

ภาคผนวก ช

รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)

รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) และ
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

ด้านความรู้

PLO1: อธิบายทฤษฎีและหลักการของศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

CLO1.1: ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับงานมีัลติมีเดียได้

CLO1.2: ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงแนวคิดด้านมนุษยศาสตร์และสิทธิมนุษยชนกับการออกแบบสื่อมีัลติมีเดียอย่างเหมาะสม

CLO1.3: ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์งานมีัลติมีเดียที่มีคุณค่าเชิงสังคม

PLO2: อธิบายความหมาย หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและหลักปฏิบัติที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฟิสิกส์ เทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน

CLO2.1: ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการการทำงานของซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่เกี่ยวข้องกับมีัลติมีเดียได้

CLO2.2: ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อมีัลติมีเดีย ได้แก่ ภาพ เสียง วิดีโอ ตัวอักษร เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

CLO2.3: ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบเทคโนโลยีมีัลติมีเดียในรูปแบบต่าง ๆ ตามความเหมาะสมของการใช้งาน

PLO3: อธิบายขั้นตอนในการพัฒนาสื่อมีัลติมีเดียตั้งแต่การออกแบบจนถึงการสร้างผลงานจริง

CLO3.1: ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างกระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อมีัลติมีเดียได้ครบทุกขั้นตอน

CLO3.2: ผู้เรียนสามารถอธิบายการใช้โปรแกรมประยุกต์และปัญญาประดิษฐ์เพื่อสนับสนุนการสร้างสื่อ

CLO3.3: ผู้เรียนสามารถประเมินคุณภาพของสื่อที่พัฒนาได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน

PLO4: วิเคราะห์ปัญหาที่จะนำความรู้ทางคอมพิวเตอร์หรือเทคโนโลยีมีัลติมีเดียมาเพื่อสนับสนุนการทำงาน

CLO4.1: ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และระบุปัญหาในการผลิตสื่อมีัลติมีเดียได้อย่างเป็นระบบ

CLO4.2: ผู้เรียนสามารถนำเสนอแนวทางแก้ไขโดยใช้เทคนิคมีัลติมีเดียและเทคโนโลยีดิจิทัล

CLO4.3: ผู้เรียนสามารถประเมินผลของการแก้ปัญหาด้วยหลักการคิดเชิงวิเคราะห์

PLO5: เลือกและประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้สร้างสรรค์

CLO5.1: ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับงานออกแบบสื่อได้

CLO5.2: ผู้เรียนสามารถประยุกต์แนวคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสื่อที่ตอบโจทย์การเรียนรู้

CLO5.3: ผู้เรียนสามารถประเมินคุณภาพของผลงานการออกแบบและพัฒนาสื่อด้วยหลักเกณฑ์ด้านศิลปะและเทคโนโลยี

ด้านทักษะ

PLO6: มีทักษะสื่อสารการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการดำรงชีวิตและประกอบอาชีพ

CLO6.1: ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารทางวิชาการและวิชาชีพได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

CLO6.2: ผู้เรียนสามารถนำเสนอผลงานมัลติมีเดียเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

CLO6.3: ผู้เรียนสามารถใช้เทคนิคการสื่อสารเพื่อนำเสนอแนวคิดและผลงานต่อผู้ชมหลากหลายกลุ่มได้อย่างชัดเจน

PLO7: มีทักษะการใช้ชีวิต การเรียนรู้ตลอดชีวิต และภาวะผู้นำ

CLO7.1: ผู้เรียนสามารถวางแผนและจัดการเวลาในการเรียนรู้และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

CLO7.2: ผู้เรียนสามารถแสวงหาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งเปลี่ยนแปลงให้ทันต่อสถานการณ์ด้านเทคโนโลยีเสมอ

CLO7.3: ผู้เรียนสามารถแสดงภาวะผู้นำในการตัดสินใจต่อความรับผิดชอบของการทำงานร่วมกัน

PLO8: มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศในยุคดิจิทัลและเลือกใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างเหมาะสมกับงานที่ปฏิบัติทางด้านมัลติมีเดีย

CLO8.1: ผู้เรียนสามารถใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อสร้างสรรค์งานดิจิทัลปัญญาประดิษฐ์กับงานมัลติมีเดียได้

