

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ)

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย	ชื่อเต็ม	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล)
	ชื่อย่อ	วท.บ. (สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล)
ภาษาอังกฤษ	ชื่อเต็ม	Bachelor of Science (Creative Media and Digital Technologies)
	ชื่อย่อ	B.Sc. (Creative Media and Digital Technologies)

ปรัชญาของหลักสูตร

มุ่งผลิตบัณฑิตทางด้านดิจิทัลมีเดียซึ่งคือนักสื่อสารแนวคิดผ่านสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ โดยบูรณาการความรู้ทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ สุนทรียศาสตร์ ศาสตร์การสื่อสาร และพื้นฐานกระบวนการวิจัย

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

PLO 1 ตระหนักในกฎ ระเบียบ สังคม และมีวินัยในการดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล

PLO 3 มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ

PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง

PLO 5 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้กระบวนการคิดเชิงตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา

PLO 6 มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ

PLO 6.1 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน

PLO 6.2 สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์เชิงวิชาการและวัตถุประสงค์อื่นๆ

PLO 6.3 สามารถเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ

PLO 7 มีความเป็นสากล ขอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับโลก และมารยาทที่เหมาะสมทางด้านการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจ และ/หรือการสื่อสารออนไลน์

PLO 7.1 มีความไวทางวัฒนธรรม สามารถสื่อสารกับบุคคลในสังคมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

PLO 7.2 สามารถสื่อสารโดยประยุกต์ใช้มารยาททางสังคม และ/หรือมารยาทบนสังคมออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์การเข้าสังคมหรือทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม

PLO 7.3 มีความเท่าทันต่อสถานการณ์โลก และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม

PLO 8 มีความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ

PLO 8.1 มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ

PLO 8.2 สามารถประยุกต์การใช้งานซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ

PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบูรณาการศาสตร์ ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ

PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิต สื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน

PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบ ผลงาน

PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้

PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ

PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ

PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้

PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความเป็นมืออาชีพในการสร้างสรรค์สื่อ

โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	128 หน่วยกิต
1. หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป	34 หน่วยกิต
สาระที่ 1 ศาสตร์พระราชาและประโยชน์เพื่อนมนุษย์	4 หน่วยกิต
001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน (The King's Philosophy and Sustainable Development)	2((2)-0-4)
388-100 สุขภาวะเพื่อเพื่อนมนุษย์ (Health for All)	1((1)-0-2)
142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ (Benefits of Mankind)	1((1)-0-2)
สาระที่ 2 ความเป็นพลเมืองและชีวิตที่สันติ	5 หน่วยกิต
142-239 ศิลปะการดำเนินชีวิต (Art of Living)	3((3)-0-6)
895-100 พลเมืองที่ดี (Good Citizens)	2((2)-0-4)
สาระที่ 3 การเป็นผู้ประกอบการ	1 หน่วยกิต
001-103 ไอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ (Idea to Entrepreneurship)	1((1)-0-2)
สาระที่ 4 การอยู่อย่างรู้เท่าทัน และการรู้ดิจิทัล	4 หน่วยกิต
การอยู่อย่างรู้เท่าทัน บังคับจำนวน 2 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้	
142-121 โลกแห่งอนาคต (The Future Earth)	2((2)-0-4)
การรู้ดิจิทัล บังคับ 2 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้	
142-225 ปัจจัยที่ 5 (The 5th need)	2((2)-0-4)
สาระที่ 5 การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข	4 หน่วยกิต
การคิดเชิงระบบ บังคับ 2 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้	
142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving)	2((2)-0-4)
การคิดเชิงตรรกะและตัวเลข บังคับ 2 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้	
142-129 คิดไปข้างหน้า (Organic Thinking)	2((2)-0-4)

สาระที่ 6 ภาษาและการสื่อสาร	8 หน่วยกิต
สำหรับหลักสูตรนานาชาติ	
142-117 การเขียนขั้นเทพ	2((2)-0-4)
(Advanced Writing)	
142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด	2((2)-0-4)
(Academic English: Listening and Speaking)	
142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน	2((2)-0-4)
(Academic English: Reading and Writing)	
142-215 การพูดในที่สาธารณะ	2((2)-0-4)
(Public Speaking)	
สาระที่ 7 สุนทรียศาสตร์และกีฬา	2 หน่วยกิต
เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้	
สุนทรียศาสตร์	บังคับจำนวน 1 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้
472-117 สุขภาพดี ชีวิตมีสุข	1((1)-0-2)
(Keeping Fit: Enjoy Healthy and Happy Life)	
142-234 โลกสวย	1((1)-0-2)
(Life is Beautiful)	
142-135 พับเพียบเรียบร้อย	1((1)-0-2)
(Paper Craft)	
142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว	1((1)-0-2)
(Sculpture)	
142-137 ใครๆ ก็วาดได้	1((1)-0-2)
(Everyone Can Draw)	
142-138 มนต์รักเสียงดนตรี	1((1)-0-2)
(The Sound of Music)	
142-139 ท่องโลกศิลปะ	1((1)-0-2)
(Through The World of Art)	
142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ	1((1)-0-2)
(The Designers and Their Black Attires)	

กีฬา **บังคับจำนวน 1 หน่วยกิต ให้เลือกเรียนจากสาระต่อไปนี้**

895-030 ว่ายน้ำ (Swimming)	1((1)-0-2)
895-031 เทนนิส (Tennis)	1((1)-0-2)
895-032 บาสเกตบอล (Basketball)	1((1)-0-2)
895-033 กรีฑา (Track and Field)	1((1)-0-2)
895-034 ลีลาศ (Social Dance)	1((1)-0-2)
895-035 เปตอง (Petanque)	1((1)-0-2)
895-036 ค่ายพักแรม (Camping)	1((1)-0-2)
895-037 แบดมินตัน (Badminton)	1((1)-0-2)
895-038 เทเบิลเทนนิส (Table Tennis)	1((1)-0-2)
895-039 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ (Exercise for Health)	1((1)-0-2)

วิชาเลือก 6 หน่วยกิต ให้ให้นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาจากกลุ่มสาระที่กำหนดหรือจากรายวิชาเลือกของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่เปิดสอนในคณะ/วิทยาเขตต่างๆ ที่เปิดสอนเป็นภาษาอังกฤษตามที่หลักสูตรกำหนด ทั้งนี้ต้องตรงตามปรัชญาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปซึ่งผ่านความเห็นชอบจากศูนย์ศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

วิชาเลือก มีรายวิชาดังต่อไปนี้

เปิดสอนโดยวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่

142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ (English Booster)	2((2)-0-4)
142-112 อังกฤษออนแอร์ (English On Air)	2((2)-0-4)
142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ (English for Basic IT)	1((1)-0-2)
142-116 อังกฤษจรรยาจะก้าน (English Pronunciation)	1((1)-0-2)

142-211 อังกฤษกันทุกวัน (English Everyday)	2((2)-0-4)
142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล (English for Career Readiness)	2((1)-2-3)
142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง (Media Language and Art of Storytelling)	1((1)-0-2)
142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ (Creative Media for Academic Presentation)	1((1)-0-2)
142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการ และการสื่อสาร (Creative Presentation Design for Conference and Communication)	1((1)-0-2)
142-227 ทำเงินด้วย Youtube (Youtube Marketing and Viral Videography)	1((1)-0-2)
142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ (Basic Product Design and Branding)	1((1)-0-2)
142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์ (Online Advertising Management)	1((1)-0-2)
142-238 ตะลอนทัวร์ (Learn to Roam)	2((2)-0-4)

2. หมวดวิชาเฉพาะ	88	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐาน	24	หน่วยกิต
142-141 การวาดเส้น (Digital Drawing)	3((1)-4-4)	
142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน (Basic Programming)	3((2)-2-5)	
142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ (Principles of Art and Design)	3((2)-2-5)	
142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด (Principles of Layout and Idea Generation)	3((2)-2-5)	
142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรี่บอร์ด (Script Writing and Storyboarding)	3((2)-2-5)	

142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ (Principles of Web Technology)	3((2)-2-5)
142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Photography)	3((2)-2-5)
142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน (Fundamentals of 3D Modeling)	3((2)-2-5)
2.2 กลุ่มวิชาบังคับ	33 หน่วยกิต
142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-Oriented Programming)	3((2)-2-5)
142-154 ระบบฐานข้อมูล (Database System)	3((2)-2-5)
142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน (Fundamentals of 3D Animation)	3((2)-2-5)
142-252 การออกแบบเกม (Game Design)	3((2)-2-5)
142-257 ระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology)	3((2)-2-5)
142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้ (User Experience and User Interface)	3((2)-2-5)
142-351 การบริหารโครงการ (Project Management)	3((2)-2-5)
142-355 โครงการดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1 (Project in Digital Media and Animation I)	3((0)-9-0)
142-356 โครงการดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 (Project in Digital Media and Animation II)	3((0)-9-0)
142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ (Display Design and Exhibition)	6((0)-18-0)

2.3 กลุ่มวิชาบังคับเลือก **13 หน่วยกิต**

นักศึกษาต้องเลือกลงทะเบียนในรายวิชาดังต่อไปนี้ จำนวนไม่น้อยกว่า 13 หน่วยกิต

โดยกำหนดให้นักศึกษาลงทะเบียนรายวิชา 142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 จำนวน 2 หน่วยกิต และ 142-358 สัมมนา
ด้านดิจิทัลมีเดีย 2 จำนวน 2 หน่วยกิต รวมจำนวน 4 หน่วยกิต

142-350	สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1 (Seminar in Digital Media I)	2((0)-4-2)
142-358	สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2 (Seminar in Digital Media II)	2((0)-4-2)
และให้นักศึกษาเลือกลงทะเบียนรายวิชาในกลุ่มวิชาบังคับเลือกอีกไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้		
142-253	การออกแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphic Design)	3((2)-2-5)
142-255	การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง (Responsive Web Design)	3((2)-2-5)
142-256	แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล (Digital 2D Animation)	3((2)-2-5)
142-258	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม (Cross-Platform Mobile Application Development)	3((2)-2-5)
142-357	การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง (Backend Web Programming)	3((2)-2-5)
142-359	แสงเงา และการประมวลผลภาพ (Shading, Lighting and Rendering)	3((2)-2-5)

2.4 กลุ่มรายวิชาเลือก

18 หน่วยกิต

นักศึกษาต้องเลือกลงทะเบียนในรายวิชาดังต่อไปนี้ ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต โดยนักศึกษาต้องเลือกลงทะเบียนตามเงื่อนไขของ แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย หรือ แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย

แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย

สำหรับนักศึกษาที่ต้องการมีประสบการณ์สหกิจศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา 142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย (Cooperative Education in Digital Media) 6 หน่วยกิต และเลือกลงทะเบียนในรายวิชาเลือก หรือรายวิชาที่เปิดใหม่ในภายหลัง ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต รวมเป็น 18 หน่วยกิต

142-401	สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย (Cooperative Education in Digital Media)	6((0)-36-0)
---------	---	-------------

แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย

นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา 142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย (Internship in Digital Media) ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง และเลือกลงทะเบียนในรายวิชาเลือก หรือรายวิชาที่เปิดใหม่ในภายหลัง ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต

142-402	ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย (Internship in Digital Media)	ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง
---------	--	-------------------------

