



งานพัฒนาหลักสูตรและการศึกษา  
สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบ  
วันที่... 9 กันยายน 2565 .....

มคอ. 2

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม  
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## สารบัญ

หมวดที่	หน้า
<b>หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป</b>	
1. รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก/แขนงวิชา	1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
5. รูปแบบของหลักสูตร	1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	3
8. อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	3
9. ชื่อ นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	3
10. สถานที่จัดการเรียนการสอน	4
11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร	5
12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของ สถาบัน	7
13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน	8
<b>หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะหลักสูตร</b>	
1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	10
2. แผนพัฒนาปรับปรุง	12
<b>หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างหลักสูตร</b>	
1. ระบบการจัดการศึกษา	14
2. การดำเนินการหลักสูตร	14
3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน	18
4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม	59
5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	60
<b>หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล</b>	
1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต	62
2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน	63
3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	67

## สารบัญ (ต่อ)

หมวดที่	หน้า
<b>หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต</b>	
1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	76
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิต	76
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	76
<b>หมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์</b>	
1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	77
2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	77
<b>หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพ</b>	
1. การกำกับมาตรฐาน	78
2. บัณฑิต	78
3. นิสิต	78
4. อาจารย์	79
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	79
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	80
7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	80
<b>หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร</b>	
1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน	82
2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	82
3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร	82
4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง	82
<b>ภาคผนวก</b>	
ภาคผนวก ก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2559	84
ภาคผนวก ข สำเนาคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร	102
ภาคผนวก ค รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตร (กรณีหลักสูตรปรับปรุง)	104
ภาคผนวก ง รายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร (กรณีหลักสูตรปรับปรุง)	110
ภาคผนวก จ ข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้และโครงสร้างรายวิชาตามแนวทาง AUN-QA	121
ภาคผนวก ฉ ประวัติและผลงานของอาจารย์	157
ภาคผนวก ช ตารางเปรียบเทียบการปรับปรุงหลักสูตร	175

รายละเอียดของหลักสูตร  
หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
คณะ/สถาบัน/สำนัก วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร 25530091103474

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย: หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม

ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Arts Program in Social Communication Innovation

งานพัฒนาหลักสูตรและการศึกษา  
ส.ป.อ. รับทราบการให้ความเห็นชอบ  
วันที่..... 9 กันยายน 2565.....

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : ศิลปศาสตรบัณฑิต (นวัตกรรมสื่อสารสังคม)

ชื่อย่อ : ศศ.บ. (นวัตกรรมสื่อสารสังคม)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Arts (Social Communication Innovation)

ชื่อย่อ : B.A. (Social Communication Innovation)

3. วิชาเอก/แขนงวิชา

- 1) วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย (Interactive and Multimedia Design)
- 2) วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ (Cyber Business Management)
- 3) วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร (Computer Innovation for Communication)

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 130 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี



## 5.2 ประเภทของหลักสูตร (เฉพาะหลักสูตรระดับปริญญาตรี)

- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
  - ปริญญาตรีทางวิชาการ
  - ปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ
- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ
  - ปริญญาตรีทางวิชาชีพ
  - ปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพ
- หลักสูตรปริญญาตรีปฏิบัติการ
  - ปริญญาตรีปฏิบัติการ
  - ปริญญาตรีแบบก้าวหน้าปฏิบัติการ

## 5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในบางรายวิชา เอกสารและตำราเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

## 5.4 การรับเข้าศึกษา

รับผู้เข้าศึกษาชาวไทยและชาวต่างประเทศที่สามารถใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

## 5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีการจัดการเรียนการสอนโดยตรง

## 5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิตสาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม

## 6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

เป็นหลักสูตรปรับปรุงจากหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560) โดยจะเริ่มใช้หลักสูตรนี้ในภาคการศึกษาที่ 1 ของปีการศึกษา 2565

ได้รับอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรจากคณะกรรมการการศึกษาระดับปริญญาตรี ในการประชุมครั้งที่ 8/2564 เมื่อวันที่ 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564

ได้รับอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรจากสภาวิชาการในการประชุมครั้งที่ 7/2564 เมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564

ได้รับอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรจากสภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ 12/2564 เมื่อวันที่ 14 ธันวาคม พ.ศ. 2564

## 7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรจะได้รับการเผยแพร่ว่าเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2567

## 8. อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

ผู้สำเร็จการศึกษาสามารถประกอบอาชีพได้อย่างกว้างขวาง กล่าวคือ

8.1 วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย สามารถประกอบอาชีพได้ดังนี้ นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ นักออกแบบสื่อการเรียนรู้ นักออกแบบโมชันกราฟิก นักออกแบบเว็บไซต์ ครีเอทีฟ นักออกแบบอินโฟกราฟิก แอนิเมเตอร์ นักออกแบบเกม นักวาดภาพประกอบ และนักจัดการบริหารลูกค้า

8.2 วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ สามารถประกอบอาชีพได้ดังนี้ ผู้ประกอบการธุรกิจออนไลน์ (Online Entrepreneur) นักการตลาดดิจิทัล (Digital Marketer) ผู้เชี่ยวชาญด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce Specialist) ผู้จัดการบริหารโครงการด้านดิจิทัล (Project Manager) ผู้จัดการแบรนด์ (Brand Manager) ผู้บริหารงานลูกค้า (Account Executive) นักสร้างสรรค์โฆษณา (Creative Strategist) นักวางแผนสื่อโฆษณาดิจิทัล (Digital Content and Media Planner) นักวางแผนกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล (Strategic Planner)

8.3 วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร สามารถประกอบอาชีพได้ดังนี้ นักพัฒนาแอปพลิเคชันบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ (Application Developer) Development Operation Engineer (DevOps) นักทดสอบซอฟต์แวร์ (Software Tester) นักวิเคราะห์ระบบ (System Analyst) เจ้าของธุรกิจดิจิทัล (Digital Startup) นักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Designer) นักออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ (Interactive System Designer)

## 9. ชื่อ นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับที่	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก(สาขาวิชา) ปีที่จบ	งานพัฒนาหลักสูตรและการศึกษา สป.อ. รับทราบการให้ความเห็นชอบ วันที่.....9 กันยายน 2565.....	เลขประจำตัวประชาชน
วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย				
1	อ.ดร.วรรณยศ บุญเพิ่ม	ศป.บ.(เซรามิกส์), 2547 PgDip(Interior Design), 2551 M.A.(Design Spatial), 2552 วท.ด.(ธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการ นวัตกรรม), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ University of the Arts London, UK Kingston University London, UK จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	x-xxxx-xxxx-xx-x
2	อ.ดร.เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบูลย์	วท.บ.(การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ และมัลติมีเดีย), 2554 M.A.(Animation), 2557 ศป.ด.(นฤมิตศิลป์), 2563	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ University of the West of England, UK จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	x-xxxx-xxxx-xx-x

ลำดับที่	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก(สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	เลขประจำตัว ประชาชน
<b>วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย (ต่อ)</b>				
3	อ.ดร.วีรณดา อรุณพลอด	ศป.บ.(จิตรกรรม), 2536	มหาวิทยาลัยรังสิต	x-xxxx-xxxx-xx-x
		ศป.ม.(ทัศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่), 2545	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
		ศศ.ด.(ศิลปวัฒนธรรมวิจัย), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
<b>วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์</b>				
1	ผศ.ดร.วีระนันท์ คำนึ่งวุฒิ	อ.บ.(ภาษาเยอรมัน), 2539	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	x-xxxx-xxxx-xx-x
		M.A.(International Business), 2540	Brunel University, UK	
		Ph.D.(Management), 2551	University of London, UK	
2	อ.ดร.ฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ	บธ.บ.(การตลาด), 2541	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	x-xxxx-xxxx-xx-x
		บธ.บ.(การจัดการทั่วไป), 2543	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	
		B.M.I.S.(Business Information System), 2545	Victoria University of Technology, Australia	
		กศ.ด.การบริหารและการจัดการ การศึกษา (การบริหารการ อุดมศึกษา), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
3	อ.พัชรภรณ์ วรโชติกำจร	วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์), 2539	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	x-xxxx-xxxx-xx-x
		คอม.ม.(คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศ), 2543	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี	
<b>วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร</b>				
1	อ.ดร.อรุณดิษฐ์ พัฒนะศิริ	วท.บ.(ศาสตร์คอมพิวเตอร์), 2541	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	x-xxxx-xxxx-xx-x
		วท.ม.(วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์), 2545	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
		วท.ด.(การจัดการเทคโนโลยี), 2563	สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย	
2	อ.ดร.อัญชญา กลิ่นเทียน	ศษ.บ.(เทคโนโลยีการศึกษา), 2549	มหาวิทยาลัยศิลปากร	x-xxxx-xxxx-xx-x
		ค.ม.(โสตทัศนศึกษา), 2553	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
		ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ศึกษา), 2561	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ	
3	อ.สิทธิชัย วรโชติกำจร	ค.บ.(คอมพิวเตอร์ศึกษา), 2538	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	x-xxxx-xxxx-xx-x
		วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศ), 2542	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	

## 10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

ใช้สถานที่และอุปกรณ์การสอนของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม สำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา และหน่วยงานอื่นๆ ในสังกัดมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## 11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

### 11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

สืบเนื่องจากการที่ประเทศไทยได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561 – 2580) ซึ่งจัดเป็นเป้าหมายในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนโดยยึดหลักธรรมาภิบาล ซึ่งยุทธศาสตร์ดังกล่าวนี้จะใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนแม่บทต่าง ๆ ให้บูรณาการและสอดคล้องกันซึ่งยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีนี้ได้กล่าวถึงยุทธศาสตร์ชาติใน 6 ด้านด้วยกัน กล่าวคือ

1. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง ซึ่งมุ่งเน้นที่การที่ประเทศชาติมีความมั่นคง และประชาชนมีความสุข
2. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ซึ่งมุ่งเน้นที่การยกระดับศักยภาพในการแข่งขันในหลากหลายมิติ
3. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมุ่งเน้นที่การพัฒนามนุษย์ในทุกช่วงวัย ให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพในทุกมิติ
4. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ซึ่งมุ่งเน้นที่การลดความเหลื่อมล้ำ และสร้างความเป็นธรรมในสังคม
5. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งมุ่งเน้นที่การสร้างความเติบโตทางเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และคุณภาพชีวิต อย่างสมดุล และยั่งยืน
6. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ซึ่งมุ่งเน้นที่การให้บริการของภาครัฐที่ดีแก่ประชาชน และเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

ซึ่งจากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีในทั้ง 6 ด้านนี้ ทางสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้จัดทำแผนแม่บทในประเด็นต่าง ๆ 23 ประเด็น จำนวน 23 แผนแม่บท เพื่อผลักดันให้ภาคประชาชน ภาครัฐ และภาคเอกชนได้มีแนวทางในการพัฒนาตนเองให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สืบเนื่องจากแผนแม่บทจำนวน 23 แผนตามที่คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้จัดทำขึ้นมานั้น แผนแม่บทดังกล่าวได้มีการระบุถึงประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่สำคัญในหลากหลายมิติ เช่น ในแผนแม่บทอุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคตนั้นได้ระบุไว้ว่าการเปลี่ยนแปลงของโลกในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และด้านการพัฒนานวัตกรรม อันส่งผลให้เกิดการแข่งขันที่สูงขึ้นในตลาดโลก ทำให้ประเทศไทยจำเป็นต้องมีปรับเปลี่ยนภาคอุตสาหกรรมและบริการสู่การเป็นโมเดลประเทศไทย 4.0 ซึ่งเป็นการเปลี่ยนจากการขับเคลื่อนด้วยประสิทธิภาพ เทคโนโลยี และนวัตกรรม โดย 1 ใน 5 อุตสาหกรรมอนาคต (New S-Curve) ที่แผนแม่บทอุตสาหกรรมบริการแห่งอนาคตนำ 5 อุตสาหกรรมเดิมที่มีศักยภาพ (First S-Curve) มาต่อยอด คือ อุตสาหกรรมดิจิทัล ที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมทางอุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันตามระดับความพร้อมของผู้ประกอบการในประเทศ และขยายช่องทางการตลาดทั้งในและต่างประเทศ

และนอกจากแผนแม่บทอุตสาหกรรมบริการแห่งอนาคตแล้ว ในส่วนของแผนแม่บทผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยุคใหม่ยังได้กล่าวถึงสถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่สำคัญไว้ว่า การสร้างและพัฒนาผู้ประกอบการของประเทศไทยให้เป็น “ผู้ประกอบการยุคใหม่” ที่ก้าวทันและสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการขับเคลื่อนธุรกิจนั้นมีความสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาเพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศใน 20 ปีข้างหน้าเป็นอย่างมาก โดยแผนแม่บทผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมยุคใหม่จะมุ่งเน้นที่การสร้างความเข้มแข็งผู้ประกอบการอัจฉริยะ โดยให้ความสำคัญเป็นอย่างมากกับการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ รวมไปถึงการพัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นของแรงงานโดยที่เกี่ยวข้อกับเทคโนโลยี ให้สามารถเป็นผู้ประกอบการที่สามารถขับเคลื่อนธุรกิจด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาเพิ่มมูลค่าธุรกิจ

จากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีดังกล่าวข้างต้นส่งผลให้การวางแผนหลักสูตรในครั้งนี้อาจจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการปรับเปลี่ยนภาคอุตสาหกรรมและบริการสู่การเป็นโมเดลประเทศไทย 4.0 โดยนำเอาแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัล มาเป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงรายวิชาเพื่อให้มีความเหมาะสม และสามารถตอบสนองยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

### 11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

จากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561 – 2580) ที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้นนั้น สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้จัดทำแนวทางในการพัฒนาประเทศที่เกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม โดยได้วางแนวทางที่เกี่ยวข้อกับการปลูกฝังวัฒนธรรมและได้ระบุในยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ไว้ว่า ภาครัฐจะต้องปลูกฝังค่านิยมวัฒนธรรมที่พึงประสงค์เพื่อสร้างเสริมให้ประชาชนมีคุณธรรม จริยธรรมอันดีงาม อันจะส่งผลให้สร้างชาติให้มีความเข้มแข็งยิ่งขึ้นได้ในอนาคต นอกจากนี้แล้วยังได้วางแนวทางที่เกี่ยวข้อกับการศึกษาไว้ในยุทธศาสตร์ชาติในด้านดังกล่าว โดยได้ระบุไว้ว่า ภาครัฐจะต้องจัดให้มีการศึกษาที่เท่าเทียม ทั้งปริมาณและคุณภาพ ต้องสามารถสร้างคนดี คนเก่ง มีทักษะที่เอื้อโอกาสในการหางานทำได้มากขึ้น อีกทั้งต้องทำให้ประชาชนมีศักยภาพในการประกอบอาชีพ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีและเท่าเทียมกัน

หากจะพิจารณาถึงแนวทางการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แล้ว จะเห็นว่ามีภาระระบุไว้อย่างชัดเจนว่าการจัดการศึกษาในระดับปริญญาตรีนั้นจะต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ความสามารถในสาขาวิชาต่างๆ ในระดับสูง โดยเฉพาะการประยุกต์ทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติ การริเริ่มการพัฒนาทั้งทางวิชาการและวิชาชีพ ยิ่งไปกว่านั้นในการจัดการศึกษาควรเป็นไปเพื่อพัฒนา “คน” โดยต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มุ่งเน้นการช่วยเตรียมความพร้อมของคนให้เผชิญกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างรู้เท่าทัน

นอกจากนั้นแล้วสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษายังได้มีการดำเนินการจัดทำกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยขึ้นเพื่อเป็นกลไกในการนำนโยบายในการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาตามที่กำหนดไว้ไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม โดยมุ่งเน้นในเรื่องของผลผลิตและผลลัพธ์การเรียนรู้อันได้แก่ คุณภาพและมาตรฐานของผู้สำเร็จการศึกษาเป็นสำคัญ ทั้งนี้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทยได้มีการจัดกลุ่มผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่จะให้บัณฑิตเรียนรู้ และสามารถทำได้หลังจากสำเร็จการศึกษา

แล้วโดยครอบคลุมมาตรฐานผลการเรียนรู้อย่างน้อย 5 ด้านได้แก่ 1. ด้านการพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรม 2. ด้านความรู้ ความสามารถในการจำและนำเสนอข้อมูล 3. ด้านทักษะทางความคิดและเชาว์ปัญญา 4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และ 5. ด้านทักษะการวิเคราะห์และการสื่อสาร

สำหรับบริบทของสังคมโลกนั้น โลกยุคศตวรรษที่ 21 ถือว่า “สื่อ” เป็นกระจกสะท้อนสภาพของสังคมเปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ของประชาชนในสังคม รวมถึงการสร้างอัตลักษณ์ความเป็นชาติ สื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารออกมาในลักษณะใด สภาพสังคมและวัฒนธรรมย่อมออกมาในลักษณะนั้นเช่นกัน ดังนั้นจึงต้องผลิตผู้สร้างสื่อที่มีคุณธรรมจริยธรรม มีความเข้าใจในสังคมและวัฒนธรรม และสามารถใช้อสื่อเป็นตัวกลางในสร้างสรรค์สังคม สร้างนวัตกรรม และผลักดันให้เป็นสื่อเป็นตัวนำวัฒนธรรมอันดีงามของไทยไปสู่สังคมโลก

จากที่กล่าวมาในข้างต้นการเตรียมทรัพยากรบุคคลในประเทศให้ตอบสนองกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และสถานการณ์อื่น ๆ ที่ได้กล่าวมาดังกล่าว มหาวิทยาลัยจึงต้องปรับตัวให้เป็นมหาวิทยาลัย 4.0 ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนในชาติ สร้างการมีส่วนร่วม และมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้ประเทศสามารถพึ่งพาตนเองได้ ลดการนำเข้า และเป็นสังคมที่แบ่งปัน

## 12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

### 12.1 การพัฒนาหลักสูตร

จากผลกระทบของสถานการณ์ภายนอกส่งผลให้แนวทางการพัฒนาการศึกษาในระดับอุดมศึกษาปัจจุบันมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาสมรรถนะ และการบูรณาการองค์ความรู้ทั้งในเชิงวิชาการและเชิงวิชาชีพ ตลอดจนให้ความสำคัญกับการพัฒนาสมรรถนะ/ทักษะ/คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของแรงงานบนฐานของความสอดคล้องและความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัลเป็นสำคัญ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรที่มีรูปแบบอยู่บนฐานของแนวคิดที่ยึดการศึกษาเชิงผลลัพธ์ (Outcome-based education: OBE) เป็นหลัก และผสมผสานกับแนวคิดการศึกษาที่ยึดความสามารถเฉพาะของผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือหลักสูตรเน้นสมรรถนะ (Competency-based curriculum) ซึ่งเป็นหลักสูตรที่จัดทำขึ้นเพื่อให้แน่ใจว่าผู้ที่จบการศึกษาในระดับหนึ่งๆนั้นมีทักษะและความสามารถในด้านต่างๆเป็นไปตามที่ต้องการ ดังนั้นในการพัฒนาหลักสูตรประเภทนี้จึงมีการกำหนดเกณฑ์ความสามารถที่ผู้เรียนพึงกระทำหรือเกณฑ์สมรรถภาพในด้านต่างๆที่ผู้เรียนต้องแสดงออกในแต่ละระดับการศึกษา หรือแต่ละชั้นเรียน ทั้งนี้ทักษะและความสามารถในแต่ละชั้นเรียนนั้นจะถูกกำหนดให้มีความต่อเนื่องกัน โดยเริ่มจากทักษะและความสามารถเบื้องต้นก่อนเพื่อเป็นฐานสำหรับการเพิ่มพูนทักษะและความสามารถในระดับสูงต่อไป ซึ่งในเบื้องต้นของการพัฒนาหลักสูตรในครั้งนี้จะมีการกำหนดมาตรฐานผลการเรียนรู้เบื้องต้นของบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย

จากผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกในการพัฒนาหลักสูตรจึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่มีศักยภาพและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ และรองรับการแข่งขันทางธุรกิจในยุคดิจิทัล และเทคโนโลยีการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจ

ดิจิทัลทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยการผลิตบุคลากรทางอุตสาหกรรมธุรกิจในยุคดิจิทัล จำเป็นต้องมีความพร้อมที่จะปฏิบัติงานได้ทันที และมีศักยภาพสูงในการพัฒนาตนเองให้เข้ากับลักษณะงานทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ รวมถึงความเข้าใจในผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อสังคม โดยต้องปฏิบัติตนอย่างมีอาชีพมีคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งเป็นไปตามนโยบายและวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยด้านมุ่งสู่ความเป็นเลิศในเทคโนโลยีและการวิจัย และการผลิตบัณฑิตที่ดีและเก่ง

ด้วยเหตุนี้วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมจึงเห็นสมควรให้ทำการปรับปรุงหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม พ.ศ. 2565 ดังนี้

12.1.1 ปรับเปลี่ยนรายวิชาและปรับรายละเอียดของเนื้อหาวิชาเกี่ยวกับเทคโนโลยีรวมถึงทักษะการสื่อสาร อันเป็นคุณลักษณะของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

12.1.2 ปรับรายละเอียดของเนื้อหาวิชาให้ตอบสนองต่อความต้องการของประเทศ โดยเน้นความรู้ ความเชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ การเท่าทันสื่อ การจัดการ ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ พร้อมสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมในทุกรายวิชา

12.1.3 ปรับเปลี่ยนชื่อวิชาเอกเพื่อให้สะท้อนและตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไปมากยิ่งขึ้น

## 12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

จากสถานการณ์หรือการพัฒนาทางการศึกษาในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับความสามารถในการจัดการศึกษาให้ตอบสนองต่อตลาดแรงงาน เศรษฐกิจ และการแข่งขันนั้นจะเห็นได้ว่าเป็นไปในทิศทางที่สอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยฯ ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมกับสังคมในการสืบสาน และสร้างเสริมภูมิปัญญาให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยยึดหลักจริยธรรมทางวิชาการและหลักการให้การศึกษแก่ประชาชน นอกจากนี้การสื่อสารนับเป็นปัจจัยสำคัญในการถ่ายทอดและสร้างความเข้าใจกับชุมชน ดังนั้นการพัฒนาหลักสูตรในครั้งนี้จึงให้ความสำคัญกับการพัฒนาหลักสูตรบนฐานสมรรถนะเพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาคนให้มีประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานทั้งในเชิงวิชาการ และวิชาชีพในศาสตร์ของตนเองได้อย่างเหมาะสมบนฐานคุณธรรมจริยธรรมต่อไป

## 13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน

### 13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

โดยพื้นฐานหลักสูตรของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มีนโยบายในการเชื่อมโยงศาสตร์ในแขนงต่างๆ อาทิ การสื่อสาร คอมพิวเตอร์ วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี บริหารธุรกิจ และศิลปะ เข้าไว้ด้วยกันโดยจัดการเรียนการสอนวิชาแกนเป็นภาษาอังกฤษ ทำให้นิสิตได้เชื่อมโยงการเรียนการสอนกับหลักสูตรอื่นๆ

#### หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หลักสูตรกำหนดให้นิสิตเรียนรายวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 30 หน่วยกิต ที่เปิดสอนโดยสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย

## หมวดวิชาเลือกเสรี

หลักสูตรกำหนดให้นิสิตเลือกเรียน หมวดวิชาเลือกเสรี ในรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย ไม่น้อยกว่า 20 หน่วยกิต โดยเป็นรายวิชาที่มุ่งให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ

### 13.2 รายวิชาที่เปิดสอนให้คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

เฉพาะรายวิชาที่จัดให้เป็นวิชาเลือกเสรี

### 13.3 การบริหารจัดการ

มหาวิทยาลัยมีสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้จัดการวิชาศึกษาทั่วไปและมีการจัดการอื่นๆ โดยมีเป้าหมายวัตถุประสงค์เป็นไปตามคำอธิบายรายวิชา ในขณะที่วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมมีคณะกรรมการกำกับดูแลด้านวิชาการของวิทยาลัยฯ และมีคณะกรรมการบริหารหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม เป็นผู้กำกับดูแลและบริหารการเรียนการสอนให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา



## หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญา

“นวัตกรรมสื่อสารบูรณาการศาสตร์และศิลป์ด้วยปัญญาและคุณธรรม เป็นรากฐานในการพัฒนาสังคม”

#### 1.2 ความสำคัญ

จากแนวนโยบายในการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับการดำเนินการเพิ่มคุณค่า (Value creation) ของสินค้าและบริการบนฐานความรู้และนวัตกรรม เพื่อสร้างมูลค่าการผลิตสินค้าและบริการให้เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดการศึกษาและเริ่มขับเคลื่อนการสร้างมูลค่าเชิงเศรษฐกิจจากทุนทางวัฒนธรรม และงานสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นอย่างเป็นลำดับ ทั้งนี้อุตสาหกรรมการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัลเป็นหนึ่งในกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีบทบาทอย่างมากในการตอบสนองคุณลักษณะของสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนั้นการให้ความสำคัญกับธุรกิจการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัลในปัจจุบันจึงมีความสำคัญอย่างมาก นอกจากนี้การสื่อสารในยุคข้อมูลข่าวสารในปัจจุบัน ที่ให้ความสำคัญกับข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีที่ทันสมัยต่างๆ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาแนวทางกับผู้ประกอบวิชาชีพได้มีความรู้เท่าทันด้านข้อมูลข่าวสาร รู้จักนำเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่มาประยุกต์ในการพัฒนางานการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ในฐานะของสถาบันการศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนทางด้านงานการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัล จึงเล็งเห็นความสำคัญของการจัดการศึกษาให้อยู่บนฐานของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถมีกระบวนการคิด ผลิตชิ้นงาน ตลอดจนดำเนินการด้านต่างๆ ของงานการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสมกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน

#### 1.3 วัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

##### 1.3.1 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- 1) มีความรู้ มีทักษะด้านการออกแบบสื่อ ออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน ระบบดิจิทัล และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) มีความสามารถในการสื่อสาร เพื่อสร้างสรรค์การออกแบบสื่อ ออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน ระบบดิจิทัล และการจัดการธุรกิจดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ
- 3) มีความตระหนักถึงจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม

### 1.3.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร เมื่อนิสิตจบการศึกษา

#### 1) ELO รวมของหลักสูตร

ELO 1 บูรณาการ ความรู้ด้านการสื่อสาร การออกแบบ ธุรกิจสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ELO 2 บูรณาการความรู้ทางการออกแบบ การจัดการธุรกิจ และนวัตกรรมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสมกับบริบทของสังคม และมีจริยธรรม

#### 2) ELO วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

ELO 3 สื่อสารโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและมีจรรยาบรรณ

ELO 4 ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ELO 5 บูรณาการความรู้ทางศิลปะ การออกแบบ และเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อที่มีความเท่าทันต่อเทคโนโลยีและยุคสมัย

#### 3) ELO วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์

ELO 6 ออกแบบแผนธุรกิจเพื่อประกอบการค้าออนไลน์

ELO 7 วางแผนเชิงกลยุทธ์ สร้าง และจัดซื้อ สื่อทางการตลาดออนไลน์

ELO 8 จัดการข้อมูลดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการประกอบธุรกิจออนไลน์

#### 4) ELO วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

ELO 9 ใช้ความรู้ ทักษะ และเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบ และพัฒนาวิธีการแก้ปัญหา หรือปรับปรุงวิธีการทำงานของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายให้มีประสิทธิภาพ

ELO 10 อธิบาย วิเคราะห์แนวโน้มและผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

ELO 11 ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและประยุกต์ความรู้ด้านนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร เพื่อแก้ปัญหาในศาสตร์ด้านอื่น ๆ

ELO 12 บูรณาการความรู้ทางนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารเพื่อวิเคราะห์ ออกแบบ วางแผน และพัฒนาแอปพลิเคชันหรือระบบดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.3.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร เมื่อสิ้นปีการศึกษา

ปีที่ 1 ELO 3 สื่อสารโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและมีจรรยาบรรณ

ELO 8 จัดการข้อมูลดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการประกอบธุรกิจออนไลน์

ELO 10 อธิบาย วิเคราะห์แนวโน้มและผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

ปีที่ 2 ELO 3 สื่อสารโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและมีจรรยาบรรณ

- ELO 6 ออกแบบแผนธุรกิจเพื่อประกอบการค้าออนไลน์
- ELO 9 ใช้ความรู้ ทักษะ และเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบวิธีการแก้ปัญหา หรือปรับปรุงวิธีการทำงานของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายให้มีประสิทธิภาพ
- ปีที่ 3**
- ELO 2 บูรณาการความรู้ทางการออกแบบ การจัดการธุรกิจ และนวัตกรรมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสมกับบริบทของสังคม และมีจริยธรรม
- ELO 4 ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม
- ELO 7 วางแผนเชิงกลยุทธ์ สร้าง และจัดซื้อ สื่อทางการตลาดออนไลน์
- ELO 11 ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและประยุกต์ความรู้ด้านนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร เพื่อแก้ปัญหาในศาสตร์ด้านอื่น ๆ
- ปีที่ 4**
- ELO 1 บูรณาการ ความรู้ด้านการสื่อสาร การออกแบบ ธุรกิจสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม
- ELO 5 บูรณาการความรู้ทางศิลปะ การออกแบบ และเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อที่มีความเท่าทันต่อเทคโนโลยีและยุคสมัย
- ELO 12 บูรณาการความรู้ทางนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารเพื่อวิเคราะห์ ออกแบบ วางแผน และพัฒนาแอปพลิเคชันหรือระบบดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

## 2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	ตัวบ่งชี้
1. มีการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนทุกปี โดยพิจารณาจากรายงานผลการดำเนินงาน (มคอ.7) ในปีการศึกษาที่ผ่านมา	1.1 การบริหารหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา โดยดำเนินการตาม มคอ. 3-7 ตามกำหนดเวลา 1.2 การปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนโดยพิจารณาจากผลการดำเนินงานในปีการศึกษาที่ผ่านมา	1.1 รายงาน มคอ. 3-7 ตามกำหนดเวลา
2. มีการปรับปรุงหลักสูตรเมื่อครบวาระตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาทุก 5 ปี เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี และสถานการณ์เศรษฐกิจและสังคมของประเทศ	2.1 มีการประเมินหลักสูตรจากบัณฑิตและผู้ใช้บัณฑิต 2.2 มีการประเมินหลักสูตรจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน 2.3 มีการสำรวจความคิดเห็นจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนต่อ	2.1 ร้อยละของบัณฑิตที่ได้งานทำและประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปีต่อจำนวนบัณฑิตทั้งหมด 2.2 ร้อยละของบัณฑิตที่ได้รับเงินเดือนเริ่มต้นตามเกณฑ์ต่อบัณฑิตที่ได้งานทำทั้งหมด

แผนการพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	ตัวบ่งชี้
	หลักสูตร ศศ.บ. นวัตกรรมสื่อสารสังคม	<p>2.3 ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตต่อจำนวนบัณฑิตที่ได้งานทำทั้งหมด</p> <p>2.4 ร้อยละความพึงพอใจต่อหลักสูตรของบัณฑิตต่อจำนวนบัณฑิตทั้งหมด</p> <p>2.5 รายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตร (มคอ.7)</p> <p>2.6 ผลสำรวจความคิดเห็นจากหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนต่อหลักสูตร ศศ.บ. นวัตกรรมสื่อสารสังคม</p>
3. ส่งเสริมการใช้ความรู้เพื่อการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริง	<p>3.1 จัดให้มีรายวิชาต่างๆให้มีการเชิญผู้มีประสบการณ์จริงมาเป็นวิทยากร รวมถึงจัดวิชาฝึกงาน</p> <p>3.2 มีการนำโจทย์ปัญหาจากชุมชนมาบูรณาการกับการเรียนการสอน</p>	<p>3.1 ร้อยละความพึงพอใจของผู้ประกอบการต่อผลงานของนิสิต</p> <p>3.2 ร้อยละความพึงพอใจของนิสิตต่อสถานที่ฝึกงาน</p> <p>3.3 รายงานการประเมินผลฝึกงาน</p> <p>3.4 รายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตร (มคอ.7)</p>

## หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

### 1. ระบบการจัดการศึกษา

#### 1.1 ระบบ

ระบบการศึกษาเป็นแบบทวิภาค คือ ปีการศึกษาหนึ่งแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ หนึ่งภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

#### 1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

อาจจัดการเรียนการสอนในภาคฤดูร้อนเป็นกรณีพิเศษได้ โดยมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ (เป็นไปตามดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการบริหารคณะ)

#### 1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

การเทียบเคียงหน่วยกิตเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 (ภาคผนวก ก)

### 2. การดำเนินการหลักสูตร

#### 2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคต้น	เดือนสิงหาคม – ธันวาคม
ภาคปลาย	เดือนมกราคม – พฤษภาคม
ภาคฤดูร้อน	เดือนมิถุนายน – กรกฎาคม (กรณีมีภาคฤดูร้อน)

#### 2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 2.2.1 มีคุณสมบัติอื่นครบถ้วนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- 2.2.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ หรือ เทียบเท่า
- 2.2.3 เป็นผู้มีคุณสมบัติดี

#### 2.3 ปัญหาของนิสิตแรกเข้า

2.3.1 ทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนิสิต เนื่องจากตำรา เอกสารและ ข้อสอบ โดยเฉพาะในส่วนของวิชาพื้นฐานเฉพาะจะเป็นภาษาอังกฤษทั้งหมด

2.3.2. ปัญหาการปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษาเป็นการเรียนในมหาวิทยาลัยที่มีรูปแบบแตกต่างไปจากเดิม มีเพื่อนใหม่ สังคมกว้างขึ้น ต้องดูแลตนเองมากขึ้น มีกิจกรรมทั้งการเรียนในห้องและกิจกรรมเสริมหลักสูตร

## 2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนิสิตในข้อ 2.3

2.4.1 จัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะทางภาษาอังกฤษให้กับนิสิตใหม่

2.4.2 จัดกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล จัดการประชุมนิเทศนิสิตใหม่

2.4.3 มอบหมายอาจารย์ทำหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาคอยดูแลให้คำปรึกษาแก่นิสิตแนะนำการวางแผนเป้าหมายชีวิต เทคนิคการเรียนในมหาวิทยาลัย และการแบ่งเวลา

## 2.5 แผนการรับนิสิตและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และ มัลติมีเดีย	จำนวนนิสิตแต่ละปีการศึกษา				
	2565	2566	2567	2568	2569
ชั้นปีที่ 1	50	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 2	-	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 3	-	-	50	50	50
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	50	50
รวม	50	100	150	200	200
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	50	50

วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์	จำนวนนิสิตแต่ละปีการศึกษา				
	2565	2566	2567	2568	2569
ชั้นปีที่ 1	50	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 2	-	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 3	-	-	50	50	50
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	50	50
รวม	50	100	150	200	200
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	50	50

วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ เพื่อการสื่อสาร	จำนวนนิสิตแต่ละปีการศึกษา				
	2565	2566	2567	2568	2569
ชั้นปีที่ 1	50	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 2	-	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 3	-	-	50	50	50
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	50	50
รวม	50	100	150	200	200
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	50	50

## 2.6 งบประมาณตามแผน

### 2.6.1 งบประมาณรายรับ เพื่อใช้ในการบริหารหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2565	2566	2567	2568	2569
ค่าธรรมเนียมเหมาจ่าย 1 ปีการศึกษา (90,000 บาท/คน/ปี x จำนวนรับ)	13,500,000.00	27,000,000.00	40,500,000.00	54,000,000.00	54,000,000.00
<b>รวมรายรับ</b>	<b>13,500,000.00</b>	<b>27,000,000.00</b>	<b>40,500,000.00</b>	<b>54,000,000.00</b>	<b>54,000,000.00</b>

### 2.6.2 ประมาณการค่าใช้จ่าย

รายละเอียดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2565	2566	2567	2568	2569
<b>หมวดการจัดการเรียนการสอน</b>					
1.ค่าสอน (ค่าตอบแทนอาจารย์พิเศษและคณะร่วมสอน)	675,000	1,350,000	2,025,000	2,700,000	2,700,000
2.ค่าวัสดุ (วัสดุสำนักงานและวัสดุการเรียนการสอน)	270,000	540,000	810,000	1,080,000	1,080,000
3.ทุนและกิจกรรมนิสิต	270,000	540,000	810,000	1,080,000	1,080,000
4.งบพัฒนาบุคลากร	675,000	1,350,000	2,025,000	2,700,000	2,700,000
5.งบสนับสนุนการวิจัย	675,000	1,350,000	2,025,000	2,700,000	2,700,000
6.ค่าใช้จ่ายส่วนกลางของวิทยาลัย	2,190,000	4,380,000	6,570,000	8,760,000	8,760,000
7.ค่าสาธารณูปโภค	1,050,000	2,100,000	3,150,000	4,200,000	4,200,000
8.ค่าพัฒนาสถานที่ ครุภัณฑ์	4,800,000	9,600,000	14,400,000	19,200,000	19,200,000
9.ค่าพัฒนามหาวิทยาลัย	1,800,000	3,600,000	5,400,000	7,200,000	7,200,000
<b>หมวดค่าใช้จ่ายส่วนกลาง</b>					
1.ค่าบำรุงมหาวิทยาลัย (950 บาท/คน/ภาคการศึกษา)	285,000.00	570,000.00	855,000.00	1,140,000.00	1,140,000.00
2.ค่าบำรุงห้องสมุด (900 บาท/คน/ภาคการศึกษา)	270,000.00	540,000.00	810,000.00	1,080,000.00	1,080,000.00
3.ค่าบำรุงฝ่ายกิจการนิสิต (850 บาท/คน/ภาคการศึกษา)	255,000.00	510,000.00	765,000.00	1,020,000.00	1,020,000.00

รายละเอียดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2565	2566	2567	2568	2569
4.ค่ากองทุนคอมพิวเตอร์ (650 บาท/คน/ภาคการศึกษา)	195,000.00	390,000.00	585,000.00	780,000.00	780,000.00
5.ค่าบำรุงด้านการกีฬา (300 บาท/คน/ภาคการศึกษา)	90,000.00	180,000.00	270,000.00	360,000.00	360,000.00
จำนวนนิสิต (คน)	150	300	450	600	600
จำนวนภาคการศึกษา	2	2	2	2	2
รวมรายจ่าย / คน / ภาค การศึกษา	45,000	45,000	45,000	45,000	45,000
รวมรายจ่าย / ปีงบประมาณ	13,500,000	27,000,000	40,500,000	54,000,000	54,000,000

## 2.7 ระบบการศึกษา

- แบบชั้นเรียน
- แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- แบบทางไกลผ่านสื่อแพรภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (E-learning)
- แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- อื่นๆ (ระบุ) .....

## 2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)

การเทียบเคียงหน่วยกิตเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 (ภาคผนวก ก)



### 3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

#### 3.1 หลักสูตร

##### 3.1.1 จำนวนหน่วยกิต

รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 130 หน่วยกิต

##### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

รายวิชา	จำนวนหน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ	80 หน่วยกิต
2.1 วิชาแกนกลางวิทยาลัย (จัดสอนเป็นภาษาอังกฤษ) - 30 หน่วยกิต	<b>งานพัฒนาหลักสูตรและการศึกษา สป.อว. รับทราบการให้ความเห็นชอบ วันที่..... 9 กันยายน 2565.....</b>
2.2 วิชาเอกบังคับ - 29 หน่วยกิต	
2.3 วิชาเอกเลือก - 21 หน่วยกิต	
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	20 หน่วยกิต
<b>รวมไม่น้อยกว่า</b>	<b>130 หน่วยกิต</b>

##### 3.1.3 รายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

1.1 วิชาบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 4 ชุดวิชา รวม 24 หน่วยกิต ดังนี้

1.1.1 ชุดวิชาที่ 1 การเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21

(Learning and Communicating in the 21<sup>st</sup> Century)

มศว191 การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)

SWU191 Learning to the World of 21st Century

มศว192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

SWU192 Thai Language for Communication

1.1.2 ชุดวิชาที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ

มศว193 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)

SWU193 Listening and Speaking for Effective English Communication

มศว194 การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)

SWU194 Reading and Writing for Effective English Communication

1.1.3 ชุดวิชาที่ 3 มศว เพื่อสังคม (SWU for Society)

มศว195 พลเมืองสร้างสรรค์สังคม 3(2-2-5)

SWU195 Creative Citizen for Society

มศว196 ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)

SWU196 Science and Art of Sustainable Social Development

**1.1.4 ชุดวิชาที่ 4 การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ  
(Enhancement of Work Skills and Entrepreneurship)**

มศว197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ	3(2-2-5)
SWU197	Speaking and Presentation for Careers	
มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)
SWU198	Preparation for Working and Entrepreneurship	

**1.2 วิชาเลือก** กำหนดให้เลือกเรียน 1 ชุดวิชา รวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จากรายวิชาต่อไปนี้

**1.2.1 ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด**

มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)
SWU291	Healthy Lifestyle	
มศว292	วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)
SWU292	Science: A Key to Harmonious Living with Our Environment	
มศว293	การปรับตัวในสังคมพลวัต	3(2-2-5)
SWU293	Adaptation in the Dynamic Society	

หมายเหตุ:	นิสิตสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 293
	นิสิตสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ	ให้เลือกเรียนวิชา มศว 292 และ มศว 293
	นิสิตสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	ให้เลือกเรียนวิชา มศว 291 และ มศว 292

**2. หมวดวิชาแกนกลางวิทยาลัยฯ** กำหนดให้เรียนจำนวน 3 ชุดวิชา รวม 30 หน่วยกิต

(จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ) จากรายวิชาดังนี้

**ชุดวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร 1**

วนส001	สื่อศึกษา	3(2-2-5)
COS001	Media Studies	
วนส002	ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
COS002	Introduction to Mass Communication and Digital Media	
วนส003	ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ	3(2-2-5)
COS003	Communication Skills for Media Production	
วนส004	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	3(2-2-5)
COS004	Information and Communication Technology	

**ชุดวิชาศิลปะและการออกแบบ**

วนส005	สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย	3(3-0-6)
COS005	Contemporary Aesthetics	
วนส006	ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย	3(2-2-5)
COS006	Thai and Asian Wisdom	

วนส007	แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ	3(2-2-5)
COS007	Concept and Design Innovation	
<b>ชุดวิชาการจัดการและธุรกิจ</b>		
วนส008	การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(3-0-6)
COS008	Creative Industry Management	
วนส009	พฤติกรรมผู้บริโภค	3(3-0-6)
COS009	Consumer Behavior	
วนส010	กระแสกับธุรกิจ	3(3-0-6)
COS010	Trends and Business	

### 3. หมวดวิชาเอกบังคับและวิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 50 หน่วยกิต

#### 3.1 วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

##### 3.1.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียนจำนวน 3 ชุดวิชา รวม 29 หน่วยกิต

##### ชุดวิชาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

นสส111	การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อสื่อปฏิสัมพันธ์	3(2-2-5)
CSC111	Introduction to Graphic Design for Interactive Media	
นสส112	การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น	3(2-2-5)
CSC112	Sketching and Drawing Skills	
นสส113	พื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
CSC113	Animation Fundamentals	
นสส114	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC114	Interactive Design for Multimedia	
นสส211	ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ	3(2-2-5)
CSC211	Art and Design History	

##### ชุดวิชาวิจัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส271	จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
CSC271	Ethics and Issues in Information Technology Laws	
นสส371	การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(2-2-5)
CSC371	Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation	

##### ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส471	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
CSC471	Professional Practice for Social Communication Innovation	
นสส472	นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	5(0-10-5)
CSC472	Social Communication Innovation Thesis	

### 3.1.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

นสส221	การสื่อสารผ่านภาพ	3(2-2-5)
CSC221	Visual Communication	
นสส222	โครงเรื่องและตัวละคร	3(2-2-5)
CSC222	Plot and Character	
นสส223	การออกแบบภาพสามมิติ	3(2-2-5)
CSC223	3D Modeling and Rendering	
นสส224	เทคนิคพิเศษทางภาพในการออกแบบสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC224	Visual Effect for Digital Media Design	
นสส225	การวาดภาพและการลงสีเพื่องานภาพเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC225	Digital Drawing and Painting for Animation	
นสส226	เทคนิคเชิงทดลองเพื่องานผลิต	3(2-2-5)
CSC226	Experimental Techniques for Production	
นสส321	ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ	3(2-2-5)
CSC321	3D Animation	
นสส322	โมชั่นกราฟิกเพื่องานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC322	Motion Graphic for Multimedia	
นสส323	การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์	3(2-2-5)
CSC323	Branding and Identity Design	
นสส324	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC324	Digital Publishing Design	
นสส325	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้เพื่องานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC325	User Experience (UX) Design for Multimedia	
นสส326	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC326	Independent Study for Interactive and Multimedia Design	
นสส421	แนวคิดการออกแบบเกม	3(2-2-5)
CSC421	Game Design Concept	
นสส422	การผลิตภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
CSC422	Animation Production	
นสส423	การพัฒนาเกมดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC423	Digital Game Development	
นสส424	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)
CSC424	Basic Computer Programming	

## 3.2 วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์

### 3.2.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียนจำนวน 3 ชุดวิชา รวม 29 หน่วยกิต

#### ชุดวิชาการจัดการธุรกิจไซเบอร์

นสส131	หลักการตลาด	3(3-0-6)
CSC131	Principles of Marketing	
นสส132	ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น	3(3-0-6)
CSC132	Introduction to E-Business	
นสส133	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	3(3-0-6)
CSC133	Information System Management	
นสส231	การบัญชีเพื่อการจัดการและงบการเงิน	3(2-2-5)
CSC231	Managerial Accounting and Financial Management	
นสส232	การสื่อสารการตลาดดิจิทัลแบบบูรณาการ	3(2-2-5)
CSC232	Integrated Digital Marketing Communication	

#### ชุดวิชาวิจัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส271	จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
CSC271	Ethics and Issues in Information Technology Laws	
นสส371	การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(2-2-5)
CSC371	Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation	

#### ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส471	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
CSC471	Professional Practice for Social Communication Innovation	
นสส472	นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	5(0-10-5)
CSC472	Social Communication Innovation Thesis	

### 3.2.2 วิชาเอกเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

นสส141	การสื่อสารทางธุรกิจ	3(2-2-5)
CSC141	Business Communication	
นสส241	การจัดการตราสินค้าดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC241	Digital Brand Management	
นสส242	กลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC242	Digital Business Strategies	
นสส341	การตลาดดิจิทัลระดับโลก	3(3-0-6)
CSC341	Global Digital Marketing	
นสส342	สัมมนาเพื่อการจัดการธุรกิจไซเบอร์	3(3-0-6)
CSC342	Seminar on Cyber Business Management	

นสส343	การตลาดในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC343	Digital Marketing	
นสส344	การวางแผนการตลาดดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC344	Digital Marketing Plan	
นสส345	การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่	3(2-2-5)
CSC345	Big Data Analytics	
นสส346	การสร้างสรรคแคมเปญออนไลน์	3(2-2-5)
CSC346	Online Campaign Creation	
นสส347	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการจัดการธุรกิจไซเบอร์	3(2-2-5)
CSC347	Independent Study for Cyber Business Management	
นสส441	นวัตกรรมและธุรกิจใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	3(3-0-6)
CSC441	Innovation and Startup for Entrepreneurs	
นสส442	การจัดการทรัพยากรมนุษย์	3(3-0-6)
CSC442	Human Resources Management	

### 3.3 วิชาเอกบังคับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

#### 3.3.1 วิชาเอกบังคับ กำหนดให้เรียนจำนวน 3 ชุดวิชา รวม 29 หน่วยกิต

##### ชุดวิชานวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

นสส153	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 1	3(2-2-5)
CSC153	Programming for Digital Innovation 1	
นสส161	แนวคิดพื้นฐานสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC161	Fundamental Concept for Digital Innovation	

##### ชุดวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบดิจิทัล

นสส152	การออกแบบและการวิเคราะห์ขั้นตอนวิธี	3(2-2-5)
CSC152	Algorithm Design and Analysis	
นสส251	ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น	3(2-2-5)
CSC251	Fundamental of Database System	
นสส252	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ	3(2-2-5)
CSC252	Information System Analysis and Design	

##### ชุดวิชาวิจัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส271	จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
CSC271	Ethics and Issues in Information Technology Laws	
นสส371	การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(2-2-5)
CSC371	Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation	

### ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส471	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
CSC471	Professional Practice for Social Communication Innovation	
นสส472	นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	5(0-10-5)
CSC472	Social Communication Innovation Thesis	

### 3.3.2 วิชาเอกเลือก นิสิตเลือกชุดวิชาการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม หรือชุดวิชา

นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร โดยต้องเรียนไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิตในชุดวิชานั้น ๆ

#### ชุดวิชาการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม

นสส261	การวิเคราะห์และออกแบบประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้	3(2-2-5)
CSC261	User Experience and User Interface Analysis and Design	
นสส262	ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)
CSC262	Fundamental of Computer Network	
นสส263	การออกแบบและพัฒนาสื่อผสม	3(2-2-5)
CSC263	Multimedia Design and Development	
นสส264	การคิดเชิงออกแบบและความคิดสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC264	Design Thinking and Creativity for Digital Innovation	
นสส361	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 2	3(2-2-5)
CSC361	Programming for Digital Innovation 2	
นสส362	การบริหารโครงการนวัตกรรมดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC362	Digital Innovation Project Management	
นสส363	เทคโนโลยีแบบกลุ่มเมฆ	3(2-2-5)
CSC363	Cloud Technology	
นสส364	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
CSC364	Independent Study for Computer Innovation for Communication	
นสส369	วิทยาการข้อมูลเบื้องต้น	3(2-2-5)
CSC369	Fundamental of Data Science	
นสส461	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล 1	3(2-2-5)
CSC461	Application Program Development for Digital Business 1	
นสส462	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล 2	3(2-2-5)
CSC462	Application Program Development for Digital Business 2	
นสส463	โครงการต้นแบบสำหรับนวัตกรรมสื่อสารดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC463	Pilot Project for Digital Communication Innovation	
นสส464	คลังข้อมูลและการทำเหมืองข้อมูล	3(2-2-5)
CSC464	Data Warehouse and Data Mining	

## ชุดวิชานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร

นสส162	การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC162	Digital Transformation	
นสส261	การวิเคราะห์และออกแบบประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้	3(2-2-5)
CSC261	User Experience and User Interface Analysis and Design	
นสส264	การคิดเชิงออกแบบและความคิดสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC264	Design Thinking and Creativity for Digital Innovation	
นสส265	การออกแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารกับผู้ใช้	3(2-2-5)
CSC265	Interaction Design for User Communication	
นสส266	การเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC266	Digital Innovation Entrepreneurship	
นสส267	การสื่อสารการระดมทุนเพื่อผลิตภัณฑ์ดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC267	Investment Funding Communication for Digital Products	
นสส364	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
CSC364	Independent Study for Computer Innovation for Communication	
นสส365	การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารบนเว็บเพจ	3(2-2-5)
CSC365	Interactive Media Development for Web Page Communication	
นสส366	ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC366	Artificial Intelligence for Digital Transformation	
นสส367	การประกันคุณภาพนวัตกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC367	Digital Innovation Quality Assurance	
นสส368	การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
CSC368	Data Analytics for Digital Innovation for Communication	
นสส465	ภาวะผู้นำทางดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC465	Digital Leadership	

## 4. หมวดวิชาเลือกเสรี

กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 20 หน่วยกิต จากชุดรายวิชาใด ๆ ที่สนใจหรือสอดคล้องต่อยอดความเชี่ยวชาญจากสาขาวิชาเอก ซึ่งเปิดสอนภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยศึกษาตามข้อกำหนดและเงื่อนไขของสาขา หรือชุดวิชานั้น ๆ



### ความหมายของรหัสวิชา

รหัสวิชาประกอบด้วย 3 หลักแรกเป็นตัวอักษร และตามด้วยตัวเลข 3 หลัก

#### ความหมายของกลุ่มตัวอักษร

รายวิชาซึ่งเปิดสอนในแต่ละสาขาวิชามีความหมายตามรหัสอักษร ดังนี้

มศว หรือ SWU	หมายถึง	รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป
วนส หรือ COS	หมายถึง	รายวิชาในหมวดวิชาแกนกลางวิทยาลัยฯ
นสส หรือ CSC	หมายถึง	รายวิชาในสาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม

#### ความหมายของกลุ่มตัวเลขของรายวิชาในหมวดวิชาแกนกลางวิทยาลัยฯ

เลขหลักแรก (เลขศูนย์)	หมายถึง	รายวิชาในหมวดวิชาแกนกลางวิทยาลัยฯ
เลขหลักที่ 2 และ 3	หมายถึง	ลำดับวิชา

#### ความหมายของกลุ่มตัวเลขของรายวิชาในสาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม

เลขหลักแรก	หมายถึง	ระดับชั้นปีที่สอน
เลขหลักที่ 2	หมายถึง	กลุ่มวิชา

โดยความหมายของเลขหลักที่ 2 สามารถแยกได้ตามหมวดวิชา ดังนี้

1	หมายถึง	หมวดวิชาเอกบังคับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย
2	หมายถึง	หมวดวิชาเอกเลือกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย
3	หมายถึง	หมวดวิชาเอกบังคับการจัดการธุรกิจไซเบอร์
4	หมายถึง	หมวดวิชาเอกเลือกการจัดการธุรกิจไซเบอร์
5	หมายถึง	หมวดวิชาเอกบังคับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร
6	หมายถึง	หมวดวิชาเอกเลือกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร
7	หมายถึง	หมวดวิชาที่ทุกวิชาเอกจะต้องลงทะเบียนเรียน วิชาฝึกงาน และวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์
เลขหลักที่ 3	หมายถึง	ลำดับวิชาในแต่ละกลุ่ม

### 3.1.4 แผนการศึกษา

ในระดับปริญญาตรี ลงทะเบียนได้ไม่เกิน 22 หน่วยกิต ต่อ 1 ภาคการศึกษา

▲ **วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย**

**ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส002	<b>ชุดวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร 1</b>	<b>6</b>
วนส004	ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)
วนส004	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	3(2-2-5)
นสส111	<b>ชุดวิชาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย</b>	<b>6</b>
นสส112	การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อสื่อปฏิสัมพันธ์	3(2-2-5)
นสส112	การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น	3(2-2-5)
มศว191	<b>ชุดวิชาการเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21</b>	<b>6</b>
มศว192	การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)
มศว192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
	<b>รวม</b>	<b>18</b>

**ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส001	<b>ชุดวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร 1</b>	<b>6</b>
วนส003	สื่อศึกษา	3(3-2-5)
วนส003	ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ	3(2-2-5)
นสส113	<b>ชุดวิชาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย</b>	<b>9</b>
นสส114	พื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
นสส211	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
นสส211	ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ	3(2-2-5)
มศว193	<b>ชุดวิชาศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ</b>	<b>6</b>
มศว194	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
มศว194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
	<b>รวม</b>	<b>21</b>

**ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส007	<b>ชุดวิชาศิลปะและการออกแบบ</b>	<b>3</b>
วนส007	แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ	3(2-2-5)
นสสxxx	<b>วิชาเอกเลือก 2 วิชา</b>	<b>6</b>
นสสxxx	<b>ชุดวิชา มศว เพื่อสังคม</b>	<b>6</b>
มศว195	พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	3(2-2-5)
มศว196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)
มศว196	วิชาเลือกเสรี	3
	<b>รวม</b>	<b>18</b>

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส005	ชุดวิชาศิลปะและการออกแบบ สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย	6 3(3-0-6)
วนส006	ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย	3(2-2-5)
นสสxxx	วิชาเอกเลือก 2 วิชา	6
มศว197	ชุดวิชาการพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ	6 3(2-2-5)
มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ วิชาเลือกเสรี	3(2-2-5) 3
	รวม	21

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส009	ชุดวิชาการจัดการและธุรกิจ พฤติกรรมผู้บริโภค	3 3(3-0-6)
นสส271	ชุดวิชาวิจัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	6 3(3-0-6)
นสส371	การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(2-2-5)
นสสxxx	วิชาเอกเลือก 1 วิชา	3
มศว291	ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	6 3(2-2-5)
มศว292	วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)
	รวม	18

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส008	ชุดวิชาการจัดการและธุรกิจ การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	6 3(3-0-6)
วนส010	กระแสกับธุรกิจ	3(3-0-6)
นสสxxx	วิชาเอกเลือก 2 วิชา	6
	วิชาเลือกเสรี	6
	รวม	18

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
นสส471	ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3
	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
	วิชาเลือกเสรี	8
	รวม	11

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
นสส472	ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม	5
	นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ (ชุดวิชาวิจัยและบูรณาการ)	5(0-10-5)
	รวม	5

▲ วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์

ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส009	ชุดวิชาการจัดการและธุรกิจ	6
	พฤติกรรมผู้บริโภค	3(3-0-6)
วนส010	กระแสกับธุรกิจ	3(3-0-6)
นสส131	ชุดวิชาการจัดการธุรกิจไซเบอร์	6
	หลักการตลาด	3(3-0-6)
นสส132	ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น	3(3-0-6)
มศว191	ชุดวิชาการเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21	6
	การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)
มศว192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
	รวม	18

ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส008	ชุดวิชาการจัดการและธุรกิจ	3
	การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(3-0-6)
นสส133	ชุดวิชาการจัดการธุรกิจไซเบอร์	9
	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	3(3-0-6)
นสส231	การบัญชีเพื่อการจัดการและงบการเงิน	3(2-2-5)
นสส232	การสื่อสารการตลาดดิจิทัลแบบบูรณาการ	3(2-2-5)
มศว193	ชุดวิชาศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ	6
	การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
มศว194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
	รวม	18

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส001	ชุดวิชาสื่อและนวัตกรรมการสื่อสาร 1 สื่อศึกษา	6 3(2-2-5)
วนส004	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	3(2-2-5)
นสสxxx	วิชาเอกเลือก 2 วิชา	6
	<b>ชุดวิชา มศว เพื่อสังคม</b>	<b>6</b>
มศว195	พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	3(2-2-5)
มศว196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)
	<b>รวม</b>	<b>18</b>

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส002	ชุดวิชาสื่อและนวัตกรรมการสื่อสาร 1 ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล	6 3(3-0-6)
วนส003	ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ	3(2-2-5)
นสสxxx	วิชาเอกเลือก 2 วิชา	6
	<b>ชุดวิชาการพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ</b>	<b>6</b>
มศว197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ	3(2-2-5)
มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)
	วิชาเลือกเสรี	3
	<b>รวม</b>	<b>21</b>

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส006	ชุดวิชาศิลปะและการออกแบบ ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย	6 3(2-2-5)
วนส007	แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ	3(2-2-5)
	<b>ชุดวิชาวิจัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม</b>	<b>6</b>
นสส271	การสื่อสารการตลาดดิจิทัลแบบบูรณาการ	3(3-0-6)
นสส371	การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	3(2-2-5)
นสสxxx	วิชาเอกเลือก 1 วิชา	3
	<b>ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด</b>	<b>6</b>
มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)
มศว292	วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)
	<b>รวม</b>	<b>21</b>

ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส005 นสสxxx	ชุดวิชาศิลปะและการออกแบบ	3
	สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย	3(3-0-6)
	วิชาเอกเลือก 1 วิชา	3
	วิชาเลือกเสรี	9
	รวม	15

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
นสส471 นสสxxx	ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	3
	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
	วิชาเอกเลือก 1 วิชา	3
	วิชาเลือกเสรี	8
	รวม	14

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
นสส472	ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	5
	นวัตกรรมการสื่อสารสังคมนิพนธ์	5(0-10-5)
	รวม	5

▲ วิชาเอกนวัตกรรมการคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส001	ชุดวิชาสื่อและนวัตกรรมการสื่อสาร 1	6
	สื่อศึกษา	3(2-2-5)
วนส004	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	3(2-2-5)
	ชุดวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบดิจิทัล	3
นสส152	การออกแบบและการวิเคราะห์ขั้นตอนวิธี	3(3-0-6)
	ชุดวิชานวัตกรรมการคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร	3
นสส161	แนวคิดพื้นฐานสำหรับนวัตกรรมการดิจิทัล	3(3-0-6)
	ชุดวิชาการเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21	6
มศว 191	การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	3(2-2-5)
มศว 192	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)
	รวม	18

ปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส002	ชุดวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร 1 ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล	6 3(3-0-6)
วนส003	ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ	3(2-2-5)
นสส153	ชุดวิชานวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 1	3 3(3-0-6)
นสส251	ชุดวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบดิจิทัล ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น	3 3(2-2-5)
มศว193	ชุดวิชาศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	6 3(2-2-5)
มศว194	การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
	รวม	18

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส010	ชุดวิชาการจัดการและธุรกิจ กระแสกับธุรกิจ	3 3(3-0-6)
นสส252	ชุดวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ	3 3(2-2-5)
นสสxxx	วิชาเอกเลือก (เลือกจากชุดวิชาการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม 1 วิชา)	3
นสสxxx	วิชาเอกเลือก (เลือกจากชุดวิชาการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม หรือจากชุดวิชานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร 2 วิชา)	6
มศว195	ชุดวิชา มศว เพื่อสังคม พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	6 3(2-2-5)
มศว196	ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	3(2-2-5)
	รวม	21

ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
วนส008	ชุดวิชาการจัดการและธุรกิจ การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	6 3(3-0-6)
วนส009	พฤติกรรมผู้บริโภค	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
นสสxxx	วิชาเอกเลือก (เลือกจากชุดวิชาการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม หรือจากชุดวิชานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร 1 วิชา)	3
	<b>ชุดวิชาการพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ</b>	6
มศว197	การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ	3(2-2-5)
มศว198	การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ	3(2-2-5)
	วิชาเลือกเสรี	6
	<b>รวม</b>	<b>21</b>

### ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
	<b>ชุดวิชาศิลปะและการออกแบบ</b>	6
วนส005	สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย	3(2-2-5)
วนส007	แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ	3(3-0-6)
นสสxxx	วิชาเอกเลือก (เลือกจากชุดวิชาการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม หรือจากชุดวิชานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร 1 วิชา)	3
	<b>ชุดวิชาวิถีชีวิตที่ชาญฉลาด</b>	6
มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)
มศว292	วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)
	วิชาเลือกเสรี	6
	<b>รวม</b>	<b>21</b>

### ปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
	<b>ชุดวิชาศิลปะและการออกแบบ</b>	3
วนส006	ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย	3(2-2-5)
	<b>ชุดวิชาวิจัยและบูรณาการ</b>	6
นสส271	จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
นสส371	การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(2-2-5)
นสสxxx	วิชาเอกเลือก (เลือกจากชุดวิชาการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม หรือจากชุดวิชานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร 2 วิชา)	6
	วิชาเลือกเสรี	6
	<b>รวม</b>	<b>21</b>



ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
นสส471	ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3
	การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	3(0-9-0)
	วิชาเลือกเสรี	2
	รวม	5

ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
นสส472	ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม	5
	นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	5(0-10-5)
	รวม	5

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1.1 ชุดวิชาที่ 1 การเรียนรู้และการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 (Learning and Communication in the 21st Century)

ศึกษาวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง การทำงานในศตวรรษที่ 21 การใช้ภาษาไทยเพื่อการติดต่อสื่อสาร ฝึกวิเคราะห์และสังเคราะห์สถานการณ์ในชีวิตประจำวันอย่างมีวิจารณญาณ ออกแบบแผนการพัฒนารเรียนรู้ในมหาวิทยาลัย สามารถเรียนรู้และนำเสนอความรู้โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้

มศว191 การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)

SWU191 Learning to the World of 21<sup>st</sup> Century

ศึกษาแนวคิดการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การพัฒนาพฤติกรรม จิตใจ และปัญญาเพื่อแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ ริเริ่มสิ่งใหม่และออกแบบชีวิตการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยของตนเองอย่างมีเป้าหมาย รวมถึงถ่ายทอดความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์

มศว192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

SWU192 Thai Language for Communication

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร การรับสารและส่งสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการสื่อความหมายอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

## 1.2 ชุดวิชาที่ 2 ศิลปะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ (Art of Using English for International Communication)

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านการทำแบบฝึกหัดการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน

มศว193 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)

SWU193 Listening and Speaking for Effective English Communication

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการฟังและการพูดภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน

มศว194 การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 3(2-2-5)

SWU194 Reading and Writing for Effective English Communication

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยเน้นการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลาย ทั้งในและนอกห้องเรียน

## 1.3 ชุดวิชาที่ 3 มศว เพื่อสังคม (SWU for Society)

ศึกษาบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพ ทั้งในสังคมกายภาพและสังคมดิจิทัล การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิด เป็นพลเมืองที่สร้างสรรค์สังคม โดยเข้าใจความแตกต่างทางพหุวัฒนธรรมและการถ่ายทอดทางภูมิปัญญาของสังคมไทย ความหลากหลายของสภาพสังคม การวิเคราะห์ปัญหาสังคม เสนอแนะแนวทางพัฒนาสังคมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ (SDGs)

มศว195 พลเมืองสร้างสรรค์สังคม 3(2-2-5)

SWU95 Creative Citizen for Society

ศึกษาการเป็นพลเมืองที่มีความคิดที่หลากหลาย และภูมิปัญญาที่เป็นรากฐานทางความคิดของสังคมไทย การมีส่วนร่วมแสดงบทบาทและความรับผิดชอบของตนเองในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพภายใต้ประชาคมที่ตนอาศัยอยู่ รวมถึงในสังคมดิจิทัล การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รู้เท่าทันและสร้างสรรค์สังคม การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ตามได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ การดำเนินชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิดและพหุวัฒนธรรม และการจัดการปัญหาความขัดแย้งในสังคมด้วยสันติวิธีด้วยกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

มศว196 ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน 3(2-2-5)

SWU196 Science and Art of Sustainable Social Development

ศึกษาแนวคิดเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ การวิเคราะห์ปัญหาสังคมและโอกาสในการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตที่จะส่งผลกระทบต่อพลเมืองในสังคม ฝึกปฏิบัติใช้กระบวนการออกแบบทางความคิดและการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการวิจัย การออกแบบโครงการเพื่อแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการเก็บข้อมูลทางสังคมศาสตร์ และการถ่ายทอดแนวคิดการพัฒนาสังคมและผลการดำเนินโครงการที่ผ่านการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบ

#### 1.4 ชุดวิชาที่ 4 การพัฒนาทักษะการทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ

##### (Enhancement of Work Skills and Entrepreneurship)

ศึกษาหลักการสื่อสารเพื่อการทำงานร่วมกัน บนพื้นฐานความเข้าใจตนเองและผู้อื่น ลักษณะการทำงานในองค์กร แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ การนำเสนอเรื่องราวที่มีคุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อการทำงาน การเป็นผู้ประกอบการในโลกดิจิทัล และจริยธรรมในการทำงานและการประกอบธุรกิจ

มศว197 การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ 3(2-2-5)

SWU197 Speaking and Presentation for Careers

ศึกษาการใช้ภาษาถ้อยคำและภาษาท่าทางในการทำงานร่วมกับผู้อื่นให้เหมาะสมตามกาลเทศะในยุคสังคมที่เปลี่ยนแปลง การพูดและการนำเสนอเรื่องราวที่มีคุณค่าผ่านสื่อดิจิทัล การรับฟัง การวิพากษ์และแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพและการสร้างรายได้

มศว198 การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ 3(2-2-5)

SWU198 Preparation for Working and Entrepreneurship

ศึกษาการทำงานและลักษณะการเป็นผู้ประกอบการ รวมถึงจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง การทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยแสดงบทบาทตามภาวะผู้นำและผู้ตามบนพื้นฐานความเข้าใจตนเองและผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง การใช้วิจารณญาณในการวิเคราะห์และสังเคราะห์แผนการแก้ปัญหาในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน รวมถึงพื้นฐานเริ่มต้นในการประกอบการและการสร้างแบรนด์จากจุดเด่นในตนเองอย่างสร้างสรรค์ และการประเมินคุณภาพของแผนการประกอบการอย่างเป็นระบบ

#### 1.5 ชุดวิชาที่ 5 วิถีชีวิตที่ชาญฉลาด (Smart Life)

ศึกษาความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์สุขภาพ และกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล พัฒนาสุขภาพและวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์ และการปรับตัวในสังคมพลวัต

มศว291	วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)
SWU291	Healthy Lifestyle	
	ศึกษาองค์ประกอบและการพัฒนาสุขภาพแบบองค์รวม โรคไม่ติดต่อเรื้อรังกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของมนุษย์รวมทั้งปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ ความสำคัญของอาหาร โภชนาการ และออกกำลังกาย การเลือกบริโภคด้วยปัญญาและการพัฒนาวิถีชีวิตเชิงสร้างสรรค์	
มศว292	วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	3(2-2-5)
SWU292	Science: A Key to Harmonious Living with Our Environment	
	ศึกษากระบวนการทางวิทยาศาสตร์ พลังงาน ระบบนิเวศวิทยา ผลกระทบจากความเจริญทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการใช้พลังงาน ที่มีต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม รวมถึงการประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์ในการปรับตัวและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล	
มศว293	การปรับตัวในสังคมพลวัต	3(2-2-5)
SWU293	Adaptation in the Dynamic Society	
	ศึกษาปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อแสดงพฤติกรรม การรู้เท่าทันอารมณ์และการฟื้นคืนกลับเมื่อพบปัญหาในชีวิต กระบวนการเรียนรู้แบบสืบสอบเพื่อความเข้าใจ และการปรับตัวในสังคมพลวัตได้อย่างเหมาะสม	

## 2. หมวดวิชาแกนกลางวิทยาลัยฯ (กลุ่มรายวิชาที่จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ)

### ชุดวิชาสื่อและนวัตกรรมสื่อสาร 1

วนส001	สื่อศึกษา	3(2-2-5)
COS001	Media Studies	
	ศึกษาทฤษฎี หลักการ และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อและช่องทางในการสื่อสาร ตลอดจนพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์สื่อใหม่ โดยผ่านมุมมองเชิงวิพากษ์ครอบคลุมในเรื่องของเทคโนโลยี คุณลักษณะ ประเภท กระบวนการผลิตและความสัมพันธ์ที่มีต่อระบบสังคมและวัฒนธรรม	
วนส002	ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
COS002	Introduction to Mass Communication and Digital Media	
	ศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในศาสตร์ทางด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล ครอบคลุมทั้งในเรื่องประวัติศาสตร์และความเป็นมาของสื่อแต่ละประเภท รวมถึงคุณลักษณะ ประเภท กระบวนการผลิต ตลอดจนรายละเอียดของสื่อในแต่ละชนิด และทำความเข้าใจกับธุรกิจของสื่อแต่ละประเภท รวมถึงแนวโน้มและทิศทางของสื่อในอนาคตทั้งที่เป็นสื่อมวลชนและสื่อดิจิทัล	

วนส003 ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ 3(2-2-5)

COS003 Communication Skills for Media Production  
ศึกษาหลักการ และปฏิบัติการด้านทักษะการสื่อสารในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับการนำเสนอความคิด ผลงานและนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

วนส004 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 3(2-2-5)

COS004 Information and Communication Technology  
ศึกษา ค้นคว้าและปฏิบัติการเกี่ยวกับ เทคโนโลยีเพื่อการจัดการข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสาร จริยธรรมในการใช้ข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสาร เครื่องมือในการจัดการสารสนเทศและการสื่อสารทั้งคอมพิวเตอร์และเครื่องมืออื่น ๆ ทั้งส่วนของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ระบบเครือข่าย การสื่อสารแบบออนไลน์ และออฟไลน์ สังคมเชิงปฏิสัมพันธ์ เทคโนโลยีในปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต

#### ชุดวิชาศิลปะและการออกแบบ

วนส005 สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย 3(3-0-6)

COS005 Contemporary Aesthetics  
ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประสบการณ์และประเด็นทางด้านสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ ทั้งสุนทรียศาสตร์ตะวันตก ตะวันออก และไทย โดยวิเคราะห์ในเชิงสหวิทยาการที่สัมพันธ์กับความงามร่วมสมัยทั้งกระแสสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่

วนส006 ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย 3(2-2-5)

COS006 Thai and Asian Wisdom  
ศึกษา ค้นคว้า ทำความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาในฐานะเป็นทรัพย์สินของชุมชน มุ่งเน้นในภูมิปัญญาของไทยและเอเชีย โดยอาจเลือกประเด็นศึกษาที่เป็นกรณีศึกษาตามความสนใจ รวมทั้งอาจกำหนดให้ผู้เรียนรวมตัวเป็นกลุ่มลงพื้นที่ศึกษาจากปราชญ์ในชุมชน และพื้นที่ที่นิสิตสนใจ สังเคราะห์ความรู้แล้วนำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกอื่นในชั้นเรียน

วนส007 แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ 3(2-2-5)

COS007 Concept and Design Innovation  
ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และฝึกปฏิบัติการกระบวนการสร้างแนวความคิดทางการออกแบบ การประยุกต์ใช้แนวคิดไปสู่นวัตกรรมและงานสร้างสรรค์

### ชุดวิชาการจัดการและธุรกิจ

วนส008	การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3(3-0-6)
COS008	Creative Industry Management	
	ศึกษา คำนวณและวิเคราะห์หลักการแนวคิดและประเด็นทางการบริหารจัดการ และการดำเนินการธุรกิจ ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในและนอกประเทศที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและบทบาทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล	
วนส009	พฤติกรรมผู้บริโภค	3(3-0-6)
COS009	Consumer Behavior	
	ศึกษา คำนวณและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นที่เกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคล สิ่งจูงใจ ทฤษฎีการเรียนรู้ ทศนคติ ค่านิยม อิทธิพลทางสังคม วัฒนธรรมและประเพณี	
วนส010	กระแสกับธุรกิจ	3(3-0-6)
COS010	Trends and Business	
	ศึกษา วิเคราะห์ กระแสและแนวโน้มทางด้านสังคม วัฒนธรรม การเมือง การปกครอง กฎหมาย เศรษฐกิจและเทคโนโลยี ที่ส่งผลกระทบต่อรูปแบบและแนวทางในการดำเนินธุรกิจ	

### 3. หมวดวิชาเอกบังคับและวิชาเอกเลือก

#### 3.1 วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

##### 3.1.1 วิชาเอกบังคับ

#### ชุดวิชาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

นสส111	การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อสื่อปฏิสัมพันธ์	3(2-2-5)
CSC111	Introduction to Graphics Design for Interactive Media	
	ศึกษาหลักการ และทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบกราฟิก หลักการในการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ ทฤษฎีสื่อ สื่อปฏิสัมพันธ์ ผังปฏิบัติทักษะการออกแบบกราฟิก กระบวนการนำเสนอผลงาน การบูรณาการความคิด การออกแบบงานกราฟิกและสื่อปฏิสัมพันธ์	
นสส112	การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น	3(2-2-5)
CSC112	Sketching and Drawing Skills	
	ศึกษาทฤษฎี และฝึกปฏิบัติทักษะการร่างภาพและทักษะการวาดตามหลักทฤษฎีทางศิลปะ การวาดทัศนียภาพ สัดส่วน แสงและเงา การสังเกตวิเคราะห์จากสิ่งรอบตัว	

นสส113 พื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)

CSC113 Animation Fundamentals

ศึกษาทฤษฎี วิเคราะห์ และปฏิบัติการเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหวในคอมพิวเตอร์ ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น การพัฒนาภาพเคลื่อนไหวแบบดั้งเดิม การเดินและการวิ่ง การพัฒนาผลงานออกแบบในงานแอนิเมชัน การออกแบบฉากหลังและเทคนิคพิเศษ การให้เสียงในงานแอนิเมชัน พัฒนาแนวความคิด และวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบภาพเคลื่อนไหว

นสส114 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย 3(2-2-5)

CSC114 Interactive Design for Multimedia

ศึกษาทฤษฎี วิเคราะห์ และปฏิบัติการเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่สามารถสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองกับผู้ใช้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การวางแผน การสนับสนุนข้อมูลและการบูรณาการเทคนิคร่วมกัน

นสส211 ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ 3(3-0-6)

CSC211 Art and Design History

ศึกษาหลักการ แนวคิดและวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ศิลป์ และการออกแบบตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน เชื่อมโยงกับกระแสสังคม วัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี แนวโน้มการออกแบบในสังคมโลก

### ชุดวิชาวิจัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(3-0-6)

CSC271 Ethics and Issues in Information Technology Laws

ศึกษา คำนคว้า และวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางจริยธรรมและกฎหมายในธุรกิจสารสนเทศที่มีผลกระทบต่อสังคม กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พบว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา บทบาท ภารกิจ ความรับผิดชอบ จิตสำนึกสาธารณะ และ บทลงโทษ

นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม 3(2-2-5)

CSC371 Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation

ศึกษา คำนคว้า ฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ วิธีวิทยาของการวิจัย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การวิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติ การประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคม

### ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม 3(0-9-0)

CSC471 Professional Practice for Social Communication Innovation

ฝึกปฏิบัติงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคมในขอบเขตตามสาขาวิชาของผู้เรียน ในสถานประกอบการ องค์กร บริษัท และหน่วยงานวิชาชีพ ฝึกปฏิบัติงานตามภารกิจของสถานที่ฝึก หรือการทำโครงการแก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้การดูแลและให้คำปรึกษาของอาจารย์ในสาขาวิชา ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง

นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ 5(0-10-5)

CSC472 Social Communication Innovation Thesis

ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ กำหนดหัวข้อ การศึกษา วิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม วัฒนธรรม โดยกระบวนการเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ โดยเขียนเป็นภาคนิพนธ์และผลิตผลงานจริงนำเสนอต่อสาธารณชน

### 3.1.2 วิชาเอกเลือก

นสส221 การสื่อสารผ่านภาพ 3(2-2-5)

CSC221 Visual Communication

ศึกษาหลักการค้นคว้า และฝึกปฏิบัติวิธีการสร้างสรรค์สตอรี่บอร์ดหรือกระบวนการเล่าเรื่องด้วย ภาพ กระบวนการออกแบบ ลำดับภาพและเสียงในระบบดิจิทัล การวิเคราะห์โครงสร้าง การจูงใจ ความเป็น เอกภาพ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และมุมมอง

นสส222 โครงเรื่องและตัวละคร 3(2-2-5)

CSC222 Plot and Character

ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์เกี่ยวกับโครงเรื่อง ลักษณะตัวละคร ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและ ตัวละครในงานผลิตที่เป็นเรื่องราว ฝึกปฏิบัติการสร้างโครงเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่อง การลำดับเหตุการณ์ การ ออกแบบตัวละคร และแนวทางในการนำเสนอ

นสส223 การออกแบบภาพสามมิติ 3(2-2-5)

CSC223 3D Modeling and Rendering

ศึกษาทฤษฎีและหลักการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใส่ลวดลายและพื้นผิว การกำหนดแสงเงาให้กับวัตถุ และวิธีการการประมวลผล



นสส224	เทคนิคพิเศษทางภาพในการออกแบบสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC224	Visual Effect for Digital Media Design ศึกษา ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษทั้งในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การลำดับภาพต่อเนื่อง ระบบการจับภาพเคลื่อนไหว ปฏิบัติการ Green screen การผลิตเทคนิคพิเศษในระบบดั้งเดิม และระบบดิจิทัล ความสามารถพิเศษของคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัล	
นสส225	การวาดภาพและการลงสีเพื่องานภาพเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC225	Digital Drawing and Painting for Animation ศึกษาทฤษฎี และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการวาดและลงสีภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ เทคนิคการวาดภาพประกอบ และเทคนิคการลงสีในระบบดิจิทัล	
นสส226	เทคนิคเชิงทดลองเพื่องานผลิต	3(2-2-5)
CSC226	Experimental Techniques for Production ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์การผลิตวิดีโอทัศน์ ขั้นตอนการถ่ายทำ การใช้อุปกรณ์ในการถ่ายทำ มุมกล้อง การเขียนบทเพื่อการผลิต การเล่าเรื่องผ่านกล้อง การควบคุมความต่อเนื่องของภาพและเสียง กระบวนการหลังการผลิต และการนำเสนอผลงาน	
นสส321	ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ	3(2-2-5)
CSC321	3D Animation ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ การแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละคร การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร การกำหนดมุมมองภาพ การกำหนดแสงและเงา การออกแบบฉากหลัง การควบคุมความต่อเนื่อง และให้เสียงประกอบ	
นสส322	โมชันกราฟิกเพื่องานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC322	Motion Graphic for Multimedia ศึกษา วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติ โดยการนำความรู้พื้นฐานกราฟิกมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสื่อโมชัน การสร้างสรรค์การออกแบบเคลื่อนไหวในระนาบสองมิติ การทำตัวอักษรเคลื่อนไหว การลำดับการเคลื่อนไหว เทคนิคการนำเสนองานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และงานแอนิเมชัน	
นสส323	การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์	3(2-2-5)
CSC323	Branding and Identity Design ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติการออกแบบสร้างสรรค์โดยใช้กราฟิกในการสื่อสารอัตลักษณ์ของแบรนด์ องค์ประกอบของการออกแบบ การกำหนดสี การกำหนดรูปแบบและขนาดตัวอักษร การประยุกต์ใช้องค์ประกอบด้านการออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผลงานและกลุ่มเป้าหมาย	

นสส324	การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC324	Digital Publishing Design ศึกษา ค้นคว้า ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล การวิเคราะห์เนื้อหา การจัดวาง Layout การเลือกใช้สี ตัวอักษร ภาพประกอบ การใช้ลิงค์ URL, Jump Page, UI การสร้าง HTML การใช้เทคนิคสื่อปฏิสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา	
นสส325	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้เพื่องานมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC325	User Experience (UX) Design for Multimedia ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ ฝึกปฏิบัติและสร้างสรรค์สื่อด้านการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานอย่างสร้างสรรค์และเป็นมิตร ผ่านระบบปฏิสัมพันธ์ทางเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน	
นสส326	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
CSC326	Independent Study for Interactive and Multimedia Design ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแล ให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในวิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย	
นสส421	แนวคิดการออกแบบเกม	3(2-2-5)
CSC421	Game Design Concept ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทเกม การวางแผนการออกแบบ การร่างแบบ การออกแบบตัวละคร ฉาก การเลือกใช้เสียงประกอบ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม และการเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมกับความคิดสร้างสรรค์	
นสส422	การผลิตภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
CSC422	Animation Production ศึกษาหลักการ ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติวิธีการสร้างสรรค์การผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ โดยเน้นการสัมมนาในประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ ทดลองสร้างงานโดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ	
นสส423	การพัฒนาเกมดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC423	Digital Game Development ศึกษา ค้นคว้า และปฏิบัติการด้านการพัฒนาเกมในระบบดิจิทัล ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านการออกแบบโครงสร้างเกม การดำเนินเรื่องราว กราฟิก ตัวละคร อุปกรณ์การเล่น ส่วนบังคับและควบคุมระบบเพื่อสร้างสรรค์เกมดิจิทัลที่สื่อสารเนื้อหาและสร้างประสบการณ์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ต่อกลุ่มเป้าหมายและเทคโนโลยีปัจจุบัน	

นสส424	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)
CSC424	Basic Computer Programming	

ศึกษาและปฏิบัติด้านการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ ตัวแปร คำสั่งควบคุม การคิดวิเคราะห์เชิงตรรกศาสตร์เบื้องต้นที่จำเป็นต่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียร่วมกับอุปกรณ์แสดงผล ควบคุม และสื่อสารในระบบดิจิทัล นำทักษะและความรู้มาทดลองพัฒนาโปรแกรมย่อยและแก้ไขปัญหาขั้นพื้นฐานได้อย่างเหมาะสม

### 3.2. วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์

#### 3.2.1 วิชาเอกบังคับ

##### ชุดวิชาการจัดการธุรกิจไซเบอร์

นสส131	หลักการตลาด	3(3-0-6)
CSC131	Principles of Marketing	

ศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการแนวคิดประเด็นทางการตลาดในฐานะที่เป็นกิจกรรมหลักทางธุรกิจ หน้าที่ทางการตลาด ส่วนประสมทางการตลาด สภาพแวดล้อมทางการตลาดทั้งสภาพแวดล้อมภายในองค์กรและสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กร จริยธรรมทางการตลาด ผลกระทบของการตลาดที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคมในยุคปัจจุบัน

นสส132	ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น	3(3-0-6)
CSC132	Introduction to E-Business	

ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ ความรู้เบื้องต้นของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ โครงสร้างพื้นฐานของอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ การสร้างเว็บไซต์ การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ การเงินอิเล็กทรอนิกส์ การรักษาความปลอดภัยของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเด็นทางสังคมและกฎหมายทางอินเทอร์เน็ต

นสส133	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	3(3-0-6)
CSC133	Information System Management	

ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ เครื่องมือ ประเด็นการบริหารระบบสารสนเทศภายในองค์กร ประเภทของระบบของข้อมูลข่าวสารในธุรกิจ ขั้นตอนการพัฒนาสารสนเทศเพื่อการจัดการ บทบาทของผู้บริหารในการพัฒนาระบบ การยอมรับนวัตกรรม การบริหารความเปลี่ยนแปลงในมุมมองของบุคคลในองค์กร ที่มีต่อระบบสารสนเทศ จริยธรรมทางระบบสารสนเทศ

นสส231	การบัญชีเพื่อการจัดการและงบการเงิน	3(2-2-5)
CSC231	Managerial Accounting and Financial Management	

ศึกษาเกี่ยวกับการจัดทำและการนำเสนอข้อมูลทางการเงินขององค์กรให้ผู้บริหารนำเสนอข้อมูลทางการเงินที่ถูกต้องเหมาะสม ทันท่วงที การวางแผน และการควบคุม เพื่อเป็นเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการบริหารกิจกรรมทางธุรกิจขององค์กร เพื่อการตัดสินใจ

นสส232 การสื่อสารการตลาดดิจิทัลแบบบูรณาการ 3(2-2-5)

CSC232 Integrated Digital Marketing Communication

ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์กระบวนการนำข้อมูลสื่อสารการตลาดรูปแบบต่าง ๆ มาผสมผสานให้สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง ประกอบด้วยเครื่องมือทั้ง 6 คือ การตลาด การขายโดยพนักงาน การประชาสัมพันธ์ การส่งเสริมการขาย การตลาดทางตรง และการตลาดเชิงกิจกรรม การวางแผนกลยุทธ์และการเลือกใช้สื่อดิจิทัล เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค

### ชุดวิชาวิจัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(3-0-6)

CSC271 Ethics and Issues in Information Technology Laws

ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางจริยธรรมและกฎหมายในธุรกิจสารสนเทศที่มีผลกระทบต่อสังคม กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา บทบาท ภารกิจ ความรับผิดชอบ จิตสำนึกสาธารณะ และ บทลงโทษ

### ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม 3(2-2-5)

CSC371 Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation

ศึกษา ค้นคว้า ฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ วิธีวิทยาของการวิจัย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย การกำหนด ปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การวิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติ การประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม 3(0-9-0)

CSC471 Professional Practice for Social Communication Innovation

ฝึกปฏิบัติงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคมในขอบเขตตามสาขาวิชาของผู้เรียน ในสถานประกอบการ องค์กร บริษัท และหน่วยงานวิชาชีพฝึกปฏิบัติงานตามภารกิจของสถานที่ฝึก หรือการทำโครงการแก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้การดูแลและให้คำปรึกษาของอาจารย์ในสาขาวิชา ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง

นสส472	นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	5(0-10-5)
CSC472	Social Communication Innovation Thesis	
	ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ กำหนดหัวข้อการศึกษา วิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม วัฒนธรรม โดยกระบวนการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเขียนเป็นภาคนิพนธ์และผลิตผลงานจริงนำเสนองานต่อสาธารณชน	

### 3.2.2 วิชาเอกเลือก

นสส141	การสื่อสารทางธุรกิจ	3(2-2-5)
CSC141	Business Communication	
	ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการสื่อสาร พื้นฐานการสื่อสารทางธุรกิจ หลักการในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ การติดต่อสื่อสาร ความสำคัญในการสื่อสารด้วยการพูด วิธีการติดต่อสื่อสาร การฟัง เขียน อ่าน และสื่อสาร การใช้ภาษาเพื่อการโน้มน้าวใจ เทคนิคการพูดและการนำเสนอขั้นพื้นฐาน การเสนอขายสินค้า การสื่อสารกับวัฒนธรรมข้ามชาติในโลกธุรกิจ การสื่อสารในภาวะวิกฤตฉุกเฉิน ฝึกปฏิบัติการพูดหน้าชั้นเรียน และการนำเสนออย่างมืออาชีพ	
นสส241	การจัดการตราสินค้าดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC241	Digital Brand Management	
	ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์เกี่ยวกับตราสินค้า และการสื่อสารตราสินค้า บนแพลตฟอร์มดิจิทัล อธิบายเกี่ยวกับส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตราสินค้า กระบวนการสร้างตราสินค้าประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับตราสินค้าไปใช้กับสื่อดิจิทัลของธุรกิจได้	
นสส242	กลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC242	Digital Business Strategies	
	ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์กลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล การกำหนดทิศทางในการดำเนินงานของธุรกิจ การวางแผนกลยุทธ์และรูปแบบของการบริหารธุรกิจดิจิทัล รวมถึงศึกษาสภาวะแวดล้อมของธุรกิจดิจิทัล	
นสส341	การตลาดดิจิทัลระดับโลก	3(3-0-6)
CSC341	Global Digital Marketing	
	ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นทางการตลาดดิจิทัลระดับโลก สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจและสังคมที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจดิจิทัลระหว่างประเทศ รูปแบบของการลงทุน กลยุทธ์และการจัดการการดำเนินธุรกิจดิจิทัลระดับโลก รวมถึงประเด็นจริยธรรมและปัญหาปัจจุบันของการจัดการธุรกิจดิจิทัลระดับโลก	

นสส342	สัมมนาเพื่อการจัดการธุรกิจไซเบอร์	3(3-0-6)
CSC342	Seminar on Cyber Business Management ศึกษา ค้นคว้า และประมวลผลข้อมูลความรู้ หลักฐานของความรู้ หรือการค้นคว้าวิจัยหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการจัดการธุรกิจดิจิทัลในปัจจุบัน เพื่อนำมาเสนอผลงานและอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาข้อสรุป หรือข้อคิดเห็น	
นสส343	การตลาดในระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC343	Digital Marketing ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ ทฤษฎี กรณีศึกษาทางการตลาดออนไลน์ และการตลาดโดยใช้คอนเทนต์ การสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้า กระบวนการจัดจำหน่าย การตั้งราคา และการส่งเสริมการตลาด มุมมองของผู้บริโภคที่มีต่อการตลาดที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การทำการตลาดออนไลน์ผ่านเครื่องมือการตลาดทางด้านดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ เป็นมิตรต่อผู้ใช้งานและโปรแกรมค้นหา (Search Engine) รวมถึงการทำการตลาดออนไลน์ผ่านเครื่องมือค้นหาทางอินเทอร์เน็ต	
นสส344	การวางแผนการตลาดดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC344	Digital Marketing Plan ศึกษาบทบาทและความสำคัญของการวางแผนการตลาดดิจิทัล กระบวนการวางแผนทางการตลาดดิจิทัล องค์ประกอบของแผนการตลาดดิจิทัลและวิเคราะห์กรณีศึกษาแผนการตลาดดิจิทัลขององค์กร รวมถึงการฝึกปฏิบัติจัดทำและประเมินแผนการตลาด	
นสส345	การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่	3(2-2-5)
CSC345	Big Data Analytics ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์มาตรฐานและเทคนิคในการจัดการข้อมูลทางธุรกิจ ใช้เครื่องมือจำลองการพยากรณ์ข้อมูลทางธุรกิจออนไลน์ ปัญหาเชิงวิเคราะห์ในธุรกิจสมัยใหม่ กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลมหาศาลจากหลากหลายแหล่งข้อมูล เครื่องมือการรายงานและนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจออนไลน์ จริยธรรมเชิงวิชาชีพสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล เหมือนข้อมูล และธุรกิจอัจฉริยะ	
นสส346	การสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์	3(2-2-5)
CSC346	Online Campaign Creation ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ แคมเปญออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จ รวมถึงกระบวนการสร้างการใช้เทคโนโลยี และทำความเข้าใจตำแหน่งงานที่มีขอบเขตความรับผิดชอบในการการสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์ ฝึกสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์ สำหรับการประชาสัมพันธ์สินค้า บริการ หรือ โครงการตามวัตถุประสงค์ที่ต่างไป การสร้างความรับรู้ การเพิ่มยอดขาย	

นสส347	การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการจัดการธุรกิจไซเบอร์	3(2-2-5)
CSC347	Independent Study for Cyber Business Management ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแล ให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในวิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์	
นสส441	นวัตกรรมและธุรกิจใหม่สำหรับผู้ประกอบการ	3(3-0-6)
CSC441	Innovation and Startup for Entrepreneurs ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์กระบวนการในการเป็นผู้ประกอบการ โดยใช้นวัตกรรมและธุรกิจใหม่เป็นฐานในการประกอบการ ทฤษฎีพฤติกรรมผู้ประกอบการ การจัดการนวัตกรรม การนำนวัตกรรมมาใช้ในการประกอบการและนโยบายภาครัฐและภาคเอกชนที่ส่งผลกระทบต่อประกอบการซึ่งมีนวัตกรรมเป็นฐาน	
นสส442	การจัดการทรัพยากรมนุษย์	3(3-0-6)
CSC442	Human Resources Management ศึกษา และวิเคราะห์ หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรมนุษย์และกลยุทธ์การพัฒนาบุคลากรขององค์กรให้เหมาะสมต่อการปฏิบัติงาน และมีคุณภาพชีวิตการทำงานที่เหมาะสม รวมถึงการเขียนประวัติส่วนตัวอย่างย่อ (Resume) การจ้างงานและการสัมภาษณ์งาน	

### 3.3 วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

#### 3.3.1 วิชาเอกบังคับ

##### ชุดวิชานวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

นสส153	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 1	3(2-2-5)
CSC153	Programming for Digital Innovation 1 ศึกษาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แนวความคิดเบื้องต้นการแก้ไขปัญหา การออกแบบ การเขียนผังงาน ภาษาสำหรับเขียนโปรแกรม องค์ประกอบของประโยคคำสั่ง โครงสร้างคำสั่งแบบต่าง ๆ โครงสร้างข้อมูลแบบอาร์เรย์ การสร้างโปรแกรมน้อย การส่งผ่านค่าระหว่างโปรแกรมน้อย รูปแบบการเขียนพัฒนา ทดสอบ และแก้ไขโปรแกรม รวมทั้งเทคนิคการออกแบบ วิเคราะห์ อัลกอริทึม	
นสส161	แนวคิดพื้นฐานสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC161	Fundamental Concept for Digital Innovation ศึกษาแนวคิด กระบวนการทางคณิตศาสตร์เชิงตรรกะ เมทริกซ์ เซต การแปลงเลขฐานของระบบคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์เชิงการจัดการ การเขียนผังงาน การประยุกต์คณิตศาสตร์กับการเขียนอัลกอริทึมและรหัสเทียมในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	

### ชุดวิชาการวิเคราะห์และการออกแบบระบบดิจิทัล

นสส152 การออกแบบและการวิเคราะห์ขั้นตอนวิธี 3(2-2-5)

CSC152 Algorithm Design and Analysis

ศึกษาแนวคิดและการพัฒนาการคิดเป็นลำดับขั้นตอน กระบวนการทางตรรกะ การค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาด้วยหลักการของเหตุและผล การวิเคราะห์และประเมินผลแนวทางการแก้ปัญหา การเขียนผังงานระบบ การเขียนผังงานโปรแกรม และการฝึกปฏิบัติการคิดวิเคราะห์ด้านตรรกะด้วยซอฟต์แวร์

นสส251 ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น 3(2-2-5)

CSC251 Fundamental of Database System

ศึกษารูปแบบข้อมูล การจัดเก็บข้อมูล การวิเคราะห์และออกแบบข้อมูล การกำหนดชนิดของข้อมูล นิยามเขตข้อมูล การออกแบบระบบฐานข้อมูล การบันทึกข้อมูลเข้าระบบฐานข้อมูล และจัดการฐานข้อมูลด้วยภาษาในการสืบค้นข้อมูล

นสส252 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ 3(2-2-5)

CSC252 Information System Analysis and Design

ศึกษาเทคนิคและกลยุทธ์การเก็บรวบรวมข้อมูลของนักวิเคราะห์ระบบ การเขียนผังงานกระบวนการทางธุรกิจขององค์กร การวิเคราะห์ปัญหา การเขียนแผนภาพกระแสข้อมูลภายในและภายนอกองค์กรการออกแบบระบบฐานข้อมูล โดยมีการศึกษาข้อมูลจากสถานการณ์จริง หรือสถานการณ์จำลองของระบบงานที่สนใจ

### ชุดวิชาวิจัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(3-0-6)

CSC271 Ethics and Issues in Information Technology Laws

ศึกษา คำนวณ และวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางจริยธรรมและกฎหมายในธุรกิจสารสนเทศที่มีผลกระทบ ต่อสังคม กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนา โครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การกระทำ ความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ การโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การคุ้มครอง ทรัพย์สินทางปัญญา บทบาท ภารกิจ ความรับผิดชอบ จิตสำนึกสาธารณะ และ บทลงโทษ

นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม 3(2-2-5)

CSC371 Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation

ศึกษา คำนวณ ฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ วิธีวิทยาของการวิจัย ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การวิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติ การประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคม



### ชุดวิชาบูรณาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม

นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม 3(0-9-0)

CSC471 Professional Practice for Social Communication Innovation

ฝึกปฏิบัติงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคมในขอบเขตตามสาขาวิชาของผู้เรียนในสถานประกอบการ องค์กร บริษัท และหน่วยงานวิชาชีพ ฝึกปฏิบัติงานตามภารกิจของสถานที่ฝึกหรือการทำโครงการ แก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้การดูแลและให้คำปรึกษาของอาจารย์ในสาขาวิชา ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง

นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ 5(0-10-5)

CSC472 Social Communication Innovation Thesis

ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ กำหนดหัวข้อการศึกษา วิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม วัฒนธรรม โดยกระบวนการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเขียนเป็นภาคนิพนธ์และผลิตผลงานจริงนำเสนองานต่อสาธารณชน

### 3.3.1 วิชาเอกเลือก

#### ชุดวิชาการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม

นสส261 การวิเคราะห์และออกแบบประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ 3(2-2-5)

CSC261 User Experience and User Interface Analysis and Design

ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิดเชิงลึกของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์ การนำไปใช้ประโยชน์ได้และความสามารถในการสนับสนุนของการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์ การออกแบบโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบทางสรีระศาสตร์ที่เน้นการรับรู้และกายภาพของมนุษย์ หลักการ วิธีการ และเครื่องมือสำหรับการออกแบบ การสร้าง และการทดสอบระบบเชิงโต้ตอบ โครงสร้างของสารสนเทศและการโต้ตอบ ความหลากหลายของรูปแบบและเทคนิคของการโต้ตอบในปัจจุบัน

