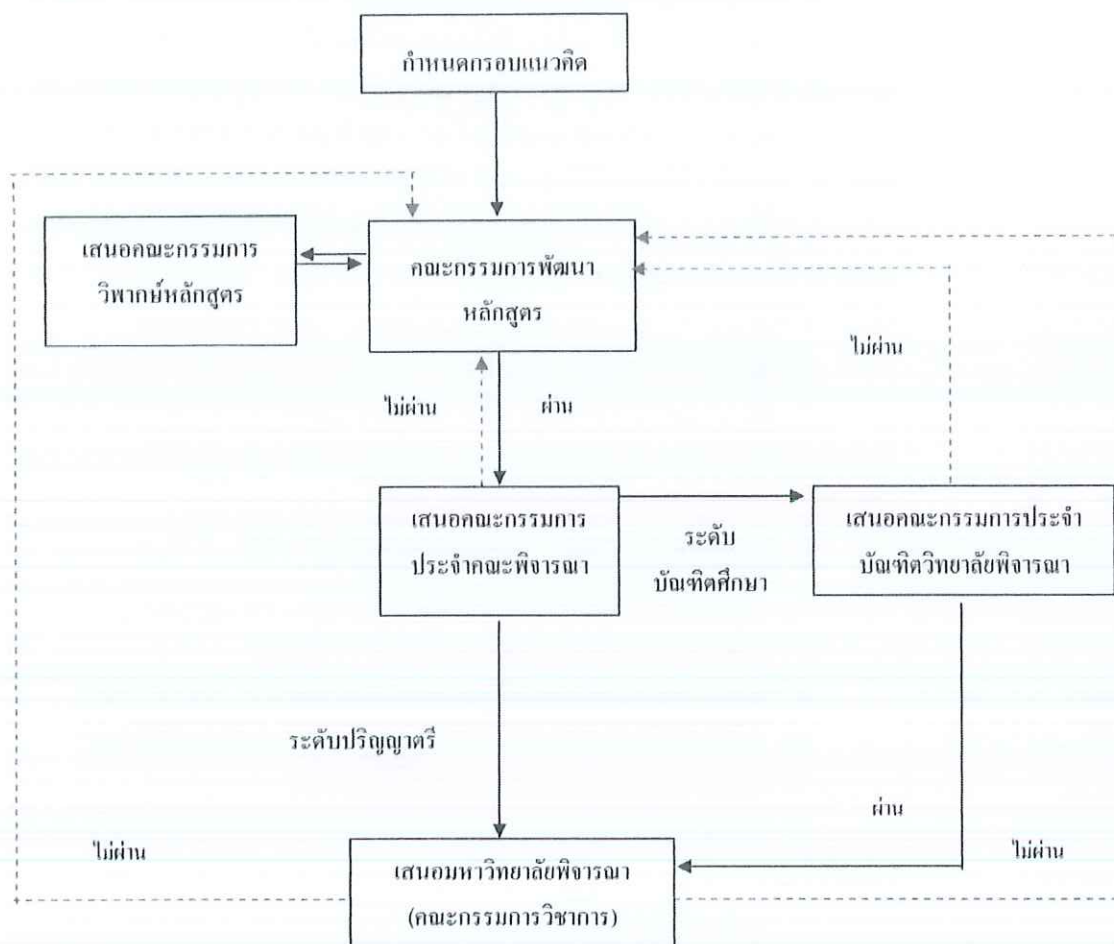
1. กำหนดกรอบแนวคิดของหลักสูตร
2. คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรจัดทำร่างหลักสูตร
3. คณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรทำการวิพากษ์เพื่อปรับแก้หลักสูตร
4. ปรับแก้หลักสูตรตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร
5. เสนอคณะกรรมการประจำคณะเพื่อพิจารณา
6. เสนอคณะกรรมการประจำบัณฑิตวิทยาลัย สำหรับหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา

เพื่อพิจารณา

7. เสนอมหาวิทยาลัย

ซึ่งแสดงได้ดังแผนภูมิที่ 2

แผนภูมิที่ 2 แสดงขั้นตอนการจัดทำหลักสูตรใหม่ของคณะ/วิทยาลัย



โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดกรอบแนวคิดหลักสูตร เป็นการประชุมสัมมนาของคณาจารย์ในสาขาวิชา/คณะ/วิทยาลัย เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันในการมองภาพรวมและทิศทางของหลักสูตรที่จะพัฒนาขึ้น
2. เมื่อเข้าใจภาพรวมของหลักสูตรแล้วจึงพัฒนา(ร่าง)หลักสูตร โดยสาขาวิชา/คณะ/วิทยาลัยเสนอมหาวิทยาลัยแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนา(ร่าง)หลักสูตรตามขั้นตอนการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติคือ มีจำนวนอย่างน้อย 5 คน ประกอบด้วยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย 2 คน ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขา/สาขาวิชา ซึ่งเป็นบุคคลภายนอกอย่างน้อย 2 คน หากมีองค์กวิชาชีพให้มีผู้แทน

องค์วิชาชีพพร้อมเป็นคณะกรรมการด้วยอย่างน้อย 1 คน ทั้งนี้ต้องร่างและจัดทำหลักสูตรตามหัวข้อ รายละเอียดและรูปแบบตามที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนดไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552

3. จัดให้มีการวิพากษ์หลักสูตร โดยสาขาวิชา/คณะ/วิทยาลัยเสนอมหาวิทยาลัยแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขา/สาขาวิชาจากบุคคลภายนอกและ/หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อให้ความเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักสูตร โดยให้มีการบันทึกรายงานการประชุมของคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรเพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาในขั้นตอนต่อไป และนำข้อเสนอแนะมาสรุปประมวลเพื่อปรับแก้หลักสูตร

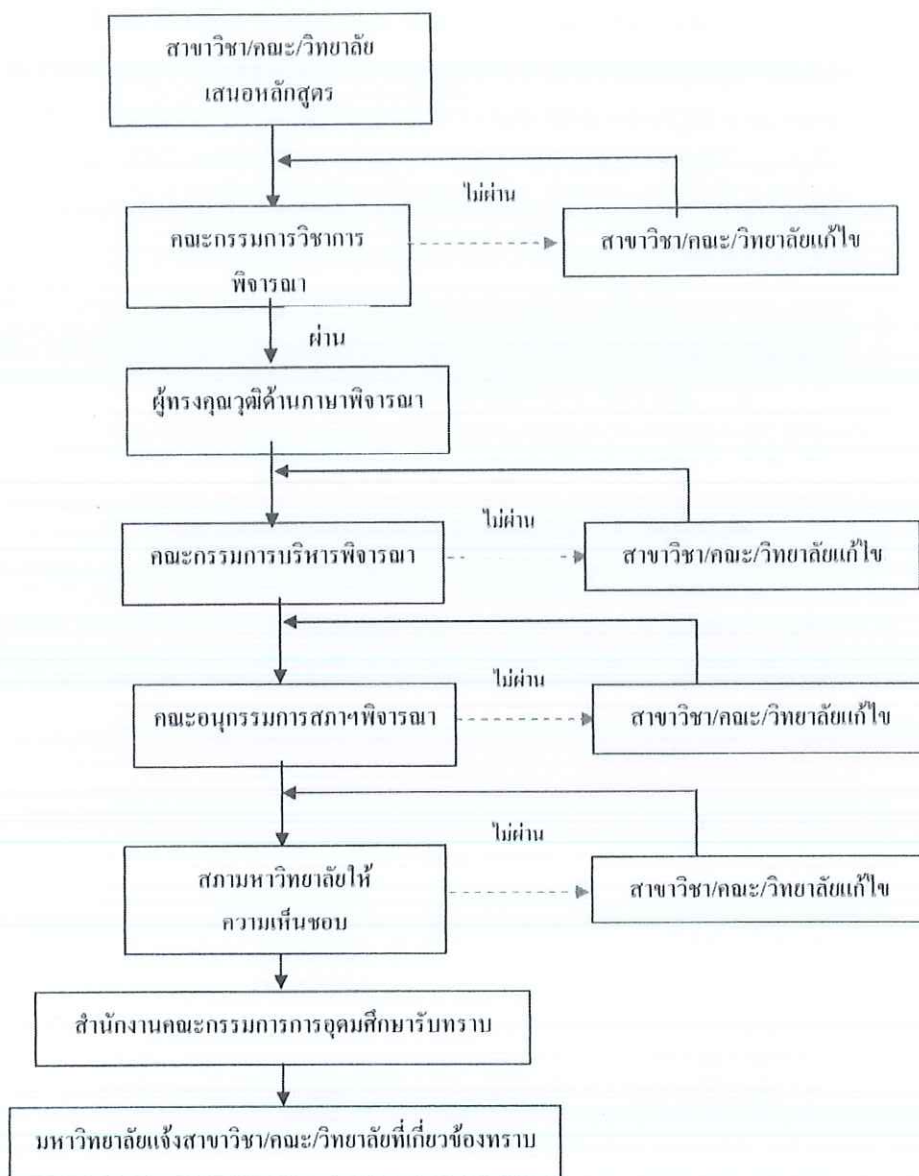
4. เสนอคณะกรรมการประจำคณะพิจารณา หากเป็นหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา ให้เสนอคณะกรรมการประจำบัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาก่อนนำเสนอมหาวิทยาลัยพิจารณาด้วย