142-360	การเขียนบทเกม (Game Script Writing)	3((2)-2-5)
---------	--	------------

142-361	ความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)	3((2)-2-5)
142-362	วิถีแห่งพลเมืองเน็ต (Netizenship)	3((2)-2-5)
142-363	กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน (Anatomy for Animation and Sculpting)	3((2)-2-5)
142-365	การโปรแกรมกราฟิก (Graphic Programming)	3((2)-2-5)
142-366	ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน (Digital Software and Application)	3((2)-2-5)
142-367	การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน (Design Thinking)	3((2)-2-5)
142-368	บริการออกแบบดิจิทัล (Digital Design Services)	3((2)-2-5)
142-369	สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ (Creative Media for Presentation of Scientific Discovery)	3((2)-2-5)
142-370	นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ (Digital Innovative for New Media Creation)	3((2)-2-5)
142-371	การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล (Digital Data Management and Data Analytics)	3((2)-2-5)
142-372	ธุรกิจอัจฉริยะ (Digital Data Analytics & Business Intelligence)	3((2)-2-5)
142-373	การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ (Digital Research for Creative Media)	3((2)-2-5)
142-374	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์ (Digital Technology for Creative Media)	3((2)-2-5)
142-375	ดิจิทัลแมทเพนทิง (Digital Matte Painting)	3((2)-2-5)
142-376	กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล (Digital Marketing Strategies)	3((2)-2-5)
142-377	ภาพยนตร์ศึกษา (Cinematography)	3((2)-2-5)
142-378	การเขียนโปรแกรมเกม	3((2)-2-5)

	(Game Programming)	
142-380	การพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโครงสำเร็จรูป	3((2)-2-5)
	(Frontend Web Development Using Framework)	
142-384	ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป	3((2)-2-5)
	(Content Management System)	
142-387	การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง	3((2)-2-5)
	(Advanced Game Programming)	
142-388	หัวข้อพิเศษ 1	1-3((x)-y-z)
	(Special Topic I)	
142-389	เทคโนโลยีสื่อใหม่	3((2)-2-5)
	(New Media Technology)	
142-390	ปัญญาประดิษฐ์	3((2)-2-5)
	(Artificial Intelligence)	
142-391	หัวข้อพิเศษ 2	1-3((x)-y-z)
	(Special Topic II)	
142-392	การออกแบบอินโฟกราฟิก	3((2)-2-5)
	(Information Design)	
142-393	การออกแบบอัตลักษณ์	3((2)-2-5)
	(Identity Design (Branding))	
142-394	การออกแบบบรรจุภัณฑ์	3((2)-2-5)
	(Package Design)	
142-395	หัวข้อพิเศษ 3	1-3((x)-y-z)
	(Special Topic III)	
142-396	ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ	3((2)-2-5)
	(Client/Server Application & Web Technology)	
142-398	สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว	3((2)-2-5)
	(Internet of Thing and Embedded Devices)	

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาจากรายวิชาเลือกในหมวดการศึกษาทั่วไป หรือ เลือกเรียนรายวิชาตามที่นักศึกษาสนใจจากรายวิชาเลือกในหลักสูตรนี้หรือหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนโดยวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ หรือหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์หรือมหาวิทยาลัยอื่นๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

แผนการศึกษาตลอดหลักสูตร

ปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.1 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

เลือก M02.1 พื้นฐานการออกแบบและศิลปะ

M09 รู้ทันโลกดิจิทัล

เลือก M09.1 สื่อสังคมในยุคดิจิทัล

เลือก M09.2 ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์

M11 อังกฤษเขียน(เรียน)แบบโปร

เลือก M11.2 นักเขียนมือโปร

M15 แนวคิดจิตปราณิต

เลือก M15.3 ศิลปะการดำเนินชีวิต

ภาคการศึกษาที่ 2

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.3 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

เลือก M02.6 การออกแบบแอปพลิเคชัน

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

เลือก M03.7 การเขียนบทและการเขียนสตอรี่บอร์ด

M11 อังกฤษเขียน(เรียน)แบบโปร

เลือก M11.1 นักพูดมือโปร

M15 แนวคิดจิตปราณิต

เลือก M15.1 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์

และลงทะเบียนเรียนรายวิชา

001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน	2((2)-0-4)
388-100 สุขภาวะเพื่อเพื่อนมนุษย์	1((1)-0-2)

ภาคการศึกษาที่ 1

M01 การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ

เลือก M01.2 การคิดไปข้างหน้า และ การคิดวิเคราะห์

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

เลือก M02.3 การสร้างโมเดล 3 มิติ

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

เลือก M03.6 การถ่ายภาพดิจิทัล

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

เลือก M04.1 การสร้างเว็บเบื้องต้น

เลือก M04.5 การออกแบบเกม

M12 ทักษะภาษาโปรแกรมมิ่ง

*เลือก M12.1 อังกฤษสบายๆ

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อย 1 หน่วยกิต ดังนี้

M15 แนวคิดจิตปรานีต

M15.2 โลกสวย

M14 ศิลปะและสุนทรียศาสตร์

M14.1 การพับกระดาษ

M14.2 การปั้น

M14.3 การวาด

M14.4 ดนตรีพื้นฐาน

M14.5 ศิลปะพื้นฐาน

M14.6 การออกแบบพื้นฐาน

เลือก 1-2 โมดูลจากโมดูลย่อย 2 หน่วยกิต ดังนี้

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการ โปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

M12 ทักษะภาษาโปรแกรมมิ่ง

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง

M13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

M13.4 ภาษาอังกฤษจรรยาบรรณ

M13.5 ตะลอนทัวร์

และลงทะเบียนเรียนรายวิชา

001-103 ใอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ

1((1)-0-2)

*หมายเหตุ รายวิชานี้เปิดสำหรับนักศึกษาที่มีคุณสมบัติภาษาอังกฤษไม่เป็นไปตามเกณฑ์คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา ข้อ 2.2 โดยให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ โดยไม่นับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิต สะสม (Audit) ตามประกาศของวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ ว่าด้วยเรื่องการลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติสำหรับการยื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าและการลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาแต่ละประเภทของหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรนานาชาติ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 (ภาคผนวก ก)

ภาคการศึกษาที่ 2

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

เลือก M03.1 แอนิเมชัน 3 มิติ

M07 ข้อมูลดิจิทัลอัจฉริยะและการจัดการ

เลือก M07.2 การออกแบบระบบฐานข้อมูล

เลือก 2 โมดูล จากโมดูลย่อย 6 หน่วยกิต ดังนี้

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

M02.4 การจัดแสงเงา และการประมวลภาพ

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

M03.2 การออกแบบโมชันกราฟิก

M03.3 แอนิเมชัน 2 มิติ

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

M04.2 การออกแบบเว็บไซต์แบบตอบสนอง

M04.3 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง

M04.4 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บน มือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม

เลือก 1-2 โมดูลจากโมดูลย่อย 2 หน่วยกิต ดังนี้

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการ โปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง

M13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

M13.4 ภาษาอังกฤษจิตจะก้าน

M13.5 ตะลอนทัวร์

เลือกลงทะเบียนเรียนรายวิชา 1 หน่วยกิต ดังนี้

895-030 ว่ายน้ำ (Swimming)	1((1)-0-2)
895-031 เทนนิส (Tennis)	1((1)-0-2)
895-032 บาสเกตบอล (Basketball)	1((1)-0-2)
895-033 กรีฑา (Track and Field)	1((1)-0-2)
895-034 ลีลาศ (Social Dance)	1((1)-0-2)
895-035 เปตอง (Petanque)	1((1)-0-2)
895-036 ค่ายพักแรม (Camping)	1((1)-0-2)
895-037 แบดมินตัน (Badminton)	1((1)-0-2)
895-038 เทเบิลเทนนิส (Table Tennis)	1((1)-0-2)
895-039 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ (Exercise for Health)	1((1)-0-2)

ปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

เลือก M08.5 การบริหารโครงการ

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.1 การทำวิจัยและโครงการเบื้องต้น

เลือก 1-2 โมดูลจากโมดูลย่อย 2 หน่วยกิต ดังนี้

M06 การปฏิรูปการเรียนรู้ดิจิทัลและสถาบันการศึกษาภาครัฐ

M06.1 การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับงานวิชาการ

M08 การตลาดดิจิทัล ผู้ประกอบการดิจิทัล ทักษะการโปรโมทตนเองเพื่อส่งเสริมธุรกิจ

M08.1 การทำเงินด้วย Youtube

M08.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์

M08.3 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

M12 ทักษะภาษาไร้พรมแดน

M12.2 อังกฤษท่องโลกกว้าง

M13 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.1 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

M13.2 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานอย่างมืออาชีพ

M13.3 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง

M13.4 ภาษาอังกฤษจิตจะก้าน

M13.5 ตะลอนทัวร์

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อย 3 หน่วยกิต ดังนี้

M02 การออกแบบสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

M02.4 การจัดแสงเงา และการประมวลภาพ

M03 การผลิตสื่อดิจิทัล

M03.2 การออกแบบโมชันกราฟิก

M03.3 แอนิเมชัน 2 มิติ

M04 การพัฒนาสื่อข้ามแพลตฟอร์ม

M04.2 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง

M04.3 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง

M04.4 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บน มือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม

เลือก 1 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 3 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

ภาคการศึกษาที่ 2

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.6 การผลิตโครงการงานดิจิทัลมีเดีย

เลือก 2 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

เลือก 2 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2 และนักศึกษาสามารถเลือกรายวิชาจากรายวิชาเลือกในหมวดการศึกษาทั่วไป หรือ เลือกเรียนรายวิชาตามที่นักศึกษาสนใจจากรายวิชาเลือกในหลักสูตรนี้หรือหลักสูตรอื่นที่เปิดสอน โดยวิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่ หรือหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์หรือมหาวิทยาลัยอื่นๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

เลือกโมดูลจากโมดูลย่อยตามเงื่อนไขของ แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย หรือ แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย 6 หน่วยกิต ดังนี้

แผน ก สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.8 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย

แผน ข ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.9 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย

และเลือก 2 โมดูลจากโมดูลย่อยที่มีรายวิชาเลือก 6 หน่วยกิต ดังภาคผนวก ณ ข้อ 2

ภาคการศึกษาที่ 2

M10 งานสื่อสร้างสรรค์และการจัดแสดงผลงาน

เลือก M10.7 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ

คำอธิบายรายวิชา
วิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่
สาขาวิชาสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ)

หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป

001-102 ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาที่ยั่งยืน 2((2)-0-4)

(The King's Philosophy and Sustainable Development)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความหมาย หลักการ แนวคิด ความสำคัญ และเป้าหมายของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการทรงงาน หลักการเข้าใจ เข้าถึง พัฒนา การพัฒนาตามศาสตร์พระราชา และการพัฒนาอย่างยั่งยืน การวิเคราะห์การนำศาสตร์พระราชา ไปประยุกต์ใช้ในพื้นที่ระดับบุคคล องค์กรธุรกิจหรือชุมชนในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

Meaning, principles, concept, importance and goal of the philosophy of sufficiency; work principles, understanding and development of the King's philosophy and sustainable development; an analysis of application of the King's philosophy in the area of interest including individual, business or community sectors in local and national level
 (หมายเหตุ : การวัดและประเมินผลเป็นระดับคะแนน)

388-100 สุขภาวะเพื่อเพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)

(Health for All)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หลักการและขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐานในสถานการณ์จำลอง ปัญหาสุขภาพจิตที่พบบ่อย สัญญาณเตือน การประเมินและการดูแลเบื้องต้นของอาการทางจิต การดูแลสุขภาพตามวัย แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับสุขภาพและการส่งเสริมสุขภาพ การปฐมพยาบาลเบื้องต้น

Principle and steps of basic life support, practice of basic life support in simulated situation; common mental health problems, warning signs, initial assessment and care; concepts of health and health promotion; first aid

(หมายเหตุ : การวัดและประเมินผลเป็นสัญลักษณ์: G,P,F)

G (Distinction) หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในขั้นดี

P (Pass) หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในขั้นพอใช้

F (Fail) หมายความว่า ผลการศึกษาอยู่ในขั้นตก

895-001 พลเมืองที่ดี

2((2)-0-4)