นสส262 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น 3(2-2-5)

CSC262 Fundamental of Computer Network

ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารข้อมูล ส่วนประกอบของการติดต่อสื่อสารข้อมูล ชนิดของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เครือข่ายบริเวณเฉพาะที่ ระเบียบวิธีการเครือข่าย มาตรฐานของเครือข่าย สถาปัตยกรรมเครือข่าย การวางแผนและการออกแบบระบบเครือข่ายภายในอาคาร การควบคุมการเชื่อมโยงระดับกายภาพ เทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูล

นสส263	การออกแบบและพัฒนาสื่อผสม	3(2-2-5)
CSC263	Multimedia Design and Development ศึกษาและค้นคว้าแนวคิดของสื่อประสม หลักการออกแบบสื่อประสม เทคโนโลยีในปัจจุบันในการออกแบบ และการผลิต การประยุกต์ใช้สื่อประสมในการสื่อสาร ความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) เทคนิคในการเลือกข้อมูลและเทคนิคพิเศษในการสร้าง สื่อประสม การเผยแพร่ การทดสอบและการประเมินสื่อประสม การใช้โปรแกรมประยุกต์ในการผลิตสื่อผสม	
นสส264	การคิดเชิงออกแบบและความคิดสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)
CSC264	Design Thinking and Creativity for Digital Innovation ศึกษาและเข้าใจความแตกต่างของการออกแบบโดยยึดผู้ออกแบบเป็นศูนย์กลาง (Designer-Centered Design) และการออกแบบที่ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) แนวคิดของการคิดเชิงออกแบบ กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ การนำการคิดเชิงออกแบบไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการนำการคิดเชิงออกแบบไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างนวัตกรรมดิจิทัล	
นสส361	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 2	3(2-2-5)
CSC361	Programming for Digital Innovation 2 (บุรพวิชา นสส153 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 1) ศึกษาเทคนิคการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ โครงสร้างโปรแกรมในภาษาเชิงวัตถุ หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ ความหมาย กลุ่มของวัตถุ คุณลักษณะ และพฤติกรรมของวัตถุ การสืบทอด การนำกลับมาใช้ใหม่ รูปแบบการเขียน และพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สมัยใหม่ในรูปแบบซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ	
นสส362	การบริหารโครงการนวัตกรรมดิจิทัล	3(3-0-6)
CSC362	Digital Innovation Project Management ศึกษาหลักการ และวิธีการจัดการโครงการกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ การสร้างทีมงาน การเก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย การเขียนเอกสารโครงการ การควบคุมและติดตามโครงการ และการติดตามผลการดำเนินงานของโครงการ	
นสส363	เทคโนโลยีแบบกลุ่มเมฆ	3(2-2-5)
CSC363	Cloud Technology ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิด รูปแบบ แบบจำลอง สถาปัตยกรรม ระบบความปลอดภัย และความสามารถของบริการต่าง ๆ ของเทคโนโลยีแบบกลุ่มเมฆ วิเคราะห์ประโยชน์ที่องค์กร หรือธุรกิจได้รับจากการนำเทคโนโลยีแบบกลุ่มเมฆไปประยุกต์ใช้ทั้งทางด้านธุรกิจ และทางด้านเทคนิค	

- นสส364 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
- CSC364 Independent Study for Computer Innovation for Communication  
 ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแล ให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในสาขา
- นสส369 วิทยาการข้อมูลเบื้องต้น 3(2-2-5)
- CSC369 Fundamental of Data Science  
 ศึกษา ค้นคว้าเกี่ยวกับหลักการของแนวคิดพื้นฐานของวิทยาการข้อมูล การออกแบบการวิจัยด้านวิทยาการข้อมูล การรวบรวมข้อมูล การจัดหาข้อมูล การเตรียมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลออกแบบและสร้างรูปแบบการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพและเสียงที่มีความสัมพันธ์กัน ทำการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์
- นสส461 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล 1 3(2-2-5)
- CSC461 Application Program Development for Digital Business 1  
 ศึกษา ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติ การพัฒนาการเขียนโปรแกรมสำหรับงานเว็บเพจ การออกแบบเว็บเพจเชิงปฏิสัมพันธ์ สถาปัตยกรรมและการทำงานของเว็บเพจ องค์ประกอบของเว็บเพจ ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน โครงสร้างการออกแบบเว็บเพจ การออกแบบและพัฒนาเว็บ เครื่องมือในการเขียนโปรแกรมบนเว็บ การใช้งานสไลด์ซีท เฟรมเวิร์คไลบารี ภาษาสำหรับพัฒนาเว็บบนฝั่งไคลเอ็นท์และการสร้างเว็บเพจด้วยภาษาคอมพิวเตอร์
- นสส462 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล 2 3(2-2-5)
- CSC462 Application Program Development for Digital Business 2  
 (บูรพวิชา นสส461 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล 1)  
 ศึกษาหลักการเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บ เครื่องมือในการเขียนโปรแกรมบนเว็บ ภาษาสมัยใหม่สำหรับพัฒนาเว็บบนฝั่งเซิร์ฟเวอร์ ภาษาในการคิวรีข้อมูลสำหรับการเพิ่ม ลบ ปรับปรุง และสืบค้นฐานข้อมูล ทั้งแบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้างที่เชื่อมโยงกับเว็บ
- นสส463 โครงการต้นแบบสำหรับนวัตกรรมสื่อสารดิจิทัล 3(2-2-5)
- CSC463 Pilot Project for Digital Communication Innovation  
 ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้เพื่อเตรียมความพร้อมในการทำโครงการ โดยการใช้โจทย์ปัญหาจริง ทำการวิเคราะห์ปัญหา กำหนดโจทย์ที่ชัดเจน การจัดทำข้อเสนอโครงการ วิธีการในการพัฒนาบริการ และการนำเสนอ โครงการ ศึกษา รวบรวมความต้องการ วิเคราะห์ความต้องการ วิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ และการออกแบบบริการ ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ของระบบสารสนเทศ/แอปพลิเคชัน/บริการ และนำเสนอผลงานการออกแบบเพื่อรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และนำไปปรับปรุงให้ดีขึ้น

นสส464 คลังข้อมูลและการทำเหมืองข้อมูล 3(2-2-5)

CSC464 Data Warehouse and Data Mining

ศึกษาหลักการ และปฏิบัติการแบบจำลองข้อมูลสำหรับคลังข้อมูล การดำเนินการเกี่ยวกับคลังข้อมูล การสกัด การชำระล้าง การแปลงรูปแบบ และการบรรจุข้อมูลลงคลังข้อมูล การคำนวณแบบลูกบาศก์ข้อมูล และ การสืบค้นข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับกระบวนการและสถาปัตยกรรมของทำเหมืองข้อมูล ความสัมพันธ์ของการทำเหมืองข้อมูลและคลังข้อมูล เทคนิคและการประยุกต์ใช้โปรแกรมประยุกต์สำเร็จรูปในการทำเหมืองข้อมูลกับข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน

### ชุดวิชานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร

นสส162 การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล 3(3-0-6)

CSC162 Digital Transformation

ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ความหมายของการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล ผลของการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลต่อการเติบโตของธุรกิจ ขั้นตอนการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล แนวปฏิบัติที่ดีเพื่อก่อให้เกิดความสำเร็จในการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล การประเมินผลสำเร็จของการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลผ่านโดยใช้ปัจจัยความสำเร็จต่าง ๆ

นสส261 การวิเคราะห์และออกแบบประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ 3(2-2-5)

CSC261 User Experience and User Interface Analysis and Design

ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิดเชิงลึกของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์ การนำไปใช้ประโยชน์ได้และความสามารถในการสนับสนุนของการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์ การออกแบบโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบทางสรีระศาสตร์ที่เน้นการรับรู้และกายภาพของมนุษย์ หลักการ วิธีการ และเครื่องมือสำหรับการออกแบบ การสร้าง และการทดสอบระบบเชิงโต้ตอบ โครงสร้างของสารสนเทศและการโต้ตอบ ความหลากหลายของรูปแบบและเทคนิคของการโต้ตอบในปัจจุบัน

นสส264 การคิดเชิงออกแบบและความคิดสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5)

CSC264 Design Thinking and Creativity for Digital Innovation

ศึกษาและเข้าใจความแตกต่างของการออกแบบโดยยึดผู้ออกแบบเป็นศูนย์กลาง (Designer-Centered Design) และการออกแบบที่ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) แนวคิดของการคิดเชิงออกแบบ กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ การนำการคิดเชิงออกแบบไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการนำการคิดเชิงออกแบบไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างนวัตกรรมดิจิทัล

นสส265 การออกแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารกับผู้ใช้ 3(2-2-5)

CSC265 Interaction Design for User Communication

ศึกษาพื้นฐานของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) การทำวิจัยผู้ใช้ การศึกษาความต้องการผู้ใช้ เทคนิคการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ การสร้างต้นแบบ (Prototyping) การทดสอบต้นแบบ การนำการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ

- นสส266 การเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5)  
 CSC266 Digital Innovation Entrepreneurship  
 ศึกษาแนวคิด Product-Market Fit และ Lean Product Process แนวคิด Product Space และ Solution Space การหาลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย การระบุความต้องการของลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย การกำหนดคุณค่าที่ส่งมอบให้ลูกค้า (Value Proposition) การระบุคุณสมบัติของ Most Viable Product (MVP) การสร้างต้นแบบ MVP การประยุกต์ใช้แนวคิดการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) การทดสอบ MVP การประเมินผล การทดสอบ
- นสส267 การสื่อสารการระดมทุนเพื่อผลิตภัณฑ์ดิจิทัล 3(2-2-5)  
 CSC267 Investment Funding Communication for Digital Products  
 ศึกษาวิธีการมองธุรกิจ การใช้ภาพในการแก้ปัญหา เครื่องมือและกฎของการคิดด้วยภาพ (Visual Thinking) การประยุกต์ใช้การคิดด้วยภาพในการสื่อสาร กรอบการนำเสนอ ขั้นตอนการขยายความคิดให้ประสบความสำเร็จ
- นสส364 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)  
 CSC364 Independent Study for Computer Innovation for Communication  
 ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแล ให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในสาขา
- นสส365 การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารบนเว็บเพจ 3(2-2-5)  
 CSC365 Interactive Media Development for Web Page Communication  
 ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเว็บเพจในยุคปัจจุบัน องค์ประกอบของเว็บเพจ การออกแบบเว็บเพจเชิงปฏิสัมพันธ์ สถาปัตยกรรมและการทำงานของเว็บ หลักการออกแบบการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ในลักษณะเว็บเพจ โครงสร้างการออกแบบเว็บเพจ การสร้างเว็บเพจด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ โดยสามารถเชื่อมโยงข้อมูลเว็บเพจให้สัมพันธ์กันได้อย่างถูกต้อง และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- นสส366 ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล 3(2-2-5)  
 CSC366 Artificial Intelligence for Digital Transformation  
 ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์หลักการสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ ความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ ที่นำไปพัฒนาและต่อยอดธุรกิจ แนวปฏิบัติที่ดีในการนำปัญญาประดิษฐ์ไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ จริยธรรมในการใช้ปัญญาประดิษฐ์กรณีศึกษาการใช้ปัญญาประดิษฐ์

นสส367 การประกันคุณภาพนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5)

CSC367 Digital Innovation Quality Assurance

ศึกษาส่วนประกอบของกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ แนวคิดเบื้องต้นของการประกันคุณภาพ ความหมายของมุมมองภายนอกและภายในของคุณภาพ การพัฒนาแผนการประกันคุณภาพซอฟต์แวร์ การปฏิบัติเพื่อนำไปสู่การพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ ตัววัดสำหรับกระบวนการประเมินคุณภาพซอฟต์แวร์ การวิเคราะห์แบบคงที่และเครื่องมือในการควบคุมคุณภาพซอฟต์แวร์

นสส368 การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

CSC368 Data Analytics for Digital Innovation for Communication

ศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ การสร้างภาพจาก การวิเคราะห์ข้อมูล เทคนิค แนวคิดและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง ข้อดีและข้อจำกัดของเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูลขนาดใหญ่แต่ละรูปแบบ เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับนวัตกรรมดิจิทัลที่จะใช้ในการปรับปรุง กระบวนการตัดสินใจขององค์กร รวมถึงกรณีศึกษาและปฏิบัติเพื่อนำไปใช้งานจริง

นสส465 ภาวะผู้นำทางดิจิทัล 3(2-2-5)

CSC465 Digital Leadership

ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดของภาวะผู้นำในยุคดิจิทัล ความเป็นผู้นำด้านดิจิทัลและเรียนรู้วิธีประยุกต์ใช้ เพื่อช่วยเปลี่ยนแปลงองค์กร ความแตกต่างของอุตสาหกรรมและอาชีพในยุคการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล ปัจจัยที่ สำคัญของการใช้เทคโนโลยีในการบริหารองค์กร การสร้างนวัตกรรมเพื่อการเปลี่ยนแปลงองค์กร รวมถึงการศึกษา กรณีศึกษาต่าง ๆ

### 3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

#### 3.2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับที่	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก(สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	เลขประจำตัว ประชาชน
วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย				
1	อ.ดร.วรรณยศ บุญเพิ่ม	ศป.บ.(เซรามิกส์), 2547	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	x-xxxx-xxxx-xx-x
		PgDip(Interior Design), 2551	University of the Arts London, UK	
		M.A.(Design Spatial), 2552	Kingston University London, UK	
		วท.ด.(ธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการ นวัตกรรม), 2561	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
2	อ.ดร.เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบูลย์	วท.บ.(การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ และมัลติมีเดีย), 2554	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	x-xxxx-xxxx-xx-x
		M.A.(Animation), 2557	University of the West of England, UK	
		ศป.ด.(นฤมิตศิลป์), 2563	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	

ลำดับที่	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก(สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	เลขประจำตัว ประชาชน
<b>วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย (ต่อ)</b>				
3	อ.ดร.วีรณดา อรุณปลอด	ศป.บ.(จิตรกรรม), 2536	มหาวิทยาลัยรังสิต	x-xxxx-xxxx-xx-x
		ศป.ม.(ทัศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่), 2545	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
		ศศ.ด.(ศิลปวัฒนธรรมวิจัย), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
<b>วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์</b>				
1	ผ.ศ.ดร.วีระนันท์ คำนิ้งวุฒิ	อ.บ.(ภาษายอรมัน), 2539	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	x-xxxx-xxxx-xx-x
		M.A(International Business), 2540	Brunel University, UK	
		Ph.D.(Management), 2551	University of London, UK	
2	อ.ดร.ฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ	บธ.บ.(การตลาด), 2541	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	x-xxxx-xxxx-xx-x
		บธ.บ.(การจัดการทั่วไป), 2543	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช	
		B.M.I.S.(Business Information System), 2545	Victoria University of Technology, Australia	
		กศ.ด.การบริหารและการจัดการ การศึกษา (การบริหารการ อุดมศึกษา), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
3	อ.พัชราภรณ์ ไรโซติกำจร	วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์), 2539	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	x-xxxx-xxxx-xx-x
		ค.อ.ม.(คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศ), 2543	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี	
<b>วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร</b>				
1	อ.ดร.อรุณดิษฐ์ พัฒนะศิริ	วท.บ.(ศาสตร์คอมพิวเตอร์), 2541	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	x-xxxx-xxxx-xx-x
		วท.ม.(วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์), 2545	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
		วท.ด.(การจัดการเทคโนโลยี), 2563	สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย	
2	อ.ดร.อัญชญา กลิ่นเทียน	ศษ.บ.(เทคโนโลยีการศึกษา), 2549	มหาวิทยาลัยศิลปากร	x-xxxx-xxxx-xx-x
		ค.ม.(โสตทัศนศึกษา), 2553	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
		ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ศึกษา), 2561	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ	
3	อ.สิทธิชัย ไรโซติกำจร	ค.บ.(คอมพิวเตอร์ศึกษา), 2538	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	x-xxxx-xxxx-xx-x
		วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศ), 2542	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง	

### 3.2.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับที่	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก(สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	เลขประจำตัว ประชาชน
<b>วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย</b>				
1	อ.ดร.วรรณยศ บุญเพิ่ม	ศป.บ.(เขรามิกส์), 2547 PgDip(Interior Design), 2551 M.A.(Design Spatial), 2552 วท.ด.(ธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการ นวัตกรรม), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ University of the Arts London, UK Kingston University London, UK จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	x-xxxx-xxxx-xx-x
2	อ.ดร.เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบูลย์	วท.บ.(การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ และมัลติมีเดีย), 2554 M.A.(Animation), 2557 ศป.ด.(นฤมิตศิลป์), 2563	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ University of the West of England, UK จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	x-xxxx-xxxx-xx-x
3	อ.ดร.วีรณดา อรุณพลอด	ศป.บ.(จิตรกรรม), 2536 ศป.ม.(ทัศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่), 2545 ศศ.ด.(ศิลปวัฒนธรรมวิจัย), 2561	มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	x-xxxx-xxxx-xx-x
4	อ.ดร.เสาวลักษณ์ พันธบุตร	ศศ.บ.(ศิลปะและการออกแบบ), 2534 ศป.ม.(ศิลปะสมัยใหม่), 2548 ศศ.ด.(ศิลปวัฒนธรรมวิจัย), 2558	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	x-xxxx-xxxx-xx-x
5	อ.ดร.อภิขญา อังคะวิภาต	ศป.บ.(การออกแบบสื่อสาร), 2553 ศป.ม.(นฤมิตศิลป์ เรขศิลป์), 2559 ศป.ด.(นฤมิตศิลป์), 2563	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	x-xxxx-xxxx-xx-x
<b>วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์</b>				
1	ผศ.ดร.วีระนันท์ คำนิงวุฒิ	อ.บ.(ภาษาเยอรมัน), 2539 M.A.(International Business), 2540 Ph.D.(Management), 2551	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Brunel University, UK University of London, UK	x-xxxx-xxxx-xx-x
2	อ.ดร.ฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ	บธ.บ.(การตลาด), 2541 บธ.บ.(การจัดการทั่วไป), 2543 B.M.I.S.(Business Information System), 2545 กศ.ด.การบริหารและการจัดการ การศึกษา (การบริหารการ อุดมศึกษา), 2561	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช Victoria University of Technology, Australia มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	x-xxxx-xxxx-xx-x



ลำดับที่	รายชื่อคณาจารย์	คุณวุฒิการศึกษา ตรี-โท-เอก(สาขาวิชา) ปีที่จบ	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	เลขประจำตัว ประชาชน
<b>วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ (ต่อ)</b>				
3	อ.พัชรภรณ์ วรรณิกำจร	วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์), 2539	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	x-xxxx-xxxx-xx-x
		คอม.ม.(คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ), 2543	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	
4	ผศ.ดร.ประมา ศาสตร์ระจิก	B.B.A.(Management), 2542	City University, USA	x-xxxx-xxxx-xx-x
		น.บ.(นิติศาสตร์), 2556	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	
		M.B.A.(Management and Marketing), 2543	City University, USA	
		กศ.ด.(การศึกษามัธยมศึกษา), 2550	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	
5	อ.ดร.เบญจวรรณ อารักษ์การุณ	วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์), 2552	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	x-xxxx-xxxx-xx-x
		วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร), 2554	สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย	
		วท.ด.(การจัดการเทคโนโลยี), 2560	สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย	
6	อ.ดร.ฐิติรักษ์ โปตะวานิช	บช.บ., 2551	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	x-xxxx-xxxx-xx-x
		M.Sc.(Marketing), 2553	University of Manchester, UK	
		Ph.D.(Business and Management), 2559	University of Manchester, UK	
<b>วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร</b>				
1	อ.ดร.อรรณดิษฐ์ พัฒนะศิริ	วท.บ.(ศาสตร์คอมพิวเตอร์), 2541	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	x-xxxx-xxxx-xx-x
		วท.ม.(วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์), 2545	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
		วท.ด.(การจัดการเทคโนโลยี), 2563	สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย	
2	อ.ดร.อัญชญา กลิ่นเทียน	ศษ.บ.(เทคโนโลยีการศึกษา), 2549	มหาวิทยาลัยศิลปากร	x-xxxx-xxxx-xx-x
		ค.ม.(โสตทัศนศึกษา), 2553	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	
		ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ศึกษา), 2561	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	
3	อ.สิทธิชัย วรรณิกำจร	ค.บ.(คอมพิวเตอร์ศึกษา), 2538	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	x-xxxx-xxxx-xx-x
		วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศ), 2542	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	

#### 4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)

หลักสูตรจัดให้มีการฝึกงาน หรือสหกิจศึกษาในรายวิชาต่อไปนี้

นสส 471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม เป็นการฝึกงานภาคฤดูร้อนในสถานประกอบการด้านการออกแบบสื่อ ด้านการจัดการธุรกิจดิจิทัล และด้านการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ เพื่อให้บัณฑิตได้มีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นภายใต้สภาพการทำงานจริง อันเป็นการเตรียมความพร้อมในการทำงานให้แก่บัณฑิต โดยให้บัณฑิตเข้ารับการฝึกงานในอุตสาหกรรมการออกแบบสื่อ อุตสาหกรรมการจัดการธุรกิจดิจิทัล และอุตสาหกรรมการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ โดยฝึกตามภารกิจของสถานที่ฝึกหรือการทำโครงการแก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาการฝึกงานและผู้รับผิดชอบการฝึกงานจากตัวแทนของหน่วยงานนั้นๆ รวมระยะเวลาไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง และมีการประเมินผลโดยผู้รับผิดชอบการฝึกงานจากตัวแทนของหน่วยงาน และ/หรือคณะกรรมการบริหารหลักสูตรในภาคเรียนที่ 1 ของปีการศึกษาที่ 4

##### 4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ผลการเรียนรู้จากการฝึกงาน การเพิ่มเติมประสบการณ์ทางด้านวิชาการ วิชาชีพ และการพัฒนาตนเอง ดังนี้

- (1) มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ตรงต่อเวลา
- (2) มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนรวม ตระหนักในการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม เคารพสิทธิและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- (3) สามารถประยุกต์ทักษะและความรู้ความเข้าใจในสถานการณ์จริง
- (4) สามารถคิดวิเคราะห์ปัญหาอย่างเป็นระบบและเสนอแนวทางแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประสบการณ์ในภาคปฏิบัติ และผลกระทบที่ตามมาจากการตัดสินใจนั้น
- (5) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นวัตกรรม
- (6) สามารถปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วางตัวและแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมกับบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบ
- (7) มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ทั้งงานรายบุคคลและ/หรืองานกลุ่ม และมีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม
- (8) สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ วางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง และวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง
- (9) สามารถสรุปประเด็นและสื่อสารทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกและใช้รูปแบบของการนำเสนอที่เหมาะสม สำหรับเรื่องและผู้ฟังที่แตกต่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน และภาษาอังกฤษในระดับใช้งานได้เหมาะสม

##### 4.2 ช่วงเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ของปีการศึกษาที่ 4 ในรายวิชา นสส 471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม และลงทะเบียนเรียนโดยมีอาจารย์ประจำรายวิชาดูแลผลการฝึกงาน

### 4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

นสส 471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรมศาสตร์สังคม ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง โดยลงทะเบียนเพื่อบันทึกผลการเรียนในภาคเรียนที่ 1 ของปีการศึกษาที่ 4

## 5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

### 5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หลักสูตรจัดให้มีการทำโครงการ หรืองานวิจัย ในรายวิชาต่อไปนี้

นสส 371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับบัณฑิตกรรมศาสตร์สังคม จัดการบรรยายฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การวิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติ การประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ผลงานบัณฑิตกรรมศาสตร์สังคม

นสส 472 บัณฑิตกรรมศาสตร์สังคมนิพนธ์ เป็นการบูรณาการความรู้และประสบการณ์ เพื่อทำการศึกษาวิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม โดยเขียนเป็นภาคนิพนธ์ และผลิตผลงานจริง นำเสนอสู่สาธารณชน

### 5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- (1) มีความซื่อสัตย์ มีวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ตรงต่อเวลา
- (2) มีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนรวม ตระหนักในการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆขององค์กรและสังคม เคารพสิทธิและยอมรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่น
- (3) สามารถประยุกต์ทักษะและความรู้ความเข้าใจด้านการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัล
- (4) สามารถคิดวิเคราะห์ปัญหาอย่างเป็นระบบและเสนอแนวทางแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงความรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประสบการณ์ในภาคปฏิบัติ และผลกระทบที่ตามมาจากการตัดสินใจนั้น
- (5) สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลสารสนเทศ แนวคิดและหลักฐานใหม่ๆ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย วิพากษ์สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน และ ใช้ข้อมูลที่ได้ในการแก้ไขปัญหาหรืองานอื่นๆได้ด้วยตนเอง
- (6) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นวัตกรรม
- (7) สามารถปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วางตัวและแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมกับบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบ
- (8) มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ทั้งงานรายบุคคลและ/หรืองานกลุ่ม และมีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม
- (9) สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ วางแผนและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ และพัฒนาตนเอง และวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

- (10) สามารถสรุปประเด็นและสื่อสารทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกและใช้รูปแบบของการนำเสนอที่เหมาะสม สำหรับเรื่องและผู้ฟังที่แตกต่างกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน และภาษาอังกฤษในระดับใช้งานได้เหมาะสม

### 5.3 ช่วงเวลา

นสส 371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม ปีการศึกษาที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

นสส 472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ ปีการศึกษาที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

### 5.4 จำนวนหน่วยกิต

8 หน่วยกิต

### 5.5 การเตรียมการ

นสส 371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม จัดให้มีการบรรยายโดยคณาจารย์ตามสาขาวิชาเอก เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย การกำหนดปัญหาเพื่อทำวิจัย การออกแบบการวิจัย การประยุกต์ใช้ความรู้ การใช้สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย มีการประเมินผลงานจากการนำเสนอโครงการวิจัย และรายงานข้อเสนอโครงการวิจัย

นสส 472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ จัดในรูปแบบคณะกรรมการแต่ละวิชาเอกและคณะกรรมการรวมวิชาเอกในกรณีที่มีนิสิตต้องการทำงานร่วมกันกับวิชาเอกอื่น ให้มีคณาจารย์ทำหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้คำแนะนำแก่นิสิตทุกคนโดยนิสิตเป็นผู้เลือกอาจารย์ที่ปรึกษาซึ่งมีความเชี่ยวชาญในเรื่องที่ตนสนใจ อาจารย์จัดตารางเวลาเพื่อให้คำปรึกษาและติดตามการทำงานของนิสิต จัดเตรียมอุปกรณ์เครื่องมือให้เพียงพอต่อการใช้งาน มีการนำเสนอผลงานเป็นระยะตลอดทั้งภาคการเรียน

### 5.6 กระบวนการประเมินผล

นสส 371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม มีการประเมินผลงานจากการนำเสนอโครงการวิจัย รายงานข้อเสนอโครงการวิจัย และประเมินผลการทำงานของนิสิตในภาพรวมจากการติดตามการทำงาน ผลงานที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอนโดยคณาจารย์และอาจารย์ที่ปรึกษาตามสาขาวิชาเอก

นสส 472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ ประเมินผลดังนี้

(1) ประเมินความก้าวหน้าในระหว่างการทำโครงการนวัตกรรมการสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยคณะกรรมการ และมีการรายงานความก้าวหน้าเป็นระยะ 7 ครั้ง

(2) ประเมินการนำเสนอโครงการนวัตกรรมการสื่อสารสังคมนิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ทั้งในลักษณะงานวิจัย และผลงานสร้างสรรค์

(3) ประเมินผลการทำงานของนิสิตในภาพรวมจากการติดตามการทำงาน ผลงานที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอน และรายงานโดยอาจารย์ที่ปรึกษาประเมินการนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน

## หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

### 1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนิสิต

คุณลักษณะพิเศษของนิสิต/ สมรรถนะของหลักสูตร	กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้
1. มีทักษะสื่อสาร	มีการสอดแทรกประเด็นด้านการสื่อสารทั้งการพูดและการเขียน ตลอดจนรูปแบบที่ของการนำเสนอที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการในชั่วโมงบรรยาย และฝึกปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ในรายวิชา นอกจากนี้แล้วยังสอดแทรกใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน และภาษาอังกฤษในระดับใช้งานได้เหมาะสมลงในชั่วโมงบรรยาย และกิจกรรมต่าง ๆ ในรายวิชา มีการส่งเสริมให้นิสิตใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล เลือกใช้ข้อมูล ตลอดจนเลือกใช้รูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมกับผู้ฟัง สถานการณ์ และมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร สำหรับการประเมินผลจะประเมินผลโดยสังเกตพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ตลอดจนพิจารณาจากผลงานของนิสิตในชั้นเรียน
2. มีจิตอาสา จิตสำนึกสาธารณะรับใช้สังคม	มีการสอดแทรกเรื่องจิตอาสาและจิตสำนึกสาธารณะรับใช้สังคมในชั่วโมงบรรยาย และฝึกปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ในรายวิชา สนับสนุนให้นิสิตได้ทำงานโดยยึดถือจิตสำนึกสาธารณะรับใช้สังคมเมื่อทำกิจกรรมในรายวิชา งานที่ได้รับมอบหมายหรือโครงการต่าง ๆ การประเมินผลจะประเมินผลโดยสังเกตพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ตลอดจนพิจารณาจากผลงานของนิสิตในชั้นเรียน
3. มีสมรรถนะของหลักสูตรสามารถบูรณาการความรู้ทางการออกแบบ การจัดการธุรกิจ และนวัตกรรมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสมกับบริบทของสังคม และมีจริยธรรม	มีการสอดแทรกการออกแบบและผลิตสื่อมัลติมีเดีย การบริหารจัดการธุรกิจดิจิทัล และการออกแบบนวัตกรรมดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทและสังคมในชั่วโมงบรรยาย และฝึกปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ในรายวิชา สนับสนุนให้นิสิตได้ทำงานโดยมีจริยธรรมเมื่อทำกิจกรรมในรายวิชา งานที่ได้รับมอบหมายหรือโครงการต่าง ๆ การประเมินผลจะประเมินผลโดยสังเกตพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ตลอดจนพิจารณาจากผลงานของนิสิตในชั้นเรียน

## 2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

### 1) ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
1.1 แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกปฏิบัติกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างความซื่อสัตย์ มีวินัย และตรงต่อเวลา</li> <li>- สอดแทรกจรรยาบรรณทางวิชาการและวัฒนธรรมองค์กร เพื่อให้มีสติมีค่านิยมพื้นฐานที่ถูกต้อง</li> <li>- ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพฤติกรรม</li> <li>- ความซื่อสัตย์ จากการสอบ การทำรายงาน การอ้างอิงแหล่งข้อมูลตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- การปฏิบัติตามระเบียบของมหาวิทยาลัยและข้อตกลงในชั้นเรียน</li> <li>- การเข้าชั้นเรียนและการส่งงานตรงเวลา (มีการกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน Rubrics ในการประเมิน)</li> </ul>
1.2 แสดงออกถึงการมีจิตสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนรวม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สร้างแรงบันดาลใจจากกรณีศึกษาบุคคลตัวอย่างที่มีความเสียสละ และมีจิตสาธารณะ ซึ่งได้รับการยอมรับในสังคม</li> <li>- ฝึกปฏิบัติโครงการ/กิจกรรมที่มีส่วนร่วมรับผิดชอบ และเสียสละเพื่อส่วนรวม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากการแสดงความคิดเห็น และสะท้อนคิดสิ่งที่ได้รับจากประสบการณ์ในการเรียนรู้</li> <li>- ประเมินจากโครงการ/กิจกรรม และพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม</li> </ul>
1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือสากล	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมาของศิลปะ ประเพณี วัฒนธรรม เพื่อให้ซึมซับและเกิดความภาคภูมิใจในความดีงามของศิลปะและวัฒนธรรม</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดด้านวัฒนธรรมและประเพณีที่ดีงามทั้งของไทยและนานาชาติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากการแสดงความคิดเห็น และสะท้อนคิดสิ่งที่ได้รับจากประสบการณ์ในการเรียนรู้</li> <li>- สังเกตจากการประพฤติตนอยู่ในวัฒนธรรมที่ดีงามของไทยและนานาชาติ เช่น การแต่งกาย การเข้าคิว มารยาททางสังคม ฯลฯ</li> <li>- ประเมินจากโครงการ/กิจกรรม</li> </ul>

### 2) ด้านความรู้

ผลการเรียนรู้ด้านความรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
2.1 บูรณาการความรู้ที่เรียนเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ การทำงาน และการดำเนินชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อธิบายแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาตนเอง ทั้งด้านพฤติกรรม จิตใจ ปัญญา การปรับตัว และการดำเนินชีวิตอย่างชาญฉลาดในสังคมและสิ่งแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลง</li> <li>- จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากการแสดงความคิดเห็น และสะท้อนคิดสิ่งที่ได้รับจากประสบการณ์ในการเรียนรู้</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของโครงการ/กิจกรรม</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> </ul>

ผลการเรียนรู้ด้านความรู้	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
	- จัดโครงการ/กิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม	(มีการกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน Rubrics ในการประเมิน)
2.2 มีความรู้ความเข้าใจหลักการทาง ศิลปะ การบริหารจัดการ การสื่อสาร และเทคโนโลยีดิจิทัล	- จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning - จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติ ในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา - ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น	- กำหนดมาตรฐานการประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ Rubrics ทุก รายวิชา - สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรม ในชั้นเรียน
2.3 มีความรู้ความเข้าใจหลักการทฤษฎี ตลอดจนแนวคิด ด้านการออกแบบสื่อ การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน และระบบดิจิทัล และการจัดการธุรกิจดิจิทัล	- จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning - จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติ ในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา - ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น - ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง	- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน - ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูล อย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ - ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ
2.4 บูรณาการความรู้ทางด้านการออกแบบสื่อ การพัฒนา การออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชันและระบบดิจิทัล และการจัดการธุรกิจดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	- จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning - ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น	

### 3) ด้านทักษะทางปัญญา

ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
3.1 ประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- มอบหมายกิจกรรมให้นิสิตฝึกประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์	- ประเมินจากการแสดงความคิดเห็น และสะท้อนคิดสิ่งที่ได้รับจากประสบการณ์ในการเรียนรู้
3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้	- ใช้กรณีศึกษาให้นิสิตฝึกคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ	- ประเมินจากคุณภาพของโครงการ/กิจกรรม
3.3 ประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน	- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน	- ประเมินจากการสอบข้อเขียน (มีการกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน Rubrics ในการประเมิน)
3.4 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นวัตกรรม		

#### 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายโครงการ/กิจกรรมกลุ่ม ให้นิสิตฝึกทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม สิ่งแวดล้อม และปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- ใช้กรณีศึกษาให้นิสิตเรียนรู้ และตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสังคม และสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งกระตุ้นให้คิดหาวิธีที่จะมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคม</li> <li>- แก้ปัญหาโดยเริ่มต้นจากตัวนิสิตเอง</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตจากพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม เช่น ภาวะผู้นำ/ผู้ร่วมงาน ความรับผิดชอบ การแสดงจุดยืนของตนเอง การรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมกลุ่ม และค้นหาทางออกร่วมกันได้</li> <li>- ประเมินจากการแสดงความคิดเห็น และสะท้อนคิดสิ่งที่ได้รับจากประสบการณ์ในการเรียนรู้</li> <li>- ประเมินจากการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ตามกาลและเทศะ</li> <li>- ให้นิสิต/ผู้ที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการประเมินผล</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของโครงการ/กิจกรรม</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน (มีการกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน Rubrics ในการประเมิน)</li> </ul>
4.2 แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ รู้หน้าที่ตนเอง เคารพผู้อื่น เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิดและวัฒนธรรมได้		
4.3 ปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสถานการณ์ต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงได้		

#### 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
5.1 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายโครงการ/กิจกรรมให้นิสิตฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข</li> <li>- ฝึกใช้ข้อมูลทางสถิติประกอบการวิเคราะห์ประเด็นปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากการแสดงความคิดเห็นและสะท้อนคิดสิ่งที่ได้รับจากประสบการณ์ในการเรียนรู้</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของโครงการ/กิจกรรม</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน (มีการกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน Rubrics ในการประเมิน)</li> </ul>
5.2 ใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ		



ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
		<p>บุคลิกภาพที่เหมาะสม และรักษาเวลา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินทักษะการเขียนจากคุณภาพของโครงการ/กิจกรรม ที่มีการเขียนเป็นลำดับขั้นตอน ชัดเจน ตรงประเด็น เข้าใจง่าย</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน (มีการกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน Rubrics ในการประเมิน)</li> </ul>
5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล นำเสนอได้เหมาะสมกับสถานการณ์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดแทรกหลักการเลือกแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และวิธีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ฝึกใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล และนำเสนอ จากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ</li> <li>- ฝึกเลือกใช้อุปกรณ์สารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการทำโครงการ/กิจกรรม/การนำเสนอผลงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากคุณภาพโครงการ/กิจกรรม</li> <li>- ประเมินจากการเลือกใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นเก็บรวบรวมข้อมูล นำเสนอ ได้เหมาะสม มีความน่าเชื่อถือ และอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ (มีการกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน Rubrics ในกาประเมิน)</li> </ul>

#### 6) ด้านทักษะพิสัย/สมรรถนะของหลักสูตร

ผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย/สมรรถนะของหลักสูตร	กลยุทธ์การสอน	วิธีการวัดและประเมินผล
6.1 ผลิตผลงาน ออกแบบสื่อและมัลติมีเดีย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็นวิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการงาน เพื่อนำไปสู่การสร้างสร้งสร้งผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้งสร้งสร้ง ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงานโดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>
6.2 บริหารจัดการธุรกิจดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์		
6.3 สามารถออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันและระบบดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์		

### สรุปมาตรฐานผลการเรียนรู้ของหลักสูตร

มาตรฐานผลการเรียนรู้	รายละเอียดผลการเรียนรู้
1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม	1.1 แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ มีวินัย ตรงต่อเวลา 1.2 แสดงออกถึงการมีจิตสำนึกสาธารณะ เสียสละเพื่อส่วนรวม 1.3 ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือสากล
2. ด้านความรู้	2.1 บอณาการความรู้ที่เรียนเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ การทำงาน และการดำเนินชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม 2.2 มีความรู้ความเข้าใจหลักการทางศิลปะ การบริหารจัดการ การสื่อสาร และเทคโนโลยีดิจิทัล 2.3 มีความรู้ความเข้าใจหลักการทฤษฎีตลอดจนแนวคิด ด้านการออกแบบสื่อ การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันและระบบดิจิทัล และการจัดการธุรกิจดิจิทัล 2.4 บอณาการความรู้ทางการออกแบบสื่อ การพัฒนา การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันและระบบดิจิทัล และการจัดการธุรกิจดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
3. ด้านทักษะทางปัญญา	3.1 ประยุกต์ความรู้ให้เกิดประโยชน์ 3.2 คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและแก้ไขปัญหาได้ 3.3 ประเมิน วิพากษ์ สถานการณ์ต่างๆ โดยใช้ความรู้เป็นฐาน 3.4 มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์นวัตกรรม
4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	4.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้นำและผู้ร่วมงานได้ 4.2 แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ รู้หน้าที่ตนเอง เคารพผู้อื่น เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความหลากหลายทางความคิดและวัฒนธรรมได้ 4.3 ปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงได้
5. ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	5.1 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงตัวเลข เพื่อให้เข้าใจองค์ความรู้หรือประเด็นปัญหา 5.2 ใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ 5.3 ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น เก็บรวบรวมข้อมูล นำเสนอได้เหมาะสมกับสถานการณ์
6. ด้านทักษะพิสัย/สมรรถนะของหลักสูตร	6.1 ผลิตผลงาน ออกแบบสื่อและมัลติมีเดีย 6.2 บริหารจัดการธุรกิจดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ 6.3 สามารถออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันและระบบดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์

### 3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																				
1.1 วิชาบังคับ																				
มศว191 การเรียนรู้สู่โลกในศตวรรษที่ 21	●	○		●				●	●		●		○	●	○	●	○			
มศว192 การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	●		●	●				●	○	●		●				●	○			
มศว193 การฟังและการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	○		●	●				●	○	●		●				●	○			
มศว194 การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	○		●	●				●	○	●		●				●	○			
มศว195 พลเมืองสร้างสรรค์สังคม	●	●	●	●					●	○		●	●	○		●	○			
มศว196 ศาสตร์และศิลป์แห่งการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	○	●	●	●				●	●	○	○	●	●	○		●	○			
มศว 197 การพูดและการนำเสนองานเพื่ออาชีพ	●		●	●				●	○	●	○	○				●	●			
มศว 198 การเตรียมพร้อมสู่การทำงานและการเป็นผู้ประกอบการ	●	○		●				●	●		●	●			●	●	●			
1.2 วิชาเลือก																				
มศว291 วิถีชีวิตเพื่อสุขภาพ	●			●				●	○					●	●	○	○			

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
มศว292 วิทยาศาสตร์ กุญแจสู่การอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่าง สมดุล	○	●		●				●	○		○			●	●	○	○			
มศว293 การปรับตัวในสังคมพลวัต	●		○	●				●	●	○		●	○	●	●	○				
2. หมวดวิชาเฉพาะด้าน																				
2.1 หมวดวิชาแกนกลางวิทยาลัยฯ (จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ)																				
วนส001 สื่อศึกษา	●	●			●	○	○	●	○	○	○	○	●			○	●	○	○	○
วนส002 ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล	○	●	○		●	○			○	●		●	○			●	○			
วนส003 ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ	●				●	●		○	●		○		●	●		●	●	●	●	●
วนส004 สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย	○		●		●			●		●			●	○		●	○	○		
วนส005 ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย	○		●		●					●		●	○	○		●	○			
วนส006 แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ	○	○	●		●		○	●		○	●	●	○	●		●	○	○		
วนส007 การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	○		●		●	○		○	●		○		●		●	○		○		
วนส008 พฤติกรรมผู้บริโภค	●	○			●					●		●		○	○	●			○	
วนส009 กระแสกับธุรกิจ	●	○			●			○	○	●		●		●	○	○	●		○	
วนส010 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	●	●			●	●	○	●	●	○		○	○	●	●	○	●	○	○	○

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
3. หมวดวิชาเอกบังคับและวิชาเอกเลือก																				
3.1 วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย																				
3.1.1 วิชาเอกบังคับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย																				
นสส111 การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อสื่อปฏิสัมพันธ์	●		●		○	●	●	●	○	○		○		●		●	○		●	●
นสส112 การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น			●		●	●		○	●							●			●	●
นสส113 พื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว	●		●		●	●		●		○					○			●	●	●
นสส114 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย		●	○		○	●	●				●	○		●		●	○	●	●	●
นสส211 ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ	●		●		●	●		○		●			○			●			●	●
นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	●	●	○		○	●		○	●	○		○	●			●	○		●	●
นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	●	○			○	●	●	●	●	●		○	●		●	○	●		●	●
นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	●	●			●		○	○	○	●	●	●	○	●		●	●	●	●	●
นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	●	○	●		○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●
3.1.2 วิชาเอกเลือกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย																				
นสส221 การสื่อสารผ่านภาพ	●	○	●			●	●	●	●			●		●		●	●	●		
นสส222 โครงเรื่องและตัวละคร	●	○	●		○			●	●				○	●		●	●			
นสส223 การออกแบบภาพเคลื่อนไหวสามมิติ		●	○		●	●	●	●			●	●	○		○	●		●		

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
นสส224 เทคนิคพิเศษทางภาพในการออกแบบสื่อดิจิทัล	●	○	●		●	●		●		○		●			○	●		●		○
นสส225 การวาดภาพและการลงสีเพื่องานภาพเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัล			●		○	●		●			●					●		●		○
นสส226 เทคนิคเชิงทดลองเพื่องานผลิต		●	●		○	○	●	●	●		●	●	●	●		●		●		
นสส321 ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ		●	●		●	○	●	●			●			○	○	●				
นสส322 โมชันกราฟิกเพื่องานมัลติมีเดีย	●		●		○	●	●	●			●	●						●		
นสส323 การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์		●			○	●		○		●	●	○	●			●	●	●	○	
นสส324 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล		●			○	●	●	○		●	●	○		●		●		●		
นสส325 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้เพื่องานมัลติมีเดีย		●			○	●	●	○	●	○	●	○		●		●		●		○
นสส326 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย	●	●	○		○	●	●	●	○	●	○		●	●	○	●	○	●	○	○
นสส421 แนวคิดการออกแบบเกม	●	●			○	●	●	○		○	●	○		●		●	●	●		○
นสส422 การผลิตภาพเคลื่อนไหว		●			○	●	●	○	●	●	●	○			○	●	●	●		
นสส423 การพัฒนาเกมดิจิทัล	●	○				●	●		●		○	●	○	○			●	●		○
นสส424 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	●					●	○		●		○	●	○	○			●	○		●

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
3.2 วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์																				
3.2.1 วิชาเอกบังคับการจัดการธุรกิจไซเบอร์																				
นสส131 หลักการตลาด	○	●	○	○		●	●	○	●			○	●			●	○		●	
นสส132 ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น	○	●			●	●	○	○	●			○	●		○	●			●	
นสส133 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	○	●			●	●		○	●			○	●		○	○	●		●	●
นสส231 การบัญชีเพื่อการจัดการและงบการเงิน	○	●		○		●	○	●	●			○	●		●		○		●	
นสส232 การสื่อสารการตลาดดิจิทัลแบบบูรณาการ		●	●		●	●	●	●	○	●	●	○	●	○		●	○		●	
นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	●	●	○		○	●		○	●	○		○	●			●	○		●	●
นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	●	○			○	●	●	●	●	●		○	●		●	○	●		●	●
นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	●	●			●		○	○	○	●	●	●	○	●		●	●		●	●
นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	●	○	●		○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●
3.2.2 วิชาเอกเลือกการจัดการธุรกิจไซเบอร์																				
นสส141 การสื่อสารทางธุรกิจ		●			●	●	●	●	●	○		○	●	●		●	○			
นสส241 การจัดการตราสินค้าดิจิทัล	○	●		○	○	●	○	○	●	○		○	●		●	○	●		●	
นสส242 กลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล	○	●			○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	○	●	●		●	
นสส341 การตลาดดิจิทัลระดับโลก		●	●		○	●		○	●	○		○	●	○		●	○		●	

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
นสส342 สัมมนาเพื่อการจัดการธุรกิจไซเบอร์		●	○		○	●	○	○	●	●		●	●	○	●		○		●	○
นสส343 การตลาดในระบบดิจิทัล	○	●	○	○	○	●	●	○	○	●	●	○	●	○		●	○	○	●	○
นสส344 การวางแผนการตลาดดิจิทัล	○	●		○	○	●	○	○	●	●	●	●	●	●		●			●	
นสส345 การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่	○	●			●	●	○	●	●	●			●	○	●	○	●		○	○
นสส346 การสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์	○	●	●		●	●	○	○	○	●	●	○	●	○	○	●	○		●	
นสส347 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการจัดการธุรกิจไซเบอร์	●	●	○		●	○	●	●	○	●	○		●	●	○	●	○	○	●	○
นสส441 นวัตกรรมและธุรกิจใหม่สำหรับผู้ประกอบการ		●	●		●	○	○	○		○	●	○	●	○	○	●	○		●	
นสส442 การจัดการทรัพยากรมนุษย์	○	●			●	●	○	○	●	○		○	●		○	●	●		○	○
3.3 วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร																				
3.3.1 วิชาเอกบังคับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร																				
นสส152 การออกแบบและการวิเคราะห์ขั้นตอนวิธี		●			○	●			●		●	●				●	●			●
นสส153 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 1	●					●	●	○	●		●	●			●		●			●
นสส161 แนวคิดพื้นฐานสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล	●							●	●						●					●
นสส251 ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น	●					●	●		●	●		●			●					●
นสส252 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ	●	○			●	●			●	●		●	●			●				●
นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	●	●	○		○	●		○	●	○		○	●			●	○		●	●



แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรม สื่อสารสังคม	●	○			○	●	●	●	●	●		○	●		●	○	●		●	●
นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม	●	●			●		○	○	○	●	●	●	○	●		●	●	●	●	●
นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์	●	○	●		○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●
3.3.2 วิชาเอกเลือกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร																				
นสส162 การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล	●					○	●		●	○		●		○	○	●	○		○	○
นสส261 การวิเคราะห์และออกแบบประสบการณ์และ ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้		●			○	●			●	●			●	○			○			●
นสส262 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	●				●			●	○			●	●	○	○		●			●
นสส263 การออกแบบและพัฒนาสื่อผสม	●	○	○		●	○	●	●	○	●	○		●	●	○	●	○	○	○	●
นสส264 การคิดเชิงออกแบบและความคิดสร้างสรรค์สำหรับ นวัตกรรมดิจิทัล	●					○	●	○	●	●		●		○		●				○
นสส265 การออกแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารกับผู้ใช้	●						●	○		●		●		○		●				●
นสส266 การเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล	●				○	●	●	○	●			●	○			●	○		●	●
นสส267 การสื่อสารการระดมทุนเพื่อผลิตภัณฑ์ดิจิทัล	●					○	●		●	○		●		○	●	●	○		●	●
นสส361 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 2	●					●	●	○	●		●	●			●		○	○		●