5. เสนอมหาวิทยาลัยพิจารณา

ขั้นตอนที่ 3 การนำเสนอหลักสูตรต่อมหาวิทยาลัย

หลักสูตรทุกหลักสูตรที่จะเปิดสอนต้องได้รับอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัยก่อนการเปิดสอน และเพื่อให้การดำเนินการด้านหลักสูตรของมหาวิทยาลัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ โดยขั้นตอนการพิจารณาหลักสูตรใหม่แสดงได้ดังแผนภูมิที่ 3

แผนภูมิที่ 3 แสดงขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรใหม่ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้



โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. คณะ/วิทยาลัยเสนอเอกสารหลักสูตร ไปยังกลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 รายละเอียดของหลักสูตร (มคอ.2)

- 1.2 แบบรายงานข้อมูลการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร
- 1.3 รายงานการประชุมของคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร
- 1.4 ตารางสรุปการปรับแก้หลักสูตรตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร
- 1.5 ตารางสรุปการปรับแก้หลักสูตรตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการประจำบัณฑิตวิทยาลัยสำหรับหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา
- 1.6 รายงานเกี่ยวกับความต้องการตลาดแรงงาน สังคม และ/หรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยและกลุ่มเป้าหมายของหลักสูตร และความสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา พ.ศ. 2548 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552
- 1.7 แบบรับรองการเสนอหลักสูตรเพื่อเสนอสภามหาวิทยาลัย
2. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน ตรวจสอบหลักสูตรในเรื่องความถูกต้องของรูปแบบ หัวข้อ และความสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา พ.ศ. 2548 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552
3. เสนอคณะกรรมการวิชาการพิจารณา
4. แจ้งมติที่ประชุมคณะกรรมการวิชาการให้คณะ/วิทยาลัยพิจารณาปรับแก้ และ/หรือชี้แจงเหตุผล กรณียืนยันขอไม่แก้ไข
5. เสนอหลักสูตรฉบับปรับแก้ต่อคณะกรรมการวิชาการพิจารณาอีกครั้งในกรณีที่แก้ไขมาก หรือเวียนหลักสูตรฉบับปรับแก้ในกรณีที่แก้ไขเพียงเล็กน้อยให้คณะกรรมการวิชาการรับรอง
6. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนอหลักสูตรที่ผ่านความเห็นชอบของคณะกรรมการวิชาการต่อผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษาอังกฤษ ก่อนนำเสนอที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบ
7. เสนอคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยพิจารณา
8. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน แจ้งมติที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยไปยังคณะ/วิทยาลัย/หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
8. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน เสนอหลักสูตรที่ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย ต่อคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย ด้านการศึกษา การวิจัยและบริการวิชาการเพื่อพิจารณา
9. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน เสนอหลักสูตรที่ผ่านความเห็นชอบของคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย ด้านการศึกษา การวิจัย

และบริการวิชาการ พร้อมรายงานการประชุมคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย ด้านการศึกษา การวิจัยและบริการวิชาการต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณา

10. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนแจ้งมติสภามหาวิทยาลัยให้คณะ/วิทยาลัย/หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทราบ

11. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนออธิการบดีให้ความเห็นชอบหลักสูตร

12. มหาวิทยาลัยโดยกลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนอหลักสูตรพร้อมมติสภามหาวิทยาลัยให้สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตร แล้วสำเนาแจ้งคณะ/วิทยาลัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทราบ

13. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้รับทราบ

14. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแจ้ง ก.พ. รับรองวุฒิ และกำหนดอัตราเงินเดือน

15. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแจ้งผลการรับทราบให้มหาวิทยาลัย

16. มหาวิทยาลัยแจ้งกลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนทราบ

17. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนจัดส่งหลักสูตรที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้รับทราบ พร้อมแจ้งคณะ/วิทยาลัย/หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ

ขั้นตอนที่ 4 การบริหารจัดการหลักสูตรและการเรียนการสอน

การบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนเป็นการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติ เริ่มตั้งแต่การประชาสัมพันธ์หลักสูตร การวางแผน การใช้หลักสูตร การพัฒนาคณาจารย์ทั้งด้านวิชาการและการสอน รวมถึงการพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้อง การจัดสรรทรัพยากรเพื่อการเรียนการสอนและการวิจัย การประสานงานและจัดสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น อาคารสถานที่ งบประมาณ การควบคุมกำกับดูแล การจัดระบบข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินหลักสูตร

การประเมินหลักสูตรเป็นกระบวนการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อตรวจสอบว่าหลักสูตรมีสัมฤทธิ์ผลตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้มากน้อยเพียงใด การประเมินหลักสูตรเป็นขั้นตอนที่สำคัญและจำเป็นขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการพัฒนาหลักสูตร ผลจากการประเมินจะทำให้ทราบข้อเด่น ข้อที่ควรปรับปรุง ปัญหา ตลอดจนอุปสรรค ซึ่งอาจมีสาเหตุและปัจจัยต่าง ๆ เพื่อเป็นข้อมูลนำไปสู่การปรับปรุงหลักสูตรต่อไป ทั้งนี้กรอบ

มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 กำหนดให้มีการประเมินเพื่อพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่องทุก 5 ปี และที่ประชุมสภามหาวิทยาลัยแม่โจ้ ครั้งที่ 2/2553 เมื่อวันที่ 7 มีนาคม 2553 มีมติให้ประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตรโดยมีตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน จำนวน 13 ตัวบ่งชี้ ทั้งนี้การรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรสภามหาวิทยาลัยเมื่อครบรอบของการใช้หลักสูตร โดยอย่างน้อยต้องประกอบด้วยหัวข้อดังต่อไปนี้

1. การประเมินผลหลักสูตรในภาพรวมและบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากกลุ่มบุคคลดังต่อไปนี้ ได้แก่ นักศึกษาและบัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ และ/หรือผู้ประเมินภายนอก ผู้ใช้บัณฑิต และ/หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ

2. การประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตรตามตัวบ่งชี้ตามมติของสภามหาวิทยาลัย

3. กระบวนการทบทวนผลการประเมินที่ได้จากอาจารย์และนักศึกษา รวมถึงกระบวนการในการวางแผนในการปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์