(Good Citizens)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

บทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะพลเมือง การจัดระเบียบทางสังคม กฎหมาย สิทธิเสรีภาพ ความเสมอภาค การอยู่ร่วมกันภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม

Role; duty and social responsibility as a citizen; social organization; law; right; liberty; equality; living together in a multicultural society

001-103 ไอเดียสู่ความเป็นผู้ประกอบการ

1((1)-0-2)

(Idea to Entrepreneurship)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเป็นผู้ประกอบการ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมธุรกิจ การแสวงหาโอกาสทางธุรกิจ การจัดทำแนวคิดธุรกิจ ด้วยเครื่องมือทางธุรกิจสมัยใหม่

Introduction to new entrepreneur creation; business environment analysis; survey for business opportunity analysis; using business models with modern business tools

142-111 ยกเครื่องเรื่องอังกฤษ

2((2)-0-4)

(English Booster)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

เทคนิคการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง หลักไวยากรณ์เบื้องต้น ประเภทของคำ การประสมคำ หลักการออกเสียงและการออกเสียงสูงต่ำ เทคนิคการอ่านและการฟัง การทำความเข้าใจประเด็นหลักและการหาข้อมูลรายละเอียด บทสนทนาอย่างง่าย การสร้างประโยคคำถาม การตอบคำถาม ประโยคที่สามารถนำไปใช้งานได้และสำนวนต่าง การเขียนภาษาอังกฤษที่ถูกต้องตามหลักพื้นฐาน โครงสร้างประโยคอย่างง่าย การใช้เครื่องหมายวรรคตอน การใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ การใช้คำเชื่อมอย่างง่าย วงศ์คำศัพท์ในหลากหลายหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

Self-learning techniques; fundamental grammar; part of speech; spelling; pronunciation and intonation; reading and listening techniques; understanding the main idea and identifying specific information; basic conversation; making questions; answering questions; functional language and idioms; basic English writing; simple sentence structure; punctuation; capitalization; using simple conjunctions; vocabulary related to daily life

142-112 อังกฤษออนแอร์

2((2)-0-4)

(English On Air)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ภาษาอังกฤษออนแอร์ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การพัฒนาทักษะทุกด้าน ฟัง พูด อ่าน เขียน โดยเน้นทักษะที่จำเป็นสำหรับการศึกษาระดับสูงต่อไป การฟังเพื่อนำไปใช้ในการพูด การอภิปราย การขยายความ การจดบันทึก การจับใจความสำคัญ การสรุปข้อมูลจากการฟัง การฟังเพื่อฝึกตีความ การพูดเชิงเล่าเรื่องและอธิบาย การแสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะ ให้คำแนะนำ การบรรยายผู้คน สถานที่และกิจกรรมต่างๆ การพูดในที่สาธารณะ กลยุทธ์การอ่าน การอ่านคร่าวๆ เพื่อจับใจความสำคัญ การอ่านผ่านๆ เพื่อหาข้อมูลเฉพาะ การคาดเดาความหมายจากบริบท การอนุมานการสรุปจากงานเขียน การอ่านเพื่อการเขียน การเขียนย่อหน้าและเรียงความให้ถูกต้องตามหลักโครงสร้าง การเขียนสรุปความและการถอดความ

English for communication; all-skills development: listening, speaking, reading and writing, emphasizing on the necessary skills for higher education; listening tasks as a basis of speaking; discussion and extension; note-taking; identifying main points and summarizing information from listening texts; listening for inferences; narrative and explanatory speaking: giving opinions, suggestions and advices, describing people, places and activities; public speaking; reading strategies: skimming for main ideas, scanning for specific information, guessing meaning from context, making inferences from written texts, reading for writing; writing well-constructed paragraphs and compositions, summarizing, paraphrasing information

142-115 ภาษาอังกฤษสำหรับพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ

1((1)-0-2)

(English for Basic IT)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

องค์ความรู้คำศัพท์และศัพท์เฉพาะในภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ตและการดำเนินการออนไลน์ต่างๆ สื่อประสม สื่อสังคมสำหรับธุรกิจ พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ และอื่นๆ

English vocabulary; functional language and jargons related to information technology industry: computer, hardware and software, website, internet and online transactions, multimedia, enterprise social media, e-commerce, etc

142-116 อังกฤษจืดจะก้าน 1((1)-0-2)

(English Pronunciation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การออกเสียงภาษาอังกฤษ ทำนองเสียง การเน้นเสียง สำเนียงภาษาอังกฤษ

English pronunciation and articulation; intonation; stress; different accents of English

142-117 การเขียนขั้นเทพ 2((2)-0-4)

(Advanced Writing)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

เทคนิคการเขียนภาษาอังกฤษขั้นสูง การเขียนความเรียงรูปแบบต่างๆ โดยใช้ข้อเท็จจริงและความคิดเห็น สนับสนุน การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เทคนิคการเขียนงานให้น่าสนใจ การผสมผสานเทคนิค การเขียนเชิงสร้างสรรค์ในงานเขียนความเรียง

Advanced writing techniques; different types of essays writing supported by facts and opinions; references and citation; creative writing; writing techniques to make your work interesting; an integration of creative writing techniques in essays writing

142-118 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ ฟังและพูด 2((2)-0-4)

(Academic English: Listening and Speaking)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การพัฒนาทักษะการสื่อสารทางการฟังและพูดผ่านบทสนทนาในชีวิตประจำวัน ข่าว รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การฟังสาระวิชาการ ประกาศแบบเป็นทางการหรือในสถานที่ทำงาน การพัฒนาทักษะการพูด เทคนิคการพูดในบริบทต่างๆ เช่น การแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม การตอบบทสนทนา การพัฒนาทักษะจำเป็นและเตรียมความพร้อม เพื่อทดสอบวัดระดับความสามารถภาษาอังกฤษ

A course focusing on communication skills; listening and speaking through daily life conversation, news, tv programs, movies; listening in academic contexts; announcements in formal settings or in workplace; speaking skills practice: speaking techniques for giving opinions, answering questions, making conversation; skills building for English proficiency test preparation

142-119 ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ อ่านและเขียน

2((2)-0-4)

(Academic English: Reading and Writing)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พื้นฐานการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ การอ่านเพื่อความเข้าใจ อ่านเพื่อเพิ่มพูนวงศัคำศัพท์ อ่านเพื่อจับใจความสำคัญและการหาข้อมูลรายละเอียด การอ่านตีความ การอ่านเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการเขียน การพัฒนาทักษะการเขียน โครงสร้างประโยค ระบบการเขียน การเขียนเนื้อหาอย่างสอดคล้อง การสรุปความ การถอดความ การถ่ายข้อความ การเตรียมความพร้อมสำหรับกาสอบวัดระดับความสามารถภาษาอังกฤษ

Fundamental English reading and writing for academic purpose; reading comprehension; reading for vocabulary building; identifying main ideas and specific information; reading between the lines; reading for writing; writing skills building: sentence structure, writing mechanics, writing with coherence, summarizing and paraphrasing; English proficiency test preparation

142-121 โลกแห่งอนาคต

2((2)-0-4)

(The Future Earth)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ก้าวกระโดดทางเทคโนโลยี และผลกระทบต่อชีวิตมนุษย์และสังคมยุคใหม่ในศตวรรษที่ 21 พลังงานใหม่ พลังสีเขียว พลังงานทางเลือก ระบบนิเวศน์และสิ่งแวดล้อม ปัญหาโลก ปัญหาสังคม ความเสื่อมถอยของความก้าวหน้า

Advancement in science; fast-growing technologies and their impacts on human life and modern society in 21st century; new energy, green energy, alternative energy; ecosystem and environment; global and social problems; drawbacks of the advancement

142-124 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์

2((2)-0-4)

(Creative Problem Solving)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ปัจจัยและสาเหตุของปัญหา การทำความเข้าใจปัญหา ประเภทของปัญหา ขั้นตอนการแก้ปัญหา อัลกอริทึม การคิดเพื่อการตัดสินใจและวางขั้นตอนวิธี การแก้ปัญหาด้วยอัลกอริทึม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและมุมมองต่างๆ ความน่าเชื่อถือและความสัมพันธ์กัน แหล่งที่มาของข้อมูล การทำความเข้าใจแหล่งที่มาของข้อมูล หลักฐาน ข้อเท็จจริง ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ

Factors and causes of problem; understanding the problem; types of problems, problem solving steps; algorithm; thinking for decision making and algorithm; problem solving with algorithm; critical thinking and ideas; reliability and relevance; sources of information, understanding the sources of information, evidences, facts, validity and reliability

142-129 คิด ไปข้างหน้า

2((2)-0-4)

(Organic Thinking)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การคิดวิเคราะห์ การสันนิษฐานและการสมมติ ข้อสมมติฐาน การคิดแบบเอกนัยและอนนัย การค้นหาข้อมูล การค้นหาปัญหาและการแก้ปัญหา การทำนาย ตรรกศาสตร์ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การเชื่อมโยง และการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ การเพิ่มมูลค่า

Analytical thinking; presumption and assumption; hypothesis; convergent and divergent thinking; data finding; problem and solution finding; predictions; logical; numerical analysis; relating and creating things; value adding

142-135 พับเพียบเรียบร้อย

1((1)-0-2)

(Paper Craft)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การฝึกคิดประดิษฐ์ด้วยกระดาษ การตัด การพับ การสร้างสรรค์งานศิลปะจากกระดาษ

Paper craft workshop, cutting, folding, creating artworks from paper

142-136 ปั้นดินให้เป็นดาว

1((1)-0-2)

(Sculpture)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การสร้างงานปั้น โดยใช้วัสดุต่างๆ เช่น ดินเหนียวธรรมชาติ หรือดินเหนียวญี่ปุ่น เรียนรู้การใช้วัสดุและเครื่องมือต่างๆ ในงานปั้นอย่างปลอดภัย การชื่นชมและวิจารณ์งานปั้นผ่านการอ่านและการอภิปราย การพิจารณาวิเคราะห์รูปทรงเรขาคณิต นามธรรม และรูปทรงของสิ่งมีชีวิต ความรู้พื้นฐานด้านงานปั้นเพื่อต่อยอดต่อไป

Molding sculptures using various materials such as natural clay or Japanese clay; Learning how to manipulate these materials and use sculpting tools safely; Appreciating and Criticizing sculpture works through reading and discussion; Examining geometric, abstract and organic forms. Fundamentals of sculpture program

- 142-137 ใครๆ ก็วาดได้ 1((1)-0-2)
- (Everyone Can Draw)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวาด การฝึกทักษะ การวาดเส้น การวาดขั้นพื้นฐาน ทางลงแสงเงา การวาดรูปร่างมนุษย์
- Introduction to basic drawing and practice; sketching; basic drawing, light and shadow; human figures
-
- 142-138 มนต์รักเสียงดนตรี 1((1)-0-2)
- (The Sound of Music)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- การศึกษาระวัติศาสตร์,ลักษณะ,องค์ประกอบ,ผู้ประพันธ์,แนวคิดเชิงดนตรี,และการพัฒนาทักษะการฟังดนตรี
- ตะวันตกและตะวันออก
- Exploration of historical periods of both Eastern and Western art music; musical styles, musical elements, and composers and their works; basic musical concepts; develop music perception skills and representative musical compositions
-
- 142-139 ท่องโลกศิลปะ 1((1)-0-2)
- (Through The World of Art)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- ศาสตร์แห่งทัศนศิลป์ การใช้สื่อและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
- Art of Visual art, medium and technique in art creation
-
- 895-030 ว่ายน้ำ 1((1)-0-2)
- (Swimming)
- การเคลื่อนไหวกับว่ายน้ำ กิจกรรมว่ายน้ำ การนำกิจกรรมว่ายน้ำไปใช้สร้างสุขภาพและทักษะทางสังคมในชีวิตประจำวัน
- Body movements for swimming; swimming activities; application of swimming activities for health promotion and social skills in daily life

