



การปรับปรุงแก้ไขหมวดวิชาศึกษาทั่วไป
ฉบับปี พ.ศ. 2566
มหาวิทยาลัยศิลปากร

1. หลักสูตรฉบับดังกล่าวนี้ได้รับทราบการเปิดสอนจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เมื่อวันที่
2. สภามหาวิทยาลัยได้อนุมัติการปรับปรุงแก้ไขครั้งนี้แล้ว ในคราวประชุมครั้งที่ 1/2569 เมื่อวันที่ 21 มกราคม 2569
3. หลักสูตรปรับปรุงแก้ไขนี้ เริ่มใช้ตั้งแต่ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2569 เป็นต้นไป
4. เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข

ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ขอเปิดรายวิชาใหม่ วิชาเลือก จำนวน 3 รายวิชา ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ดังนี้

4.1 กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร จำนวน 1 วิชา

สืบเนื่องจากพิธีลงนามความร่วมมือด้านการส่งเสริมให้ประชาชนเข้าถึงและใช้ประโยชน์ทางดิจิทัลได้อย่างหลากหลาย เท่าเทียม และรู้เท่าทัน ที่จัดขึ้น ณ โรงแรมอควิน แกรนด์ คอนเวนชั่น เมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2567 โดยสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช) ได้ลงร่วมร่วมกับหลายหน่วยงานรวมถึงมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อให้ความร่วมมือดังกล่าวเกิดผลลัพธ์อย่างเป็นรูปธรรม ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ขอเปิดรายวิชาใหม่ วิชาเลือก รายวิชา SU002007 การรู้ทันสื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy) 3(3-0-6) กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการวิเคราะห์และประเมินสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ สามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบต่อสังคม มีภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล และพร้อมเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพในศตวรรษที่ 21

4.2 กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ จำนวน 2 วิชา

4.2.1 ในศตวรรษที่ 21 ทักษะการแก้ปัญหา (Problem-Solving Skills) ได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในสมรรถนะหลักที่จำเป็นต่อการทำงานและการดำรงชีวิตในทุกสาขาอาชีพ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมทำให้ลักษณะของปัญหามีความซับซ้อนมากขึ้น ต้องการความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างมีระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลที่ถูกต้อง การฝึกฝนการแก้ปัญหาอย่างมีขั้นตอนจึงเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นสมรรถนะหลักของพลเมืองยุคใหม่ที่พร้อมปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ในขณะเดียวกัน ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทอย่างกว้างขวางในทุกภาคส่วน ทั้งด้านธุรกิจ อุตสาหกรรม ศิลปะ การออกแบบ และบริการสาธารณะ การเข้าใจและสามารถใช้เครื่องมือ AI เพื่อสนับสนุนการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา จึงเป็นทักษะสำคัญของคนทำงานยุคดิจิทัล การบูรณาการ AI เข้ากับกระบวนการคิดและการแก้ปัญหา จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ลดความผิดพลาด และเปิดโอกาสให้เกิดแนวทางใหม่ ๆ ที่สร้างคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ มหาวิทยาลัยศิลปากรจัดตั้งรายวิชา SU003003 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI-driven



Problem Solving) 3(3-0-6) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยบูรณาการทักษะการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ากับกระบวนการคิดเชิงเหตุผลและเชิงสร้างสรรค์ อันเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

4.2.2 มหาวิทยาลัยศิลปากรจัดตั้งรายวิชา SU003004 การสร้างธุรกิจแบบลีนด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI Lean Launchpad) 3(3-0-6) ขึ้นเพื่อส่งเสริมบทบาทของมหาวิทยาลัยในฐานะบริษัทเพื่อการลงทุนของมหาวิทยาลัย (Silpakorn Holding Company หรือ SHC) ที่สามารถต่อยอดองค์ความรู้และผลงานวิจัยสู่การลงทุนเชิงพาณิชย์ได้อย่างเป็นระบบ รายวิชานี้มุ่งเน้นการสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเกิดสตาร์ทอัพ (Startup Ecosystem) ภายในมหาวิทยาลัย โดยบูรณาการแนวคิดลีนสตาร์ทอัพ (Lean Startup) เข้ากับการประยุกต์ใช้ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อช่วยในการคิด วิเคราะห์ ทดลอง และตัดสินใจในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาโมเดลธุรกิจ ตั้งแต่การระบุปัญหา การสร้างคุณค่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ไปจนถึงการปรับเปลี่ยนแนวทาง (Pivot) อย่างมีหลักฐานรองรับ ทั้งนี้ เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาและบุคลากรให้มี ผลิตภาพ (Productivity) และ ประสิทธิภาพ (Efficiency) สูงขึ้น สามารถสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์เศรษฐกิจยุคใหม่ และเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยศิลปากรสู่การเป็นมหาวิทยาลัยแห่งผู้ประกอบการนวัตกรรม (Entrepreneurial University) อย่างยั่งยืน