CLO8.2: ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อจัดการข้อมูลและสื่อสารผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

CLO8.3: ผู้เรียนสามารถประยุกต์เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อใช้เพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการผลิตสื่ออย่างเป็นระบบ

PLO9: มีทักษะในการสร้างสื่อชนิดต่าง ๆ โดยโปรแกรมสำเร็จรูป รวมทั้งปัญญาประดิษฐ์ในการลดเวลาการผลิตผลงาน

CLO9.1: ผู้เรียนสามารถนำโปรแกรมสำเร็จรูปมาใช้ในการออกแบบงานผลิตสื่อมัลติมีเดียและสร้างสรรค์งาน เพื่อลดเวลางานได้

CLO9.2: ผู้เรียนสามารถประยุกต์เครื่องมือ AI มาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและลดเวลาในการผลิตผลงาน

CLO9.3: ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อมัลติมีเดียที่ตอบสนองต่อผู้ใช้งานได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพ

PLO10: มีทักษะในการทำงานเป็นทีม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม

CLO10.1: ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นในบทบาททั้งผู้นำและผู้ตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ

CLO10.2: ผู้เรียนแสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบและผลิตสื่อมัลติมีเดียได้อย่างเป็นระบบ

CLO10.3: ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมการทำงานที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างเหมาะสม

ด้านจริยธรรม

PLO11: มีคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ และด้านการทุจริต ไม่ละเมิดจริยธรรมทางด้านคอมพิวเตอร์

CLO11.1: ผู้เรียนปฏิบัติตามหลักคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพด้านเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชันได้

CLO11.2: ผู้เรียนสามารถแสดงความซื่อสัตย์ รับผิดชอบต่อผลงานและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

CLO11.3: ผู้เรียนสามารถแสดงความซื่อสัตย์ รับผิดชอบและต่อต้านการทุจริต โดยปฏิบัติงานมิชอบด้วยความโปร่งใสในทุกกระบวนการสร้างสื่อ

PLO12: มีความเป็นพลเมืองที่ดีในระบอบประชาธิปไตย เข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และอยู่ร่วมกันในสังคมได้

CLO12.1: ผู้เรียนเคารพในสิทธิ เสรีภาพ และความคิดเห็นที่แตกต่างระหว่างบุคคลและผู้อื่น ให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

CLO12.2: ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นได้โดยยึดหลักประชาธิปไตย การมีส่วนร่วมในกลุ่มเป็นหลัก

CLO12.3: ผู้เรียนแสดงความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของพลเมืองที่ดี และมีจิตสาธารณะในการพัฒนาสังคมได้

PLO13: มีวินัย ตรงต่อเวลา มีจิตสาธารณะ เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม

CLO13.1: ผู้เรียนปฏิบัติตามระเบียบ ข้อบังคับ มีวินัยและมารยาทในสังคม โดยปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

CLO13.2: ผู้เรียนสามารถบริหารเวลาและปฏิบัติงานตามกฎข้อบังคับขององค์กรให้เสร็จตามกำหนดอย่างมีวินัย

CLO13.3: ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมจิตอาสาที่สร้างคุณค่าแก่สังคมและชุมชน

ด้านลักษณะบุคคล

PLO14: มีบุคลิกภาพ กิริยา มารยาท เรียบร้อย แต่งกายถูกกาลเทศะ มีความเชื่อมั่นในตัวเอง พูดได้อย่างชัดเจน ชัดคำและสื่อสารได้ดี

CLO14.1: ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมด้านบุคลิกภาพและกิริยามารยาทได้อย่างเหมาะสมถูกกาลเทศะ สามารถสื่อสารด้วยความมั่นใจ ชัดเจน ตามบริบททางวิชาชีพได้ดี

CLO14.2: ผู้เรียนปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดี มีความรับผิดชอบ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น ทั้งในองค์กรและสังคมภายนอก

PLO15: เป็นนักเทคโนโลยีมัลติมีเดียอย่างมืออาชีพ ที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสื่อ

CLO15.1: ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานมัลติมีเดียด้วยความรับผิดชอบ ยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ มีเจตคติที่ดีต่อการประกอบอาชีพด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