- 895-031 เทนนีส 1((1)-0-2)
(Tennis)
การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยเทนนิส กิจกรรมเทนนิส การใช้เทนนิสเป็นสื่อเพื่อสร้างเสริมสุขภาพและทักษะทางสังคมที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน
Body movement with tennis; activities tennis; the use of tennis as a medium to enhance the health and social skills needed in everyday life
- 895-032 บาสเกตบอล 1((1)-0-2)
(Basketball)
สมรรถภาพทางกาย ทักษะในการเคลื่อนไหว เทคนิคและทักษะบาสเกตบอลเบื้องต้น กติกา มารยาทของการเป็นผู้เล่นและผู้ดูที่ดี นำไปเสริมสร้างคุณภาพชีวิต
Physical fitness; basic movements; basic techniques and skills in basketball; rules; etiquettes of players and spectators; improve the quality of life
- 895-033 กรีฑา 1((1)-0-2)
(Track and Field)
การเคลื่อนไหวร่างกายกับกรีฑา กิจกรรมกรีฑา การนำกิจกรรมกรีฑาใช้สร้างสร้างสุขภาพและทักษะทางสังคมในชีวิตประจำวัน
Body movements for track and field; track and field activities; application of track and field activities for health promotion and social skills in daily life
- 895-034 ดิลาศ 1((1)-0-2)
(Social Dance)
การเคลื่อนไหวร่างกายกับดิลาศ กิจกรรมดิลาศ การนำกิจกรรมดิลาศใช้สร้างสร้างสุขภาพและทักษะทางสังคมในชีวิตประจำวัน
Body movements for social dance; social dance activities; application of social dance activities for health promotion and social skills in daily life
- 895-035 เปตอง 1((1)-0-2)
(Petanque)
การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยเปตอง กิจกรรมเปตอง การใช้เปตองเป็นสื่อเพื่อสร้างเสริมสุขภาพและทักษะทางสังคมที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน
Body movement with petanque; activities petanque; the use of petanque as a medium to enhance the health and social skills needed in everyday life

- 895-036 ค่ายพักแรม 1((1)-0-2)
(Camping)
ความเป็นมาและคุณค่าของค่ายพักแรม การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติกับค่ายพักแรม ชนิดของค่าย กิจกรรมค่าย การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี กฎระเบียบ มารยาทของการอยู่ค่ายพักแรม การนำไปใช้
Background; values of camping; conserving natural resources and camping; types of camping; camping activities; being good leaders and followers; rules; camping etiquettes; application of the skills
- 895-037 แบดมินตัน 1((1)-0-2)
(Badminton)
การเคลื่อนไหวกับแบดมินตัน กิจกรรมแบดมินตัน การนำกิจกรรมแบดมินตันใช้สร้างเสริมสุขภาพและทักษะทางสังคมในชีวิตประจำวัน
Body movements for badminton playing, badminton activities, application of badminton activities for health promotion and social skills in daily life
- 895-038 เทเบิลเทนนิส 1((1)-0-2)
(Table Tennis)
กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยกีฬาเทเบิลเทนนิส การใช้กีฬาเทเบิลเทนนิสเป็นสื่อในการสร้างเสริมสุขภาพสมรรถภาพทางกาย และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
Body movement with table tennis; using table tennis as a medium for health promotion; application in daily life
- 895-039 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ 1((1)-0-2)
(Exercise for Health)
วัตถุประสงค์ คุณค่า และประโยชน์ของการออกกำลังกาย สรีรวิทยาการออกกำลังกาย สมรรถภาพทางกาย หลักเกณฑ์และรูปแบบของกิจกรรม แนวทางการเลือกรูปแบบการออกกำลังกาย การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
Objectives, values and benefits of physical exercise; physiology of exercise; physical fitness; criteria and formats of activities; selections of exercise model; application in daily life
- 142-211 อังกฤษกันทุกวัน 2((2)-0-4)
(English Everyday)
รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
Prerequisite: -
ภาษาอังกฤษสำหรับชีวิตประจำวัน ภาษาอังกฤษแบบทั่วไป การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน บทสนทนาภาษาอังกฤษ คำศัพท์เฉพาะในสถานการณ์ต่างๆ การฝึกทักษะภาษาอังกฤษเชิงวิชาการเพื่อนำไปใช้ในการเรียน การฟังเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ การอภิปรายและการนำเสนอเชิงวิชาการโดยใช้ภาษาอังกฤษ การอ่านภาษาอังกฤษจากแหล่งข้อมูลต่างๆ การเขียนเชิงวิชาการและการเขียนในชีวิตประจำวัน

English for daily life; general English; all-skills improvement: listening, speaking, reading and writing for different situations in daily life; conversation in English; vocabulary for different situations; academic English to apply in classrooms; listening for academic purposes; discussion and presentation in English; reading in English from different sources; academic writing and writing English in daily life

142-212 ภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาปัจเจกบุคคล 2((1)-2-3)

(English for Career Readiness)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเนื้อหาสาระวิชาต่างๆ จากศาสตร์ที่หลากหลาย เช่น การพัฒนาบุคลิกภาพ คุณธรรม จริยธรรม โลกและสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นต้น การเรียนรู้ภาษาผ่านเนื้อหาและการเรียนรู้เนื้อหาผ่านภาษาเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษและพัฒนาความเป็นปัจเจกบุคคลควบคู่กันไป

Content-obligatory language and content-compatible language from a variety of topics such as personality development, morality, ethics, Earth and environment, cultures, interpersonal skills, etc.; learning language through content and vice versa in order to develop language skills and each individual personality simultaneously

142-214 ภาษาสื่อและศิลปะการเล่าเรื่อง 1((1)-0-2)

(Media Language and Art of Storytelling)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ภาษาอังกฤษและศัพท์เฉพาะสำหรับการทำงานในอุตสาหกรรมการผลิตสื่อ เช่น การเขียนข่าว การโฆษณา สื่อวิทยุ และโทรทัศน์ การประชาสัมพันธ์ การแสดง เป็นต้น ศาสตร์และศิลปะแห่งการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องให้มีประสิทธิภาพ จับใจผู้ฟังและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

English language, expressions and specific vocabulary for media production industry such as news writing, advertising, radio broadcasting and television, public relation, plays and performances, etc.; science and art of storytelling: effective storytelling to gain audience's interest and to reach target group

142-215 การพูดในที่สาธารณะ 2((2)-0-4)

(Public Speaking)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

เทคนิคการพูดในที่สาธารณะ การเตรียมการพูดโดยใช้ข้อมูลที่มีแหล่งข้อมูลอ้างอิง มีข้อเท็จจริงสนับสนุน การสื่อสารผ่านวัจนะและอวัจนะภาษา

Public speaking techniques; speech preparation based on information research with references and supporting facts; verbal and non-verbal communication

(หมายเหตุ : กำหนดกลุ่มผู้เรียนตามศักยภาพของนักศึกษา โดยสำหรับนักศึกษาที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ หรือมีระดับคะแนนภาษาอังกฤษในระดับดีมาก หรือมีผลคะแนนภาษาอังกฤษตั้งแต่แรกเข้าสูงเกินเกณฑ์สำเร็จการศึกษา อาจลงทะเบียนเรียนรายวิชา 142-215 การพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking) และ 142-117 การเขียนขั้นเทพ (Advanced Writing) แทนรายวิชาบังคับ)

142-224 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการนำเสนอผลงานวิชาการ

1((1)-0-2)

(Creative Media for Academic Presentation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ประเภทของสื่อเพื่อนำเสนอทางวิชาการ: โฆษณา ภาพเคลื่อนไหว เกมคอมพิวเตอร์ ภาพถ่าย ภาพและข้อมูลดิจิทัล การนำเสนอทางวิชาการและสภาพแวดล้อม การนำเสนอข้อมูลทางเทคนิค โทรศัพท์มือถือและอุปกรณ์ สื่อโต้ตอบ เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อนำเสนอ การป้องกันข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของสื่อเพื่อนำเสนอ ทรัพยากรดิจิทัลและเครื่องมือ การผลิตและเทคโนโลยีสร้างสรรค์

Types of media for academic presentation: advertising, animation, computer games, photo, picture and raw data; academic presentation and environments; presenting technical information; mobile and devices; interactive medias; reality technologies for presentation; information protection and privacy of medias for presentation; digital resources and tools; creative media production and technologies

142-225 ปัจจัยที่ 5

2((2)-0-4)

(The 5th need)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ความสำคัญและอิทธิพลของสื่อสังคมในยุคดิจิทัล กลุ่มช่วงอายุของคนในแต่ละยุคกับสื่อสังคม แอปพลิเคชันสื่อสังคม สื่อสังคมในยุคดิจิทัลเพื่อการศึกษาและเพื่อการศึกษาแนวสาระบันเทิง ประโยชน์และโทษของสื่อสังคม พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

The importance and influence of social media in digital age; age groups of each generation and social media; social media applications; social media in digital age for education and educational entertainment; advantages and disadvantages of social media; computer crime act and information privacy

142-226 การออกแบบการนำเสนอแบบสร้างสรรค์สำหรับการประชุมวิชาการและการสื่อสาร 1((1)-0-2)

(Creative Presentation Design for Conference and Communication)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ประเภทของงานนำเสนอ เนื้อหาและการออกแบบ โครงร่างและลำดับเรื่อง การนำเสนอที่ดี ส่วนผสมในงานนำเสนอ คลังแม่แบบ คุณสมบัติของภาพ พื้นผิวและพื้นหลัง ภาพและการสะท้อนอารมณ์ การออกแบบเค้าโครงการนำเสนอ แนวโน้มการนำเสนอในศตวรรษที่ 21 ทักษะการนำเสนอ

Types of presentation for conference and communication; content and design; outline and plots; well-designed presentation; ingredients of presentation; stock of template; features of images; textures and backgrounds; visuals and emotional appeal; presentation layout design; 21st century presentation trends; presentation skills

142-227 ทำเงินด้วย Youtube 1((1)-0-2)

(Youtube Marketing and Viral Videography)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

อุตสาหกรรมวิดีโอออนไลน์บน Youtube กำหนดขอบเขตของสื่อดิจิทัล สร้าง Youtube Channel ของตนเอง กฎระเบียบข้อบังคับบน Youtube ลิขสิทธิ์ระดับนานาชาติและสัญญาอนุญาตการใช้สื่อ การสร้างวิดีโอไวรัลและการสร้างเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล

Youtube Vlog industry; Developing a digital landscape; creating Youtube channel; Youtube rules and regulations; international copyright and common creative amendments; creating viral videos and developing the digital content

142-228 การออกแบบผลิตภัณฑ์และการสร้างแบรนด์ 1((1)-0-2)

(Basic Product Design and Branding)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ มีสมรรถนะเพิ่มขึ้น ด้วยราคาที่จูงใจ ใช้ระยะเวลาการผลิตสั้นลง การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ที่สั้นลง การนำเสนอและการสร้างแบรนด์ให้ผลิตภัณฑ์ให้ได้มาซึ่งผลสำเร็จของรายได้

Process of product design and development; creating quality products; enhanced capabilities, attractive prices, compressed production time; Rapidly changing technologies; computer-based technology; shorter product life cycles; presenting and branding products; achieving successful income

142-229 การจัดการสื่อโฆษณาออนไลน์

1((1)-0-2)

(Online Advertising Management)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

โฆษณาบนกูเกิล ช่องทางการโฆษณาในวงกว้างระดับโลก ศักยภาพของบริษัทกูเกิล ศักยภาพในการสร้างสื่อโฆษณาบน กูเกิล ที่รองรับการปรับแต่งให้เข้ากับคอมพิวเตอร์ที่ต่างกัน ได้