5. สารในการปรับปรุงแก้ไข

5.1 ขอเปิดรายวิชาใหม่ วิชาเลือก กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร จำนวน 1 รายวิชา
SU002007 การรู้ทันสื่อดิจิทัล 3(3-0-6)
(Digital Media Literacy)

ความหมาย องค์ประกอบ และความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โครงสร้างของระบบสื่อดิจิทัลและปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรกระจายข่าวสาร วิธีการที่สื่อดิจิทัลใช้ในการสร้างภาพจำและแนวทางการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่อ เนื้อหาที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในสื่อโดยใช้กฎหมายและหลักจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารสาธารณะ การแยกแยะข้อมูลข่าวสารและตัดสินใจเลือกบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณด้วยหลักการคิดเชิงวิพากษ์ แนวทางการมีส่วนร่วมกับสื่อผ่านการแสดงออก แสดงความคิดเห็น ร้องเรียน และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม

Definitions, components, and importance of digital media literacy; structure of digital media systems and factors influencing information dissemination; methods digital media use to construct public perceptions; guidelines for evaluating media credibility and assessing both appropriate and inappropriate media content based on laws and ethical principles in public communication; distinguishing information and making informed decisions about media consumption using principles of critical thinking; approaches to media engagement through expression, public opinion, complaints, and the creation of socially responsible content.



5.2 ขอเปิดรายวิชาใหม่ วิชาเลือก กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ จำนวน 2 รายวิชา

SU003003 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์
(AI-Driven Problem Solving)

3(3-0-6)

การวิเคราะห์รูปแบบความล้มเหลวและผลกระทบ ทฤษฎีการแก้ปัญหาเชิงประดิษฐ์
สร้างสรรค์ เทคนิคการคิดสร้างสรรค์แบบสแกมเปอร์ การตัดสินใจภายใต้หลายเกณฑ์
กระบวนการลำดับชั้นเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา
เป็นฐาน

Failure modes and effects analysis; Theory of Inventive Problem Solving;
the SCAMPER technique; multiple-criteria decision making; Analytic Hierarchy
Process; AI-driven problem solving; problem-based learning.

SU003004 การสร้างธุรกิจแบบลีนด้วยปัญญาประดิษฐ์
(AI Lean LaunchPad)

3(3-0-6)

ความหมายของสตาร์ทอัพ ความแตกต่างระหว่างสตาร์ทอัพกับบริษัททั่วไป แนวคิดลีน
สตาร์ทอัพ การระดมความคิดด้วยปัญญาประดิษฐ์ ฝั่งคุณค่าเสนอขาย ความสอดคล้องระหว่าง
ปัญหาและทางออก ฝั่งโมเดลธุรกิจ ฝั่งสินค้า ความสอดคล้องระหว่างผลิตภัณฑ์และตลาด
การสร้างภาพแทนลูกค้าด้วยปัญญาประดิษฐ์ กระบวนการพัฒนาลูกค้า วงจร สร้าง-วัดผล-
เรียนรู้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบคล่องตัว ผลิตภัณฑ์ต้นแบบขั้นต่ำที่ใช้งานได้ การสัมภาษณ์
ลูกค้า การจำลองการสัมภาษณ์ลูกค้าด้วยปัญญาประดิษฐ์ การเปลี่ยนทิศทางหรือเดินทางต่อ
ประเภทของการเปลี่ยนทิศทาง

Definition of startups; differences between startups and companies; Lean
Startup; AI brainstorming; Value Proposition Canvas; Problem-Solution Fit; Business
Model Canvas; Lean Canvas; product-market fit; AI-generated personas; customer
development; Build-Measure-Learn feedback loop; Agile product development;
minimum viable product; customer interviews; AI-enhanced customer interview
simulation; Pivot or Persevere; types of pivots.



ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes) PLOs (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป)

ลำดับ ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของ หลักสูตร (PLOs) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	Cognitive Domain (Knowledge)						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
		R	U	Ap	An	E	C	S	At
PLO1	อธิบายความหมายและคุณค่า ของศิลปะและการสร้างสรรค์		✓						✓
PLO2	ใช้ภาษาและสื่อสารได้ตรงตาม วัตถุประสงค์			✓					
PLO3	ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย ด้วยความรับผิดชอบและ ซื่อสัตย์สุจริต รวมถึงทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สังคม และชุมชน			✓					✓
PLO4	อธิบายแนวคิดเชิงธุรกิจและ แสวงหาความรู้ในการบริหาร จัดการเพื่อนำไปใช้พัฒนาตนเอง			✓					
PLO5	ประยุกต์ใช้แนวคิดทางศิลปะ ความงาม และความคิด สร้างสรรค์เพื่อดำเนินกิจกรรม โครงการสร้างสรรค์ หรือ ออกแบบนวัตกรรม			✓					✓