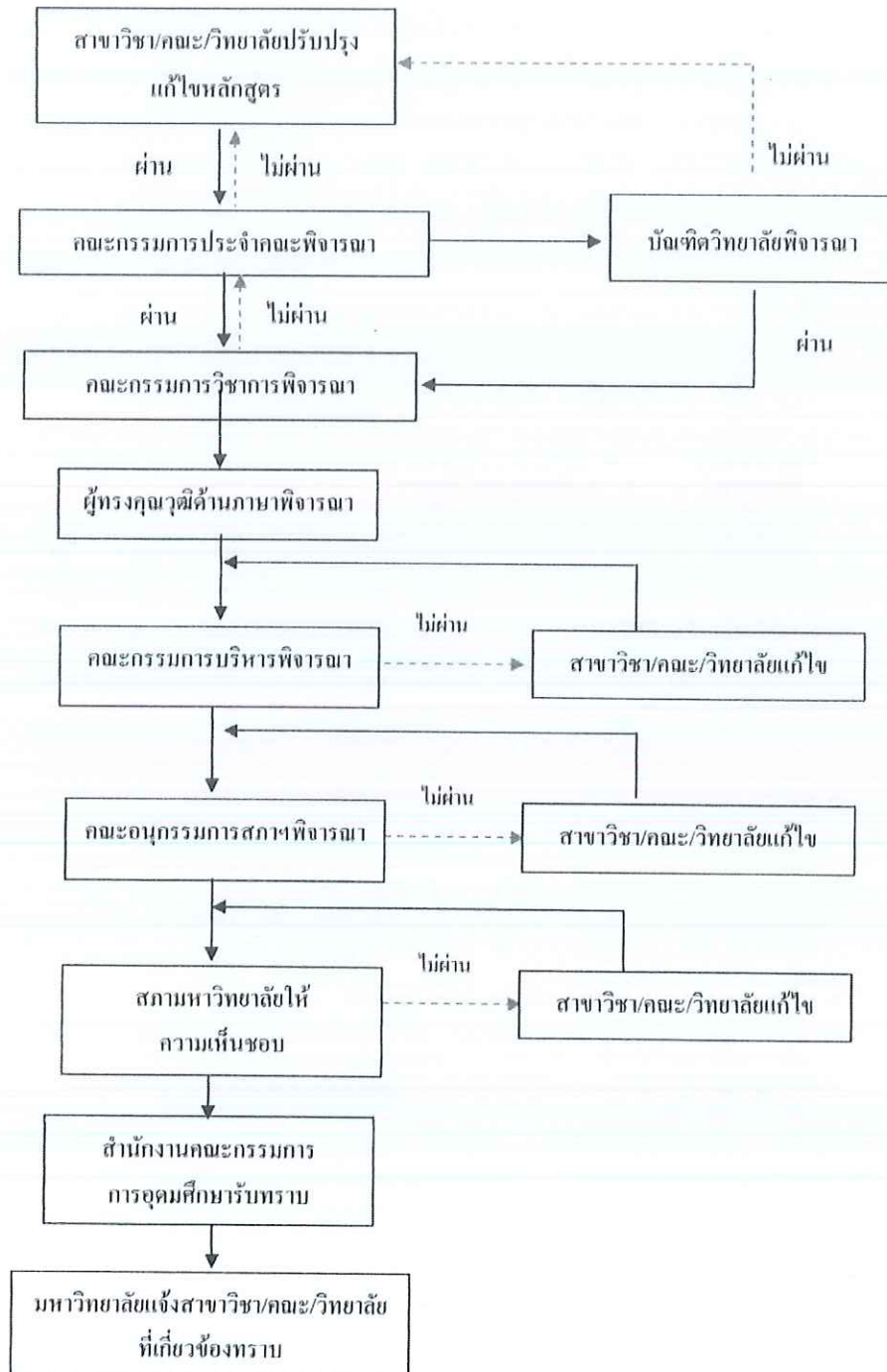
ขั้นตอนที่ 6 การปรับปรุงหลักสูตร

ผลที่ได้จากการประเมินหลักสูตรจะนำมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม ความก้าวหน้าทางวิชาการ และความต้องการของประเทศ การปรับปรุงหลักสูตรอาจทำได้ใน 2 ลักษณะคือ

1. หลักสูตรปรับปรุงมาก เป็นการปรับเปลี่ยน เพิ่ม-ลดหน่วยกิต และรายวิชาในโครงสร้างหลักสูตรจนมีผลกระทบต่อโครงสร้างหลักสูตร วัตถุประสงค์ ปรัชญา และสาระเดิมของหลักสูตร หรือกรณีที่มีการปรับปรุงแก้ไขจำนวนมาก หรือการปรับปรุงนั้นมีผลกระทบต่อ การเสนอข้อมูลในเอกสารหลายแห่ง กรณีนี้ให้จัดทำเป็นหลักสูตรปรับปรุงทั้งฉบับโดยมีเงื่อนไข รูปแบบ หัวข้อและรายละเอียดสอดคล้องตามเกณฑ์ที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนด และจะกำหนดชื่อการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตรแบบนี้ว่า การเสนอหลักสูตรฉบับปรับปรุง มีขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินการเช่นเดียวกับหลักสูตรใหม่ ที่บรรจุไว้ในแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษาแล้ว