Google adword; significant global advertising platform; capabilities of Google company; Google adword providing highly customizable advertising in any computer device

472-117 สุขภาพดี ชีวิตมีสุข

1((1)-0-2)

(Keeping Fit: Enjoy Healthy and Happy Life)

การมีสุขภาพดีและชีวิตมีความสุข การใช้ปัจจัยเบื้องต้นของการออกกำลังกายและคงไว้ซึ่งความมีสุขภาพดี ความสำคัญในการเสริมสร้างสุขภาพทั้งทางร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ความรู้สึก ความสำคัญของการกีฬาการออกกำลังกาย สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความสำคัญของการมีความสุข และ นิัยการกินคืออยู่ดี

Living healthy and happy life; applying basic techniques regarding fitness and keeping healthy; the importance of physical, mental and emotional wellbeing; sports and fitness improve relationships among individuals; a necessity to overall happiness and healthy eating habits

142-234 โลกสวย

1((1)-0-2)

(Life is Beautiful)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การสร้างสุนทรียศาสตร์ในชีวิต บนพื้นฐานของความเข้าใจในวัฒนธรรมที่หลากหลายพลังของทัศนคติบวก การเรียนรู้และซึมซับความสวยงามของชีวิตผ่านงานศิลปะ ผ่านธรรมชาติ ผ่านงานสุนทรีย์ด้านต่างๆ พัฒนาการด้านอารมณ์และความรู้สึก เรียนรู้เขาเรียนรู้เราผ่านการแสดงออกทางศิลปะ การผ่อนคลายความตึงเครียดด้วยศิลปะแขนงต่างๆ การหาแรงบันดาลใจ การสร้างกำลังใจ การอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

Development of life aesthetics based on multicultural understanding; power of positive attitude; feeling and absorbing the beauty of life through arts, nature and other aesthetic creations; getting to know yourself and others through expressive art; stress release and relaxation through different types of arts; searching for inspiration and spirit; peaceful co-existence

142-237 ดีไซน์เนอร์ชุดดำ

1((1)-0-2)

(The Designers and Their Black Attires)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

วิวัฒนาการในการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบ กระบวนการการออกแบบ การออกแบบกับวิถีชีวิตประจำวัน

Evolution of design, fundamental of design, design process, design in relation to daily basis

142-238 ตะลอนทัวร์

2((2)-0-4)

(Learn to Roam)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ท่องเที่ยวและใช้ชีวิตในต่างประเทศ การวางแผนท่องเที่ยวต่างประเทศ การขอพาสปอร์ต การขอวีซ่า วีซ่าประเภทต่างๆ การเตรียมเอกสารที่จำเป็น การหาข้อมูลที่พิก เกร็ดความรู้สำหรับผู้ที่เดินทางคนเดียว ความรู้สึกสับสนต่อวัฒนธรรมที่ไม่คุ้นเคย (Culture Shock) และการตระหนักรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม (Cultural Awareness) ภาษาที่เป็นประโยชน์สำหรับนักท่องเที่ยว การเตรียมตัวสำหรับการใช้ชีวิตในต่างประเทศ วิธีการรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉินเมื่ออยู่ต่างประเทศ

Travel and living abroad; planning an international trip; getting a passport; getting a visa; types of visa; preparing necessary documents; finding accommodations; tips for solo travellers; culture shock and cultural awareness; useful language for travelers; preparing yourself for living abroad; how to deal with an emergency case abroad

142-239 ศิลปะการดำเนินชีวิต

3((3)-0-6)

(Art of Living)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ศิลปะการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข การเข้าใจตนเอง เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ และเข้าใจผู้อื่น การเปิดโลกทัศน์ในการทำความเข้าใจและยอมรับความแตกต่าง การสื่อสารและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ การจัดการชีวิต การปรับตัวรับมือกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยมีพื้นฐานจากสติและจิตใจที่แข็งแรง

The art of living a fulfilled life; self-awareness and understanding of human nature and other people; opening one's view towards the world, processing and embracing the differences; communication skills and creative problem solving skills for peaceful co-existence; life management and adaptation to the moving environment on a good basis of consciousness and healthy mind

- 142-335 ประโยชน์เพื่อนมนุษย์ 1((1)-0-2)
- (Benefits of Mankind)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- การทำกิจกรรมเชิงบูรณาการองค์ความรู้ เน้นหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการทรงงาน หลักการเข้าใจ เข้าถึง พัฒนา เพื่อประโยชน์เพื่อนมนุษย์เป็นกิจที่หนึ่ง
- The Integrative activities emphasizing the philosophy of sufficiency economy, work principles, understanding and development of King's philosophy for the benefits of mankind
- หมวดวิชาเฉพาะ**
- 142-141 การวาดเส้น 3((1)-4-4)
- (Digital Drawing)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- การใช้เครื่องมือประยุกต์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการวาดภาพ รูปแบบไฟล์ดิจิทัลแบบต่างๆ ในการนำไปใช้สำหรับงานภาพดิจิทัล
- Tools application and computer program for drawing; various forms of digital files for digital images
- 142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน 3((2)-2-5)
- (Basic Programming)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- หลักการพื้นฐานของการโปรแกรมคอมพิวเตอร์และการนำไปใช้ รูปแบบคำสั่งพื้นฐาน ชนิดข้อมูล การดำเนินการ การตัดสินใจ การทำซ้ำ อาร์เรย์ สตริง ฟังก์ชัน
- Principles of computer programming and its application; basic syntax; data types; operators; decision making; loops; arrays; string; functions
- 142-143 ความรู้เบื้องต้นในงานศิลปะและการออกแบบ 3((2)-2-5)
- (Principles of Art and Design)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- พื้นฐานศิลปะและการออกแบบ แนวคิดและทฤษฎีงานศิลปะสมัยใหม่ กระบวนการคิดและการนำไปใช้
- Foundations of art and design; concept and theories of modern art; thinking process and usage

142-144 พื้นฐานการออกแบบและการสร้างความคิด

3((2)-2-5)

(Principles of Layout and Idea Generation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ศิลปะการออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร การออกแบบตัวอักษรและการจัดวางสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร การสร้างแผนที่ความคิดเพื่อพัฒนากรอบแนวคิด

Art of graphic design for communication; typography and layout design for publications; corporate identity design; mind mapping creation for the concept developing

142-145 การเขียนบทและการเขียนสตอรี่บอร์ด

3((2)-2-5)

(Script Writing and Storyboarding)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเขียนบทภาพยนตร์เบื้องต้น เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ ภาษากาย แผ่นสตอรี่บอร์ด การทำงานในชั้นพีริโพรดัคชัน การออกแบบตัวละครและฉาก การตัดต่อภาพแอนิเมติก โดยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

Foundations of script writing; film techniques; picture language; storyboard sheet; pre-production stage; background and character design; editing an animatic with computer software

142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ

3((2)-2-5)

(Principles of Web Technology)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ขั้นตอนการพัฒนาเว็บ โครงร่างเว็บและแบบจำลอง พื้นฐานการเขียนภาษาเอชทีเอ็มแอล พื้นฐานภาษาซีเอสเอส การตรวจสอบความถูกต้องของโค้ด การเข้าถึงและการใช้งานได้

Web development workflow; web wireframes and mock-up; HTML basics; CSS basics; code validation; accessibility and usability

142-242 การถ่ายภาพดิจิทัล

3((2)-2-5)

(Digital Photography)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ทฤษฎีและการทำงานของกล้องถ่ายภาพ หลักการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล การจัดวางองค์ประกอบ บรรยากาศและอารมณ์ของภาพถ่าย การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปที่ช่วยในการปรับแต่งภาพ (แสง เงา คอนทราสต์)

Theories and operations of cameras; principles of photograph using digital camera; composition; atmosphere and mood; application of computer software for photo manipulation (light, shade, contrast)

142-247 การสร้างโมเดล 3 มิติพื้นฐาน 3((2)-2-5)

(Fundamentals of 3D Modeling)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พื้นฐานการสร้างหุ่นจำลอง 3 มิติด้วยคอมพิวเตอร์ การสร้างโมเดลของสิ่งมีชีวิต การกำหนดพื้นผิวของวัตถุ การจัดแสงเงา การประมวลผลภาพ

Foundations of computer 3D modeling; modeling of living creatures; texturing; lighting; rendering

142-150 การเขียน โปรแกรมเชิงวัตถุ 3((2)-2-5)

(Object-Oriented Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน

Prerequisite: 142-142 Basic Programming

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ โครงสร้างโปรแกรมในภาษาเชิงวัตถุ ความหมายของวัตถุ และกลุ่มของวัตถุ คุณลักษณะและพฤติกรรมของวัตถุ กลุ่มของวัตถุพื้นฐาน การสืบทอด การดำเนินการคำนวณ การนำเอาส่วนประกอบของซอฟต์แวร์กลับมาใช้อีก หลักการพัฒนาซอฟต์แวร์เชิงวัตถุเพื่อการเชื่อมต่องานข้อมูล

Basic concept of object oriented software design; programming structures in object oriented language; object and class definitions; object attributes and behaviors; based classes; inheritance; arrays; reuse of software components; object oriented programming for database connection

142-154 ระบบฐานข้อมูล 3((2)-2-5)

(Database System)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ระบบแฟ้มข้อมูลและฐานข้อมูล สถาปัตยกรรม 3 ระดับของฐานข้อมูล ระบบการจัดการฐานข้อมูล การออกแบบฐานข้อมูล ฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ภาษาเอสคิวแอล การบริหารฐานข้อมูล เทคนิคการสร้างฐานข้อมูลโดยโนเอสคิวแอล สิ่งแวดล้อมประกอบในโนเอสคิวแอล กระบวนการจัดการฐานข้อมูล โดยโนเอสคิวแอล

File-based system; database system; 3-level architecture of database; database management system; database design; the relational database; SQL language; database administration; NoSQL database techniques; NoSQL environments; database operation using NoSQL

142-251 แอนิเมชัน 3 มิติพื้นฐาน

3((2)-2-5)

(Fundamental 3D Animation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พื้นฐานการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ คีย์เฟรม การปรับแต่งด้วยกราฟ การกำหนดตัวควบคุมพื้นฐาน

Foundation of 3D animation; keyframes; graph editor; basic set up

142-252 การออกแบบเกม

3((2)-2-5)

(Game Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ชนิดของเกม การเขียนกฎการเล่น เกม กระบวนการออกแบบเกม การสร้างต้นแบบด้วยกระดาษ คณิตศาสตร์และความน่าจะเป็นสำหรับเกม การออกแบบเกมให้สมดุล เอกสารการออกแบบเกม การออกแบบด้านของเกม การพัฒนาเกมในมุมมองทางธุรกิจ

Game genres; rules writing; game design process; paper prototyping; mathematics and probability for the game; game balance; level design; business aspects of game development

142-253 การออกแบบโมชั่นกราฟิก

3((2)-2-5)

(Motion Graphic Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

กระบวนการออกแบบโมชั่นกราฟิก การออกแบบสร้างสรรค์แนวความคิด การพัฒนาความคิด การวิเคราะห์ความต้องการทางการตลาดดิจิทัลสำหรับการออกแบบโมชั่นกราฟิก การออกแบบองค์ประกอบทรัพยากรดิจิทัล การผลิตองค์ประกอบทรัพยากรดิจิทัล การสร้างแอนิเมติก การซ้อนภาพดิจิทัล การผสมผสานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2/3 มิติ การออกแบบภาพเคลื่อนไหวสำหรับการประยุกต์ใช้บนเครื่องมือต่างๆ

Motion graphic design workflow; creating conceptual design; idea development; digital marketing requirement analysis for motion graphic design; digital asset design; digital asset production; animatic production; digital compositing; integrated 2D/3D computer animation; adaptive motion design for different platform

142-255 การออกแบบเว็บแบบตอบสนอง

3((2)-2-5)