CLO15.2: ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้สร้างสรรค์และนวัตกรรมในการพัฒนาผลงานให้โดดเด่น มีเอกลักษณ์ ส่งเสริมพัฒนาตนเองในวิชาชีพอย่างยั่งยืน

หมายเหตุ :

1. จำนวนข้อของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs) ขึ้นอยู่กับรายละเอียดของหลักสูตร และลักษณะของการผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) หมวดศึกษาทั่วไป เขียนรวมหรือแยกจากรายวิชาของสาขา กรณี เขียน PLOs แยกจากหมวดศึกษาทั่วไป ให้ทำเฉพาะรายวิชาของสาขาส่งให้สำนักวิชาการ

2. รูปแบบสามารถปรับได้ตามความเหมาะสมของหลักสูตรแต่ละระดับ

	ด้านความรู้															ด้านทักษะ										ด้านจริยธรรม									ด้านลักษณะบุคคล									
	PLO1			PLO2			PLO3			PLO4			PLO5			PLO6			PLO7			PLO8			PLO9			PLO10			PLO11			PLO12			PLO13			PLO14		PLO15		
	cl.o 1.1	cl.o 1.2	cl.o 1.3	cl.o 2.1	cl.o 2.2	cl.o 2.3	cl.o 3.1	cl.o 3.2	cl.o 3.3	cl.o 4.1	cl.o 4.2	cl.o 4.3	cl.o 5.1	cl.o 5.2	cl.o 5.3	cl.o 6.1	cl.o 6.2	cl.o 6.3	cl.o 7.1	cl.o 7.2	cl.o 7.3	cl.o 8.1	cl.o 8.2	cl.o 8.3	cl.o 9.1	cl.o 9.2	cl.o 9.3	cl.o 10.1	cl.o 10.2	cl.o 10.3	cl.o 11.1	cl.o 11.2	cl.o 11.3	cl.o 12.1	cl.o 12.2	cl.o 12.3	cl.o 13.1	cl.o 13.2	cl.o 13.3	cl.o 14.1	cl.o 14.2	cl.o 15.1	cl.o 15.2	
MA 103การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่องานสื่อออนไลน์	○		○				●	●	●																				○	○										○	○			
MA 104การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น	○		○				○		○	●		●										●	●	●																				
MA 205การเขียนบทและบทภาพสำหรับงานแอนิเมชัน	○		○				●	●	●																				○	○											○	○		
MA 206การออกแบบตัวละคร	○		○				●	●	●																				○	○											○	○		
MA 207การคิดเชิงสร้างสรรค์	○		○				○		○																				●	●											○	○		
MA 208การออกแบบเสียงสำหรับงานมัลติมีเดีย	○		○				●	●	●													○	○																	○	○			
MA 209การบริหารโครงการงานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน																●	●	●										○		○											○	○		
MA 210การออกแบบงานแอนิเมชัน 2 มิติ	○		○				●	●	●																																○	○		
MA 211การออกแบบกราฟิก 2 มิติ	○		○				●	●	●																																○	○		
MA 212 การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน	○		○				●		●													○	○						○	○														
MA 213การถ่ายภาพเบื้องต้น	○		○				●	●	●													○	○																		○	○		

