



การปรับปรุงแก้ไขหมวดวิชาศึกษาทั่วไป  
ฉบับปี พ.ศ. 2566  
มหาวิทยาลัยศิลปากร

1. หลักสูตรฉบับดังกล่าวนี้ได้รับทราบการเปิดสอนจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เมื่อวันที่ .....
2. สภามหาวิทยาลัยได้อนุมัติการปรับปรุงแก้ไขครั้งนี้แล้ว ในคราวประชุมครั้งที่ 5/2569 เมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2569
3. หลักสูตรปรับปรุงแก้ไขนี้ เริ่มใช้ตั้งแต่ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2569 เป็นต้นไป
4. เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข  
คณะอักษรศาสตร์ ขอเปิดรายวิชาใหม่ วิชาเลือก กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต จำนวน 3 รายวิชา ดังนี้  
(1) วิชา SU051015 ดนตรีวิจัักษ์ 3(3-0-6) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจองค์ประกอบของดนตรี ดนตรีไทยและต่างชาติ ผลงานของคีตกวีไทยและต่างประเทศที่สำคัญเปรียบเทียบลักษณะของดนตรีชาติต่าง ๆ รวมทั้งดนตรีพื้นบ้าน ลักษณะเฉพาะของดนตรีประจำชาติไทย ความสัมพันธ์ระหว่างคีตศิลป์กับศิลปะแขนงอื่น  
(2) วิชา SU051016 แพนดอมศึกษา 3(3-0-6) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจแพนดอมในฐานะกลุ่มชนวัฒนธรรมแพนดอมในฐานะข้อมูลคติชน เรื่องเล่า คติชนวัตถุ กิจกรรมและเทศกาลของแพนดอม วัฒนธรรมแพนดอมในบริบทสังคมไทย และสังคมโลกในยุคโลกาภิวัตน์  
(3) วิชา SU051017 เปิดโลกในเกม 3(3-0-6) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจเกมประเภทต่าง ๆ องค์ประกอบของเกม ที่มาของเนื้อเรื่อง และการเล่าเรื่องในเกม ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องในเกมกับระบบการเล่น เกม ความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับศิลปะแขนงต่าง ๆ บทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัย โดยรายวิชาทั้ง 3 รายวิชานี้จะเป็นทางเลือกหนึ่งให้กับนักศึกษาที่สนใจในด้านดนตรี การเป็นแฟนคลับ และเกม เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาทักษะสังคมและชีวิต
5. สาระในการปรับปรุงแก้ไข  
คณะอักษรศาสตร์ ขอเปิดรายวิชาใหม่ วิชาเลือก กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต จำนวน 3 รายวิชา

SU051015 ดนตรีวิจัักษณ์



3(3-0-6)

(Music Appreciation)

องค์ประกอบของดนตรี ดนตรีไทยและต่างชาติ ผลงานของคีตกวีไทยและต่างประเทศที่สำคัญ การเปรียบเทียบลักษณะของดนตรีชาติต่าง ๆ รวมทั้งดนตรีพื้นบ้าน ลักษณะเฉพาะของดนตรีประจำชาติไทย ความสัมพันธ์ระหว่างคีตศิลป์กับศิลปะแขนงอื่น

Elements of music; Thai and foreign music; works of important Thai and foreign composers; comparison of characteristics of music from different nations and folk music; unique characteristics of Thai music, and the relationship between music and other art forms.

SU051016 แฟนดอมศึกษา

3(3-0-6)

(Fandom Studies)

แฟนดอมในฐานะกลุ่มชน วัฒนธรรมแฟนดอมในฐานะข้อมูลคติชน เรื่องเล่าคติชนวัตถุ กิจกรรมและเทศกาลของแฟนดอม วัฒนธรรมแฟนดอมในบริบทสังคมไทย และสังคมโลกในยุคโลกาภิวัตน์

Fandom as a folk; fandom culture as folklore; tales, material folklore, events and fandom festivals; fandom culture in context of Thai society and world society in the age of globalization.

SU051017 เปิดโลกในเกม

3(3-0-6)

(Insights into Game)

เกมประเภทต่าง ๆ องค์ประกอบของเกม ที่มาของเนื้อเรื่อง และการเล่าเรื่องในเกม ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องในเกมกับระบบการเล่น เกม ความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับศิลปะแขนงต่าง ๆ บทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัย

Different types of games; elements of games, background to stories, and storytelling in games; connection between storytelling in games and gameplay; correlations between games and various types of art; role and value of games in contemporary society.



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
SU051015 ดนตรีวิจักษ์	●				●
SU051016 แพนดอมศึกษา	●		●	●	
SU051017 เปิดโลกในเกม	●				●

หมายเหตุ : ระบุสัญลักษณ์ “●” หมายถึง มีการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลว่าผู้เรียนบรรลุตามผลลัพธ์การ เรียนรู้ที่  
คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) และมีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนด



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

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLO1	อธิบายความหมายและคุณค่าของศิลปะและการสร้างสรรค์	
	1) SU051015 ดนตรีวิจิตร 3(3-0-6) CLO1 อธิบายถึงความหมาย องค์ประกอบของดนตรีไทยและดนตรีตะวันตก CLO2 อธิบายคุณค่าของดนตรีไทย ดนตรีตะวันตกด้านการสร้างสรรค์และสื่อทางวัฒนธรรม 2) SU051016 แฟนดอมศึกษา 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความหมายของวัฒนธรรมแฟนดอมในฐานะข้อมูลคติชนได้ CLO2 อธิบายความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมแฟนดอมกับบริบทสังคมไทยและสังคมโลกในยุคโลกาภิวัตน์ได้ 3) SU051017 เปิดโลกในเกม 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความหมาย ประเภท และองค์ประกอบของเกมได้ CLO 2 อธิบายบทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัยได้	
PLO3	ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความรับผิดชอบและซื่อสัตย์สุจริต รวมถึงทำงานร่วมกับผู้อื่น สังคม และชุมชน	
	1) SU051016 แฟนดอมศึกษา 3(3-0-6) CLO3 ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	
PLO4	อธิบายแนวคิดเชิงธุรกิจและแสวงหาความรู้ในการบริหารจัดการเพื่อนำไปใช้พัฒนาตนเอง	
	1) SU051016 แฟนดอมศึกษา 3(3-0-6) CLO4 อธิบายแนวคิดแฟนดอมในเชิงธุรกิจได้	



PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLO5	ประยุกต์ใช้แนวคิดทางศิลปะ ความงาม และความคิดสร้างสรรค์เพื่อดำเนินกิจกรรม โครงการสร้างสรรค์ หรือออกแบบนวัตกรรม	
	1) SU051015 ดนตรีวิจักษ์ 3(3-0-6) CLO3 อธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินและองค์ประกอบต่าง ๆ ของดนตรีไทยและดนตรีตะวันตก CLO4 อภิปรายถึงความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีไทย ดนตรีตะวันตกกับศิลปะแขนงอื่น 2) SU051017 เปิดโลกในเกม 3(3-0-6) CLO3 อธิบายการสร้างสรรค์เกม ทั้งในด้านองค์ประกอบศิลปะและความสัมพันธ์กับศิลปะแขนงต่าง ๆ ได้	



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.ธนะเศรษฐ์ จ้าวหิรัญพัฒน์)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร

28 พฤษภาคม พ.ศ.2569