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้				3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			6. ทักษะพิสัย		
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
นสส362 การบริหารโครงการนวัตกรรมดิจิทัล	●	○			●	●			●	●		●	●	○	○	●				●
นสส363 เทคโนโลยีแบบกลุ่มเมฆ	●				●			●	○		●	●	○		○		●			●
นสส364 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร	●	○			●			●			○			●		○	●	○	○	●
นสส365 การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารบนเว็บเพจ	●		●			○	●				●	○	●	●		○	●	●		●
นสส366 ปัญหาประดิษฐ์เพื่อการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล	●		●			○	●				●	○	●	●		○	●			●
นสส367 การประกันคุณภาพนวัตกรรมดิจิทัล	●					●	●	○	●			●	○			●	○			●
นสส368 การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร	●	○			●		●	○		●	○	○	●	○		○	●		○	●
นสส369 วิทยาการข้อมูลเบื้องต้น	●					●		○	●			●			●		●			●
นสส461 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล 1	●					○	●	○	●		●	●			○		●			●
นสส462 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล 2	●					○	●	○	●		●	●			○		●			●
นสส463 โครงการต้นแบบสำหรับนวัตกรรมสื่อสารดิจิทัล	●	○	○		○	●	●	○			●	●	●			●	●			●
นสส464 คลังข้อมูลและการทำเหมืองข้อมูล	●				○	●	●		●	●		●			●		●			●
นสส465 ภาวะผู้นำทางดิจิทัล	●	○			●				●	○		●	●	○		●			○	●

## หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนิสิต

### 1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 (ภาคผนวก ก)

### 2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนิสิต

#### 2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ขณะนิตกำลังศึกษา

โดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตรทำหน้าที่กำกับดูแลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในระดับรายวิชา ระดับชั้นปี และระดับหลักสูตร ให้ครอบคลุมวิธีการจัดการเรียนการสอน วิธีการประเมิน เครื่องมือประเมิน เกณฑ์การประเมิน และผลการประเมิน โดยมีการนำผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชาโดยนิสิต มาใช้ประกอบการพิจารณาร่วมด้วย

#### 2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังจากนิตสำเร็จการศึกษา

- ประเมินจากความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต
- ประเมินจากความคิดเห็นของบัณฑิตที่จบการศึกษา

### 3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

- 3.1 เรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร
- 3.2 ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมขั้นต่ำ 2.00 (จากระบบ 4 ระดับคะแนน)
- 3.3 เข้าร่วมกิจกรรมตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 3.4 เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559

## หมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์

### 1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1. มหาวิทยาลัยมีนโยบายให้หลักสูตรส่งเสริมอาจารย์ใหม่เข้ารับการปฐมนิเทศและอบรมความเป็นครู ซึ่งจัดโดยมหาวิทยาลัย เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ เทคนิควิธีการสอน การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล การวัดประเมินผล การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การวางแผนและปรับปรุงรายละเอียดรายวิชา การประกันคุณภาพการศึกษา และระบบสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง
2. หลักสูตรชี้แจงปรัชญา วัตถุประสงค์ และเป้าหมายของหลักสูตร และมอบเอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น รายละเอียดหลักสูตร คู่มือการศึกษาและหลักสูตร คู่มืออาจารย์ กฎระเบียบต่างๆ
3. หลักสูตรจัดให้อาจารย์ใหม่เข้าร่วมสังเกตการณ์การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ หรือจัดให้สอนร่วมกับอาจารย์ที่มีประสบการณ์
4. หลักสูตรกำหนดอาจารย์พี่เลี้ยงเพื่อช่วยเหลือและให้คำแนะนำปรึกษา ตลอดจนประเมินและติดตามความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานของอาจารย์ใหม่

### 2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

#### 1. การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล

1.1 ส่งเสริมให้อาจารย์ได้รับการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ เทคนิควิธีการสอน การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล การวัดประเมินผล การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การวางแผนและปรับปรุงรายละเอียดรายวิชา การประกันคุณภาพการศึกษา และระบบสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจัดโดยมหาวิทยาลัย/คณะ และหน่วยงานภายนอก อย่างต่อเนื่อง

1.2 สนับสนุนและส่งเสริมให้อาจารย์เข้ารับการรับรองสมรรถนะตามกรอบมาตรฐานวิชาชีพของสหราชอาณาจักร (UK Professional Standards Framework- UKPSF)

#### 2. การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

2.1 สนับสนุนให้อาจารย์มีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการ โดยมีการบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการทางวิชาการแก่สังคม เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

2.2 สนับสนุนให้อาจารย์ได้รับการพัฒนาความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ในการวิจัยทางวิชาการ/วิชาชีพอย่างต่อเนื่อง โดยเข้าร่วมอบรม ประชุมสัมมนาทางวิชาการ นำเสนอและเผยแพร่ผลงานทางวิชาการทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ

## หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพ

### 1. การกำกับมาตรฐาน

การบริหารจัดการหลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ตลอดระยะเวลาที่มีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร ดังนี้

- อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีจำนวนไม่น้อยกว่า 5 คน มีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาชั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ และมีผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ อย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง และมีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าเอกละ 3 คน

- อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิชั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งทางวิชาการไม่ต่ำกว่าผู้ช่วยศาสตราจารย์ และมีผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ อย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

- มีการปรับปรุงหลักสูตรอย่างน้อยทุก 5 ปี โดยนำความคิดเห็นของคณะกรรมการวิพากษ์และพัฒนาหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิ บัณฑิตใหม่ ศิษย์เก่า ผู้ใช้บัณฑิต รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของนโยบาย เศรษฐกิจ สังคม และความก้าวหน้าทางวิชาการ มาประกอบการพิจารณาด้วย

### 2. บัณฑิต

- มหาวิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา/หลักสูตร มีระบบและกลไกในการประเมินคุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF) และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (ELO) ให้ครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่เทียบเคียงอย่างน้อย 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านคุณธรรมจริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- หลักสูตรมีการสำรวจข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิตที่ได้งานทำ ภายในระยะเวลา 1 ปี นับจากวันที่สำเร็จการศึกษา

### 3. นิสิต

- มหาวิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา/หลักสูตร มีกระบวนการรับนิสิต โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกและคุณสมบัติของนิสิตที่เหมาะสมกับลักษณะของหลักสูตร และมีการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษาเพื่อให้นิสิตมีความพร้อมในการเรียนและสามารถสำเร็จการศึกษาได้ตามระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด

- มหาวิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา/หลักสูตร มีการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถ และศักยภาพของนิสิตในรูปแบบต่างๆ เสริมสร้างจิตสำนึกในการรับใช้สังคมและส่วนรวม เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

- หลักสูตรมีการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้คำปรึกษาด้านวิชาการ สังคม และการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัยแก่นิสิต โดยมีการกำหนดชั่วโมงให้คำปรึกษา (Office Hours) เพื่อให้นิสิตสามารถเข้าปรึกษาได้
- หลักสูตรมีการสำรวจข้อมูลการรับ การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษาของนิสิต เพื่อติดตาม ประเมิน และปรับปรุงผลการดำเนินงาน
- มหาวิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา/หลักสูตร มีระบบการจัดการข้อร้องเรียนของนิสิตที่มีประสิทธิภาพ โดยมีการประเมินความพึงพอใจของผลการจัดการข้อร้องเรียน

#### 4. อาจารย์

- มหาวิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา/หลักสูตร มีระบบและกลไกในการรับอาจารย์ใหม่ที่สอดคล้องกับระเบียบ/ข้อบังคับของมหาวิทยาลัย โดยอาจารย์ใหม่ต้องมีคะแนนทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด ซึ่งสอดคล้องกับประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง มาตรฐานความสามารถภาษาอังกฤษของอาจารย์ประจำ
- มหาวิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา/หลักสูตร มีระบบและกลไกในการพัฒนาอาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้เกี่ยวกับหลักการจัดการเรียนรู้ จิตวิทยาการเรียนรู้ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอน การวัดประเมินผลการเรียนรู้ รวมถึงกฎหมายและจริยธรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
- มหาวิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา/หลักสูตร มีระบบและกลไกในการบริหาร ส่งเสริม และพัฒนาอาจารย์ ให้มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานวิชาชีพของสหราชอาณาจักร (UK Professional Standards Framework- UKPSF) การพัฒนาตนเองให้มีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชา การวิจัย การบริการวิชาการ และมีความก้าวหน้าในการพัฒนาผลงานทางวิชาการอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และนโยบายของมหาวิทยาลัยและแนวทางของหลักสูตร
- มีการกำกับติดตามข้อมูลของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ให้มีคุณวุฒิ ตำแหน่งทางวิชาการ ผลงานทางวิชาการ การคงอยู่ ให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด

#### 5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

- มหาวิทยาลัย/คณะ ส่งเสริมสนับสนุนให้อาจารย์มีความเข้าใจในการออกแบบและปรับปรุงหลักสูตร ชุดวิชา และรายวิชา ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Outcome-based Education) และสอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย ตลาดแรงงาน ความเจริญก้าวหน้าของวิทยาการ นโยบายรัฐบาล และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- มีการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านเทคนิคการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่หลากหลายตามสภาพจริง ส่งเสริมให้นิสิตได้เรียนรู้และการฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง เรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การสื่อสาร และการทำงาน การบูรณาการการเรียนกับการทำงาน การฝึกงาน และการวิจัย

- มีการจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการการวิจัย การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม
- มีการกำหนดอาจารย์ผู้สอน โดยคำนึงถึงความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญในรายวิชาหรือเนื้อหาที่สอน โดยมีการกำกับติดตามและตรวจสอบ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลการจัดการเรียนรู้
- การประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง ด้วยวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย มีเกณฑ์การประเมินและการตัดสินผลที่ชัดเจนและเชื่อถือได้

## 6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

- มีระบบการดำเนินงานของภาควิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย ในการจัดเตรียมสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่จำเป็นต่อการเรียนการสอน ทั้งด้านกายภาพห้องเรียน วัสดุอุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก ห้องสมุด ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ สถานที่พักผ่อนระหว่างเรียน รวมถึงมีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน อย่างเพียงพอและเหมาะสมต่อการสนับสนุนให้ผู้เรียนบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่กำหนดได้ (หลักสูตรขยายความสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้เพิ่มเติม)
- มีการสำรวจความพึงพอใจและความต้องการของอาจารย์ผู้สอนและนิสิตที่มีต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และนำผลการสำรวจมาพัฒนาปรับปรุง

## 7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ตัวบ่งชี้และเป้าหมายของการประกันคุณภาพหลักสูตรและการเรียนการสอน ประกอบด้วยตัวบ่งชี้และเป้าหมายไม่ต่ำกว่าที่กำหนดในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี (ตัวบ่งชี้ที่ 1-12) ดังตารางเกณฑ์การประเมินผลการดำเนินการ เป็นไปตามที่กำหนดในมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี หลักสูตรที่ได้มาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ต้องมีผลดำเนินการบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้บังคับ (ตัวบ่งชี้ที่ 1-5) และบรรลุเป้าหมายตัวบ่งชี้อื่นๆ ไม่น้อยกว่า 80% โดยพิจารณาจากจำนวนตัวบ่งชี้บังคับ และจำนวนตัวบ่งชี้อื่นๆในแต่ละปีประเมิน

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
	2565	2566	2567	2568	2569
(1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
(2) มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ หรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)	✓	✓	✓	✓	✓
(3) มีรายละเอียดของรายวิชาและรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และมคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
	2565	2566	2567	2568	2569
(4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาและรายงานผลการดำเนินการของ ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 และมคอ.6 ภายใน 30 วัน หลัง สิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
(5) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปี การศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
(6) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ.3 และมคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปี การศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
(7) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอนหรือการ ประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินการปีที่แล้ว	-	✓	✓	✓	✓
(8) อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการ เรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓
(9) อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
(10) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓
(11) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0	-	-	-	✓	✓
(12) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จาก คะแนนเต็ม 5.0	-	-	-	-	✓



## หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

### 1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

#### 1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

- มีการประเมินผลการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชาโดยนิสิต (ปค.003) และนำผลการประเมินมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุง (มคอ.5) และพัฒนาการจัดการเรียนการสอน (มคอ.3) ให้เหมาะสม

- มีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตตามสภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลาย อาทิ การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การปฏิบัติงาน การนำเสนองาน การประเมินชิ้นงาน ผลงาน รายงาน หรือ การสอบ

- มีการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตตามสภาพจริง โดยผู้ประเมินที่หลากหลาย อาทิ ผู้สอน ผู้เรียน ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก หรือบุคลากรจากแหล่งฝึก

#### 1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

มีการประเมินทักษะของอาจารย์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชาโดยนิสิต

ส่งเสริมให้อาจารย์ผู้สอนส่งผลงานการจัดการเรียนการสอนเข้าประกวดทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

### 2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

ประเมินโดยนิสิตปัจจุบัน

ประเมินโดยบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา

ประเมินโดยผู้ใช้บัณฑิต/ผู้มีส่วนได้เสียต่างๆ

### 3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

- ประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ตัวบ่งชี้การกำกับมาตรฐานหลักสูตร (องค์ประกอบ ที่ 1)

- ประเมินผลการดำเนินงานโดยใช้เกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาของเครือข่ายการประกันคุณภาพมหาวิทยาลัยอาเซียน (ASEAN University Network Quality Assurance: AUNQA) ตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยมีคณะกรรมการประเมินคุณภาพการศึกษาที่ได้รับแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย

### 4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

คณะกรรมการบริหารหลักสูตร รวบรวมข้อมูลผลการประเมินที่ได้จากนิสิต บัณฑิต ผู้สอน ผู้ใช้บัณฑิต ข้อมูลจาก ปค.003 มคอ.5 มคอ.6 รายงานการประเมินตนเอง (SAR) และผลการประเมินคุณภาพการศึกษา เพื่อทราบปัญหาการดำเนินงานของหลักสูตรในภาพรวม และนำสู่การวางแผน ปรับปรุง หรือพัฒนาการดำเนินงานของหลักสูตรในปีการศึกษาถัดไป รวมถึงการปรับปรุงหลักสูตรให้มีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตเป็นประจำทุก 5 ปี

## ภาคผนวก

ภาคผนวก ก	ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559
ภาคผนวก ข	สำเนาคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและวิพากษ์หลักสูตร
ภาคผนวก ค	รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตร
ภาคผนวก ง	รายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร (กรณีหลักสูตรปรับปรุง)
ภาคผนวก จ	ข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้และโครงสร้างรายวิชาตามแนวทาง AUN-QA
ภาคผนวก ฉ	ประวัติและผลงานของอาจารย์
ภาคผนวก ช	ตารางเปรียบเทียบการปรับปรุงหลักสูตร

ภาคผนวก ก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษา  
ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี  
พ.ศ. ๒๕๕๙

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยให้สอดคล้องและเหมาะสมตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒพ.ศ.๒๕๕๙

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๓ (๒) มาตรา ๔๕ มาตรา ๔๗ และมาตรา ๖๖ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.๒๕๕๙ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๘ ประกอบมติสภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ ๑๓/๒๕๕๙ เมื่อวันที่ ๒๖ ตุลาคม ๒๕๕๙ สภามหาวิทยาลัยจึงออกข้อบังคับไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๙”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่เริ่มปีการศึกษา ๒๕๖๐ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘

บรรดาระเบียบ ข้อบังคับ คำสั่ง ประกาศ หรือมติอื่นใดในส่วนที่มีกำหนดไว้แล้ว ซึ่งขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“การจัดการศึกษา” หมายความว่า การจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยตามมาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาของชาติ และวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัยตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. ๒๕๕๙ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้ารับการศึกษาดำเนินการเรียนรู้ทางวิชาการและวิชาชีพทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติอย่างหลากหลายเมื่อจบการศึกษาเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพสามารถสนองต่อสังคมและประเทศชาติได้อย่างผู้มีความรู้และมีคุณธรรม

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

“สภาวิชาการ” หมายความว่า สภาวิชาการมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

“คณะ” หมายความว่า ส่วนงานตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. ๒๕๕๙

ที่มีการจัดการเรียนการสอน

“คณบดี” หมายความว่า หัวหน้าส่วนงานที่มีการจัดการเรียนการสอน

“คณะกรรมการบริหารหลักสูตร” หมายความว่า คณะกรรมการบริหารหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้ง

177



“คณาจารย์พิเศษ” หมายความว่า ผู้สอนที่ไม่ใช่คณาจารย์ประจำ

“คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร” หมายความว่า คณาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผล และการพัฒนาหลักสูตร คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องอยู่ประจำหลักสูตรนั้นตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา โดยจะเป็นคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเกินกว่า ๑ หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้ ยกเว้น พหุวิทยาการหรือสหวิทยาการ ให้เป็นคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้อีกหนึ่งหลักสูตรและคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสามารถซ้ำได้ไม่เกิน ๒ คน

“คณาจารย์ประจำ” หมายความว่า บุคคลที่ดำรงตำแหน่งอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์ ในสถาบันอุดมศึกษาที่เปิดสอนหลักสูตรนั้น ที่มีหน้าที่รับผิดชอบตามพันธกิจของการอุดมศึกษา และปฏิบัติหน้าที่เต็มเวลา สำหรับคณาจารย์ประจำที่สถาบันอุดมศึกษาเข้ารับใหม่ตั้งแต่เกณฑ์มาตรฐานนี้เริ่มบังคับใช้ต้องมีคะแนนทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง มาตรฐานความสามารถภาษาอังกฤษของคณาจารย์ประจำ

“คณาจารย์ประจำหลักสูตร” หมายความว่า อาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิตามหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตรที่เปิดสอน ซึ่งมีหน้าที่สอนและค้นคว้าวิจัยในสาขาวิชาดังกล่าว ทั้งนี้ สามารถเป็นคณาจารย์ประจำหลักสูตรหลายหลักสูตรได้ในเวลาเดียวกัน แต่ต้องเป็นหลักสูตรที่อาจารย์ผู้นั้นมีคุณวุฒิตามหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตร

“ภาควิชา หรือ สาขาวิชา” หมายความว่า ภาควิชา หรือ สาขาวิชา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

“นิสิต” หมายความว่า นิสิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ข้อ ๕ เพื่อให้การดำเนินการเป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาจกำหนดวิธีปฏิบัติในรายละเอียดเพิ่มเติมได้โดยที่ไม่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ส่วนการดำเนินการใดๆ ที่มีได้กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ และมีได้มีข้อบังคับหรือระเบียบอื่นกำหนดไว้ หรือไม่ปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้เสนอสภาวิชาการและสภามหาวิทยาลัยเป็นกรณีไป

ข้อ ๖ การตีความหรือวินิจฉัยปัญหาตามข้อบังคับนี้ให้สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้ตีความหรือวินิจฉัยเมื่อสภามหาวิทยาลัยมีมติเป็นประการใดให้ถือปฏิบัติไปตามนั้นและให้ถือเป็นที่สุด

ข้อ ๗ ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้

#### หมวด ๑

#### ระบบการจัดการศึกษา

ข้อ ๘ หลักสูตรปริญญาตรีแบ่งเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

(๑) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

(๑.๑) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เน้นความรู้และทักษะด้านวิชาการ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างสร้างสรรค์

(๑.๒) หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ ซึ่งเป็นหลักสูตรปริญญาตรีสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถระดับสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้วให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ทำวิจัยที่ลุ่มลึกทางวิชาการหรือวิธีการอื่นที่มหาวิทยาลัยกำหนด



(๒) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

(๒.๑) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เน้นความรู้ สมรรถนะและทักษะด้านวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ หรือ มีสมรรถนะและทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น ๆ โดยผ่านการฝึกงานในสถานประกอบการ หลักสูตรแบบนี้เท่านั้นที่จัดหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ได้ เพราะมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการปฏิบัติกรอยู่แล้วให้มีความรู้ด้านวิชาการมากยิ่งขึ้น รวมทั้งได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงเพิ่มเติม

หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ถือเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาตรีและจะต้อง สะท้อนปรัชญาและเนื้อหาสาระของหลักสูตรปริญญาตรีนั้น ๆ โดยครบถ้วน และให้ระบุคำว่า “ต่อเนื่อง” ในวงเล็บต่อท้ายชื่อหลักสูตร

(๒.๒) หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นหลักสูตรสำหรับ ผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ สมรรถนะทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการขั้นสูงโดย ใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว ให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชา ในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และทำวิจัยที่ลุ่มลึกหรือได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงในหน่วยงานองค์กร หรือสถานประกอบการหรือวิธีการอื่นที่มหาวิทยาลัยกำหนด

สหกิจศึกษาเป็นระบบการศึกษาที่จัดให้มีการเรียนการสอนในสถานศึกษาสลับกับการไปหา ประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ สามารถจัดได้ทั้งหลักสูตรทางวิชาการ แบบก้าวหน้า ทางวิชาการ และหลักสูตรทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ แบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ

ข้อ ๙ ระบบการจัดการศึกษาใช้ระบบทวิภาค คือ ปีการศึกษาหนึ่งแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ หนึ่งภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ โดยอาจจัดภาคฤดูร้อนเป็นกรณีพิเศษได้ โดยมีระยะเวลาไม่น้อยกว่า ๘ สัปดาห์

การจัดการศึกษาเฉพาะภาคฤดูร้อน เป็นการจัดการศึกษาปีละ ๑ ภาคการศึกษาจำนวนชั่วโมง การเรียนในแต่ละรายวิชาตามการจัดการศึกษาข้างต้น ให้มีจำนวนชั่วโมงการเรียนตามที่กำหนดไว้ตามข้อ ๑๑

ในการจัดการศึกษาอาจเป็นระบบชุดวิชา (Modular System) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอน เป็นช่วงเวลาช่วงละหนึ่งรายวิชาหรือหลายรายวิชาก็ได้

ข้อ ๑๐ การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี ใช้ระบบหน่วยกิต โดย ๑ หน่วยกิต ต้องจัดการเรียน การสอนไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมง การจัดการศึกษาแบ่งเป็น ๒ ประเภท ดังนี้

(๑) การศึกษาแบบเต็มเวลา (Full Time) นิสิตจะ ต้องลงทะเบียนรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษา ไม่นเกิน ๒๒ หน่วยกิต

(๒) การศึกษาแบบไม่เต็มเวลา (Part Time) นิสิตจะต้องลงทะเบียนรายวิชา ไม่นเกิน ๙ หน่วยกิต

ข้อ ๑๑ หน่วยกิต หมายถึงการกำหนดแสดงปริมาณการศึกษาที่นิสิตได้รับ แต่ละรายวิชาจะมีหน่วยกิต กำหนดไว้ ดังนี้

(๑) รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหา ๑ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

(๒) รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลอง ๒ ถึง ๓ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

(๓) การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึก ๓ ถึง ๙ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือไม่น้อยกว่า ๔๕ ถึง ๑๓๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

177



(๔) การปฏิบัติการในสถานศึกษาหรือปฏิบัติตามคลินิก ที่ใช้เวลาปฏิบัติงาน ๓ ถึง ๑๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือ ๔๕ ถึง ๑๘๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

(๕) การศึกษาด้วยตนเอง (Self Study) ที่ใช้เวลาศึกษาด้วยตนเองจากสื่อการเรียนตามที่คณาจารย์ผู้สอนได้เตรียมการไว้ให้แล้วได้ใช้ศึกษา ๑ ถึง ๒ ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือ ๑๕ ถึง ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตตามระบบทวิภาค

## หมวด ๒ หลักสูตรการศึกษา

ข้อ ๑๒ จำนวนหน่วยกิตและระยะเวลาการศึกษา ตามหลักสูตรระดับปริญญาตรี มีดังนี้

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(๓) หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๘๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๘ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(๔) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๖ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

(๕) หลักสูตรปริญญาตรี (เทียบโอนความรู้และประสบการณ์) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

หลักสูตรปริญญาตรี (เทียบโอนความรู้และประสบการณ์) สามารถเทียบหน่วยกิตตามประสบการณ์ หรือตามความรู้ของผู้เรียนได้ โดยเป็นไปตามหลักเกณฑ์การเทียบที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๓ การนับเวลาการศึกษา ให้นับจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น

ข้อ ๑๔ โครงสร้างหลักสูตร ประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ หมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิตของแต่ละหมวดวิชา ดังนี้

(๑) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้นรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือระดับอนุปริญญา ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่ได้รับการยกเว้นดังกล่าว เมื่อนับรวมกับรายวิชาที่จะศึกษาเพิ่มเติมในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ต้องไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

(๒) หมวดวิชาเฉพาะ หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ดังนี้

(๒.๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

177



(๒.๒) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต โดยต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการตามที่มาตรฐานวิชาชีพกำหนด หากไม่มีมาตรฐานวิชาชีพกำหนดต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า ๓๖ หน่วยกิต และทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๒๔ หน่วยกิต

หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๔๒ หน่วยกิต ในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๑๘ หน่วยกิต

(๒.๓) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๙๐ หน่วยกิต

(๒.๔) หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๑๐๘ หน่วยกิต

หมวดวิชาเฉพาะอาจจัดในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่ หรือวิชาเอกและวิชาโทก็ได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และวิชาโทต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้า ผู้เรียนต้องเรียนวิชาการระดับบัณฑิตศึกษาในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

(๒.๕) หลักสูตรปริญญาตรี (เทียบโอนความรู้และประสบการณ์) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

(๓) หมวดวิชาเลือกเสรี หมายถึง หมายถึงรายวิชาใดๆ ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาเลือกเรียนในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดโดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

### หมวด ๓ การรับเข้าเป็นนิสิต

ข้อ ๑๕ คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี ๕ ปี และไม่น้อยกว่า ๖ ปี) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (๓ ปี) หรือเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่ตรงกับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษา

(๓) หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทั้งทางวิชาการ และทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า โดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และมีผลการเรียนในหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ ทุกภาคการศึกษา อนึ่ง ในระหว่างการศึกษาในหลักสูตรแบบก้าวหน้า หากภาคการศึกษาใด ภาคการศึกษาหนึ่ง มีผลการเรียนต่ำกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า จะถือว่าผู้เรียนขาดคุณสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบก้าวหน้า

(๔) คุณสมบัติอื่น ๆ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

177



ข้อ ๑๖ การรับเข้าเป็นนิสิต ใช้วิธีดังต่อไปนี้

(๑) สอบคัดเลือก

(๒) คัดเลือก

(๓) รับโอนนิสิต จากสถาบันอุดมศึกษาอื่น

(๔) รับเข้าตามข้อตกลงของมหาวิทยาลัยหรือโครงการพิเศษของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๗ การขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตผู้ที่ผ่านการรับเข้าเป็นนิสิตต้องมารายงานตัวพร้อมหลักฐาน  
ที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยชำระค่าธรรมเนียมต่างๆตามวัน เวลาและสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๘ ผู้ที่ผ่านการรับเข้าเป็นนิสิตที่ไม่อาจมารายงานตัวเป็นนิสิตตามวัน เวลา และสถานที่  
ที่มหาวิทยาลัยกำหนดเป็นอันหมดสิทธิ์ที่จะเข้าเป็นนิสิตเว้นแต่จะได้แจ้งเหตุขัดข้องให้มหาวิทยาลัยทราบเป็น  
ลายลักษณ์อักษรภายในวันที่ยังมหาวิทยาลัยกำหนดและเมื่อได้รับอนุมัติต้องมารายงานตัวตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

#### หมวด ๔

#### การลงทะเบียน

ข้อ ๑๙ การลงทะเบียนเรียนรายวิชา

(๑) กำหนดวันและวิธีการลงทะเบียนเรียนและขอเพิ่ม-ลดรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษาให้เป็น  
ไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

(๒) ผู้ที่ขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตใหม่ในภาคการศึกษาใด ต้องลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้น

(๓) นิสิตต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาและชำระค่าธรรมเนียมต่างๆ ของมหาวิทยาลัย ภายใน  
๒ สัปดาห์ นับจากวันเปิดภาคการศึกษา

(๔) การลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์ต่อเมื่อนิสิตได้ปฏิบัติตามข้อ ๑๗.๓ หากนิสิตลงทะเบียนรายวิชา  
แล้ว แต่ไม่ได้ชำระค่าธรรมเนียมต่างๆ ของมหาวิทยาลัยไม่มีสิทธิ์เรียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติ  
จากคณบดีเป็นรายๆ ไป และชำระค่าธรรมเนียมให้เสร็จสิ้นก่อนวันแรกของการสอบกลางภาคตามประกาศ  
ของมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ จะต้องถูกปรับตามระเบียบมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วย การเก็บเงิน  
ค่าธรรมเนียมการศึกษาระดับปริญญาตรี

(๕) รายวิชาใดที่หลักสูตรกำหนดว่าต้องเรียนรายวิชาอื่นก่อนหรือมีบูรณาการ นิสิตต้องเรียนและ  
สอบได้รายวิชาดังกล่าวมาก่อน จึงจะมีสิทธิ์ลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นได้

ข้อ ๒๐ จำนวนหน่วยกิตที่ลงทะเบียนได้

(๑) นิสิตเต็มเวลาต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษาตามระบบทวิภาคไม่เกิน  
๒๒ หน่วยกิต นิสิตอาจยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดี เพื่อลงทะเบียนเรียนรายวิชามากกว่าที่กำหนดไว้  
ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตที่ขอเพิ่มต้องไม่เกิน ๓ หน่วยกิต

(๒) นิสิตเต็มเวลาสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาในภาคฤดูร้อนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

(๓) นิสิตสภาพรอนิจให้ลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิตในภาคการศึกษาปกติ

(๔) นิสิตไม่เต็มเวลาต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษาตามระบบทวิภาค  
ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ในภาคฤดูร้อนลงทะเบียนเรียนรายวิชาได้ไม่เกิน ๖ หน่วยกิต

ข้อ ๒๑ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาเป็นพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต (Audit)

(๑) นิสิตลงทะเบียนเรียนรายวิชาเป็นพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิตได้ ต่อเมื่อได้รับอนุมัติจากอาจารย์  
ที่ปรึกษาและคณาจารย์ผู้สอน

177



- (๒) จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เรียนเป็นพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิตจะไม่นับรวมหน่วยกิตสะสม
- (๓) รายวิชาที่เรียนเป็นพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต จะไม่นับรวมเข้าในจำนวนหน่วยกิตที่ต่ำสุดแต่ไม่เกินจำนวนหน่วยกิตสูงสุดที่นิสิตสามารถลงทะเบียนเรียนในแต่ละภาคการศึกษา
- (๔) นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษโดยไม่นับเป็นหน่วยกิต จะต้องใช้เวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้น โดยนิสิตไม่ต้องสอบ
- (๕) มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้บุคคลภายนอกเข้าเรียนบางรายวิชาเป็นพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต แต่ต้องมีคุณสมบัติและพื้นฐานความรู้ตามที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควร และจะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับและระเบียบต่างๆ ของมหาวิทยาลัย
- ข้อ ๒๒ การขอลงทะเบียนเรียน (Withdrawn) รายวิชาใดๆ ต้องยื่นคำร้องก่อนสอบปลายภาคไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ โดยการอนุมัติจากคณบดี

#### หมวด ๕

#### การวัดและประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๒๓ นิสิตต้องมีเวลาเรียนในรายวิชาหนึ่งๆไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนของรายวิชานั้นๆ จึงจะมีสิทธิ์เข้าสอบในรายวิชาดังกล่าวได้ ยกเว้น กรณีการจัดการศึกษา แบบการศึกษาด้วยตนเอง (Self Study) ทั้งนี้ ผู้รับผิดชอบรายวิชาจะต้องแจ้งวิธีการวัดและประเมินผลให้แก่ผู้เรียนทราบก่อนเรียนรายวิชานั้นๆ

ข้อ ๒๔ การประเมินผลการศึกษา

(๑) การประเมินผลการศึกษาใช้ระบบค่าระดับชั้นดังนี้

ระดับชั้น	ความหมาย	ค่าระดับชั้น
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	๔.๐
B+	ดีมาก (Very Good)	๓.๕
B	ดี (Good)	๓.๐
C+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	๒.๕
C	พอใช้ (Fair)	๒.๐
D+	อ่อน (Poor)	๑.๕
D	อ่อนมาก (Very Poor)	๑.๐
E	ตก (Fail)	๐.๐

(๒) ในกรณีที่รายวิชาในหลักสูตร ไม่มีผลการประเมินผลเป็นค่าระดับชั้น ให้ประเมินผลใช้สัญลักษณ์

ดังนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
S	ผลการเรียน/การปฏิบัติ/ฝึกงาน/เป็นที่พอใจ
U	ผลการเรียน/การปฏิบัติ/ฝึกงาน/ไม่เป็นที่พอใจ
AU	การเรียนเป็นพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต (Audit)
I	การประเมินผลยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
W	การขอลงทะเบียนเรียน (Withdrawn)
IP	ยังไม่ประเมินผลการเรียนในภาคการศึกษานั้น (In progress)



(๓) การให้ E นอกจากข้อ (๑) แล้วสามารถกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

- (๓.๑) นิสิตสอบตก
- (๓.๒) ขาดสอบโดยไม่มีเหตุผลอันสมควร
- (๓.๓) มีเวลาเรียนไม่ครบตามเกณฑ์ในข้อ ๒๓
- (๓.๔) ทุจริตในการสอบหรือการทุจริตใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา
- (๓.๕) เปลี่ยนจากสัญลักษณ์ I เนื่องจากไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์ใน (๖)

(๔) การให้ S หรือ U จะกระทำเฉพาะรายวิชาที่ไม่มีหน่วยกิตหรือมีหน่วยกิต แต่คณะเห็นว่าไม่สมควรประเมินผลการศึกษาในลักษณะของค่าระดับชั้น หรือการประเมินผลการฝึกงานที่มีได้กำหนดเป็นรายวิชา ให้ใช้สัญลักษณ์ S หรือ U แล้วแต่กรณี ในกรณีที่ได้ U นิสิตจะต้องปฏิบัติงานเพิ่มเติมจนกว่าจะได้รับความเห็นชอบให้ผ่านได้ จึงจะถือว่าได้ศึกษาครบถ้วนตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(๕) การให้ I จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

(๕.๑) นิสิตมีเวลาเรียนครบตามเกณฑ์ในข้อ ๒๓ แต่ไม่ได้สอบเพราะป่วย หรือ เหตุสุดวิสัย และได้รับอนุมัติจากคณบดี

(๕.๒) นิสิตยังปฏิบัติงานซึ่งเป็นส่วนประกอบการศึกษาวิชานั้นไม่สมบูรณ์ ผู้สอนและหัวหน้าภาควิชาหรือหัวหน้าสาขาหรือประธานกรรมการบริหารหลักสูตรเห็นสมควรให้รอผลการศึกษา

(๖) การดำเนินการแก่นิสิตจะต้องดำเนินการแก่นักศึกษา I ให้เสร็จสิ้นภายใน ๔ สัปดาห์ ภายหลังจากเปิดภาคการศึกษาถัดไป เพื่อให้ผู้สอนแก่นักศึกษา I หากพ้นกำหนดดังกล่าว มหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนสัญลักษณ์ I เป็นค่าระดับชั้น E ทันที

(๗) นิสิตที่มีผลการเรียนตั้งแต่ระดับ D ขึ้นไป ถือว่าสอบได้ในรายวิชานั้น ยกเว้นรายวิชาในหลักสูตรกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

(๘) การให้ W จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

- (๘.๑) นิสิตได้รับอนุมัติให้ถอนการลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นตามข้อ ๒๒
- (๘.๒) นิสิตได้รับอนุมัติให้ลาพักตามข้อ ๓๐
- (๘.๓) นิสิตถูกสั่งพักการเรียนในภาคการศึกษานั้น
- (๘.๔) นิสิตได้รับอนุมัติจากคณบดีให้เปลี่ยนจากสัญลักษณ์เนื่องจากการป่วย หรือเหตุอันสุดวิสัย

ยังไม่สิ้นสุด

(๙) การให้ AU จะกระทำในกรณีที่นิสิตได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาเป็นพิเศษ โดยไม่นับหน่วยกิต ตามข้อ ๒๑

(๑๐) การให้ IP ใช้สำหรับรายวิชาที่มีการสอนและการปฏิบัติการ หรือโครงการต่อเนื่องกันมากกว่า ๑ ภาคการศึกษา สัญลักษณ์ IP จะถูกเปลี่ยนเมื่อปฏิบัติการหรือโครงการในรายวิชานั้นสิ้นสุด และมีการประเมินผลการศึกษาเป็นค่าระดับชั้น หรือสัญลักษณ์ S หรือ U ตามแต่กรณี ทั้งนี้ระยะเวลาต้องไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาติดต่อกัน

(๑๑) ผลการเรียนต้องผ่านการทวนสอบโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกรรมการประจำคณะและความเห็นชอบของหัวหน้าภาควิชาหรือหัวหน้าสาขาวิชาและคณบดีประจำคณะก่อนส่งส่วนส่งเสริมและบริการการศึกษา

(๑๒) ผู้สอนจะต้องส่งผลการเรียนภายใน ๒ สัปดาห์หลังจากวันสุดท้ายของการสอบปลายภาคสำหรับการศึกษภาคปกติ และภายใน ๑ สัปดาห์สำหรับการศึกษภาคฤดูร้อน

หากผู้สอนไม่ส่งผลการเรียนตามกำหนดเวลาดังกล่าว ให้ดำเนินการตามประกาศของมหาวิทยาลัย

1177



(๑๓) การแสดงผลการศึกษาและค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมสำหรับนิสิตที่รับโอนจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นเมื่อสำเร็จการศึกษาให้ดำเนินการดังนี้

(๑๓.๑) แสดงผลการศึกษาของนิสิตรับโอน โดยแยกรายวิชารับโอนไว้ส่วนหนึ่งต่างหากพร้อมทั้งระบุชื่อสถาบันอุดมศึกษานั้นไว้ด้วย

(๑๓.๒) จำนวนค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมเฉพาะผลศึกษารายวิชาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย ข้อ ๒๕ การเรียนซ้ำหรือเรียนแทน

(๑) รายวิชาใดที่นิสิตสอบได้ E ในวิชาบังคับนิสิตจะต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ หรือเลือกรายวิชาอื่นที่มีลักษณะเนื้อหาเทียบเคียงเรียนแทน ในการเลือกเรียนแทนนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากหัวหน้าภาควิชาหรือหัวหน้าสาขาวิชาหรือประธานกรรมการบริหารหลักสูตรที่รายวิชานั้นสังกัด และได้รับอนุมัติจากคณบดีที่รายวิชานั้นสังกัด

ในกรณีที่ไม่วิชาบังคับ หากได้ผลการเรียนเป็น E ไม่ต้องเรียนซ้ำในรายวิชาดังกล่าวได้

(๒) ในกรณีที่นิสิตย้ายคณะหรือเปลี่ยนสาขาวิชาหรือวิชาโท รายวิชาที่สอบได้ E ในวิชาบังคับของสาขาวิชาเดิมหรือวิชาโทเดิม หากไม่ได้เป็นวิชาบังคับในสาขาวิชาใหม่หรือวิชาโทใหม่ นิสิตไม่ต้องเรียนซ้ำในรายวิชาดังกล่าวได้

ข้อ ๒๖ การนับหน่วยกิตและการคำนวณค่าระดับชั้นเฉลี่ย

(๑) การนับจำนวนหน่วยกิตเพื่อใช้ในการคำนวณค่าระดับชั้นเฉลี่ยให้นับจากรายวิชาที่มีการประเมินผลการศึกษาเป็นค่าระดับชั้น A, B<sup>+</sup>, B, C<sup>+</sup>, C, D<sup>+</sup>, D และ E

(๒) การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมเพื่อให้ครบตามจำนวนที่กำหนดในหลักสูตรให้นับเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่สอบได้ ตั้งแต่ระดับ D ขึ้นไปเท่านั้น

(๓) ค่าระดับชั้นเฉลี่ยรายภาคการศึกษาให้คำนวณจากผลการเรียนในภาคการศึกษานั้นโดยเอาผลรวมของผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับชั้นของแต่ละรายวิชาเป็นตัวตั้งหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของภาคการศึกษานั้น

(๔) ค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมให้คำนวณจากผลการเรียนของนิสิตตั้งแต่เริ่มเข้าเรียนจนถึงภาคการศึกษาสุดท้ายที่นิสิตลงทะเบียนเรียนโดยเอาผลรวมของผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับชั้น ของแต่ละรายวิชาที่เรียนทั้งหมดหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมด

(๕) การคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสมให้เริ่มคำนวณเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติ ภาคการศึกษาที่ ๒ ที่นิสิตลงทะเบียนเรียนเป็นต้นไป

(๖) ในภาคการศึกษาที่นิสิตได้ IP รายวิชาใด ไม่ต้องนำรายวิชานั้นมาคำนวณค่าระดับชั้นเฉลี่ยรายภาคการศึกษานั้นแต่ให้นำไปคำนวณในภาคการศึกษาที่ได้รับการประเมินผล

ข้อ ๒๗ การทุจริตในการสอบหรือการทุจริตใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา

นิสิตที่เจตนาทุจริตหรือทำการทุจริตใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาหรือการสอบ อาจได้รับโทษดังนี้

(๑) ตกลงในรายวิชานั้น หรือ

(๒) ตกลงในรายวิชานั้น และให้พักการเรียนในภาคการศึกษาปกติถัดไป หรือรอการอนุมัติปริญญาไม่เกิน ๒ ปีการศึกษา หรือ

(๓) ตกลงรายวิชาที่ลงทะเบียนในภาคการศึกษานั้น หรือ

(๔) ตกลงรายวิชาที่ลงทะเบียนในภาคการศึกษานั้น และให้พักการเรียนในภาคการศึกษาปกติถัดไป หรือรอการอนุมัติปริญญาไม่เกิน ๒ ปีการศึกษา หรือ

(๕) พ้นจากสภาพนิสิต





การพิจารณาการทุจริตดังกล่าวให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย ว่าด้วย การทุจริตในการสอบและการทุจริตใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา

#### หมวด ๖

#### สถานภาพของนิสิต การลาพักการเรียน และการลาออก

ข้อ ๒๘ สถานภาพนิสิต เป็นดังนี้

(๑) สถานภาพนิสิตตามการจัดการศึกษา แบ่งเป็น ๒ ประเภท ดังนี้

(๑.๑) นิสิตเต็มเวลา (Full Time) ได้แก่ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนแบบเต็มเวลา

(๑.๒) นิสิตไม่เต็มเวลา (Part Time) ได้แก่ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนแบบไม่เต็มเวลา

(๒) สถานภาพนิสิตตามการรับเข้าศึกษา

(๒.๑) นิสิตสามัญ ได้แก่ ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกและขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตของมหาวิทยาลัยและเข้าศึกษาในหลักสูตรใดหลักสูตรหนึ่ง

(๒.๒) นิสิตสมทบ ได้แก่ นิสิตและนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาอื่นๆ ที่ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยให้ลงทะเบียนเรียนรายวิชา เพื่อนำหน่วยกิตไปคิดรวมกับหลักสูตรของสถาบันที่ตนสังกัด

(๒.๓) นิสิตที่เข้าร่วมศึกษา ได้แก่ บุคคลภายนอกที่ได้รับการอนุมัติจากมหาวิทยาลัยให้เข้าร่วมศึกษาในรายวิชา โดยอาจเทียบโอนหน่วยกิตได้ เมื่อได้รับการคัดเลือกเข้าเป็นนิสิตสามัญ

ข้อ ๒๙ การจำแนกสถานภาพนิสิต

สถานภาพนิสิตมี ๒ ประเภท คือ สภาพสมบูรณ์ และสภาพพรอพินิจ

(๑) นิสิตสภาพสมบูรณ์ ได้แก่ นิสิตที่ลงทะเบียนเรียนเป็นภาคการศึกษาแรกหรือนิสิตที่สอบได้ค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

(๒) นิสิตสภาพพรอพินิจ ได้แก่ นิสิตที่สอบได้ค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๕๐ - ๑.๙๙ แต่ยังไม่พ้นสภาพนิสิตภายใต้ข้อ ๓๐.๓.๕ และ ๓๐.๓.๖

การจำแนกสถานภาพนิสิตจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ ๒ นับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา นิสิตเต็มเวลาที่เรียนภาคฤดูร้อนให้นำผลการเรียนไปรวมกับผลการเรียนในภาคการศึกษาถัดไปที่ลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๓๐ การลาพักการเรียน

(๑) นิสิตอาจยื่นคำร้องลาพักการเรียนได้ในกรณีใดกรณีหนึ่งต่อไปนี้

(๑.๑) ถูกเกณฑ์เข้ารับราชการทหารกองประจำการหรือได้รับหมายเรียกเข้ารับการตรวจเลือกหรือรับการเตรียมพล

(๑.๒) ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักเรียนระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดที่มหาวิทยาลัยเห็นควรสนับสนุน

(๑.๓) เจ็บป่วยจนต้องรักษาตัวเป็นเวลานานตามคำสั่งแพทย์โดยมิได้รับรองแพทย์

(๑.๔) มีเหตุจำเป็นส่วนตัวอาจยื่นคำร้องขอลาพักการเรียนได้ถ้ามีสถานภาพนิสิตมาแล้วอย่างน้อย

๑ ภาคการศึกษา

(๒) การลาพักการเรียน นิสิตต้องยื่นคำร้องภายใน ๔ สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาและจะต้องชำระเงินค่ารักษาสุขภาพนิสิตของภาคการศึกษานั้น และให้คณบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติการลาพักการเรียน

(๓) การลาพักการเรียน ให้อนุมัติครั้งละ ๑ ภาคการศึกษาถ้า นิสิตยังมีความจำเป็นที่จะต้องขอลาพักการเรียนต่อไปอีกให้ยื่นคำร้องใหม่ตาม (๒)

1/77



(๔) ให้นับระยะเวลาที่ลาพักการเรียนรวมอยู่ในระยะเวลาการศึกษาด้วย

ข้อ ๓๑ การลาออก

นิสิตที่ประสงค์จะลาออกจากความเป็นนิสิตของมหาวิทยาลัยให้ยื่นคำร้องต่อคณะที่นิสิตศึกษาอยู่ และให้คณบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ

ข้อ ๓๒ การพ้นจากสภาพนิสิต

นิสิตต้องพ้นจากสภาพนิสิตในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

(๑) สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรและได้รับอนุมัติปริญญาตามข้อ ๔๒

(๒) ได้รับอนุมัติจากคณบดีให้ลาออกตามข้อ ๓๑

(๓) ถูกตัดชื่อออกจากมหาวิทยาลัยในกรณีดังต่อไปนี้

(๓.๑) ไม่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาแรกที่ขึ้นทะเบียนเป็นนิสิตใหม่ ยกเว้น กรณีตาม ข้อ ๓๐(๑) (๑.๑) (๑.๒) หรือ (๑.๓)

(๓.๒) ไม่ชำระเงินค่ารักษาสถานภาพนิสิตตาม ข้อ ๓๐ (๒)

(๓.๓) ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๑๕

(๓.๔) เมื่อค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๕๐ โดยเริ่มประเมินตั้งแต่สิ้นสุดภาคการศึกษาปกติ ภาคเรียนที่ ๒ ที่นิสิตลงทะเบียนเรียน

(๓.๕) เมื่อค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๗๕ เป็นเวลา ๒ ภาคการศึกษาต่อเนื่องกัน

(๓.๖) เมื่อค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมอยู่ระหว่าง ๑.๕๐-๑.๙๙ ครบ ๔ ภาคการศึกษาต่อเนื่องกัน

(๓.๗) ไม่สามารถเรียนสำเร็จภายในกำหนดระยะเวลาตามข้อ ๑๒ หรือได้ค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐

(๓.๘) ทำการทุจริตในการสอบหรือการทุจริตใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา และถูกสั่งให้พ้นจากสภาพนิสิต

(๓.๙) มีความประพฤติเสื่อมเสียอย่างร้ายแรง

(๓.๑๐) ทำผิดระเบียบของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรง

(๓.๑๑) ถูกพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุกในคดีอาญาเว้นแต่ความผิดโดยประมาท หรือความผิดลหุโทษ

(๔) ถึงแก่กรรม

#### หมวด ๗

#### การเปลี่ยนสถานภาพนิสิตและการโอนหน่วยกิต

ข้อ ๓๓ การเปลี่ยนสถานภาพ

(๑) ในกรณีที่มีเหตุผลและความจำเป็นอย่างยิ่ง มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นิสิตเปลี่ยนสถานภาพตาม การจัดการศึกษาแบบเต็มเวลาหรือไม่เต็มเวลาได้ ทั้งนี้ นิสิตจะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับและระเบียบต่างๆ รวมทั้ง ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษา ในการเปลี่ยนสภาพให้ถูกต้อง

(๒) นิสิตที่เปลี่ยนสถานภาพตามการจัดการศึกษาได้ จะต้องลงทะเบียนเรียนมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ปี การศึกษา และต้องลงทะเบียนเรียนในประเภทที่เปลี่ยนใหม่อย่างน้อย ๑ ปีการศึกษา ก่อนสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๓๔ การย้ายคณะ

(๑) ในกรณีที่มีเหตุผลและความจำเป็นอย่างยิ่ง มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นิสิตย้ายคณะได้ทั้งนี้นิสิต จะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับและระเบียบต่างๆ รวมทั้งชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาในการย้ายคณะให้เรียบร้อย

177



(๒) นิสิตที่จะย้ายคณะได้ จะต้องลงทะเบียนเรียนในคณะเดิมมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา และต้องลงทะเบียนเรียนในคณะที่เปลี่ยนใหม่อย่างน้อย ๑ ปีการศึกษา ก่อนสำเร็จการศึกษา