(Responsive Web Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-241 หลักการเทคโนโลยีทางเว็บ

Prerequisite: 142-241 Principles of Web Technology

กระบวนการออกแบบเว็บแบบตอบสนอง การสร้างโครงเว็บ พื้นฐานภาษาเอชทีเอ็มแอล 5 พื้นฐานภาษาซีเอสเอส 3 รูปแบบตัวอักษรบนเว็บ โครงประกอบสำเร็จสำหรับการออกแบบเว็บแบบตอบสนอง ระบบตาราง

Responsive web design workflow; creating wireframe; HTML5 basics; CSS3 basics; web fonts and typography; responsive web design framework; grid system

142-256 แอนิเมชัน 2 มิติแบบดิจิทัล

3((2)-2-5)

(Digital 2D Animation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์คอมพิวเตอร์ กระบวนการวาดภาพเคลื่อนไหว และวิธีการทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง

2D animation creation; computer program; animated drawing process; producing method of motion pictures

142-257 ระเบียบวิธีวิจัย

3((2)-2-5)

(Research Methodology)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ระเบียบวิธีวิจัยทางดิจิทัลมีเดีย การวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ การกำหนดโจทย์วิจัย การสืบค้นและทบทวนวรรณกรรมทางดิจิทัลมีเดีย การเลือกขนาดกลุ่มตัวอย่างและวิธีการในการรวบรวมข้อมูล สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล การเขียนรายงานการวิจัย การเขียนรายงานและการนำเสนอการวิจัยทางดิจิทัลมีเดีย

Research methodology in digital media; quantitative and qualitative researches; research question identification; literature search and review in digital media; sample size determination and data collection methods; statistics and data analysis; research report writing; research report writing and presentation in digital media

142-258 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือแบบข้ามแพลตฟอร์ม

3((2)-2-5)

(Cross-Platform Mobile Application Development)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

Prerequisite: 142-150 Object-Oriented Programming

ระบบปฏิบัติการอุปกรณ์เคลื่อนที่ (แอนดรอยด์ ไอโอเอส เป็นต้น) สภาพแวดล้อมของโครงสร้างอุปกรณ์เคลื่อนที่ พื้นฐานของโปรแกรมประยุกต์ เอชทีเอ็มแอล ซีเอสเอส ส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้ แบบหน้าต่างเดี่ยวและแบบหลาย หน้าต่าง การเขียนโปรแกรมเชิงเหตุการณ์และกิจกรรมในอุปกรณ์เคลื่อนที่ การแจ้งเตือนผู้ใช้ กราฟิกส์และแอนิเมชัน มัลติทัชและเจสเชอร์ มัลติมีเดีย สถานที่ตั้งและแผนที่ การจัดการข้อมูล โปรแกรมบริการ เทรค และตัวจัดการในระบบปฏิบัติการอุปกรณ์เคลื่อนที่

Mobile platforms (android, iOS, etc.) ; mobile device environments; fundamentals of application programs; HTML; CSS; single-pane and multi-pane user interfaces; events and activities in mobile devices; user notifications; graphics and animation; multi-touch and gestures; multimedia; location and maps; data management; services, threads and handlers in mobile platforms

142-259 ประสบการณ์ผู้ใช้และส่วนประสานงานกับผู้ใช้

3((2)-2-5)

(User Experience and User Interface)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

จิตวิทยาการเรียนรู้และศาสตร์การเรียนรู้ มนุษย์ คอมพิวเตอร์ และการปฏิสัมพันธ์ วิธีการและเทคนิคของการออกแบบปฏิสัมพันธ์ การประเมินการออกแบบปฏิสัมพันธ์ ระบบช่วยสนับสนุนผู้ใช้และการจัดทำเอกสาร การปฏิสัมพันธ์ของผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายกับคอมพิวเตอร์

Cognitive psychology and science; human, computer and interaction; methods and techniques of interaction design; evaluation of interaction design; user support systems and documentation; disability issues with computer interaction

142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1

2((0)-4-2)

(Seminar in Digital Media I)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การแสวงหาวิทยาการใหม่ๆ ประเด็นแนวโน้มทางดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ผลกระทบของการพัฒนาวัฒนธรรมสมัยใหม่ การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ วิเคราะห์ อภิปรายและวิพากษ์วิจารณ์

Acquisition of new knowledge frontiers; issue trends in digital media; digital emerging technology; impact of innovation development; emerging digital technology implementation; analyze; discussion and criticism

142-351 การบริหารโครงการ

3((2)-2-5)

(Project Management)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หลักการบริหารโครงการ การวางแผนโครงการ ภาพรวมของการพัฒนาโครงการ การบริหารงบประมาณ การบริหารเวลา การทำงานเป็นทีมและการจัดการ การจัดการสื่อสาร การจัดการความเสี่ยง การจัดการโครงการโดยผู้ประกอบการภายนอก

Principles of project management; project planning; comprehensive overview of project development; cost management; time management; teamwork and management; communication management; risk management; project management by outsourced stakeholders

142-355 โครงการงานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1

3((0)-9-0)

(Project in Digital Media and Animation I)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ประมวลความคิดประสบการณ์จากที่เรียน การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอโครงการด้านดิจิทัลมีเดีย แลกเปลี่ยนความคิดในชั้นเรียน เขียนรายงานและนำเสนอผลงาน

Codifying of learning experiences; research; data analysis; proposing a project in digital media; class discussion; writing report and presentation

142-357 การโปรแกรมเว็บส่วนหลัง

3((2)-2-5)

(Backend Web Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-154 ระบบฐานข้อมูล

Prerequisite: 142-154 Database System

ภาษาที่เป็นที่นิยมในการพัฒนาเว็บฝั่งเซิร์ฟเวอร์ การสร้างเว็บที่แบบไดนามิก การโต้ตอบด้วยแบบฟอร์ม การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล การจัดการของเซสชัน การติดต่อและจัดการฐานข้อมูล การบันทึกข้อมูลเว็บ การนำเสนอผลของเว็บไซต์แบบไดนามิก การตรวจสอบและป้องกันข้อมูลผู้ใช้นเว็บ กระบวนการพัฒนาเว็บ การพัฒนาเว็บพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

Web server-side programming with popular language; dynamic web creation; form interaction; data validation; session management; database management and connection via web; web data entry; dynamic output presentation; authorization security; web-based processing; web application for electronic commerce

142-358 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 2

2((0)-4-2)

(Seminar in Digital Media II)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-350 สัมมนาด้านดิจิทัลมีเดีย 1

Prerequisite: 142-350 Seminar in Digital Media I

การแสวงหาวิทยาการใหม่ๆ งานวิจัย นวัตกรรม ประเด็นแนวโน้มทางดิจิทัลมีเดีย เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ผลกระทบของการพัฒนานวัตกรรมสมัยใหม่ การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ วิเคราะห์ อภิปรายและวิพากษ์วิจารณ์

Acquisition of new knowledge frontiers; research; innovation; issue trends in digital media; digital emerging technology; impact of innovation development; emerging digital technology implementation; analyze; discussion and criticism

142-359 แสง เงา และการประมวลผลภาพ

3((2)-2-5)

(Shading, Lighting and Rendering)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หลักการแสดงภาพด้วยเทคนิคการประมวลผล การจัดการการประมวลผล 3 มิติ การประยุกต์ขั้นสูงกับการจัดฉาก แสง เงา และลักษณะของพื้นผิววัตถุ

Principles of concept rendering techniques, rendering; 3D rendering management; applying advanced rendering techniques; light, shade and texture set up

142-360 การเขียนบทเกม

3((2)-2-5)

(Game Script Writing)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พื้นฐานการเขียนเค้าโครงเรื่องเกม การสร้างและพัฒนาตัวละคร การเล่าเรื่องภายในเกม โครงสร้างเกม โครงสร้าง ความก้าวหน้า เนื้อเรื่องหลัก จังหวะ จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์

Basic game storyline writing; character creation and development; game narration; game structure; progress structure; story arc; pacing; climax

142-361 ความเป็นผู้ประกอบการ

3((2)-2-5)

(Entrepreneurship)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ประเด็นสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเมื่อต้องการเริ่มธุรกิจใหม่ การตลาด การขาย การเงินและข้อกำหนดทางกฎหมายต่างๆ จิตวิทยาเบื้องหลังการเริ่มต้นธุรกิจ ขั้นตอนที่เกี่ยวข้อง รูปแบบธุรกิจ การวิจัยตลาด ความสำคัญของกระแสเงินสด แรงบันดาลใจและแรงผลักดันให้สร้างธุรกิจ

Key issues to be considered when starting a business: marketing, sales, finance and legal requirements; psychology behind starting up a business; processes involved; business formats; market research; the importance of cash flow; inspiration and motivation for business startup

142-362 วิถีแห่งพลเมืองเน็ต

3((2)-2-5)

(Netizenship)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หลักการเข้าสังคมออนไลน์ กฎและจรรยาบรรณ สิทธิหน้าที่ และพฤติกรรม และมารยาทของวิถีพลเมืองเน็ต รวมทั้งเครื่องมือสนับสนุนวิถีพลเมืองเน็ต

Internet Citizen or Digital Citizen; principle of proper online manner; laws and ethics, rights and responsibilities; Netizenship behavior (social, education), netiquette and Internet-based tool for Netizenship

142-363 กายวิภาคสำหรับงานแอนิเมชัน

3((2)-2-5)

(Anatomy for Animation and Sculpting)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การศึกษารูปแบบสิ่งมีชีวิตในเชิง โครงสร้าง กระดูกและกล้ามเนื้อ สัดส่วนและการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต แบบต่างๆ

Study the structure of living creatures; bone and muscles; proportion and movement of living creatures

- 142-365 การโปรแกรมกราฟิก 3((2)-2-5)
- (Graphic Programming)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-142 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน
- Prerequisite: 142-142 Basic Programming
- การโปรแกรมกราฟิก 3 มิติ การแปลงวัตถุ การทำวัตถุเคลื่อนไหว การจัดแสงและการปรับพื้นผิววัตถุตามต้องการ
ด้วยการโปรแกรม การสร้างเมนูในแบบที่ต้องการ การโปรแกรมการเคลื่อนไหวอนิเมชันที่ซับซ้อน
- 3D graphic programming; object transformation; object animation; light setting and object surface customization
with programming; custom menu creation; programming complex particle movement
- 142-366 ดิจิทัลซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน 3((2)-2-5)
- (Digital Software and Application)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดิจิทัลซอฟต์แวร์และระบบปฏิบัติการ การติดตั้งซอฟต์แวร์ อุปกรณ์เครือข่าย การ
ประมวลผลคำ เครื่องมือการนำเสนอ เครื่องมือในการผลิตสื่อประสมและการประยุกต์ใช้
- Introduction to digital software and operating systems; software installation; network devices; word processing;
presentation tools; production multimedia production tools and their applications
- 142-367 การคิดเชิงออกแบบขั้นพื้นฐาน 3((2)-2-5)
- (Design Thinking)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- แนวคิดการออกแบบเบื้องต้น กระบวนการคิดการออกแบบ ความเห็นอกเห็นใจ การวิเคราะห์ความต้องการและ
ความต้องการ เข้าใจปัญหาและกำหนด; การสร้างความคิด; การทบทวน การสร้างต้นแบบและการทดสอบกับผู้ใช้
- Introduction to design thinking; design thinking processes; empathizing; need and requirement analysis;
understand the problem and define; ideation; iteration; prototyping and user testing
- 142-368 บริการออกแบบดิจิทัล 3((2)-2-5)
- (Digital Design Services)
- รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
- Prerequisite: -
- ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบบริการดิจิทัล กลยุทธ์ในออกแบบบริการ รูปแบบธุรกิจดิจิทัล กรณีศึกษา
เทคนิคการออกแบบบริการ การแก้ปัญหาและแนวทางแก้ไข การสร้างต้นแบบของบริการ