หมายเหตุ : ระบุสัญลักษณ์ ✓ ในช่อง "Cognitive Domain" ระดับต่าง ๆ

Affective Domain ครอบคลุมถึงผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

ระดับปริญญาตรี ด้านจริยธรรม (Ethics) และหรือ ด้านลักษณะบุคคล (Character) ของข้อ 11



ตารางแสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา
(Curriculum Mapping) จำแนกตามรายวิชา กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร
PLOs : Program Learning Outcomes (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป)

รหัสวิชา/ชื่อวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร PLOs : Program-Level Learning Outcomes				
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
SU002007 การรู้ทันสื่อดิจิทัล		●			
SU003003 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์	●			●	●
SU003004 การสร้างธุรกิจแบบยั่งยืนด้วยปัญญาประดิษฐ์	●			●	●

หมายเหตุ : ระบุสัญลักษณ์ “●” หมายถึง มีการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลว่าผู้เรียนบรรลุตาม
ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) และมีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐาน
ผลการเรียนรู้ที่กำหนด



ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)
 กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (Course Learning Outcomes : CLOs)

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLO1 อธิบายความหมายและคุณค่าของศิลปะและการสร้างสรรค์		
	1) SU003003 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายแนวทางหรือแนวคิดในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ 2) SU003004 การสร้างธุรกิจแบบสลับด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายโมเดลธุรกิจด้วยผังโมเดลธุรกิจหรือผังสินค้าแนวส	
PLO2 ใช้ภาษาและสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์		
	1) SU002007 การรู้ทันสื่อดิจิทัล 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความหมาย องค์ประกอบ และความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล CLO2 อธิบายโครงสร้างของระบบสื่อดิจิทัลและปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระจายข่าวสารในยุคดิจิทัล CLO3 อธิบายวิธีการที่สื่อดิจิทัลใช้ในการสร้างภาพจำและแนวทางที่ผู้บริโภคสามารถใช้เพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่อ CLO4 แยกแยะเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในสื่อโดยใช้กฎหมายและหลักจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร สาธารณะ CLO5 แยกแยะข้อมูลข่าวสารและตัดสินใจเลือกบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณด้วยหลักการคิดเชิงวิพากษ์ CLO6 ระบุแนวทางการมีส่วนร่วมกับสื่อ โดยการแสดงออก แสดงความคิดเห็น ร้องเรียน หรือสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อที่ รับผิดชอบต่อสังคม	



PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLO4	อธิบายแนวคิดเชิงธุรกิจและแสวงหาความรู้ในการบริหารจัดการเพื่อนำไปใช้พัฒนาตนเอง	
	1) SU003003 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) CLO2 อธิบายแนวคิดและหลักการของการแก้ปัญหอย่างเป็นระบบ CLO3 วิเคราะห์ปัญหาและหาสาเหตุเชิงระบบโดยใช้เครื่องมือด้านการแก้ปัญหา 2) SU003004 การสร้างธุรกิจแบบลีนด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) CLO2 ทดสอบสมมติฐานในแต่ละองค์ประกอบของโมเดลธุรกิจด้วยกระบวนการพัฒนาลูกค้า CLO3 นำเสนอความก้าวหน้างานและการปรับปรุงโมเดลธุรกิจ	
PLO5	ประยุกต์ใช้แนวคิดทางศิลปะ ความงาม และความคิดสร้างสรรค์เพื่อดำเนินกิจกรรม โครงการสร้างสรรค์ หรือออกแบบนวัตกรรม	
	1) SU003003 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) CLO4 เลือกแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุดด้วยเครื่องมือด้านการตัดสินใจ 2) SU003004 การสร้างธุรกิจแบบลีนด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) CLO4 ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสนับสนุนกระบวนการสร้างธุรกิจแบบลีน	



6. โครงสร้างหลักสูตรภายหลังการปรับปรุงแก้ไข ไม่กระทบกับโครงสร้างหลักสูตรเมื่อเปรียบเทียบกับโครงสร้างเดิม และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ปรากฏดังนี้

หมวดวิชา	จำนวนหน่วยกิต		
	เกณฑ์กระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม	โครงสร้าง เดิม	โครงสร้าง ใหม่
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป			
วิชาบังคับ	} 24	6	6
วิชาบังคับเลือก ไม่น้อยกว่า		9	9
วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า		9	9
จำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า	24	24	24

รับรองความถูกต้องของข้อมูล

(ศาสตราจารย์ ดร.ชนะเศรษฐ์ จ้าวหิรัญพัฒน์)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร

4 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2569