(๓) นิสิตต้องยื่นคำร้องในการขอย้ายคณะไม่น้อยกว่า ๓๐ วันก่อนการลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่ประสงค์จะย้าย การพิจารณาอนุมัติให้อยู่ในดุลพินิจของคณบดีที่เกี่ยวข้องและเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของคณะนั้น ๆ การย้ายคณะจะมีผลสมบูรณ์ต่อเมื่อได้รับอนุมัติจากคณบดีคณะที่นิสิตสังกัดเดิมและคณบดีคณะที่จะย้ายไปศึกษา

(๔) รายวิชาต่าง ๆ ที่นิสิตย้ายคณะได้เรียนมาให้นำมาคำนวณค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมด้วย

(๕) ระยะเวลาการศึกษาให้นับตั้งแต่เริ่มเข้าเรียนในภาคเรียนแรก ของคณะแรกที่เข้าเรียน

ข้อ ๓๕ การเปลี่ยนสาขาวิชาหรือวิชาเอกและวิชาโท

(๑) นิสิตสามารถเปลี่ยนสาขาวิชาหรือวิชาเอกและวิชาโทได้ โดยได้รับความเห็นชอบจากหัวหน้าภาควิชา หรือหัวหน้าสาขาวิชาหรือประธานกรรมการบริหารหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง และได้รับอนุมัติจากคณบดี

(๒) นิสิตที่ทำกรย้ายสาขาวิชาหรือวิชาเอกได้ จะต้องลงทะเบียนเรียนและมีผลการศึกษาเป็นค่าระดับชั้นมาแล้วไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาต่อเนื่องกัน และต้องลงทะเบียนเรียนในสาขาวิชาหรือวิชาเอกที่เปลี่ยนใหม่อย่างน้อย ๑ ปีการศึกษา ก่อนสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๓๖ การคืนสภาพนิสิต

สภาวิชาการมีอำนาจคืนสภาพนิสิตให้แก่ผู้ที่ถูกคัดชื่อออกเฉพาะกรณีที่มีเหตุอันสมควรอย่างยิ่งเท่านั้น ทั้งนี้ หลักเกณฑ์และวิธีการให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๗ การลงทะเบียนเรียนในสถาบันอุดมศึกษาอื่น

(๑) สถาบันอุดมศึกษาอื่นที่นิสิตประสงค์จะลงทะเบียนเรียน ต้องเป็นสถาบันอุดมศึกษาที่มีมหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบ ทั้งนี้ โดยความเห็นชอบของหัวหน้าภาควิชา หรือหัวหน้าสาขาวิชา หรือประธานกรรมการบริหารหลักสูตรและได้รับอนุมัติจากคณบดี ก่อนการลงทะเบียนเรียนในสถาบันอุดมศึกษาอื่น

(๒) รายวิชาที่นิสิตลงทะเบียนเรียนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นจะต้องเป็นรายวิชาที่มีเนื้อหารวิชาเทียบเคียงกันได้หรือมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ส่วนของรายวิชา

(๓) รายวิชาที่นิสิตลงทะเบียนเรียนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นในประเทศจะต้องเป็นรายวิชาที่มีมหาวิทยาลัยไม่ได้จัดการเรียนการสอนในภาคการศึกษานั้น

(๔) ผลการศึกษาที่ได้รับต้องปรากฏในรายงานการศึกษาของนิสิตนั้นทุกกรณี มหาวิทยาลัยจะยึดถือการรายงานผลการศึกษาโดยตรงจากสถาบันการศึกษานั้นๆ

ข้อ ๓๘ การรับโอนนิสิตนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น

(๑) มหาวิทยาลัยอาจพิจารณารับโอนนิสิตนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ หรือสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่มีวิทยฐานะเทียบเท่ามหาวิทยาลัยได้ ยกเว้นมหาวิทยาลัยเปิด และมีเหตุผลความจำเป็นเท่านั้น โดยต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะ ภาควิชา และ/หรือสาขาวิชา/วิชาเอกที่เกี่ยวข้อง

(๒) การขอโอนมาเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยต้องยื่นเรื่องต่อมหาวิทยาลัย และให้สถาบันอุดมศึกษาเดิมจัดส่งใบแสดงผลการเรียน และคำอธิบายรายวิชาที่ได้เรียนไปแล้ว มายังมหาวิทยาลัยโดยตรง โดยส่งถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๓๐ วัน ก่อนเปิดภาคการศึกษาที่ประสงค์จะโอนมาเรียน

(๓) คุณสมบัติของนิสิตนักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณารับโอนเข้าศึกษา

(๓.๑) กำลังศึกษาอยู่ในสถาบันการศึกษาที่ระบุใน (๑) และได้ศึกษามาแล้วไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษา

(๓.๒) มีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมถึงภาคเรียนสุดท้ายก่อนการโอนย้ายไม่ต่ำกว่า ๒.๕๐

17



(๔) นิสิตนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาที่ได้รับโอนเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยจะต้องยอมรับการเทียบโอนรายวิชาตามมาตรฐานของมหาวิทยาลัยตามข้อบังคับข้อ ๓๙

(๕) นิสิตรับโอนจะต้องใช้เวลาศึกษาในมหาวิทยาลัยเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า ๒ ปีการศึกษาและไม่เกิน ๒ เท่าของจำนวนปีที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ให้นับรวมระยะเวลาการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเดิม โดยต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนหน่วยกิตรวมแต่ละหลักสูตร จึงจะมีสิทธิ์สำเร็จการศึกษา แต่ไม่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยม

(๖) การรับโอนนิสิตนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาต่างประเทศให้เป็นตามประกาศของมหาวิทยาลัย ข้อ ๓๙ การโอนหน่วยกิตและการเทียบรายวิชาจากระดับอุดมศึกษาให้ใช้เกณฑ์ ดังนี้

(๑) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา หรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายให้การรับรอง

(๒) เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาวิชาเทียบเคียงกันได้หรือมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ขอเทียบ

(๓) เป็นรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วไม่เกิน ๕ ปี นับถึงวันที่ขอเทียบรายวิชา

(๔) รายวิชาที่ได้รับการโอนหน่วยกิตและเทียบรายวิชาจะต้องได้ระดับชั้นไม่ต่ำกว่า C หรือ ค่าระดับชั้นเฉลี่ย ๒.๐๐ หรือเทียบเท่า

(๕) รายวิชาที่เทียบโอนจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นจะไม่นำมาคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๖) การโอนหน่วยกิตและการเทียบรายวิชา ให้อยู่ในดุลยพินิจของภาควิชาหรือสาขาวิชาที่นิสิตขอโอนหน่วยกิตและเทียบรายวิชาและได้รับอนุมัติจากคณบดี

(๗) การโอนหน่วยกิตและการเทียบรายวิชา ให้กระทำไม่เกินกึ่งหนึ่งของจำนวนหน่วยกิตรวมตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

(๘) ในกรณีจำเป็นที่ไม่อาจอนุโลมตามเกณฑ์การเทียบรายวิชาและการโอนหน่วยกิตนี้ได้ทั้งหมด ที่มีได้ระบุไว้ในประกาศของกระทรวง ศึกษาธิการ ให้อธิการบดีพิจารณาให้ความเห็นชอบเป็นรายๆ ไป

ข้อ ๔๐ การเทียบโอนความรู้/ประสบการณ์จากการศึกษานอกระบบหรือตามอัธยาศัย

มหาวิทยาลัยอาจยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาให้กับนิสิตที่มีความรู้ความสามารถที่สามารถวัดมาตรฐานได้ โดยมีการประเมินความรู้ด้วยกระบวนการใดกระบวนการหนึ่ง ดังนี้

(๑) การทดสอบ

(๒) การศึกษา/การอบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา หรือ

(๓) การพิจารณาแฟ้มสะสมผลการเรียนรู้ที่ผ่านมา

กระบวนการประเมินให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี หัวหน้าภาควิชา/สาขาวิชา ของรายวิชาดังกล่าว

ทั้งนี้ นิสิตต้องศึกษาให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตรและเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี ข้อ ๓๙(๓) ถึง (๘)

#### หมวด ๘

#### การขอรับและการให้ปริญญา

ข้อ ๔๑ การขอรับปริญญา

ในภาคการศึกษาใดที่นิสิตคาดว่าจะสำเร็จการศึกษาให้แสดงความจำนงขอรับปริญญาต่อมหาวิทยาลัยตามวันและเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

1/5/77



## ข้อ ๔๒ การให้ปริญญา

มหาวิทยาลัยจะพิจารณานิสิตที่ได้แสดงความจำนงขอรับปริญญาและมีความประพฤติดีเสนอชื่อต่อสภามหาวิทยาลัยเพื่ออนุมัติปริญญาบัณฑิตหรือปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยมตามเกณฑ์ต่อไปนี้

## (๑) ปริญญาบัณฑิต

ผู้มีสิทธิ์ได้รับปริญญาบัณฑิตต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(๑.๑) สอบได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตรและมีเวลาเรียนครบตามเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย

(๑.๒) ได้รับการประเมินผล S ในรายวิชาที่ไม่นับหน่วยกิต หรือการประเมินรวบยอดสำหรับหลักสูตรที่มีการกำหนดไว้

(๑.๓) ได้ค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

ทั้งนี้ หากมีการใช้ระบบการวัดผลและการศึกษาที่แตกต่างไปจากนี้ จะต้องกำหนดให้มีค่าเทียบเคียงกันได้ โดยการอนุมัติของสภามหาวิทยาลัย

(๑.๔) นิสิตต้องเข้าร่วมกิจกรรมครบตามประกาศมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เรื่อง การเข้าร่วมกิจกรรมตามหลักสูตรมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี

## (๒) ปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยมอันดับสอง

ผู้มีสิทธิ์ได้รับปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยมอันดับสอง ต้องเป็นนิสิตเต็มเวลาและมีคุณสมบัติดังนี้

(๒.๑) มีคุณสมบัติครบตาม (๑) (๑.๑) และ (๑.๒)

(๒.๒) มีระยะเวลาเรียนไม่เกินจำนวนภาคการศึกษาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการเรียน

(๒.๓) ได้ค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไป

(๒.๔) ไม่มีผลการเรียนรายวิชาใดต่ำกว่า C

## (๓) ปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง

ผู้มีสิทธิ์ได้รับปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง ต้องเป็นนิสิตเต็มเวลาและมีคุณสมบัติดังนี้

(๓.๑) มีคุณสมบัติครบตาม (๑) (๑.๑) และ (๑.๒)

(๓.๒) มีระยะเวลาเรียนไม่เกินจำนวนภาคการศึกษาตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการเรียน

(๓.๓) ได้ค่าระดับชั้นเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๖๐ ขึ้นไป

(๓.๔) ไม่มีผลการเรียนรายวิชาใดต่ำกว่า C

ข้อ ๔๓ บรรดางานหรือผลงานอันเข้าลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ได้แก่ ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ความลับทางการค้า เครื่องหมายการค้า สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ แบบผังภูมิของวงจรรวม ภูมิปัญญาท้องถิ่น การคุ้มครองพันธุ์พืชหรืองานหรือผลงานอื่นที่กรมทรัพย์สินทางปัญญาได้ประกาศกำหนด ที่เกิดจากการทำโครงการ การศึกษาอิสระ ภาคนิพนธ์ หรือหัวข้อศึกษาเฉพาะ ให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญาตรีและให้ออนเป็นของมหาวิทยาลัยหรือให้มหาวิทยาลัยเป็นผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ ทั้งนี้ ผลงานที่เกิดขึ้นให้ถือเป็นลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาของมหาวิทยาลัย เว้นแต่จะมีข้อตกลงเป็นลายลักษณ์อักษรเป็นอย่างอื่น

เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติตามความในวรรคหนึ่ง เรื่องการจัดแบ่งสิทธิประโยชน์ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

177



หมวด ๙  
การประกันคุณภาพการศึกษา

ข้อ ๔๔ ทุกหลักสูตรจะต้องกำหนดระบบการประกันคุณภาพของหลักสูตรให้ชัดเจน ซึ่งอย่างน้อยจะต้องประกอบด้วยประเด็นหลัก ๖ ประเด็น คือ

- (๑) การกำกับมาตรฐาน
- (๒) บัณฑิต
- (๓) นักศึกษา
- (๔) คณาจารย์
- (๕) หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน
- (๖) สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

โดยทั้งนี้ ให้สภาวิชาการจัดให้มีการประเมินหลักสูตรการศึกษา การเรียนการสอน และการวัดผลตามหลักสูตรนั้น ตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และระยะเวลาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนดแล้วเสนอสภามหาวิทยาลัยพิจารณา

ข้อ ๔๕ ให้ทุกหลักสูตรมีการพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ ๕ ปี

ข้อ ๔๖ ประเภทของคณาจารย์ผู้สอนทุกหลักสูตรให้มีได้ทั้ง คณาจารย์ประจำ คณาจารย์ประจำหลักสูตร คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และคณาจารย์พิเศษ

ข้อ ๔๗ จำนวน คุณวุฒิ และคุณสมบัติของคณาจารย์

- (๑) หลักสูตรปริญญาตรีทางการประกอบด้วย

(๑.๑) คณาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่าหรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย ๑ รายการ ในรอบ ๕ ปีย้อนหลัง

(๑.๒) คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณวุฒิและคุณสมบัติเช่นเดียวกับคณาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวนอย่างน้อย ๕ คน กรณีที่หลักสูตรจัดให้มีวิชาเอกมากกว่า ๑ วิชาเอก ให้จัดคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ ๓ คน

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างย้งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาคณาจารย์ผู้รับผิดชอบ

หลักสูตรครบตามจำนวน ทางสถาบันอุดมศึกษาต้องเสนอจำนวนและคุณวุฒิของคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีนั้นให้คณะกรรมการการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

(๑.๓) คณาจารย์ผู้สอน อาจเป็นคณาจารย์ประจำหรือคณาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่สอนในกรณีที่มีคณาจารย์ประจำ ที่มีคุณวุฒิปริญญาตรีหรือเทียบเท่าและทำหน้าที่คณาจารย์ผู้สอนก่อนที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ จะประกาศใช้ ให้สามารถทำหน้าที่คณาจารย์ผู้สอนต่อไปได้

1/7/25



ในกรณีของคณาจารย์พิเศษอาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทแต่ทั้งนี้ต้องมีคุณวุฒิต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอนมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี ทั้งนี้ คณาจารย์พิเศษต้องมีชั่วโมงสอนไม่เกินร้อยละ ๕๐ ของรายวิชา โดยมีคณาจารย์ประจำเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชานั้น

(๒) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ และหลักสูตรปริญญาตรี(ต่อเนื่อง) ประกอบด้วย

(๒.๑) คณาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิต่ำกว่าปริญญาโทหรือเทียบเท่าหรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญาและเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย ๑ รายการ ในรอบ ๕ ปีย้อนหลัง

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่เน้นทักษะด้านวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ คณาจารย์ประจำหลักสูตรต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพนั้น ๆ

กรณีร่วมผลิตหลักสูตรกับหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาหากจำเป็น บุคลากรที่มาจากหน่วยงานนั้นอาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทและผลงานทางวิชาการแต่ต้องมีคุณวุฒิต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในหน่วยงานแห่งนั้นมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

(๒.๒) คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณวุฒิและคุณสมบัติเช่นเดียวกับคณาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวนอย่างน้อย ๕ คน

ในกรณีของหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย ๒ ใน ๕ คนต้องมีประสบการณ์ในด้านปฏิบัติการ โดยอาจเป็นคณาจารย์ประจำของสถาบันอุดมศึกษา หรือเป็นบุคลากรของหน่วยงานที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา ซึ่งมีข้อตกลงในการผลิตบัณฑิตของหลักสูตรนั้นร่วมกันแต่ทั้งนี้ต้องไม่เกิน ๒ คน

กรณีร่วมผลิตหลักสูตรกับหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาหากจำเป็น บุคลากรที่มาจากหน่วยงานนั้นอาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทและผลงานทางวิชาการแต่ต้องมีคุณวุฒิต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในหน่วยงานแห่งนั้นมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

กรณีที่หลักสูตรจัดให้มีวิชาเอกมากกว่า ๑ วิชาเอก ให้จัดคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ ๓ คน และหากเป็นปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น ต้องมีสัดส่วนคณาจารย์ที่มีประสบการณ์ในด้านปฏิบัติการ ๑ ใน ๓

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครบตามจำนวน ต้องเสนอจำนวนและคุณวุฒิของคณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีนั้นให้คณะกรรมการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

(๒.๓) คณาจารย์ผู้สอน อาจเป็นคณาจารย์ประจำหรือคณาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิต่ำกว่าปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่สอนในกรณีที่มีคณาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และทำหน้าที่คณาจารย์ผู้สอนก่อนที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ จะประกาศใช้ ให้สามารถทำหน้าที่คณาจารย์ผู้สอนต่อไปได้

สำหรับกรณีร่วมผลิตหลักสูตรกับหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาหากจำเป็น บุคลากรที่มาจากหน่วยงานนั้นอาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทและผลงานทางวิชาการแต่ต้องมีคุณวุฒิต่ำกว่าปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในหน่วยงานแห่งนั้นมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

กฏ

ในกรณีของคณาจารย์พิเศษอาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทแต่ทั้งนี้ต้องมีคุณวุฒิต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอนมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี ทั้งนี้คณาจารย์พิเศษต้องมีชั่วโมงสอนไม่เกินร้อยละ ๕๐ ของรายวิชาโดยมีคณาจารย์ประจำเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชานั้น

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ คณาจารย์ผู้สอนต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพนั้น ๆ

#### บทเฉพาะกาล

ข้อ ๔๘ การดำเนินการใดที่เกิดขึ้นก่อนวันที่ข้อบังคับนี้มีผลใช้บังคับ และยังไม่ดำเนินการแล้วเสร็จ ในขณะที่ข้อบังคับนี้มีผลใช้บังคับ ให้ดำเนินการหรือปฏิบัติการต่อไปตามข้อบังคับที่ใช้บังคับอยู่ก่อนวันที่ข้อบังคับนี้มีผลใช้บังคับจนกว่าจะดำเนินการนั้นจะแล้วเสร็จ

ประกาศ ณ วันที่ ๒๖ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๕๙

๑๗๗

(ศาสตราจารย์ ดร.เกษม สุวรรณกุล)  
นายกสภามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ภาคผนวก ข สำเนาคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและวิพากษ์หลักสูตร



คำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ 49 /2564

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและวิพากษ์หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม

เพื่อให้การพัฒนาหลักสูตรและวิพากษ์หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม เป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 29 และ มาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2559 และคำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ 10189/2563 ลงวันที่ 29 ธันวาคม 2563 เรื่อง การมอบอำนาจให้ผู้ปฏิบัติการแทนอธิการบดี จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและวิพากษ์หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม ดังนี้

1. รองศาสตราจารย์พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ		ที่ปรึกษา
2. คณบดีวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม		ที่ปรึกษา
3. รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย		ที่ปรึกษา
4. อาจารย์ ดร.อรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ		ประธานกรรมการ
5. รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตร	(ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)	กรรมการ
6. นายสุรศักดิ์ เหลืองอุษากุล	(ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)	กรรมการ
7. นายฐากร ชาติสุทธิผล	(ผู้ทรงคุณวุฒิจากสถานประกอบการ)	กรรมการ
8. นายปกาสิต วัฒนา	(ผู้ทรงคุณวุฒิจากสถานประกอบการ)	กรรมการ
9. นายธเนศ พิทยาภานุรักษ์	(ผู้ทรงคุณวุฒิจากสถานประกอบการ)	กรรมการ
10. นายธนเดช บุญวราพงศ์	(ศิษย์เก่า)	กรรมการ
11. นายพงษ์ธร อาชวพงศ์กร	(ศิษย์เก่า)	กรรมการ
12. นางสาวสาทร่าย เพชรอักษร	(ศิษย์เก่า)	กรรมการ
13. อาจารย์ ดร.เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบูลย์		กรรมการ
14. อาจารย์ ดร.เบญจวรรณ อารักษ์การุณ		กรรมการและเลขานุการ

#### โดยมีหน้าที่

1. พิจารณาความสอดคล้องของหลักสูตรกับนโยบายของประเทศ วิสัยทัศน์และพันธกิจมหาวิทยาลัย ความต้องการของตลาดแรงงาน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่างๆ นำไปสู่การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (ELOs) และการออกแบบโครงสร้างหลักสูตร รายวิชา กลยุทธ์การเรียนการสอน และการวัดประเมินผลที่สอดคล้องกับ ELOs
2. พิจารณาผลการดำเนินงานของหลักสูตรย้อนหลังไม่น้อยกว่า 3 ปี (แผนการรับ-จำนวนรับ การได้งานทำ ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต และระยะเวลาในการสำเร็จการศึกษา ผลงานวิจัยของอาจารย์และนิสิต)
3. พิจารณาศักยภาพในการดำเนินงานของหลักสูตรในด้านอาจารย์ ทรัพยากรสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้และปัจจัยสนับสนุนอื่นๆ
4. พิจารณาความร่วมมือระหว่างสถานประกอบการในการผลิตบัณฑิต (CWE)
5. พิจารณาออกแบบหลักสูตรให้สามารถจัดการเรียนการสอนบางส่วนเป็น Module ได้
6. พิจารณาหาแนวทางในการบูรณาการกับศาสตร์อื่นๆ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิตที่สอดคล้องกับความต้องการใหม่ๆ ของสังคมในการประกอบอาชีพ

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2564

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.ปานสิริ พันธุ์สุวรรณ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน  
อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคผนวก ค รายงานผลการวิพากษ์ของหลักสูตร (กรณีหลักสูตรปรับปรุง)

รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตร

ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ	การดำเนินการปรับปรุง	เหตุผลในการไม่ปรับปรุงแก้ไข
วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย		
<p>1. ควรเพิ่มพูนความรู้และทักษะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการออกแบบมัลติมีเดีย เช่น การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน การออกแบบส่วนต่อประสานและประสบการณ์ผู้ใช้งาน เทคโนโลยีเครือข่ายและชุดปัญหาประดิษฐ์ขั้นพื้นฐาน การออกแบบเกมและการวางกลยุทธ์ ตลอดจนทักษะการคิดเชิงระบบ ทักษะการจัดการและการวางแผน และทักษะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยสามารถปรับตัวให้เข้าแพลตฟอร์มรูปแบบต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อให้ตัวตนของบัณฑิตมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นในตลาดแรงงานยุคดิจิทัล</p>	<p>เพิ่มรายวิชา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นสส424 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น Basic Computer Programming เพื่อใช้เป็นพื้นฐานด้านการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ในการออกแบบควบคุม ร่วมกับการคิดวิเคราะห์เชิงตรรกศาสตร์</li> <li>- นสส423 การพัฒนาเกมดิจิทัล Digital Game Development เพื่อประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคู่กับการออกแบบกราฟิก การสื่อสารด้วยภาพ และการวางระบบควบคุมเชิงตรรกศาสตร์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและเทคโนโลยีในปัจจุบัน</li> </ul> <p>ปรับปรุงรายวิชา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นสส325 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้เพื่องานมัลติมีเดีย User Experience (UX) Design for Multimedia จากเดิมที่เคยเป็นรายวิชา นสส325 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์บนเว็บเพจ Interactive Web Page Design เพื่อให้สามารถออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ได้อย่างเป็นมิตรและสร้างสรรค์ ผ่านแพลตฟอร์มที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน เป็นต้น</li> </ul>	<p>ไม่มี</p>



รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตร

ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ	การดำเนินการปรับปรุง	เหตุผลในการไม่ปรับปรุงแก้ไข
<p>2. เนื่องด้วยองค์ความรู้ด้านการออกแบบ การใช้ใช้เครื่องมือร่วมกับนวัตกรรมการสื่อสาร มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จึงควรเปิดโอกาสให้มีรายวิชาที่สามารถปรับตัวได้เท่าทันต่อยุคสมัยและสอดคล้องต่อแนวโน้มความต้องการของผู้เรียนในช่วงเวลานั้น</p>	<p>ปรับปรุงรายวิชา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นสส226 การเทคนิคเชิงทดลอง เพื่องานผลิต Experimental Technique for Production แทนที่รายวิชา นสส226 การผลิตวีดิทัศน์ Video Production เพื่อเรียนรู้และฝึกปฏิบัติด้านการผลิตผลงานด้วยเครื่องมือและเทคนิคที่เท่าทันต่อยุคสมัย โดยไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่ในรูปแบบวีดิทัศน์เพียงอย่างเดียว ร่วมกับการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองประยุกต์ใช้เทคนิคตามที่ตนเองสนใจมากยิ่งขึ้น</li> </ul>	<p>ไม่มี</p>
<p>3. ควรเพิ่มพูนความรู้ด้านการสื่อสารผ่านภาพและการลำดับภาพเชิงสุนทรียะ เนื่องจากสามารถประยุกต์ใช้ได้กับหลากหลายอุตสาหกรรมการออกแบบ</p>	<p>ปรับปรุงรายวิชา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นสส221 การสื่อสารผ่านภาพ Visual Communication แทนที่รายวิชา นสส221 สตอรี่บอร์ดและการลำดับภาพ Storyboard and Editing เพื่อมุ่งเน้นเนื้อหาด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพผ่านกระบวนการที่หลายหลายทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เพื่อการสื่อสารที่เหมาะสม สร้างสรรค์ ตลอดจนผสมผสานกับการลำดับภาพและเสียงในระบบดิจิทัล</li> </ul>	<p>ไม่มี</p>
<p>4. ควรส่งเสริมให้มีการเพิ่มพูนความรู้ด้านหลักการตลาดเบื้องต้น ตลอดจนแนวโน้มและการคาดการณ์ทางธุรกิจด้านการออกแบบ</p>	<p>ไม่มี</p>	<p>เนื่องจากเป็นความรู้ที่ถูกลดแทรกอยู่ในรายวิชาแกนของหลักสูตรอยู่แล้ว นอกจากนี้ยังสามารถศึกษาในเชิงลึกได้จากการเรียนรายวิชาโทของการจัดการธุรกิจดิจิทัลซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเป็นผู้ประกอบการในอนาคต</p>

รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตร

ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ	การดำเนินการปรับปรุง	เหตุผลในการไม่ปรับปรุงแก้ไข
5. ควรเปิดโอกาสให้นิสิตมีโอกาสเลือกวิชาที่เฉพาะลงไปในด้านที่สนใจในช่วงชั้นปีที่ 3 เพื่อให้ผู้เรียนได้มุ่งเน้นในความรู้ที่ตระหนักว่าจำเป็นและเหมาะสมต่อตนเอง	ไม่มี	เนื่องจากรายวิชาดังกล่าว นิสิตสามารถเลือกเรียนได้จากวิชาเอกเลือกเพิ่มเติมได้อยู่แล้ว
6. เสนอให้มีปรับรายวิชาการฝึกงานทางวิชาชีพช่วงภาคเรียนที่ 2 ของชั้นปีที่ 4 เพราะเมื่อสำเร็จการศึกษาแล้วนิสิตจะยังสามารถทำงานต่อได้เลย หรือมีการฝึกงานแบบสหกิจเพื่อให้นิสิตมีเวลาในการเรียนรู้งานมากขึ้น	ไม่มี	เนื่องจากรูปแบบของหลักสูตรยังคงมุ่งเน้นให้นิสิตทำนวัตกรรมการสื่อสารนิพนธ์ในช่วงตลอดชั้นปีที่ 4 อย่างไรก็ตามหากนิสิตสนใจการฝึกงานทางวิชาชีพที่ยาวนานขึ้นสามารถยืดหยุ่นระยะเวลาได้ตั้งแต่ช่วงการปิดเทอมภาคฤดูร้อน ภายหลังจบชั้นปีที่ 3 จนถึงสิ้นภาคเรียนที่ 1 ของชั้นปีที่ 4 นอกจากนี้หากจัดให้มีการฝึกงานในภาคเรียนที่ 2 ของชั้นปีที่ 4 อาจส่งผลกระทบต่อปัญหาช่วงเวลาการยื่นสำเร็จการศึกษาภายในเดือนพฤษภาคมได้ ส่วนการฝึกงานแบบสหกิจขอรับไว้พิจารณาตามความเหมาะสมในโอกาสต่อไป
วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์		
1. เปลี่ยนชื่อวิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ที่ใช้มายาวนานถึง 12 ปี เนื่องจากยุคสมัยที่เปลี่ยนไปและความเข้าใจผิดของผู้ได้ยื่น(ไม่เข้าใจว่าไซเบอร์หมายถึงอะไรกันแน่)	ไม่มี	เนื่องจากคณาจารย์ในวิชาเอกประชุมและหารือกับผู้บริหารของวิทยาลัยแล้วได้ข้อสรุปคือให้ใช้ชื่อวิชาเอกเดิมเนื่องจากเป็นเอกลักษณ์และเป็นหนึ่งในหลักสูตรแรก ๆ ที่เปิดสอนในศาสตร์ดังกล่าว อีกทั้งยังเป็นที่ยุ้จักอย่างแพร่หลาย
2. ส่งเสริมความรู้ทางด้านการพัฒนาตราสินค้า เนื่องจากการ	เพิ่มรายวิชา -นสส241 การจัดการตราสินค้า ดิจิทัล Digital Brand	ไม่มี

รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตร

ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ	การดำเนินการปรับปรุง	เหตุผลในการไม่ปรับปรุงแก้ไข
ออกไปทำงานในอนาคตต้องการคนที่เข้าใจพื้นฐานของตราสินค้า	Management มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตราสินค้า และการสื่อสารตราสินค้า บนแพลตฟอร์มดิจิทัล อธิบายเกี่ยวกับส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตราสินค้า กระบวนการสร้างตราสินค้าประยุกต์ แนวคิดเกี่ยวกับตราสินค้าไปใช้กับสื่อดิจิทัลของธุรกิจได้	
3. ส่งเสริมการส่งนิตไปแข่งขันชิงรางวัลด้านการตลาดภายนอกมหาวิทยาลัย เพื่อให้บัณฑิตมีประสบการณ์ในการวางแผนที่เป็นขั้นตอน เข้าใจการตลาดอย่างลึกซึ้ง สามารถปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว และยังเป็นการประชาสัมพันธ์วิชาเอกอีกด้วย	เพิ่มรายวิชา -นสส 344 การวางแผนการตลาดดิจิทัล Digital Marketing Plan ศึกษาบทบาทและความสำคัญของการวางแผนการตลาดดิจิทัล กระบวนการวางแผนทางการตลาดดิจิทัล องค์ประกอบของแผนการตลาดดิจิทัลและวิเคราะห์กรณีศึกษาแผนการตลาดดิจิทัลขององค์กร รวมถึงการฝึกปฏิบัติจัดทำและประเมินแผนการตลาด	ไม่มี
วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร		
1. วิชาแกน และวิชาเอกบังคับมีรายวิชาเฉพาะทางน้อยเกินไปไม่สอดคล้องกับการประกอบอาชีพในสายงาน Developer	ไม่มี	ไม่สามารถปรับปรุงได้เนื่องจากวิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร อยู่ในสาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม ซึ่งเป็นหลักสูตรเดียวกับอีก 2 วิชาเอกคือ การจัดการธุรกิจไซเบอร์และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย ซึ่งใช้โครงสร้างวิชาแกนเดียวกัน และวิชาเอกบังคับบางตัวที่เหมือนกัน
2. เพิ่มการเรียนรู้ในสายอาชีพ Data Analytic ให้มากขึ้น	เพิ่มรายวิชา	ไม่มี

รายงานผลการวิพากษ์หลักสูตร

ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ	การดำเนินการปรับปรุง	เหตุผลในการไม่ปรับปรุงแก้ไข
	-นสส366 ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล Artificial Intelligence for Digital Transformation -นสส368 การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร Data Analytics for Digital Innovation for Communication -นสส369 วิทยาการข้อมูลเบื้องต้น Fundamental of Data Science -นสส463 โครงการต้นแบบสำหรับนวัตกรรมสื่อสารดิจิทัล Pilot Project for Digital Communication Innovation เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้าน Data Analytic	
3. ส่งเสริมการฝึกงานที่มากขึ้นเพื่อเพิ่มพูนทักษะให้กับนิสิตโดยฝึกงานหลังจบปี 2 และปี3 หรือการฝึกงานแบบสหกิจ	ไม่มี	ไม่มี

ภาคผนวก ง รายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร (กรณีหลักสูตรปรับปรุง)

1. ชื่อหลักสูตร

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม

2. เริ่มใช้หลักสูตรในปีการศึกษา

ปีการศึกษา 2560

3. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะ ดังนี้

3.1 มีความรู้ มีทักษะด้านการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัล ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 มีความสามารถในการสื่อสาร เพื่อสร้างสรรค์การออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ระบบสารสนเทศและการจัดการธุรกิจดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ

3.3 มีความตระหนักถึงจริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (ELOs)

1) ELO รวมของหลักสูตร

ELO 1 สามารถประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีในการสื่อสารทางธุรกิจสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

2) ELO วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

ELO 2 สื่อสารโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและมีจรรยาบรรณ

ELO 3 ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ELO 4 บูรณาการความรู้ทางศิลปะ การออกแบบ และเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อที่มีความเท่าทันต่อเทคโนโลยีและยุคสมัย

3) ELO วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์

ELO 5 ออกแบบแผนธุรกิจเพื่อประกอบการค้าออนไลน์

ELO 6 วางแผนเชิงกลยุทธ์ สร้าง และจัดซื้อ สื่อทางการตลาดออนไลน์

ELO 7 จัดการข้อมูลดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการประกอบธุรกิจออนไลน์

ELO 8 แสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความมีจริยธรรม เคารพในกฎเกณฑ์ขององค์กร และสังคม

4) ELO วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

ELO 9 แสดงพฤติกรรมทางจริยธรรมที่ดี เคารพในกฎเกณฑ์ขององค์กร และสังคม พร้อมทั้งวิเคราะห์ผลกระทบทางจริยธรรมของการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี ที่มีต่อบุคคล องค์กร ชุมชน และสังคม

- ELO 10 ใช้ทักษะ ความรู้ และเครื่องมือทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีที่เหมาะสม สำหรับการแก้ปัญหา หรือปรับปรุงการทำงานในด้านที่เกี่ยวข้องกับวิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ELO 11 อธิบายเทคโนโลยีใหม่ที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร วิเคราะห์ แนวโน้ม และผลกระทบ เพื่อปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้
- ELO 12 ประยุกต์ความรู้ด้านนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร เพื่อแก้ปัญหาในศาสตร์ ด้านอื่น ๆ โดยสามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และนำความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ไป ประยุกต์ใช้ได้
- ELO 13 วิเคราะห์ ออกแบบ วางแผน และพัฒนาระบบทางคอมพิวเตอร์ สร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร โดยเลือกใช้วิธีความรู้ เครื่องมือ และทักษะที่เหมาะสม เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ในระดับุคคล องค์กรได้ อย่างสร้างสรรค์
- ELO 14 บูรณาการความรู้ทางการออกแบบ คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการสื่อสาร เพื่อปรับปรุงขั้นตอนวิธีในการทำงานด้านนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการ สื่อสารได้อย่างสร้างสรรค์
- ELO 15 มีทักษะในการสื่อสาร และทักษะการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น ทั้งในสายอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และสายอาชีพอื่น ๆ โดยใช้ทักษะภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูล แสดงความคิดเห็น นำเสนอผลงานทั้งใน ฐานะผู้นำและผู้ตาม

\*หมายเหตุ ใช้คำกริยาแสดงพฤติกรรมที่สามารถวัดและสังเกตได้

## 5. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณสมบัติเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (ระบุตำแหน่งทางวิชาการ)	คุณวุฒิ (สาขาวิชา) ปีที่สำเร็จการศึกษา	จำนวนผลงานทางวิชาการ (ผลงานวิจัย, ผลงานทางวิชาการอื่นๆ) 5 ปีย้อนหลัง				
			ปี 2559	ปี 2560	ปี 2561	ปี 2562	ปี 2563
1	อ.ดร.วรรณยศ บุญเพิ่ม	ศป.บ.(เซรามิกส์), 2547 PgDip(Interior Design), 2551 M.A.(Design Spatial), 2552 วท.ด.(ธุรกิจเทคโนโลยีและกา รจัดการนวัตกรรม), 2561	-	-	2	-	1
2	อ.ดร.เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบูลย์	วท.บ.(การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย), 2554 M.A.(Animation), 2557 ศป.ด.(นฤมิตรศิลป์), 2563	-	-	1	-	-
3	อ.ดร.วีรณดา อรุณปลอด	ศป.บ.(จิตรกรรม), 2536 ศป.ม.(ทัศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่), 2545 ศศ.ด.(ศิลปวัฒนธรรมวิจัย), 2561	-	-	1	-	-
4	ผศ.ดร.วีระนันท์ คำนิงวุฒิ	อ.บ.(ภาษายอรมัน), 2539 MA(International Business), 2540 Ph.D.(Management), 2551	-	-	-	1	-
5	อ.ดร.ฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ	บธ.บ.(การตลาด), 2541 บธ.บ.(การจัดการทั่วไป), 2543 B.M.I.S.(Business Information System), 2545	-	-	1	1	-

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (ระบุตำแหน่งทางวิชาการ)	คุณวุฒิ (สาขาวิชา) ปีที่สำเร็จการศึกษา	จำนวนผลงานทางวิชาการ (ผลงานวิจัย, ผลงานทางวิชาการอื่นๆ) 5 ปีย้อนหลัง				
			ปี 2559	ปี 2560	ปี 2561	ปี 2562	ปี 2563
		กศ.ด.การบริหารและการจัดการการศึกษา (การบริหารการอุดมศึกษา), 2561					
6	อ.พัชราภรณ์ วรรณดีกำจร	วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์), 2539 คอม.ม.(คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ), 2543	-	-	1	-	-
7	อ.ดร.อรรณดิษฐ์ พัฒนะศิริ	วท.บ.(ศาสตร์คอมพิวเตอร์), 2541 วท.ม.(วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์), 2545 วท.ด.(การจัดการเทคโนโลยี), 2563	-	-	1	1	1
8	อ.ดร.อัญญา กลิ่นเทียน	ศษ.บ.(เทคโนโลยีการศึกษา), 2549 ค.ม.(โสตทัศนศึกษา), 2553 ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ศึกษา), 2561	-	1	-	1	-
9	อ.สิทธิชัย วรรณดีกำจร	ค.บ.(คอมพิวเตอร์ศึกษา), 2538 วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศ), 2542	-	-	1	-	-

## 6. สมรรถนะ/ความเชี่ยวชาญของอาจารย์ในหลักสูตร (ครอบคลุมด้านวิชาการ วิชาชีพ วิจัย) ที่ส่งเสริมการบรรลุ ELOs

6.1 สมรรถนะในการจัดการเรียนการสอนแบบมีมืออาชีพ (เช่น UKPSF, เทคนิคการสอน Active Learning, Outcome-based Learning, Online Learning, Student-Centered, การปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร/รายวิชา)

6.2 สมรรถนะด้านการวิจัย

6.3 สมรรถนะด้านบริการวิชาการ

6.4 ความเชี่ยวชาญเฉพาะในสาขา

6.5 อื่นๆ .....

ระบุหัวข้อที่ได้รับการพัฒนา	หน่วยงานที่จัด (ภายใน/ภายนอก)	จำนวนอาจารย์ ประจำที่เข้าร่วม	ระบุสมรรถนะที่สอดคล้อง				
			6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
1. Pitching and Presentation Skills	University of the Arts London (LCC)	1			X	X	
2. Project Management Essentials	IMC Institute	1			X	X	
3. Combo Data Analytics and Data Science	Futureskill	1		X		X	
4. อบรมหลักการออกแบบ UX/UI สำหรับแอปพลิเคชัน มือถือ	CodeMobile	1				X	
5. อบรม Vue.js/Node/SQL-DS-Stock Workshop	CodeMobile	1				X	
6. UX/UI : Website/Application Design Fundamental	Software Park Thailand	1				X	
7. Docker	Software Park Thailand	1				X	
8. Agile Software Development Workshop	SCK Dojo by Siam Chamnankit Co.,Ltd.	1				X	



ระบุหัวข้อที่ได้รับการพัฒนา	หน่วยงานที่จัด (ภายใน/ภายนอก)	จำนวนอาจารย์ ประจำที่เข้าร่วม	ระบุสมรรถนะที่สอดคล้อง				
			6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
9. Digital Marketing 101 และ Essential SEO Certification	เว็บไซต์คอนเทนต์-ซี-พี	1		X		X	
10. Thailand Zocial Award 2020 : Forum Day	บริษัทไอซีไอ (ประเทศไทย) จำกัด	2		X		X	
11. Marketing Day 2019	สมาคมการตลาดแห่งประเทศไทย	1		X		X	
12. Certificate in web development 1	How Design University (New York)	1			X	X	
13. หลักสูตร “การบริหารหลักสูตรสู่ความเป็นเลิศ” รุ่น 7	สถาบันคลังสมองของชาติ	1	X				
14. Educational Technology and English as a second language class	University of Massachusetts	1					X
15. โครงการหลักสูตรธรรมาภิบาลเพื่อพัฒนาคณะ	สถาบันคลังสมองของชาติ	1	X				
16. Social Media Marketing	University of Art London	1		X		X	
17. TED Fund Grant Day 2019	กองทุนพัฒนาผู้ประกอบการเทคโนโลยีและนวัตกรรม (สกน.)	1				X	
18. Digital Marketing Specialist Certification	Steps Academy	1		X		X	
19. Requirements Management Workshop	Software Park Thailand	1				X	
20. Core ios programming with swift	CodeMobile	1				X	
21. การประชุมเพื่อพัฒนาคุณภาพวารสารวิชาการไทย ครั้งที่ 12	ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)	1			X		
22. Marketing Strategy	คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	1				X	
23. Mini Master in Creative Digital Marketing in Economy 4.0	คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	1				X	
24. อบรมเชิงปฏิบัติการ : การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย	สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย	1		X			
25. โครงการส่งเสริมความร่วมมือทางวิชาการ บทบาทมหาวิทยาลัยกับการส่งเสริมกระบวนการอาสาสมัครเพื่อการเรียนการสอนและการทำงานเพื่อสังคมในประเทศเกาหลีใต้	สถาบันคลังสมองของชาติ	1			X	X	X
26. Certificate in web development 2	How Design University (New York)	1				X	

ระบุหัวข้อที่ได้รับการพัฒนา	หน่วยงานที่จัด (ภายใน/ภายนอก)	จำนวนอาจารย์ ประจำที่เข้าร่วม	ระบุสมรรถนะที่สอดคล้อง				
			6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
27. Certificate in UX design	How Design University (New York	1				X	
28. Certificate in seo for designers	How Design University (New York	1				X	
29. Certificate in infographic design	How Design University (New York	1				X	
30. The first step to become real UX designer	A Cuppa Academy	2				X	
31. Software Project Estimation Workshop	Software Park Thailand	1				X	
32. Agile Business Analysis	Software Park Thailand	1				X	
33. Requirements Analysis for Business and System Analysts	Software Park Thailand	1				X	
34. Rapid Data-driven Web Application Development with New Angular & Nodejs	Software Park Thailand	1				X	
35. โครงการพัฒนาระบบบริหาร : กิจกรรมสัมมนา บุคลากรสายสนับสนุนเพื่อพัฒนาศักยภาพและ ประสิทธิภาพของการทำงาน ปี 2561	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
36. โครงการพัฒนาระบบบริหาร : กิจกรรมสัมมนา บุคลากรสายสนับสนุนเพื่อพัฒนาศักยภาพและ ประสิทธิภาพของการทำงาน ปี 2562	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
37. โครงการพัฒนาระบบบริหาร : กิจกรรมสัมมนา บุคลากรสายสนับสนุนเพื่อพัฒนาศักยภาพและ ประสิทธิภาพของการทำงาน ปี 2563	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
38. โครงการพัฒนาระบบบริหาร : กิจกรรมสัมมนา บุคลากรสายสนับสนุนเพื่อพัฒนาศักยภาพและ ประสิทธิภาพของการทำงาน ปี 2564	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
39. โครงการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร : กิจกรรม สัมมนาวิชาการและพัฒนาศักยภาพการเรียนการสอนวิทยาลัยฯ และการจัดการความรู้	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16					
40. โครงการพัฒนาบุคลากร : กิจกรรมการพัฒนา ศักยภาพนักวิจัยและกิจกรรมสนับสนุนการเผยแพร่ งานวิจัย	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16		X			
41. โครงการฝึกอบรมจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ : กิจกรรมอบรม เรื่อง “หลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์” 2563	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16		X			
42. โครงการฝึกอบรมจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ : กิจกรรมอบรม เรื่อง “หลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์” 2564	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16		X			

ระบุหัวข้อที่ได้รับการพัฒนา	หน่วยงานที่จัด (ภายใน/ภายนอก)	จำนวนอาจารย์ ประจำที่เข้าร่วม	ระบุสมรรถนะที่สอดคล้อง				
			6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
43. โครงการพัฒนาศักยภาพทางงานวิชาการและงานวิจัย : กิจกรรมพัฒนาบุคลากรเพื่อการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16		X			
44. โครงการพัฒนาศักยภาพทางงานวิชาการและงานวิจัย : กิจกรรมพัฒนาศักยภาพนักวิจัยและกิจกรรมสนับสนุนการ เผยแพร่งานวิจัย	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16		X			
45. โครงการพัฒนาและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน และการจัดการความรู้	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16	X				
46. โครงการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร : กิจกรรม สัมมนาวิชาการและพัฒนาการเรียนการสอนวิทยาลัยฯและ การจัดการความรู้	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16	X				
47. โครงการพัฒนาระบบบริหาร : กิจกรรมสัมมนาเชิง ปฏิบัติการการเพื่อทบทวนแผนกลยุทธ์และจัดทำ แผนปฏิบัติการ ปี 2561	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16	X				
48. โครงการพัฒนาระบบบริหาร : กิจกรรมสัมมนาเชิง ปฏิบัติการการเพื่อทบทวนแผนกลยุทธ์และจัดทำ แผนปฏิบัติการ ปี 2562	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16	X				
49. โครงการพัฒนาระบบบริหาร : กิจกรรมสัมมนาเชิง ปฏิบัติการการเพื่อทบทวนแผนกลยุทธ์และจัดทำ แผนปฏิบัติการ ปี 2563	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16	X				
50. โครงการพัฒนาศักยภาพทางงานวิชาการและงานวิจัย : กิจกรรมพัฒนาบุคลากรเพื่อการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	16		X			
51. กิจกรรมการเขียนรายงานการประเมินตนเองตาม เกณฑ์ AUN-QA	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	7	X				
52. การประเมินคุณภาพการศึกษาภายใน ระดับหลักสูตร ตามเกณฑ์ AUN-QA (Intermediate Level) ประจำปี การศึกษา 2562	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	8	X				
53. กิจกรรม AUN-QA Workshop ปีการศึกษา 2563 หัวข้อ การเขียน SAR Writing	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	3	X				
54. กิจกรรมการประชุมเตรียมพร้อมรับการประเมินตาม เกณฑ์ AUN-QA ระดับอาเซียน	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	1	X				
55. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การเขียนรายงาน SAR Writing EdPEX ครั้งที่ 4 หมวด 4 การวัด วิเคราะห์ และการจัดการความรู้	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
56. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การเขียนรายงาน SAR Writing EdPEX ครั้งที่ 5 หมวด 5 บุคลากร	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
57. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การเขียนรายงาน SAR Writing EdPEX ครั้งที่ 6 หมวด 6 ระบบปฏิบัติการ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				

ระบุหัวข้อที่ได้รับการพัฒนา	หน่วยงานที่จัด (ภายใน/ภายนอก)	จำนวนอาจารย์ ประจำที่เข้าร่วม	ระบุสมรรถนะที่สอดคล้อง				
			6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
58. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การวิเคราะห์ และ แก้ไขปัญหาโดยใช้ One Page Report ครั้งที่ 1	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
59. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การวิเคราะห์ และ แก้ไขปัญหาโดยใช้ One Page Report ครั้งที่ 2	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
60. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การวิเคราะห์ และ แก้ไขปัญหาโดยใช้ One Page Report ครั้งที่ 3	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
61. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การวิเคราะห์ และ แก้ไขปัญหาโดยใช้ One Page Report ครั้งที่ 4	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
62. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การเขียนรายงานการประเมินตนเองตามเกณฑ์ EdPEX : โครงร่างองค์กร	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
63. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การเขียนรายงาน SAR Writing EdPEX ครั้งที่ 1 หมวด 1 การนำองค์กร	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
64. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การเขียนรายงาน SAR Writing EdPEX ครั้งที่ 2 หมวด 2 กลยุทธ์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				
65. กิจกรรม Tools Training หัวข้อ การเขียนรายงาน SAR Writing EdPEX ครั้งที่ 3 หมวด 3 ลูกค้า	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	4	X				

## 7. รางวัล / การยกย่องชมเชย ที่นิสิตหรืออาจารย์ประจำหลักสูตรได้รับ (ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา)

ในปีการศึกษา 2560 มีนิสิตสาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม ได้ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดทั้งในระดับชาติ และนานาชาติ รวมทั้งนิสิตที่ได้รับรางวัลดังต่อไปนี้

1. รางวัลรองชนะเลิศอันดับหนึ่ง จากโครงการประกวดแอนิเมชัน “Media Lab เพื่อการพัฒนาสื่อ Animation สำหรับเด็กปฐมวัย” โดยทีมยิ้มสยาม ซึ่งประกอบด้วยนิสิตสาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