2. หลักสูตรปรับปรุงเล็กน้อย เช่น แก้ไขคำอธิบายรายวิชา การปรับเปลี่ยนเพิ่ม-ลดจำนวนหน่วยกิตและรายวิชาซึ่งไม่มีผลกระทบต่อโครงสร้างหลักสูตร วัตถุประสงค์ ปรัชญาและสาระเดิมของหลักสูตร และจะกำหนดชื่อการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตรแบบนี้ว่า การเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร มีขั้นตอนซึ่งแสดงได้ดังแผนภูมิที่ 4

แผนภูมิที่ 4 แสดงขั้นตอนการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร



โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังนี้

1. คณะ/วิทยาลัยจัดทำรายละเอียดการขอปรับปรุงหลักสูตร
2. เสนอคณะกรรมการประจำคณะพิจารณา หากเป็นหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาให้เสนอคณะกรรมการประจำบัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาด้วย
3. คณะ/วิทยาลัย/บัณฑิตวิทยาลัยเสนอรายละเอียดการขอปรับปรุงหลักสูตร ส่งมายังกลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน
4. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน ตรวจสอบความถูกต้องของรูปแบบเอกสารการขอปรับปรุงหลักสูตร
5. เสนอคณะกรรมการวิชาการเพื่อพิจารณา
6. แจ้งมติที่ประชุมคณะกรรมการวิชาการให้คณะ/วิทยาลัยทราบและ/หรือปรับแก้
7. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนอหลักสูตรที่ขอปรับปรุงแก้ไขที่ผ่านความเห็นชอบของคณะกรรมการวิชาการต่อผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษาอังกฤษ ก่อนนำเสนอที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบ
8. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนอหลักสูตรที่ขอปรับปรุงแก้ไขต่อคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณา
9. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน แจ้งมติที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยไปยังคณะ/วิทยาลัย/หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
10. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน เสนอหลักสูตรที่ขอปรับปรุงแก้ไขที่ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย ต่อคณะอนุกรรมการสภามหาวิทยาลัย ด้านการศึกษา การวิจัยและบริการวิชาการเพื่อพิจารณา
11. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน เสนอหลักสูตรที่ขอปรับปรุงแก้ไขที่ผ่านความเห็นชอบของคณะอนุกรรมการสภามหาวิทยาลัย ด้านการศึกษา การวิจัยและบริการวิชาการ พร้อมรายงานการประชุมคณะอนุกรรมการสภามหาวิทยาลัย ด้านการศึกษา การวิจัยและบริการวิชาการต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณา
12. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนแจ้งมติสภามหาวิทยาลัยให้คณะ/วิทยาลัย/หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทราบ
13. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนออธิการบดีให้ความเห็นชอบหลักสูตรที่ขอปรับปรุงแก้ไข
14. มหาวิทยาลัยโดยกลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนอหลักสูตรพร้อมมติสภามหาวิทยาลัยให้สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรที่ขอปรับปรุงแก้ไข แล้วสำเนาแจ้งคณะ/วิทยาลัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ

15. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับทราบ
16. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแจ้ง ก.พ. รับรองวุฒิและกำหนดอัตราเงินเดือน
17. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแจ้งผลการรับทราบให้มหาวิทยาลัย
18. มหาวิทยาลัยแจ้งกลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนทราบ
19. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนจัดส่งหลักสูตรที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้รับทราบ พร้อมแจ้งคณะ/วิทยาลัย/หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ

ขั้นตอนที่ 7 การเสนอขอปิดหลักสูตร

เนื่องด้วยหลักสูตรที่เปิดสอนต้องมีความสอดคล้องกับปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ ความพร้อมของคณะ/วิทยาลัย/มหาวิทยาลัย และสอดคล้องกับความต้องการทางด้านวิชาการ และวิชาชีพของสังคม ซึ่งหลักสูตรทุกหลักสูตรต้องมีการประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ และนำผลการประเมินหลักสูตรมาปรับปรุงหลักสูตรให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นมหาวิทยาลัยจึงต้องมีการวางระบบและกลไกในการบริหารหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งคณะกรรมการวิชาการในการประชุมเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2551 ได้มีมติเห็นชอบให้เสนอหลักเกณฑ์การยุบเลิกหลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัย ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรที่ไม่มีการปรับปรุงหลักสูตรเกิน 5 ปีการศึกษา นับแต่การเปิดสอนหลักสูตร หรือการปรับปรุงหลักสูตรครั้งสุดท้าย
2. เป็นหลักสูตรที่มีอาจารย์ประจำหลักสูตรไม่เป็นไปตามที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรกำหนด ภายในปีการศึกษา 2551
3. เป็นหลักสูตรที่ไม่มีการรับนักศึกษามาแล้วเกินกว่า 2 ปีการศึกษา