	ด้านความรู้															ด้านทักษะ										ด้านจริยธรรม									ด้านลักษณะบุคคล										
	PLO1			PLO2			PLO3			PLO4			PLO5			PLO6			PLO7			PLO8			PLO9			PLO10			PLO11			PLO12			PLO13			PLO14		PLO15			
	CLO 1.1	CLO 1.2	CLO 1.3	CLO 2.1	CLO 2.2	CLO 2.3	CLO 3.1	CLO 3.2	CLO 3.3	CLO 4.1	CLO 4.2	CLO 4.3	CLO 5.1	CLO 5.2	CLO 5.3	CLO 6.1	CLO 6.2	CLO 6.3	CLO 7.1	CLO 7.2	CLO 7.3	CLO 8.1	CLO 8.2	CLO 8.3	CLO 9.1	CLO 9.2	CLO 9.3	CLO 10.1	CLO 10.2	CLO 10.3	CLO 11.1	CLO 11.2	CLO 11.3	CLO 12.1	CLO 12.2	CLO 12.3	CLO 13.1	CLO 13.2	CLO 13.3	CLO 14.1	CLO 14.2	CLO 15.1	CLO 15.2		
MA 325การออกแบบกลไกในเกม		○			●	●	●	●		●	●		●			○				○		●	●		●		●		○											○			○		
MA 326ศิลปะร่วมสมัยและเทคโนโลยีสมัยใหม่	●		●	●		●	●	●		○			●			○						○																			○		●	●	
MA 327การผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ		○			●	●	●	●		●	●		●			○				○		●	●		●		●		●												○			○	
MA 328การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา		○			●	●	●	●		●	●		●			○				○		●	●		●		●		●												○				○
MA 329เทคโนโลยีเว็บเซอวิส		○			●	●	●	●		●	●		●			○				○		●	●		●		●		●												○				○
MA 330การจัดการความรู้	●		●	●		●	●	●		●	●		○			●	●			○		○																			○		●	●	
MA 331การจัดการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	●		●	●		●	●	●		●	●		●			●	●			○		○																			○				○
MA 434ข้อตกลงระดับการบริการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	●		●	●		●	●	●		●	●		○			●	●			○		○																			○		●	●	
MA 435อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน	●		●	●						○			●			●	●			○		○																			○				○
MA 436การแสดงเสียงในงานแอนิเมชัน	●		●	●						○			●			●	●			○		●				○															○				○
MA 437การโปรแกรมเกมแบบออนไลน์		○			●	●	●	●		●	●		●			○				○		●	●		●		●		○												○				○

	ด้านความรู้															ด้านทักษะ												ด้านจริยธรรม									ด้านลักษณะบุคคล							
	PLO1			PLO2			PLO3			PLO4			PLO5			PLO6			PLO7			PLO8			PLO9			PLO10			PLO11			PLO12			PLO13			PLO14		PLO15		
	ค.อ. 1.1	ค.อ. 1.2	ค.อ. 1.3	ค.อ. 2.1	ค.อ. 2.2	ค.อ. 2.3	ค.อ. 3.1	ค.อ. 3.2	ค.อ. 3.3	ค.อ. 4.1	ค.อ. 4.2	ค.อ. 4.3	ค.อ. 5.1	ค.อ. 5.2	ค.อ. 5.3	ค.อ. 6.1	ค.อ. 6.2	ค.อ. 6.3	ค.อ. 7.1	ค.อ. 7.2	ค.อ. 7.3	ค.อ. 8.1	ค.อ. 8.2	ค.อ. 8.3	ค.อ. 9.1	ค.อ. 9.2	ค.อ. 9.3	ค.อ. 10.1	ค.อ. 10.2	ค.อ. 10.3	ค.อ. 11.1	ค.อ. 11.2	ค.อ. 11.3	ค.อ. 12.1	ค.อ. 12.2	ค.อ. 12.3	ค.อ. 13.1	ค.อ. 13.2	ค.อ. 13.3	ค.อ. 14.1	ค.อ. 14.2	ค.อ. 15.1	ค.อ. 15.2	
MA 438การ เป็นผู้ประกอบการ	●			○			●	●		●			○			●	●		○									●	●	●										●		●	●	
MA 439ดนตรี ประกอบในงาน แอนิเมชัน	●		●		○		●			●			●			○			○			●																		○			○	
MA 440 เกม คอมพิวเตอร์ และการจำลอง	○					●	●	●		●	●		●			○			○			●	●		●	●	●		○												○		○	
MA 441การตัด ต่อภาพยนตร์	●		●	○			●			●			●			○			○			●																			○			○
MA 442หัวข้อ พิเศษทาง มัลติมีเดีย 1	○				●	●		○		●			●			○			●			○																			○			○
MA 443หัวข้อ พิเศษทาง มัลติมีเดีย 2	○				●	●		○		●			●			○			●			○																			○			○
MA 444หัวข้อ พิเศษทาง มัลติมีเดีย 3	○				●	●		○		●			●			○			●			○																			○			○
MA 320เตรียม ฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพทาง มัลติมีเดีย	●			○						○			○			●	●		●			○																			●		●	●
MA 321ฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพทาง มัลติมีเดีย	○			○						○						●	●					●	●					○		●										●		●	●	