2. รางวัลชมเชย จากโครงการประกวดแอนิเมชัน “Media Lab เพื่อการพัฒนาสื่อ Animation สำหรับเด็กปฐมวัย” โดยทีม I Need healing, Jelly heart, ต้มซ่า, และ For Buffet ซึ่งประกอบด้วยนิสิตสาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย ดังนี้

3. รางวัลที่ 3 จากการแข่งขันออกแบบลายเสื้อ AAS Harley-Davidson : Spirit of Freedom T-Shirt Design Contest เงินรางวัล 3,000 บาท

4. รางวัล Offline Vote จากการแข่งขันออกแบบลายเสื้อ AAS Harley-Davidson : Spirit of Freedom T-Shirt Design Contest เงินรางวัล 2000 บาท

5. ผ่านในรอบ 24 ทีมสุดท้าย โครงการประกวดแผนการตลาด J-MAT Award ครั้งที่ 27 ภายใต้หัวข้อ “ความหวาน รสชาติที่ทำให้มีความสุข” สนับสนุนโดย บริษัท น้ำตาลมิตรผล จำกัด โดยทีม APPLAUSE นิสิตสาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม วิชาเอกการจัดการธุรกิจโซเชียล

6. นิสิตจำนวน 160 คนจาก 180 คนซึ่งคิดเป็น 88.89% สอบได้ใบประกาศนียบัตร Google AdWords Certification จากโครงการ Google Ignite Thailand

ในปีการศึกษา 2561 มีนิสิตสาขาวิชาบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม ได้ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดทั้งในระดับชาติ และนานาชาติ รวมทั้งนิสิตที่ได้รับรางวัลดังต่อไปนี้

1. รางวัลชนะเลิศ และรางวัลชมเชยประเภทสื่อสิ่งพิมพ์จากการประกวดการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ โครงการ คปก. ของ โครงการปริญญาเอกกาญจนาภิเษก
2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 และรางวัลชมเชยประเภทสื่อวีดิทัศน์จากการประกวดการสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์โครงการ คปก. ของ โครงการปริญญาเอกกาญจนาภิเษก
3. รางวัลชนะเลิศ และ รางวัล Popular vote จากการประกวด Viral Video Contest “e-Commerce week Viral Contest” ของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
4. รางวัลที่ 1 ระดับอุดมศึกษา จากการประกวดคลิปวิดีโอในหัวข้อ “กด (แต่ไม่) โกง” ในโครงการลมหายใจรั้มลทิน ของกรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
5. รางวัลชมเชย จากการประกวดภาพยนตร์สั้น 90วินาที โครงการปลูกจิตสำนึกผู้คุณแผ่นดิน ของ กองทัพบก
6. ประกาศนียบัตรชมเชยรางวัลหยุดเงากระจ่าง จากเทศกาลภาพยนตร์สั้นแห่งชาติครั้งที่ 22 ของหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) และมูลนิธิหนังไทย
7. รางวัลชนะเลิศ และรางวัล Popular Vote ประเภท T-Shirt Design จากโครงการ ‘The Mall JOY OF GIVING ยืดโซว์ Design Contest ของ บริษัท เดอะมอลล์ กรุ๊ป จำกัด

ในปีการศึกษา 2562 มีนิสิตสาขาวิชาบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม ได้ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดทั้งในระดับชาติ และนานาชาติ รวมทั้งนิสิตที่ได้รับรางวัลดังต่อไปนี้

1. ผ่านเข้ารอบการนำเสนอ ผลงาน (Live Presentation) สาขา Motion Graphic & Animation การประกวดสุดยอดศิลปนิพนธ์ ประจำปี 2562 (Degree Shows 2019) ซึ่งจัดโดยนิตยสาร art4d เมื่อวันที่ 14 ตุลาคม 2562
2. ผ่านเข้ารอบการนำเสนอผลงาน (ผลงาน DRINK THINK SAVE) โครงการเครือข่ายมหาวิทยาลัยสร้างสรรค์สังคมเพื่อประเทศไทยที่น่าอยู่ (University Network for Change ปีที่ 6) ซึ่งจัดโดยมูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) เมื่อวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2563
3. รางวัลชมเชย การประกวด Infographic รณรงค์ไม่ยุ่ง เกี่ยวกับยาเสพติด ซึ่งจัดโดยส่วนกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อวันที่ 13 มีนาคม 2563
4. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 การประกวด Infographic รณรงค์ไม่ยุ่ง เกี่ยวกับยาเสพติด ซึ่งจัดโดยส่วนกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อวันที่ 13 มีนาคม 2563

## 8. รายละเอียดเกี่ยวกับนิสิตในหลักสูตร (รายงานข้อมูลตั้งแต่ปีการศึกษาที่เริ่มใช้หลักสูตร/เปิดรับนิสิต)

ปีการศึกษา	การรับ		อัตราคงอยู่		จำนวนสำเร็จการศึกษา	การประกอบอาชีพ			ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตต่อบัณฑิต	
	จำนวนในแผนรับ	จำนวนรับจริง	จำนวน	ร้อยละ		ตรงวุฒิ	เกี่ยวข้อง	อิสระ	จำนวน	ร้อยละ
2559	150	181	163	90.06	157	70	76	6	55	85.40
2560	150	165	147	89.09	148	79	82	8	22	79.20
2561	150	141	129	91.49	127	53	62	4	9	81.40
2562	150	114	102	89.47	104	49	57	1	47	88.60
2563	150	158	142	89.87	133	-	-	-	-	-

หมายเหตุ - จำนวนผู้สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2559 เป็นรหัส 56 จำนวน 156 คน / รหัส 55 จำนวน 1 คน

- จำนวนผู้สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2560 เป็นรหัส 57 จำนวน 142 คน / รหัส 56 จำนวน 6 คน (รหัส 57 ยังไม่สำเร็จการศึกษา 1 คน)

- จำนวนผู้สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2561 เป็นรหัส 58 จำนวน 125 คน / รหัส 57 จำนวน 2 คน (รหัส 58 ยังไม่สำเร็จการศึกษา 1 คน)

- จำนวนผู้สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2562 เป็นรหัส 59 จำนวน 99 คน / รหัส 58 จำนวน 2 คน / รหัส 57 จำนวน 2 คน / รหัส 56

จำนวน 1 คน (รหัส 59 ยังไม่สำเร็จการศึกษา 3 คน)

- จำนวนผู้สำเร็จการศึกษา ปีการศึกษา 2563 เป็นรหัส 60 จำนวน 132 คน / รหัส 58 จำนวน 1 คน (รหัส 60 ยังไม่สำเร็จการศึกษา 10 คน)

## 9. ปัจจัยสำคัญที่ทำให้คุณภาพการจัดการศึกษาในหลักสูตรเป็นไปตามวัตถุประสงค์

9.1 หลักสูตรฯ เป็นหลักสูตรที่มีความแตกต่างจากมหาวิทยาลัยอื่นในตลาดการศึกษา มีการแข่งขันสูงทำให้ได้วัตถุดิบที่ดีในการต่อยอดการศึกษา

9.2 โครงสร้างวิชาแกน และวิชาเลือกเสรีทำให้นิสิตได้เรียนรู้ข้ามศาสตร์ ทำให้ส่งเสริมความเข้มแข็งในการประกอบอาชีพในยุคปัจจุบัน

9.3 วิทยาลัยฯ จัดโครงสร้างโดยไม่มีภาควิชา ทำให้มีอาจารย์ข้ามศาสตร์ช่วยบูรณาการการสอนนิสิต อีกทั้งวิทยาลัยฯ ได้จัดสรรงบประมาณที่เพียงพอเพื่อเชิญวิทยากรจากภายนอกในทุกรายวิชาเข้ามาเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ให้แก่นิสิต

9.4 หลักสูตรฯ ได้รับความนิยมนอยู่ในระดับสูง และเข้ากับแนวโน้มความต้องการของนักเรียนมัธยมซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย

9.5 วิทยาลัยฯ มีการจัดสรรงบประมาณที่เพียงพอในการช่วยเหลือหลักสูตร

9.6 วิทยาลัยฯ มีการสนับสนุนทุกการศึกษา และทุนเพื่อทำกิจกรรมตลอดทั้งปี และมีงบประมาณที่จัดสรรลงสู่นิสิตมากกว่าทุกคณะ

9.7 วิทยาลัยฯ มี MOU กับบริษัท และมหาวิทยาลัยในต่างประเทศเพื่อเพิ่มโอกาสให้กับนิสิตในด้านต่าง ๆ

9.8 นิสิตมีส่วนประสมทางด้านความรู้และทักษะอันที่เป็นที่ต้องการของตลาด

## 10. ปัจจัยสำคัญที่ทำให้คุณภาพการจัดการศึกษาในหลักสูตรไม่เป็นไปตามที่คาดหวังและแนวทางการพัฒนา

10.1 การเปลี่ยนแปลงของตลาดธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทำให้หลักสูตรต้องมีการปรับปรุงอยู่อย่างสม่ำเสมอ

10.2 อาจารย์สายปฏิบัติการยังไม่เพียงพอ เนื่องจากอัตราเงินเดือนไม่สามารถสู้กับภาคเอกชนได้

10.3 ขาดอัตราเจ้าหน้าที่ที่พอเพียงกับการให้บริการนิสิต

10.4 ห้องปฏิบัติการไม่เพียงพอ และยังคงดำเนินการก่อสร้างอยู่หลายโครงการ

10.5 การเก็บข้อมูลของมหาวิทยาลัยเรื่องการมีงานทำ ไม่ตรงกับลักษณะงานของนิสิตวิทยาลัยฯ เนื่องจากมักไม่ได้ทำงานในระบบโครงสร้างเก่า และโครงสร้างหลักสูตรสามารถทำให้นิสิตประยุกต์และทำงานที่หลากหลาย





ภาคผนวก จ ข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้และโครงสร้างรายวิชาตามแนวทาง AUN-QA

## ข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรและโครงสร้างรายวิชาตามแนวทาง AUN-QA

### 1. ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร (ELOs) กับ มาตรฐานผลการเรียนรู้ระดับอุดมศึกษา (TQF)

มาตรฐานการเรียนรู้ ของหลักสูตรตามเกณฑ์ AUN-QA	มาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรตามเกณฑ์ TQF																				
	ด้านคุณธรรมจริยธรรม				ด้านความรู้				ด้านทักษะทางปัญญา				ด้านทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสารและ เทคโนโลยีสารสนเทศ			ทักษะอื่นๆ		
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
ELO 1 บูรณาการ ความรู้ด้านการสื่อสาร การออกแบบ ธุรกิจสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม					X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X
ELO 2 บูรณาการความรู้ทางการออกแบบ การจัดการ ธุรกิจ และนวัตกรรมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสม กับบริบทของสังคม และมีจริยธรรม					X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ELO 3 สามารถสื่อสารโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีได้อย่าง เหมาะสมและมีจรรยาบรรณ			X		X	X	X	X	X				X								
ELO 4 ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัลอย่างมี ความรับผิดชอบต่อสังคม	X		X		X	X			X	X		X		X			X	X	X		
ELO 5 บูรณาการความรู้ทางศิลปะ การออกแบบ และ เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อที่มีความเท่าทันต่อ เทคโนโลยีและยุคสมัย	X		X		X	X			X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		
ELO 6 ออกแบบแผนธุรกิจเพื่อประกอบการค้าออนไลน์	X				X		X		X	X	X	X	X	X		X	X			X	
ELO 7 วางแผนเชิงกลยุทธ์ สร้าง และจัดซื้อ สื่อทาง การตลาดออนไลน์	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	
ELO 8 จัดการข้อมูลดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการประกอบ ธุรกิจออนไลน์	X				X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	

มาตรฐานการเรียนรู้ ของหลักสูตรตามเกณฑ์ AUN-QA	มาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรตามเกณฑ์ TQF																				
	ด้านคุณธรรมจริยธรรม				ด้านความรู้				ด้านทักษะทางปัญญา				ด้านทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ			ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสารและ เทคโนโลยีสารสนเทศ			ทักษะอื่นๆ		
	1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	2.3	2.4	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	6.1	6.2	6.3
ELO 9 ใช้ความรู้ ทักษะ และเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบวิธีการแก้ปัญหา หรือปรับปรุงวิธีการทำงานของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายให้มีประสิทธิภาพ					X		X		X	X		X	X		X	X		X			X
ELO 10 อธิบาย วิเคราะห์แนวโน้มและผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน					X		X				X					X	X	X			X
ELO 11 ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและประยุกต์ความรู้ด้านนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร เพื่อแก้ปัญหาในศาสตร์ด้านอื่น ๆ					X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		X			X
ELO 12 บูรณาการความรู้ทางนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารเพื่อวิเคราะห์ ออกแบบ วางแผน และพัฒนาแอปพลิเคชันหรือระบบดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ					X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X			X

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (ELOs)

ELOs	ทักษะเฉพาะรายวิชา (Subject Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills/Altitude)	ความรู้ (Knowledge)
ELO 1 บูรณาการ ความรู้ด้านการสื่อสาร การออกแบบ ธุรกิจสร้างสรรค์ ที่ สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันอย่างมี ความรับผิดชอบต่อสังคม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประยุกต์ใช้การสื่อสารเพื่อพัฒนาสังคมได้</li> <li>- ประยุกต์ใช้หลักการพื้นฐานด้านการบริหาร และจัดการเพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจได้</li> <li>- ประยุกต์ใช้แนวคิดทางศิลปะและการ ออกแบบในสาขาวิชาเอกได้</li> <li>- รู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศ</li> <li>- ใช้ทักษะการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อสารภาษาไทยและอังกฤษได้อย่างมี ประสิทธิภาพ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล</li> <li>- สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย</li> <li>- สื่อศึกษา</li> <li>- เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</li> <li>- ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ</li> <li>- ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย</li> <li>- แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ</li> <li>- การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์</li> <li>- พฤติกรรมผู้บริโภค</li> <li>- กระแสกับธุรกิจ</li> </ul>
ELO 2 บูรณาการความรู้ทางการออกแบบ การจัดการธุรกิจ และนวัตกรรมดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์ เหมาะสมกับบริบทของสังคม และมีจริยธรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รับผิดชอบต่อตนเอง องค์กร ชุมชน และสังคม</li> <li>- แสดงความมีจริยธรรมและจรรยาบรรณต่อ ตนเองและวิชาชีพ</li> <li>- ยอมรับในความแตกต่างระหว่างบุคคล และ เคารพสิทธิของผู้อื่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีเหตุผลในเชิงจริยธรรม</li> <li>- วินัยในการทำงานและการตรงต่อเวลา มีความซื่อสัตย์ สุจริต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ</li> <li>- กฎหมายเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศการมี ปฏิสัมพันธ์และร่วมงานกับผู้อื่นตามหลักจริยธรรม</li> </ul>
ELO 3 สามารถสื่อสารโดยใช้สื่อและ เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและมี จรรยาบรรณ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีจรรยาบรรณและจริยธรรมทางวิชาชีพ</li> <li>- มีทักษะการวางแผนและกลยุทธ์</li> <li>- มีทักษะการบูรณาการความรู้ด้านการ ออกแบบและเทคโนโลยี</li> <li>- มีทักษะการวิเคราะห์และเลือกใช้สื่อร่วมกับ เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะการสื่อสารโดยใช้วัจนภาษาอย่าง อย่างมีประสิทธิภาพ</li> <li>- มีเหตุผลในเชิงจริยธรรม</li> <li>- มีความรู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยี และ นวัตกรรมทางการสื่อสาร</li> <li>- มีทักษะทางความคิดสร้างสรรค์</li> <li>- มีทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ</li> <li>- มีทักษะทางความคิดเชิงประยุกต์ (Adaptive Thinking)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล</li> <li>- สื่อศึกษา</li> <li>- เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</li> <li>- ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ</li> <li>- พฤติกรรมผู้บริโภค</li> <li>- กระแสกับธุรกิจ</li> <li>- จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยี สารสนเทศ</li> </ul>

ELOs	ทักษะเฉพาะรายวิชา (Subject Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills/Altitude)	ความรู้ (Knowledge)
ELO 4 ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีจรรยาบรรณและจริยธรรมทางวิชาชีพ</li> <li>- มีทักษะการใช้ภาษาคอมพิวเตอร์</li> <li>- มีทักษะการวาดภาพ</li> <li>- มีทักษะการออกแบบภาพ 2 มิติ</li> <li>- มีทักษะการออกแบบภาพ 3 มิติ</li> <li>- มีทักษะการออกแบบตัวละคร</li> <li>- มีทักษะการออกแบบเทคนิคพิเศษเพื่องานมัลติมีเดีย</li> <li>- มีทักษะทางการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์บนสื่อดิจิทัล</li> <li>- มีทักษะการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว</li> <li>- มีทักษะการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว</li> <li>- มีทักษะการออกแบบเสียงเพื่องานมัลติมีเดีย</li> <li>- มีทักษะการสื่อสารผ่านเนื้อเรื่อง</li> <li>- มีทักษะการสื่อสารสารด้วยภาพ</li> <li>- มีทักษะการเลือกใช้รูปแบบงานศิลปะในแต่ละรูปแบบและยุคสมัยอย่างเหมาะสม</li> <li>- มีทักษะการปฏิบัติงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะการสื่อสารโดยใช้วัจนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ</li> <li>- มีเหตุผลในเชิงจริยธรรม</li> <li>- ความมีวินัยตรงต่อเวลา</li> <li>- มีทักษะทางความคิดสร้างสรรค์</li> <li>- มีทักษะการสืบค้นโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</li> <li>- มีทักษะภาวะผู้นำ</li> <li>- มีทักษะการทำงานเป็นทีม</li> <li>- มีทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น</li> <li>- ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ</li> <li>- การออกแบบกราฟิกเบื้องต้น</li> <li>- หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว</li> <li>- การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย</li> <li>- การวาดภาพและการลงสีเพื่องานภาพเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัล</li> <li>- การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์</li> <li>- การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล</li> <li>- การผลิตวีดิทัศน์</li> <li>- โมชันกราฟิกเพื่องานมัลติมีเดีย</li> <li>- การออกแบบภาพสามมิติ</li> <li>- ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ</li> <li>- เทคนิคพิเศษทางภาพในการออกแบบสื่อดิจิทัล</li> <li>- โครงเรื่องและตัวละคร</li> <li>- สตอรี่บอร์ดและการลำดับภาพ</li> <li>- การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์บนเว็บเพจ</li> <li>- การออกแบบเกมอิเล็กทรอนิกส์</li> <li>- การผลิตภาพเคลื่อนไหว</li> </ul>
ELO 5 บูรณาการความรู้ทางศิลปะ การออกแบบ และเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อที่มีความเท่าทันต่อเทคโนโลยีและยุคสมัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักษะการดำเนินระเบียบวิธีวิจัย</li> <li>- ทักษะการวางแผนและกลยุทธ์</li> <li>- ทักษะการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ</li> <li>- ทักษะการบูรณาการความรู้ด้านการออกแบบและเทคโนโลยี</li> <li>- ทักษะการบริหารจัดการโครงการทาง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะการสื่อสารโดยใช้วัจนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ</li> <li>- มีเหตุผลในเชิงจริยธรรม</li> <li>- มีวินัยตรงต่อเวลา</li> <li>- มีความซื่อสัตย์สุจริต</li> <li>- มีความรู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยี และ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ระเบียบวิธีวิจัย</li> <li>- การประยุกต์ใช้ความรู้ด้านนวัตกรรมสื่อสารสังคม</li> </ul>

ELOs	ทักษะเฉพาะรายวิชา (Subject Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills/Altitude)	ความรู้ (Knowledge)
	เทคโนโลยีสารสนเทศ - ทักษะการวิเคราะห์และเลือกใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม	นวัตกรรมทางการสื่อสาร - มีทักษะการสืบค้นโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - มีทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ - มีทักษะทางความคิดเชิงประยุกต์ (Adaptive Thinking) - มีทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ	
ELO 6 ออกแบบแผนธุรกิจเพื่อประกอบการค้าออนไลน์	- ออกแบบและเขียนแผนธุรกิจ - ออกแบบธุรกิจสำหรับผู้บริโภคในยุคดิจิทัล - สร้างสรรค์ธุรกิจโดยใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้อย่างเหมาะสมต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในยุคดิจิทัล	- ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์ - การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ - ความคิดเชิงประยุกต์ - ทักษะการใช้เทคโนโลยี - รู้เท่าทันสถานการณ์ภายในและภายนอกประเทศ รู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยี และดิจิทัล ในปัจจุบัน	- หลักการตลาด - การเขียนแผนธุรกิจ - การประชาสัมพันธ์ - การส่งเสริมการตลาด - พฤติกรรมผู้บริโภค - การเงินและการบัญชี
ELO 7 วางแผนเชิงกลยุทธ์ สร้าง และจัดซื้อ สื่อทางการตลาดออนไลน์	- วางแผนกลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล - การบริหารจัดการการตลาดออนไลน์ - การคาดการณ์สถานการณ์และแนวโน้มธุรกิจดิจิทัล - วิเคราะห์ความเสี่ยงทางธุรกิจ - วิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน	- วางแผนและบริหารจัดการ - การตลาด - การคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ - การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ - การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ - ความคิดเชิงประยุกต์ - แก้ปัญหาและการตัดสินใจ - การทำงานเป็นทีมและการประสานงาน - ความยืดหยุ่นการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ - ทักษะการใช้เทคโนโลยีรู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยี และดิจิทัล ในปัจจุบัน	- การวางแผนเชิงกลยุทธ์ - การจัดซื้อ - การเจรจาและการต่อรอง - ประเภทของสื่อการตลาดออนไลน์ - การเขียนคอนเทนต์ - พฤติกรรมผู้บริโภค - การสื่อสารทางธุรกิจ - การใช้สื่อสังคมออนไลน์

ELOs	ทักษะเฉพาะรายวิชา (Subject Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills/Altitude)	ความรู้ (Knowledge)
ELO 8 จัดการข้อมูลดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการประกอบธุรกิจออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้เทคโนโลยีเพื่อการทำธุรกิจดิจิทัล</li> <li>- ใช้ข้อมูลและการสื่อสารสำหรับธุรกิจดิจิทัล</li> <li>- การสืบค้นและเข้าถึงข้อมูลเพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม จากการประยุกต์และบูรณาการการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การวิเคราะห์ความเป็นไปได้</li> <li>- ทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ</li> <li>- การทำงานเป็นทีมและประสานงาน</li> <li>- ทักษะการใช้เทคโนโลยี</li> <li>- ทักษะในการสื่อสาร</li> <li>- รู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยี และดิจิทัล ในปัจจุบันทักษะการคิดคำนวณทางตัวเลข</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การวิเคราะห์ Big data</li> <li>- การใช้โปรแกรมทางการคำนวณ</li> <li>- พฤติกรรมผู้บริโภค</li> <li>- การใช้สื่อสังคมออนไลน์สถิติธุรกิจ</li> </ul>
ELO 9 ใช้ความรู้ ทักษะ และเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบวิธีการแก้ปัญหา หรือปรับปรุงวิธีการทำงานของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายให้มีประสิทธิภาพ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิเคราะห์โครงสร้างสถาปัตยกรรมทางคอมพิวเตอร์</li> <li>- อภิปรายประเด็นตามเนื้อหาอย่างเท่าทันสื่อเทคโนโลยี และดิจิทัล</li> <li>- ปฏิบัติงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการจัดการธุรกิจดิจิทัล</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้เชิงดิจิทัลและเทคโนโลยี</li> <li>- ทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ</li> <li>- การนำความรู้มาพัฒนาตนเอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต</li> <li>- โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธี</li> <li>- การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์</li> <li>- ระบบการจัดการฐานข้อมูล</li> <li>- การวิเคราะห์และออกแบบระบบ</li> <li>- คณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์</li> <li>- ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์</li> <li>- เทคโนโลยีการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ</li> <li>- การออกแบบกราฟิก 2 มิติ 3 มิติ</li> </ul>
ELO 10 อธิบาย วิเคราะห์แนวโน้มและผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิเคราะห์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การรู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยี และดิจิทัล</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต</li> <li>- ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์</li> </ul>
ELO 11 ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและประยุกต์ความรู้ด้านนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร เพื่อแก้ปัญหาในศาสตร์ด้านอื่น ๆ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพัฒนา Application สำหรับธุรกิจในยุคดิจิทัล</li> <li>- การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการธุรกิจดิจิทัล</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ และสื่อสาร</li> <li>- ความคิดเชิงประยุกต์ (Adaptive Thinking)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต</li> <li>- โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธี</li> <li>- การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์</li> <li>- ระบบการจัดการฐานข้อมูล</li> <li>- การวิเคราะห์และออกแบบระบบ</li> </ul>



ELOs	ทักษะเฉพาะรายวิชา (Subject Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills/Altitude)	ความรู้ (Knowledge)
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม</li> <li>- นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ</li> <li>- ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์</li> <li>- เครือข่ายทางคอมพิวเตอร์</li> <li>- การพัฒนาปฏิสัมพันธ์บนเว็บเพจ</li> <li>- การเขียนโปรแกรมเว็บ</li> <li>- การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนไหวแบบพกพา</li> <li>- การออกแบบกราฟิก 2 มิติ 3 มิติ</li> <li>- คลังข้อมูลและการทำเหมืองข้อมูล</li> <li>- การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ</li> <li>- การประกันคุณภาพซอฟต์แวร์</li> </ul>
<p>ELO 12 บูรณาการความรู้ทางนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารเพื่อวิเคราะห์ ออกแบบ วางแผน และพัฒนาแอปพลิเคชันหรือระบบดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์</li> <li>- การออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์ที่ตอบสนองต่อผู้ใช้งาน</li> <li>- การบริหารจัดการโครงการทางเทคโนโลยีสารสนเทศ</li> <li>- มีทักษะวิเคราะห์เชิงตัวเลข</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จริยธรรมในผลงาน</li> <li>- ทักษะในการถ่ายทอดความรู้</li> <li>- การคิดเชิงวิเคราะห์</li> <li>- ความคิดสร้างสรรค์</li> <li>- ทักษะในการทำวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- บูรณาการความรู้ในวิชาที่ศึกษาและศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต</li> <li>- โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธี</li> <li>- การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์</li> <li>- ระบบการจัดการฐานข้อมูล</li> <li>- การวิเคราะห์และออกแบบระบบ</li> <li>- การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ</li> <li>- ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์</li> <li>- การพัฒนาปฏิสัมพันธ์บนเว็บเพจ</li> <li>- การเขียนโปรแกรมเว็บ</li> </ul>

ELOs	ทักษะเฉพาะรายวิชา (Subject Specific Skills)	ทักษะทั่วไป (Generic Skills/Altitude)	ความรู้ (Knowledge)
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนไหวกแบบพกพา</li> <li>- การออกแบบกราฟิก 2 มิติ 3 มิติ</li> <li>- การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม</li> <li>- นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- เครือข่ายทางคอมพิวเตอร์</li> <li>- คลังข้อมูลและการทำเหมืองข้อมูล</li> <li>- การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ</li> <li>- การประกันคุณภาพซอฟต์แวร์</li> </ul>

3. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังรายชั้นปี/สมรรถนะรายชั้นปี

ชั้นปี	ผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปี
ชั้นปีที่ 1	ELO 3 สามารถสื่อสารโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและมีจรรยาบรรณ ELO 10 อธิบาย วิเคราะห์แนวโน้มและผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน
ชั้นปีที่ 2	ELO 6 ออกแบบแผนธุรกิจเพื่อประกอบการค้าออนไลน์ ELO 9 ใช้ความรู้ ทักษะ และเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบวิธีการแก้ปัญหา หรือปรับปรุงวิธีการทำงานของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายให้มีประสิทธิภาพ
ชั้นปีที่ 3	ELO 2 บูรณาการความรู้ทางการออกแบบ การจัดการธุรกิจ และนวัตกรรมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสมกับบริบทของสังคม และมีจริยธรรม ELO 4 ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ELO 7 วางแผนเชิงกลยุทธ์ สร้าง และจัดซื้อ สื่อทางการตลาดออนไลน์ ELO 11 ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและประยุกต์ความรู้ด้านนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร เพื่อแก้ปัญหาในศาสตร์ด้านอื่น ๆ
ชั้นปีที่ 4	ELO 1 บูรณาการ ความรู้ด้านการสื่อสาร การออกแบบ ธุรกิจสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ELO 5 บูรณาการความรู้ทางศิลปะ การออกแบบ และเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อที่มีความเท่าทันต่อเทคโนโลยีและยุคสมัย ELO 8 จัดการข้อมูลดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการประกอบธุรกิจออนไลน์ ELO 12 บูรณาการความรู้ทางนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารเพื่อวิเคราะห์ ออกแบบ วางแผน และพัฒนาแอปพลิเคชันหรือระบบดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
ชั้นปีที่ 5 หรือ 6 (ถ้ามี)	

4. มาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรตามเกณฑ์ AUN-QA

รายวิชา	Expected Learning Outcome (ELOs)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>วิชาเฉพาะด้าน</b>												
<b>1. วิชาแกน (ถ้ามี)</b>												
วนส001 สื่อศึกษา	X											
วนส002 ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล	X											
วนส003 ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ	X											
วนส004 สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย	X											
วนส005 ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย	X											
วนส006 แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ	X											
วนส007 การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	X											
วนส008 พฤติกรรมผู้บริโภค	X											
วนส009 กระแสกับธุรกิจ	X											
วนส010 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	X											
<b>2. วิชาเอกบังคับ</b>												
<b>2.1 วิชาเอกบังคับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย</b>												
นสส111 การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อสื่อปฏิสัมพันธ์			X	X	X							
นสส112 การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น			X	X	X							
นสส113 พื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว			X	X	X							
นสส114 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย			X	X	X							
นสส211 ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ			X	X	X							

รายวิชา	Expected Learning Outcome (ELOs)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ		X	X	X	X							
นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม		X	X	X	X							
นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม		X	X	X	X							
นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์		X	X	X	X							
<u>2.2 วิชาเอกบังคับการจัดการธุรกิจไซเบอร์</u>												
นสส131 หลักการตลาด						X	X	X				
นสส132 ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น						X	X	X				
นสส133 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ						X	X	X				
นสส231 การบัญชีเพื่อการจัดการและงบการเงิน						X	X	X				
นสส232 การสื่อสารการตลาดดิจิทัลแบบบูรณาการ						X	X	X				
นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ		X				X	X	X				
นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม		X				X	X	X				
นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม		X				X	X	X				
นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์		X				X	X	X				
<u>2.3 วิชาเอกบังคับนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร</u>												
นสส152 การออกแบบและการวิเคราะห์ขั้นตอนวิธี									X	X	X	X

รายวิชา	Expected Learning Outcome (ELOs)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
นสส153 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 1									X	X	X	X
นสส161 แนวคิดพื้นฐานสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล									X	X	X	X
นสส251 ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น									X	X	X	X
นสส252 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ									X	X	X	X
นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ		X							X	X	X	X
นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม		X							X	X	X	X
นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม		X							X	X	X	X
นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์		X							X	X	X	X

\*หมายเหตุ ไม่ต้องทำรายวิชาที่อยู่ในหมวดวิชาเลือก

5. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังกับกลยุทธ์การสอนและการวัดประเมินผลการเรียนรู้

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
<p>1 ประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีในการสื่อสารทางธุรกิจ สร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุม ความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึกปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิถีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณสุขต่างๆ ให้นิสิตฝึกอภิปรายวิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรคงาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกเพื่อให้นิสิตสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนองาน รายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</li> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>



ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่มและตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาไทย และต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</li> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนอ</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมในขั้น</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	
<p>2 บูรณาการความรู้ทางการออกแบบ การจัดการธุรกิจ และ นวัตกรรมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสมกับบริบทของสังคม และมีจริยธรรม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกให้มีการจัดโครงการในชั้นเรียนที่เกี่ยวกับสาระณะ การสร้างความตระหนักในฐานะบุคคลของสังคม</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ เพื่อให้ตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมที่มีต่อการดำรงชีวิต</li> <li>- สอดแทรกเนื้อหาในด้านศิลปวัฒนธรรมและประเพณีที่ดั้งเดิมทั้งของไทยและนานาชาติในการเรียนการสอน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากการมีส่วนร่วมในการอภิปราย การวางแผน การปฏิบัติการนำเสนอผลงาน และการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- พิจารณาจากผลงานของนิสิตในชั้นเรียน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ทั้งในและนอกเวลาเรียน</li> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึกปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิถีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณสุขต่างๆ ให้นิสิตฝึกอภิปรายวิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกเพื่อให้นิสิตสามารถ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนองาน รายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</li> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>ปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่ม และตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาเขียน และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</li> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนอ</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	
3 สื่อสารโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมและมีจรรยาบรรณ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดแทรกแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ เพื่อให้ตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมที่มีต่อการดำรงชีวิต</li> <li>- สอดแทรกเนื้อหาในด้านศิลปวัฒนธรรมและประเพณีที่งดงามทั้ง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>ของไทยและนานาชาติในการเรียนการสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ทั้งในและนอกเวลาเรียน</li> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุม ความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึกปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิถีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณสุขต่างๆ ให้นิสิตฝึกอภิปรายวิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนองาน รายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกเพื่อให้บัณฑิตสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่ม และตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> </ul>	
<p>4 ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดแทรกเนื้อหาที่มีมิติทางคุณธรรม จริยธรรม และ จรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในรายวิชา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติ ทำกิจกรรม ส่งเสริมให้เกิดความซื่อสัตย์ มีวินัย และ ตรงต่อเวลา</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ เพื่อให้ตระหนัก ในคุณค่า ของศิลปวัฒนธรรมที่มีต่อการดำรงชีวิต</li> <li>- สอดแทรกเนื้อหาในด้านศิลปวัฒนธรรมและประเพณีที่ดั้งเดิมทั้ง ของไทยและนานาชาติในการเรียนการสอน</li> <li>- จัดกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ทั้งในและนอกเวลาเรียน</li> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุม ความรู้ในสาขาต่างๆ อย่าง กว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียน ลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึก ปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และ สังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และ สิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นักศึกษาฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน การ ตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งรายงานตามเวลาที่ กำหนด การแต่งกาย และการปฏิบัติตนตามระเบียบของ มหาวิทยาลัย</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการ สะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- พิจารณาจากผลงานของนิสิตในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการ สะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและ จรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนองาน รายงาน และผลงานสร้างสรรค์ ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมใน กิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมใน กิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิง</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>ความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้บัณฑิตได้เรียนรู้วิธีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณสุขต่างๆ ให้นักศึกษาพิจารณาวิเคราะห์วิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมสื่อสารสังคมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกให้นักศึกษาสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่ม และตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาเขียน และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</li> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนอ</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและ</li> </ul>	<p>ตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>ห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสัยเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	
<p>5 บูรณาการความรู้ทางศิลปะ การออกแบบ และเทคโนโลยี เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสื่อที่มีความเท่าทันต่อเทคโนโลยีและยุคสมัย</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดแทรกเนื้อหาที่มีมิติทางคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในรายวิชา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติ ทำกิจกรรม ส่งเสริมให้เกิดความซื่อสัตย์ มีวินัย และตรงต่อเวลา</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะ เพื่อให้ตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมที่มีต่อการดำรงชีวิต</li> <li>- สอดแทรกเนื้อหาในด้านศิลปวัฒนธรรมและประเพณีที่ดั้งเดิมทั้งของไทยและนานาชาติในการเรียนการสอน</li> <li>- จัดกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ทั้งในและนอกเวลาเรียน</li> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึกปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกต พฤติกรรมในชั้นเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งรายงานตามเวลาที่กำหนด การแต่งกาย และการปฏิบัติตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- พิจารณาจากผลงานของนิสิตในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนองาน รายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> </ul>



ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>สังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิถีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณสุขต่างๆ ให้นิสิตฝึกอภิปรายวิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกเพื่อให้นิสิตสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่มและตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาเขียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</li> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนองาน</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	
6 ออกแบบแผนธุรกิจเพื่อประกอบการค้าออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดแทรกเนื้อหาที่มีมิติทางคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในรายวิชา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติ ทำกิจกรรม ส่งเสริมให้เกิดความซื่อสัตย์ มีวินัย และตรงต่อเวลา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งรายงานตามเวลาที่กำหนด การแต่งกาย และการปฏิบัติตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>ปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมทั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นักศึกษาฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณะต่างๆ ให้นักศึกษาฝึกอภิปรายวิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกให้นักศึกษาสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่มและตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากการนำเสนอ งาน รายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</li> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาไทย และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</li> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนอ</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสัยเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	
7 วางแผนเชิงกลยุทธ์ สร้าง และจัดซื้อ สื่อทางการตลาดออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดแทรกเนื้อหาที่มีมิติทางคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในรายวิชา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติ ทำกิจกรรม ส่งเสริมให้เกิดความซื่อสัตย์ มีวินัย และตรงต่อเวลา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งรายงานตามเวลาที่กำหนด การแต่งกาย และการปฏิบัติตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนอ งาน รายงานและผลงานสร้างสรรค์</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>ปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมทั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิธีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณสุขต่างๆ ให้นิสิตฝึกอภิปรายวิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกเพื่อให้นิสิตสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่มและตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> </ul>	<p>ของนิสิต</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</li> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาไทย และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</li> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนอ</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	
8 จัดการข้อมูลดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการประกอบธุรกิจออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สอดแทรกเนื้อหาที่มีมิติทางคุณธรรมจริยธรรม และจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในรายวิชา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติ ทำกิจกรรม ส่งเสริมให้เกิดความซื่อสัตย์ มีวินัย และตรงต่อเวลา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกสาขาวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึกปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกต พฤติกรรมในชั้นเรียน การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งรายงานตามเวลาที่กำหนด การแต่งกาย และการปฏิบัติตามระเบียบของมหาวิทยาลัย</li> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนอรายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>สังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิถีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณะต่างๆ ให้นิสิตฝึกอภิปรายวิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกเพื่อให้นิสิตสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่ม และตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาเขียน และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</li> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>



ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนองาน</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	
<p>9 ใช้ความรู้ ทักษะ และเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบวิธีการแก้ปัญหา หรือปรับปรุงวิธีการทำงานของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายให้มีประสิทธิภาพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุม ความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึกปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิธีวิเคราะห์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนอ งาน รายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิง</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหา สาธารณะต่างๆ ให้นิสิตฝึกวิพากษ์วิจารณ์ในชั้นเรียน และ ใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดใน ชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อ ตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกให้นิสิตสามารถ ปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิก กลุ่ม และตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้ เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่ เชื่อถือได้</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาเขียน และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อ ประกอบการนำเสนอ</li> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการ นำเสนองาน</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและ</li> </ul>	<p>ตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมาย แต่ละบุคคล</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละ บุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถาน ประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ ผู้สอน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>ห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	
<p>10 เข้าใจ อธิบาย วิเคราะห์แนวโน้มและผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึกปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิธีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนอรายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</li> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>สาระณะต่างๆ ให้นิสิตฝึกวิพากษ์วิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกให้นิสิตสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่ม และตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาเขียน และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</li> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนอ</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	
<p>11 ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและประยุกต์ความรู้ด้านนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร เพื่อแก้ปัญหาในศาสตร์ด้านอื่น ๆ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึกปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาด้านตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิธีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณะต่างๆ ให้นิสิตฝึกอภิปรายวิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนอ งาน รายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</li> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>ตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกเพื่อให้นิสิตสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่ม และตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาเขียน และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</li> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนอ</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>

ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
<p>12 บูรณาการความรู้ทางนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสารเพื่อวิเคราะห์ ออกแบบ วางแผน และพัฒนาระบบดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมความรู้ในสาขาต่างๆ อย่างกว้างขวาง พร้อมสอดแทรกแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในทุกรายวิชา</li> <li>- จัดการเรียนการสอนในลักษณะบูรณาการ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)</li> <li>- มีการแนะนำวิธีการเรียนรู้/การสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง และฝึกปฏิบัติ</li> <li>- จัดกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น และสังคม พร้อมตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดกิจกรรมให้นิสิตฝึกค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนและการดำเนินชีวิตประจำวัน</li> <li>- ใช้การสอนแบบกรณีศึกษาเพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้วิธีวิเคราะห์ปัญหาและฝึกบูรณาการความรู้เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ</li> <li>- เลือกประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม สิทธิ และปัญหาสาธารณสุขต่างๆ ให้นิสิตฝึกอภิปรายวิจารณ์ในชั้นเรียน และใช้ศาสตร์ทางนวัตกรรมสื่อสารสังคมในการสร้างสรรค์ผลงาน</li> <li>- นำเสนอ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- จัดกิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม</li> <li>- จัดการสอนแบบเป็นกลุ่ม การทำงานเป็นทีมสร้างสรรค์งาน กำหนดบทบาทและหน้าที่ในการทำงานตามสายงาน</li> <li>- สอดแทรกแนวคิดผ่านกิจกรรมเพื่อฝึกเพื่อให้นิสิตสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ</li> <li>- มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สังเกตพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการสะท้อนคิดกิจกรรมในชั้นเรียน</li> <li>- ประเมินจากคุณภาพของรายงาน</li> <li>- ประเมินจากการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> <li>- ประเมินจากการสอบภาคทฤษฎี/ปฏิบัติ</li> <li>- ประเมินจากการนำเสนอ งาน รายงาน และผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสะท้อนคิดในชั้นเรียน</li> <li>- สังเกตพัฒนาการในด้านต่างๆ จากพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- ประเมินจากผลงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสืบค้นข้อมูลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่มอบหมายแต่ละบุคคล</li> <li>- ประเมินจากผลงานสร้างสรรค์ของนิสิต</li> <li>- ประเมินจากการสอบข้อเขียน</li> <li>- ประเมินทักษะการสื่อสารด้วยภาษาเขียนจากรายงานแต่ละบุคคลหรือรายงานกลุ่มในส่วนที่นิสิตนั้นรับผิดชอบ</li> <li>- การสอบภาคทฤษฎี และปฏิบัติ</li> <li>- การประเมินทักษะ การปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ</li> <li>- การประเมินผลการฝึกงาน โดยอาจารย์ผู้ดูแลและสถานประกอบการที่รับฝึกงาน</li> <li>- การประเมินผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ โดยอาจารย์ผู้สอน</li> </ul>



ELOs	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมิน
	<p>กลุ่ม และตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ การฝึกการใช้เทคโนโลยีในการตัดสินใจ หรือการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> <li>- มอบหมายงานที่ต้องมีการเรียบเรียงนำเสนอเป็นภาษาเขียน และที่ต้องมีการนำเสนอด้วยวาจาทั้งแบบปากเปล่าและใช้สื่อประกอบการนำเสนอ</li> <li>- ฝึกการใช้ทักษะสื่อสาร</li> <li>- ฝึกการเลือกใช้ข้อมูลสารสนเทศที่เหมาะสมประกอบการนำเสนองาน</li> <li>- จัดการเรียนการสอน และฝึกปฏิบัติในห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้จากกรณีปัญหา</li> <li>- ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์และระบบสารสนเทศ และการจัดการธุรกิจดิจิทัล ในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- ค้นคว้า ระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ หรือจัดทำโครงการ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์</li> <li>- ส่งเสริมนิสิตเข้าร่วมการแข่งขันผลงานสร้างสรรค์ ทั้งใน/นอกสถาบัน</li> </ul>	

## ภาคผนวก ฉ ประวัติและผลงานของอาจารย์

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นายวรรณยศ บุญเพิ่ม
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MR. WANNAYOS BONPERM
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	081-831-4322
Email	wannayos@gmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
ศป.บ.	เซรามิกส์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2547
PgDip	Interior Design	University of the Arts London, UK	2551
M.A.	Design Spatial	Kingston University London, UK	2552
วท.ด.	ธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการ นวัตกรรม	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2561

### ความเชี่ยวชาญ

ด้านการออกแบบ

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

นพเก้า สุวรรณวิทย์, วรรณยศ บุญเพิ่ม. (2563). การวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในระบบโมดูลาร์สำหรับธุรกิจโฮสเทล. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 8(2), 113-124.

Wannayos Boonperm. (2019). The relationship between Consumer's Design Knowledge and Design Direction in Thailand's Furniture Industry. *The International Journal of Design Management and Professional Practice*, 13(1). 66-77.

วรรณยศ บุญเพิ่ม, เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบูลย์, และไตรรัตน์ สิทธิทูล. (2561). การศึกษาพัฒนาการของอุตสาหกรรม ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่สัญชาติไทย และแนวทางการพัฒนาเพื่อความสำเร็จอย่างยั่งยืน. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 6(2), 211-222.

##### 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นายเอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบูลย์
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MR. AKEKALAK POKSUPPHIBOON
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	086-509-3071
Email	akee8eak@hotmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
วท.บ.	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และ มัลติมีเดีย	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2554
M.A.	Animation	University of the West of England, UK	2557
ศป.ด.	นฤมิตรศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2563

### ความเชี่ยวชาญ

การออกแบบ Animation และสื่อภาพเคลื่อนไหว

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

วรรณยศ บุญเพิ่ม, เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบูลย์, และไตรรัตน์ สิทธิทูล. (2561). การศึกษาพัฒนาการของอุตสาหกรรม ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่สัญชาติไทย และแนวทางการพัฒนาเพื่อความสำเร็จอย่างยั่งยืน. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 6(2), 211-222.

##### 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

Witoonwuttikul, C. and Poksupphiboon, A. (2019). A Game Creation for Teenager's Life Skills Development. *SSAMIC International Conference June 13-14, 2019* (p.100). Srinakharinwirot University. Bangkok, Thailand

#### 2. ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นางสาววีรณดา อรุณพลอด (เปลี่ยนชื่อจากวิภาภรณ์ อรุณพลอด เป็น วีรณดา อรุณพลอด)
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MISS WEERANADA AROONPLOD
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
เบอร์โทรศัพท์	085-949-2924
Email	aroonja_32@hotmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
ศป.บ.	จิตรกรรม	มหาวิทยาลัยรังสิต	2536
ศป.ม.	ทัศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2545
ศศ.ด.	ศิลปวัฒนธรรมวิจัย	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2561

### ความเชี่ยวชาญ

ศิลปะ Visual art, Animation, Graphic art

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

วิภาภรณ์ อรุณพลอด. (2561). หนึ่งใหญ่วัดขนอน : ภูมิหลัง สถาปัตยกรรม และการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(2), 110-122.

วิภาภรณ์ อรุณพลอด, พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ, นพดล อินทร์จันทร์, และจักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า. (2561). ภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(1), 180-187.

##### 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นางสาววีระนันท์ คำนึ่งวุฒิ
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MISS WEERANAN KAMNUNGWUT
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	097-969-4565
Email	raetae7@hotmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
อ.บ.	ภาษาเยอรมัน	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2539
M.A.	International Business	Brunel University, UK	2540
Ph.D.	Management	University of London, UK	2551

### ความเชี่ยวชาญ

การบริหารธุรกิจและการจัดการ

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

วีระนันท์ คำนึ่งวุฒิ และอัญชญา กลิ่นเทียน. (2562). การพัฒนารูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์และการตลาดออนไลน์ สำหรับสินค้า OTOP ในประเทศไทย กรณีศึกษาสินค้า OTOP จังหวัดนครนายก. *วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 7(2), 32-45.

##### 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นายฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MR.CHATMUANG PHAOMANACHAROEN
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	081-206-7331
Email	achatcyber@gmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
บธ.บ.	การตลาด	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2541
บธ.บ.	การจัดการทั่วไป	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	2543
B.M.I.S.	Business Information System	Victoria University of Technology, Australia	2545
กศ.ด.	การบริหารและการจัดการ การศึกษา (การบริหารการ อุดมศึกษา)	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2561

### ความเชี่ยวชาญ

การตลาด การตลาดออนไลน์ การตลาดดิจิทัล

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

ฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ. (2562). พฤติกรรมการเลือกซื้อเครื่องสำอางผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้บริโภคในเขต  
วัฒนา กรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 7(2), 17-31.

ฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ, จตุพล ยงศร, และจักรกฤษณ์ โปณะทอง. (2561). การวิเคราะห์องค์ประกอบความรู้เท่าทัน  
สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาในกำกับของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร.  
*วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 7(2), 8-21.

ณัฐกฤตย์ ดิฐวิรุฬห์, ฐะนุพงศ์ ศรีกาฬสินธุ์, และฉัตรเมือง เผ่ามานะเจริญ. (2561). การประเมินผลการจัดกิจกรรม  
พิเศษเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโดยเรือยอชท์ กรณีการจัดงาน ไทยแลนด์ ยอชท์ โชว์ ครั้งที่ 2.  
*วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*. 4(2), 38-51.

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นางพัชราภรณ์ วรโชติกำจร
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MRS. PATCHARAPORN WORACHOTEKAMJOM
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	084-122-2674
Email	patcharaporn@g.swu.ac.th

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	2539
ค.ม.	คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี	2543

### ความเชี่ยวชาญ

ด้านการออกแบบระบบฐานข้อมูล การวิเคราะห์และออกแบบระบบคอมพิวเตอร์ และการบริหารโครงการ  
ด้านซอฟต์แวร์

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

สิทธิชัย วรโชติกำจร และพัชราภรณ์ วรโชติกำจร. (2561). การพัฒนาระบบจัดเก็บและค้นคืนเอกสารงานสารบรรณ.  
วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, 6(1), 137-145.

##### 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี



## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นายอรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MR. ATTASIT PATANASIRI
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	083-118-8777
Email	toattasit@gmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
วท.บ.	ศาสตร์คอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2541
วท.ม.	วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2545
วท.ด.	การจัดการเทคโนโลยี	สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย	2563

### ความเชี่ยวชาญ

Social Commerce, E-Commerce, Mobile Commerce, E-Government, E-Business, System Analysis and Design, Database Design, Application Design, Software Engineering, Management Information System, Design thinking, User experience design

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

อารีวรรณ สุขวิสัย, อรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ, วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ, เบญจวรรณ อารักษ์การุณ, และทิพภาวรรณ พล่องช้าง (2563). ความสำคัญของตัวบรรยายเรื่องกับการออกแบบแอปพลิเคชันโมบายวารสารวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, 8(1), 114-123.

รุ่งภพ ปรีชาวิทย์, มยุรี ศรีกุลวงศ์, เบญจวรรณ อารักษ์การุณ, อารีวรรณ สุขวิสัย, และอรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ. (2562). การเปรียบเทียบเนื้อหาของเฟซบุ๊กแฟนเพจของหน่วยงานในสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น. วารสารวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, 7(1), 10-24.

จิราภา สุวรรณรัชฎากร, อารีวรรณ สุขวิสัย, มยุรี ศรีกุลวงศ์, และอรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ. (2561). การรับรู้ ภาพถ่ายสถานที่ท่องเที่ยวในเฟซบุ๊กมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจท่องเที่ยวเมื่อไหร่ ลาดัก ประเทศอินเดีย. วารสารวิชาการวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, 6(1), 8-13.

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นางสาวอัญชญา กลิ่นเทียน
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MISS UNCHANA KLINTIEN
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	097-969-5951
Email	unapor@gmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
ศษ.บ.	เทคโนโลยีการศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร	2549
ค.ม.	โสตทัศนศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2553
ปร.ด.	คอมพิวเตอร์ศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	2561

### ความเชี่ยวชาญ

คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

วีระนันท์ คำนิ้งวุฒิ และอัญชญา กลิ่นเทียน. (2562). การพัฒนารูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์และการตลาดออนไลน์ สำหรับสินค้า OTOP ในประเทศไทย กรณีศึกษาสินค้า OTOP จังหวัดนครนายก. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 7(2), 32-45.

##### 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นายสิทธิชัย วรโชติกำจร
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MR. SITTICHAI WORACHOTEKAMJORN
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	081-458-1368
Email	sittichaiw@g.swu.ac.th

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
ค.บ.	คอมพิวเตอร์ศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	2538
วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2542

### ความเชี่ยวชาญ

ด้านการเขียนโปรแกรม เครือข่ายคอมพิวเตอร์ และระบบฐานข้อมูล

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

สิทธิชัย วรโชติกำจร และพัชราภรณ์ วรโชติกำจร. (2561). การพัฒนาระบบจัดเก็บและค้นคืนเอกสารงานสารบรรณ. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 6(1), 137-145.

##### 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นางสาวเสาวลักษณ์ พันธบุตร
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MISS SAOWALUCK PHANTHABUTR
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	081-355-9355
Email	saowaluck@g.swu.ac.th

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
ศศ.บ.	ศิลปะและการออกแบบ	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2534
ศป.ม.	ศิลปะสมัยใหม่	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2548
ศศ.ด.	ศิลปวัฒนธรรมวิจัย	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2558

### ความเชี่ยวชาญ

- การออกแบบและผลิตสื่อในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล
- การออกแบบคาแรคเตอร์ (character Design)
- การเขียนภาพประกอบ (Illustrator)

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

ณัฐญา ผลศิริ, เสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2563). การพัฒนาแอปพลิเคชันต้นแบบสำหรับธุรกิจแก็บ. *วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 8(2), 22-33.

ญาณิศา นุตลักษณ์, เสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2563). การวิจัยและพัฒนาแอปพลิเคชันต้นแบบธุรกิจจัดหางาน สำหรับผู้สูงอายุในเขต กรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 8(1), 168-180.

ปราชญ์จริย จิตกลาง, ศรีรัฐ ภัคศิรินชิต, เสาวลักษณ์ พันธบุตร, และญาณวุฒิ เศวตติติกุล. (2562). ผลของกลยุทธ์สื่อต่อการตัดสินใจบริจาคอวัยวะ. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 7(1), 168-177.

เสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2562). การศึกษาแนวคิดและรูปแบบในการสร้างสตีกเกอร์การ์ตูนการ์ตูนเพื่อใช้ในสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 7(1), 156-167.

## 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

Waipinit, S., & Phanthabutr, S. (2019). Media: Safe Sex and Use of Condoms for Prevention of HIV And STDS. *SSAMIC International Conference 2019* (p.87). Srinakharinwirot University. Bangkok, Thailand

Maneechot, P., & Phanthabutr, S. (2019). Wit What Why: Science Communication in Visual novel style on Facebook page. *SSAMIC International Conference 2019* (p.94). Srinakharinwirot University. Bangkok, Thailand

Chaianun, W. and Phanthabutr, S. (2019). Project One O One : Health Education for Teenage. *SSAMIC International Conference 2019* (p.96). Srinakharinwirot University. Bangkok, Thailand

Aumnutpluk, S., & Phanthabutr, S. (2019). Thai Herbal Advertising Media: A Case Study of Abhaibhubejhr. *SSAMIC International Conference 2019* (p.96). Srinakharinwirot University. Bangkok, Thailand

## 2. ผลงานวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

## 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นางสาวอภิชญา อังคะวิภาต
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MISS APICHAYA AUNGKAVIPART
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	089 144 5937
Email	Juniordesign@icloud.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
ศป.บ.	การออกแบบสื่อสาร	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2553
ศป.ม.	นฤมิตรศิลป์ เรขศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2559
ศป.ด.	นฤมิตรศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2563

### ความเชี่ยวชาญ

Graphic Design / Motion graphic / Creative design

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

อภิชญา อังคะวิภาต, ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์, นัฏภรณ์ พูลภักดี, วิชชุดา ต้นประเสริฐ และสร้อย ตั้งทรงสิทธิ์. (2561).

การออกแบบเรขศิลป์สำหรับแอปพลิเคชัน ส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบางกอกน้อย. *วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม*. 6(2). 236-246.

##### 1.2 บทความวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นายประมา ศาสตรระจุก
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MR.PRAMA SASTRARUJI
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	090-503-9999
Email	prama@swu.ac.th , ppeekkk@hotmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
B.B.A.	Management	City University, USA	2542
น.บ.	นิติศาสตร์	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2556
M.B.A.	Management and Marketing	City University, USA	2543
กศ.ด.	การศึกษาผู้ใหญ่	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2550

### ความเชี่ยวชาญ

การจัดการ บริหารธุรกิจ บริหารงานบุคคล บริหารความเสี่ยง การศึกษาผู้ใหญ่ บริหารโครงการ

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

ประมา ศาสตรระจุก. (2561). ศึกษาสภาพสังคมเพื่อหาแนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิต : กรณีศึกษา จังหวัดกระบี่. *วารสารอินทนิลทักษิณสาร*, 13(1), 155-174.

ประมา ศาสตรระจุก, และณัฐกฤตย์ ดิฐวิรุฬห์ (2561). แนวทางการพัฒนาการดำเนินงานธุรกิจชุมชนผ่านระบบสารสนเทศออนไลน์ของชุมชนหินตั้ง ตำบลหินตั้ง อำเภอเมือง จังหวัดนครนายก. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*. ปีที่ 10 ฉบับที่ 20 เดือนกรกฎาคม - เดือนธันวาคม 2561. 85-97.

##### 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นางสาวเบญจวรรณ อารักษ์การุณ
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MISS BENJAWAN ARUKAROON
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	084-110-9555
Email	benjawancosci@gmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
วท.บ.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	2552
วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย	2554
วท.ด.	การจัดการเทคโนโลยี	สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย	2560

### ความเชี่ยวชาญ

การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา และการบริหารธุรกิจ

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

อารีวรรณ สุขวิลัย, อรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ, วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ, เบญจวรรณ อารักษ์การุณ, และ ทิพภาวรรณ พลล่องช้าง (2563). ความสำคัญของตัวบรรยายเรื่องกับการออกแบบแอปพลิเคชันโมบาย. *วารสารวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 8(1), 114-123.

รุ่งภพ ปรีชาวิทย์, มยุรี ศรีกุลวงศ์, เบญจวรรณ อารักษ์การุณ, อารีวรรณ สุขวิลัย, และ อรรถศิษฐ์ พัฒนะศิริ. (2562). การเปรียบเทียบเนื้อหาของเฟซบุ๊กแฟนเพจของหน่วยงานในสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น. *วารสารวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 7(1), 10-24.

##### 1.2 บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี



## ประวัติและผลงานอาจารย์

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	ฐิติรักร์ โปตะวานิช
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	MISS TISIRUK POTAVANICH
ตำแหน่งทางวิชาการ	อาจารย์
ที่ทำงาน	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เบอร์โทรศัพท์	065 156 5545
Email	Tisiruk.p@gmail.com

คุณวุฒิ สาขาวิชา และสถาบันที่สำเร็จการศึกษา (เรียงจากระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก)

วุฒิการศึกษา	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบัน	ปีที่สำเร็จ
บช.บ.		จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2551
M.Sc.	Marketing	University of Manchester, UK	2553
Ph.D.	Business and Management	University of Manchester, UK	2559

### ความเชี่ยวชาญ

Consumer Behaviour, Marketing Communication, Cross-cultural consumption

### ผลงานทางวิชาการ

#### 1. งานวิจัย

##### 1.1 บทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับชาติและนานาชาติ

ฐิติรักร์ โปตะวานิช. (2562). แนวคิด Micro-celebrity และข้อสังเกตปรากฏการณ์ในประเทศไทย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 7(2), 244-253.

Banister, E., Roper, S., and Potavanich, T. (2019). Consumers' practices of everyday luxury, *Journal of Business Research*, Volume 116, p.458-466.

##### 1.2 บทความวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์ฉบับเต็มจากการประชุมวิชาการระดับชาติหรือนานาชาติ

ไม่มี

#### 2. ผลงานวิชาการในลักษณะอื่น

ไม่มี

#### 3. ตำรา/หนังสือ/บทความทางวิชาการ

ไม่มี

## ภาคผนวก ข ตารางเปรียบเทียบการปรับปรุงหลักสูตร

## ตารางเปรียบเทียบการปรับปรุงหลักสูตร

**ชื่อหลักสูตรเดิม** หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560)

**ชื่อหลักสูตรปรับปรุง** หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)

เริ่มเปิดรับนิสิตในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษาที่ 2565

### สาระสำคัญ / ภาพรวมในการปรับปรุง

การปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้เป็นการปรับปรุงตามรอบระยะเวลา 5 ปี ปรับเปลี่ยนชื่อวิชาเอกคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร เป็น วิชาเอกนวัตกรรมการคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร

### เปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชา	หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2565
วิชาศึกษาทั่วไป	เรียนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต 1. กลุ่มวิชาภาษาไทย เรียนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต 2. กลุ่มวิชาพลานามัย เรียนไม่น้อยกว่า 2 หน่วยกิต 3. กลุ่มวิชาบูรณาการ (วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี) เรียนไม่น้อยกว่า 8 หน่วยกิต 4. กลุ่มวิชาวิชาบูรณาการ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) เรียนไม่น้อยกว่า 11 หน่วยกิต	เรียนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต 1. ชุติวิชาบังคับ 24 หน่วยกิต 2. ชุติวิชาเลือก 6 หน่วยกิต
วิชาเฉพาะ	เรียนไม่น้อยกว่า 80 หน่วยกิต 1. วิชาพื้นฐานเฉพาะ เรียนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต 2. วิชาเอกเรียนไม่น้อยกว่า 50 หน่วยกิต 2.1 วิชาเอกบังคับ เรียนไม่น้อยกว่า 29 หน่วยกิต 2.2 วิชาเอกเลือก เรียนไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต	เรียนไม่น้อยกว่า 80 หน่วยกิต 1. วิชาพื้นฐานเฉพาะ 30 หน่วยกิต 2. วิชาเอก 50 หน่วยกิต 2.1 วิชาเอกบังคับ 29 หน่วยกิต 2.2 วิชาเอกเลือก 21 หน่วยกิต
วิชาเลือกเสรี	เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	20 หน่วยกิต
วิชาโท	เรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต	-
<b>หน่วยกิตรวม</b>	<b>เรียนไม่น้อยกว่า 131 หน่วยกิต</b>	<b>130 หน่วยกิต</b>

**รายละเอียดการปรับปรุง**  
**ตารางเปรียบเทียบหลักสูตรของสาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม**

**วิชาเอก**

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย (Interactive and Multimedia Design) วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ (Cyber Business Management) วิชาเอกคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร (Computer for Communication)	วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย (Interactive and Multimedia Design) วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์ (Cyber Business Management) วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร (Computer Innovation for Communication)	

**หมวดวิชาแกน : จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ**

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
วนส102 ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล 3(3-0-6) COS102 Introduction to Mass Communication and Digital Media ศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในศาสตร์ทางด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล ครอบคลุมทั้งในเรื่องประวัติศาสตร์และความเป็นมาของสื่อแต่ละประเภท รวมถึงคุณลักษณะประเภท กระบวนการผลิต ตลอดจนรายละเอียดของสื่อในแต่ละชนิด และทำความเข้าใจกับธุรกิจของสื่อแต่ละประเภท รวมถึงแนวโน้มและทิศทางของสื่อในอนาคตทั้งที่เป็นสื่อมวลชนและสื่อดิจิทัล	วนส002 ความรู้เบื้องต้นด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล 3(3-0-6) COS002 Introduction to Mass Communication and Digital Media ศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในศาสตร์ทางด้านสื่อสารมวลชนและสื่อดิจิทัล ครอบคลุมทั้งในเรื่องประวัติศาสตร์และความเป็นมาของสื่อแต่ละประเภท รวมถึงคุณลักษณะประเภท กระบวนการผลิต ตลอดจนรายละเอียดของสื่อในแต่ละชนิด และทำความเข้าใจกับธุรกิจของสื่อแต่ละประเภท รวมถึงแนวโน้มและทิศทางของสื่อในอนาคตทั้งที่เป็นสื่อมวลชนและสื่อดิจิทัล	เปลี่ยนรหัสวิชา
วนส103 สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย 3(3-0-6) COS103 Contemporary Aesthetics ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประสพการณ์และประเด็นทางด้านสุนทรียศาสตร์ ทางศิลปะ ทั้งสุนทรียศาสตร์ตะวันตก ตะวันออก และไทย โดยวิเคราะห์ในเชิงสหวิทยาการที่สัมพันธ์กับ ความงามร่วมสมัยทั้งกระแสสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่	วนส004 สุนทรียศาสตร์ร่วมสมัย 3(3-0-6) COS004 Contemporary Aesthetics ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประสพการณ์และประเด็นทางด้านสุนทรียศาสตร์ ทางศิลปะ ทั้งสุนทรียศาสตร์ตะวันตก ตะวันออก และไทย โดยวิเคราะห์ในเชิงสหวิทยาการที่สัมพันธ์กับ ความงามร่วมสมัยทั้งกระแสสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่	เปลี่ยนรหัสวิชา
วนส104 สื่อศึกษา 3(2-2-5) COS104 Media Studies ศึกษาทฤษฎี หลักการ และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อและช่องทางในการสื่อสาร ตลอดจนพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์สื่อใหม่ โดยผ่านมุมมองเชิงวิพากษ์ครอบคลุมในเรื่องของเทคโนโลยี คุณลักษณะ ประเภท กระบวนการผลิตและความสัมพันธ์ที่มีต่อระบบสังคมและวัฒนธรรม	วนส001 สื่อศึกษา 3(2-2-5) COS001 Media Studies ศึกษาทฤษฎี หลักการ และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อและช่องทางในการสื่อสาร ตลอดจนพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์สื่อใหม่ โดยผ่านมุมมองเชิงวิพากษ์ครอบคลุมในเรื่องของเทคโนโลยี คุณลักษณะ ประเภท กระบวนการผลิตและความสัมพันธ์ที่มีต่อระบบสังคมและวัฒนธรรม	เปลี่ยนรหัสวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>วนส105 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 3(2-2-5) COS105 Information and Communication Technology</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและปฏิบัติการเกี่ยวกับ เทคโนโลยีเพื่อจัดการข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสารจริยธรรมในการใช้ข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสาร เครื่องมือในการจัดการสารสนเทศและการสื่อสารทั้งคอมพิวเตอร์และเครื่องมืออื่น ๆ ทั้งส่วนของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ระบบเครือข่าย การสื่อสารแบบออนไลน์ และออฟไลน์สังคมเชิงปฏิสัมพันธ์ เทคโนโลยีในปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต</p>	<p>วนส010 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 3(2-2-5) COS010 Information and Communication Technology</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและปฏิบัติการเกี่ยวกับ เทคโนโลยีเพื่อจัดการข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสารจริยธรรมในการใช้ข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสาร เครื่องมือในการจัดการสารสนเทศและการสื่อสารทั้งคอมพิวเตอร์และเครื่องมืออื่น ๆ ทั้งส่วนของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ระบบเครือข่าย การสื่อสารแบบออนไลน์ และออฟไลน์สังคมเชิงปฏิสัมพันธ์ เทคโนโลยีในปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา
<p>วนส201 ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ 3(2-2-5) COS201 Communication Skills for Media Production</p> <p>ศึกษาหลักการ และปฏิบัติการด้านทักษะการสื่อสารในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับการนำเสนอ ความคิด ผลงาน และนวัตกรรมที่เกี่ยวกับสื่อ</p>	<p>วนส003 ทักษะการสื่อสารสำหรับการผลิตสื่อ 3(2-2-5) COS003 Communication Skills for Media Production</p> <p>ศึกษาหลักการ และปฏิบัติการด้านทักษะการสื่อสารในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับการนำเสนอ ความคิด ผลงาน และนวัตกรรมที่เกี่ยวกับสื่อ</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา
<p>วนส202 ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย 3(2-2-5) COS202 Thai and Asian Wisdom</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ทำความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาในฐานะเป็นทรัพย์ของชุมชน มุ่งเน้นในภูมิปัญญาของไทยและเอเชีย โดยอาจเลือกประเด็นศึกษาที่เป็นกรณีศึกษาตามความสนใจ รวมทั้งอาจกำหนดให้ผู้เรียนรวมตัวเป็นกลุ่มลงพื้นที่ศึกษาจากปราชญ์ในชุมชน และพื้นที่ที่สนใจ สักเคราะห์ความรู้แล้วนำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกอื่นในชั้นเรียน</p>	<p>วนส005 ภูมิปัญญาไทยและเอเชีย 3(2-2-5) COS005 Thai and Asian Wisdom</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ทำความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาในฐานะเป็นทรัพย์ของชุมชน มุ่งเน้นในภูมิปัญญาของไทยและเอเชีย โดยอาจเลือกประเด็นศึกษาที่เป็นกรณีศึกษาตามความสนใจ รวมทั้งอาจกำหนดให้ผู้เรียนรวมตัวเป็นกลุ่มลงพื้นที่ศึกษาจากปราชญ์ในชุมชน และพื้นที่ที่สนใจ สักเคราะห์ความรู้แล้วนำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกอื่นในชั้นเรียน</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา
<p>วนส203 แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ 3(2-2-5) COS203 Concept and Design Innovation</p> <p>ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และฝึกปฏิบัติการกระบวนการสร้างแนวความคิดทางการออกแบบ การประยุกต์ใช้แนวคิดไปสู่ นวัตกรรมและงานสร้างสรรค์</p>	<p>วนส006 แนวคิดและนวัตกรรมการออกแบบ 3(2-2-5) COS006 Concept and Design Innovation</p> <p>ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และฝึกปฏิบัติการกระบวนการสร้างแนวความคิดทางการออกแบบ การประยุกต์ใช้แนวคิดไปสู่ นวัตกรรมและงานสร้างสรรค์</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา
<p>วนส301 การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 3(3-0-6) COS301 Creative Industry Management</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการแนวคิดและประเด็นทางการบริหารจัดการ และการดำเนินการธุรกิจใ่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในและนอกประเทศที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและบทบาทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล</p>	<p>วนส007 การจัดการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 3(3-0-6) COS007 Creative Industry Management</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการแนวคิดและประเด็นทางการบริหารจัดการ และการดำเนินการธุรกิจใ่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งในและนอกประเทศที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและบทบาทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา
<p>วนส302 พฤติกรรมผู้บริโภค 3(3-0-6) COS302 Consumer Behavior</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นที่เกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคล สิ่งจูงใจ ทฤษฎีการเรียนรู้ทัศนคติ ค่านิยม อิทธิพลทางสังคม วัฒนธรรมและประเพณี</p>	<p>วนส008 พฤติกรรมผู้บริโภค 3(3-0-6) COS008 Consumer Behavior</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นที่เกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคล สิ่งจูงใจ ทฤษฎีการเรียนรู้ทัศนคติ ค่านิยม อิทธิพลทางสังคม วัฒนธรรมและประเพณี</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>วนส401 กระแสกับธุรกิจ 3(3-0-6)</p> <p>COS401 Trends and Business</p> <p>ศึกษา วิเคราะห์ กระแสและแนวโน้มทางด้านสังคม วัฒนธรรม การเมือง การปกครอง กฎหมาย เศรษฐกิจและเทคโนโลยี ที่ส่งผลกระทบต่อรูปแบบและแนวทางในการดำเนินธุรกิจ</p>	<p>วนส009 กระแสกับธุรกิจ 3(3-0-6)</p> <p>COS009 Trends and Business</p> <p>ศึกษา วิเคราะห์ กระแสและแนวโน้มทางด้านสังคม วัฒนธรรม การเมือง การปกครอง กฎหมาย เศรษฐกิจและเทคโนโลยี ที่ส่งผลกระทบต่อรูปแบบและแนวทางในการดำเนินธุรกิจ</p>	เปลี่ยนรหัสวิชา
<b>หมวดวิชาเอกบังคับ วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย</b>		
<p>นสส111 การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อสื่อปฏิสัมพันธ์3(2-2-5)</p> <p>CSC111 Introduction to Graphics Design for Interactive Media</p> <p>ศึกษาหลักการ และทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบกราฟิก หลักการในการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ ทฤษฎีสื่อปฏิสัมพันธ์ ฝึกปฏิบัติทักษะการออกแบบกราฟิก กระบวนการนำเสนอผลงาน การบูรณาการความคิด การออกแบบงานกราฟิก และสื่อปฏิสัมพันธ์</p>	<p>นสส111 การออกแบบกราฟิกเบื้องต้นเพื่อสื่อปฏิสัมพันธ์ 3(2-2-5)</p> <p>CSC111 Introduction to Graphics Design for Interactive Media</p> <p>ศึกษาหลักการ และทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบกราฟิก หลักการในการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ ทฤษฎีสื่อปฏิสัมพันธ์ ฝึกปฏิบัติทักษะการออกแบบกราฟิก กระบวนการนำเสนอผลงาน การบูรณาการความคิด การออกแบบงานกราฟิก และสื่อปฏิสัมพันธ์</p>	คงเดิม
<p>นสส112 การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น 3(2-2-5)</p> <p>CSC112 Sketching and Drawing Skills</p> <p>ศึกษาทฤษฎีและฝึกปฏิบัติทักษะการร่างภาพและทักษะการวาดตามหลักทฤษฎีทางศิลปะ การวาดทัศนียภาพ สัดส่วน แสงและเงา การสังเกตวิเคราะห์จากสิ่งรอบตัว</p>	<p>นสส112 การร่างภาพและทักษะการวาดเส้น 3(2-2-5)</p> <p>CSC112 Sketching and Drawing Skills</p> <p>ศึกษาทฤษฎีและฝึกปฏิบัติทักษะการร่างภาพและทักษะการวาดตามหลักทฤษฎีทางศิลปะ การวาดทัศนียภาพ สัดส่วน แสงและเงา การสังเกตวิเคราะห์จากสิ่งรอบตัว</p>	คงเดิม
<p>นสส113 หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)</p> <p>CSC113 Principle of Animation</p> <p>ศึกษาทฤษฎี วิเคราะห์และปฏิบัติการเกี่ยวกับ ภาพเคลื่อนไหวในคอมพิวเตอร์ ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น การพัฒนาภาพเคลื่อนไหวแบบดั้งเดิม การเดินและการวิ่ง การพัฒนาผลงานออกแบบในงานแอนิเมชัน การออกแบบฉากหลังและเทคนิคพิเศษ การให้เสียงในงานแอนิเมชัน พัฒนาแนวความคิด และวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบภาพเคลื่อนไหว</p>	<p>นสส113 พื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)</p> <p>CSC113 Animation Fundamentals</p> <p>ศึกษาทฤษฎี วิเคราะห์ และปฏิบัติการเกี่ยวกับ ภาพเคลื่อนไหวในคอมพิวเตอร์ ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน กระบวนการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น การพัฒนาภาพเคลื่อนไหวแบบดั้งเดิม การเดินและการวิ่ง การพัฒนาผลงานออกแบบในงานแอนิเมชัน การออกแบบฉากหลังและเทคนิคพิเศษ การให้เสียงในงานแอนิเมชัน พัฒนาแนวความคิด และวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบภาพเคลื่อนไหว</p>	เปลี่ยนชื่อรายวิชา
<p>นสส114 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย 3(2-2-5)</p> <p>CSC114 Interactive Design for Multimedia</p> <p>ศึกษาทฤษฎี วิเคราะห์และปฏิบัติการเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่สามารถสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองกับผู้ใช้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การวางแผน การสนับสนุนข้อมูลและการบูรณาการเทคนิคร่วมกัน</p>	<p>นสส114 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่องานมัลติมีเดีย 3(2-2-5)</p> <p>CSC114 Interactive Design for Multimedia</p> <p>ศึกษาทฤษฎี วิเคราะห์และปฏิบัติการเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่สามารถสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองกับผู้ใช้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การวางแผน การสนับสนุนข้อมูลและการบูรณาการเทคนิคร่วมกัน</p>	คงเดิม
<p>นสส211 ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ 3(3-0-6)</p> <p>CSC211 Art and Design History</p> <p>ศึกษาหลักการ แนวคิดและวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ศิลป์ และการออกแบบตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน เชื่อมโยงกับกระแสสังคม วัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีแนวโน้มการออกแบบในสังคมโลก</p>	<p>นสส211 ประวัติศาสตร์ศิลป์และการออกแบบ 3(3-0-6)</p> <p>CSC211 Art and Design History</p> <p>ศึกษาหลักการ แนวคิดและวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ศิลป์ และการออกแบบตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน เชื่อมโยงกับกระแสสังคม วัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีแนวโน้มการออกแบบในสังคมโลก</p>	คงเดิม

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยี 3(3-0-6) สารสนเทศ</p> <p>CSC271 Ethic and Issues in Information Technology Laws</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางจริยธรรมและกฎหมายในธุรกิจสารสนเทศที่มีผลกระทบต่อสังคม กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา บทบาท ภารกิจ ความรับผิดชอบ จิตสำนึกสาธารณะ และบทลงโทษ</p>	<p>นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยี 3(3-0-6) สารสนเทศ</p> <p>CSC271 Ethics and Issues in Information Technology Laws</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางจริยธรรมและกฎหมายในธุรกิจสารสนเทศที่มีผลกระทบต่อสังคม กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา บทบาท ภารกิจ ความรับผิดชอบ จิตสำนึกสาธารณะ และบทลงโทษ</p>	คงเดิม
<p>นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับ 3(2-2-5) นวัตกรรมสื่อสารสังคม</p> <p>CSC371 Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ วิธีวิทยาของการวิจัย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การวิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติการประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคม</p>	<p>นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับ 3(2-2-5) นวัตกรรมสื่อสารสังคม</p> <p>CSC371 Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ วิธีวิทยาของการวิจัย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การวิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติการประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคม</p>	คงเดิม
<p>นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรม 3(0-9-0) สื่อสารสังคม</p> <p>CSC471 Professional Practice for Social Communication Innovation</p> <p>ฝึกปฏิบัติงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม</p> <p>ในขอบเขตตามสาขาวิชาของผู้เรียนในสถานประกอบการ องค์กร บริษัท และหน่วยงานวิชาชีพ ฝึกปฏิบัติงานตามภารกิจของสถานที่ฝึกหรือการทำโครงการแก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้ การดูแลและให้คำปรึกษาของอาจารย์ในสาขาวิชา ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง</p>	<p>นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรม 3(0-9-0) สื่อสารสังคม</p> <p>CSC471 Professional Practice for Social Communication Innovation</p> <p>ฝึกปฏิบัติงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม</p> <p>ในขอบเขตตามสาขาวิชาของผู้เรียนในสถานประกอบการ องค์กร บริษัท และหน่วยงานวิชาชีพ ฝึกปฏิบัติงานตามภารกิจของสถานที่ฝึกหรือการทำโครงการแก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้ การดูแลและให้คำปรึกษาของอาจารย์ในสาขาวิชา ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง</p>	คงเดิม
<p>นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ 5(0-10-5)</p> <p>CSC472 Social Communication Innovation Thesis</p> <p>(บูรพวิชา นสส 371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม)</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ กำหนดหัวข้อการศึกษา วิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม วัฒนธรรม โดยกระบวนการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเขียนเป็นภาคนิพนธ์ และผลิตผลงานจริงนำเสนองานต่อสาธารณชน</p>	<p>นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ 5(0-10-5)</p> <p>CSC472 Social Communication Innovation Thesis</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ กำหนดหัวข้อการศึกษา วิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม วัฒนธรรม โดยกระบวนการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเขียนเป็นภาคนิพนธ์และผลิตผลงานจริงนำเสนองานต่อสาธารณชน</p>	ปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<b>หมวดวิชาเอกเลือก วิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย</b>		
นสส221 สตอรี่บอร์ดและการลำดับภาพ 3(2-2-5) CSC221 Storyboard and Editing ศึกษาหลักการค้นคว้า และฝึกปฏิบัติวิธีการสร้างสรรค์สตอรี่บอร์ดหรือกระบวนการเล่าเรื่องด้วยภาพกระบวนการออกแบบ ลำดับภาพและเสียงในระบบดิจิทัล การวิเคราะห์โครงสร้าง การจูงใจ ความเป็นเอกภาพการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และมุมมอง	นสส221 การสื่อสารผ่านภาพ 3(2-2-5) CSC221 Visual Communication ศึกษาหลักการค้นคว้า และฝึกปฏิบัติวิธีการสร้างสรรค์สตอรี่บอร์ดหรือกระบวนการเล่าเรื่องด้วยภาพ กระบวนการออกแบบ ลำดับภาพและเสียงในระบบดิจิทัล การวิเคราะห์โครงสร้าง การจูงใจ ความเป็นเอกภาพ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และมุมมอง	เปลี่ยนชื่อรายวิชา
นสส222 โครงเรื่องและตัวละคร 3(2-2-5) CSC222 Plot and Character ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์เกี่ยวกับโครงเรื่อง ลักษณะตัวละคร ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครในงานผลิตที่เป็นเรื่องราว ฝึกปฏิบัติการสร้างโครงเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่อง การลำดับเหตุการณ์ การออกแบบตัวละคร และแนวทางในการนำเสนอ	นสส222 โครงเรื่องและตัวละคร 3(2-2-5) CSC222 Plot and Character ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์เกี่ยวกับโครงเรื่อง ลักษณะตัวละคร ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครในงานผลิตที่เป็นเรื่องราว ฝึกปฏิบัติการสร้างโครงเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่อง การลำดับเหตุการณ์ การออกแบบตัวละคร และแนวทางในการนำเสนอ	คงเดิม
นสส223 การออกแบบภาพเคลื่อนไหวสามมิติ 3(2-2-5) CSC223 3D Modeling and Rendering ศึกษาทฤษฎีและหลักการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใส่ลวดลายและพื้นผิว การกำหนดแสงเงาให้กับวัตถุ และวิธีการการประมวลผล	นสส223 การออกแบบภาพสามมิติ 3(2-2-5) CSC223 3D Modeling and Rendering ศึกษาทฤษฎีและหลักการออกแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การใส่ลวดลายและพื้นผิว การกำหนดแสงเงาให้กับวัตถุ และวิธีการการประมวลผล	ปรับชื่อรายวิชาภาษาไทย
นสส224 เทคนิคพิเศษทางภาพในการออกแบบสื่อดิจิทัล 3(2-2-5) CSC224 Visual Effect for Digital Media Design ศึกษา ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษทั้งในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การลำดับภาพต่อเนื่อง ระบบการจับภาพเคลื่อนไหว ปฏิบัติการ Green screen การผลิตเทคนิคพิเศษในระบบดั้งเดิม และระบบดิจิทัล ความสามารถพิเศษของคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัล	นสส224 เทคนิคพิเศษทางภาพในการออกแบบสื่อดิจิทัล 3(2-2-5) CSC224 Visual Effect for Digital Media Design ศึกษา ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับเทคนิคพิเศษทั้งในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ การลำดับภาพต่อเนื่อง ระบบการจับภาพเคลื่อนไหว ปฏิบัติการ Green screen การผลิตเทคนิคพิเศษในระบบดั้งเดิม และระบบดิจิทัล ความสามารถพิเศษของคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบดิจิทัล	คงเดิม
นสส225 การวาดภาพและการลงสีเพื่องานภาพเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัล 3(2-2-5) CSC225 Digital Drawing and Painting for Animation ศึกษาทฤษฎี และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการวาดและลงสีภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติเทคนิคการวาดภาพประกอบ และเทคนิคการลงสีในระบบดิจิทัล	นสส225 การวาดภาพและการลงสีเพื่องานภาพเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัล 3(2-2-5) CSC225 Digital Drawing and Painting for Animation ศึกษาทฤษฎี และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการวาดและลงสีภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ เทคนิคการวาดภาพประกอบ และเทคนิคการลงสีในระบบดิจิทัล	คงเดิม
นสส226 การผลิตวิดีโอทัศน์ 3(2-2-5) CSC226 Video Production ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์การผลิตวิดีโอทัศน์ ขั้นตอนการถ่ายทำ การใช้อุปกรณ์ในการถ่ายทำ มุมกล้อง การเขียนบทเพื่อการผลิต การเล่าเรื่องผ่านกล้อง การควบคุมความต่อเนื่องของภาพและเสียง กระบวนการหลังการผลิต และการนำเสนอผลงาน	นสส226 เทคนิคเชิงทดลองเพื่องานผลิต 3(2-2-5) CSC226 Experimental Techniques for Production ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์การผลิตวิดีโอทัศน์ ขั้นตอนการถ่ายทำ การใช้อุปกรณ์ในการถ่ายทำ มุมกล้อง การเขียนบทเพื่อการผลิต การเล่าเรื่องผ่านกล้อง การควบคุมความต่อเนื่องของภาพและเสียง กระบวนการหลังการผลิต และการนำเสนอผลงาน	เปลี่ยนชื่อรายวิชา



หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส321 ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ 3(2-2-5) CSC321 3D Animation</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์และฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ การแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละคร การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร การกำหนดมุมมองภาพ การกำหนดแสงและเงาการออกแบบฉากหลัง การควบคุมความต่อเนื่อง และให้เสียงประกอบ</p>	<p>นสส321 ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ 3(2-2-5) CSC321 3D Animation</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ การแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละคร การกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร การกำหนดมุมมองภาพ การกำหนดแสงและเงา การออกแบบฉากหลัง การควบคุมความต่อเนื่อง และให้เสียงประกอบ</p>	คงเดิม
<p>นสส322 โมชันกราฟิกเพื่องานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) CSC322 Motion Graphic for Multimedia</p> <p>ศึกษา วิเคราะห์และฝึกปฏิบัติโดยการนำความรู้พื้นฐาน กราฟิกมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสื่อโมชัน การสร้างสรรค์ การออกแบบเคลื่อนไหวในระนาบสองมิติ การทำตัวอักษร เคลื่อนไหว การลำดับการเคลื่อนไหว เทคนิคการนำเสนอ งานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และงานแอนิเมชัน</p>	<p>นสส322 โมชันกราฟิกเพื่องานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) CSC322 Motion Graphic for Multimedia</p> <p>ศึกษา วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติ โดยการนำความรู้ พื้นฐานกราฟิกมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสื่อโมชัน การ สร้างสรรค์การออกแบบเคลื่อนไหวในระนาบสองมิติ การทำ ตัวอักษรเคลื่อนไหว การลำดับการเคลื่อนไหว เทคนิคการนำเสนอ งานกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และ งานแอนิเมชัน</p>	คงเดิม
<p>นสส323 การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ 3(2-2-5) CSC323 Branding and Identity Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติการออกแบบ สร้างสรรค์โดยใช้กราฟิกในการสื่อสารอัตลักษณ์ของแบรนด์ องค์ประกอบของการออกแบบ การกำหนดสี การกำหนดรูปแบบ และขนาดตัวอักษร การประยุกต์ใช้องค์ประกอบด้านการ ออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผลงานและ กลุ่มเป้าหมาย</p>	<p>นสส323 การสร้างแบรนด์และการออกแบบอัตลักษณ์ 3(2-2-5) CSC323 Branding and Identity Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติการออกแบบ สร้างสรรค์โดยใช้กราฟิกในการสื่อสารอัตลักษณ์ของแบรนด์ องค์ประกอบของการออกแบบ การกำหนดสี การกำหนดรูปแบบ และขนาดตัวอักษร การประยุกต์ใช้องค์ประกอบด้านการ ออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผลงานและ กลุ่มเป้าหมาย</p>	คงเดิม
<p>นสส324 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล 3(2-2-5) CSC324 Digital Publishing Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบ สร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล การวิเคราะห์เนื้อหา การจัดวาง Layout การเลือกใช้สี ตัวอักษร ภาพประกอบ การใช้ลิงค์ URL, Jump Page, UI การสร้าง HTML การใช้เทคนิคสื่อ ปฏิสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา</p>	<p>นสส324 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล 3(2-2-5) CSC324 Digital Publishing Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบ สร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์ในระบบดิจิทัล การวิเคราะห์เนื้อหา การจัดวาง Layout การเลือกใช้สี ตัวอักษร ภาพประกอบ การใช้ลิงค์ URL, Jump Page, UI การสร้าง HTML การใช้เทคนิคสื่อ ปฏิสัมพันธ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหา</p>	คงเดิม
<p>นสส325 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์บนเว็บเพจ 3(2-2-5) CSC325 Interactive Web Page Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการ สร้างสื่อปฏิสัมพันธ์บนหน้าเว็บเพจ ด้วยองค์ประกอบและ หลักการการออกแบบเว็บ การจัดวางLayout การเลือกใช้สี ตัวอักษร การใช้ภาพประกอบและภาพเคลื่อนไหวสำหรับเว็บเพจ การใช้ภาษา HTML 5 และ CSS ในระดับเบื้องต้น</p>	<p>นสส325 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้เพื่องาน มัลติมีเดีย 3(2-2-5) CSC325 User Experience (UX) Design for Multimedia</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ ฝึกปฏิบัติและสร้างสรรค์สื่อ ด้านการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานอย่างสร้างสรรค์และเป็นมิตร ผ่านระบบปฏิสัมพันธ์ทางเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน</p>	-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา
<p>นสส326 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการออกแบบ สื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย 3(2-2-5) CSC326 Independent Study for Interactive and Multimedia Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนา สร้างสรรค์ผลงาน ในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงาน ร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษา ขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแล ให้ คำปรึกษาของอาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในสาขาการออกแบบ สื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย</p>	<p>นสส326 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการออกแบบ สื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย 3(2-2-5) CSC326 Independent Study for Interactive and Multimedia Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนา สร้างสรรค์ ผลงานในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้ เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การ ทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ ศึกษาขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแล ให้ คำปรึกษาของอาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในวิชาเอกการ ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย</p>	คงเดิม

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส421 การออกแบบเกมอิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5) CSC421 E-Game Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทเกม การวางแผนการออกแบบ การร่างแบบ การออกแบบตัวละคร ฉาก การเลือกใช้เสียงประกอบ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม และการเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมกับความคิดสร้างสรรค์</p>	<p>นสส421 แนวคิดการออกแบบเกม 3(2-2-5) CSC421 Game Design Concept</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทเกม การวางแผนการออกแบบ การร่างแบบ การออกแบบตัวละคร ฉาก การเลือกใช้เสียงประกอบ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม และการเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมกับความคิดสร้างสรรค์</p>	เปลี่ยนชื่อรายวิชา
<p>นสส422 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 3(0-9-0) CSC422 Animation Production</p> <p>ศึกษาหลักการ ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติวิธีการสร้างสรรค์การผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ โดยเน้นการสัมมนาในประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ ทดลองสร้างงานโดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษาการทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ</p>	<p>นสส422 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) CSC422 Animation Production</p> <p>ศึกษาหลักการ ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติวิธีการสร้างสรรค์การผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ โดยเน้นการสัมมนาในประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ ทดลองสร้างงานโดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษาการทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ</p>	ปรับจำนวนหน่วยกิต
	<p>นสส423 การพัฒนาเกมดิจิทัล 3(2-2-5) CSC423 Digital Game Development</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และปฏิบัติการด้านการพัฒนาเกมในระบบดิจิทัล ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านการออกแบบโครงสร้างเกม การดำเนินเรื่องราว กราฟิก ตัวละคร อุปกรณ์การเล่น ส่วนบังคับและควบคุมระบบ เพื่อสร้างสรรค์เกมดิจิทัลที่สื่อสารเนื้อหาและสร้างประสบการณ์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ต่อกลุ่มเป้าหมายและเทคโนโลยีปัจจุบัน</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
	<p>นสส424 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น 3(2-2-5) CSC424 Basic Computer Programming</p> <p>ศึกษาและปฏิบัติด้านการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ ตัวแปร คำสั่งควบคุม การคิดวิเคราะห์เชิงตรรกศาสตร์เบื้องต้นที่จำเป็นต่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียร่วมกับอุปกรณ์แสดงผล ควบคุม และสื่อสารในระบบดิจิทัล นำทักษะและความรู้มาทดลองพัฒนาโปรแกรมน้อยและแก้ไขปัญหาค้นพื้นฐานได้อย่างเหมาะสม</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
<b>หมวดวิชาเอกบังคับ วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์</b>		
<p>นสส131 หลักการตลาด 3(3-0-6) CSC131 Principles of Marketing</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นทางการตลาดในฐานะที่เป็นกิจกรรมหลักทางธุรกิจ หน้าที่ทางการตลาด ส่วนประสมทางการตลาด สภาพแวดล้อมทางการตลาด ทั้งสภาพแวดล้อมภายในองค์กรและสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กร จริยธรรมทางการตลาด ผลกระทบของการตลาดที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคมในยุคปัจจุบัน</p>	<p>นสส131 หลักการตลาด 3(3-0-6) CSC131 Principles of Marketing</p> <p>ศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการแนวคิดประเด็นทางการตลาดในฐานะที่เป็นกิจกรรมหลักทางธุรกิจ หน้าที่ทางการตลาด ส่วนประสมทางการตลาด สภาพแวดล้อมทางการตลาดทั้งสภาพแวดล้อมภายในองค์กรและสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กร จริยธรรมทางการตลาด ผลกระทบของการตลาดที่มีต่อเศรษฐกิจและสังคมในยุคปัจจุบัน</p>	คงเดิม
<p>นสส132 ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น 3(3-0-6) CSC132 Introduction to E-Business</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ ความรู้เบื้องต้นของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ โครงสร้างพื้นฐานของอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์สำหรับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การสร้างเว็บไซต์ การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ การเงินอิเล็กทรอนิกส์ การรักษาความปลอดภัยของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเด็นทางสังคมและกฎหมายทางอินเทอร์เน็ต</p>	<p>นสส132 ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น 3(3-0-6) CSC132 Introduction to E-Business</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ ความรู้เบื้องต้นของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ โครงสร้างพื้นฐานของอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ การสร้างเว็บไซต์ การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ การเงินอิเล็กทรอนิกส์การรักษาความปลอดภัยของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเด็นทางสังคมและกฎหมายทางอินเทอร์เน็ต</p>	ปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส133 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ 3(3-0-6) CSC133 Management Information System</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ เครื่องมือ ประเด็น การบริหารระบบสารสนเทศภายในองค์กร ประเภทของระบบของ ข้อมูลข่าวสารในธุรกิจ ขั้นตอนการพัฒนาสารสนเทศเพื่อ การจัดการ บทบาทของผู้บริหารในการพัฒนาระบบ การยอมรับ นวัตกรรม การบริหารความเปลี่ยนแปลงในมุมมองของบุคคลใน องค์กร ที่มีต่อระบบสารสนเทศ จริยธรรมทางระบบสารสนเทศ</p>	<p>นสส133 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ 3(3-0-6) CSC133 Information System Management</p> <p>ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ เครื่องมือ ประเด็น การบริหารระบบสารสนเทศภายในองค์กร ประเภทของระบบของ ข้อมูลข่าวสารในธุรกิจ ขั้นตอนการพัฒนาสารสนเทศเพื่อ การจัดการ บทบาทของผู้บริหารในการพัฒนาระบบ การยอมรับ นวัตกรรม การบริหารความเปลี่ยนแปลงในมุมมองของบุคคลใน องค์กร ที่มีต่อระบบสารสนเทศ จริยธรรมทางระบบสารสนเทศ</p>	<p>ปรับชื่อ รายวิชา</p>
<p>นสส231 การบัญชีและการเงิน 3(2-2-5) CSC231 Accounting and Finance</p> <p>ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานทางการเงินและการ บัญชี ครอบคลุมเนื้อหาที่สำคัญในเรื่องของ สมการบัญชีเบื้องต้น ทางการบัญชี การลงบันทึกรายการบัญชีและจัดทางการเงิน การนำระบบสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ทางการบัญชี โครงสร้างงบ การเงิน การทางการเงิน การวิเคราะห์งบการเงินและประเภท ของต้นทุน ตลาดการเงิน การจัดการเงินหมุนเวียนและมูลค่า เงินตามกาลเวลา รูปแบบการลงทุนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ความเสี่ยงและผลตอบแทนจากการลงทุน การวางแผนการใช้เงิน อย่างเป็นระบบ จริยธรรมทางการเงิน</p>	<p>นสส231 การบัญชีเพื่อการจัดการและงบการเงิน 3(2-2-5) CSC231 Managerial Accounting and Financial Management</p> <p>ศึกษาเกี่ยวกับการจัดทำและการนำเสนอข้อมูลทาง การเงินขององค์กรให้ผู้บริหารนำเสนอข้อมูลทางการเงินที่ถูกต้อง เหมาะสม ทันท่วงที การวางแผน และการควบคุม เพื่อ เป็นเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการบริหารกิจกรรมทาง ธุรกิจขององค์กร เพื่อการตัดสินใจ</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>นสส232 การออกแบบสื่อดิจิทัล 3(2-2-5) CSC232 Digital Media Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และปฏิบัติเกี่ยวกับการวาง แผนการออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดหน้าอินเตอร์เฟส บนสื่อดิจิทัล การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบและ ผลิตสื่อดิจิทัล การใช้โปรแกรมประมวลผลภาพ การตกแต่งภาพ การประยุกต์ใช้ในธุรกิจออนไลน์ งานโฆษณา และประชาสัมพันธ์ บนสื่อดิจิทัล</p>	<p>นสส232 การสื่อสารการตลาดดิจิทัลแบบบูรณาการ 3(2-2-5) CSC232 Integrated Digital Marketing Communication</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์กระบวนการนำข้อมูล สื่อการตลาดรูปแบบต่าง ๆ มาผสมผสานให้สอดคล้องกับ พฤติกรรมผู้บริโภคเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง ประกอบด้วยเครื่องมือ ทั้ง 6 คือ การตลาด การขายโดยพนักงาน การประชาสัมพันธ์ การ ส่งเสริมการขาย การตลาดทางตรง และการตลาดเชิงกิจกรรม การวางแผนกลยุทธ์และการเลือกใช้สื่อดิจิทัล เพื่อเข้าถึง กลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยี 3(3-0-6) สารสนเทศ CSC271 Ethic and Issues in Information Technology Laws</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทาง จริยธรรมและกฎหมายในธุรกิจสารสนเทศที่มีผลกระทบต่อสังคม กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ ให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การ กระทบความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การโอนเงินทาง อิเล็กทรอนิกส์ พบ.ว่าด้วยการกระทบความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา บทบาท ภารกิจ ความรับผิดชอบ จิตสำนึกสาธารณะ และบทลงโทษ</p>	<p>นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยี 3(3-0-6) สารสนเทศ CSC271 Ethics and Issues in Information Technology Laws</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทาง จริยธรรมและกฎหมายในธุรกิจสารสนเทศที่มีผลกระทบต่อสังคม กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ ให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การ กระทบความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การโอนเงินทาง อิเล็กทรอนิกส์ พบ.ว่าด้วยการกระทบความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา บทบาท ภารกิจ ความรับผิดชอบ จิตสำนึกสาธารณะ และบทลงโทษ</p>	<p>คงเดิม</p>
<p>นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับ 3(2-2-5) นวัตกรรมสื่อสารสังคม CSC371 Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิง คุณภาพ วิธีวิทยาของการวิจัย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอ โครงการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การ</p>	<p>นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับ 3(2-2-5) นวัตกรรมสื่อสารสังคม CSC371 Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิง คุณภาพ วิธีวิทยาของการวิจัย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอ โครงการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การ</p>	<p>คงเดิม</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
วิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติการประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคม	วิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติการประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคม	
นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรม 3(0-9-0) สื่อสารสังคม CSC471 Professional Practice for Social Communication Innovation ฝึกปฏิบัติงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม ในขอบเขตตามสาขาวิชาของผู้เรียนในสถานประกอบการ องค์กร บริษัท และหน่วยงานวิชาชีพ ฝึกปฏิบัติงานตามภารกิจของสถานที่ฝึกหรือการทำโครงการแก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้การดูแลและให้คำปรึกษาของอาจารย์ในสาขาวิชา ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง	นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรม 3(0-9-0) สื่อสารสังคม CSC471 Professional Practice for Social Communication Innovation ฝึกปฏิบัติงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม ในขอบเขตตามสาขาวิชาของผู้เรียนในสถานประกอบการ องค์กร บริษัท และหน่วยงานวิชาชีพ ฝึกปฏิบัติงานตามภารกิจของสถานที่ฝึกหรือการทำโครงการแก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้การดูแลและให้คำปรึกษาของอาจารย์ในสาขาวิชา ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง	คงเดิม
นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ 5(0-10-5) CSC472 Social Communication Innovation Thesis (บูรณาการ นสส 371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม) ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ กำหนดหัวข้อการศึกษา วิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม วัฒนธรรม โดยกระบวนการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเขียนเป็นภาคนิพนธ์และผลิตผลงานจริงนำเสนองานต่อสาธารณชน	นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ 5(0-10-5) CSC472 Social Communication Innovation Thesis ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ กำหนดหัวข้อการศึกษา วิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม วัฒนธรรม โดยกระบวนการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเขียนเป็นภาคนิพนธ์และผลิตผลงานจริงนำเสนองานต่อสาธารณชน	ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>หมวดวิชาเอกเลือก วิชาเอกการจัดการธุรกิจไซเบอร์</b>		
นสส141 การสื่อสารทางธุรกิจ 3(2-2-5) CSC141 Business Communication ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการสื่อสารพื้นฐานการสื่อสารทางธุรกิจ หลักการในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ การติดต่อสื่อสาร ความสำคัญในการสื่อสารด้วยการพูด วิธีการติดต่อสื่อสาร การฟัง เขียน อ่าน และสื่อสาร การทำงานและการเขียนประวัติ การจ้างงานและการสัมภาษณ์ การใช้ภาษาเพื่อการโน้มน้าวใจ เทคนิคการพูดและการนำเสนอขั้นพื้นฐาน การเสนอขายสินค้า การสื่อสารกับวัฒนธรรมข้ามชาติในโลกธุรกิจ การสื่อสารในภาวะวิกฤตฉุกเฉิน ฝึกปฏิบัติการพูดหน้าชั้นเรียนและการนำเสนออย่างมืออาชีพ	นสส141 การสื่อสารทางธุรกิจ 3(2-2-5) CSC141 Business Communication ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการสื่อสารพื้นฐานการสื่อสารทางธุรกิจ หลักการในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ การติดต่อสื่อสาร ความสำคัญในการสื่อสารด้วยการพูด วิธีการติดต่อสื่อสาร การฟัง เขียน อ่าน และสื่อสาร การใช้ภาษาเพื่อการโน้มน้าวใจ เทคนิคการพูดและการนำเสนอขั้นพื้นฐาน การเสนอขายสินค้า การสื่อสารกับวัฒนธรรมข้ามชาติในโลกธุรกิจ การสื่อสารในภาวะวิกฤตฉุกเฉิน ฝึกปฏิบัติการพูดหน้าชั้นเรียนและการนำเสนออย่างมืออาชีพ	ปรับคำอธิบายรายวิชา
นสส241 การชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ 3(3-0-6) CSC241 E-Payment ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นต่างๆทางเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในทางการเงิน การวางรูปแบบช่องทาง และระบบการชำระเงินด้วยอิเล็กทรอนิกส์ กฎระเบียบ ข้อบังคับ การควบคุมและ การรักษาความปลอดภัยทางการเงิน	นสส241 การจัดการตราสินค้าดิจิทัล 3(3-0-6) CSC241 Digital Brand Management ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์เกี่ยวกับตราสินค้า และการสื่อสารตราสินค้า บนแพลตฟอร์มดิจิทัล อธิบายเกี่ยวกับส่วนประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตราสินค้า กระบวนการสร้างตราสินค้าประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับตราสินค้าไปใช้กับสื่อดิจิทัลของธุรกิจได้	-เปลี่ยนชื่อรายวิชา -ปรับคำอธิบายรายวิชา
นสส242 กลยุทธ์ธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5) CSC242 E-Business Strategies ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์กลยุทธ์สำหรับธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การกำหนดทิศทางในการดำเนินงานของธุรกิจ การวางแผนกลยุทธ์ และรูปแบบของการบริหารธุรกิจ	นสส242 กลยุทธ์ธุรกิจดิจิทัล 3(2-2-5) CSC242 Digital Business Strategies ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์กลยุทธ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล การกำหนดทิศทางในการดำเนินงานของธุรกิจ การวางแผนกลยุทธ์	-เปลี่ยนชื่อรายวิชา -ปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
อิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงศึกษาสภาวะแวดล้อมของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์	ยุทธ์และรูปแบบของการบริหารธุรกิจดิจิทัล รวมถึงศึกษาสภาวะแวดล้อมของธุรกิจดิจิทัล	
นสส341 การจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ 3(3-0-6) CSC341 International Business Management ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นทางการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจและสังคมที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจระหว่างประเทศ รูปแบบของการลงทุนระหว่างประเทศ กลยุทธ์และการจัดการการค้าระหว่างประเทศ รวมถึงประเด็นจริยธรรมและปัญหาปัจจุบันของการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ	นสส341 การตลาดดิจิทัลระดับโลก 3(3-0-6) CSC341 Global Digital Marketing ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ประเด็นทางการตลาดดิจิทัลระดับโลก สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจและสังคมที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจดิจิทัลระหว่างประเทศ รูปแบบของการลงทุน กลยุทธ์และการจัดการการค้าระหว่างประเทศระดับโลก รวมถึงประเด็นจริยธรรมและปัญหาปัจจุบันของการจัดการธุรกิจดิจิทัลระดับโลก	-เปลี่ยนชื่อรายวิชา -ปรับคำอธิบายรายวิชา
นสส342 การบริหารความเสี่ยงในธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ 3(3-0-6) CSC342 Risk Management in E-Business ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์หลักการ แนวคิดประเด็นทางการจัดการความเสี่ยงของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ ระดับขั้นของความปลอดภัยในการเข้าถึงข้อมูลของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ ภัยคุกคามของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การกำหนดนโยบายในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์	นสส342 สัมมนาเพื่อการจัดการธุรกิจไซเบอร์ 3(3-0-6) CSC342 Seminar on Cyber Business Management ศึกษา ค้นคว้า และประมวลผลข้อมูลความรู้ หลักฐานของความรู้ หรือการค้นคว้าวิจัยหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการจัดการธุรกิจดิจิทัลในปัจจุบัน เพื่อนำมาเสนอผลงานและอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาข้อสรุป หรือข้อคิดเห็น	-เปลี่ยนชื่อรายวิชา -ปรับคำอธิบายรายวิชา
นสส343 การตลาดในระบบดิจิทัล 3(2-2-5) CSC343 Digital Marketing ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ ทฤษฎี กรณีสึกษาทางการตลาดออนไลน์ และการตลาดโดยใช้คอนเทนต์ การสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้า กระบวนการจัดจำหน่าย การตั้งราคา และการส่งเสริมการตลาด มุมมองของผู้บริโภคที่มีต่อการตลาดที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การทำการตลาดออนไลน์ ผ่านเครื่องมือการตลาดทางด้านดิจิทัล	นสส343 การตลาดในระบบดิจิทัล 3(2-2-5) CSC343 Digital Marketing ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ ทฤษฎี กรณีสึกษาทางการตลาดออนไลน์ และการตลาดโดยใช้คอนเทนต์ การสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้า กระบวนการจัดจำหน่าย การตั้งราคา และการส่งเสริมการตลาด มุมมองของผู้บริโภคที่มีต่อการตลาดที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การทำการตลาดออนไลน์ผ่านเครื่องมือการตลาดทางด้านดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน และโปรแกรมค้นหา (Search Engine) รวมถึงการทำการตลาดออนไลน์ผ่านเครื่องมือค้นหาทางอินเทอร์เน็ต	ปรับคำอธิบายรายวิชา
นสส344 การจัดการนำเข้าและส่งออกเพื่อธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ 3(3-0-6) CSC344 Import and Export Management for E-Business ศึกษา ระเบียบ ข้อบังคับ กฎเกณฑ์ การส่งออกและนำเข้าขององค์การธุรกิจ ขั้นตอนการซื้อขายเอกสารและสัญญาการซื้อขาย เงื่อนไขการค้า การชำระเงินในการค้าระหว่างประเทศ สินค้าเพื่อการส่งออกและการนำเข้าที่เกี่ยวข้องกับการขนส่งทางการค้าระหว่างประเทศ วิธีการดำเนินการเกี่ยวกับการประกกันภัยสินค้า ปัญหาและอุปสรรค ในการดำเนินการส่งออกและนำเข้า รวมถึงการทำการศึกษาเขตการค้าเสรีข้ามภูมิภาค ผลกระทบทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม ข้อตกลงของบรรษัทข้ามชาติ องค์กรความร่วมมือทางเศรษฐกิจระหว่างประเทศ สนธิสัญญาความร่วมมือระดับทวิภาคี พหุภาคี และระดับภูมิภาคเพื่อธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์	นสส344 การวางแผนการตลาดดิจิทัล 3(3-0-6) CSC344 Digital Marketing Plan ศึกษาบทบาทและความสำคัญของการวางแผนการตลาดดิจิทัลกระบวนการวางแผนทางการตลาดดิจิทัลองค์ประกอบของแผนการตลาดดิจิทัลและวิเคราะห์กรณีสึกษาแผนการตลาดดิจิทัลขององค์กร รวมถึงการฝึกปฏิบัติจัดทำและประเมินแผนการตลาด	-เปลี่ยนชื่อรายวิชา -ปรับคำอธิบายรายวิชา - ปรับจำนวนชั่วโมงการเรียนการสอน
นสส345 การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ 3(3-0-6) CSC345 Big Data Analytics ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์มาตรฐานและเทคนิคในการจัดการข้อมูลทางธุรกิจ พัฒนาแบบจำลองการพยากรณ์ข้อมูลทางธุรกิจออนไลน์ ปัญหาเชิงวิเคราะห์ในธุรกิจสมัยใหม่ กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลมหาศาลจากหลากหลายแหล่งข้อมูล เครื่องมือที่	นสส345 การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ 3(2-2-5) CSC345 Big Data Analytics ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์มาตรฐานและเทคนิคในการจัดการข้อมูลทางธุรกิจ ใช้เครื่องมือจำลองการพยากรณ์ข้อมูลทางธุรกิจออนไลน์ ปัญหาเชิงวิเคราะห์ในธุรกิจสมัยใหม่กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลมหาศาลจากหลากหลายแหล่งข้อมูล เครื่องมือ	- ปรับคำอธิบายรายวิชา - ปรับจำนวนชั่วโมงการเรียนการสอน

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
ใช้วิเคราะห์ในงานธุรกิจ และธุรกิจอัจฉริยะ เครื่องมือการรายงาน และนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจออนไลน์ จริยธรรมเชิงวิชาชีพสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล เหมืองข้อมูล และธุรกิจอัจฉริยะ	การรายงานและนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจออนไลน์ จริยธรรมเชิงวิชาชีพสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล เหมืองข้อมูล และธุรกิจอัจฉริยะ	
นสส346 การวางแผนช่องทางการเข้าถึงลูกค้า 3(2-2-5) CSC346 Customer Touchpoint Planning ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ ทฤษฎี กรณีสึกษา และวางแผนการบริหารจัดการทุกการเข้าถึงข้อมูลของลูกค้าผ่านช่องทางต่างๆ ที่สามารถเข้าถึงลูกค้าโดยตรง		ยกเลิกรายวิชา
นสส347 การสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์ 3(2-2-5) CSC347 Online Creative Campaign ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ แคมเปญออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จ รวมถึงกระบวนการสร้าง การใช้เทคโนโลยี และทำความเข้าใจตำแหน่งงานที่มีขอบเขตความรับผิดชอบในการการสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์ ฝึกสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์ สำหรับการประชาสัมพันธ์สินค้า บริการ หรือ โครงการตามวัตถุประสงค์ที่ต่างไป การสร้างความรับรู้ การเพิ่มยอดขาย	นสส346 การสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์ 3(2-2-5) CSC346 Online Campaign Creation ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ แคมเปญออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จ รวมถึงกระบวนการสร้าง การใช้เทคโนโลยี และทำความเข้าใจตำแหน่งงานที่มีขอบเขตความรับผิดชอบในการการสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์ ฝึกสร้างสรรค์แคมเปญออนไลน์ สำหรับการประชาสัมพันธ์สินค้า บริการ หรือ โครงการตามวัตถุประสงค์ที่ต่างไป การสร้างความรับรู้ การเพิ่มยอดขาย	ปรับชื่อ รายวิชา เปลี่ยนรหัส วิชาเพื่อ จัดลำดับ รายวิชาใน หมวดวิชาเอก เลือก
นสส348 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการจัดการธุรกิจ 3(2-2-5) ไซเบอร์ CSC348 Independent Study for Cyber Business Management ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้เทคนิควิธีรูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแล ให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในสาขาการจัดการธุรกิจไซเบอร์	นสส347 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับการจัดการธุรกิจ 3(2-2-5) ไซเบอร์ CSC347 Independent Study for Cyber Business Management ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนา สร้างสรรค์ผลงานในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้เทคนิควิธีรูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแล ให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในสาขาการจัดการธุรกิจดิจิทัล	เปลี่ยนรหัส วิชาเพื่อ จัดลำดับ รายวิชาใน หมวดวิชาเอก เลือก
นสส441 นวัตกรรมและธุรกิจใหม่สำหรับผู้ประกอบการ 3(3-0-6) CSC441 Innovation and Startup for Entrepreneurs ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์กระบวนการในการเป็นผู้ประกอบการ โดยใช้นวัตกรรมและธุรกิจใหม่เป็นฐานในการประกอบการ ทฤษฎีพฤติกรรมผู้ประกอบการ การจัดการนวัตกรรม การนำนวัตกรรมมาใช้ ในการประกอบการและนโยบายภาครัฐและภาคเอกชนที่ส่งผลกระทบต่อประกอบการซึ่งมีนวัตกรรมเป็นฐาน	นสส441 นวัตกรรมและธุรกิจใหม่สำหรับผู้ประกอบการ 3(3-0-6) CSC441 Innovation and Startup for Entrepreneurs ศึกษา ค้นคว้าและวิเคราะห์กระบวนการในการเป็นผู้ประกอบการ โดยใช้นวัตกรรมและธุรกิจใหม่เป็นฐานในการประกอบการ ทฤษฎีพฤติกรรมผู้ประกอบการ การจัดการนวัตกรรม การนำนวัตกรรมมาใช้ในการประกอบการและนโยบายภาครัฐและภาคเอกชนที่ส่งผลกระทบต่อประกอบการซึ่งมีนวัตกรรมเป็นฐาน	คงเดิม
นสส442 การสร้างความผูกพันและภักดีต่อแบรนด์ผ่าน 3(2-2-5) สื่อดิจิทัล CSC442 Digital Brand Engagement and Loyalty ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ทฤษฎีและปฏิบัติโดยใช้หลักการสร้างแบรนด์มุมมองของพฤติกรรมผู้บริโภคในตลาดดิจิทัล การสร้างทัศนคติที่ต่อตราสินค้า การสร้างความเชื่อมั่น การโน้มน้าว การจูงใจ การใช้กลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมาย การมีส่วนร่วมระหว่างแบรนด์และกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อดิจิทัล และการสร้างประสบการณ์โดยใช้กรณีศึกษา		ยกเลิกรายวิชา



หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส443 ระบบสารสนเทศด้านทรัพยากรบุคคล 3(3-0-6) CSC443 Human Resources Information System</p> <p>ศึกษา และวิเคราะห์ หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับระบบสารสนเทศที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการทรัพยากรบุคคล การใช้ระบบสารสนเทศ และโปรแกรมสำเร็จรูปมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดการทรัพยากรบุคคล</p>	<p>นสส442 การจัดการทรัพยากรมนุษย์ 3(3-0-6) CSC442 Human Resources Management</p> <p>ศึกษา และวิเคราะห์ หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรมนุษย์และกลยุทธ์การพัฒนาบุคลากรขององค์กรให้เหมาะสมต่อการปฏิบัติงาน และมีคุณภาพชีวิตการทำงานที่เหมาะสม รวมถึงการเขียนประวัติส่วนตัวอย่างย่อ (Resume) การจ้างงานและการสัมภาษณ์งาน</p>	<p>-เปลี่ยนรหัสวิชาเพื่อจัดลำดับรายวิชาในหมวดวิชาเอกเลือก</p> <p>-เปลี่ยนชื่อรายวิชา</p> <p>-ปรับคำอธิบายรายวิชา</p>
<b>หมวดวิชาเอกบังคับ วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร</b>		
<p>นสส151 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต 3(2-2-5) CSC151 Internet Technology</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ความรู้ทั่วไป และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พัฒนาการของอินเทอร์เน็ต ระบบอินเทอร์เน็ตของประเทศไทย เทคโนโลยีเครือข่าย เครื่องมือในอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยี เว็บเพจ ขั้นตอนการพัฒนาเว็บเพจสถาปัตยกรรมอินเทอร์เน็ต ตัวกลางที่ใช้ส่งข้อมูล ส่วนประกอบของเครือข่าย กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต จริยธรรมในการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต</p>		<p>ยกเลิกรายวิชา</p>
<p>นสส152 โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธี 3(3-0-6) CSC152 Data Structure and Algorithms</p> <p>ศึกษารูปแบบโครงสร้างข้อมูล ขั้นตอนวิธีพื้นฐานที่ใช้กับโครงสร้างข้อมูล หลักการเขียนขั้นตอนวิธี และวิเคราะห์ขั้นตอนวิธีการจัดการข้อมูลด้วยแอสตึกและคิว เทคนิคการเรียงลำดับข้อมูล เทคนิคการค้นหาข้อมูล พร้อมทั้งการจำลองหลักการออกแบบโครงสร้างข้อมูลด้วยภาษาคอมพิวเตอร์</p>	<p>นสส152 การออกแบบและการวิเคราะห์ขั้นตอนวิธี 3(2-2-5) CSC152 Algorithm Design and Analysis</p> <p>ศึกษาแนวคิดและการพัฒนาการคิดเป็นลำดับขั้นตอนกระบวนการทางตรรกะ การค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาด้วยหลักการของเหตุและผล การวิเคราะห์และประเมินผลแนวทางการแก้ปัญหา การเขียนผังงานระบบ การเขียนผังงานโปรแกรม และการฝึกปฏิบัติการคิดวิเคราะห์ด้านตรรกะด้วยซอฟต์แวร์</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อรายวิชา</p> <p>-ปรับคำอธิบายรายวิชา</p> <p>-ปรับจำนวนหน่วยกิต</p>
<p>นสส153 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) CSC153 Computer Programming</p> <p>ศึกษา และฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แนวความคิดเบื้องต้นการแก้ไขปัญหา การออกแบบ การเขียนผังงาน การสร้างรหัสเทียม ภาษาสำหรับเขียนโปรแกรม ตัวแปร ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ตรรกศาสตร์ และการเปรียบเทียบ การเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาโปรแกรม คำสั่งควบคุม คำสั่งควบคุมแบบทำซ้ำ ตัวแปรชุด การเขียนโปรแกรมย่อยรวมทั้งเทคนิคการออกแบบ วิเคราะห์ อัลกอริทึม รูปแบบการเขียน และพัฒนาโปรแกรม</p>	<p>นสส153 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 1 3(2-2-5) CSC153 Programming for Digital Innovation 1</p> <p>ศึกษาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แนวความคิดเบื้องต้นการแก้ไขปัญหา การออกแบบ การเขียนผังงาน ภาษาสำหรับเขียนโปรแกรม องค์ประกอบของประโยคคำสั่ง โครงสร้างคำสั่งแบบต่าง ๆ โครงสร้างข้อมูลแบบอาร์เรย์ การสร้างโปรแกรมย่อย การส่งผ่านค่าระหว่างโปรแกรมย่อย รูปแบบการเขียนพัฒนา ทดสอบและแก้ไขโปรแกรม รวมทั้งเทคนิคการออกแบบวิเคราะห์ อัลกอริทึม</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อรายวิชา</p> <p>-ปรับคำอธิบายรายวิชา</p>
	<p>นสส161 แนวคิดพื้นฐานสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล 3(3-0-6) CSC161 Fundamental Concept for Digital Innovation</p> <p>ศึกษาแนวคิด กระบวนการทางคณิตศาสตร์เชิงตรรกะ เมทริกซ์ เซต การแปลงเลขฐานของระบบ คอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์เชิงการจัดการ การเขียนผังงาน การประยุกต์คณิตศาสตร์กับการเขียนอัลกอริทึมและ รหัสเทียมในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	<p>-ย้ายจากวิชาเลือก</p> <p>-เปลี่ยนชื่อรายวิชา</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส251 ระบบการจัดการฐานข้อมูล 3(2-2-5) CSC251 Database Management Systems</p> <p>ศึกษา และฝึกปฏิบัติรูปแบบสถาปัตยกรรมฐานข้อมูล การจัดเก็บข้อมูล การวิเคราะห์และออกแบบข้อมูล การกำหนดชนิดของข้อมูล นิยามเขตข้อมูล การเขียนแผนภาพจำลองโมเดล การออกแบบระบบฐานข้อมูล การบันทึกข้อมูลเข้าระบบฐานข้อมูล และจัดการฐานข้อมูลด้วยภาษาในการสืบค้นข้อมูล</p>	<p>นสส251 ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้น 3(2-2-5) CSC251 Fundamental of Database System</p> <p>ศึกษารูปแบบข้อมูล การจัดเก็บข้อมูล การวิเคราะห์และออกแบบข้อมูล การกำหนดชนิดของข้อมูล นิยามเขตข้อมูล การออกแบบระบบฐานข้อมูล การบันทึกข้อมูลเข้าระบบฐานข้อมูล และจัดการฐานข้อมูลด้วยภาษาในการสืบค้นข้อมูล</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>นสส252 การวิเคราะห์และการออกแบบระบบ 3(3-0-6) CSC252 System Analysis and Design</p> <p>ศึกษาเทคนิคและกลยุทธ์การเก็บรวบรวมข้อมูลของนักวิเคราะห์ระบบ การเขียนผังงานกระบวนการทางธุรกิจขององค์กร การวิเคราะห์ปัญหา การเขียนแผนภาพกระแสข้อมูลภายในและภายนอกองค์กร การออกแบบระบบฐานข้อมูล โดยมีการศึกษาข้อมูลจากสถานการณ์จริง หรือสถานการณ์จำลองของระบบงาน</p>	<p>นสส252 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ 3(2-2-5) CSC252 Information System Analysis and Design</p> <p>ศึกษาเทคนิคและกลยุทธ์การเก็บรวบรวมข้อมูลของนักวิเคราะห์ระบบ การเขียนผังงานกระบวนการทางธุรกิจขององค์กร การวิเคราะห์ปัญหา การเขียนแผนภาพกระแสข้อมูลภายในและภายนอกองค์กรการออกแบบระบบฐานข้อมูล โดยมีการศึกษาข้อมูลจากสถานการณ์จริง หรือสถานการณ์จำลองของระบบงานที่สนใจ</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา - ปรับจำนวน ชั่วโมงการ เรียนการสอน</p>
<p>นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยี 3(3-0-6) สารสนเทศ CSC271 Ethic and Issues in Information Technology Laws</p> <p>ศึกษา คำนวณ และวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางจริยธรรมและกฎหมายในธุรกิจสารสนเทศที่มีผลกระทบต่อสังคม กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา บทบาท ภารกิจ ความรับผิดชอบ จิตสำนึกสาธารณะ และบทลงโทษ</p>	<p>นสส271 จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายเทคโนโลยี 3(3-0-6) สารสนเทศ CSC271 Ethics and Issues in Information Technology Laws</p> <p>ศึกษา คำนวณ และวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางจริยธรรมและกฎหมายในธุรกิจสารสนเทศที่มีผลกระทบต่อสังคม กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา บทบาท ภารกิจ ความรับผิดชอบ จิตสำนึกสาธารณะ และบทลงโทษ</p>	<p>คงเดิม</p>
<p>นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับ 3(2-2-5) นวัตกรรมสื่อสารสังคม CSC371 Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation</p> <p>ศึกษา คำนวณ ฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ วิธีวิทยาของการวิจัย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การวิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติการประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคม</p>	<p>นสส371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับ 3(2-2-5) นวัตกรรมสื่อสารสังคม CSC371 Research and Knowledge Application for Social Communication Innovation</p> <p>ศึกษา คำนวณ ฐานคิดของการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ วิธีวิทยาของการวิจัย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการทำวิจัย การใช้สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเขียนข้อเสนอโครงการวิจัย การกำหนดปัญหาวิจัย การออกแบบการวิจัย การวิเคราะห์และการประมวลผลทางสถิติการประยุกต์ความรู้ในการวิจัยในการสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมสื่อสารสังคม</p>	<p>คงเดิม</p>
<p>นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรม 3(0-9-0) สื่อสารสังคม CSC471 Professional Practice for Social Communication Innovation</p> <p>ฝึกปฏิบัติงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม ในขอบเขตตามสาขาวิชาของผู้เรียนในสถานประกอบการ องค์กร บริษัท และหน่วยงานวิชาชีพ ฝึกปฏิบัติงานตามภารกิจของสถานที่ฝึกหรือการทำโครงการงานแก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้ การดูแลและให้คำปรึกษาของอาจารย์ในสาขาวิชา ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง</p>	<p>นสส471 การฝึกงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรม 3(0-9-0) สื่อสารสังคม CSC471 Professional Practice for Social Communication Innovation</p> <p>ฝึกปฏิบัติงานทางวิชาชีพสำหรับบัณฑิตกรรมสื่อสารสังคม ในขอบเขตตามสาขาวิชาของผู้เรียนในสถานประกอบการ องค์กร บริษัท และหน่วยงานวิชาชีพ ฝึกปฏิบัติงานตามภารกิจของสถานที่ฝึกหรือการทำโครงการงานแก้ไขปัญหาของสถานที่ฝึก ภายใต้ การดูแลและให้คำปรึกษาของอาจารย์ในสาขาวิชา ไม่น้อยกว่า 250 ชั่วโมง</p>	<p>คงเดิม</p>



หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ 5(0-10-5) CSC472 Social Communication Innovation Thesis (บูรณาการ นสส 371 การวิจัยและการประยุกต์ใช้ความรู้สำหรับนวัตกรรมสื่อสารสังคม) ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ กำหนดหัวข้อการศึกษา วิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม วัฒนธรรม โดยกระบวนการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเขียนเป็นภาคินิพนธ์และผลิตผลงานจริงนำเสนองานต่อสาธารณชน</p>	<p>นสส472 นวัตกรรมสื่อสารสังคมนิพนธ์ 5(0-10-5) CSC472 Social Communication Innovation Thesis ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ กำหนดหัวข้อการศึกษา วิเคราะห์ในรูปแบบงานวิจัยและสร้างสรรค์บนพื้นฐานจริยธรรม วัฒนธรรม โดยกระบวนการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเขียนเป็นภาคินิพนธ์และผลิตผลงานจริงนำเสนองานต่อสาธารณชน</p>	<p>ปรับคำอธิบายรายวิชา</p>
<b>หมวดวิชาเอกเลือก วิชาเอกนวัตกรรมคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร</b>		
<p>นสส161 คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6) CSC161 Mathematic for Computer Communication ศึกษาแนวคิด กระบวนการทางคณิตศาสตร์เชิงตรรกะเมทริกซ์ เซต การแปลงเลขฐานของระบบคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์เชิงการจัดการ การเขียนผังงาน การประยุกต์คณิตศาสตร์กับการเขียนอัลกอริทึมและรหัสเทียมในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>		<p>ย้ายไปวิชาเอกบังคับ</p>
	<p>นสส162 การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล 3(3-0-6) CSC162 Digital Transformation ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ความหมายของการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล ผลของการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลต่อการเติบโตของธุรกิจ ขั้นตอนการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล แนวปฏิบัติที่ดีเพื่อก่อให้เกิดความสำเร็จในการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล การประเมินผลสำเร็จของการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลผ่านโดยใช้ปัจจัยความสำเร็จต่าง ๆ</p>	<p>เพิ่มรายวิชาใหม่</p>
<p>นสส261 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3(2-2-5) CSC261 Object Oriented Programming ศึกษาเทคนิคการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ โครงสร้างโปรแกรมในภาษาเชิงวัตถุ หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ ความหมาย กลุ่มของวัตถุ คุณลักษณะ และพฤติกรรมของวัตถุ การสืบทอด การนำกลับมาใช้ใหม่ รูปแบบการเขียนและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สมัยใหม่ในรูปแบบซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ</p>	<p>นสส261 การวิเคราะห์และออกแบบประสบการณ์ 3(2-2-5) และปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ CSC261 User Experience and User Interface Analysis and Design ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิดเชิงลึกของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์การนำไปใช้ประโยชน์ได้และความสามารถในการสนับสนุนของการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์ และมนุษย์ การออกแบบโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบทางสรีระศาสตร์ที่เน้นการรับรู้และกายภาพของ มนุษย์ หลักการ วิธีการ และเครื่องมือสำหรับการออกแบบ การสร้าง และการทดสอบระบบเชิงโต้ตอบ โครงสร้างของสารสนเทศและการโต้ตอบ ความหลากหลายของรูปแบบและเทคนิคของการโต้ตอบในปัจจุบัน</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อรายวิชา -ปรับคำอธิบายรายวิชา</p>
<p>นสส262 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์ 3(2-2-5) CSC262 Human Computer Interaction ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิดเชิงลึกของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์ การนำไปใช้ประโยชน์ได้และความสามารถในการสนับสนุนของการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์และมนุษย์ การออกแบบโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การออกแบบทางสรีระศาสตร์ที่เน้นการรับรู้และกายภาพของมนุษย์ หลักการ วิธีการ และเครื่องมือสำหรับการออกแบบ การสร้าง และการทดสอบระบบเชิงโต้ตอบ โครงสร้างของสารสนเทศและการโต้ตอบ ความหลากหลายของรูปแบบและเทคนิคของการโต้ตอบในปัจจุบัน</p>	<p>นสส262 ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น 3(2-2-5) CSC262 Fundamental of Computer Network ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารข้อมูล ส่วนประกอบของการติดต่อสื่อสารข้อมูล ชนิดของ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ เครือข่ายบริเวณเฉพาะที่ ระเบียบวิธีการเครือข่าย มาตรฐานของเครือข่าย สถาปัตยกรรมเครือข่าย การวางแผนและการออกแบบระบบเครือข่ายภายในอาคาร การควบคุมการเชื่อมโยงระดับกายภาพ เทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูล</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อรายวิชา -ปรับคำอธิบายรายวิชา</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส263 เครือข่ายคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) CSC263 Computer Network</p> <p>ศึกษา และฝึกปฏิบัติแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารข้อมูล ส่วนประกอบของการติดต่อสื่อสารข้อมูลชนิดของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เครือข่ายบริเวณเฉพาะที่ ระเบียบวิธีการเครือข่ายมาตรฐานของเครือข่าย สถาปัตยกรรมเครือข่าย OSI ตัวกลางที่ใช้ในการสื่อสารข้อมูล โพรโทคอลพื้นฐาน TCP/IP ปฏิบัติการวางแผนและการออกแบบระบบเครือข่ายภายในอาคาร การควบคุมการเชื่อมโยงระดับกายภาพ เทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูล</p>	<p>นสส263 การออกแบบและพัฒนาสื่อผสม 3(2-2-5) CSC263 Multimedia Design and Development</p> <p>ศึกษาและค้นคว้าแนวคิดของสื่อประสม หลักการออกแบบสื่อประสม เทคโนโลยีในปัจจุบันในการออกแบบ และการผลิต การประยุกต์ใช้สื่อประสมในการสื่อสาร เทคนิคในการเลือกข้อมูลและเทคนิคพิเศษในการสร้าง สื่อประสม การเผยแพร่ การทดสอบและการประเมินสื่อประสม การใช้โปรแกรมประยุกต์ในการผลิตสื่อผสม</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>นสส264 การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์บนเว็บเพจ 3(2-2-5) CSC264 Interactive Web Page Development</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติ การพัฒนาการเขียนโปรแกรมสำหรับงานเว็บเพจ การออกแบบเว็บเพจเชิงปฏิสัมพันธ์ สถาปัตยกรรมและการท างานของเว็บเพจ องค์ประกอบของเว็บเพจ ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานโครงสร้างการออกแบบเว็บเพจ การสร้างเว็บเพจด้วยภาษาคอมพิวเตอร์</p>	<p>นสส264 การคิดเชิงออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5) CSC264 Design Thinking and Creativity for Digital Innovation</p> <p>ศึกษาและเข้าใจความแตกต่างของการออกแบบโดยยึดผู้ออกแบบเป็นศูนย์กลาง (Designer-Centered Design) และการออกแบบที่ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) แนวคิดของการคิดเชิงออกแบบ กระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ การนำการคิดเชิงออกแบบไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการนำการคิดเชิงออกแบบไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างนวัตกรรมดิจิทัล</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
	<p>นสส265 การออกแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารกับผู้ใช้ 3(2-2-5) CSC265 Interaction Design for User Communication</p> <p>ศึกษาพื้นฐานของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) การทำวิจัยผู้ใช้ การศึกษาความต้องการผู้ใช้ เทคนิคการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ การสร้างต้นแบบ (Prototyping) การทดสอบต้นแบบ การนำการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ</p>	<p>เพิ่มรายวิชา ใหม่</p>
	<p>นสส266 การเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5) CSC266 Digital Innovation Entrepreneurship</p> <p>ศึกษาแนวคิด Product-Market Fit และ Lean Product Process แนวคิด Product Space และ Solution Space การหาลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย การระบุความต้องการของลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย การกำหนดคุณค่าที่ส่งมอบให้ลูกค้า (Value Proposition) การระบุคุณสมบัติของ Most Viable Product (MVP) การสร้างต้นแบบ MVP การประยุกต์ใช้แนวคิดการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) การทดสอบ MVP การประเมินผลการทดสอบ</p>	<p>เพิ่มรายวิชา ใหม่</p>
	<p>นสส267 การสื่อสารการระดมทุนเพื่อผลิตภัณฑ์ดิจิทัล 3(2-2-5) CSC267 Investment Funding Communication for Digital Products</p> <p>ศึกษาวิธีการมอุงธุรกิจ การใช้ภาพในการแก้ปัญหา เครื่องมือและกฎของการคิดด้วยภาพ (Visual Thinking) การประยุกต์ใช้การคิดด้วยภาพในการสื่อสาร กรอบการนำเสนอ ขั้นตอนการขายความคิดให้ประสบความสำเร็จ</p>	<p>เพิ่มรายวิชา ใหม่</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส361 การเขียนโปรแกรมบนเว็บ 3(2-2-5) CSC361 Web Programming</p> <p>ศึกษาหลักการเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บ เครื่องมือในการเขียนโปรแกรมบนเว็บ การใช้งานสไลด์ซีท ภาษาสำหรับพัฒนาเว็บบนฝั่งไคลเอ็นท์และฝั่งเซิร์ฟเวอร์ ภาษาสำหรับการเพิ่ม ลบ ปรับปรุง และสืบค้นฐานข้อมูลที่เชื่อมโยงกับเว็บ</p>	<p>นสส361 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 2 3(2-2-5) CSC361 Programming for Digital Innovation 2 (บูรพวิชา นสส153 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานนวัตกรรมดิจิทัล 1)</p> <p>ศึกษาเทคนิคการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ โครงสร้างโปรแกรมในภาษาเชิงวัตถุ หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ ความหมาย กลุ่มของวัตถุ คุณลักษณะ และพฤติกรรมของวัตถุ การสืบทอด การนำกลับมาใช้ใหม่ รูปแบบการเขียนและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สมัยใหม่ในรูปแบบซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>นสส362 การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(3-0-6) CSC362 Information Technology Project Management</p> <p>ศึกษาหลักการ และวิธีการจัดการโครงการกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ การสร้างทีมงาน การเก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย การเขียนเอกสารโครงการ การควบคุมโครงการ และการติดตามผลการดำเนินงานของโครงการ</p>	<p>นสส362 การบริหารโครงการนวัตกรรมดิจิทัล 3(3-0-6) CSC362 Digital Innovation Project Management</p> <p>ศึกษาหลักการ และวิธีการจัดการโครงการกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ การสร้างทีมงาน การเก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย การเขียนเอกสารโครงการ การควบคุมและติดตามโครงการ และการติดตามผลการดำเนินงานของโครงการ</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>นสส363 เทคโนโลยีการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ 3(2-2-5) CSC363 Cloud Computing Technology</p> <p>ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิด รูปแบบแบบจำลอง สถาปัตยกรรม ระบบความปลอดภัย และความสามารถของบริการต่างๆของการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ วิเคราะห์ประโยชน์ที่องค์กร หรือธุรกิจได้รับจากการนำเทคโนโลยีการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆไปประยุกต์ใช้ทั้งทางด้านธุรกิจ และทางด้านเทคนิค</p>	<p>นสส363 เทคโนโลยีแบบกลุ่มเมฆ 3(2-2-5) CSC363 Cloud Technology</p> <p>ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับแนวคิด รูปแบบแบบจำลอง สถาปัตยกรรม ระบบความปลอดภัย และความสามารถของบริการต่างๆของเทคโนโลยีแบบกลุ่มเมฆ วิเคราะห์ประโยชน์ที่องค์กร หรือธุรกิจได้รับจาก การนำเทคโนโลยีแบบกลุ่มเมฆไปประยุกต์ใช้ทั้งทางด้านธุรกิจ และทางด้านเทคนิค</p>	<p>เปลี่ยนชื่อ รายวิชา</p>
<p>นสส364 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับคอมพิวเตอร์เพื่อ 3(2-2-5) การสื่อสาร CSC364 Independent Study for Computer Communication</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนา สร้างสรรค์ ผลงานในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงานร่วมกัน และการนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแลให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในสาขาคอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร</p>	<p>นสส364 การศึกษาเฉพาะเรื่องสำหรับนวัตกรรม 3(2-2-5) คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร CSC364 Independent Study for Computer Innovation for Communication</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า ปฏิบัติ วิจัยและพัฒนา สร้างสรรค์ ผลงานในประเด็นขอบเขตสาระที่ผู้เรียนสนใจเป็นพิเศษ โดยใช้เทคนิควิธี รูปแบบวิธีที่ผู้เรียนสนใจ ผ่านกระบวนการศึกษา การทำงานร่วมกัน และการนำเสนอ อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ประเด็นที่ศึกษาขึ้นอยู่กับความเห็นชอบของสาขาวิชาและภายใต้การดูแลให้คำปรึกษาของ อาจารย์ที่รับผิดชอบรายวิชาในสาขา</p>	<p>-ปรับชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
	<p>นสส365 การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการสื่อสารบนเว็บเพจ 3(2-2-5) CSC365 Interactive Media Development for Web Page Communication</p> <p>ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเว็บเพจในยุคปัจจุบัน องค์ประกอบของเว็บเพจ การออกแบบเว็บเพจเชิงปฏิสัมพันธ์ สถาปัตยกรรมและการทำงานของเว็บ หลักการออกแบบการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ในลักษณะเว็บเพจ โครงสร้างการออกแบบเว็บเพจ การสร้างเว็บเพจด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ โดยสามารถเชื่อมโยงข้อมูลเว็บเพจให้สัมพันธ์กันได้อย่างถูกต้อง และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>เพิ่มรายวิชา ใหม่</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
	<p>นสส366 ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล 3(2-2-5)  CSC366 Artificial Intelligence for Digital Transformation  ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์หลักการสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ ความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ที่นำไปพัฒนาและต่อยอดธุรกิจ แนวปฏิบัติที่ดีในการนำปัญญาประดิษฐ์ไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ จริยธรรมในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ กรณีศึกษาการใช้ปัญญาประดิษฐ์</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
	<p>นสส367 การประกันคุณภาพนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5)  CSC367 Digital Innovation Quality Assurance  ศึกษาส่วนประกอบของกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ แนวคิดเบื้องต้นของการประกันคุณภาพ ความหมายของมุมมองภายนอกและภายในของคุณภาพ การพัฒนาแผนการประกันคุณภาพซอฟต์แวร์ การปฏิบัติเพื่อนำไปสู่การพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ ตัววัดสำหรับกระบวนการประเมินคุณภาพซอฟต์แวร์ การวิเคราะห์แบบคงที่และเครื่องมือในการควบคุมคุณภาพซอฟต์แวร์</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
	<p>นสส368 การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5)  เพื่อการสื่อสาร  CSC368 Data Analytics for Digital Innovation for Communication  ศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ การสร้างภาพจากการวิเคราะห์ข้อมูล เทคนิค แนวคิดและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง ข้อดีและข้อจำกัดของเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่แต่ละรูปแบบ เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับนวัตกรรมดิจิทัลที่จะใช้ในการปรับปรุงกระบวนการตัดสินใจขององค์กร รวมถึงกรณีศึกษาและปฏิบัติเพื่อนำไปใช้งานจริง</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
	<p>นสส369 วิทยาการข้อมูลเบื้องต้น 3(2-2-5)  CSC369 Fundamental of Data Science  ศึกษา ค้นคว้าเกี่ยวกับหลักการของแนวคิดพื้นฐานของวิทยาการข้อมูล การออกแบบการวิจัยด้านวิทยาการข้อมูล การรวบรวมข้อมูล การจัดหาข้อมูล การเตรียมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลออกแบบและสร้างรูปแบบการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพและเสียงที่มีความสัมพันธ์กัน ทำการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์</p>	เพิ่มรายวิชาใหม่
<p>นสส461 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่แบบพกพา 3(2-2-5)  CSC461 Mobile Application Development  ศึกษาแนวคิดการเขียนโปรแกรมสำหรับอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ ประเภทของอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่สถาปัตยกรรมฮาร์ดแวร์ คุณลักษณะและข้อจำกัดของอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เครื่องมือและภาษาที่ใช้สำหรับพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ หลักการของโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ส่วนติดต่อระบบสำหรับโปรแกรมประยุกต์ การติดต่อกับผู้ใช้ผ่าน UI class การเก็บข้อมูลลงในอุปกรณ์ และผ่านเครือข่ายในรูปแบบดาต้าเบสเซิร์ฟเวอร์ การจำลองเพื่อทดสอบและแก้ไขบนระบบคอมพิวเตอร์ การลงโปรแกรมในอุปกรณ์สื่อสารจริง</p>	<p>นสส461 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจ ดิจิทัล 1 3(2-2-5)  CSC461 Application Program Development for Digital Business 1  ศึกษา ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติ การพัฒนาการเขียนโปรแกรมสำหรับงานเว็บเพจ การออกแบบเว็บเพจเชิงปฏิสัมพันธ์ สถาปัตยกรรมและการทำงานของเว็บเพจ องค์ประกอบของเว็บเพจ ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน โครงสร้างการออกแบบเว็บเพจ การออกแบบและพัฒนาเว็บ เครื่องมือในการเขียนโปรแกรมบนเว็บ การใช้งานสไลด์ชิต เฟรมเวิร์คไลบารี ภาษาสำหรับพัฒนาเว็บบนฝั่งไคลเอ็นท์และการสร้างเว็บเพจด้วยภาษาคอมพิวเตอร์</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อรายวิชา  -ปรับคำอธิบายรายวิชา</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ.2560	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565	หมายเหตุ
<p>นสส462 การออกแบบกราฟิก 2 มิติและ 3 มิติ เบื้องต้น 3(2-2-5) CSC462 Introduction to 2D and 3D Graphics Design</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมกราฟิก 2 มิติและ 3 มิติ เบื้องต้นลักษณะภาพ การสร้างภาพ และการแสดงภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ การออกแบบการโต้ตอบกับผู้ใช้ และการติดต่อเชื่อมโยงกับผู้ใช้</p>	<p>นสส462 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจ 3(2-2-5) ดิจิทัล 2 CSC462 Application Program Development for Digital Business 2 (บูรพวิชา นสส461 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจดิจิทัล 1) ศึกษาหลักการเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เครื่องมือในการเขียนโปรแกรมบนเว็บ ภาษาสมัยใหม่สำหรับพัฒนาเว็บบนฝั่ง เซิร์ฟเวอร์ ภาษาในการคิวรีข้อมูลสำหรับการเพิ่ม ลบ ปรับปรุง และสืบค้นฐานข้อมูล ทั้งแบบมีโครงสร้าง และไม่มีโครงสร้างที่เชื่อมโยงกับเว็บ</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>นสส463 การจำลองสภาพแวดล้อมแบบเสมือนสำหรับ 3(2-2-5) คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร CSC463 Virtual and Augmented Reality for Computer Communication</p> <p>ศึกษา และฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพื้นฐาน แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือน เทคโนโลยีฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือน กระบวนการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมและองค์ประกอบ 2 มิติ และ 3 มิติ ในรูปแบบของมัลติมีเดียที่มีการโต้ตอบเชิงเสมือน และการประยุกต์ใช้งานบนอุปกรณ์และสื่อต่างๆ</p>	<p>นสส463 โครงการต้นแบบสำหรับนวัตกรรมสื่อสารดิจิทัล 3(2-2-5) CSC463 Pilot Project for Digital Communication Innovation</p> <p>ศึกษา ค้นคว้า และบูรณาการความรู้เพื่อเตรียมความพร้อมในการทำโครงการ โดยการใช้โจทย์ปัญหาจริง ทำการวิเคราะห์ปัญหา กำหนดโจทย์ที่ชัดเจน การจัดทำข้อเสนอโครงการ วิธีการในการพัฒนาบริการและการนำเสนอ โครงการ ศึกษา รวบรวมความต้องการ วิเคราะห์ความต้องการ วิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้ และการออกแบบบริการ ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ของระบบสารสนเทศ/แอปพลิเคชัน/บริการ และนำเสนอผลงานการออกแบบเพื่อรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และนำไปปรับปรุงให้ดีขึ้น</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>นสส464 คลังข้อมูลและการทำเหมืองข้อมูล 3(2-2-5) CSC464 Data Warehousing and Data Mining</p> <p>ศึกษาหลักการ และปฏิบัติการแบบจำลองข้อมูลสำหรับคลังข้อมูล การดำเนินการเกี่ยวกับคลังข้อมูล การสกัด การชำระล้าง การแปลงรูปแบบ และการบรรจุข้อมูลลงคลังข้อมูล การคำนวณแบบลูกบาศก์ข้อมูล และการสืบค้นข้อมูลรูปแบบต่างๆ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับกระบวนการและสถาปัตยกรรมของทำเหมืองข้อมูลความสัมพันธ์ของการทำเหมืองข้อมูลและคลังข้อมูล เทคนิคและการประยุกต์ใช้โปรแกรมประยุกต์สำเร็จรูปในการทำเหมืองข้อมูลกับข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ในปัจจุบัน</p>	<p>นสส464 คลังข้อมูลและการทำเหมืองข้อมูล 3(2-2-5) CSC464 Data Warehouse and Data Mining</p> <p>ศึกษาหลักการ และปฏิบัติการแบบจำลองข้อมูลสำหรับคลังข้อมูล การดำเนินการเกี่ยวกับคลังข้อมูล การสกัด การชำระล้าง การแปลงรูปแบบ และการบรรจุข้อมูลลงคลังข้อมูล การคำนวณแบบลูกบาศก์ข้อมูล และการสืบค้นข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับกระบวนการและสถาปัตยกรรมของทำเหมืองข้อมูล ความสัมพันธ์ของการทำเหมืองข้อมูลและคลังข้อมูล เทคนิคและการประยุกต์ใช้โปรแกรมประยุกต์สำเร็จรูปในการทำเหมืองข้อมูลกับข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ในปัจจุบัน</p>	<p>ปรับชื่อ รายวิชา</p>
<p>นสส465 การประกันคุณภาพซอฟต์แวร์ 3(3-0-6) CSC465 Software Quality Assurance</p> <p>ศึกษาหลักการที่เกี่ยวกับคุณภาพซอฟต์แวร์ แนวคิดเบื้องต้นของการประกันคุณภาพซอฟต์แวร์ ความหมายของมุมมองภายนอก และภายในของคุณภาพซอฟต์แวร์ การพัฒนาแผนการประกันคุณภาพซอฟต์แวร์ที่ใช้ในกระบวนการจัดการโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ การตรวจตราแบบมีระเบียบแบบแผนและแบบง่ายเพื่อพัฒนาคุณภาพซอฟต์แวร์ ตัววัดสำหรับกระบวนการประเมินคุณภาพซอฟต์แวร์ การวิเคราะห์แบบคงที่และเครื่องมือในการควบคุมคุณภาพซอฟต์แวร์</p>	<p>นสส465 ภาวะผู้นำทางดิจิทัล 3(2-2-5) CSC465 Digital Leadership</p> <p>ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดของภาวะผู้นำในยุคดิจิทัล ความเป็นผู้นำด้านดิจิทัลและเรียนรู้วิธีประยุกต์ใช้เพื่อช่วยเปลี่ยนแปลงองค์กร ความแตกต่างของอุตสาหกรรมและอาชีพในยุคการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล ปัจจัยที่สำคัญของการใช้เทคโนโลยีในการบริหารองค์กร การสร้างนวัตกรรมเพื่อการเปลี่ยนแปลงองค์กร รวมถึงการศึกษารณศาสตร์ศึกษาต่าง ๆ</p>	<p>-เปลี่ยนชื่อ รายวิชา -ปรับ คำอธิบาย รายวิชา</p>