Introduction to digital service design; design service strategies; digital business models; case studies; service design techniques; solving problems and solutions; prototyping of services

142-369 สื่อสร้างสรรค์สำหรับการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ 3((2)-2-5)

(Creative Media for Presentation of Scientific Discovery)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

จัดเตรียมข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ การอธิบายวิธีการและสถิติ การออกแบบวัสดุการออกแบบและผลิตวัสดุการนำเสนอ การสื่อสาร การมีส่วนร่วม; การนำเสนอด้วยวาจา การนำเสนอในห้องเรียน การจัดนิทรรศการและการจัดแสดง

Provide context for scientific facts; explain methodology and statistics; design and fabricate presentation materials; communication; engagement; oral presentation; classroom presentations; exhibits and displays

142-370 นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับการสร้างสื่อใหม่ 3((2)-2-5)

(Digital Innovative for New Media Creation)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

พลเมืองดิจิทัลและผู้อพยพดิจิทัล ประสบการณ์ของผู้ใช้ พฤติกรรมและจิตวิทยาผู้บริโภคออนไลน์ การเปลี่ยนแปลงทางนวัตกรรมดิจิทัล การจัดการกับการเปลี่ยนแปลงและการมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกันแบบดิจิทัลและการร่วมสร้างสรรค์ผลงาน การวิเคราะห์ข้อมูลดิจิทัล การวางแผนและการพัฒนาเนื้อหาดิจิทัล การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์

Digital natives and digital immigrants; user experience; online consumer behavior and psychology; digital innovative transformation; change management and engagement; digital collaboration and co-creation; digital data analytics; planning and developing digital contents; social media marketing

142-371 การจัดการข้อมูลดิจิทัลและการวิเคราะห์ข้อมูล 3((2)-2-5)

(Digital Data Management and Data Analytics)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-154 ระบบฐานข้อมูล

Prerequisite: 142-154 Database System

การรวบรวมข้อมูล การสำรวจข้อมูลและการสอบสวน คุณสมบัติของข้อมูล การเตรียมและการทำความสะอาดข้อมูล การสกัดคุณสมบัติและการเลือกคุณสมบัติ การนำเสนอข้อมูล ขั้นตอนวิธีทางวิทยาศาสตร์ข้อมูล ขั้นตอนวิธีสำหรับคัดแยกข้อมูล สมการถดถอย การแบ่งกลุ่มข้อมูล ขั้นตอนวิธีความสอดคล้อง

Data collection, data exploration and investigation; features of information; data preparation and cleaning; feature extraction and feature selection; data visualization; data science algorithms; classification algorithms; regression; clustering; association algorithms

142-372 ธุรกิจอัจฉริยะ

3((2)-2-5)

(Digital Data Analytics & Business Intelligence)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ที่มาของข้อมูลธุรกิจและการรวมข้อมูล ตัวบ่งชี้ประสิทธิภาพ การออกแบบเชิงธุรกิจ การดึงข้อมูลทางธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจและแนวโน้มทางดิจิทัล รูปแบบอัจฉริยะสำหรับธุรกิจ การไหลของข้อมูล แบบจำลองการทำนาย การออกแบบแผนภูมิสำหรับธุรกิจ

Source of business information and data integration; key performance indicator; business design; business data extraction, business transformation and digital trends; intelligence model for business; information loading; prediction model; dashboard design for business

142-373 การวิจัยดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์

3((2)-2-5)

(Digital Research for Creative Media)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ระเบียบวิธีวิจัยดิจิทัล ประสบการณ์ของผู้ใช้และความต้องการของผู้ใช้ การกำหนดปัญหา วัตถุประสงค์ของการวิจัย การสุ่มตัวอย่างแบบดิจิทัล การทบทวนวรรณกรรม ระเบียบวิธีและการวิจัย เครื่องมือในการวิจัย เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล รายงานการวิจัยและการนำเสนอ การวิจัยและการประยุกต์ใช้สื่อสร้างสรรค์และสื่อสมัยใหม่

Digital research methodologies; user experiences and user requirements; problem defining; research objectives; digital sampling; literature review; research methodology and design; research tools; data analytic techniques; research report and presentation; research and application for creative media and new media

142-374 เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับสื่อสร้างสรรค์

3((2)-2-5)

(Digital Technology for Creative Media)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ ศิลปะอินเทอร์เน็ต การออกแบบการผลิตดิจิทัล ตัวละครอัจฉริยะประดิษฐ์; อิเล็กทรอนิกส์และแฟชั่น การติดตั้งแบบโต้ตอบและประสบการณ์ ประสบการณ์หลากหลายทางประสาทสัมผัส ปฏิสัมพันธ์ร่วมผสม ศิลปะสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ความบันเทิงดิจิทัล

Creative technologies; internet art; digital production design; artificial intelligent characters; electronics and fashion; interactive installations and immersive experiences; multi-sensory experiences; cross-disciplinary interaction; creative art; digital entertainment products

142-375 ดิจิทัลแมทเพนทิง

3((2)-2-5)

(Digital Matte Painting)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเรียบเรียงและจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการนำมาจากแหล่งต่างๆ การประกอบตกแต่งภาพพื้นหลัง การเปลี่ยนฉากสถานที่ที่ไม่มีจริงให้เป็นฉากประกอบในแอนิเมชัน วิดีโอ ภาพยนตร์

Arrangement and composition of motion pictures from other location; decorative wallpaper; modifying non-existent place to scene in animation, video, film

142-376 กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล

3((2)-2-5)

(Digital Marketing Strategies)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

กลยุทธ์การตลาดดิจิทัล การสร้างแบรนด์ หลักการผสมผสานระหว่างการตลาดเดิมและการตลาดดิจิทัล การทำวิจัยและนำเสนอโครงการเพื่อหาแหล่งทุน ขอบเขตทางด้านดิจิทัล การตลาดออนไลน์และการทำวิดีโอทางการตลาด การตลาดตรงออนไลน์

Digital and content marketing strategies; branding; combining traditional and digital marketing; how to conduct a research and pitch; digital space; digital assets; online and video marketing; online direct marketing

142-377 ภาพยนตร์ศึกษา

3((2)-2-5)

(Cinematography)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ขั้นตอนและกระบวนการในการผลิตสื่อวิดีโอทัศนในงานวิชวลเอฟเฟกต์ เทคนิคการถ่ายท บนพื้นเขียว การ บันทึกค่าการเคลื่อนไหวเพื่องานวิชวลเอฟเฟกต์

Digital video production workflow and process for visual effects, green screen shooting techniques; motion capture for visual effects

142-378 การเขียนโปรแกรมเกม

3((2)-2-5)

(Game Programming)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

Prerequisite: 142-150 Object-Oriented Programming

พื้นฐานการพัฒนาเกม ประวัติวิดีโอเกม เกมเอนจิน การควบคุมตัวละคร ส่วนติดต่อกับผู้เล่น การสร้างภาพเคลื่อนไหว สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์สำหรับวิดีโอเกม คณิตศาสตร์สำหรับเกม การโปรแกรมกราฟิก 3 มิติด้วยเอพีไอที่เป็นที่นิยม ฟิสิกส์สำหรับเกม เอฟเฟกต์แสงเงาแบบปัจจุบัน เช่น แสงและเงา การสะท้อนแสงเงาของตัวละคร

Foundations of game development; video game history; game engines; control characters; user interface; software architecture for video games; animation; mathematics for games, 3D graphic programming with popular graphic API; physics of games; real-time shading effects: light and shadow, light reflection and shadow reflection of characters

142-380 การพัฒนาเว็บส่วนหน้าด้วยโครงสำเร็จรูป

3((2)-2-5)

(Frontend Web Development Using Framework)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

โครงสร้างเว็บส่วนหน้า องค์ประกอบของโครงสร้าง เครื่องมือของโครงสร้าง ระบบเว็บไซต์หน้าเดียว การทดสอบฝั่งโปรแกรมบริการผู้ใช้

Frontend web UI frameworks; framework components; framework tools; single page applications; client-side server testing

142-384 ระบบการจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป

3((2)-2-5)

(Content Management System)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ระบบการสร้างและจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป (ซีเอ็มเอส) ในปัจจุบัน ความแตกต่างระหว่างระบบการสร้างและจัดการเว็บแบบสำเร็จรูป กระบวนการสร้างเว็บ โดยการใช้ระบบซีเอ็มเอส การแก้ไขข้อมูลบนเว็บ การเพิ่มกระบวนการภายในเว็บ การสร้างโครงสร้างการออกแบบ การดูแลเว็บไซต์

Recent open source content management system (CMS); differences between content management system; create and deploy websites using CMS; editing content; adding functionalities; creating custom templates; website maintenance

- 142-387 การเขียนโปรแกรมเกมขั้นสูง 3((2)-2-5)
 (Advanced Game Programming)
 รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-150 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
 Prerequisite: 142-150 Object-Oriented Programming
 เทคนิคการเขียนโปรแกรมสำหรับการเขียนเกม โครงสร้างข้อมูลสำหรับเขียนโปรแกรมเกม เกมแบบหลายผู้เล่นผ่านระบบเครือข่าย ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมเบื้องต้น คณิตศาสตร์สำหรับเกม เกมฟิสิกส์สำหรับเกม
 Game programming technique; Data structure for game programming; Multi-player game using network; introduction to AI games; mathematics for games; physics of games
- 142-388 หัวข้อพิเศษ 1 1-3((x)-y-z)
 (Special Topic I)
 รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
 Prerequisite: -
 หัวข้อสำคัญและแนวโน้มตามสถานการณ์ปัจจุบันสำหรับความรู้ใหม่ที่ทันต่อเหตุการณ์ทางด้านดิจิทัล มีเดียและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง
 Key topics and trends on the current situation for the most updated knowledge in digital media and related technologies
- 142-389 เทคโนโลยีสื่อใหม่ 3((2)-2-5)
 (New Media Technology)
 รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
 Prerequisite: -
 บทบาท ความสำคัญ และผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อใหม่ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้สอดคล้องกับหลักศิลปะเพื่อการสื่อสาร
 Roles, significance, and impact of information technology and new media; application of information technology conforming to principles of art in communication
- 142-390 ปัญญาประดิษฐ์ 3((2)-2-5)
 (Artificial Intelligence)
 รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
 Prerequisite: -
 การเรียนรู้ของเครื่อง ตรรกวิทยาและการวางแผน การมองเห็นของคอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์และการวางแผนการเคลื่อนที่ของหุ่นยนต์ ระบบประมวลภาษาธรรมชาติ โครงข่ายประสาทเทียม

Machine learning; logic and planning; computer vision; robotics and robot motion planning; natural language processing; neural networks

142-391 หัวข้อพิเศษ 2

1-3((x)-y-z)

(Special Topic II)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

หัวข้อสำคัญและแนวโน้มตามสถานการณ์ปัจจุบันสำหรับความรู้ใหม่ที่ทันต่อเหตุการณ์ทางด้านดิจิทัล มีเดียและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

Key topics and trends on the current situation for the most updated knowledge in digital media and related technologies

142-392 การออกแบบอินโฟกราฟิก

3((2)-2-5)

(Information Design)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

รูปแบบการออกแบบอินโฟกราฟิกทั่วไป; การเล่าเรื่องราว; การแสดงข้อมูล; การตรวจสอบการแสดงผลข้อมูล; การเล่าเรื่องราวเพื่อการสื่อสาร

Common infographic styles; story telling; illustration of Information; clarifying visual information; illustrating narrative

142-393 การออกแบบอัตลักษณ์

3((2)-2-5)

(Identity Design (Branding))

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

กระบวนการออกแบบภาพอัตลักษณ์ การวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของแบรนด์ การตั้งชื่อสินค้า การออกแบบตราสัญลักษณ์ เนื้อหาเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบสื่อโฆษณา การวางแผนและการวิเคราะห์เพื่อผลิตสื่อโฆษณา การออกแบบกราฟิกโฆษณา การออกแบบภาพยนตร์โฆษณา

Design processes of visual identity; brand identity analysis; brand name; brand design; fundamental of advertising design; planning and analysis of advertising production; graphic advertising design; movie advertising design

- 142-394 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ 3((2)-2-5)
(Package Design)
รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
Prerequisite: -
กระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ การเลือกสี การออกแบบตัวอักษร วัสดุบรรจุภัณฑ์ที่สามารถผลิตได้ การออกแบบต้นแบบด้วยภาพ 2 มิติ หรือ 3 มิติ เพื่อนำเสนอรูปแบบบรรจุภัณฑ์
- The packaging design process serves the user requirement, color selection, typography design, materials and print techniques, and mockups with 2D and 3D visualization in order to present the designed package
- 142-395 หัวข้อพิเศษ 3 1-3((x)-y-z)
(Special Topic III)
รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
Prerequisite: -
หัวข้อสำคัญและแนวโน้มตามสถานการณ์ปัจจุบันสำหรับความรู้ใหม่ที่ทันต่อเหตุการณ์ทางด้านดิจิทัล มีเดียและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง
- Key topics and trends on the current situation for the most updated knowledge in digital media and related technologies
- 142-396 ระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีเว็บ 3((2)-2-5)
(Client/Server Application & Web Technology)
รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
Prerequisite: -
สถาปัตยกรรมและเทคโนโลยีเว็บ การเรียกใช้กระบวนการงานระยะไกล โปรแกรมฝั่งแม่ข่าย โปรแกรมฝั่งลูกข่าย เครื่องมือสนับสนุนในการสร้างและจัดการเว็บ
- Web technologies architecture; Remote procedure call; server-side programs; client-side programs; Web creation support tools; web management supporting tools
- 142-398 สรรพสิ่งอิงกับอินเทอร์เน็ตและระบบฝังตัว 3((2)-2-5)
(Internet of Thing and Embedded Devices)
รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -
Prerequisite: -
ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง มาตรฐานที่เกี่ยวข้อง ตัวรับรู้และอุปกรณ์ การเขียนโปรแกรมในระบบฝังตัว ส่วนต่อประสานคลาวด์ โพรโทคอลสื่อสาร การประยุกต์ใช้งาน สถาปัตยกรรมเพียร์ทูเพียร์

Fundamental knowledge about internet of things; relevant standards; sensors and devices; embedded system programming; cloud interface; communication protocols; internet of things applications; peer to peer architecture

142-401 สหกิจศึกษาด้านดิจิทัลมีเดีย 6((0)-36-0)

(Cooperative Education in Digital Media)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

การเรียนรู้และปฏิบัติงานในองค์กร (หน่วยงานภาครัฐ, รัฐวิสาหกิจ, บริษัทเอกชน, หรือองค์กรระหว่างประเทศ) ที่เกี่ยวกับสาขาดิจิทัลมีเดีย โดยได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

Learning and working in organizations (government organizations, state enterprises, private companies, or international organizations) that related to digital media fields under the approval of program administrative committee

142-402 ฝึกปฏิบัติงานเชิงวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย ไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

(Internship in Digital Media)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: -

Prerequisite: -

ฝึกงานในองค์กร (หน่วยงานภาครัฐ, รัฐวิสาหกิจ, บริษัทเอกชน, หรือองค์กรระหว่างประเทศ) ที่เกี่ยวกับสาขาดิจิทัลมีเดีย โดยมีระยะเวลาของการฝึกงานไม่น้อยกว่า 300 ชั่วโมง

Training in organizations (government organizations, state enterprises, private companies, or international organizations) related to digital media fields with the minimum period of 300 hours

142-356 โครงการดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2 3((0)-9-0)

(Project in Digital Media and Animation II)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-355 โครงการดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 1

Prerequisite: 142-355 Project in Digital Media and Animation I

เป็นรายวิชาต่อเนื่องจาก 142-345 สรุป เรียบเรียง การจัดระบบและการพัฒนาสื่อของโครงการเพื่อนำข้อเสนอโครงการ ปฏิบัติงานตามแผนงานของโครงการและพัฒนางานไปสู่กระบวนการผลิตสื่อที่สมบูรณ์โดยบูรณาการศิลปะ คอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร เขียนรายงานและนำเสนอผลงาน

Continuation of 142-345; summarizing; compiling; project media development and management for project proposal presentation; proceeding project plan and developing work piece to a complete level of media production; integration of art, computer and communication; writing report and presentation

142-456 การออกแบบการจัดแสดงและการจัดนิทรรศการ

6((0)-18-0)

(Display Design and Exhibition)

รายวิชาบังคับเรียนก่อน: 142-356 โครงการดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน 2

Prerequisite: 142-356 Project in Digital Media and Animation II

กระบวนการออกแบบการจัดแสดง และการจัดนิทรรศการ การค้นคว้าวิจัยกลุ่มเป้าหมายและผู้ชม สถานที่การจัด โดยใช้ภาพ แสง เสียง ภาพเคลื่อนไหว และอุปกรณ์สื่อที่หลากหลาย เพื่อที่จะนำเสนอข้อความที่ต้องการผ่านการจัดนิทรรศการ

The exhibition and display design process; researching the client and the audience; the venue; applying graphics, lights, sound, movie, animation, and multimedia devices the messages of the exhibition

**รายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรระดับปริญญาตรี
วิทยาลัยนานาชาติ วิทยาเขตหาดใหญ่**

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา สื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยีดิจิทัล

- ภาคปกติ ภาคสมทบ
 หลักสูตรปกติ หลักสูตรนานาชาติ หลักสูตรภาษาอังกฤษ
 หลักสูตรใหม่ พ.ศ. หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตยา นิตย์โชติ, Ph.D. (Computer Science), U. of Southampton, United Kingdom, 2555
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนศ ปานรัตน์, ปร.ค. (ชีววิทยาโมเลกุลและชีวสารสนเทศ), ม.สงขลานครินทร์, 2556
3. ดร.ไพลิน ถาวรวิจิตร, Ph.D. (Design Art (Decorative Art)), ม.ศิลปากร, 2562
4. ดร.อัจฉรา เรืองประทุม, ปร.ค. (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์), ม.สงขลานครินทร์, 2559
5. นายจิตรพล อินทศิริสวัสดิ์, M.Sc. (Communication and Media Engineering), U. of Applied Science Offenburg, Germany, 2551

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และกลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ การประเมินผล
<p>PLO 1 ตระหนักในกฎ ระเบียบ สังคม และมีวินัยใน การดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 11. การเรียนรู้จากกิจกรรมเสริมหลักสูตร 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	(Extracurricular Activities)	
<p>PLO 2 คิดวิเคราะห์ คิดเชิงวิพากษ์ คิดเชิงสังเคราะห์บนพื้นฐานของความรู้เท่าทันเหตุและผล</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) 8. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 9. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 10. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 11. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
<p>PLO 3 มีความรู้ด้านการเป็นผู้ประกอบการและสามารถประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	<ol style="list-style-type: none"> 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
<p>PLO 4 มีจิตสาธารณะและยึดมั่นในประโยชน์ของเพื่อนมนุษย์ เป็นกิจที่หนึ่ง</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกรับทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 11. การเรียนรู้จากกิจกรรมเสริมหลักสูตร (Extracurricular Activities)	
PLO 5 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้กระบวนการคิดเชิง ตรรกะที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) 8. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 9. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 10. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology- assisted Learning) 11. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 12. การเรียนรู้จากการทำงานวิจัย (Research-based Learning)	1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
<p>PLO 6 มีทักษะภาษาอังกฤษที่ดี สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถพิจารณาเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ</p> <p>PLO 6.1 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน</p> <p>PLO 6.2 สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์เชิงวิชาการและวัตถุประสงค์อื่นๆ</p> <p>PLO 6.3 สามารถเลือกใช้ภาษาและคำศัพท์เฉพาะที่เหมาะสมกับบริบทและวัตถุประสงค์เฉพาะ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
<p>PLO 7 มีความเป็นสากล ยอมรับในความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีความรอบรู้เกี่ยวกับโลก และมารยาทที่เหมาะสมทางด้านการเข้าสังคม การติดต่อธุรกิจ และ/หรือการสื่อสารออนไลน์</p> <p>PLO 7.1 มีความไว้วางใจวัฒนธรรม สามารถสื่อสารกับบุคคลในสังคมที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>PLO 7.2 สามารถสื่อสารโดยประยุกต์ใช้มารยาททางสังคม</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
<p>และ/หรือมารยาทบนสังคมออนไลน์ เพื่อวัตถุประสงค์การเข้าสังคมหรือทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม</p> <p>PLO 7.3 มีความเท่าทันต่อสถานการณ์โลก และตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม</p>	<ol style="list-style-type: none"> 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
<p>PLO 8 มีความเชี่ยวชาญในการนำทักษะและองค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 4. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 5. การเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 6. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 7. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 8. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 9. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
<p>PLO 8.1 มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเข้ากันได้ของซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์ และระบบปฏิบัติการ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	<ol style="list-style-type: none"> 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกรับทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
<p>PLO 8.2 สามารถประยุกต์การใช้งานซอฟต์แวร์พื้นฐานสำหรับสำนักงานขั้นพื้นฐาน เพื่อการสร้างสื่อสร้างสรรค์ และศาสตร์ด้านดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมืออาชีพ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกรับทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	Final Paper-based Examination)
PLO 9 มีความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอแนวคิดจากความต้องการและเงื่อนไข เพื่อบริหารการศาสตร์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง เพื่อการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 9.1 มีทักษะและมีความเข้าใจกระบวนการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของผู้ใช้ เพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ ที่ตรงกับการใช้งาน	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion)	1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	<ol style="list-style-type: none"> 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
<p>PLO 9.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ สภาพปัญหา วิเคราะห์ความต้องการ เพื่อออกแบบผลงาน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	
PLO 10 มีทักษะการถ่ายทอดแนวคิดและมโนภาพเป็นสื่อ ดิจิทัลสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลได้	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 10.1 มีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และสร้างมโนภาพ 2 และ 3 มิติ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 10.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการออกแบบ และ ถ่ายทอดมโนภาพ 2 และ 3 มิติ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
<p>PLO 10.3 มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
<p>PLO 10.4 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 11 สามารถประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในการพัฒนาสื่อ ดิจิทัลสร้างสรรค์ได้	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน (Interactive Lecture) 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนรู้แบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)	1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of Work Assignments) 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)
PLO 12 มีคุณธรรมจริยธรรมและมีความมืออาชีพในการ สร้างสรรค์สื่อ	1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning 2. การบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน	1. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Participation in Class) 2. การประเมินงานที่ได้รับมอบหมาย (Evaluation of

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	กลยุทธ์/วิธีการสอน	กลยุทธ์/วิธีการวัดและ
	<p>(Interactive Lecture)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. การสอนสาธิต (Demonstration) 4. การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) 5. การสะท้อนคิดทบทวนประสบการณ์ (Reflection) 6. การเรียนแบบใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) 7. ห้องเรียนกลับทิศ (Flipped Classroom) 8. กิจกรรมการเรียนแบบใช้ทีมเป็นฐาน (Team-based Activity) 9. การเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเสริม (Technology-assisted Learning) 10. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) 	<p>Work Assignments)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. การประเมินตนเอง (Self Assessment) 4. บันทึกทบทวนประสบการณ์ (Reflexive Journal) 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) 6. การนำเสนอผลงาน (Presentation) 7. การประเมินจากโครงการ (Evaluation from Course Project) 8. การสอบกลางภาคและปลายภาค (Midterm and Final Paper-based Examination)