ขั้นตอนและวิธีการยุบเลิกหลักสูตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

1. ให้มีการรายงานการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด ภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด
2. ให้คณะกรรมการประจำคณะพิจารณาความจำเป็นและความเหมาะสมว่าสมควรได้รับการยุบเลิกหลักสูตรหรือไม่ เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการวิชาการมหาวิทยาลัย
3. คณะกรรมการวิชาการให้ความเห็นเสนอต่อคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัย
4. คณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัยพิจารณาเสนอความเห็นต่อสภามหาวิทยาลัย ในกรณีที่เห็นสมควรให้มีการยุบเลิกหลักสูตร
5. นำแจ้งมติสภามหาวิทยาลัยให้สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) ทราบภายใน 30 วันและสำนักงาน กพ. ต่อไป

ในการดำเนินการปิดหลักสูตร คณะ/วิทยาลัย ต้องจัดทำรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตรโดยอย่างน้อยต้องประกอบไปด้วยประเด็นดังต่อไปนี้

1. ประเด็นความต้องการของสังคม ความต้องการด้านตลาดแรงงานของประเทศ
2. ประเด็นความสอดคล้องกับนโยบายการผลิตบัณฑิตของมหาวิทยาลัย
3. ประเด็นความพร้อมของการดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2548 และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552

4. ประเด็นความสามารถในการแข่งขันกับมหาวิทยาลัยอื่น
5. ผลการดำเนินงานด้านความคุ้มค่า คุ่มทุน
6. ผลการดำเนินงานจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา
7. ผลการประกันคุณภาพภายในคณะ/สาขาวิชา
8. อื่นๆ ตามที่คณะกรรมการฯ เห็นสมควร

การดำเนินการปิดหลักสูตร มีขั้นตอนซึ่งแสดงได้ดังแผนภูมิที่ 5



1. สาขา/คณะ/วิทยาลัยเสนอขอปิดหลักสูตร พร้อมจัดทำรายงานผลการดำเนินงานหลักสูตร เสนอคณะกรรมการประจำคณะพิจารณา หากเป็นหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาให้เสนอคณะกรรมการประจำบัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาด้วย

2. คณะ/วิทยาลัย แจ้งมติคณะกรรมการประจำคณะ พร้อมเอกสารที่เกี่ยวข้อง มายัง
กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน
3. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอน
ตรวจสอบความถูกต้องของรูปแบบเอกสารการขอปิดหลักสูตร ตามหลักเกณฑ์การปิดหลักสูตร
4. เสนอคณะกรรมการวิชาการเพื่อพิจารณา
5. แจ้งมติที่ประชุมคณะกรรมการวิชาการให้คณะ/วิทยาลัยทราบ
6. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนอ
หลักสูตรที่ขอปิดต่อคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณา
7. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนแจ้งมติ
คณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยให้คณะ/วิทยาลัยทราบ
8. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนอ
หลักสูตรที่ขอปิดต่อคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัยฯ เพื่อพิจารณา
9. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนอ
หลักสูตรที่ขอปิดต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณา
10. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนแจ้งมติ
สภามหาวิทยาลัยให้คณะ/วิทยาลัยทราบ
11. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนเสนอ
อธิการบดีให้ความเห็นชอบการขอปิดหลักสูตร
12. มหาวิทยาลัยโดยกลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียน
การสอนเสนอเอกสารการปิดหลักสูตรให้สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับทราบ
แล้วสำเนาแจ้งคณะ/วิทยาลัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ
13. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับทราบ
14. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแจ้งผลการรับทราบให้มหาวิทยาลัย
15. มหาวิทยาลัยแจ้งกลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียน
การสอนทราบ
16. กลุ่มภารกิจพัฒนาคณาจารย์ หลักสูตร และนวัตกรรมการเรียนการสอนแจ้งคณะ/
วิทยาลัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบ