



หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2570)
มหาวิทยาลัยศิลปากร

สภามหาวิทยาลัยอนุมัติ 20 พฤษภาคม 2569



หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2570)
มหาวิทยาลัยศิลปากร



สามารถดาวน์โหลด เล่มหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2570)
หรือ

<https://drive.google.com/drive/folders/1-aTt78Z7lcCRY1vaNMSydHdHRF9wZ9wM?usp=sharing>

คำนำ

มหาวิทยาลัยศิลปากร (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2570) จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาสมรรถนะของนักศึกษาให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นการบ่มเพาะความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งในด้านสติปัญญา คุณธรรม และการรู้เท่าทันกระแสโลก การปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้ได้ยึดตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีความทันสมัย สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานระดับชาติ และตอบสนองต่อวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยในการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาเพื่อสังคม

การพัฒนาหลักสูตรฉบับนี้ใช้กระบวนการออกแบบย้อนกลับ โดยบูรณาการความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เข้ากับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร "CREATIVE" เพื่อกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ให้ชัดเจน เนื้อหาในเอกสารฉบับนี้จึงประกอบด้วยรายละเอียดโครงสร้างหมวดวิชา รายวิชา แผนการศึกษา และการประเมินผลที่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ข้ามศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและพัฒนาระบบการเรียนรู้อังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหมวดวิชาศึกษาทั่วไปฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2570 นี้ จะเป็นกลไกสำคัญในการวางรากฐานทางปัญญา และทักษะสมัยใหม่ให้แก่บัณฑิตทุกคนวิชา โดยมุ่งเน้นให้การจัดการเรียนรู้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมตามที่กำหนดไว้ใน PLOs และสอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา เพื่อให้กระบวนการจัดการศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีคุณภาพสูงสุด อันจะนำไปสู่การสร้างทรัพยากรบุคคลที่มีความพร้อมทั้งศาสตร์และศิลป์ในการสร้างสรรค์สังคมสืบไป

ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและพัฒนาระบบการเรียนรู้อังกฤษ

สารบัญ

	หน้า
ชื่อหมวดวิชา	1
จำนวนหน่วยกิตที่เรียนของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	1
สถานภาพของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร.....	1
ปรัชญา	1
กรอบแนวคิดการพัฒนาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	2
วัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3
คุณลักษณะบัณฑิตของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	3
ตารางผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes) PLOs	5
ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และผลลัพธ์การเรียนรู้ของ หลักสูตร (PLOs)	6
ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้หลักสูตร (PLOs) กับรายละเอียดผลลัพธ์ การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ระดับปริญญาตรี	7
ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับที่มาของหลักสูตร	9
รายละเอียดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	10
จำนวนหน่วยกิต	10
โครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	10
รายวิชา	10
การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย	23
แสดงแผนการศึกษา	24
แผนภาพการไหลของรายวิชาต่าง ๆ จากชั้นปีที่ 1 ถึงชั้นปีสุดท้าย	25
ตารางแสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) (ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร PLOs : Program Learning Outcomes จำแนกตามรายวิชาเรียงตามลำดับชั้นปี)	26
คำอธิบายรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	35
ระบบการจัดการศึกษา	101
การดำเนินการหลักสูตร	101
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้นักศึกษابرลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	101
องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม	101
ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	101
กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	102
การประเมินนักศึกษา	102

	หน้า
การให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักศึกษา	104
นโยบายการอุทธรณ์ผลการประเมินการจัดการข้อร้องเรียน	105
การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพ	110
การเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	110
ภาคผนวก	111
ภาคผนวก ก	112
1. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2560	113
2. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2565	130
3. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2567	141
ภาคผนวก ข ตารางตารางเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง	143
ภาคผนวก ค ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes : CLOs)	229
ภาคผนวก ง	273
ตาราง 1 ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' Needs/ Requirements)	274
ตาราง 2 ความสอดคล้องระหว่าง PLOs กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของ หลักสูตรที่ได้จากการถ่วงดุล Stakeholders' Needs/Requirements	287
ตาราง 3 ความสอดคล้องระหว่าง PLOs กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของ มหาวิทยาลัย "CREATIVE"	290
ภาคผนวก จ ผลการกำหนดรายวิชา/ชุดวิชาจาก Backward Curriculum Design	293

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2570)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขต	วังท่าพระ / พระราชวังสนามจันทร์ / วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี / ซีดีแคมปัส เมืองทองธานี

1. ชื่อหมวดวิชา

ภาษาไทย	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศิลปากร
ภาษาอังกฤษ	General Education Program of Silpakorn University

2. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

จำนวนหน่วยกิตที่เรียน ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

3. สถานภาพของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2570 (ปรับปรุงจาก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2566)
เริ่มเปิดสอนภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2570

สภาวิชาการให้ความเห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 4/2569 วันที่ 28 เดือนเมษายน พ.ศ. 2569

สภามหาวิทยาลัยอนุมัติในการประชุม ครั้งที่ 5/2569 วันที่ 20 เดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2569

4. ปรัชญา

4.1 ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย

จัดการศึกษาให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การศึกษาที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยบัณฑิตเป็นผู้นำ ผสานศาสตร์และศิลป์ สร้างสรรค์คุณค่าสู่สังคม

4.2 ปรัชญาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

มุ่งพัฒนาบัณฑิตให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความใฝ่รู้ ชื่นชมในคุณค่าและความงามของศิลปะ มีวิสัยทัศน์ที่นำไปสู่นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ มีทักษะภาษาและการสื่อสาร ทักษะการบริหารจัดการ ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับธุรกิจ การใช้เทคโนโลยี ตลอดจนมีคุณธรรมจริยธรรม และเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ

5. กรอบแนวคิดการพัฒนาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

5.1 สถานการณ์ภายนอกในปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคตที่ส่งผลต่อการวางแผนพัฒนาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

การพัฒนาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2570 ดำเนินการภายใต้บริบทโลกที่มีพลวัตและการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผัน ทั้งด้านเทคโนโลยี สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยได้พิจารณาปัจจัยภายนอกที่สำคัญ ได้แก่ (1) ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่มุ่งเน้นการสร้างความสามารถในการแข่งขันและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ (2) เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ที่เรียกร้องให้บัณฑิตมีความตระหนักรู้และเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาในระดับโลก (3) ความต้องการกำลังคนของประเทศที่เปลี่ยนแปลงไปสู่ทักษะขั้นสูงด้านดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึง (4) ความเป็นพลเมืองโลกและอัตลักษณ์ของบัณฑิตตามที่มหาวิทยาลัยศิลปากรกำหนด ดังนั้น หมวดวิชาศึกษาทั่วไปจึงต้องได้รับการออกแบบเพื่อเป็นกลไกพื้นฐานในการสร้างบัณฑิตที่สามารถปรับตัว เรียนรู้ตลอดชีวิต และมีสมรรถนะที่ตอบสนองต่อความท้าทายในอนาคตได้อย่างเท่าทัน ทั้งในมิติของความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

5.2 การวิเคราะห์ช่องว่างและโอกาสทางการตลาดของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

จากการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบหมวดวิชาศึกษาทั่วไปกับสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำอื่น ๆ พบว่าหลายหลักสูตรยังคงเน้นการถ่ายทอดความรู้ในลักษณะแยกส่วนตามศาสตร์ ซึ่งก่อให้เกิดช่องว่างในการสร้างบัณฑิตที่สามารถบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้จริง ในขณะเดียวกัน มหาวิทยาลัยศิลปากรมีโอกาสในการสร้างความโดดเด่นโดยใช้อัตลักษณ์ด้านศิลปะและความคิดสร้างสรรค์เป็นแกนกลางในการพัฒนาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปให้มีลักษณะเป็นสหวิทยาการ ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านโครงงานและการแก้ปัญหา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรม ซึ่งจะทำให้บัณฑิตของมหาวิทยาลัยศิลปากรมีคุณลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างและเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานที่ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์และการสร้างคุณค่าใหม่

5.3 การวิเคราะห์ความต้องการและความคาดหวังของนักศึกษาและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่าง ๆ

(ภาคผนวก ง)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้ดำเนินการสำรวจและสังเคราะห์ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมทั้งนักศึกษาปัจจุบัน ศิษย์เก่า ผู้ใช้บัณฑิต คณาจารย์ และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก โดยรายละเอียดวิธีการและผลการวิเคราะห์ปรากฏในภาคผนวก ง ผลการสังเคราะห์ชี้ให้เห็นถึงความต้องการร่วมกันในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการสื่อสาร การคิดเชิงวิพากษ์ ความเป็นผู้ประกอบการ ความฉลาดทางดิจิทัล และการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ ข้อมูลดังกล่าวได้ถูกนำมาใช้เป็นฐานสำคัญในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร ตามหลักการออกแบบย้อนกลับ เพื่อให้มั่นใจว่าโครงสร้างหลักสูตรและกระบวนการจัดการเรียนการสอนสามารถตอบสนองต่อความคาดหวังและสร้างบัณฑิตที่มีคุณสมบัติตามที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต้องการได้อย่างแท้จริง

5.4 ภาพรวมและเป้าหมายของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เป้าหมายหลักของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป คือ การบ่มเพาะบัณฑิตให้เป็นผู้มีความรอบรู้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้และศิลปะเพื่อสร้างสรรค์สังคมได้อย่าง ยั่งยืน โดยเป้าหมายดังกล่าวมีความสอดคล้องและเป็นกลไกสนับสนุน วิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัย ศิลปากร ในการเป็น "มหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์" หมวดวิชาศึกษาทั่วไปทำหน้าที่เป็นรากฐานสำคัญในการหล่อหลอมอัตลักษณ์บัณฑิตศิลปากรให้มีความโดดเด่นด้านสุนทรียภาพ ความคิดสร้างสรรค์ และการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของโลก โดยบูรณาการเข้ากับ ยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย ด้านการพัฒนา นักศึกษาให้มีสมรรถนะสูงและตอบโจทย์การพัฒนาประเทศ ดังนั้น หมวดวิชานี้จึงมิใช่เพียงกลุ่มวิชาพื้นฐาน แต่เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการศึกษาที่สร้างคุณค่าและเอกลักษณ์ให้แก่บัณฑิตของมหาวิทยาลัยศิลปากรทุกคน

6. วัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

6.1 เพื่อบ่มเพาะผู้เรียนให้มีแนวคิดเชิงผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์คุณค่าและนวัตกรรมในการทำงานและสังคม

6.2 เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถถ่ายทอดข้อมูลและความคิดที่ซับซ้อนในรูปแบบการเล่าเรื่องที่ น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย

6.3 เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เป็นเครื่องมือในการทำงาน การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม

6.4 เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนสามารถกำกับดูแลและวางแผนการพัฒนาสมรรถนะของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อพร้อมรับมือกับความท้าทายในอนาคต

7. คุณลักษณะบัณฑิตของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

7.1 มีทักษะการคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ สามารถผลิตผลงานหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ รวมถึงหาวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในทุกบริบทการทำงานและชีวิตประจำวัน

7.2 มีความรับผิดชอบต่อนตนเอง ต่อหน้าที่ ต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม และมีจิตสำนึกเพื่อส่วนรวม

7.3 มีความรู้และความชำนาญเชิงลึกในสาขาวิชาของตน และสามารถบูรณาการความรู้ข้ามสาขา เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาและสร้างคุณค่าในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

7.4 สามารถคิด ตัดสินใจ และลงมือทำอย่างรวดเร็ว คล่องตัว พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

7.5 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม สื่อสารได้ดี และร่วมมือกับทีมที่มีความหลากหลายเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

7.6 มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย เคารพกฎกติกา ยึดมั่นคุณธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ

7.7 สามารถสร้างคุณค่าใหม่ ๆ ให้แก่ตนเอง องค์กร และสังคม ไม่ว่าจะป็นคุณค่าทางเศรษฐกิจ สังคม หรือสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน

7.8 มีทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสารสองภาษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

8. ตารางผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes) PLOs

ลำดับ ที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	Cognitive Domain (Revised Bloom's Taxonomy)						Psychomotor Domain (Dave's Taxonomy)					Affective Domain (Bloom's Taxonomy)					Generic LO	Subject Specific LO
		R	U	Ap	An	E	C	I	M	P	A	N	Rec	Res	V	O	Iv		
PLO1	ใช้แนวคิดผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน			✓														✓	
PLO2	สื่อสารข้อมูลเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย			✓														✓	
PLO3	ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการทำงาน			✓														✓	
PLO4	เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาตนเองและเสริมทักษะการทำงาน			✓														✓	

หมายเหตุ : ระบุสัญลักษณ์ ✓ ในช่อง “Domain” ต่าง ๆ โดย 1 PLO รับผิดชอบ 1 Domain และมี 1 ระดับการเรียนรู้ ตามคำกริยาของ PLO

Cognitive Domain (Revised Bloom's Taxonomy) แทนด้วยสัญลักษณ์ ดังนี้

Remembering แทนด้วย “R” Understanding แทนด้วย “U” Applying แทนด้วย “Ap”

Analyzing แทนด้วย “An”

Evaluating แทนด้วย “E” Creating แทนด้วย “C”

Psychomotor Domain (Dave's Taxonomy) แทนด้วยสัญลักษณ์ ดังนี้

Imitation แทนด้วย “I” Manipulation แทนด้วย “M” Precision แทนด้วย “P”

Articulation แทนด้วย “A” Naturalisation แทนด้วย “N”

Affective Domain (Bloom's Taxonomy) แทนด้วยสัญลักษณ์ ดังนี้

Receiving Phenomena แทนด้วย “Rec” Responding to Phenomena แทนด้วย “Res” Valuing แทนด้วย “V”

Organizing แทนด้วย “O” Internalizing Values (Characterization) แทนด้วย “Iv”

9. ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

วัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4
1. เพื่อบ่มเพาะผู้เรียนให้มีแนวคิดเชิงผู้ประกอบการ และความคิดสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์คุณค่าและนวัตกรรมในการทำงานและสังคม	✓			
2. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถถ่ายทอดข้อมูลและความคิดที่ซับซ้อนในรูปแบบการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย		✓		
3. เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ เทคโนโลยี ดิจิทัล และปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการทำงาน การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม			✓	
4. เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนสามารถกำกับดูแลและวางแผนการพัฒนาสมรรถนะของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อพร้อมรับมือกับความท้าทายในอนาคต				✓

หมายเหตุ : ระบุสัญลักษณ์ ✓ ในช่องที่วัตถุประสงค์สัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

10. ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ระดับปริญญาตรี

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา	1.ด้านความรู้ (Knowledge)	2.ด้านทักษะ (Skills)	3.ด้าน จริยธรรม (Ethics)	4.ด้าน ลักษณะ บุคคล (Character)
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)				
PLO1 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน	✓	✓	✓	✓
PLO2 สื่อสารข้อมูลเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย	✓	✓	✓	✓
PLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการทำงาน	✓	✓	✓	✓
PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาตนเองและเสริมทักษะการทำงาน	✓	✓	✓	✓

หมายเหตุ : 1) ระบุสัญลักษณ์ ✓ ในช่องที่ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) สัมพันธ์กับรายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ระดับปริญญาตรี
2) ดูภาคผนวก จ ผลการกำหนดรายวิชา/ชุดวิชาจาก Backward Curriculum Design ประกอบ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ระดับปริญญาตรี

1. ด้านความรู้ (Knowledge)

หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ที่เกิดจากหลักสูตร ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ หรือต่อยอดความรู้ในการประกอบอาชีพ ดำรงชีวิต อยู่ร่วมกันในสังคม และพัฒนาอย่างยั่งยืน สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

โครงสร้างของความรู้สำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มีดังนี้

- 1.1 ความรู้เชิงสาระ/หลักการ ความรู้เชิงกระบวนการ และความรู้ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต
- 1.2 ความรู้ที่จำเป็นต่อการเชื่อมโยง การปรับใช้ การต่อยอดความรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาและการทำงานร่วมกัน
 - 1.2.1 ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อยอดความรู้ ปรับใช้ความรู้เพื่อการพัฒนา
งาน
 - 1.2.2 ความรู้ด้านดิจิทัล

2. ด้านทักษะ (Skills)

หมายถึง ความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ ฝึกฝนปฏิบัติให้เกิดความแคล่วคล่อง ว่องไว และชำนาญ เพื่อพัฒนาวิชาชีพหรือวิชาการ พัฒนาคน และพัฒนาสังคมสำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

โครงสร้างทักษะสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มีดังนี้

- 2.1 ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง
- 2.2 ทักษะทั่วไป ประกอบด้วยทักษะการเรียนรู้ ทักษะส่วนบุคคล ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่นำไปสู่การพัฒนา งาน วิชาชีพ การดำรงชีวิตและการทำงานเพื่อสร้างสรรค์องค์กร และสังคม ซึ่งเหมาะสมกับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล
 - 2.2.1 ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนางานเพื่อการประกอบอาชีพ
 - 2.2.2 ทักษะด้านดิจิทัล

3. ด้านจริยธรรม (Ethics)

หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำระดับบุคคลที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรม และจรรยาบรรณ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตน ทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น

โครงสร้างของจริยธรรมสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มีดังนี้

- 3.1 การกระทำที่เป็นไปตามกฎกติกา และเกิดประโยชน์ต่อสังคม
- 3.2 การหลีกเลี่ยงการกระทำสิ่งที่ไม่ดีกฎกติกาของสังคม และไม่ทำผิดกฎหมาย

4. ด้านลักษณะบุคคล (Character)

หมายถึง บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และค่านิยมที่สะท้อนคุณลักษณะเฉพาะศาสตร์ วิชาชีพ และสถาบัน โดยพัฒนาผ่านการเรียนรู้ และการฝึกประสบการณ์จากหลักสูตร ให้มีความเหมาะสมกับแต่ละระดับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

โครงสร้างของลักษณะบุคคลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มีดังนี้

- 4.1 ลักษณะบุคคลทั่วไป (เหมาะสมและสอดคล้องกับ “อัตลักษณ์” ของหลักสูตรและมหาวิทยาลัย)
- 4.2 ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

11. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับที่มาของหลักสูตร

11.1 การตอบสนองต่อวิสัยทัศน์ พันธกิจ และการจัดกลุ่มของสถาบัน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) ได้รับการออกแบบให้เป็นกลไกขับเคลื่อนวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยศิลปากรในการเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม โดย PLO1 มุ่งสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้สร้างคุณค่าที่สามารถเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นนวัตกรรม สอดคล้องกับ พันธกิจในการเผยแพร่ความรู้และศิลปะผ่าน PLO2 ที่เน้นทักษะการสื่อสารและเล่าเรื่อง เพื่อถ่ายทอดคุณค่าของงานสร้างสรรค์สู่สังคม ขณะที่ PLO3 ผลักดันให้บัณฑิตสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ที่เท่าทันโลก และ PLO4 วางรากฐานด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความยั่งยืนทางปัญญา ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการบรรลุซึ่งยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยในการผลิตบัณฑิตที่เป็นผู้นำด้านการสร้างสรรค์

11.2 การตอบสนองต่อสถานการณ์ภายนอกและแนวโน้มในอนาคตที่วิเคราะห์ในข้อ 2.1

การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรทั้ง 4 ข้อ เป็นการตอบสนองโดยตรงต่อพลวัตการเปลี่ยนแปลงของโลก และยุทธศาสตร์ชาติ เพื่อให้บัณฑิตมีความพร้อมสำหรับอนาคต โดย PLO1 ตอบโจทย์ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ PLO3 เตรียมความพร้อมบัณฑิตให้สามารถทำงานในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ที่เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทสำคัญ ขณะเดียวกัน PLO2 และ PLO4 เป็นการสร้างสมรรถนะที่จำเป็นในการรับมือกับโลกยุคข้อมูลข่าวสารที่ท่วมท้นและความรู้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยพัฒนาทักษะการสื่อสารที่ชัดเจนและความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อการเพิ่มทักษะและการเปลี่ยนทักษะซึ่งเป็นทักษะจำเป็นอย่างยิ่งต่อการประกอบอาชีพที่ยั่งยืน

11.3 การตอบสนองต่อช่องว่างและโอกาสทางการตลาดของหลักสูตรที่วิเคราะห์ในข้อ 2.2

การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดศึกษาศาสตร์ทั่วไปถูกกำหนดขึ้นอย่างมีกลยุทธ์เพื่อสร้างความโดดเด่นและตอบสนองต่อช่องว่างและโอกาสทางการตลาด โดยใช้ประโยชน์จากอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยอย่างเต็มที่ PLO1 สร้างโอกาสทางการตลาดโดยการเชื่อมโยงจุดแข็งด้านความคิดสร้างสรรค์เข้ากับแนวคิดผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความแตกต่างจากบัณฑิตสถาบันอื่น ขณะที่ PLO2 และ PLO4 มุ่งเติมเต็มช่องว่างที่ผู้ใช้บัณฑิตมักประสบ คือ การขาดทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้บัณฑิตศิลปากรเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานมากขึ้น นอกจากนี้ PLO3 ยังเป็นการสร้างโอกาสในตลาดเฉพาะกลุ่ม โดยส่งเสริมให้บัณฑิตสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับศาสตร์ด้านศิลปะและมนุษยศาสตร์ได้อย่างเชี่ยวชาญ

12. รายละเอียดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

กำหนดให้นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตทุกสาขาจะต้องศึกษารายวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต โดยประกอบด้วยวิชาบังคับ จำนวน 12 หน่วยกิต วิชาเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต โดยมีรายวิชาตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และสามารถศึกษารายวิชาที่ได้รับอนุมัติให้เปิดใหม่หรือมีการปรับปรุงเพิ่มเติมในภายหลัง และ/หรือที่มีการเปลี่ยนแปลงภายหลัง

12.1 จำนวนหน่วยกิต **รวมไม่น้อยกว่า** **24 หน่วยกิต**

12.2 โครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

วิชาบังคับ **จำนวน** **12 หน่วยกิต**

วิชาเลือก **จำนวนไม่น้อยกว่า** **12 หน่วยกิต**

กลุ่มวิชาผู้ประกอบการ และความคิดสร้างสรรค์

กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์

กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต

12.3 รายวิชา

12.3.1 รหัสวิชา กำหนด ดังนี้

หลักที่หนึ่ง - สอง	หมายถึง	SU
หลักที่สาม - สี่	หมายถึง	รหัสคณะ/หน่วยงานที่รับผิดชอบ
00	หมายถึง	ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษ
01	หมายถึง	คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
02	หมายถึง	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
03	หมายถึง	คณะโบราณคดี
04	หมายถึง	คณะมัณฑนศิลป์
05	หมายถึง	คณะอักษรศาสตร์
06	หมายถึง	คณะศึกษาศาสตร์
07	หมายถึง	คณะวิทยาศาสตร์
08	หมายถึง	คณะเภสัชศาสตร์
09	หมายถึง	คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
10	หมายถึง	คณะดุริยางคศาสตร์
11	หมายถึง	คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร
12	หมายถึง	คณะวิทยาการจัดการ
13	หมายถึง	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
14	หมายถึง	คณะสหเวชศาสตร์

หลักที่ห้า	หมายถึง	กลุ่มวิชา
1	หมายถึง	กลุ่มวิชาผู้ประกอบการ และความคิดสร้างสรรค์
2	หมายถึง	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร
3	หมายถึง	กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์
4	หมายถึง	กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต
หลักที่หก - แปร	หมายถึง	ลำดับที่ของรายวิชา

12.3.2 การคิดหน่วยกิต

รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้ มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้ มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

ในแต่ละรายวิชากำหนดเกณฑ์ในการคำนวณจำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเองต่อสัปดาห์ ดังนี้

จำนวนชั่วโมงศึกษาด้วยตนเองต่อสัปดาห์ เท่ากับ (จำนวนหน่วยกิตของรายวิชา X 3) – จำนวนชั่วโมงบรรยายต่อสัปดาห์ – จำนวนชั่วโมงปฏิบัติต่อสัปดาห์

การเขียนหน่วยกิตในรายวิชาต่าง ๆ ประกอบด้วยเลข 4 ตัวคือ

เลขตัวแรกอยู่นอกวงเล็บ เป็นจำนวนหน่วยกิตของรายวิชานั้น

เลขตัวที่สอง สาม และสี่ อยู่ในวงเล็บบอกโดย

เลขตัวที่สองบอกจำนวนชั่วโมงบรรยายต่อสัปดาห์

เลขตัวที่สามบอกจำนวนชั่วโมงปฏิบัติต่อสัปดาห์

เลขตัวที่สี่บอกจำนวนชั่วโมงการศึกษาด้วยตนเองต่อสัปดาห์

12.3.3 รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1) วิชาบังคับ จำนวน 12 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาผู้ประกอบการ และความคิดสร้างสรรค์

SU001001 ศิลปากรสร้างสรรค์

3(3-0-6)

(Creative Silpakorn)

กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

SU002001*	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล (English for Communication in the Digital Era)	3(3-0-6)
SU002002*	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก (English for Global Communication)	3(3-0-6)

กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต

SU004001	การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกิจกรรมบำเพาะอัตลักษณ์ (Lifelong Learning and Identity Enrichment Activities)	3(3-0-6)
----------	---	----------

2) วิชาเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต**กลุ่มวิชาผู้ประกอบการ และความคิดสร้างสรรค์**

SU001002	เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals)	3(3-0-6)
SU001003	การสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)	3(3-0-6)
SU001004	การสร้างธุรกิจแบบลีนด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI Lean LaunchPad)	3(3-0-6)
SU001005	ศิลปะกับหมาแมว (Silpa, Dogs and Cats)	3(3-0-6)
SU011001	มองด้วยศิลปะ (Perception through the Lens of Art)	3(3-0-6)
SU041001	ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ (Thai Wisdom and Creativity)	3(3-0-6)
SU041002	การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก (Design and Creation in Oriental Arts)	3(3-0-6)

หมายเหตุ * หมายถึง รายวิชา SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล นักศึกษามีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ B1 ขึ้นไป และ SU002002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก นักศึกษามีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ B2 ขึ้นไป หรือมีผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบอื่นที่เทียบเท่าตามประกาศมหาวิทยาลัย ได้รับ ยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาดังกล่าว นักศึกษาจะได้รับผลการศึกษาเป็น S (Satisfactory) และได้รับหน่วยกิตสะสมโดยไม่นำมาคำนวณค่าผลการเรียนเฉลี่ย ในกรณียื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า หรือผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบอื่นที่เทียบเท่าตามประกาศมหาวิทยาลัย ซึ่งมีอยู่ก่อนปีที่เข้าศึกษาปัจจุบัน ผลการทดสอบดังกล่าวต้องมีอายุไม่เกิน 2 ปี นับตั้งแต่วันสอบจนถึงวันที่ยื่นต่อมหาวิทยาลัย

SU041003	สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น (Basic Aesthetics)	3(3-0-6)
SU051001	การแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่ (Applied Performance in New Media)	3(3-0-6)
SU051002	ศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 กับความเป็นผู้ประกอบการ (Performing Arts in the 21 st Century and Entrepreneurship)	3(3-0-6)
SU051003	แฟนด้อมศึกษา (Fandom Studies)	3(3-0-6)
SU061001	แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม (Creative Learning Resources from Cultural Capital)	3(3-0-6)
SU071001	การวางแผนการเงินสำหรับมือใหม่ (Financial Planning for Beginners)	3(3-0-6)
SU071002	สนุกกับเกม (Fun with Games)	3(3-0-6)
SU071003	วิทยาศาสตร์เบื้องต้นในการอนุรักษ์ศิลปกรรม (Basic Science in Art Conservation)	3(3-0-6)
SU071004	ถึงโลกร้อนก็รักษ์ (Resilient Living in Global Warming)	3(3-0-6)
SU071005	ธุรกิจนวัตกรรมอบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์ (Solar Drying Innovation Enterprise)	3(3-0-6)
SU071006	การเพาะเห็ดและนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเห็ด (Mushroom cultivation and product innovation)	3(3-0-6)
SU071007	ความเป็นผู้ประกอบการและอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (E-Sport Entrepreneurship and Industry)	3(3-0-6)
SU071008	ปัญญาประดิษฐ์และปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Artificial Intelligence and Generative AI)	3(3-0-6)
SU081001	อาหารเพื่อสุขภาพ (Food for Health)	3(3-0-6)
SU081002	สมุนไพรน่ารู้ (Essential Knowledge of Herbs)	3(3-0-6)
SU091001	ธุรกิจยุคใหม่ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Modern Business with Circular Economy Concept)	3(3-0-6)
SU091002	การตลาดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเพื่อผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Data-driven Marketing for Creative Entrepreneur)	3(3-0-6)

SU091003	วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (Materials and Environmental Impact)	3(3-0-6)
SU091004	เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน (Sustainable Technology)	3(3-0-6)
SU091005	อาหารทางเลือก (Alternative Foods)	3(3-0-6)
SU091006	มหัศจรรย์ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ (Amazing Biotechnology Products)	3(3-0-6)
SU091007	การตลาดและการเงินพื้นฐานสำหรับผู้ประกอบการ (Basic Marketing and Finance for Entrepreneurs)	3(3-0-6)
SU091008	การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving)	3(3-0-6)
SU091009	นวัตกรรมพลังงาน (Energy Innovation)	3(3-0-6)
SU091010	เทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน (Technology of Appliances in Daily Life)	3(3-0-6)
SU091011	เครื่องมือทางการเงินและการลงทุนสำหรับทุกคน (Financial Instruments and Investment for Everyone)	3(3-0-6)
SU091012	การทำงานในธุรกิจอุตสาหกรรม (Working in Industrial Business)	3(3-0-6)
SU091013	ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่กระบวนการการผลิต (Indigenous Knowledge toward Production Process)	3(3-0-6)
SU101001	ผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ด้วยการขับร้อง (Creative Entrepreneurship through Vocal Performance)	3(3-0-6)
SU111001	เกษตรศิลป์และนันทนาการ (Agricultural Arts and Recreation)	3(3-0-6)
SU111002	เส้นทางเจ้าแกน้อย (Path of Young Entrepreneur)	3(3-0-6)
SU111003	การจัดการและพัฒนาธุรกิจปศุสัตว์อุตสาหกรรม (Management and Development of Industrial Livestock Business)	3(3-0-6)
SU111004	เศรษฐกิจสัตว์เลี้ยง (Petconomy)	3(3-0-6)

SU111005	การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ (Aquatic Resources Conservation and Management)	3(3-0-6)
SU111006	เขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง (Maritime Zones and Marine and Coastal Resources Management)	3(3-0-6)
SU111007	เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน (Agriculture and Food in Daily Life)	3(3-0-6)
SU111008	เกษตรวิถีใหม่ (New Normal Farming)	3(3-0-6)
SU111009	มหัศจรรย์พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง (Miracles of Herbal Plants, Cannabis, and Hemp)	3(3-0-6)
SU111010	นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อวิถีชีวิตยั่งยืน (Creative Innovation for Sustainable Living)	3(3-0-6)
SU121001	อาหารและเครื่องดื่ม (Food and Beverage)	3(3-0-6)
SU121002	การสร้างธุรกิจสู่ตลาดออนไลน์ (Building a Business towards Online Markets)	3(3-0-6)
SU121003	ผลิตภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม (Artistic and Cultural Products)	3(3-0-6)
SU121004	การจัดการซอฟต์แวร์ (Soft Power Management)	3(3-0-6)
SU121005	นวัตกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Tourism Innovation)	3(3-0-6)
SU131001	วิทยาการเพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ (Science for Business Sustainability)	3(3-0-6)
SU131002	การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital Transformation)	3(3-0-6)
SU131003	บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ (Board Games for Learning)	3(3-0-6)
SU131004	ข่าวสารในชีวิตประจำวัน (Current News in Everyday Life)	3(3-0-6)
SU141001	จิตวิทยาบริการ (Psychology of Service)	3(3-0-6)

กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

SU002003	การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ (Creative Communication)	3(3-0-6)
SU002004	ภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน (English for Work)	3(3-0-6)
SU002005	ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (English for Science and Technology)	3(3-0-6)
SU002006	การรู้ทันสื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy)	3(3-0-6)
SU052001	การเล่าเรื่องเพื่อประสิทธิภาพทางการสื่อสาร (Storytelling for Effective Communication)	3(3-0-6)
SU052002	ภาษาไทยเพื่อพัฒนาการสื่อสาร (Thai for Developing Communication)	3(3-0-6)
SU052003	เปิดโลกอนิเมะ (Insights into Anime)	3(3-0-6)
SU072001	ฟิสิกส์ในสื่อบันเทิง (Physics in Entertainment Media)	3(3-0-6)
SU072002	รักษันก (Bird Conservation)	3(3-0-6)
SU072003	ธรรมชาติวิจักษ์ (Nature Appreciation)	3(3-0-6)
SU092001	การสื่อสารข้ามวัยอย่างสร้างสรรค์ (Creative Intergenerational Communication)	3(2-2-5)
SU092002	การจัดการข้อมูลและการนำเสนออย่างเข้าใจง่าย (Data Management and Easy-to-Understand Presentation)	3(3-0-6)
SU102001	การประพันธ์บทเพลง (Lyrics Song Writing)	3(2-2-5)
SU112001	ภาษากับการสื่อสารสากล (Language and Global Communication)	3(2-2-5)
SU112002	เรื่องเล่าสร้างสรรค์ อาหาร ธรรมชาติ และวิถีชีวิต (Creative Storytelling: Food, Nature, and Lifestyle)	3(2-2-5)
SU122001	ทักษะการสื่อสารด้วยข้อมูลและนำเสนอด้วยภาพ (Data Literacy and Data Visualization)	3(3-0-6)

SU122002	พลังภาษา พลังความคิด (Power of Language, Power of Thought)	3(3-0-6)
SU132001	ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตโซเชียลมีเดีย (English for Social Media Life)	3(2-2-5)
SU132002	ภาษาอังกฤษในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่ (English in the New Normal Era)	3(2-2-5)
SU142001	จิตวิทยาการเป็นผู้ฟังที่ดี (Psychology of a Good Listener)	3(3-0-6)

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์

SU003001	การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI-Driven Problem Solving)	3(3-0-6)
SU003002	การเข้าใจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ 101 (Digital Literacy and AI 101)	3(3-0-6)
SU053001	เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลดาวเทียมเพื่อการประยุกต์ เชิงสร้างสรรค์ (Applied Mapping and Satellite Imagery Technology for Creative Innovation)	3(3-0-6)
SU063001	ปัญญาประดิษฐ์กับสุขภาพในยุคดิจิทัล (AI Technology for Wellness in Digital Era)	3(3-0-6)
SU073001	เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือนอย่างยั่งยืน (Digital Technology for Sustainable Household Environmental Management)	3(3-0-6)
SU073002	ฟิสิกส์สำหรับงานสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล (Physics for Digital Creativity)	3(3-0-6)
SU073003	วิทยาการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยเอ็กเซล (Data Analytics with Excel)	3(3-0-6)
SU073004	ความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสาร (Computer, Information Technology and Communication Literacy)	3(3-0-6)
SU073005	นักสร้างสื่อผสมสำหรับโซเชียลมีเดีย (Digital media creator for social media)	3(3-0-6)

SU073006	ภูมิคุ้มกันไซเบอร์ (Cyber Immunity)	3(3-0-6)
SU083001	ความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อชีวิตประจำวัน (Digital Literacy for Everyday Life)	3(3-0-6)
SU093001	พลเมืองดิจิทัลกับการสร้างสรรค์ข้อมูล (Digital Citizenship and Data Creation)	3(3-0-6)
SU093002	กฎหมายกับเทคโนโลยีดิจิทัล (Law and Digital Technology)	3(3-0-6)
SU093003	การจัดการงานในโลกดิจิทัล (Work Management in the Digital World)	3(3-0-6)
SU093004	เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลและการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ต แห่งสรรพสิ่ง (Digital Communication Technology and Internet of Things Applications)	3(3-0-6)
SU093005	ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวันและการทำงาน (Artificial Intelligence in Daily Life and Work)	3(3-0-6)
SU093006	การพัฒนาเอไอแชทบอทเพื่อสนับสนุนการทำงาน (AI Chatbot Development for Work Support)	3(3-0-6)
SU103001	การสร้างสรรค์ดนตรีดิจิทัล (Creative Digital Music)	3(3-0-6)
SU113001	ดิจิทัลเพื่อการเกษตร (Digital for agriculture)	3(3-0-6)
SU113002	ความหลากหลายทางชีวภาพในยุคดิจิทัล (Biodiversity in the Digital Age)	3(3-0-6)
SU113003	การสื่อสารด้วยข้อมูลในโลกดิจิทัล (Data Communication in the Digital World)	3(3-0-6)
SU113004	การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ (Aquatic Environment Management)	3(3-0-6)
SU113005	กฎหมายสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัลและโลกเสมือน (Law for Digital Citizens and Virtual Worlds)	3(3-0-6)
SU123001	การจัดการเมืองอัจฉริยะ (Smart City Management)	3(3-0-6)
SU123002	ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)	3(3-0-6)

SU123003	ทักษะโปรแกรมเอ็กซ์เซลเพื่องานธุรกิจ (Microsoft Excel Skills for Business Essentials)	3(3-0-6)
SU123004	ปัญญาประดิษฐ์เพื่ออนาคต (Artificial Intelligence for Tomorrow)	3(3-0-6)
SU133001	จักรวาลนฤมิต (Metaverse)	3(3-0-6)
SU133002	โลกแห่งแอนิเมชัน (World of Animation)	3(3-0-6)
SU133003	ภาพและเสียงดิจิทัล (Digital Imaging and Sound)	3(3-0-6)
SU133004	เวอร์ชวลยูทูบเบอร์ (Virtual YouTuber)	3(3-0-6)
SU133005	การถ่ายภาพมือถือ (Mobile Photography)	3(3-0-6)
SU133006	เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสื่อสาร (Technology and Media Innovation)	3(3-0-6)
SU133007	เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก (Disruptive Technology)	3(3-0-6)
SU133008	ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business)	3(3-0-6)
SU133009	ฉลาดซื้อ-กิน-เที่ยว บนโลกดิจิทัล (Smart Shop - Eat - Travel in the Digital World)	3(3-0-6)
SU143001	การรู้เท่าทันสุขภาพเพื่อชีวิตที่ดี (Health Literacy for Well-being)	3(3-0-6)
SU143002	สุขภาพดีในยุคดิจิทัล (Good Health in the Digital Era)	3(3-0-6)
กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต		
SU004002	ศิลปะศิลปากร (Silpakorn Arts)	3(3-0-6)
SU004003	ความสุข (Happiness)	3(3-0-6)
SU054001	ศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนาชุมชน (Performing Arts for Community Development)	3(3-0-6)

SU054002	การแสดงเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ (Acting for Personality Development)	3(3-0-6)
SU054003	จิตวิทยากับการสื่อสารการแสดง (Psychology and Theatrical Communication)	3(3-0-6)
SU054004	ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม (Creative Drama for Social Skills Development)	3(3-0-6)
SU054005	ภาพยนตร์วิจักษ์ (Film Appreciation)	3(3-0-6)
SU054006	ดนตรีในสังคมไทย (Music in Thai Society)	3(3-0-6)
SU054007	ดนตรีเพื่อสุนทรียภาพทางสังคม (Music for Society Aesthetics)	3(3-0-6)
SU054008	ดนตรีเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง (Music for Listening Skills Development)	3(3-0-6)
SU054009	เปิดโลกในเกม (Insight into Games)	3(3-0-6)
SU054010	ภูมิภาคโลก (World Regions)	3(3-0-6)
SU054011	เมืองและการอนุรักษ์ในสังคมร่วมสมัย (Cities and Urban Conservation in Contemporary Society)	3(3-0-6)
SU054012	ภาษาเยอรมันเพื่อความเพลิดเพลินทางดนตรีและการขับร้อง (German for Musical Enjoyment and Singing)	3(3-0-6)
SU054013	วัฒนธรรมการกินและดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน (Food and drink in cultures of German-speaking countries)	3(3-0-6)
SU064001	ประเด็นและแนวโน้มทางการศึกษาและสังคม (Issues And Trends In Education And Society)	3(3-0-6)
SU064002	การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Education For Sustainable Development)	3(3-0-6)
SU064003	เรียนเพื่อเรียนรู้ (Learning How to Learn)	3(3-0-6)
SU064004	บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารและเรียนรู้ (Board Games for Communication and Learning)	3(3-0-6)
SU064005	พลเมืองสร้างสรรค์และจิตอาสา (Creative Citizen & Volunteerism)	3(3-0-6)

SU074001	การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม (Natural Environment and Artwork Conservation)	3(3-0-6)
SU074002	สิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงาน เพื่อวิถีชีวิตที่ยั่งยืน (Environment, Pollution, and Energy for Sustainable Living)	3(3-0-6)
SU074003	โลกและดาราศาสตร์ในสหัสวรรษที่ 3 (Earth and Astronomy in the Third Millennium)	3(3-0-6)
SU074004	จุลินทรีย์และเรา (Microbes and Us)	3(3-0-6)
SU074005	ธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence Governance)	3(3-0-6)
SU084001	การดูแลสุขภาพ (Health Care)	3(3-0-6)
SU084002	สุขภาวะในยุคดิจิทัล (Well-being in the Digital Age)	3(3-0-6)
SU094001	วัสดุกับมนุษย์ (Materials and Man)	3(3-0-6)
SU094002	อาหารเพื่อทุกคน (Food for All)	3(3-0-6)
SU094003	การพัฒนาภาวะผู้นำ (Leadership Development)	3(3-0-6)
SU094004	ไฟฟ้ากับชีวิตประจำวัน (Electricity and Everyday Life)	3(3-0-6)
SU104001	ดนตรีอาเซียน (ASEAN Music)	3(3-0-6)
SU104002	สุนทรียภาพแห่งการฟัง (Aesthetics of Listening)	3(3-0-6)
SU114001	นิเวศวิทยาสัตว์บก (Ecology of Terrestrial Animals)	3(3-0-6)
SU114002	การดูแลสัตว์เลี้ยง (Pet Care)	3(3-0-6)
SU114003	จิตสาธารณะ (Public Mind)	3(3-0-6)
SU114004	ปริทรรศน์ความตาย การจากไป และความโศกเศร้า (An introduction to death, dying and grief)	3(3-0-6)

SU124001	นิทานและการละเล่นพื้นบ้าน (Folktales and Traditional Folk Games)	3(3-0-6)
SU124002	ภูมิศาสตร์ศึกษาและการท่องเที่ยว (Geography Studies and Tourism)	3(3-0-6)
SU124003	กิจกรรมนันทนาการทางน้ำ (Water-based Recreation Activities)	3(3-0-6)
SU124004	รู้ทันความโศกเศร้าและการเผชิญหน้าท้าทาย (Grief Literacy and Encounter of Challenges)	3(3-0-6)
SU124005	บ้าน (Home)	3(3-0-6)
SU124006	สังคมและวัฒนธรรมไทย (Thai Society and Culture)	3(3-0-6)
SU124007	โครงการพระราชดำริ (Royal Initiative Projects)	3(3-0-6)
SU124008	เพชรบุรีศึกษา (Phetchaburi Studies)	3(3-0-6)
SU124009	การออกแบบชีวิต (Designing Your Life)	3(3-0-6)
SU124010	การพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development)	3(3-0-6)
SU124011	ความเป็นพลเมืองและกฎหมาย (Citizenship and Laws)	3(3-0-6)
SU124012	รู้เท่าทันอาชญากรรม (Crime Literacy)	3(3-0-6)
SU124013	การบัญชีในชีวิตประจำวัน (Accounting in Daily Life)	3(3-0-6)
SU144001	จิตวิทยาความรัก (Psychology of Love)	3(3-0-6)
SU144002	ศิลปะการรับมือกับความเครียด (The Art of Stress Management)	3(3-0-6)

12.4 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2560, ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2565 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2567 (ภาคผนวก ก) รวมไปถึงระเบียบ/ประกาศที่เกี่ยวข้องของมหาวิทยาลัยศิลปากร และ/หรือที่มีการเปลี่ยนแปลง ภายหลัง

12.5 แสดงแผนการศึกษา

ปีที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บ - ป - น)
ภาคการศึกษาที่ 1		
SU002001*	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)
SUxxxxxx	วิชาเลือก	6
	รวมจำนวน	9
ภาคการศึกษาที่ 2		
SU001001*	ศิลปากรสร้างสรรค์	3(3-0-6)
SU002002*	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก	3(3-0-6)
SUxxxxxx	วิชาเลือก	3
	รวมจำนวน	9
ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา		
ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)		PLOs ที่รับผิดชอบ
YLO1.1 ประยุกต์ใช้หลักการคิดเชิงออกแบบและแนวคิดผู้ประกอบการในการจัดทำโครงการที่มุ่งแก้ไขปัญหาทางสังคม		PLO1
YLO1.2 สื่อสารภาษาอังกฤษเบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่องราวในชีวิตประจำวันและประเด็นทางสังคมในบริบทโลกที่หลากหลาย พร้อมทั้งนำเสนอข้อมูลโครงการเพื่อนำมาสู่ผู้ฟังได้		PLO2
YLO1.3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการสืบค้นข้อมูล สร้างสรรค์เนื้อหา และออกแบบสื่อประกอบการนำเสนอ		PLO3

หมายเหตุ * หมายถึง สามารถเลือกลงทะเบียนได้ในภาคการศึกษานั้น หรือ ภาคการศึกษาปลาย

ปีที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต (บ - ป - น)
ภาคการศึกษาที่ 1		
SUxxxxxx	วิชาเลือก	3
	รวมจำนวน	3
ภาคการศึกษาที่ 2		
SU004001*	การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกิจกรรมบำเพาะอัตลักษณ์	3(3-0-6)
	รวมจำนวน	3
ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา		
ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)		PLOs ที่รับผิดชอบ
YLO2.1 ใช้หลักการและเทคนิคการสะท้อนคิดเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านช่องทางต่างๆ รวมถึงการทำกิจกรรมและโครงการ		PLO4
YLO2.2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง		PLO3

หมายเหตุ * หมายถึง สามารถเลือกลงทะเบียนได้ในภาคการศึกษาต้น หรือ ภาคการศึกษาปลาย

12.6 แผนภาพการไหลของรายวิชาต่าง ๆ จากชั้นปีที่ 1 ถึงชั้นปีสุดท้าย

- ไม่มี -

12.7 ตารางแสดงการกระจายความรับผิดชอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) (ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร PLOs : Program Learning Outcomes จำแนกตามรายวิชาเรียงตามลำดับชั้นปี)

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		1	2	3	4
วิชาบังคับ					
ชั้นปีที่ 1					
SU001001 ศิลปการสร้างสรรค์	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	
SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)		Ap		
SU002002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก	3(3-0-6)		Ap		
ชั้นปีที่ 2					
SU004001 การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกิจกรรมบ่มเพาะอัตลักษณ์	3(3-0-6)			Ap	Ap
วิชาเลือก					
กลุ่มวิชาผู้ประกอบการ และความคิดสร้างสรรค์					
SU001002 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน	3(3-0-6)	Ap			
SU001003 การสร้างสรรค์และนวัตกรรม	3(3-0-6)	Ap		Ap	
SU001004 การสร้างธุรกิจแบบยั่งยืนด้วยปัญญาประดิษฐ์	3(3-0-6)	Ap		Ap	
SU001005 ศิลปากับหมาแมว	3(3-0-6)	Ap			
SU011001 มองด้วยศิลปะ	3(3-0-6)	Ap			
SU041001 ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	Ap
SU041002 การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	
SU041003 สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)	Ap	Ap		
SU051001 การแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่	3(3-0-6)	Ap		Ap	
SU051002 ศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 กับความเป็นผู้ประกอบการ	3(3-0-6)	Ap			Ap

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		1	2	3	4
SU051003 แพนดอมศึกษา	3(3-0-6)	Ap			Ap
SU061001 แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	
SU071001 การวางแผนการเงินสำหรับมือใหม่	3(3-0-6)	U		Ap	
SU071002 สนุกกับเกม	3(3-0-6)	Ap	U	Ap	
SU071003 วิทยาศาสตร์เบื้องต้นในการอนุรักษ์ศิลปกรรม	3(3-0-6)		U	U	U
SU071004 ถึงโลกร้อนก็รัก	3(3-0-6)	Ap			
SU071005 ธุรกิจนวัตกรรมอบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	Ap
SU071006 การเพาะเห็ดและนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเห็ด	3(3-0-6)	Ap			
SU071007 ความเป็นผู้ประกอบการและอุตสาหกรรมอีสปอร์ต	3(3-0-6)	Ap			
SU071008 ปัญญาประดิษฐ์และปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)	Ap			
SU081001 อาหารเพื่อสุขภาพ	3(3-0-6)	Ap	U	Ap	
SU081002 สมุนไพรน่ารู้	3(3-0-6)	Ap			
SU091001 ธุรกิจยุคใหม่ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน	3(3-0-6)	Ap	Ap		
SU091002 การตลาดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเพื่อผู้ประกอบการสร้างสรรค์	3(3-0-6)	Ap	Ap		
SU091003 วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	Ap
SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	Ap
SU091005 อาหารทางเลือก	3(3-0-6)	Ap		Ap	
SU091006 มหัศจรรย์ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ	3(3-0-6)	Ap		Ap	
SU091007 การตลาดและการเงินพื้นฐานสำหรับผู้ประกอบการ	3(3-0-6)	Ap			Ap
SU091008 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์	3(3-0-6)	Ap			
SU091009 นวัตกรรมพลังงาน	3(3-0-6)	U			
SU091010 เทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	U			
SU091011 เครื่องมือทางการเงินและการลงทุนสำหรับทุกคน	3(3-0-6)	U			

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		1	2	3	4
SU091012 การทำงานในธุรกิจอุตสาหกรรม	3(3-0-6)	U			U
SU091013 ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่กระบวนการการผลิต	3(3-0-6)	U			
SU101001 ผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ด้วยการขับเคลื่อน	3(3-0-6)	Ap			
SU111001 เกษตรศิลป์และนันทนาการ	3(3-0-6)	Ap			
SU111002 เส้นทางเก้าแก่น้อย	3(3-0-6)	Ap			
SU111003 การจัดการและพัฒนาธุรกิจปศุสัตว์อุตสาหกรรม	3(3-0-6)	Ap			
SU111004 เศรษฐศาสตร์สิ่งแวดล้อม	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	Ap
SU111005 การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	
SU111006 เขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	
SU111007 เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	
SU111008 เกษตรวิถีใหม่	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	
SU111009 มหัตถกรรมพืชสมุนไพร กล้วยา กล้วยง	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	
SU111010 นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อวิถีชีวิตที่ยั่งยืน	3(3-0-6)	Ap			
SU121001 อาหารและเครื่องดื่ม	3(3-0-6)	Ap			
SU121002 การสร้างธุรกิจสู่ตลาดออนไลน์	3(3-0-6)	Ap			
SU121003 ผลิตภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม	3(3-0-6)	Ap			
SU121004 การจัดการซอฟต์แวร์	3(3-0-6)	Ap			
SU121005 นวัตกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)	Ap			
SU131001 วิทยาการเพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ	3(3-0-6)	Ap			
SU131002 การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล	3(3-0-6)	Ap			
SU131003 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	3(3-0-6)	Ap			
SU131004 ข่าวสารในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)		Ap		
SU141001 จิตวิทยาบริการ	3(3-0-6)	Ap			

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		1	2	3	4
กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร					
SU002003 การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	3(3-0-6)		Ap		
SU002004 ภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน	3(3-0-6)		Ap		
SU002005 ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3(3-0-6)		Ap		
SU002006 การรู้ทันสื่อดิจิทัล	3(3-0-6)		Ap	Ap	
SU052001 การเล่าเรื่องเพื่อประสิทธิภาพทางการสื่อสาร	3(3-0-6)		Ap		
SU052002 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาการสื่อสาร	3(3-0-6)		Ap		
SU052003 เปิดโลกอนิเมะ	3(3-0-6)		Ap		
SU072001 พิสิกส์ในสื่อบันเทิง	3(3-0-6)		Ap		Ap
SU072002 รัชชชนก	3(3-0-6)		Ap		
SU072003 ธรรมชาติวิจักษ์	3(3-0-6)		Ap		
SU092001 การสื่อสารข้ามวัยอย่างสร้างสรรค์	3(2-2-5)		Ap	Ap	
SU092002 การจัดการข้อมูลและการนำเสนออย่างเข้าใจง่าย	3(3-0-6)		Ap		
SU102001 การประพันธ์บทเพลง	3(2-2-5)		Ap		
SU112001 ภาษากับการสื่อสารสากล	3(2-2-5)		Ap		
SU112002 เรื่องเล่าสร้างสรรค์ อาหาร ธรรมชาติ และวิถีชีวิต	3(2-2-5)		Ap		
SU122001 ทักษะการสื่อสารด้วยข้อมูลและนำเสนอด้วยภาพ	3(3-0-6)		Ap		
SU122002 พลังภาษา พลังความคิด	3(3-0-6)		Ap		
SU132001 ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตโซเซียลมีเดีย	3(2-2-5)		Ap		
SU132002 ภาษาอังกฤษในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่	3(2-2-5)		Ap		
SU142001 จิตวิทยาการเป็นผู้ฟังที่ดี	3(3-0-6)		Ap		
กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์					
SU003001 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์	3(3-0-6)			Ap	

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		1	2	3	4
SU003002 การเข้าใจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ 101	3(3-0-6)			Ap	
SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลภาพดาวเทียมเพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)	Ap	Ap	U	Ap
SU063001 ปัญญาประดิษฐ์กับสุขภาวะในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
SU073001 เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือนอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)			Ap	
SU073002 ฟิสิกส์สำหรับงานสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
SU073003 วิทยาการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยเอ็กซ์เซล	3(3-0-6)			Ap	
SU073004 ความรอบรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	3(3-0-6)			Ap	
SU073005 นักสร้างสื่อผสมสำหรับโซเซียลมีเดีย	3(3-0-6)			Ap	
SU073006 ภูมิคุ้มกันไซเบอร์	3(3-0-6)			Ap	
SU083001 ความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)		U	Ap	
SU093001 พลเมืองดิจิทัลกับการสร้างสรรค์ข้อมูล	3(3-0-6)			Ap	
SU093002 กฎหมายกับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
SU093003 การจัดการงานในโลกดิจิทัล	3(3-0-6)		Ap	Ap	Ap
SU093004 เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลและการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง	3(3-0-6)			Ap	
SU093005 ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวันและการทำงาน	3(3-0-6)			Ap	
SU093006 การพัฒนาเอไอแซทบอทเพื่อสนับสนุนการทำงาน	3(3-0-6)			Ap	
SU103001 การสร้างสรรค์ดนตรีดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
SU113001 ดิจิทัลเพื่อการเกษตร	3(3-0-6)			Ap	
SU113002 ความหลากหลายทางชีวภาพในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
SU113003 การสื่อสารด้วยข้อมูลในโลกดิจิทัล	3(3-0-6)		Ap		

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		1	2	3	4
SU113004 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ	3(3-0-6)	Ap		Ap	Ap
SU113005 กฎหมายสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัลและโลกเสมือน	3(3-0-6)	Ap			Ap
SU123001 การจัดการเมืองอัจฉริยะ	3(3-0-6)			Ap	
SU123002 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
SU123003 ทักษะโปรแกรมเอ็กซ์เซลเพื่องานธุรกิจ	3(3-0-6)			Ap	
SU123004 ปัญหาประดิษฐ์เพื่ออนาคต	3(3-0-6)			Ap	
SU133001 จักรวาลนฤมิต	3(3-0-6)			Ap	
SU133002 โลกแห่งแอนิเมชัน	3(3-0-6)			Ap	
SU133003 ภาพและเสียงดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
SU133004 เวอร์ชวลยูทูปเบอร์	3(3-0-6)			Ap	
SU133005 การถ่ายภาพมือถือ	3(3-0-6)			Ap	
SU133006 เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสื่อสาร	3(3-0-6)		Ap		
SU133007 เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก	3(3-0-6)			Ap	
SU133008 ธุรกิจดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
SU133009 ตลาดซื้อ-กิน-เที่ยว บนโลกดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
SU143001 การรู้เท่าทันสุขภาพเพื่อชีวิตที่ดี	3(3-0-6)			Ap	
SU143002 สุขภาพดีในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)			Ap	
กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต					
SU004002 ศิลปะศิลปากร	3(3-0-6)	Ap	Ap	Ap	Ap
SU004003 ความสุข	3(3-0-6)				Ap
SU054001 ศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนาชุมชน	3(3-0-6)				Ap
SU054002 การแสดงเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ	3(3-0-6)				Ap
SU054003 จิตวิทยากับการสื่อสารการแสดง	3(3-0-6)				Ap

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		1	2	3	4
SU054004 ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม	3(3-0-6)				Ap
SU054005 ภาพยนตร์วิจักษ์	3(3-0-6)				Ap
SU054006 ดนตรีในสังคมไทย	3(3-0-6)				Ap
SU054007 ดนตรีเพื่อสุนทรียภาพทางสังคม	3(3-0-6)				Ap
SU054008 ดนตรีเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง	3(3-0-6)				Ap
SU054009 เปิดโลกในเกม	3(3-0-6)				Ap
SU054010 ภูมิภาคโลก	3(3-0-6)				Ap
SU054011 เมืองและการอนุรักษ์ในสังคมร่วมสมัย	3(3-0-6)		Ap		Ap
SU054012 ภาษาเยอรมันเพื่อความเพลิดเพลินทางดนตรีและการขับร้อง	3(3-0-6)		Ap		
SU054013 วัฒนธรรมการกินและดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน	3(3-0-6)		Ap		
SU064001 ประเด็นและแนวโน้มทางการศึกษาและสังคม	3(3-0-6)		Ap		
SU064002 การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	3(3-0-6)		Ap		
SU064003 เรียนเพื่อเรียนรู้	3(3-0-6)				Ap
SU064004 บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารและเรียนรู้	3(3-0-6)				Ap
SU064005 พลเมืองสร้างสรรค์และจิตอาสา	3(3-0-6)				Ap
SU074001 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม	3(3-0-6)				Ap
SU074002 สิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงาน เพื่อวิถีชีวิตที่ยั่งยืน	3(3-0-6)				Ap
SU074003 โลกและดาราศาสตร์ในสหัสวรรษที่ 3	3(3-0-6)				Ap
SU074004 จุลินทรีย์และเรา	3(3-0-6)				Ap
SU074005 ธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์	3(3-0-6)				Ap
SU084001 การดูแลสุขภาพ	3(3-0-6)	U			Ap
SU084002 สุขภาวะในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)		Ap	Ap	
SU094001 วัสดุกับมนุษย์	3(3-0-6)	Ap			

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		1	2	3	4
SU094002 อาหารเพื่อทุกคน	3(3-0-6)	Ap			Ap
SU094003 การพัฒนาภาวะผู้นำ	3(3-0-6)		Ap		Ap
SU094004 ไฟฟ้ากับชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)				Ap
SU104001 ดนตรีอาเซียน	3(3-0-6)		Ap		
SU104002 สุนทรียภาพแห่งการฟัง	3(3-0-6)		Ap		
SU114001 นิเวศวิทยาสัตว์บก	3(3-0-6)				Ap
SU114002 การดูแลสัตว์เลี้ยง	3(3-0-6)	U			
SU114003 จิตสาธารณะ	3(3-0-6)				Ap
SU114004 ปรัชญาความตาย การจากไป และความโศกเศร้า	3(3-0-6)		U	Ap	
SU124001 นิทานและการละเล่นพื้นบ้าน	3(3-0-6)				Ap
SU124002 ภูมิศาสตร์ศึกษาและการท่องเที่ยว	3(3-0-6)				Ap
SU124003 กิจกรรมนันทนาการทางน้ำ	3(3-0-6)				Ap
SU124004 รู้ทันความโศกเศร้าและการเผชิญหน้าท้าทาย	3(3-0-6)				Ap
SU124005 บ้าน	3(3-0-6)				Ap
SU124006 สังคมและวัฒนธรรมไทย	3(3-0-6)				Ap
SU124007 โครงการพระราชดำริ	3(3-0-6)				Ap
SU124008 เพชรบุรีศึกษา	3(3-0-6)				Ap
SU124009 การออกแบบชีวิต	3(3-0-6)				Ap
SU124010 การพัฒนาอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)				Ap
SU124011 ความเป็นพลเมืองและกฎหมาย	3(3-0-6)				Ap
SU124012 รู้เท่าทันอาชญากรรม	3(3-0-6)				Ap
SU124013 การบัญชีในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)				Ap
SU144001 จิตวิทยาความรัก	3(3-0-6)		Ap		

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		1	2	3	4
SU144002 ศิลปะการรับมือกับความเครียด	3(3-0-6)		Ap		

- หมายเหตุ** 1. กรณีมีแผนการศึกษามากกว่า 1 แผน ทุกแผนการศึกษาต้องผลักดันให้นักศึกษابرรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ PLOs ชุดเดียวกัน
2. ระบุระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชาเรียงตามชั้นปี โดยระบุสัญลักษณ์ในตารางช่อง PLOs ที่รายวิชารับผิดชอบ ดังนี้

Cognitive Domain (Revised Bloom's Taxonomy) แทนด้วยสัญลักษณ์ ดังนี้

Remembering แทนด้วย "R" Understanding แทนด้วย "U" Applying แทนด้วย "Ap" Analyzing แทนด้วย "An"
Evaluating แทนด้วย "E" Creating แทนด้วย "C"

Psychomotor Domain (Dave's Taxonomy) แทนด้วยสัญลักษณ์ ดังนี้

Imitation แทนด้วย "I" Manipulation แทนด้วย "M" Precision แทนด้วย "P" Articulation แทนด้วย "A"
Naturalisation แทนด้วย "N"

Affective Domain (Attitude) (Bloom's Taxonomy) แทนด้วยสัญลักษณ์ ดังนี้

Receiving Phenomena แทนด้วย "Rec" Responding to Phenomena แทนด้วย "Res" Valuing แทนด้วย "V"
Organizing แทนด้วย "O" Internalizing Values (Characterization) แทนด้วย "Iv"

12.8 คำอธิบายรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

SU001001 ศิลปากรสร้างสรรค์

3(3-0-6)

(Creative Silpakorn)

เงื่อนไข : วัตถุประสงค์ศึกษาเป็น S หรือ U

หลักการและกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อประยุกต์ใช้กับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน การวิเคราะห์ปัญหาและกลุ่มเป้าหมาย การฝึกปฏิบัติการใช้ปัญญาประดิษฐ์และเครื่องมือดิจิทัลเพื่อช่วยระดมสมอง สร้างสรรค์เนื้อหา และออกแบบสื่อ ทักษะการบริหารจัดการโครงการเบื้องต้น การนำเสนออย่างมืออาชีพ และการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยเน้นย้ำจริยธรรมทางวิชาการ การอ้างอิงแหล่งข้อมูล และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อมุ่งเพาะทักษะการเป็นผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์

Principles and processes of design thinking applied to the Sustainable Development Goals (SDGs); analysis of problems and target audiences; practical applications of artificial intelligence and digital tools for brainstorming, content creation, and media design; foundational skills in project management, professional presentation, and teamwork, with emphasis on academic ethics, source citation, and social responsibility to foster entrepreneurial skills and creativity.

SU001002 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

3(3-0-6)

(Sustainable Development Goals)

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะการเชื่อมโยงกิจกรรมหรือโครงการเข้ากับเป้าหมาย การพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะการออกแบบวิธีแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะการประเมินผลลัพธ์ทางสังคมที่เกิดจากโครงการเชิงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน

Sustainable Development Goals (SDGs); skills for linking activities or projects to the SDGs; skills for designing solutions aligned with the SDGs; skills for evaluating the social impacts of SDG-related projects.

- SU001003 การสร้างสรรค์และนวัตกรรม** **3(3-0-6)**
(Creativity and Innovation)
 แนวคิด หลักการพื้นฐานของการสร้างสรรค์และนวัตกรรม กรณีศึกษา การทดลอง และการประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบในการออกแบบนวัตกรรม
 Fundamental concepts and principles of creativity and innovation; case studies; experimentation; application of design thinking for innovation.
- SU001004 การสร้างธุรกิจแบบลีนด้วยปัญญาประดิษฐ์** **3(3-0-6)**
(AI Lean LaunchPad)
 ความหมายของสตาร์ทอัพ ความแตกต่างระหว่างสตาร์ทอัพกับบริษัททั่วไป แนวคิด ลีนสตาร์ทอัพ การระดมความคิดด้วยปัญญาประดิษฐ์ ฟังก์ชันค่าเสนอขาย ความสอดคล้อง ระหว่างปัญหาและทางออก ฟังก์ชันโมเดลธุรกิจ ฟังก์ชันแคนวาส ความสอดคล้องระหว่างผลิตภัณฑ์ และตลาด การสร้างภาพแทนลูกค้าด้วยปัญญาประดิษฐ์ กระบวนการพัฒนาลูกค้า วงจร สร้าง- วัดผล-เรียนรู้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบคล่องตัว ผลิตภัณฑ์ต้นแบบขั้นต่ำที่ใช้งานได้ การ สัมภาษณ์ลูกค้า การจำลองการสัมภาษณ์ลูกค้าด้วยปัญญาประดิษฐ์ การเปลี่ยนทิศทางหรือ เดินหน้าต่อ ประเภทของการเปลี่ยนทิศทาง
 Definition of startups; differences between startups and traditional companies; the Lean Startup approach; AI-assisted brainstorming; Value Proposition Canvas; Problem–Solution Fit; Business Model Canvas; Lean Canvas; product–market fit; AI-generated customer personas; customer development; the Build–Measure–Learn feedback loop; Agile product development; minimum viable products; customer interviews; AI-assisted customer interview simulation; Pivot or Persevere; types of pivots.

SU001005 ศิลปากับหมาแมว

3(3-0-6)

(Silpa, Dogs and Cats)

สายพันธุ์ ลักษณะ และพฤติกรรมของหมาและแมว บทบาทของหมาและแมวในฐานะสัตว์เลี้ยงและสัตว์เลี้ยงบำบัด สุขภาพ อาหาร และสุขอนามัยของหมาและแมว ธุรกิจ บริการ และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับหมาและแมว การออกแบบผลิตภัณฑ์ บริการ หรือนวัตกรรมทางสังคมภายใต้พหุสัมผัสและเจตคติที่ดีต่อสัตว์เลี้ยง การอยู่ร่วมกันอย่างรับผิดชอบ เพื่อตอบสนองฟื้นฟู และ/หรือเยียวยาจิตใจของกลุ่มเป้าหมาย การพัฒนาและการนำเสนอโครงการนวัตกรรมต้นแบบ

Breeds, characteristics, and behaviors of dogs and cats; the roles of dogs and cats as companion and therapy animals; health, nutrition, and hygiene for dogs and cats; businesses, services, and industries associated with dogs and cats; the design of products, services, or social innovations that employ multisensory experiences and foster positive attitudes toward companion animals, as well as responsible coexistence, in order to provide emotional support, rehabilitation, and/or psychological healing for target groups; the development and presentation of prototype innovation projects.

SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล

3(3-0-6)

(English for Communication in the Digital Era)

เงื่อนไข : นักศึกษาที่มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ระดับ B1 ขึ้นไป หรือมีผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบภาษาอื่นที่เทียบเท่า ตั้งแต่ระดับ B1 ขึ้นไป ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ได้รับการยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา SU002001

การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล การใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง

Developing English listening, speaking, reading, and writing skills in the digital era; utilizing AI tools to support self-directed English language learning.

SU002002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก 3(3-0-6)

(English for Global Communication)

วิชาบังคับก่อน : SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล

เงื่อนไข : นักศึกษาที่มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ระดับ B2 ขึ้นไป หรือมีผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบภาษาอื่นที่เทียบเท่าตั้งแต่ระดับ B2 ขึ้นไป ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ได้รับการยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา SU002002

การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในบริบทโลก การใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมและการสื่อสารในสังคมโลก การใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

Improving English listening, speaking, reading, and writing skills for effective communication in global contexts; using English as a tool for intercultural and global communication; utilizing AI tools to support English language learning.

SU002003 การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ 3(3-0-6)

(Creative Communication)

หลักการและกระบวนการสื่อสารที่สอดคล้องกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์เป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อค้นคว้าและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์

Principles and processes of communication appropriate to particular contexts, situations, and target audiences; creative communication including effective listening, speaking, reading, and writing; cross-cultural communication; social media communication; the effective and creative use of information technology for searching for information and communication.

- SU002004 ภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน 3(3-0-6)**
(English for Work)
 การฟังและพูดด้วยคำศัพท์และสำนวนที่ใช้ในการทำงาน การอ่านจับใจความสำคัญตัวบทเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ การเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การนำเสนอความก้าวหน้า ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาในการทำงาน
 Listening and speaking using common workplace vocabulary and expressions; reading for main ideas in product-related texts; writing effective e-mails; delivering presentations on workplace progress, challenges, and solutions.
- SU002005 ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(3-0-6)**
(English for Science and Technology)
 การพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประเด็นปัจจุบันทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คำศัพท์เทคนิค การนำเสนอและการเขียนในบริบททางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 Developing English skills in science and technology; current issues in science and technology; technical terminology; presentation and writing in scientific and technological contexts.
- SU002006 การรู้ทันสื่อดิจิทัล 3(3-0-6)**
(Digital Media Literacy)
 ความหมาย องค์ประกอบ และความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โครงสร้างของระบบสื่อดิจิทัลและปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการกระจายข่าวสาร วิธีการที่สื่อดิจิทัลใช้ในการสร้างภาพจำและแนวทางการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่อ เนื้อหาที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในสื่อโดยใช้กฎหมายและหลักจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารสาธารณะ การแยกแยะข้อมูลข่าวสารและตัดสินใจเลือกบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณด้วยหลักการคิดเชิงวิพากษ์ แนวทางการมีส่วนร่วมกับสื่อผ่านการแสดงออก แสดงความคิดเห็น ร้องเรียน และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม
 Definitions, components, and importance of digital media literacy; the structure of digital media systems and factors influencing information dissemination; methods used by digital media to construct public perceptions; guidelines for evaluating media credibility and assessing appropriate and inappropriate media content based on laws and ethical principles in public communication; distinguishing information and making informed decisions about media consumption through critical thinking; approaches to media engagement through expression, public opinion, complaints, and the creation of socially responsible content.

SU003001 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6)

(AI-Driven Problem Solving)

การวิเคราะห์รูปแบบความล้มเหลวและผลกระทบ ทฤษฎีการแก้ปัญหาเชิงประดิษฐ์ สร้างสรรค์ เทคนิคการคิดสร้างสรรค์แบบสแกมเปอร์ การตัดสินใจภายใต้หลายเกณฑ์ กระบวนการลำดับชั้นเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

Failure Modes and Effects Analysis; the Theory of Inventive Problem Solving; the SCAMPER technique; multi-criteria decision making; the Analytic Hierarchy Process; AI-assisted problem solving; problem-based learning.

SU003002 การเข้าใจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ 101 3(3-0-6)

(Digital Literacy and AI 101)

ทักษะความเข้าใจ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ ไมโครซอฟท์ เวิร์ด ไมโครซอฟท์ เอ็กเซล ไมโครซอฟท์ เพาเวอร์พอยท์ ไมโครซอฟท์ เพาเวอร์บีไอ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ การจัดหมวดหมู่ของปัญญาประดิษฐ์ การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน

Digital literacy and cybersecurity; Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, and Microsoft Power BI; the Personal Data Protection Act (PDPA); the basics of Artificial Intelligence (AI); categories of AI; the use of AI tools in everyday life.

SU004001 การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกิจกรรมบ่มเพาะอัตลักษณ์ 3(3-0-6)

(Lifelong Learning and Identity Enrichment Activities)

เงื่อนไข : 1. วัดผลการศึกษาเป็น S หรือ U

2. การลงทะเบียนนักศึกษาต้องเข้าร่วมกิจกรรมครีเอทีฟครบทุกองค์ประกอบและมี ชั่วโมงกิจกรรมที่อยู่นอกรายวิชา สะสมไม่น้อยกว่า 24 ชั่วโมง

แนวคิด หลักการ และความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อการพัฒนาตนเองและ บ่มเพาะอัตลักษณ์ในโลกยุคดิจิทัล เรียนรู้การตั้งเป้าหมายเพื่อการพัฒนาตนเองโดยใช้หลักการ วัตถุประสงค์และผลลัพธ์หลัก การใช้เครื่องมือการวิเคราะห์สวอต ในการวิเคราะห์และประเมิน ตนเองเพื่อระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา การจัดทำแผนพัฒนาตนเอง หลักการและเทคนิคการ สะท้อนคิดเพื่อประเมินการเรียนรู้ การเรียนรู้จากประสบการณ์ การฝึกฝนทักษะการสืบค้น การ เรียนรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายด้วยตนเอง การเรียนรู้และส่งเสริมอัตลักษณ์ผ่านการทำ กิจกรรมและโครงการ

Concepts, principles, and importance of lifelong learning for self-development and identity formation in the digital era; goal-setting for personal development using the Objective and Key Results (OKRs) framework; self-analysis and assessment using SWOT analysis to identify strengths and areas for improvement; creation of a Personal Development Plan (PDP); principles and techniques of reflection for evaluating progress and learning from experience; skills in searching for, evaluating, and using information from diverse resources; time management and self-discipline for autonomous learning; fostering a growth mindset, curiosity, and resilience; principles of academic integrity.

SU004002 ศิลปะศิลปากร 3(3-0-6)

(Silpakorn Arts)

ความรู้ ความเข้าใจในคุณค่าของศิลปะและการสร้างสรรค์ ทักษะศิลป์ ศิลปะการแสดง ดนตรี งานออกแบบ ในประเทศไทยและต่างประเทศ การประยุกต์ใช้ศิลปะในชีวิตประจำวันและ เชื่อมโยงกับศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

Knowledge and understanding of the value of art and creativity; visual arts, performing arts, music, and design in Thailand and other countries; applications of art in everyday life and its connections with related fields.

- SU004003 ความสุข** **3(3-0-6)**
(Happiness)
 ความหมาย วิทยาศาสตร์ และจิตวิทยาแห่งความสุข การจัดการความสุข นิสัยสร้างสุข กลยุทธ์เพิ่มความสุขด้วยการคิดบวก การออกกำลังกาย อาหาร และการฝึกสติ
 Meaning, science, and psychology of happiness; happiness management; habits that promote happiness; strategies to enhance happiness through positive thinking, exercise, diet, and mindfulness practices.
- SU011001 มองด้วยศิลปะ** **3(3-0-6)**
(Perception through the Lens of Art)
 สิ่งแวดล้อมรอบตัว ธรรมชาติ สิ่งของในวิถีชีวิตประจำวัน วัตถุสะท้อนความเชื่อ พิธีกรรม วัฒนธรรม ประเพณีสังเกต สืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูลผ่านมุมมองส่วนตัว บริบทของสังคมร่วมสมัย ประยุกต์แนวคิดกับกระบวนการทางศิลปะขั้นพื้นฐาน สร้างผลงาน โครงการนวัตกรรม
 Surrounding environments, nature, everyday objects, objects reflecting beliefs, rituals, cultures, and traditions; observation, exploration, and analysis through personal perception; contemporary social contexts; application of concepts and basic art-creation process to create artworks, projects, or innovations.
- SU041001 ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์** **3(3-0-6)**
(Thai Wisdom and Creativity)
 บูรณาการองค์ความรู้ ภูมิปัญญา และภูมิทัศน์วัฒนธรรมไทย ผ่านกระบวนการวางแผนและเรียนรู้ด้วยตนเอง สู่อารมณ์สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนคุณค่าร่วมสมัย พร้อมทั้งสื่อสารแนวคิดและคุณค่าของผลงานผ่านการเล่าเรื่อง ที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเสริมสร้างทักษะการปฏิบัติงานเชิงสร้างสรรค์
 Integration of Thai knowledge, wisdom, and cultural landscapes through planning processes and self-directed learning to create works that reflect contemporary values and communication of the concepts and values of these works through clear and appropriate storytelling for the target audience to enhance skills in creative practice.

SU041002 การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก 3(3-0-6)

(Design and Creation in Oriental Arts)

แนวคิด วิธีการ และวิวัฒนาการของรูปแบบอันเป็นรากฐานเอกลักษณ์ในศิลปะตะวันออก ผ่านบริบททางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกสำหรับประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ และการประยุกต์ใช้ข้ามศาสตร์ รวมทั้งสื่อสารเรื่องราวสู่กลุ่มเป้าหมายอย่างมีหลักการ

Concepts, methods, and evolution of forms that constitute the foundational identity of Eastern art across diverse historical and cultural contexts; their application to creative design and interdisciplinary contexts; principled communication of stories to target audiences.

SU041003 สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น 3(3-0-6)

(Basic Aesthetics)

การใช้หลักการ ทฤษฎี และบริบทเชิงประวัติศาสตร์ของความงามเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและพัฒนาทักษะการตีความคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ในชีวิตประจำวัน เพื่อนำไปสู่การพัฒนางานวิจารณ์และประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีเหตุผลสนับสนุน

Application of aesthetic principles, theories, and historical contexts as communication tools; development of skills in interpreting aesthetic values in everyday life; development of critical judgment; and application of aesthetic principles in creative work.

SU051001 การแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่ 3(3-0-6)

(Applied Performance in New Media)

ความหมาย รูปแบบ และเทคนิคในการแสดงประยุกต์ ความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงประยุกต์ เทคโนโลยีดิจิทัลด้านศิลปะการแสดงในสื่อใหม่ กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงเพื่อการนำเสนอในสื่อใหม่

Concepts, forms, and techniques of applied performance; creativity in applied performance; digital technologies in performing arts for new media: creative processes in performing arts for presentation in new media.

- SU051002 ศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 กับความเป็นผู้ประกอบการ** **3(3-0-6)**
(Performing Arts in the 21st Century and Entrepreneurship)
 วิวัฒนาการ รูปแบบ และลักษณะเฉพาะของศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21
 ความคิดสร้างสรรค์ในศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 การใช้ศิลปะการแสดงสมัยใหม่เพื่อการ
 เป็นผู้ประกอบการ
 Evolution, forms, and distinctive features of 21st-century performing arts;
 creativity in 21st-century performing arts; the application of modern artistic
 practices for entrepreneurship.
- SU051003 แฟนดอมศึกษา** **3(3-0-6)**
(Fandom Studies)
 แฟนดอมในฐานะกลุ่มชน วัฒนธรรมแฟนดอมในฐานะข้อมูลคติชน เรื่องเล่า คติชน
 วัตถุ กิจกรรมและเทศกาลของแฟนดอม คติชนสร้างสรรค์กับแฟนดอม วัฒนธรรมแฟนดอมใน
 บริบทสังคมไทย และสังคมโลก ในยุคโลกาภิวัตน์
 Fandom as folk; fandom culture as folklore; tales, material folklore,
 events, and fandom festivals; creative folklore and fandom; fandom culture in
 Thai and global societies in the context of globalization.
- SU052001 การเล่าเรื่องเพื่อประสิทธิภาพทางการสื่อสาร** **3(3-0-6)**
(Storytelling for Effective Communication)
 หลักการและโครงสร้างของการเล่าเรื่องในฐานะเครื่องมือสื่อสาร องค์ประกอบของ
 การเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพ เทคนิคการเล่าเรื่องในบริบทการสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสาร
 ในที่สาธารณะ การสื่อสารทางการตลาด การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อ
 โน้มน้าวใจและสร้างผลกระทบ
 Principles and structures of storytelling as a communication tool;
 elements of effective storytelling; storytelling techniques in interpersonal
 communication, public speaking, marketing communication, and digital media; the
 use of stories to persuade audiences and create meaningful impact.

- SU052002 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาการสื่อสาร** **3(3-0-6)**
(Thai for Developing Communication)
 หลักการจับใจความสำคัญ หลักการสื่อสารเพื่อนำเสนอข้อมูล
 Principles of identifying main ideas; principles of communication in data presentation.
- SU052003 เปิดโลกอนิเมะ** **3(3-0-6)**
(Insights into Anime)
 องค์ประกอบทางวรรณกรรมในอนิเมะ ความหมายและสัญลักษณ์ในอนิเมะในบริบทการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม
 Literary elements in Anime; meanings and symbols in Anime in cross-cultural communication contexts.
- SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลภาพถ่ายดาวเทียมเพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์** **3(3-0-6)**
(Applied Mapping and Satellite Imagery Technology for Creative Innovation)
 การใช้เทคโนโลยีแผนที่ดิจิทัล ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ และข้อมูลภาพถ่ายดาวเทียมร่วมกับเครื่องมือดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อการวิเคราะห์ การสื่อสารข้อมูลเชิงพื้นที่ และการพัฒนาแนวคิดเชิงผู้ประกอบการ
 The use of digital mapping technology, Geographic Information System (GIS), and satellite imagery, combined with digital tools and artificial intelligence for analysis, spatial data communication, and the development of entrepreneurial concepts.
- SU054001 ศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนาชุมชน** **3(3-0-6)**
(Performing Arts for Community Development)
 พัฒนาการ รูปแบบ และองค์ประกอบของศิลปะการแสดงในชุมชน กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชน กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนาชุมชน
 Development, forms, and elements of performing arts in communities; processes for facilitating community engagement; processes for creating performing arts for community development.

- SU054002 การแสดงเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ** **3(3-0-6)**
(Acting for Personality Development)
 พื้นฐานการแสดง การใช้เสียง ร่างกาย และการถ่ายทอดอารมณ์ การประยุกต์ใช้
 พื้นฐานของการแสดงเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ เสริมสร้างศักยภาพในการแสดงออก พัฒนา
 ปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน
 Basic acting; the use of voice, body, and emotional expression;
 application of basic acting to develop personality, enhance self-expression, and
 improve everyday interactions.
- SU054003 จิตวิทยากับการสื่อสารการแสดง** **3(3-0-6)**
(Psychology and Theatrical Communication)
 ความสัมพันธ์ระหว่างหลักการทางจิตวิทยากับกระบวนการสื่อสารในการแสดง
 แนวคิดทางจิตวิทยาสังคมกับการสื่อสารทางวจนภาษาและอวัจนภาษา แรงจูงใจ การแสดงทาง
 อารมณ์ กลไกการป้องกันตนเองในการแสดงออก เทคนิคการสื่อสารการแสดงเพื่อถ่ายทอด
 ความหมายเชิงลึก
 Relationship between psychological principles and the communication
 process in performance; concepts of social psychology related to verbal and non-
 verbal communication, motivation, emotional expression, and defense
 mechanisms in expression; theatrical communication techniques for conveying
 subtext.
- SU054004 ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม** **3(3-0-6)**
(Creative Drama for Social Skills Development)
 หลักการ องค์ประกอบ เทคนิค ของละครสร้างสรรค์ การนำเทคนิคและกระบวนการ
 ละครสร้างสรรค์ไปใช้พัฒนาทักษะทางสังคม แก้ปัญหาความขัดแย้ง สร้างความเข้าใจ
 ทักษะการเป็นผู้นำกระบวนการ
 Principles, elements, and techniques of creative drama; application of
 creative drama techniques and processes to develop social skills, resolve conflicts,
 and foster empathy; facilitation skills.

SU054005 ภาพยนตร์วิจักษ์ 3(3-0-6)

(Film Appreciation)

องค์ประกอบพื้นฐานด้านต่าง ๆ ของภาพยนตร์ที่คัดสรรทั้งในด้านโครงสร้าง ความเป็นมา ประเภท และสไตล์การนำเสนอ เพื่อพัฒนาความรู้และความเข้าใจต่อภาพยนตร์ในฐานะผู้ชม

Basic elements of selected films: structure, history, genre, and styles of presentation; development of knowledge and understanding of films from the perspective of an audience.

SU054006 ดนตรีในสังคมไทย 3(3-0-6)

(Music in Thai Society)

ความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับสังคม วัฒนธรรม ความเชื่อ และวิถีชีวิตของคนไทย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ครอบคลุมดนตรีไทยเดิม ดนตรีพื้นบ้าน ดนตรีร่วมสมัย บทบาทหน้าที่ของดนตรีในพิธีกรรม ศาสนา สื่อ การเมือง เศรษฐกิจ และอัตลักษณ์ทางสังคม ดนตรีในฐานะปรากฏการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม

Relationship between music and Thai society, culture, and ways of life from the past to the present; classical Thai music, folk, and contemporary music; the roles of music in rituals, religion, media, politics, economics, and social identity; music as a social and cultural phenomenon.

SU054007 ดนตรีเพื่อสุนทรียภาพทางสังคม 3(3-0-6)

(Music for Society Aesthetics)

บทบาทของดนตรีในสังคม การใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือพัฒนาสุนทรียภาพส่วนบุคคล ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านการฟัง วิเคราะห์ สร้างสรรค์กิจกรรมดนตรี ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

The roles of music in society; using music as a tool to develop personal aesthetics; developing collaboration skills through listening, analyzing, and creating musical activities; self-learning skills and their application in daily life.

- SU054008 ดนตรีเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง** **3(3-0-6)**
(Music for Listening Skills Development)
 รูปแบบการฟังดนตรี การฟังดนตรีอย่างมีวิจารณญาณ การรับรู้สุนทรียภาพทางดนตรี การสื่อสารของดนตรีในบริบททางสังคม วัฒนธรรม และการทำงาน
 Styles of music listening; critical listening to music; aesthetic appreciation of music; communication through music in social, cultural, and professional contexts.
- SU054009 เปิดโลกในเกม** **3(3-0-6)**
(Insight into Games)
 ประเภทและองค์ประกอบของเกม ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องในเกมกับระบบการเล่นเกม ความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับศิลปะแขนงต่าง ๆ บทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัย
 Genres and elements of games; the connection between storytelling in games and gameplay; connections between games and various art forms; the role and value of games in contemporary society.
- SU054010 ภูมิภาคโลก** **3(3-0-6)**
(World Regions)
 แนวคิดว่าด้วยภูมิภาคตามแนวทางภูมิทัศน์ สภาพทางพื้นที่ที่มีผลต่อกิจกรรมทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมของประชากรในแต่ละภูมิภาคของโลก ความแตกต่างหลากหลายทางกายภาพและวัฒนธรรมของโลก
 The concept of region from a landscape perspective; geographical features influencing the economic, social, and cultural activities of people in different regions of the world; the physical and cultural diversity of the world.

SU054011 เมืองและการอนุรักษ์ในสังคมร่วมสมัย 3(3-0-6)

(Cities and Urban Conservation in Contemporary Society)

พัฒนาการของเมือง ความสัมพันธ์ระหว่างเมือง วัฒนธรรม สังคม และสิ่งแวดล้อม แนวคิดและหลักการอนุรักษ์เมือง มรดกทางวัฒนธรรม และภูมิทัศน์เมืองในบริบทสังคมร่วมสมัย วิเคราะห์กรณีศึกษาการอนุรักษ์เมืองในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับนานาชาติ

Urban development and the relationships among cities, culture, society, and the environment; concepts and principles of urban conservation, cultural heritage, and urban landscapes within contemporary social contexts; analysis of urban conservation case studies at local, national, and international levels.

SU054012 ภาษาเยอรมันเพื่อความเพลิดเพลินทางดนตรีและการขับร้อง 3(3-0-6)

(German for Musical Enjoyment and Singing)

ระบบเสียงภาษาเยอรมัน และวิธีการออกเสียงภาษาเยอรมัน เพื่อใช้ในการขับร้องและการฟังเพลง เพลงร้องภาษาเยอรมันประเภทต่าง ๆ จากหลากหลายยุคสมัย การทำความเข้าใจกับเนื้อร้องและความเพลิดเพลินในการฟังเพลงที่ขับร้องเป็นภาษาเยอรมัน โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานภาษาเยอรมันและความรู้ทางดนตรีมาก่อน

The German sound system and German pronunciation for singing and listening to music; various types of German vocal music from different historical periods; understanding song lyrics and appreciating songs performed in German without requiring prior knowledge of the German language and music.

SU054013 วัฒนธรรมการกินและดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน 3(3-0-6)

(Food and drink in cultures of German-speaking countries)

วัฒนธรรมการกินและการดื่มของประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน อิทธิพลต่อสังคมของประเพณี อาหารและเครื่องดื่มในประเทศเยอรมนี ออสเตรีย และสวิตเซอร์แลนด์ รวมถึงวิธีการเตรียมและการเสิร์ฟอาหารที่สะท้อนถึงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของแต่ละประเทศ ความรู้เกี่ยวกับเมนูดั้งเดิม การรับประทานอาหารในชีวิตประจำวัน และบทบาทของอาหารและเครื่องดื่มในสังคม

Food and drinking cultures in German-speaking countries; the influence of culinary traditions and beverages on society in Germany, Austria, and Switzerland; methods of preparation and serving traditions that reflect the history, culture, and identity of each country; knowledge of traditional menus, everyday dining habits, and the social roles of food and drink.

SU061001 แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม 3(3-0-6)

(Creative Learning Resources from Cultural Capital)

หลักการและแนวคิดการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากคุณค่า อัตลักษณ์ และจุดเด่นของทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน โดยใช้หลักการผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบนวัตกรรม ผลิตภัณฑ์ หรือกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบททางสังคม การศึกษา และการต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

Principles and concepts for developing creative learning resources based on the values, identities, and unique cultural assets of local communities; application of creative entrepreneurship principles in designing innovations, products, or activities that can be implemented in social and educational contexts and further contribute to the development of the creative economy.

SU063001 ปัญญาประดิษฐ์กับสุขภาวะในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)

(AI Technology for Wellness in Digital Era)

แนวคิดพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์และความสำคัญของเทคโนโลยีในวงการสุขภาพและกีฬา เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการติดตามและประเมินสุขภาวะ เทคโนโลยีสวมใส่และการติดตามสุขภาพ ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการจัดสรรร่างกายของนักกีฬาและผู้ที่ต้องการดูแลสุขภาพ ปัญญาประดิษฐ์ในการวางแผนโภชนาการและการจัดการอาหารสำหรับนักกีฬาและผู้ที่ต้องการดูแลสุขภาพ จริยธรรมความเป็นส่วนตัวและอนาคตของปัญญาประดิษฐ์ในสุขภาวะ

Fundamental concepts of artificial intelligence and the importance of technology in health and sports; digital technologies for monitoring and assessing wellness; wearable technologies and health tracking; AI for body composition management in athletes and health-conscious individuals; AI for nutritional planning and dietary management for athletes and health-conscious individuals; ethics, privacy, and the future of artificial intelligence in wellness.

SU064001 ประเด็นและแนวโน้มทางการศึกษาและสังคม 3(3-0-6)

(Issues And Trends In Education And Society)

ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังคม ทั้งระดับจุลภาคและระดับมหภาค รวมทั้งแนวโน้มของการพัฒนาการศึกษาและสังคมในอนาคต

Issues related to education and society at both micro and macro levels; future trends in the development of education and society.

- SU064002 การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน** **3(3-0-6)**
(Education For Sustainable Development)
 แนวคิด นโยบาย และกรณีศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาที่ยั่งยืน บทบาทของการศึกษากับการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ การพัฒนาด้านสังคม การพัฒนาด้านสิ่งแวดล้อมและชุมชน
 Sustainable development concepts, policies, and case studies; the role of education in economic, social, environmental, and community development.
- SU064003 เรียนเพื่อเรียนรู้** **3(3-0-6)**
(Learning How to Learn)
 หลักการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามธรรมชาติของมนุษย์ การทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ความจำ การฝึกฝน และการผัดวันประกันพรุ่ง อภิปัญญา เทคนิคการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จ
 Principles of effective learning in accordance with human nature; brain functions related to learning, memory, practice, and procrastination; metacognition; techniques for successful learning.
- SU064004 บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารและเรียนรู้** **3(3-0-6)**
(Board Games for Communication and Learning)
 การศึกษาและการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในฐานะเครื่องมือเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้ หลักการของการเรียนรู้ผ่านเกม กลไกและองค์ประกอบของบอร์ดเกม การออกแบบบอร์ดเกมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ บทบาทของการสื่อสารผ่านการเล่น เกม การเลือกใช้ และการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในบริบททางการศึกษาและสังคม
 The study and application of board games as tools for communication and learning; principles of game-based learning; board game mechanics and components; instructional board game design aligned with learning objectives; the role of communication in gameplay; the selection and design of board games for learning in educational and social contexts.

SU064005 พลเมืองสร้างสรรค์และจิตอาสา 3(3-0-6)

(Creative Citizen & Volunteerism)

แนวคิดและหลักการความรับผิดชอบต่อสังคมและจิตสาธารณะ การประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสังคมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน กระบวนการวางแผนและบริหารจัดการโครงการจิตอาสา การปฏิบัติงานภาคสนามในรูปแบบค่ายอาสาพัฒนาหรือกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ และการถอดบทเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม

Concepts and principles of social responsibility and public-mindedness; application of creativity and social innovation for sustainable development; planning and management processes of volunteer projects; fieldwork practice in the form of development volunteer camps or community service activities; and reflective learning for developing life skills and coexistence in a multicultural society.

SU071001 การวางแผนการเงินสำหรับมือใหม่ 3(3-0-6)

(Financial Planning for Beginners)

การส่งเสริมการขายสินค้า ดอกเบี้ย ภาษีเงินได้ การลงทุน
Sales promotion; interest; income tax; investment.

SU071002 สนุกกับเกม 3(3-0-6)

(Fun with Games)

เกม การแข่งขัน การให้เหตุผล การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา
Games; competition; reasoning; creative thinking; problem solving.

SU071003 วิทยาศาสตร์เบื้องต้นในการอนุรักษ์ศิลปกรรม

3(3-0-6)

(Basic Science in Art Conservation)

ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เบื้องต้นและการประยุกต์ในการอนุรักษ์ศิลปกรรม การสำรวจ การเสื่อมสภาพของผลงานศิลปะ การเสื่อมสภาพและสาเหตุของการเสื่อมสภาพ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของชนิดของวัสดุกับองค์ประกอบและพันธะทางเคมี สมบัติทางกายภาพ สมบัติทางเคมี และการเปลี่ยนแปลงภายใต้สภาพแวดล้อม ที่เกี่ยวข้องกับการสงวนรักษาและอนุรักษ์งานศิลปกรรม

Basic scientific knowledge and its applications in the preservation of works of art; examination of the deterioration of works of art; deterioration and its causes; basic knowledge of the relationship between types of materials and their chemical composition and bonding, physical and chemical properties, and changes under environmental conditions relevant to the preservation and conservation of works of art.

SU071004 ถึงโลกร้อนก็รัก

3(3-0-6)

(Resilient Living in Global Warming)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับก๊าซเรือนกระจก แหล่งปล่อยก๊าซเรือนกระจก และการประเมินการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ผลกระทบของก๊าซเรือนกระจกต่อภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การลดและการดูดกลับก๊าซเรือนกระจก การบรรเทาผลกระทบ และการปรับตัวต่อผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ฝึกความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรมหรือโครงการที่เกี่ยวข้องกับการให้ความรู้เรื่องโลกร้อนและการจัดการก๊าซเรือนกระจกแก่กลุ่มเป้าหมายอย่างเหมาะสม ประยุกต์ใช้แนวทางลดก๊าซเรือนกระจกในชีวิตประจำวันของตนเองให้มีแนวคิดต่อยอดไปใช้สำหรับภาคอุตสาหกรรมในอนาคตได้

Basic knowledge of greenhouse gases, sources of greenhouse gas emissions, and the estimation of greenhouse gas emissions; impacts of greenhouse gases on global warming and climate change; greenhouse gas reduction and removal; climate change mitigation and adaptation; development of creativity through activities or projects related to raising awareness of global warming and greenhouse gas management for specific target groups; application of greenhouse gas reduction approaches in daily life with potential for future industrial applications.

SU071005 ธุรกิจนวัตกรรมอบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์ 3(3-0-6)

(Solar Drying Innovation Enterprise)

เทคโนโลยีอบแห้งด้วยพลังงานแสงอาทิตย์ การประยุกต์ใช้กับวัตถุดิบและผลิตภัณฑ์จริง การเลือกระบบอบแห้ง การวิเคราะห์คุณภาพ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์และโลโก้ การวางกลยุทธ์การตลาด การนำเสนอโครงการและแผนธุรกิจผ่านสื่อดิจิทัล

Solar drying technology; its application to raw materials and products; selection of drying systems; quality analysis; product development; packaging and logo design; marketing strategy planning; presentation of projects and business plans through digital media.

SU071006 การเพาะเห็ดและนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเห็ด 3(3-0-6)

(Mushroom cultivation and product innovation)

เทคโนโลยีการเพาะเห็ด ฟาร์มเห็ดและเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารและอาหารเสริมสุขภาพจากเห็ด หลักการของกฎระเบียบและมาตรฐาน การเกษตร การท่องเที่ยวและการผลิตอาหาร

Mushroom cultivation technology; mushroom farming and eco-tourism; development of food and nutraceutical products from mushrooms; principles of regulations and standards in agriculture, tourism, and food production.

SU071007 ความเป็นผู้ประกอบการและอุตสาหกรรมอีสปอร์ต**3(3-0-6)****(E-Sport Entrepreneurship and Industry)**

ทักษะที่จำเป็นในการเป็นผู้ประกอบการ ความตระหนักถึงกฎหมาย นิยามและประเภทของอีสปอร์ต การผสมองค์ประกอบเกมและประโยชน์ด้านการศึกษา สัมพันธ์ต่อผู้ออนไลน์ในระบบหลายผู้เล่น (โมบา) เกม ยิงแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (เอฟพีเอส) มารยาทและแนวทางปฏิบัติที่เป็นที่ยอมรับ เทคโนโลยีการสื่อสารในอีสปอร์ต เทคโนโลยีการถ่ายทอดเกม กลยุทธ์ของทีมและรูปแบบการเล่น การสื่อสารและการร่วมมือกัน ระหว่างผู้เล่น ทักษะที่สำคัญในอีสปอร์ต อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต แม่แบบทางธุรกิจ รายได้ของผู้เล่น และผู้ถ่ายทอดเกม การฝึกฝนและแข่งขันเกม กรณีศึกษาจากการแข่งขันที่น่าสนใจ

Essential skills for entrepreneurs; legal awareness; definitions and types of esports; integration of game elements and their educational benefits; multiplayer online battle arena (MOBA) games; first-person shooter (FPS) games; etiquette and accepted practices in esports; communication technologies in esports; game broadcasting technologies; team strategies and playing styles; player communication and collaboration; key esports skills; the game and esports industry; business models; income of players and game casters; game training and competition, with case studies from notable esports tournaments.

SU071008 ปัญญาประดิษฐ์และปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์**3(3-0-6)****(Artificial Intelligence and Generative AI)**

แนวคิด และพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ ศักยภาพและข้อจำกัดของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์เพื่อสร้างภาพจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์งานทางด้านโบราณคดี เจริญดิจิทัล การถอดแบบงานทางด้านสถาปัตยกรรมและการสร้างภาพสามมิติ งานด้านวรรณกรรมและ ภาษาศาสตร์ งานด้านการศึกษาและการบริหารจัดการงานด้านการสังเคราะห์และการเขียนบทความทาง วิทยาศาสตร์ งานด้านดนตรีและสื่ออย่างสร้างสรรค์ การใช้งานอย่างมีธรรมาภิบาลเพื่อการอยู่ร่วมกันกับเอไอ อย่างยั่งยืน

The concepts and development of Artificial Intelligence (AI); the capabilities and limitations of AI and its creative applications in various fields, including painting, sculpture, and printmaking; digital archaeology; architectural modeling and three-dimensional visualization; literature and linguistics; the synthesis of information and the writing of scientific articles; music and creative media; principles of AI governance for sustainable coexistence between humans and AI.

- SU072001 ฟิสิกส์ในสื่อบันเทิง** **3(3-0-6)**
(Physics in Entertainment Media)
 การสื่อสารฟิสิกส์ในสื่อบันเทิง ภาพยนตร์ เกม และสื่อดิจิทัล การตีความและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางฟิสิกส์และความสมจริง การนำเสนอวิทยาศาสตร์ในสื่อ ผลกระทบต่อความเข้าใจของสังคม การสื่อสารความรู้ทางฟิสิกส์อย่างถูกต้องและมีความรับผิดชอบ
 Communication of physics in entertainment media; films, games, and digital media; interpretation and analysis of physical phenomena and scientific accuracy; representation of science in media; impact on public understanding; responsible communication of physics knowledge.
- SU072002 รักษนก** **3(3-0-6)**
(Bird Conservation)
 การดูนก การจำแนกชนิด ถิ่นที่อยู่อาศัย พฤติกรรมการร้อง การหาอาหาร และการสืบพันธุ์ พฤติกรรมการสร้างรัง การอพยพ การอนุรักษ์
 Birdwatching; bird identification; habitats; vocalization behavior; foraging and reproduction; nesting behavior; migration; conservation.
- SU072003 ธรรมชาติวิจิักษ์** **3(3-0-6)**
(Nature Appreciation)
 ความหลากหลายทางชีวภาพ ความสำคัญและบทบาทของสิ่งมีชีวิต คุณค่าและความงามของธรรมชาติ การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์และความรับผิดชอบต่อสังคม
 Biodiversity; importance and roles of living organisms; the value and beauty of nature; developing awareness of conservation and social responsibility.
- SU073001 เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือนอย่างยั่งยืน** **3(3-0-6)**
(Digital Technology for Sustainable Household Environmental Management)
 การใช้แสงธรรมชาติเพื่อการอนุรักษ์พลังงานในครัวเรือน การอนุรักษ์น้ำ การระบายอากาศแบบไม่ใช้พลังงาน และการจัดการมูลฝอยในครัวเรือน ร่วมกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการดำเนินชีวิตอย่างยั่งยืน
 Natural lighting for household energy conservation, water conservation, passive ventilation, and household waste management; the application of digital technologies to promote sustainable living.

SU073002 ฟิสิกส์สำหรับงานสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล**3(3-0-6)****(Physics for Digital Creativity)**

การใช้แนวคิดพื้นฐานทางฟิสิกส์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัล เช่น งานศิลปะเชิงดิจิทัล เกมง่ายๆ และ ระบบโต้ตอบเชิงดิจิทัล โดยใช้การจำลองและกฎทางฟิสิกส์เป็นกลไกหลักของการออกแบบ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ฟิสิกส์ในเชิงแนวคิดผ่านการลงมือทำจริง พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการคิดเชิงระบบ ความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือสร้างสรรค์

The use of fundamental physics concepts to create digital works, such as digital art, simple games, and interactive digital systems, with simulations and the laws of physics serving as the core mechanisms of design. Learning physics at a conceptual level through hands-on activities, while developing systems thinking skills, creativity, and an understanding of how digital technologies and artificial intelligence can be used as creative tools.

SU073003 วิทยาการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยเอ็กเซล**3(3-0-6)****(Data Analytics with Excel)**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล กระบวนการของวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล การนำเสนอข้อมูลด้วยกราฟ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเอ็กเซลในการวิเคราะห์ข้อมูลจริง กรณีศึกษา

Introduction to data analytics; the data analytics process; data collection; graphical presentation of data; the use of Excel for real-world data analysis; case studies.

SU073004 ความรอบรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 3(3-0-6)
(Computer, Information Technology and Communication Literacy)

บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในปัจจุบัน แนวโน้ม ในอนาคต ความรู้พื้นฐานทางด้านปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้เชิงลึก การประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ อย่างสร้างสรรค์ การจัดการความรู้ การติดต่อสื่อสาร อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคม ธรรมชาติของปัญญาประดิษฐ์ และการรักษาความมั่นคงปลอดภัย กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง

Roles and significance of computers, information technology, and communication in the modern world; future trends; fundamental knowledge of artificial intelligence and deep learning; creative applications of AI; knowledge management; data communication; the Internet and social networks; AI governance; information security; relevant laws and ethics.

SU073005 นักสร้างสื่อผสมสำหรับโซเชียลมีเดีย 3(3-0-6)
(Digital media creator for social media)

ภาพรวมของเทคโนโลยีสื่อประสมดิจิทัลและการประยุกต์ใช้งาน การใช้งานเครื่องมือ ในการสร้างสื่อประสม การสร้างสื่อประสมชนิดต่าง ๆ การถ่ายภาพ การถ่ายทำวิดีโอ เสียง การสร้างภาพเคลื่อนไหว และสื่อประสมแบบปฏิสัมพันธ์ สำหรับสื่อโซเชียลมีเดีย

Overview of digital multimedia technologies and their applications; use of tools for multimedia creation; creation of various types of multimedia; photography; video production; audio; animation; interactive media for social media platforms.

SU073006 ภูมิคุ้มกันไซเบอร์

3(3-0-6)

(Cyber Immunity)

การรู้เท่าทันดิจิทัลและความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ การจัดการร่องรอยดิจิทัล ภัยคุกคามออนไลน์ มิจฉาชีพออนไลน์ ฟิชซิง มัลแวร์ แรนซัมแวร์ ข่ววปลอม ดีปเฟก ดาร์กเว็บ และการใช้เครือข่ายเทอร์การใช้งานวีพีเอ็น การสื่อสารแบบไม่ระบุตัวตน การจัดการรหัสผ่าน และการยืนยันตัวตนสองขั้นตอน การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในสื่อสังคมออนไลน์ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (พีดีพีเอ) จริยธรรมดิจิทัล การรู้เท่าทันการกลั่นแกล้งออนไลน์ การซื้อขายและชำระเงินออนไลน์อย่างปลอดภัย เครื่องมือรักษาความปลอดภัยไซเบอร์ ในชีวิตประจำวัน และการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รับผิดชอบ

Digital literacy and cybersecurity awareness; digital footprint management; online threats and scams; phishing; malware; ransomware; fake news; deepfakes; the dark web and the Tor network; the use of VPNs and anonymous communication; password management and two-factor authentication (2FA); social media privacy settings; the Personal Data Protection Act (PDPA); digital ethics; awareness of cyberbullying; safe e-commerce and e-payments; cybersecurity tools for everyday use; responsible digital citizenship.

SU074001 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม

3(3-0-6)

(Natural Environment and Artwork Conservation)

ความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ปัญหาและประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม ภัยคุกคามทางกายภาพ เคมี และชีวภาพต่อศิลปกรรม บริการของระบบนิเวศและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ หลักการพื้นฐานของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรม การประยุกต์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ศิลปกรรม และมรดกโลกอย่างยั่งยืน

Fundamental knowledge of the environment and natural resources; environmental problems and issues; physical, chemical, and biological threats to artworks; ecosystem services and ecotourism; fundamental principles of natural environment and art conservation; application of scientific knowledge for the sustainable conservation of the natural environment, artworks, and World Heritage sites.

SU074002 สิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงาน เพื่อวิถีชีวิตยั่งยืน 3(3-0-6)

(Environment, Pollution, and Energy for Sustainable Living)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ระบบนิเวศ มลพิษทางน้ำ มลพิษทางอากาศ มลพิษทางดิน ขยะมูลฝอย พลังงาน ก๊าซเรือนกระจกและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อออนไลน์ในการสืบค้น วิเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงานในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบททางสังคม การพัฒนาแนวคิด ทักษะ และพฤติกรรมการดำเนินชีวิตเพื่อความยั่งยืนในยุคดิจิทัล

Basic knowledge of the environment, ecosystems, water pollution, air pollution, soil pollution, solid waste, energy, greenhouse gases, and climate change; the use of digital technologies and online media to search for, analyze, and communicate information about the environment, pollution, and energy in everyday life effectively and appropriately in social contexts; development of concepts, skills, and behaviors that support sustainable living in the digital era.

SU074003 โลกและดาราศาสตร์ในสหัสวรรษที่ 3 3(3-0-6)

(Earth and Astronomy in the Third Millennium)

ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติบนโลก บรรยากาศโลก การพยากรณ์ทางอุตุนิยมวิทยา การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบ ปรากฏการณ์ทางดาราศาสตร์ การสังเกตการณ์ทางดาราศาสตร์ ระบบสุริยะและดาวฤกษ์ การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ปรากฏการณ์และเหตุการณ์ในสหัสวรรษที่ 3

Natural phenomena on Earth; the Earth's atmosphere; meteorological forecasting; climate change and its impacts; astronomical phenomena; astronomical observations; the solar system and stars; applications of this knowledge in everyday life; phenomena and events in the third millennium.

SU074004 จุลินทรีย์และเรา 3(3-0-6)

(Microbes and Us)

ประโยชน์และความสำคัญของจุลินทรีย์ต่อวงการอาหาร อุตสาหกรรมเกษตรและการแพทย์ต่อมนุษย์ในชีวิตประจำวัน การใช้จุลินทรีย์โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภคและสิ่งแวดล้อม

Benefits and importance of microorganisms in the food, agricultural, industrial, and medical sectors in everyday life; safe use of microorganisms to ensure the safety of consumers and the environment.

SU074005 ธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์

3(3-0-6)

(Artificial Intelligence Governance)

พื้นฐาน แนวคิด และพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับ ศักยภาพและ ข้อจำกัด เรียนรู้การออกแบบและสร้างคุณค่าผ่านเครื่องมือที่ช่วยประเมินความพร้อม เพื่อการประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมและเกิดผลลัพธ์จริง การศึกษาหลักจริยธรรมและแนวทางการ กำกับดูแลเอไอ ความโปร่งใสและความน่าเชื่อถือ การประเมินผลกระทบทางสังคม เศรษฐกิจ และ กฎหมาย การใช้งานเอไออย่างรับผิดชอบและยั่งยืน การศึกษาแนวทางการบริหารความเสี่ยงจาก การประยุกต์ใช้เอไอ ครอบคลุมประเด็นด้านความปลอดภัย ความโปร่งใส และความเป็นธรรม การ ใช้งานที่น่าเชื่อถือและลดผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ กรณีศึกษาผลกระทบผ่านภาพยนตร์และสารคดี

Fundamentals, concepts, and development of Artificial Intelligence (AI); understanding of its potential and limitations; design and value creation using tools that assess readiness for effective AI applications; principles of AI ethics and governance, transparency, and trustworthiness; examination of social, economic, and legal impacts; responsible and sustainable use of AI; risk management in AI applications, including issues of safety, transparency, and fairness; trustworthy AI use and mitigation of undesirable impacts; case studies of AI impacts through films and documentaries.

SU081001 อาหารเพื่อสุขภาพ

3(3-0-6)

(Food for Health)

ความรู้ด้านอาหารที่สัมพันธ์กับสุขภาพและความปลอดภัย ครอบคลุมในเรื่องหลัก โภชนาการ ความต้องการอาหารของร่างกาย องค์ประกอบอาหาร สุขลักษณะของอาหารกับ สุขภาพ อาหารที่ไม่ได้สัดส่วนกับโรค อุปนิสัยการรับประทานอาหารกับสุขภาพ ปัญหาโภชนาการ โรคจากโภชนาการ จากการปนเปื้อน สารปนเปื้อนอาหารและบรรจุภัณฑ์ ความปลอดภัยด้านอาหาร และการคุ้มครองผู้บริโภค แนวคิดเชิงธุรกิจด้านอาหารและสุขภาพกับแนวทางการพัฒนาสินค้า อาหาร การสืบค้นข้อมูลด้านอาหารและสุขภาพ ข่าวสารด้านอาหารและสุขภาพ ตลอดจนการ ทำงานมอบหมายเป็นกลุ่มด้วยความรับผิดชอบและซื่อสัตย์

Knowledge of food in relation to health and safety, including principles of nutrition, dietary needs of the human body, food composition, food hygiene in relation to health, dietary imbalance and related diseases, eating habits and health, nutritional problems, nutrition-related and contamination-related diseases, food preservatives and packaging, and food safety and consumer protection; business concepts in food and health; approaches to food product development; information search on food and health; food and health news; group assignments emphasizing responsibility and academic integrity.

- SU081002 สมุนไพรน่ารู้** **3(3-0-6)**
(Essential Knowledge of Herbs)
 พืชและผลิตภัณฑ์ธรรมชาติอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์ต่อชีวิตประจำวัน เน้นการใช้เพื่อรักษาโรคเบื้องต้น ใช้เป็นอาหารและเครื่องสำอาง และความรู้เกี่ยวกับพืชพิษ
 Plants and other natural products in relation to daily life, with emphasis on their uses as medicines for common illnesses, food, and cosmetics; knowledge of poisonous plants.
- SU083001 ความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อชีวิตประจำวัน** **3(3-0-6)**
(Digital Literacy for Everyday Life)
 ความฉลาดรู้ดิจิทัลที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันและมีความรับผิดชอบ มีเนื้อหาครอบคลุมตั้งแต่การสืบค้นข้อมูล การประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล การสื่อสารและการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัล ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อชีวิตประจำวัน สังคม และความเป็นส่วนตัว
 Essential digital literacy for living in the digital age; responsible and informed use of digital technologies; information search; evaluation of the credibility of information sources; personal data management; communication and presentation of information through digital media; impacts of technology on everyday life, society, and personal privacy.
- SU084001 การดูแลสุขภาพ** **3(3-0-6)**
(Health Care)
 แนวทางการดูแลตนเองสำหรับโรคและอาการเจ็บป่วยเบื้องต้น หลักการใช้ยาพื้นฐาน อันตรายที่เกิดจากการใช้ยารักษาโรคและยาเสพติด ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารและผลิตภัณฑ์ดูแลผิว พร้อมหลักการตลาดและการเลือกใช้ที่เหมาะสม
 Guidelines on self-care for common diseases and illnesses; basic principles of medication use; adverse effects of medications and narcotic drugs; dietary supplements and skincare products; fundamental marketing principles and appropriate product selection.

SU084002 สุขภาวะในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)

(Well-being in the Digital Age)

แนวคิดสุขภาวะในยุคดิจิทัล บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อพฤติกรรมสุขภาพ ความฉลาดรู้สุขภาพดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น และการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศทางสุขภาพดิจิทัล ข้อมูลสุขภาพส่วนบุคคล การใช้แอปพลิเคชันและอุปกรณ์ดิจิทัลเพื่อติดตามข้อมูลสุขภาพส่วนบุคคล จริยธรรมดิจิทัล และความปลอดภัยข้อมูลสุขภาพ

Concepts of well-being in the digital age; the role of digital technologies in shaping health behaviors; digital health literacy; use of technology for information seeking and evaluation of the credibility of digital health information; personal health data; use of applications and digital devices for tracking personal health data; digital ethics; health data security.

SU091001 ธุรกิจยุคใหม่ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน 3(3-0-6)

(Modern Business with Circular Economy Concept)

แนวคิดและความสำคัญของเศรษฐกิจหมุนเวียน ก้าวไปข้างหน้าสู่โลกที่ดีกว่าด้วยเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน หลักการและแนวทางปฏิบัติตามกรอบแนวคิดความยั่งยืนทางด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และความมีธรรมาภิบาล กรณีศึกษาในธุรกิจและองค์กรต่าง ๆ การนำเสนอข้อมูลกรอบแนวคิดและแนวทางธุรกิจตามแนวทางเศรษฐกิจหมุนเวียน

Concepts and importance of the circular economy; sustainable development goals (SDGs) for a better world; principles and practices of environmental, social, and governance (ESG) sustainability frameworks; case studies in businesses and organizations; presentation of conceptual frameworks and business approaches based on circular economy principles.

SU091002 การตลาดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลสำหรับผู้ประกอบการสร้างสรรค์ 3(3-0-6)

(Data-driven Marketing for Creative Entrepreneur)

การศึกษาพื้นฐานด้านการตลาดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลในบริบทของผู้ประกอบการสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนแนวคิดทางธุรกิจสร้างสรรค์ การพัฒนาทักษะการนำเสนอเพื่อการขายและการทำงานร่วมกันเป็นทีม ทักษะด้านการสื่อสาร การบริหารทรัพยากรมนุษย์ และการแก้ปัญหาผ่านการทำโครงการขนาดย่อม

Foundational study of data-driven marketing in the context of creative entrepreneurship to support creative business ideas; development of sales presentation skills; collaborative teamwork; communication skills; human resource management; problem-solving through mini-project implementation.

SU091003 วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

3(3-0-6)

(Materials and Environmental Impact)

ประเภท โครงสร้าง และสมบัติพื้นฐานของวัสดุ ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ ศิลปะ และการออกแบบ หลักการจัดการขยะและการรีไซเคิลตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน วิเคราะห์ผลกระทบของวัสดุต่อสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน เลือกใช้และประยุกต์วัสดุเพื่อสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และแนวคิดเชิงผู้ประกอบการ สื่อสารแนวคิดด้วยเหตุผลเชิงวิชาการและคำศัพท์เฉพาะอย่างถูกต้อง ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการสืบค้น รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งทำงานร่วมกันเพื่อผลิตสื่อดิจิทัลสำหรับการนำเสนอผลกระทบของวัสดุและแนวทางแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน อย่างมีจรรยาบรรณทางวิชาชีพ และจริยธรรมดิจิทัล

Types, structures, and fundamental properties of materials; relationships among materials, art, and design; principles of waste management and recycling based on the circular economy; analysis of environmental impacts of materials and sustainability considerations; selection and application of materials for digital media creation through creativity and entrepreneurial thinking; communication of ideas using academic reasoning and appropriate technical terminology; use of digital technologies and artificial intelligence for information search, collection, and analysis; collaborative production of digital media presenting environmental impacts of materials and sustainable solutions with emphasis on professional and digital ethics.

SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน

3(3-0-6)

(Sustainable Technology)

ความหมายและความสำคัญของเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ตัวอย่างเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน การออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการรวบรวมข้อมูล และการนำเสนอแนวคิดด้วยภาษาไทยหรือภาษาต่างประเทศ

Meaning and importance of sustainable technology; impact of technology on the economy, society, and environment; examples of sustainable technology; creative and sustainable product design; application of digital technology for data collection; presentation of concepts in Thai or foreign languages.

- SU091005 อาหารทางเลือก** **3(3-0-6)**
(Alternative Foods)
 โภชนศาสตร์สำหรับบุคคลแต่ละวัย เทรนด์อาหารเพื่อสุขภาพ โปรตีนทางเลือก ไขมันทางเลือก อาหารทางเลือกเพื่อสุขภาพ และธุรกิจด้านอาหารทางเลือก
 Nutrition across life stages; healthy food trends; alternative proteins; alternative fats; health-oriented alternative foods; alternative food business.
- SU091006 มหัศจรรย์ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ** **3(3-0-6)**
(Amazing Biotechnology Products)
 ความหมายและประวัติความเป็นมาของเทคโนโลยีชีวภาพ ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพที่น่าสนใจในอุตสาหกรรมอาหาร เครื่องดื่ม พลังงาน ของใช้ในครัวเรือน การเกษตร การบำบัดน้ำเสียและการแพทย์ การค้นคว้าข้อมูลและนำเสนอผลิตภัณฑ์จากเทคโนโลยีชีวภาพที่น่าสนใจ
 Meaning and history of biotechnology; notable biotechnology products in food, beverage, energy, household products, agriculture, wastewater treatment, and medicine; research on selected biotechnology products of interest; in-class presentation of selected products.
- SU091007 การตลาดและการเงินพื้นฐานสำหรับผู้ประกอบการ** **3(3-0-6)**
(Basic Marketing and Finance for Entrepreneurs)
 ความสำคัญของการตลาดและการเงินสำหรับผู้ประกอบการรายใหม่ แนวคิดด้านการตลาด การวางแผนการตลาด แนวความคิดด้านการเงิน การวางแผนทางการเงิน การพยากรณ์ทางการเงิน การระดมทุน ความสำคัญของการบริหารความเสี่ยงทางการเงิน สร้างสรรค์และประยุกต์ทักษะ ในการวางแผนการตลาดและการเงินด้านต่าง ๆ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ กับงานด้านนี้ได้
 Importance of marketing and finance for new entrepreneurs; marketing concepts; marketing planning; financial concepts; financial planning; financial forecasting; fundraising; importance of financial risk management; development and application of skills in marketing and financial planning; use of digital technologies and artificial intelligence in marketing and financial management.

- SU091008 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์** **3(3-0-6)**
(Creative Problem Solving)
- การศึกษาลักษณะของปัญหา ปัจจัยและสาเหตุของปัญหา การจำแนกประเภทของปัญหา กระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การใช้ขั้นตอนวิธีเพื่อการตัดสินใจ การคิดเชิงสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิฤต การประเมินแหล่งที่มาของข้อมูล หลักฐาน ข้อเท็จจริง ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ และความสัมพันธ์ของข้อมูล
- Nature of problems; factors and causes of problems; classification of problems; systematic problem-solving processes; use of algorithms for decision making; creative and critical thinking; evaluation of information sources, evidence, facts, validity, reliability, and data relevance.
- SU091009 นวัตกรรมพลังงาน** **3(3-0-6)**
(Energy Innovation)
- สถานการณ์ปัจจุบันของการใช้พลังงานทางเลือก การบูรณาการแนวคิดเชิงผู้ประกอบการเพื่อประยุกต์ใช้นวัตกรรมพลังงานในการแก้ไขปัญหาโลกร้อน
- Current situation of alternative energy; integration of entrepreneurial concepts for the application of energy innovation to address global warming.
- SU091010 เทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน** **3(3-0-6)**
(Technology of Appliances in Daily Life)
- ความหมายและวิวัฒนาการของเทคโนโลยี ระบบ กลไก หน้าที่ และส่วนประกอบพื้นฐานของเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน การวิเคราะห์หลักการทำงานเบื้องต้น การสื่อสารและนำเสนอองค์ความรู้ทางเทคโนโลยีโดยใช้สื่อดิจิทัล คุณธรรมและความซื่อสัตย์สุจริตในการนำเสนอข้อมูล
- Meaning and evolution of technology; systems, mechanisms, functions, and basic components of everyday tools and devices; analysis of basic working principles; communication and presentation of technological knowledge using digital media; ethics and integrity in presenting information.

SU091011 เครื่องมือทางการเงินและการลงทุนสำหรับทุกคน

3(3-0-6)

(Financial Instruments and Investment for Everyone)

หลักการพื้นฐานทางการเงินและการลงทุน กลไกตลาดการเงิน ประเภทและลักษณะของเครื่องมือทางการเงิน แนวคิดมูลค่าเงินตามเวลาและอัตราดอกเบี้ย แนวโน้มการลงทุนในปัจจุบัน หลักการบริหารความเสี่ยงและองค์ประกอบของพอร์ตการลงทุนเบื้องต้น แนวคิดการวิเคราะห์ปัจจัยพื้นฐานของบริษัท และหลักการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อช่วยในการคัดเลือกหลักทรัพย์ ตลอดจนความสำคัญของคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต และความละเอียดรอบคอบในการตัดสินใจลงทุน

Fundamental principles of finance and investment; financial market mechanisms; types and characteristics of financial instruments; concepts of time value of money and interest rates; current investment trends; principles of risk management and components of a basic investment portfolio; concepts of fundamental analysis of companies; principles of using packaged software to assist in securities selection; importance of virtue, ethics, honesty, and integrity; meticulousness and prudence in investment decision-making.

SU091012 การทำงานในธุรกิจอุตสาหกรรม

3(3-0-6)

(Working in Industrial Business)

หลักการเศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และแนวโน้มอุตสาหกรรมที่ส่งผลต่อตลาดแรงงาน การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการวางแผนพัฒนาทักษะและเส้นทางอาชีพ คุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบในการเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ

Principles of economics, business, and industry trends affecting the labor market; data analysis for planning skill development and career paths; virtues, ethics, and responsibility in preparing for professional careers.

SU091013 ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่กระบวนการการผลิต 3(3-0-6)

(Indigenous Knowledge toward Production Process)

การทำน้ำตาลมะพร้าวในครัวเรือน การผลิตน้ำตาลทราย การหมักข้าวหมาก กระบวนการหมักในอุตสาหกรรม การผลิตนมจากโค กระบวนการผลิตนม การทอผ้า กระบวนการผลิตสิ่งทอ กระดาษสา กระบวนการผลิตกระดาษ ขนมหไทย กระบวนการผลิตขนม กระบวนการผลิตข้าวแบบดั้งเดิม กระบวนการผลิตข้าวสาร กระบวนการอบแห้ง

Production of homemade coconut sugar; manufacturing of granulated sugar; fermentation of sweetened rice; industrial fermentation processes; dairy milk production and processing; fabric weaving; textile production processes; mulberry paper; paper production processes; Thai desserts; dessert production processes; traditional rice production; rice milling processes; and drying processes.

SU092001 การสื่อสารข้ามวัยอย่างสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

(Creative Intergenerational Communication)

ศึกษาแนวคิดและลักษณะเฉพาะของคนแต่ละช่วงวัย รวมถึงปัจจัยทางสังคม เทคโนโลยี และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสื่อสาร วิเคราะห์รูปแบบ ปัญหา และอุปสรรคของการสื่อสารระหว่างวัย พัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ การจัดการความขัดแย้ง และการทำงานเป็นทีมข้ามวัยอย่างมีประสิทธิภาพ

Study of concepts and characteristics of different generations, including social; technological, and cultural factors influencing communication; Analysis of communication patterns, challenges, and barriers in intergenerational contexts; development of creative communication; conflict management; effective intergenerational teamwork skills.

SU092002 การจัดการข้อมูลและการนำเสนออย่างเข้าใจง่าย 3(3-0-6)

(Data Management and Easy-to-Understand Presentation)

หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการข้อมูล การรวบรวมข้อมูล การจัดเก็บ การจัดระเบียบ การประมวลผลข้อมูลอย่างเป็นระบบ เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น การใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการจัดการข้อมูล การออกแบบและการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ตาราง กราฟ แผนภูมิ และอินโฟกราฟิก เพื่อสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง และเข้าใจง่าย การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Principles and concepts of data management; data collection, storage, and organization; systematic data processing; basic data analysis techniques; the use of tools and software for data management; data design and presentation in various formats such as tables, graphs, charts, and infographics to communicate information clearly, accurately, and effectively; and the application of artificial intelligence to enhance the effectiveness of data presentation.

SU093001 พลเมืองดิจิทัลกับการสร้างสรรค์ข้อมูล 3(3-0-6)

(Digital Citizenship and Data Creation)

หลักการและประเภทของเครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการสืบค้น การกรอง และการจัดการข้อมูล การประยุกต์ใช้ทักษะเครื่องมือดิจิทัลในการรวบรวม จัดโครงสร้าง และการนำเสนอข้อมูลดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ จริยธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการเคารพลิขสิทธิ์

Principles and types of digital tools and technologies for data searching, filtering, and management; application of digital tool skills for efficient collection, structuring, and presentation of digital data; ethics in the use of digital technology; respect for copyright.

SU093002 กฎหมายกับเทคโนโลยีดิจิทัล 3(3-0-6)

(Law and Digital Technology)

ประเภทของกฎหมาย ขอบเขตการบังคับใช้ของกฎหมาย หลักทั่วไปของกฎหมายแพ่ง หลักทั่วไปของกฎหมายอาญา กฎหมายใกล้ตัว การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกกฎหมาย การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างถูกกฎหมาย

Classifications of law; scope of legal applicability; general principles of civil law; general principles of criminal law; laws in everyday life; lawful use of digital technology; and lawful use of social media.

SU093003 การจัดการงานในโลกดิจิทัล**3(3-0-6)****(Work Management in the Digital World)**

พื้นฐานการจัดการงานสมัยใหม่บนแพลตฟอร์มดิจิทัล หลักการและแนวคิดการจัดการงานสมัยใหม่ การวางแผนโครงการ การจัดการเวลา การจัดการภาระงาน การจัดการทีม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการงาน

Foundations of modern work management on digital platforms; principles and concepts of modern work management; project planning; time management; workload management; team management; and the application of digital technology for work management.

**SU093004 เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลและการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง
(Digital Communication Technology and Internet of Things****3(3-0-6)****Applications)**

พื้นฐานของเทคโนโลยีการสื่อสาร ตั้งแต่ประวัติศาสตร์ของการสื่อสารในยุคแรกเริ่มจนถึงความก้าวหน้าในยุคดิจิทัลปัจจุบัน ครอบคลุมเทคโนโลยีเครือข่าย เช่น เครือข่ายเซลลูลาร์ อินเทอร์เน็ต และการสื่อสารผ่านดาวเทียม รวมถึงการประยุกต์ใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่งในชีวิตประจำวัน การผนวกปัญญาประดิษฐ์กับระบบการสื่อสาร และประเด็นเกี่ยวกับความปลอดภัยและการจัดการความเสี่ยงในโลกดิจิทัล

Fundamentals of communication technology, tracing its history from early developments to the advancements of the current digital age; topics including network technologies such as cellular networks, the internet, and satellite communication, as well as the application of the Internet of Things (IOT) in daily life; the integration of artificial intelligence into communication systems and issues related to security and risk management in the digital domain.

SU093005 ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวันและการทำงาน 3(3-0-6)

(Artificial Intelligence in Daily Life and Work)

แนวคิดและวิวัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ หลักการของการเรียนรู้ของเครื่อง การเรียนรู้เชิงลึก การประมวลผลภาษาธรรมชาติ โมเดลภาษาขนาดใหญ่ และการมองเห็นของคอมพิวเตอร์ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวันและการทำงาน ผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ ต่อสังคม เศรษฐกิจ และอุตสาหกรรม ประเด็นทางจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์

Concepts and evolution of artificial intelligence; principles of machine learning, deep learning, natural language processing, large language models and computer vision; applications of artificial intelligence in daily life and work; impacts of artificial intelligence on society, the economy and industry; ethical and security issues in the use of artificial intelligence.

SU093006 การพัฒนาเอไอแชทบอทเพื่อสนับสนุนการทำงาน 3(3-0-6)

(AI Chatbot Development for Work Support)

แนวคิดและองค์ประกอบของเอไอแชทบอท การใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มสำหรับสร้างเอไอแชทบอทโดยไม่ต้องเขียนโค้ด การเตรียมแหล่งข้อมูลสำหรับการตอบคำถาม การพัฒนาเอไอแชทบอทในการวิเคราะห์ข้อความและภาพ การเชื่อมต่อเอไอแชทบอทกับระบบงานและช่องทางสื่อสาร การทดสอบและปรับปรุงประสิทธิภาพของเอไอแชทบอท การประยุกต์ใช้เอไอแชทบอทเพื่อสนับสนุนการทำงาน

Concepts and components of AI chatbots; use of no-code tools and platforms for building AI chatbots; preparation of data sources for question answering; development of AI chatbots for text and image analysis; integration of AI chatbots with work systems and communication channels; testing and performance improvement of AI chatbots; application of AI chatbots to support work.

SU094001 วัสดุกับมนุษย์ 3(3-0-6)

(Materials and Man)

วัสดุธรรมชาติ วัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น การประยุกต์ใช้งานวัสดุโดยมนุษย์ การพัฒนาวัสดุเพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ การเพิ่มมูลค่าวัสดุ

Natural materials; man-made materials; material applications by humans; the development of materials for human existence; adding material value.

- SU094002 อาหารเพื่อทุกคน** **3(3-0-6)**
(Food for All)
 การเสื่อมเสียของอาหาร การแปรรูปอาหารอย่างง่าย อาหารตามไลฟ์สไตล์ นวัตกรรมอาหารแปรรูป และแนวคิดเชิงธุรกิจด้านอาหาร
 Food spoilage; fundamental food processing, lifestyle-oriented foods; processed food innovation; food business concepts.
- SU094003 การพัฒนาภาวะผู้นำ** **3(3-0-6)**
(Leadership Development)
 แนวคิดและทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับภาวะผู้นำ บทบาทและทักษะที่จำเป็นในการพัฒนาตนเองเป็นผู้นำ การสร้างและพัฒนาทีมงาน การสร้างแรงจูงใจและมนุษยสัมพันธ์ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ความแตกต่างทางวัฒนธรรมสำหรับผู้นำ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ การบริหารความขัดแย้ง และการจัดการความเครียด การเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อประยุกต์ใช้ภาวะผู้นำในการดำรงชีวิตและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์
 Concepts and theories of human needs related to leadership; roles and essential skills for leadership self-development; team building and development; motivation and human relations; effective communication; cultural diversity for leaders; problem-solving and decision-making; conflict management; stress management; self-directed learning for applying leadership principles in daily life and in working collaboratively with others in a creative and constructive manner.
- SU094004 ไฟฟ้ากับชีวิตประจำวัน** **3(3-0-6)**
(Electricity and Everyday Life)
 การผลิตพลังงานไฟฟ้าจากแหล่งพลังงานน้ำ แสงอาทิตย์ ลม น้ำมัน และแก๊สธรรมชาติ การส่งจ่ายและจำหน่ายพลังงานไฟฟ้า การคำนวณค่าไฟ การเลือกใช้อุปกรณ์ไฟฟ้า การประเมินความปลอดภัยของระบบไฟฟ้า การประหยัดไฟฟ้าในบ้านพักอาศัย อาคารสำนักงานและโรงงานอุตสาหกรรม การผลิตและการใช้พลังงานไฟฟ้าอย่างยั่งยืน
 Process of generating electricity from sources of energy: water, sunlight, wind, oil, and natural gas; electricity transmission and distribution; calculation of electricity usage costs and charges; selection of electrical appliances; electrical safety assessment; saving and reducing electricity usage at homes, offices, and factories; sustainable electricity production and usage.

SU101001 ผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ด้วยการขับร้อง 3(3-0-6)

(Creative Entrepreneurship through Vocal Performance)

การพัฒนาทักษะผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ผ่านการใช้การขับร้องเป็นสื่อในการสร้างสรรค์คุณค่าทั้งในมิติทางพาณิชย์และสังคมโดยให้นักศึกษาศึกษาแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์การวิเคราะห์โอกาสและปัญหาในบริบทการแสดงดนตรีร่วมสมัย การออกแบบแนวคิดโครงการหรือผลงานที่ใช้เสียงร้องเป็นแกนกลางการวางแผนและนำเสนอผลงานด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบและการทำงานเป็นทีมควบคู่ไปกับการฝึกทักษะการหายใจการเปล่งเสียงการตีความเพลงการใช้ร่างกายและเวทีรวมทั้งการสะท้อนคิดผลลัพธ์และผลกระทบที่มีต่อผู้ชมชุมชนหรือสังคมเพื่อให้นักศึกษาสามารถนำทักษะการขับร้องไปต่อยอดในการสร้างสรรค์โครงการหรือกิจการเชิงรับผิดชอบได้ในอนาคต

Development of students' entrepreneurial and creative mindset through vocal performance as a medium for value creation in commercial and social contexts; exploration of fundamental concepts of creative entrepreneurship, opportunity recognition, and problem analysis in contemporary music and performance contexts; design of project concepts or creative works using singing as a core element; planning and presentation of ideas through design thinking and teamwork; practice of vocal techniques including breathing, voice production, song interpretation, body use, and stage presence; presentation of performance-based outputs with feedback and reflective practice; reflection on project impact on audiences, communities, and society; application of vocal performance skills as a foundation for responsible and sustainable entrepreneurial or social initiatives.

SU102001 การประพันธ์บทเพลง 3(2-2-5)

(Lyrics Song Writing)

ตีความบทเพลงที่ได้รับความนิยมเพื่อศึกษาแนวคิดขั้นเชิงภาษาวិธีการโน้มน้าวใจและกระบวนการเรียบเรียงประโยคสำหรับงานสร้างสรรค์บทเพลงของตนเองให้สอดคล้องกับทำนองเพลง

Interpreting popular songs to study concepts, language techniques, persuasive methods, and sentence construction processes for creating one's own songs that harmonize with the melody.

- SU103001 การสร้างสรรค์ดนตรีดิจิทัล** **3(3-0-6)**
(Creative Digital Music)
 การใช้โปรแกรมสร้างงานดนตรีในการประกอบงานสื่อในยุคปัจจุบันด้วยการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสม
 Use of music production software to create media content in the modern era by defining the appropriate target audience.
- SU104001 ดนตรีอาเซียน** **3(3-0-6)**
(ASEAN Music)
 วัฒนธรรมดนตรีในประชาคมอาเซียนประวัติศาสตร์และพัฒนากการดนตรีในพื้นที่วัฒนธรรมหลักของอาเซียน ทฤษฎีดนตรี เครื่องดนตรี วงดนตรี เพลงสำคัญ ศิลปินดนตรีอาเซียน ความสัมพันธ์ของดนตรีกับศิลปวัฒนธรรมแขนงต่าง ๆ สภาพปัจจุบันของดนตรีอาเซียน
 Musical cultures of the ASEAN Community; history and development of music in principal ASEAN cultural regions; musical theories, instruments, ensembles, and significant repertoires; prominent ASEAN musicians and composers; interrelationship between music and other art forms and cultural expressions; contemporary conditions and dynamics of music in the ASEAN region.
- SU104002 สุนทรียภาพแห่งการฟัง** **3(3-0-6)**
(Aesthetics of Listening)
 การฟังเพลงและการวิเคราะห์องค์ประกอบทางดนตรีการประยุกต์ใช้ศิลปะการฟังเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านดนตรีและการวิจารณ์ดนตรี
 Listening to and analyzing musical elements; applying the art of listening to enhance music learning and music criticism.

SU111001 เกษตรศิลป์และนันทนาการ 3(3-0-6)

(Agricultural Arts and Recreation)

ความสำคัญและคุณค่าของศิลปะและการสร้างสรรค์ หลักการพื้นฐานและความสำคัญ
ของนันทนาการ ความสำคัญของการเกษตรในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและ
นันทนาการกับการเกษตร เกษตรศิลป์ เกษตรเชิงนันทนาการ การประยุกต์ใช้ความคิด
สร้างสรรค์กับการเกษตร

Importance and value of art and creation; basic principles and
importance of recreation; importance of agriculture in daily life; relationship
between art, recreation, and agriculture; art and recreation in agriculture;
application of creativity in agriculture.

SU111002 เส้นทางเจ้าแกน้อย 3(3-0-6)

(Path of Young Entrepreneur)

แบบจำลองธุรกิจ ต้นทุนและผลตอบแทน การนำเสนอแผนธุรกิจ การแก้ไขปัญหาทาง
ธุรกิจ กรณีศึกษา

Business models; cost-benefit analysis; business plan presentation;
business problem-solving; case studies.

SU111003 การจัดการและพัฒนาธุรกิจปศุสัตว์อุตสาหกรรม 3(3-0-6)

(Management and Development of Industrial Livestock Business)

ภาพรวมของการผลิตปศุสัตว์ อุตสาหกรรมการผลิตสุกร สัตว์ปีก โคนม โคนเนื้อ
โรงผลิตอาหารสัตว์ และวัตถุดิบ เวชภัณฑ์และอาหารเสริม โรงฆ่าสัตว์และอุตสาหกรรมผลิต
เนื้อสัตว์ แนวคิดพื้นฐานทางธุรกิจ รูปแบบการประกอบธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ ระบบ
สารสนเทศเพื่อการจัดการธุรกิจ

Overview of livestock production; production industry of swine, poultry,
dairy, beef cattle; feed mill; raw materials; medical products and feed additives;
hatchery mill; slaughterhouse technology and meat product industry; basic
concepts of business; business model and entrepreneurship; management
information system.

SU111004 เศรษฐกิจสัตว์เลี้ยง

3(3-0-6)

(Petconomy)

การศึกษาพัฒนาการและแนวคิดพื้นฐานของเศรษฐกิจสัตว์เลี้ยง การเปลี่ยนแปลงบทบาทของสัตว์เลี้ยงในสังคมสมัยใหม่และกระแสการปฏิบัติต่อสัตว์เลี้ยงเหมือนมนุษย์ที่ส่งผลต่อการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจจากสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสัตว์เลี้ยง การศึกษาแนวคิดผู้ประกอบการยุคใหม่ นวัตกรรม โมเดลธุรกิจ และบริการบนแพลตฟอร์มดิจิทัล รวมถึงระบบห่วงโซ่คุณค่าและระบบนิเวศธุรกิจสัตว์เลี้ยง ครอบคลุมอาหารสัตว์เลี้ยง สารเสริมสุขภาพ ของเล่น ผลิตภัณฑ์สุขภาพ แพชั่น บริการดูแล-ฝากเลี้ยง-ฝึก-ท่องเที่ยว และธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ที่ผสมผสานเทคโนโลยีและการออกแบบ เรียนรู้การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงออกแบบด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ พร้อมวิเคราะห์โอกาส ความท้าทาย ความยั่งยืน และศักยภาพธุรกิจสัตว์เลี้ยงในอนาคต เพื่อพัฒนาทักษะความคิดเชิงผู้ประกอบการและการออกแบบแผนธุรกิจสมัยใหม่

Development and fundamental concepts of the pet economy; changes in the roles of pets in modern society and trends; humanization of pets and its impact on marketing and consumer behavior; creation of economic value from products and services in the pet industry; modern entrepreneurial concepts, innovation, business models, and digital platform services; value chain and business ecosystem in the pet industry; coverage of pet food, health supplements, toys, healthcare products, fashion; services including grooming, boarding, training, tourism, and creative businesses integrating technology and design; product development through design thinking processes; analysis of opportunities, challenges, sustainability, and future potential of the pet industry; development of entrepreneurial thinking skills and modern business plan design.

SU111005 การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ 3(3-0-6)

(Aquatic Resources Conservation and Management)

ความเสื่อมโทรมของทรัพยากรทางน้ำและสภาพแวดล้อม สถานการณ์ทรัพยากรทางน้ำ มลพิษทางทะเลและชายฝั่ง สัตว์น้ำที่เสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ การอนุรักษ์และการจัดการแหล่งน้ำจืดและทรัพยากรชายฝั่ง การประเมินผลกระทบสิ่งแวดล้อม หน่วยงานและองค์กรเพื่อการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ทรัพยากรทางน้ำ นำเสนอข้อมูลการอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ

Degradation of aquatic resources and environments; status of aquatic resources; marine and coastal pollution; endangered aquatic species; conservation and management of freshwater and coastal resources; environmental impact assessment; institutions and organizations for environmental conservation; laws and regulations related to aquatic resources; presentation on aquatic resources conservation and management.

SU111006 เขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง 3(3-0-6)

(Maritime Zones and Marine and Coastal Resources Management)

เขตทางทะเลและชายฝั่ง ธรณีวิทยาและธรณีสัณฐานวิทยาของทะเลไทย การทับถมและตกตะกอนในทะเลและชายฝั่ง ภูมิลักษณะชายฝั่งทะเลไทย ทรัพยากรมีชีวิตในทะเลและชายฝั่ง ทรัพยากรไม่มีชีวิตในทะเลและชายฝั่ง การตั้งถิ่นฐานของประชาชนชายฝั่งทะเล ระบบสาธารณสุขชุมชนชายฝั่ง ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืนและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของทะเลไทย การจัดการชายฝั่งทะเลไทย นำเสนอข้อมูลการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง

Maritime zones and coastal areas; geology and geomorphology of Thai seas; marine and coastal deposition and sedimentation; Thai coastal landscapes; living and non-living marine and coastal resources; human settlement in coastal zone; public health system of seacoast community; stability, prosperity, sustainability and economic benefits of the Thai sea; presenting information on marine and coastal resources management.

SU111007 เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

(Agriculture and Food in Daily Life)

ความรู้ด้านเกษตรและอาหาร ตั้งแต่การปลูกพืชพื้นฐาน เทคโนโลยีเกษตรสมัยใหม่ การปลูกพืชในพื้นที่จำกัด การจัดการศัตรูพืชแบบธรรมชาติ การดูแลดินและน้ำ การเก็บเกี่ยว และดูแลผลผลิต รวมถึงความปลอดภัยอาหาร โภชนาการ และการอ่านฉลากอาหาร เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

Knowledge of agriculture and food, covering basic crop production, modern agricultural technology, small-space gardening, natural pest management, soil and water management, harvesting and postharvest handling; as well as food safety, nutrition, and food label reading for everyday application.

SU111008 เกษตรวิถีใหม่ 3(3-0-6)

(New Normal Farming)

ความสำคัญและแนวคิดของการทำเกษตรกรรมแบบวิถีใหม่ วัสดุและวิธีการปลูกแบบต่าง ๆ การปลูกพืชแนวตั้ง การออกแบบและการจัดการเกษตรแบบวิถีใหม่ ระบบนิเวศในเมือง

Importance and concept of new normal farming; various materials and cultivation methods; vertical gardening; design and management of new normal farming; urban ecosystems.

SU111009 มหัศจรรย์พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง 3(3-0-6)

(Miracles of Herbal Plants, Cannabis, and Hemp)

พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง ประโยชน์และโทษ สายพันธุ์ การปลูกและการจัดการ การเก็บเกี่ยว แนวทางการประยุกต์ใช้ กฎหมายและธุรกิจ

Herbal plants, cannabis, and hemp; benefits and risks; strains; cultivation and management; harvesting; application guidelines, legislation, and business.

SU111010 นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อวิถีชีวิตยั่งยืน 3(3-0-6)

(Creative Innovation for Sustainable Living)

หลักการคิดสร้างสรรค์และแนวคิดผู้ประกอบการสังคมเพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน การฝึกทักษะการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนและการออกแบบโครงการต้นแบบด้านการอยู่อาศัยที่ชาญฉลาด การประยุกต์ใช้นวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสีเขียว การส่งเสริมความกล้าคิดกล้าทำและความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคม

Principles of creative thinking and social entrepreneurship concepts for Sustainable Development Goals (SDGs); practicing complex problem-solving skills and prototype design for smart living; application of digital innovation and green technology; fostering initiative readiness and commitment to social innovation.

SU112001 ภาษากับการสื่อสารสากล 3(2-2-5)

(Language and Global Communication)

วจนภาษา อวัจนภาษา และบทบาทของภาษาในการสื่อสารสากล ความสัมพันธ์ระหว่างภาษา การสื่อสาร และวัฒนธรรม การพัฒนาทักษะภาษาเพื่อการสื่อสารสากล การใช้ภาษาในการสื่อสารและการนำเสนอข้อมูล การสื่อสารกับสังคมออนไลน์ บริบททางสังคมในการสื่อสาร

Verbal language, non-verbal language and role of languages in global communication; relationship between language, communication, and culture; developing language skills for international communication; language use in communication and presentation; communication in the digital society; social contexts in communication.

SU112002 เรื่องเล่าสร้างสรรค์ อาหาร ธรรมชาติ และวิถีชีวิต 3(2-2-5)

(Creative Storytelling: Food, Nature, and Lifestyle)

หลักการเล่าเรื่อง การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และบริบททางสังคมของอาหาร ธรรมชาติ และวิถีชีวิต การฝึกทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลและการใช้ภาษาเพื่อการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้เครื่องมือสมัยใหม่และปัญญาประดิษฐ์ การตระหนักในจรรยาบรรณสื่อและความเคารพในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา

Principles of storytelling, cross-cultural communication, and social contexts of food, nature, and lifestyle; practicing digital media production and communication skills for creative presentation; application of modern communication tools and artificial intelligence (AI); awareness of media ethics and appreciation of cultural diversity and local wisdom.

- SU113001 ดิจิทัลเพื่อการเกษตร 3(3-0-6)**
(Digital for agriculture)
 เรียนรู้วิธีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มแอปพลิเคชัน เพื่อยกระดับการเกษตรสู่เกษตรอัจฉริยะ บริหารจัดการฟาร์มด้วยแนวคิดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล สร้างสื่อดิจิทัลเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้เป็นแนวทางในการเพิ่มผลผลิต และสร้างรายได้เปรียบในการแข่งขันให้กับธุรกิจการเกษตรในยุคดิจิทัล
 Applying digital technologies and application platforms to upgrade agriculture to Smart Farming; managing farms with data-driven concepts; creating digital media for knowledge exchange as a guideline for increasing productivity; and building competitive advantages for agricultural businesses in the digital era.
- SU113002 ความหลากหลายทางชีวภาพในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)**
(Biodiversity in the Digital Age)
 ความหลากหลายทางชีวภาพของสิ่งมีชีวิต ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความหลากหลายทางชีวภาพ ประเภทของความหลากหลายทางชีวภาพ หลักการใช้เทคโนโลยีด้านความหลากหลายทางชีวภาพ
 Biodiversity of living organisms; factors contributing to biodiversity; types of biodiversity; principles of technology utilization for biodiversity.
- SU113003 การสื่อสารด้วยข้อมูลในโลกดิจิทัล 3(3-0-6)**
(Data Communication in the Digital World)
 ความสำคัญและบทบาทของข้อมูลในสังคมปัจจุบัน หลักการและกระบวนการสื่อสารข้อมูลตั้งแต่การตั้งวัตถุประสงค์ การสืบค้นและประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลดิจิทัล การเลือกใช้เทคโนโลยีในการรวบรวมและจัดการข้อมูลเบื้องต้น หลักการออกแบบการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพและการเล่าเรื่องด้วยข้อมูลเพื่อสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพผ่านการวิเคราะห์กรณีศึกษา การประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงานนำเสนอข้อมูล จริยธรรมและความรับผิดชอบในการสื่อสารข้อมูล
 The importance and role of data in contemporary society; principles and processes of data communication from objective setting, searching and evaluating the credibility of digital data sources; selecting appropriate technologies for basic data collection and management; principles of data visualization design and data storytelling for effective communication to target audiences through case study analysis; application of modern digital tools in creating data presentation works; ethics and responsibilities in data communication.

SU113004 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ 3(3-0-6)

(Aquatic Environment Management)

หลักการจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ กฎหมายด้านสิ่งแวดล้อม การจัดการคุณภาพน้ำ และดินตะกอนทางกายภาพ เคมี และชีวภาพ การประเมินปริมาณน้ำทิ้งและมลพิษ แนวทางการบริหารจัดการโครงการ แนวทางการสืบค้น การรวบรวม และนำเสนอแหล่งสืบค้นข้อมูล ข้อมูลวิชาการด้านสิ่งแวดล้อมทางน้ำโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

Principles of aquatic environmental management; environmental laws; management of water quality and physical, chemical, and biological sediment; assessment of wastewater volume and pollution levels; approaches to project management; methods for searching, compiling, and presenting academic information sources related to aquatic environmental studies through the use of digital technologies.

SU113005 กฎหมายสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัลและโลกเสมือน 3(3-0-6)

(Law for Digital Citizens and Virtual Worlds)

หลักกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกยุคใหม่และสังคมไร้พรมแดน บูรณาการกฎหมายแพ่งและพาณิชย์เข้ากับบริบทดิจิทัล อาทิ ธุรกิจทางอิเล็กทรอนิกส์ สัญญาอัจฉริยะ สินทรัพย์ดิจิทัล กฎหมายครอบครัวและมรดกทางดิจิทัล กฎหมายอาญาและภัยไซเบอร์ในรูปแบบใหม่ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์และจักรวาลอนิเมต การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ดิจิทัล สิทธิมนุษยชนและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้กฎหมายในการป้องกันตนเองและแก้ไขปัญหาคือพิพาทในชีวิตประจำวันได้อย่างเท่าทัน

Legal principles and the justice system essential for living in the modern, borderless society; Integration of the Civil and Commercial Code with digital contexts, such as electronic transactions, smart contracts, digital assets, family law, and digital inheritance; Criminal law regarding emerging cyber threats; Laws related to Artificial Intelligence (AI) and the Metaverse; Personal Data Protection Act (PDPA), copyright in digital creations, human rights, and online ethics; Application of legal concepts to protect oneself and resolve daily life disputes in the digital era effectively.

- SU114001 นิเวศวิทยาสัตว์บก** **3(3-0-6)**
(Ecology of Terrestrial Animals)
 ความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์บกและสิ่งแวดล้อม หลักการด้านนิเวศวิทยาสัตว์บก ถิ่นที่อยู่อาศัยของสัตว์ การแพร่กระจายของประชากร พฤติกรรมของสัตว์บก การนำความรู้จากการศึกษานิเวศวิทยาสัตว์บกไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
 The relationship between terrestrial animals and their environment; principles of terrestrial ecology; animal habitats; animal behaviors; applications of terrestrial ecological knowledge in daily life.
- SU114002 การดูแลสัตว์เลี้ยง** **3(3-0-6)**
(Pet Care)
 การดูแลสัตว์เลี้ยง อย่างรับผิดชอบต่อสัตว์และสังคม โรคสัตว์เลี้ยงและการป้องกันโรค การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสัตว์เลี้ยง
 Responsible pet care with regards to the animals and society; pet diseases and prevention; entrepreneurship in the pet business.
- SU114003 จิตสาธารณะ** **3(3-0-6)**
(Public Mind)
 ความเป็นมาเกี่ยวกับจิตสาธารณะ ความหมายของจิตสาธารณะ ความสำคัญของการมีจิตสาธารณะ องค์ประกอบของการมีจิตสาธารณะของบุคคล รูปแบบของจิตสาธารณะ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจิตสาธารณะ ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการมีจิตสาธารณะ และคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับจิตสาธารณะ การเขียนโครงการเกี่ยวกับจิตสาธารณะ
 Background, meaning, and importance of public mind; composition of public mind in a person; types, concepts and related theories of public mind; factors contributing to public mind and related attributes; writing public mind projects.

SU114004 ปรัชญาความตาย การจากไป และความโศกเศร้า **3(3-0-6)**

(An introduction to death, dying and grief)

มุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับความตาย การจากไป และความสูญเสีย ผ่านมิติทางปรัชญา จริยธรรม สังคม และวัฒนธรรม ประเด็นท้าทายเกี่ยวกับการดูแลผู้ป่วยระยะสุดท้าย สิทธิในการตัดสินใจเรื่องชีวิตและความตาย รวมถึงวิธีการแสดงออกและรับมือกับความโศกเศร้าในบริบทที่แตกต่างกัน เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและทัศนคติที่เหมาะสมต่อประเด็นสำคัญของชีวิต

Diverse perspectives on death, dying, and bereavement through philosophical, ethical, social, and cultural dimensions; Challenging issues in end-of-life care, decision-making rights, and methods for expressing and coping with grief in various contexts, fostering deeper understanding and appropriate attitudes toward fundamental aspects of life.

SU121001 อาหารและเครื่องดื่ม **3(3-0-6)**

(Food and Beverage)

วัฒนธรรม เอกลักษณ์ ของอาหารและเครื่องดื่มประจำชาติ วัตถุดิบ เครื่องปรุง อุปกรณ์ สุนทรียภาพทางรสชาติ ความรู้เกี่ยวกับเมนูอาหาร เครื่องดื่มยอดนิยม มารยาทบนโต๊ะอาหารและบริโภคนิสัยของชาติต่าง ๆ ทั้งในภูมิภาคยุโรป อเมริกา และเอเชีย

Culture and identity of national food and beverages; ingredients, seasonings, equipment, taste aesthetics; knowledge of food menus, highly popular beverage, table manners and consumption habits of various countries in Europe, America and Asia.

SU121002 การสร้างธุรกิจสู่ตลาดออนไลน์ **3(3-0-6)**

(Building a Business towards Online Markets)

สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ แนวทางการเป็นผู้ประกอบการที่สร้างธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ กระบวนการค้นหาความคิดทางธุรกิจและการออกแบบทางธุรกิจ เครื่องมือทางธุรกิจยุคใหม่ รวมถึงแนวทางการพัฒนาการตลาดที่เหมาะสมกับธุรกิจ

Business environment; pathways to becoming an entrepreneur and creating a successful business; processes for identifying business ideas and business design; modern business tools, including marketing development guidelines suitable for businesses.

SU121003 ผลิตภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม **3(3-0-6)**

(Artistic and Cultural Products)

คุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมบนฐานแนวความคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเภททุนทางวัฒนธรรม ความหมาย ความเชื่อ และสังคมวัฒนธรรมผ่านศิลปะไทย มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การแปลงทุนทางวัฒนธรรมเป็นผลิตภัณฑ์ในปัจจุบัน การรวบรวมองค์ความรู้ การถอดคุณค่าศิลปะและวัฒนธรรมเพื่ออนุรักษ์ และการประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม

Values of art and culture based on the concept of the creative economy; types of cultural capital; meanings, beliefs, and social contexts expressed through Thai art; cultural heritage and local wisdom; knowledge compilation, interpretation of artistic and cultural values for conservation, and application for the development of artistic and cultural products.

SU121004 การจัดการซอฟต์แวร์ **3(3-0-6)**

(Soft Power Management)

นิยามและบทบาทของซอฟต์แวร์ในประเทศไทย ประเภทซอฟต์แวร์ ปรากฏการณ์ของซอฟต์แวร์ การสืบค้นซอฟต์แวร์ในมิติของสังคมและวัฒนธรรมไทย และการประยุกต์ใช้กลไกของซอฟต์แวร์สู่การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

Definitions and roles of soft power in Thailand; types of soft power; the phenomenon of soft power; exploration of soft power in the dimension of Thai society and culture; and application of soft power mechanisms to create sustainable added value for local products.

SU121005 นวัตกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน **3(3-0-6)**

(Sustainable Tourism Innovation)

เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน การท่องเที่ยวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน นวัตกรรมและความยั่งยืน นวัตกรรมท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพ นวัตกรรมท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ นวัตกรรมความปลอดภัยด้านการท่องเที่ยว นวัตกรรมท่องเที่ยวด้านอาหารและวัตถุดิบท้องถิ่น นวัตกรรมท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมและความบันเทิง

Sustainable development goals; tourism for sustainable development; innovation and sustainability; wellness tourism innovation; creative experiential tourism innovation; safe and secure tourism innovation; gastronomic and local-ingredient tourism innovation; cultural and entertainment tourism innovation.

- SU122001 ทักษะการสื่อสารด้วยข้อมูลและนำเสนอด้วยภาพ** **3(3-0-6)**
(Data Literacy and Data Visualization)
- การค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือเพื่อการนำเสนอ การประยุกต์ใช้โปรแกรมและเครื่องมือด้านปัญญาประดิษฐ์สำหรับการวิเคราะห์และแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบของโมเดลภาพขั้นพื้นฐานเพื่อสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายด้วยการออกแบบและเล่าเรื่องด้วยข้อมูล
- Searching for data from reliable sources for presentations; application of artificial intelligence programs and tools for analyzing and transforming data into basic visual models to enhance communication through data design and storytelling.
-
- SU122002 พลังภาษา พลังความคิด** **3(3-0-6)**
(Power of Language, Power of Thought)
- ธรรมชาติของภาษา ลักษณะของภาษาและการใช้ภาษารูปแบบต่าง ๆ วจนลีลา อุปสรรคณ์ ภาษาการเมือง ภาษาวิชาการ ภาษาสื่อ และภาษาโฆษณา ความสำคัญและลักษณะของความคิด ความสัมพันธ์ระหว่างภาษา ความคิด และบริบทสังคม
- Nature of language; characteristics of language and uses of language in various forms; speech styles, metaphor, political language, academic language, media language, and advertising language; importance and nature of thought; the relationship between language, thought, and social contexts.
-
- SU123001 การจัดการเมืองอัจฉริยะ** **3(3-0-6)**
(Smart City Management)
- แนวคิดเมืองอัจฉริยะ การสัญจรอัจฉริยะ เศรษฐกิจอัจฉริยะ สิ่งแวดล้อมอัจฉริยะ สุขภาพอัจฉริยะ การอาศัยอัจฉริยะ รัฐบาลอัจฉริยะ โครงสร้างพื้นฐานสำหรับเมืองอัจฉริยะ การพัฒนาเทคโนโลยีสำหรับเมืองอัจฉริยะ
- Smart city concept; smart mobility; smart economy; smart environment; smart health; smart living; smart government; infrastructure for smart cities; technology development for smart cities.

SU123002 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล 3(3-0-6)

(Digital Citizenship)

ความรู้ และทักษะสำหรับพลเมืองในการใช้งานสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ การรักษา อัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การจัดการเวลาหน้าจอ การรับมือการกลั่นแกล้ง การรักษาความปลอดภัย การรักษาข้อมูลส่วนบุคคล การบริหารจัดการข้อมูลที่มีผู้ทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ การคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์

Knowledge and skills for digital citizenship in the use of digital media technology and artificial intelligence, including maintaining a positive digital identity; screen time management; cyberbullying awareness; cybersecurity; personal data protection; digital footprint management; critical thinking; and ethical use of digital technology and artificial intelligence.

SU123003 ทักษะโปรแกรมเอ็กซ์เซลเพื่องานธุรกิจ 3(3-0-6)

(Microsoft Excel Skills for Business Essentials)

การจัดการแผ่นงานและสมุดงาน การจัดการเซลล์และช่วงข้อมูล การจัดการข้อความและตัวเลข การจัดการตารางและข้อมูลในตาราง การคำนวณด้วยสูตร ฟังก์ชันพื้นฐานและเทคนิค การจัดการแผนภูมิ การจัดการเอกสารเพื่องานพิมพ์

Management of worksheets and workbooks; management of cells and data ranges; management of text and numerical data; management of tables and tabular data; calculations with basic formulas, functions, and techniques, chart management; and document preparation for printing.

SU123004 ปัญญาประดิษฐ์เพื่ออนาคต 3(3-0-6)

(Artificial Intelligence for Tomorrow)

ความรู้พื้นฐาน ความหมาย ประเภท หลักการทำงาน และเทคนิคที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ หลักการออกแบบคำสั่งและการออกแบบคำสั่งแก้ปัญหาเพื่อจัดทำและนำเสนอข้อมูลอย่างมีจริยธรรม

Fundamental knowledge of artificial intelligence, including definitions, types, operating principles, and related techniques; principles of prompt design and problem-solving prompt development for ethical data preparation and presentation.

SU124001 นิทานและการละเล่นพื้นบ้าน 3(3-0-6)

(Folktales and Traditional Folk Games)

ประเภท ลักษณะและวิธีการศึกษานิทานพื้นบ้าน การละเล่นและการแสดงพื้นบ้าน ปริศนา คำทาย สุภาษิตคำพังเพย และความเชื่อท้องถิ่น วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนิทาน และการละเล่นกับสังคมและวัฒนธรรม

Types, characteristics, and methods of studying folktales; traditional folk games and performances; riddles, word puzzles, proverbs, sayings, and local beliefs; analysis of relationships between folktales and folk games and society, and culture.

SU124002 ภูมิศาสตร์ศึกษาและการท่องเที่ยว 3(3-0-6)

(Geography Studies and Tourism)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่ก่อให้เกิดทรัพยากรการท่องเที่ยว กิจกรรมการท่องเที่ยวตามลักษณะภูมิศาสตร์ ธรณีวิทยาและการท่องเที่ยว ภูมิอากาศ และการท่องเที่ยว ภัยพิบัติทางธรรมชาติที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์และการท่องเที่ยว การรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ

Basic knowledge of geography; geographic factors initiating tourism resources; geography-based tourism activities; geology and tourism; climate and tourism; natural disasters affecting humans and tourism; and disaster management.

SU124003 กิจกรรมนันทนาการทางน้ำ 3(3-0-6)

(Water-based Recreation Activities)

ความสำคัญและประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการทางน้ำ พื้นฐานการจัดกิจกรรมทางน้ำ การฝึกทักษะกิจกรรมทางน้ำ ความปลอดภัยทางการท่องเที่ยวทางน้ำ การช่วยชีวิตทางน้ำ อุปกรณ์ช่วยชีวิตทางน้ำ

Importance and benefits of water-based recreational activities; fundamentals of organizing water-based activities; practice of water activity skills; safety in water-based tourism; water rescue; water rescue equipment.

SU124004 **รู้ทันความโศกเศร้าและการเผชิญหน้าท้าทาย** 3(3-0-6)

(Grief Literacy and Encounter of Challenges)

ความหมาย และบทบาทความสำคัญการรับมือกับความโศกเศร้าผ่านการศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติของอารมณ์ การเข้าใจความรู้สึกสูญเสีย กลไกการเผชิญปัญหา และทักษะการจัดการกับความโศกเศร้า อีกทั้งส่งเสริมความยืดหยุ่นทางอารมณ์ผ่านกิจกรรมและนันทนาการต่าง ๆ ได้

Meanings and importance of grief literacy through the study of the nature of emotions; understanding loss; mechanism of encounters and grief management skills as well as promoting emotional resilience through various activities and recreation.

SU124005 **บ้าน** 3(3-0-6)

(Home)

แนวคิด ลักษณะทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรมของคำว่าบ้าน ความเป็นพื้นที่ เทคโนโลยีและการออกแบบบ้าน เพศสภาพกับบ้าน บ้านในบริบทของการท่องเที่ยว โลกาภิวัตน์ ความเป็นชาติ คนไร้บ้าน การเนรเทศ และการนำเสนอความเป็นชาติ

Concepts and economic, political, social, and cultural characteristics of the concept of “home”; spatiality; technology and home design; gender and home; home in the context of tourism; globalization; nationality; homelessness; displacement; and representation of national identity.

SU124006 **สังคมและวัฒนธรรมไทย** 3(3-0-6)

(Thai Society and Culture)

ลักษณะพื้นฐานของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองของสังคมไทย โดยพิจารณาจากพัฒนาการของสังคมและวัฒนธรรม กระบวนการเปลี่ยนแปลงและการปรับตัวของสังคมไทย รวมทั้งเงื่อนไขและปัญหาต่าง ๆ ที่มีผลต่อวิถีชีวิตของประชากรในสังคมปัจจุบัน พหุวัฒนธรรม แนวโน้มและทิศทางการเปลี่ยนแปลงในอนาคตของสังคมไทย

Fundamental characteristics of Thailand’s economic, social, and political structures examined through socio-cultural development, processes of change and adaptation, conditions and challenges affecting contemporary ways of life; multiculturalism; future trends and directions of change in Thai society.

SU124007 โครงการพระราชดำริ

3(3-0-6)

(Royal Initiative Projects)

ปรัชญา ความหมาย และความสำคัญของศาสตร์พระราชฯ ความเป็นมาของโครงการพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช โครงการเกี่ยวกับดิน น้ำ ป่า อาชีพ และวิศวกรรม หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ทฤษฎีใหม่ แนวทางการประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

มีการศึกษานอกสถานที่

Philosophy, meaning, and importance of the King's philosophy; history of the Royal Initiative Projects of His Majesty King Bhumibol Adulyadej; royal initiative projects related to soil, water, forests, occupations, and engineering; Philosophy of Sufficiency Economy; the "New Theory"; application guidelines for the development of the self, community, society, and nation.

Field trips required.

SU124008 เพชรบุรีศึกษา

3(3-0-6)

(Phetchaburi Studies)

องค์ความรู้และข้อมูลสาระสำคัญของจังหวัดเพชรบุรี ประวัติศาสตร์ ภูมิประเทศ และสภาพอากาศ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น และเทศกาลพื้นถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ ชุมชน ชาติพันธุ์และความเชื่อ โบราณสถานและพระราชวัง 3 รัชกาล สกulpture เมืองเพชร พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์อาหารและพืชเศรษฐกิจ สินค้าบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม สำหรับอาหารเมืองเพชรและขนมหวาน ศักยภาพการท่องเที่ยวของจังหวัดและเมือง 3 ทะเล ป่าชายหาดและพืชพื้นเมือง ความหลากหลายทางชีวภาพและป่าชายเลน แก่งกระจานมรดกโลกทางธรรมชาติ แม่น้ำเพชรบุรี โครงการพระราชดำริ ความร่วมสมัยและการจัดการเมือง

Holistic knowledge and key information about Phetchaburi Province; history, geography, and climate; arts and culture; unique local traditions and festivals; communities ethnicity and beliefs; ancient remains, temples and royal palaces of three reigns; Phetchaburi craftsmen school; museums; sources of food ingredients and economic plants; geographically and culturally-indicated products; Phetchaburi food and desserts; tourism potentials of the Province and its three coastal cities; beach forests and native plants; biodiversity and mangrove swamps; Kaeng Krachan Natural Park as a Natural World Heritage Site, Phetchaburi River, Royal Initiative Projects, contemporary and city management.

- SU124009 การออกแบบชีวิต** **3(3-0-6)**
(Designing Your Life)
 ปรัชญาและความหมายของชีวิต ทักษะการใช้ชีวิตให้มีความสุข เป้าหมายและการวางแผนชีวิต การจัดการเวลา การจัดการความสัมพันธ์ การเข้าสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การวางแผนการเงิน รวมถึงการจัดการความสัมพันธ์ครอบครัว บทบาทของครอบครัว ความปลอดภัยในชีวิต เสวนาชีวิต พลังความคิดบวก
 Philosophy and meaning of life; skills for happiness; goal setting and life planning; time management; relationship management; socializing; teamwork; financial planning; family relationships; roles of family; safety in life; life; seminars on life; power of positive thinking.
- SU124010 การพัฒนาอย่างยั่งยืน** **3(3-0-6)**
(Sustainable Development)
 แนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว เมืองสะอาดและสีเขียว ชุมชนยั่งยืน สิ่งแวดล้อมยั่งยืน การจัดการการพัฒนาอย่างยั่งยืน
 Concepts of sustainable development; circular economy; green economy; clean and green city; sustainable community; environmental sustainability; sustainable development management.
- SU124011 ความเป็นพลเมืองและกฎหมาย** **3(3-0-6)**
(Citizenship and Laws)
 แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมือง รัฐธรรมนูญ สิทธิและเสรีภาพ หน้าที่พลเมือง การเลือกตั้ง กฎหมายว่าด้วยทะเบียนราษฎร กฎหมายครอบครัวและมรดก กฎหมายจราจร กฎหมายนักศึกษา กฎหมายกับสื่อสังคมออนไลน์ แนวปฏิบัติในการฟ้องคดีหรือถูกฟ้องคดี
 Concepts of citizenship; constitution; rights and freedoms; civic duties; elections; civil registration law; family and succession law; traffic law; student law; laws and social media; guidelines for initiating or responding to legal proceedings.

- SU124012 รู้เท่าทันอาชญากรรม** **3(3-0-6)**
(Crime Literacy)
- ปัญหาอาชญากรรม การพัฒนาของอาชญากรรม ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา สาเหตุเกิดอาชญากรรม ประเภทของอาชญากรรม พฤติกรรมอาชญากร ปัญหาและผลกระทบของอาชญากรรมในสังคม การจัดการความปลอดภัย การป้องกันอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ และการควบคุมทางสังคม
- Crime problems; development of crime; basic knowledge of criminological theories; causes of crime; types of crime, criminal behavior; issues and impacts of crime in society; security management; crime prevention in various forms; social control.
-
- SU124013 การบัญชีในชีวิตประจำวัน** **3(3-0-6)**
(Accounting in Daily Life)
- ความสำคัญของการบัญชีในชีวิตประจำวัน การสร้างแบบบันทึกข้อมูลการเงิน การบันทึกรายรับรายจ่ายและข้อมูลการเงินอื่นในชีวิตประจำวัน การสรุปรายรับและรายจ่ายประจำวัน การวางแผนการใช้จ่ายและออมเงินในชีวิตประจำวันภายใต้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
- The importance of accounting in everyday life; creating financial record templates; recording daily income, expenses, and other financial information; summarizing daily income and expenses; planning daily spending and saving based on the Sufficiency Economy Philosophy.
-
- SU131001 วิทยาการเพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ** **3(3-0-6)**
(Science for Business Sustainability)
- ทรัพยากรต่าง ๆ ของโลก ภูมิศาสตร์ ระบบนิเวศ ปัจจัยสี่ ภูมิปัญญาชาวบ้าน ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง วิทยาศาสตร์พื้นฐาน เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อความพอเพียง ความพอเพียงเพื่อชีวิตประจำวันในกระแสโลก การประยุกต์ใช้เพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ
- World resources; geography; ecosystems; the four basic necessities of life; local wisdom; Sufficiency Economy Philosophy; basic science; technology and innovation for sufficiency; sufficiency in everyday life in the global context; application for sustainable business.

SU131002 การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล 3(3-0-6)

(Digital Transformation)

การตลาดดิจิทัล ผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกัน การผสมผสานทุกช่องทาง การจ่ายต่อการใช้งาน ความเข้าใจของลูกค้า ความร่วมมือทางดิจิทัลและนวัตกรรม ทักษะด้านดิจิทัลและพนักงานเสมือนจริง ระบบนิเวศพันธมิตรแบบไดนามิก การใช้งานเชิงพยากรณ์ แพลตฟอร์มที่เป็นมาตรฐานและเน้นลูกค้าเป็นศูนย์กลาง แนวทางการทำงานที่คล่องตัวโดยทำได้ทุกที่ทุกเวลาทุกอุปกรณ์

Digital marketing; connected products; omnichannel integration; pay-per-use models; customer insights; digital collaboration and innovation; digital skills and virtual workforce; dynamic partner ecosystems; predictive usage; standardized; customer-centric and standard platforms; agile ways of working anytime, anywhere, on any device.

SU131003 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 3(3-0-6)

(Board Games for Learning)

หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเบื้องต้น ประเภทของบอร์ดเกม จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม หลักการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ หลักการออกแบบบอร์ดเกมเบื้องต้นสำหรับส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้

Basic principles and theories of board games; types of board games; psychology related to board games; principles of applying board games to promote learning in various fields; basic board game design principles for enhancing skills and learning.

SU131004 ข่าวสารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

(Current News in Everyday Life)

ข่าวสาร เหตุการณ์ปัจจุบัน ที่มีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของผู้คน การคิดวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ฝึกการแยกแยะ ตีความ เชื่อมโยงข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์

Current event and news affecting people's everyday lives; analytical thinking about significant current situations impacting politics, the economy, and society; practice in distinguishing, interpreting, connecting information, and presenting analytical findings.

SU132001 ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตโซเชียลมีเดีย 3(2-2-5)

(English for Social Media Life)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัล การฟังและการอ่านภาษาอังกฤษที่ปรากฏในสื่อดิจิทัล การพูดและการเขียนภาษาอังกฤษบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย

Learning English through digital media; listening to and reading English in digital media; speaking and writing English on social media platforms.

SU132002 ภาษาอังกฤษในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่ 3(2-2-5)

(English in the New Normal Era)

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงบนโลกยุคฐานวิถีชีวิตใหม่ การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านการอ่านและฟังข่าวล่าสุดจากทั่วโลก ผ่านการพูดและเขียนเกี่ยวกับสถานการณ์โลกปัจจุบันในประเด็นที่หลากหลาย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสื่อสารภาษาอังกฤษกับผู้คนบนโลก

Learning English from real-life situations in the new normal era; developing English communication skills through reading and listening to the latest global news; speaking and writing about current world situations across diverse issues; using digital technology as a tool for communicating in English with people around the world.

SU133001 จักรวาลนอภิมิต**3(3-0-6)****(Metaverse)**

ประวัติ ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนอภิมิต องค์ประกอบของจักรวาลนอภิมิต ความสำคัญและรูปแบบต่าง ๆ ของจักรวาลนอภิมิตในอุตสาหกรรม เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนอภิมิต ศิลปะกับจักรวาลนอภิมิต การเลือกใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนอภิมิตในการจัดระเบียบและรวบรวมข้อมูลดิจิทัลให้เหมาะสมกับบริบทงาน การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อในโลกเสมือนเพื่อนำเสนอข้อมูลหรือแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์ การกำหนดแนวทางการใช้จักรวาลนอภิมิตเพื่อเป็นช่องทางสื่อสารเชิงประสบการณ์โดยอ้างอิงจากกรณีศึกษาในปัจจุบัน

History, theories, and principles related to the metaverse; components of the metaverse; importance and various forms of the metaverse in industry; virtual reality technologies and technologies related to the metaverse; art and the metaverse; selection of tools and technologies related to the metaverse for organizing and managing digital data appropriate to work contexts; application of media design principles in virtual environments for effective and goal-oriented presentation of information or ideas; establishing guidelines for using the metaverse as an experiential communication channel based on current case studies.

SU133002 โลกแห่งแอนิเมชัน**3(3-0-6)****(World of Animation)**

ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของแอนิเมชัน แอนิเมชันรอบโลก สุนทรียะในงานแอนิเมชัน ประเภทของแอนิเมชัน ศิลปะและแอนิเมชัน องค์ประกอบและเทคนิคการเล่าเรื่องของแอนิเมชัน การวิเคราะห์เนื้อหาของแอนิเมชัน การใช้แนวคิดสร้างสรรค์ผ่านการวิพากษ์ที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน การประยุกต์ใช้แนวคิดผู้สร้างสรรค์ในการวิพากษ์และประเมินคุณค่าสุนทรียภาพเชิงวิเคราะห์

History and evolution of animation; animation around the world; aesthetics in animation; types of animation; art and animation; elements and storytelling techniques of animation; animation content analysis; applying creative concepts through animation-related critique; applying creator-centered concepts in critique and analytical evaluation of aesthetic value.

- SU133003 ภาพและเสียงดิจิทัล** **3(3-0-6)**
(Digital Imaging and Sound)
 โครงสร้าง หลักการเบื้องต้น รูปแบบต่าง ๆ ของภาพและเสียงที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล วิธีการสร้างภาพและเสียงที่มีการผสมผสานกันอย่างเหมาะสมเกิดเป็นงานที่มีคุณค่า
 Structure and basic principles; various forms of digital images and audio; methods for creating well-integrated visual and audio content resulting in valuable works.
- SU133004 เวอร์ชวลยูทูปเบอร์** **3(3-0-6)**
(Virtual YouTuber)
 ความเป็นมาและความสำคัญของเวอร์ชวลยูทูปเบอร์ หรือ วิทูบเบอร์ ความรู้ด้านการเตรียมผลิตการสร้างอวตาร คุณสมบัติและการเตรียมตัวเป็นวิทูบเบอร์ ซอฟต์แวร์สร้างวิทูบเบอร์ กรณีศึกษาของวิทูบเบอร์ โครงสร้างพื้นฐานและการเปิดช่องวิทูบเบอร์ และส่วนประกอบของปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญอื่น ๆ ประยุกต์ใช้เนื้อหาในการผลิตสื่อสำหรับวิทูบเบอร์ กลยุทธ์การตลาดและการส่งเสริมการขาย เพื่อการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด
 Background and significance of virtual YouTubers (VTubers); knowledge of avatar creation and production preparation; characteristics and preparation for becoming a VTuber; VTuber creation software; VTuber case studies; infrastructure and VTuber channel setup; components of other key success factors; application of content for VTuber media production; marketing and promotional strategies for collecting and presenting information according to defined objectives.
- SU133005 การถ่ายภาพมือถือ** **3(3-0-6)**
(Mobile Photography)
 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการถ่ายภาพบนมือถือ พื้นฐานการจัดองค์ประกอบภาพ การควบคุมแสงและการรับแสง ทฤษฎีสีสำหรับการถ่ายภาพ การถ่ายภาพบุคคล การถ่ายภาพทิวทัศน์ การถ่ายภาพแนวสตรีท การแก้ไขภาพถ่ายบนโทรศัพท์มือถือ เทคนิคการแก้ไขขั้นสูง การถ่ายภาพขาวดำ การถ่ายภาพระยะใกล้และมาโคร การทดลอง และการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องด้วยภาพ
 Introduction to mobile photography; basics of photographic composition; light control and exposure; color theory for photography; portrait photography; landscape photography; street photography; photo editing on mobile phone; advanced editing techniques; monochrome photography; close-up and macro photography; experimentation and creative photography; visual storytelling.

- SU133006 เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสื่อสาร** **3(3-0-6)**
(Technology and Media Innovation)
 พัฒนาการของเทคโนโลยีระบบสื่อสาร แพลตฟอร์มการสื่อสาร โครงสร้างความเป็นเจ้าของ การกำกับดูแล และผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคมดิจิทัล
 Development of communication technology and communication platforms; ownership structures; regulation; and impacts in the digital society.
- SU133007 เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก** **3(3-0-6)**
(Disruptive Technology)
 ภาพรวมกระบวนการพลวัตของนวัตกรรมเทคโนโลยีความสำคัญของเทคโนโลยีที่ขับเคลื่อนสร้างมูลค่าและการเติบโตทางเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์ข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ระบบประมวลผลกลุ่มเมฆ อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง ธุรกิจเทคโนโลยีด้านการเงินและโครงข่ายบัญชีธุรกรรมออนไลน์และ เทคโนโลยีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
 Overview of the dynamics process of technological innovation; importance of technology in driving value creation and economic growth; data science; artificial intelligence; cloud computing systems; Internet of Things; financial technology businesses and online transaction ledger networks; and other related technologies.
- SU133008 ธุรกิจดิจิทัล** **3(3-0-6)**
(Digital Business)
 หลักการเบื้องต้นของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบการทำธุรกรรมที่ปลอดภัยและประสบความสำเร็จบนระบบเครือข่าย การทำธุรกิจระหว่างองค์กร การทำธุรกิจระหว่างองค์กรและลูกค้า ระบบบริหารจัดการด้านธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การทำธุรกิจระหว่างองค์กรกับภาครัฐ การตลาดดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์ การทำให้เป็นดิจิทัล
 Fundamental principles of electronic transactions; models of secure and successful transactions on networked systems; business-to-business operations; business-to-consumer operations; electronic transaction management systems; business-to-government operations; digital marketing; social media; digital transformation.

SU133009 ฉลาดซื้อ-กิน-เที่ยว บนโลกดิจิทัล

3(3-0-6)

(Smart Shop - Eat - Travel in the Digital World)

การซื้อ กิน และท่องเที่ยวบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ความปลอดภัยในการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการซื้อ กิน และท่องเที่ยว แนวทางการเปรียบเทียบสินค้าและบริการบนแพลตฟอร์มดิจิทัล การเลือกใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการซื้อ กิน และท่องเที่ยว การรีวิว และใช้รีวิวในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเกิดประโยชน์ในการวางแผนและตัดสินใจ

Shopping, dining, and traveling on digital platforms; safety in using digital platforms for shopping, dining, and traveling; guidelines for comparing products and services on digital platforms; selecting digital platforms for shopping, dining, and traveling; reviewing and using reviews on digital platforms to support planning and decision-making.

SU141001 จิตวิทยาบริการ

3(3-0-6)

(Psychology of Service)

แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับจิตวิทยาการบริการ ระบบการบริการ หลักของการบริการ ที่มีประสิทธิภาพ การรับรู้ในงานบริการ การจูงใจในงานบริการ แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพและมนุษยสัมพันธ์ การใช้หลักมนุษยสัมพันธ์ในการบริการ การพัฒนาบุคลิกภาพและมนุษยสัมพันธ์ในงานบริการ พฤติกรรมบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการบริการ

Fundamental concepts of service psychology, service systems, and principles of effective services; perception of service jobs and motivation of service jobs; concepts of personality and human relations, the application of human relations in service, and personality and human relations development in service jobs; and individual behaviors in service.

SU142001 จิตวิทยาการเป็นผู้ฟังที่ดี 3(3-0-6)

(Psychology of a Good Listener)

แนวคิดพื้นฐานของการเป็นผู้ฟังเชิงลึก ทักษะการตระหนักรู้ในตนเอง เรียนรู้ การทำความเข้าใจความต้องการและอารมณ์ผู้อื่นจากการสื่อสารโดยใช้ภาษาและไม่ใช้ภาษา วิธีการสื่อสารที่ส่งเสริมสัมพันธ์ภาพและลดความขัดแย้งระหว่างบุคคล เช่น การสื่อสารเชิงบวก การชื่นชมอย่างสร้างสรรค์

The fundamentals of deep listening and self-awareness skills; recognizing the needs and emotions of others through verbal and nonverbal communication; and communication strategies for fostering positive relationships and reducing interpersonal conflict, including positive communication and constructive praise.

SU143001 การรู้เท่าทันสุขภาพเพื่อชีวิตที่ดี 3(3-0-6)

(Health Literacy for Well-being)

ความหมายและความสำคัญของสุขภาพ ความรอบรู้ และความรอบรู้ด้านสุขภาพ กรอบแนวคิดของความรอบรู้ด้านสุขภาพ ความสัมพันธ์ของความรอบรู้ทางด้านสุขภาพและผลลัพธ์ทางสุขภาพ ความรอบรู้ด้านสุขภาพดิจิทัล การสืบค้นข้อมูลสุขภาพ กลยุทธ์การค้นหา และการจัดการข้อมูลสุขภาพ หลักการวิพากษ์ แผลผล และประเมินข้อมูลสุขภาพ กฎหมายและจริยธรรมการใช้ข้อมูลสุขภาพ

Definitions and importance of well-being, literacy, and health literacy; the health literacy framework and its relationship to health outcomes; digital health literacy; health information seeking, search strategies, and information management; principles of critical appraisal, interpretation, and evaluation of health information; legal and ethical considerations in the use of health information.

SU143002 สุขภาพดีในยุคดิจิทัล

3(3-0-6)

(Good Health in the Digital Era)

หลักการเบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้านสุขภาพ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีรอบตัวและแอปพลิเคชันต่างๆ การส่งเสริมสุขภาพะในด้านการศึกษา การนอน การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย และการจัดการความเครียด การวิเคราะห์ข้อมูลสุขภาพเบื้องต้น การส่งเสริมสุขภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

Fundamental principles of digital health technology; the application of personal technologies and mobile applications; the promotion of well-being through ergonomics, sleep, physical activity, and stress management; basic health data analysis; creative health promotion using digital technology.

SU144001 จิตวิทยาความรัก

3(3-0-6)

(Psychology of Love)

แนวคิดพื้นฐานของจิตวิทยาและความรัก การแอบรักและความรักข้างเดียว ความหลงและกามารมณ์ ความรักสามเส้า ความสัมพันธ์แบบเปิดกว้าง ความรักทางไกล ความรักไร้พรมแดน ความรักบนความแตกต่างระหว่างวัย ความรักบนความแตกต่างระหว่างชายและหญิง ความรักในเพศเดียวกัน ความไม่สมหวังในรัก การอยู่เป็นโสด การเลือกคู่และการดูแลความรักให้ยั่งยืน

Basic concepts of psychology and love; secret crushes and one-sided love, infatuation, and lust; love triangles, open relationships, long-distance relationships, and boundless love; love in relation with the age difference, love in relation with the difference between women and men, and homosexuality; unrequited love and the state of singlehood; and the process of partner selection and sustaining a lasting love.

SU144002 ศิลปะการรับมือกับความเครียด

3(3-0-6)

(The Art of Stress Management)

ธรรมชาติและกลไกการเกิดความเครียด ผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ พฤติกรรม ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยคุ้มครอง ทักษะการจัดการความเครียดในเชิงศิลปะบำบัด การผ่อนคลายร่างกาย เทคนิคการหายใจ การเจริญสติ ศิลปะการสื่อสารกับตนเองเพื่อสร้างพลังบวก การปรับกรอบความคิด การสร้างสมดุลชีวิต การรับมือกับความกดดันในยุคดิจิทัล การคำนึงถึงจริยธรรมในการแสดงออกและการไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น การพัฒนาทักษะการดูแลตนเอง อย่างยั่งยืน การนำเสนอข้อมูล ความคิด ข้อโต้แย้งเชิงวิชาการอย่างถูกต้องตามหลักจรรยาบรรณทางวิชาการ

The nature and mechanisms of stress, its physical, psychological, and behavioral impacts, and associated risk and protective factors; stress management skills through art therapy, physical relaxation, breathing techniques, and mindfulness; techniques for internal well-being, such as positive self-talk, mindset adjustment, and achieving life balance; coping with digital-age pressures through ethical expression and respect for the rights of others; the development of sustainable self-care skills; and the presentation of information, ideas, and academic arguments in accordance with the principles of academic ethics.

13. ระบบการจัดการศึกษา

13.1 ระบบ จัดการศึกษาระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ ข้อกำหนดต่าง ๆ ให้เป็นไปตามประกาศ คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และ/หรือที่มีการเปลี่ยนแปลงภายหลัง

13.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน ไม่มี

13.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค ไม่มี

14. การดำเนินการหลักสูตร

วัน – เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาต้น เดือนกรกฎาคม – พฤศจิกายน

ภาคการศึกษาปลาย เดือนธันวาคม – เมษายน

15. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยเปลี่ยนผ่านจากการบรรยายแบบดั้งเดิมไปสู่ การเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้แนวทางการสอนที่เน้นโครงงานเป็นฐาน การใช้ปัญหาเป็น ฐาน และกรณีศึกษา เป็นแกนหลัก เพื่อสร้างสะพานเชื่อมระหว่างทฤษฎีในห้องเรียนกับโลกแห่งการทำงานจริง ตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย กระบวนการนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ทำงานร่วมกับ ผู้อื่นเพื่อแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนและไม่มีคำตอบตายตัว ซึ่งเป็นการบ่มเพาะแนวคิดแบบเติบโต ที่มองความท้าทายเป็นการเรียนรู้ และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต ผ่านการสืบค้นข้อมูลและสังเคราะห์ องค์ความรู้ใหม่เพื่อทำโครงงาน การประเมินผลจะเน้นการประเมินตามสภาพจริง เช่น การประเมินชิ้นงาน การนำเสนอ และแฟ้มสะสมงาน เพื่อวัดสมรรถนะที่แท้จริงของผู้เรียน ทั้งนี้ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ แบบองค์รวมดังกล่าวได้สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการระหว่างวิธีการสอนและการ ประเมินผลอย่างสอดคล้อง ซึ่งตอบสนองต่อหลักการสำคัญของเกณฑ์ AUN-QA V.4 (เกณฑ์ที่ 3.3, 3.4, และ 3.5) อย่างครบถ้วน

16. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม

- ไม่มี

17. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

- ไม่มี

18. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผลและการประเมินผลการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2560, ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2565 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2567 (ภาคผนวก ก) รวมไปถึงระเบียบ/ประกาศที่เกี่ยวข้องของมหาวิทยาลัยศิลปากร และ/หรือที่มีการเปลี่ยนแปลงภายหลัง

19. การประเมินนักศึกษา

19.1 การประเมินมาตรฐานเพื่อตัดสินความก้าวหน้าของนักศึกษา

19.1.1 การประเมินผ่านแฟ้มสะสมงานดิจิทัล เมื่อสิ้นสุดชั้นปีที่ 2 นักศึกษาต้องรวบรวมหลักฐาน การเรียนรู้ที่แสดงถึงการบรรลุ PLOs ในภาพรวม เพื่อประเมินและยืนยันความพร้อมก่อนการศึกษาในระดับ วิชาเอก

19.1.2 การทดสอบสมรรถนะสำคัญ จัดขึ้นในช่วงปลายชั้นปีที่ 2 เพื่อประเมินสมรรถนะด้านการ สื่อสาร (PLO2) และดิจิทัล (PLO3) โดยนักศึกษาที่ไม่ผ่านเกณฑ์จะต้องเข้ารับการพัฒนาเพิ่มเติมก่อนเข้า ศึกษาวิชาเฉพาะ

19.1.3 การประเมินคุณลักษณะบัณฑิต (CREATIVE) ประเมินผ่านการสะท้อนการเรียนรู้ของ นักศึกษาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ e-Portfolio เพื่อติดตามความก้าวหน้าและใช้เป็นข้อมูลให้อาจารย์ที่ปรึกษาให้ ข้อเสนอแนะในการพัฒนาตนเองต่อไป

19.2 การประเมินพัฒนาการของการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)	การวัดและประเมินผล YLOs		
	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
ชั้นปีที่ 1			
YLO1.1 ประยุกต์ใช้หลักการคิดเชิงออกแบบ และแนวคิดผู้ประกอบการในการ จัดทำโครงการที่มุ่งแก้ไขปัญหาทาง สังคม	การนำเสนอ โครงการ	แบบประเมิน โครงการด้วย Scoring Rubric 5 ระดับ	ผ่านระดับ 3 ขึ้นไป
YLO1.2 สื่อสารภาษาอังกฤษเบื้องต้นเกี่ยวกับ เรื่องราวในชีวิตประจำวันและ ประเด็นทางสังคมในบริบทโลกที่ หลากหลาย พร้อมทั้งนำเสนอข้อมูล โครงการงานเพื่อโน้มน้าวผู้ฟังได้	การสอบข้อเขียน	ข้อสอบที่มีการ พิจารณาความ สอดคล้องกับ PLO2	ผ่านไม่ต่ำกว่าร้อยละ 50

ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)	การวัดและประเมินผล YLOs		
	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
YLO1.3 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ ปัญหาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือพื้นฐาน ในการสืบค้นข้อมูล สร้างสรรค์ เนื้อหา และ ออกแบบ สื่อ ประกอบการนำเสนอ	การนำเสนอข้อมูล และการออกแบบ สื่อ	แบบประเมินการ นำเสนอด้วย Scoring Rubric 5 ระดับ	ผ่านระดับ 3 ขึ้นไป
ชั้นปีที่ 2			
YLO2.1 ใช้หลักการและเทคนิคการสะท้อนคิด เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน ช่องทางต่างๆ รวมถึงการทำกิจกรรม และโครงการ	รายงานการเรียนรู้ ด้วยตนเอง	แบบประเมิน รายงานด้วย Scoring Rubric 5 ระดับ	ผ่านระดับ 3 ขึ้นไป
YLO2.2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ด้วย ตนเอง	รายงานการเรียนรู้ ด้วยตนเอง	แบบประเมิน รายงานด้วย Scoring Rubric 5 ระดับ	ผ่านระดับ 3 ขึ้นไป

19.3 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)	การวัดและประเมินผล			
	ช่วงเวลาวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือ ที่ใช้วัด	เกณฑ์ การประเมิน
PLO1 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการและความคิด สร้างสรรค์ในการทำงาน	ปีที่ 1	การนำเสนอ โครงการ	แบบ ประเมิน โครงการ ด้วย Scoring Rubric 5 ระดับ	ผ่านระดับ 3 ขึ้นไป
PLO2 สื่อสารข้อมูลเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย	ปีที่ 1	การสอบ ข้อเขียน	ข้อสอบที่มี การ พิจารณา ความ สอดคล้อง กับ PLO2	ผ่านไม่ต่ำ กว่าร้อยละ 50

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)	การวัดและประเมินผล			
	ช่วงเวลาวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
		การนำเสนอโครงการ	แบบประเมินการนำเสนอโครงการด้วย Scoring Rubric 5 ระดับ	ผ่านระดับ 3 ขึ้นไป
PLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการทำงาน	ปีที่ 1, 2	การนำเสนอผลงานจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการทำงาน	แบบประเมินการนำเสนอด้วย Scoring Rubric 5 ระดับ	ผ่านระดับ 3 ขึ้นไป
PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาตนเองและเสริมทักษะการทำงาน	ปีที่ 2	รายงานการพัฒนาตนเอง	แบบประเมินการบรรลุ PLO4 ด้วย Scoring Rubric 5 ระดับ	ผ่านระดับ 3 ขึ้นไป

20. การให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักศึกษา

หลักสูตรได้จัดวางระบบการให้ข้อมูลป้อนกลับที่สร้างสรรค์และต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมการพัฒนาตนเองของนักศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยครอบคลุมทั้งการประเมินระหว่างเรียนและการประเมินรวบยอด ในการประเมินระหว่างเรียน อาจารย์ผู้สอนจะให้ข้อมูลที่ทันท่วงทีผ่านการอภิปรายในชั้นเรียน การตรวจรายงานหรือแบบทดสอบย่อย เพื่อให้ นักศึกษาสามารถปรับปรุงการเรียนรู้ได้ทันการณ์ ส่วนการประเมินรวบยอดนอกเหนือจากการให้คะแนน จะมีการใช้เกณฑ์การประเมินที่เชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาอย่างชัดเจน เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจถึงจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาของตนเอง กระบวนการทั้งหมดนี้มุ่งเน้นให้ นักศึกษาสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองและพัฒนาไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างแท้จริง

21. นโยบายการอุทธรณ์ผลการประเมินการจัดการข้อร้องเรียน

21.1 การจัดการข้อร้องเรียนการอุทธรณ์ผลการประเมินรายวิชา

หลักสูตรได้กำหนดกระบวนการอุทธรณ์ผลการประเมินรายวิชาศึกษาทั่วไปอย่างเป็นระบบและโปร่งใส เพื่อรักษาสิทธิของนักศึกษาและสร้างความเชื่อมั่นในกระบวนการวัดผล กระบวนการดังกล่าวเริ่มต้น (1) นักศึกษายื่นคำร้อง (2) เจ้าหน้าที่ประสานงานส่งเรื่องให้ประธานวิชาพิจารณา (3) แจ้งอาจารย์ผู้สอนเพื่อ (4) ส่งข้อมูลต่าง ๆ ให้เจ้าหน้าที่ประสานงานรวบรวม แล้ว (5) นัดประชุมร่วมกันระหว่างนักศึกษาและผู้เข้าร่วม (เช่น เพื่อน อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ประจำหลักสูตร หรือคณะ เป็นต้น) กรรมการรายวิชา เจ้าหน้าที่ประสานงาน และผู้บริหารศูนย์ ฯ เพื่อชี้แจงผลการพิจารณาให้นักศึกษาทราบ อย่างไรก็ตาม หากไม่เห็นด้วยกับผลการพิจารณา นักศึกษามีสิทธิ์ยื่นอุทธรณ์พร้อมส่งหลักฐานเพิ่มเติมได้ กระบวนการดังกล่าวสะท้อนถึงความเป็นธรรมและความรอบคอบในการพิจารณาข้อมูลและหลักฐาน นอกจากนี้ การกำหนดให้มีช่องทางการอุทธรณ์ในลำดับถัดไปที่กองบริหารงานวิชาการ ยังแสดงให้เห็นถึงกลไกการคุ้มครองสิทธิ์ที่ชัดเจน ซึ่งทั้งหมดนี้สอดคล้องโดยตรงกับเกณฑ์ AUN-QA V.4 ในเกณฑ์ที่ 4 ด้านการประเมินผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นเรื่องความโปร่งใส ความเป็นธรรม และการมีกระบวนการอุทธรณ์ ที่เป็นรูปธรรมและเข้าถึงได้สำหรับนักศึกษาทุกคน



21.2 การจัดการข้อร้องเรียนการอุทธรณ์ผลการประเมินการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้

หลักสูตรได้พัฒนาระบบและกลไกการจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์ผลการประเมินการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) ที่มีความชัดเจน โปร่งใส และเป็นธรรม ในกรณีที่นักศึกษามีข้อสงสัยหรือต้องการอุทธรณ์ผลการประเมิน PLOs ไม่ว่าจะเกิดจากแบบทดสอบมาตรฐาน (เช่น STEP, แบบทดสอบวัดความเป็นผู้ประกอบการ) หรือผลการประเมินจากแฟ้มสะสมงาน (ทรานสคริปกิจกรรม CREATIVE) นักศึกษาสามารถยื่นคำร้องอย่างเป็นทางการผ่านศูนย์บริหารจัดการศึกษาทั่วไปและ

พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (G&E Center) ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นหน่วยงานกลางในการรวบรวมข้อมูลและหลักฐานเบื้องต้น จากนั้น คำร้องจะถูกนำเสนอต่อ คณะกรรมการบริหารรายวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อพิจารณา โดยคณะกรรมการจะตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล กระบวนการประเมิน และพิจารณาหลักฐานประกอบอย่างรอบด้าน ก่อนจะแจ้งผลการพิจารณาให้นักศึกษาทราบอย่างเป็นทางการเป็นลายลักษณ์อักษร สำหรับข้อร้องเรียนที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการหรือเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล คณะกรรมการฯ จะรับเรื่องเพื่อนำไปสู่การทบทวนและปรับปรุงกระบวนการในอนาคต ซึ่งระบบและกลไกดังกล่าวสอดคล้องกับเกณฑ์ AUN-QA V.4 (เกณฑ์ที่ 4 และ 5) ที่เน้นความสำคัญของการประเมินผู้เรียนที่เป็นธรรม (Fairness) และการจัดบริการสนับสนุนนักศึกษา (Student Support Services) เพื่อรักษาสิทธิและส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมั่นใจ

21.3 การจัดการข้อร้องเรียนการอุทธรณ์ผลการตรวจสอบการสำเร็จการศึกษา

21.3.1 ช่องทางการส่งเรื่องร้องเรียน เช่น ติดต่อด้วยตนเอง จดหมาย โทรศัพท์ หรือช่องทางออนไลน์ ได้แก่ Facebook กองบริหารงานวิชาการ, SU One Stop Service (Zendesk) อีเมล reg@su.ac.th หรือ daa@su.ac.th

21.3.2 รับข้อร้องเรียน/ลงทะเบียนรับข้อร้องเรียน

21.3.3 วินิจฉัย วิเคราะห์ จำแนกข้อร้องเรียน นำส่งให้ผู้ปฏิบัติงาน/ผู้เกี่ยวข้อง

21.3.3.1 กรณีข้อร้องเรียนทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับงานประจำ ซึ่งสามารถแก้ไขได้ในระดับผู้ปฏิบัติงาน

1) ผู้ปฏิบัติงาน/ผู้เกี่ยวข้องสรุปประเด็นข้อร้องเรียน รวบรวมข้อเท็จจริง หาข้อมูล ตามเงื่อนไขของหลักสูตร เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา และข้อบังคับ/ระเบียบ/ประกาศ ว่าด้วยการศึกษาของมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อพิจารณาหาแนวทางการแก้ไขและป้องกันการเกิดซ้ำ

2) ผู้ปฏิบัติงาน/ผู้เกี่ยวข้องดำเนินการแก้ไขปัญหาในข้อร้องเรียน

3) รายงานผู้บริหารรับทราบ

21.3.3.2 ข้อร้องเรียนเฉพาะ/มีผลกระทบต่อบุคคลหรือหน่วยงาน/มีระดับความรุนแรงไม่สามารถแก้ไขได้ในระดับผู้ปฏิบัติงาน

1) ผู้ปฏิบัติงาน/ผู้เกี่ยวข้องสรุปประเด็นข้อร้องเรียน รวบรวมข้อเท็จจริง หาข้อมูลตามเงื่อนไขของหลักสูตร เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา และข้อบังคับ/ระเบียบ/ประกาศ ว่าด้วยการศึกษาของมหาวิทยาลัยศิลปากร และจัดทำรายงานเสนอต่อผู้บริหาร

2) ผู้บริหารที่ได้รับมอบหมายพิจารณาสั่งการตามขอบเขตความรับผิดชอบ

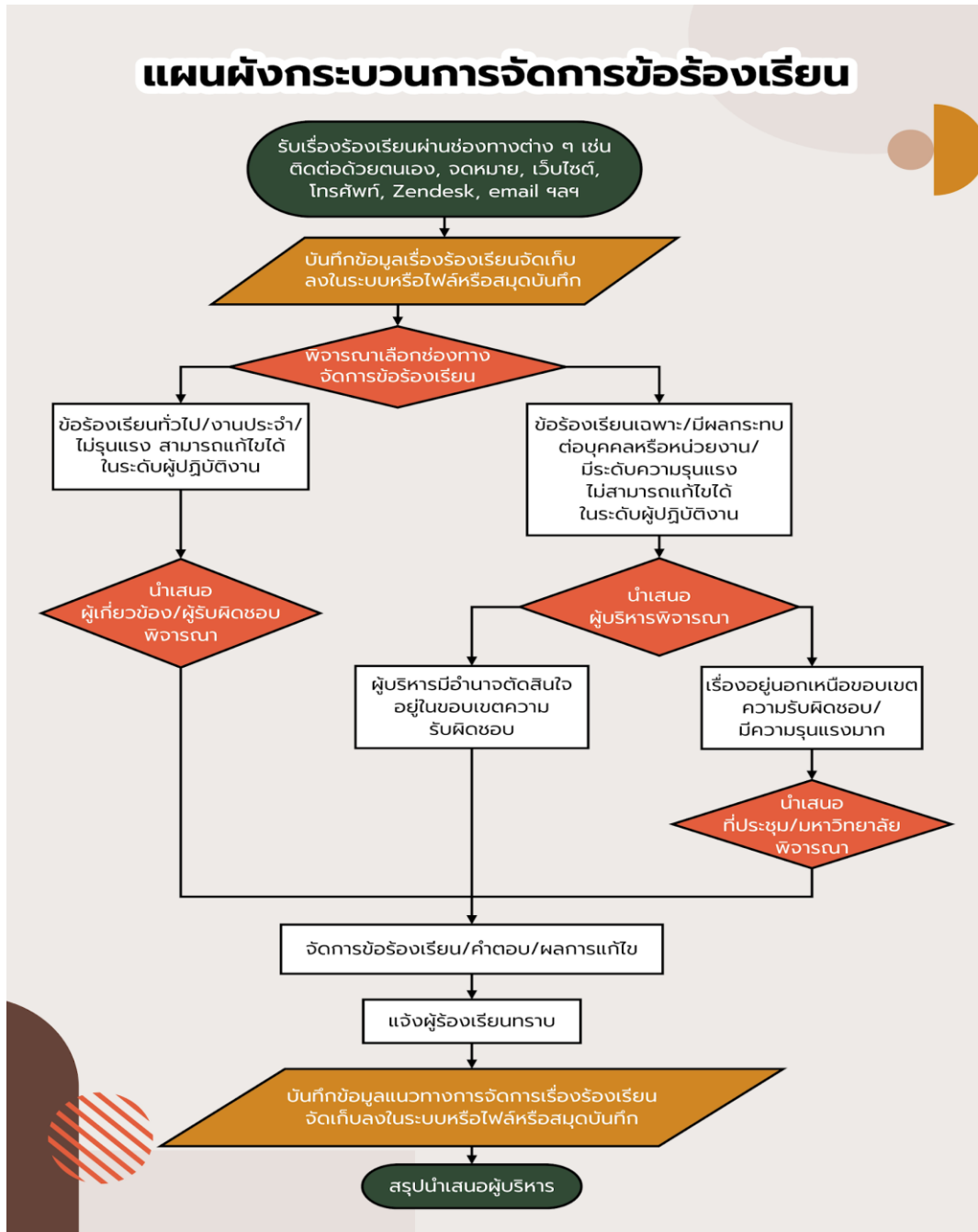
3) กรณีนอกเหนือขอบเขตความรับผิดชอบของผู้บริหารที่ได้รับมอบหมายเสนอต่อที่ประชุม/มหาวิทยาลัย พิจารณาสั่งการ

4) ผู้ปฏิบัติงาน/ผู้เกี่ยวข้องดำเนินการแก้ไขปัญหาในข้อร้องเรียนตามคำสั่งผู้บริหาร/มติที่ประชุม

21.3.4 แจ้งผลการดำเนินงานให้ผู้ร้องเรียนทราบ

21.3.5 สรุปรายงานการร้องเรียน และผลการดำเนินงานแก้ไขปัญหา เพื่อประเมินความเสี่ยง และหาแนวทางการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น รวมถึง จัดทำ FAQ เพื่อเป็นแนวทางไม่ให้เกิดข้อร้องเรียนซ้ำ

21.3.6 รายงานสรุปผลการดำเนินการจัดการข้อร้องเรียนต่อผู้บริหาร/มหาวิทยาลัยทุกเดือน



21.4 การจัดการข้อร้องเรียนการอุทธรณ์ผลการทดสอบวัดสมิทริภาพทางภาษาอังกฤษ STEP (Silpakorn Test of English Proficiency)

นักศึกษาสามารถร้องเรียนผ่านระบบออนไลน์ ของศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและ พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่องทาง คือ

- 1) การแจ้งข้อมูลในช่องทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ที่ silpakorn.eep@gmail.com
- 2) การแจ้งข้อมูลในช่องทางกล่องข้อความของเพจเฟซบุ๊กของศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไป

และ พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร หรือการยื่นเอกสารคำร้องได้ที่ศูนย์บริหารจัดการ วิชาศึกษาทั่วไปและ พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยตรง

นอกจากนี้ ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและ พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้กำหนด กระบวนการจัดการข้อร้องเรียนเพิ่มเติม โดยนักศึกษาสามารถดำเนินการเขียนข้อร้องเรียน โดยส่งข้อ ร้องเรียน (ผ่านช่องทางใดทางหนึ่ง) ที่

- 1) ร้องเรียนกับศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและ พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยตรง
- 2) ร้องเรียน/ร้องทุกข์กับหัวหน้าสาขาวิชาหรือประธานหลักสูตร
- 3) ร้องเรียน/ร้องทุกข์กับคณะวิชาที่สังกัด
- 4) ทำบันทึกกับทางวิทยาลัยฯ เพื่อดำเนินการตรวจสอบ
- 5) ดำเนินการร้องเรียน/ร้องทุกข์ผ่านทางระบบร้องเรียน/ร้องทุกข์ออนไลน์ของมหาวิทยาลัย

ศิลปากร <http://www.suclean.su.ac.th/>

ผู้รับข้อร้องเรียนทั้ง 5 ช่องทาง นำประเด็นข้อร้องเรียน หรือข้อเสนอแนะเข้าพิจารณาในที่ประชุม ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและ พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อถ่วงถ่วง จากนั้นจึงนำเสนอที่ ประชุมกรรมการวิชาการ มหาวิทยาลัยศิลปากร พิจารณา เมื่อที่ประชุมกรรมการวิชาการฯ พิจารณาแล้วจึง เสนอที่ประชุมสภาวิชาการเพื่อทราบต่อไป โดยจะมีการประชุมหารือร่วมกันในการหาแนวทางดำเนินการ จัดการกับข้อร้องเรียนหรือตั้งกรรมการสอบข้อเท็จจริงดังกล่าว แล้วแจ้งผลต่อนักศึกษา

การรับเรื่องร้องเรียนผ่านการยื่นเอกสารคำร้องที่ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและ พัฒนาการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษ สามารถขอรับเอกสารคำร้องแล้วดำเนินการส่งเอกสารที่ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษา ทั่วไปและ พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ หรือแจ้งเรื่องร้องเรียนผ่านทางโทรศัพท์ ที่หมายเลข 098 545 3541 งานภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ผู้ร้องเรียนยังสามารถดำเนินการตามแจ้งเรื่องร้องเรียนผ่านช่องทางศูนย์ ประสานงานมหาวิทยาลัยศิลปากรใสสะอาด (SU CLEAN) ซึ่งเป็นช่องทางการรับเรื่องร้องเรียนของ มหาวิทยาลัยศิลปากรได้อีกช่องทางหนึ่ง

ในขั้นตอนการจัดการข้อร้องเรียนหรือการอุทธรณ์นั้น เมื่อเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบได้รับเรื่องร้องเรียน จะดำเนินการทำข้อมูลพร้อมแนบหลักฐานเรื่องร้องเรียนที่ได้รับ และส่งให้ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษา ทั่วไปและ พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษพิจารณาข้อร้องเรียนต่าง ๆ โดยจะพิจารณาแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เป็น รายกรณี โดยมีแนวทางหลักที่สำคัญตามภาพขั้นตอนการจัดการเรื่องร้องเรียน ได้แก่ 1) รับเรื่อง (อีเมล/กล่อง ข้อความเฟซบุ๊ก/เอกสารคำร้อง) 2) เจ้าหน้าที่คัดกรอง 3) ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและ พัฒนาการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษพิจารณาข้อมูล 4) เชิญผู้เกี่ยวข้องร่วมพิจารณาสอบสวนข้อมูล 5) สรุปผลการพิจารณาข้อ

ร้องเรียน 6) ชี้แจงผู้ร้องเรียนและผู้เกี่ยวข้อง โดยในเบื้องต้นได้กำหนดระยะเวลาดำเนินการไว้ไม่เกิน 14 วัน ทั้งนี้หากเป็นเรื่องสำคัญที่มีความอ่อนไหวซับซ้อนในด้านจริยธรรม/กฎหมาย ให้มีการนำเรื่องเข้าหารือในที่ประชุมกรรมการวิชาการ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อหาทางแก้ไขอย่างเหมาะสม ทั้งนี้ในปีการศึกษา 2566 ประชุมกรรมการวิชาการ มหาวิทยาลัยศิลปากร ไม่ได้รับการร้องเรียนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการจัดการสอบผลการทดสอบวัดสมิทธิภาพทางภาษาอังกฤษ STEP (Silpakorn Test of English Proficiency) อย่างไม่



ขั้นตอนการจัดการเรื่องร้องเรียน



- 1**



รับเรื่อง ผ่านทาง

อีเมล
กล่องข้อความ
f
เอกสารคำร้อง

2

เจ้าหน้าที่คัดกรอง


- 3**



ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไป
และพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
พิจารณาข้อมูล

4



เชิญผู้ที่เกี่ยวข้องพิจารณา
สอบสวนข้อมูล
- 5**

สรุปผลการพิจารณา
ข้อร้องเรียน



6

ชี้แจงผู้ร้องเรียน
และผู้ที่เกี่ยวข้อง



 034 109 684

 G&E Center,
Silpakorn University

 silpakorn.eep
@gmail.com

 www.gec.su.ac.th

22. การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพ

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปยึดมั่นในหลักการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่องโดยใช้ระบบและกลไกที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเป็นสำคัญ กระบวนการเริ่มต้นจากการที่คณะกรรมการบริหารหมวดวิชาศึกษาทั่วไปดำเนินการทบทวนและประเมินความเสี่ยงของหลักสูตรเป็นประจำทุกปีการศึกษา โดยพิจารณาจากข้อมูลผลการประเมินการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา ผลสำรวจความพึงพอใจจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และรายงานการประเมินตนเอง ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวจะถูกนำมาจัดทำเป็นแผนการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพที่ระบุประเด็นที่ต้องพัฒนา กำหนดผู้รับผิดชอบ และกรอบเวลาที่ชัดเจน แผนนี้จะถูกนำไปปฏิบัติและติดตามผลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้มั่นใจว่าหลักสูตรมีการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและสามารถส่งมอบคุณภาพการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดตามวงจร PDCA

23. การเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

หลักสูตรได้วางกลยุทธ์การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลที่สำคัญไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่าง ๆ ผ่านช่องทางที่หลากหลายและสอดคล้องกับพฤติกรรมการรับสื่อของแต่ละกลุ่ม สำหรับผู้เรียนและผู้สนใจเข้าศึกษา จะเน้นการสื่อสารผ่านช่องทางดิจิทัลที่เข้าถึงง่าย เช่น เว็บไซต์มหาวิทยาลัย สื่อสังคมออนไลน์และกิจกรรมเปิดบ้าน โดยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย เช่น อินโฟกราฟิกและวิดีโอ สำหรับ นักศึกษา ปัจจุบันและคณาจารย์ จะใช้ช่องทางการสื่อสารภายในที่มีประสิทธิภาพ เช่น ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ และการประชุมชี้แจงอย่างเป็นทางการ เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลถูกสื่อสารอย่างทั่วถึง ในขณะที่ ผู้ใช้บัณฑิตและสาธารณชน จะได้รับการเผยแพร่ข้อมูลผ่านรายงานประจำปีและข่าวประชาสัมพันธ์บนเว็บไซต์ทางการของมหาวิทยาลัย ซึ่งวิธีการที่แตกต่างกันนี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และสร้างความโปร่งใสในการดำเนินงานของหลักสูตรต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน

ภาคผนวก

- ภาคผนวก ก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2560
 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2565
 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2567
- ภาคผนวก ข ตารางเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง
- ภาคผนวก ค ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes : CLOs)
- ภาคผนวก ง ตาราง 1 ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' Needs/Requirements)
 ตาราง 2 ความสอดคล้องระหว่าง PLOs กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของหลักสูตรที่ได้จากการถ่วงรอน Stakeholders' Needs/Requirements
 ตาราง 3 ความสอดคล้องระหว่าง PLOs กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย "CREATIVE"
- ภาคผนวก จ ผลการกำหนดรายวิชา/ชุดวิชาจาก Backward Curriculum Design

ภาคผนวก ก

1. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2560
2. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2565
3. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2567



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร
ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต
พ.ศ. ๒๕๖๐

โดยที่เป็นการสมควรให้มีข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๒ มาตรา ๖๔ มาตรา ๖๕ และมาตรา ๖๖ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. ๒๕๕๔ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรในการประชุมครั้งที่ ๘/๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๙ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๐ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา ๒๕๖๐ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยศิลปากร

“คณะ” ให้หมายความรวมถึงส่วนงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ ซึ่งมีหน้าที่จัดการเรียนการสอนด้วย

“คณะกรรมการประจำคณะ” ให้หมายความรวมถึงคณะกรรมการบริหารส่วนงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ ซึ่งมีหน้าที่จัดการเรียนการสอนด้วย

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่ได้ขึ้นทะเบียนเรียบร้อยแล้ว แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท ได้แก่

(๑) นักศึกษาสามัญ ได้แก่

(๑.๑) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประโยคมัธยมศึกษาตอนปลายของกระทรวงศึกษาธิการ หรือผู้ได้รับประกาศนียบัตรอื่นที่มหาวิทยาลัยยอมรับว่าเทียบเท่า และได้รับการคัดเลือกเข้าศึกษาตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด หรือตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(๑.๒) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือประกาศนียบัตรวิชาการชั้นสูง หรือประกาศนียบัตรอื่นที่มหาวิทยาลัยยอมรับว่าเทียบเท่า และได้รับการคัดเลือกเข้าศึกษาตามหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการเข้าศึกษาในหลักสูตรต่อเนื่องที่มหาวิทยาลัยกำหนด หรือตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(๑.๓) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น ที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง และได้รับการคัดเลือกเข้าศึกษาตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดหรือตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(๑.๔) ผู้ที่มหาวิทยาลัยอนุมัติให้เข้าศึกษาได้เป็นกรณีพิเศษเพื่อขอรับปริญญา

๒

(๒) นักศึกษาพิเศษ ได้แก่ ผู้ที่มหาวิทยาลัยอนุมัติให้เข้าศึกษาได้เป็นกรณีพิเศษ โดยมีความประสงค์ที่จะไม่ขอรับปริญญา หรือผู้ที่ต้องการศึกษาเพื่อขอโอนหน่วยกิตไปยังสถาบันอุดมศึกษาที่ตนสังกัด

สำหรับคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าเป็นนักศึกษาพิเศษ ให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

“อาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ” หมายความว่า อาจารย์ประจำที่ได้รับการแต่งตั้งโดยคณบดีเพื่อให้ทำหน้าที่ควบคุมแนะนำและให้คำปรึกษาด้านการเรียนและด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของนักศึกษาในคณะ

“หน่วยกิต” หมายความว่า หน่วยสำหรับวัดปริมาณการศึกษาตามลักษณะงานของแต่ละรายวิชา

“การลงทะเบียนวิชาเรียน” หมายความว่า การที่นักศึกษาได้แสดงความจำนงขอเรียนรายวิชาต่าง ๆ และปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยและหลักสูตรการศึกษานั้น ๆ กำหนดไว้

ข้อ ๔ การนับวันต่าง ๆ ตามข้อบังคับนี้ ให้นับทุกวันไม่เว้นวันหยุดราชการ และให้ถือกำหนดวันตามปฏิทินการศึกษาซึ่งมหาวิทยาลัยจะประกาศให้ทราบเป็นรายปี เว้นแต่วันสุดท้ายของการนับวันตามกำหนดวันในข้อบังคับนี้ตรงกับวันหยุดราชการให้ถือเอาวันทำการถัดไปเป็นวันสุดท้าย

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากรรักษาการตามข้อบังคับนี้

ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการดำเนินการหรือการตีความตามข้อบังคับ ให้อธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากรมีอำนาจวินิจฉัยสั่งการได้เท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับกฎหมายหรือข้อบังคับนี้ แต่ถ้าอธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากรเห็นสมควร ก็อาจเสนอให้สภามหาวิทยาลัยศิลปากรวินิจฉัยได้

ในกรณีที่มีเหตุผลและความจำเป็นอย่างยิ่ง สภามหาวิทยาลัยศิลปากรอาจมีมติให้คงใช้ข้อบังคับนี้ทั้งหมด หรือบางส่วนได้

หมวด ๑

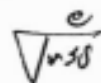
การจัดการศึกษา

ข้อ ๖ มหาวิทยาลัยอาจจะอนุมัติให้ผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีในสาขาวิชาหนึ่งของมหาวิทยาลัยนี้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาสามัญเพื่อศึกษารับปริญญาในอีกสาขาหนึ่งได้ ทั้งนี้ ให้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่ผู้นั้นประสงค์จะเข้าศึกษามีมติเห็นชอบให้รับเข้าศึกษาก่อนวันเปิดภาคการศึกษานั้น ๆ

ให้คณะกรรมการประจำคณะที่จะรับบุคคลตามวรรคหนึ่งเข้าศึกษามีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตที่ผู้นั้นได้ศึกษาไว้แล้ว พร้อมทั้งกำหนดเงื่อนไขการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องศึกษาในสาขาวิชาที่ขอเข้าศึกษา

จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เทียบโอนจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร

ข้อ ๗ การจัดการศึกษาในมหาวิทยาลัยให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาฉบับที่ใช้บังคับในปัจจุบัน และตามข้อกำหนดในหลักสูตร



การจัดการศึกษาในมหาวิทยาลัยให้ใช้ระบบทวิภาค โดยแบ่งเวลาการศึกษาในแต่ละปีการศึกษาออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ คือ ภาคการศึกษาต้นและภาคการศึกษาปลาย โดยแต่ละภาคการศึกษามีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าสิบห้าสัปดาห์

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาภาคพิเศษคู่ขนานต่อจากภาคการศึกษาปลายอีกหนึ่งภาคก็ได้ โดยมีระยะเวลาศึกษาประมาณแปดสัปดาห์

นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือรูปแบบผสมผสาน ดังนี้

(๑) การศึกษาระบบทางไกล เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้ระบบทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง ไปรษณีย์ และเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งการศึกษาออนไลน์

(๒) การศึกษาแบบชุดวิชา (Module System) เป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นคราว ๆ คราวละรายวิชาหรือหลายรายวิชา

(๓) การศึกษาแบบนานาชาติ เป็นการจัดการศึกษาโดยความร่วมมือของสถานศึกษาในต่างประเทศ หรือเป็นหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่มีการจัดการในลักษณะหลักสูตรนานาชาติ

(๔) การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีแบบก้าวหน้า เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้วให้รองรับศักยภาพของผู้มีความสามารถพิเศษ

(๕) การจัดการศึกษาแบบบูรณาการ เป็นการจัดการศึกษาโดยผสมผสานศาสตร์สาขาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

(๖) การจัดการศึกษาหลักสูตรควบระดับปริญญาตรีสองปริญญา เป็นการศึกษหลักสูตรระดับปริญญาตรีสองหลักสูตรที่ให้ผู้เรียนศึกษาพร้อมกัน โดยผู้สำเร็จการศึกษาจะได้รับปริญญาทั้งสองหลักสูตร

(๗) การจัดการศึกษาตามโครงการเรียนล่วงหน้า เป็นการจัดการศึกษาโดยผู้เข้าร่วมโครงการสามารถลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเรียนล่วงหน้า และเมื่อผ่านการวัดผลตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ จะสามารถนำรายวิชานั้นมาเทียบเป็นหน่วยกิตในหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิตได้

(๘) การจัดการศึกษาแบบอื่น ๆ

ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามที่หลักสูตร ระเบียบ หรือประกาศมหาวิทยาลัยกำหนดไว้ รวมทั้งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี ประกาศกระทรวงศึกษาธิการที่เกี่ยวข้อง และแนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาฉบับที่ใช้บังคับในปัจจุบัน

ข้อ ๘ การนับเวลาการศึกษา ให้นับเฉพาะภาคการศึกษาปกติที่คณะเปิดทำการสอน โดยไม่นับรวมเวลาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาตามข้อ ๑๖ (๑) ข้อ ๑๖ (๒) ข้อ ๑๖ (๓) และข้อ ๑๖ (๔)

สำหรับการนับเวลาการศึกษาของการจัดการศึกษาในรูปแบบอื่น ๆ ให้มหาวิทยาลัยเป็นผู้กำหนด

ข้อ ๙ ให้คิดหน่วยกิตของรายวิชาที่เรียนในภาคการศึกษาปกติตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

(๑) รายวิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ และมีกรศึกษานอกเวลาเรียนอีกไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๒) รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ และเมื่อรวมกับการศึกษานอกเวลาเรียน (ถ้ามี) แล้ว ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

✓ พช

๔

(๓) การฝึกงาน ฝึกภาคสนาม หรือสหกิจศึกษา ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๔) การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนอื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลา ทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

ข้อ ๑๐ รายวิชาที่เรียนในภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนหรือการจัดการศึกษาในรูปแบบอื่น ๆ ให้กำหนดชั่วโมงเรียนของทุกหน่วยกิตไม่น้อยกว่าจำนวนชั่วโมงเรียนที่ต้องใช้ในภาคการศึกษาปกติ

ข้อ ๑๑ ให้แต่ละคณะกำหนดหลักสูตรและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องเรียน โดยจะต้องมีวิชา ศึกษาทั่วไปที่มหาวิทยาลัยกำหนดในแต่ละหลักสูตร

ข้อ ๑๒ ให้แต่ละคณะสามารถวางระเบียบและกำหนดหลักเกณฑ์ในการเลือกและการขอ เปลี่ยนสาขาวิชา วิชาเอก และหรือวิชาโทได้

ข้อ ๑๓ การเปิดรายวิชาเพื่อให้นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียน และกำหนดเวลาลงทะเบียน ให้ เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ให้คณะส่งชื่อรายวิชาที่จะเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้มหาวิทยาลัยเพื่อประกาศก่อน วันลงทะเบียนวิชาเรียนไม่น้อยกว่า ๗ วัน

ภายหลังจากวันลงทะเบียนวิชาเรียนแล้ว หากคณะจำเป็นต้องเปิดสอนรายวิชาใหม่เพิ่มเติม หรือไม่เปิดสอนรายวิชาใดที่ได้แจ้งไว้ก็ให้ดำเนินการได้ แต่ต้องไม่เกิน ๑๔ วันนับแต่วันเปิดภาคการศึกษา

ข้อ ๑๔ การเทียบฐานะชั้นปีของนักศึกษา ให้ถือเอาการศึกษาแรกที่นักศึกษาชั้นทะเบียน เป็นนักศึกษาเป็นชั้นปีที่หนึ่งเป็นต้นไป ยกเว้นคณะที่มีวิธีการเทียบฐานะชั้นปีเป็นอย่างอื่น ให้เป็นไปตาม เกณฑ์ของคณะนั้น

ข้อ ๑๕ สภาพนักศึกษาแบ่งออกได้ดังนี้

(๑) นักศึกษาเรียนเด่น ได้แก่ นักศึกษาที่มีผลการเรียนดีและสอบได้ค่าระดับเฉลี่ย สะสมตั้งแต่ ๓.๒๐ ขึ้นไป

(๒) นักศึกษาปกติ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๒.๐๐ ขึ้นไป

(๓) นักศึกษารอพินิจ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐

การจำแนกสภาพนักศึกษาจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติแต่ละภาค เว้นแต่นักศึกษา ที่เข้าศึกษาเป็นภาคการศึกษาแรกจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่สองนับแต่เริ่มเข้าศึกษา และนักศึกษาที่ ศึกษาครบตามหลักสูตรและมีคุณสมบัติครบถ้วนก่อนที่จะได้รับปริญญาจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติ หรือสิ้นภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนสุดท้ายที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๑๖ การลาพักการศึกษา นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาต่อคณบดีของคณะ ที่นักศึกษาสังกัดได้ในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(๑) ถูกเกณฑ์หรือระดมพลเข้ารับราชการทหารกองประจำการ

(๒) ได้รับทุนการศึกษาระหว่างประเทศหรือทุนอื่นใด ซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นควร สนับสนุน

(๓) เจ็บป่วยต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานานตามคำสั่งหรือความเห็นชอบของแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์หรือใบความเห็นแพทย์ จากโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาลซึ่งมหาวิทยาลัยยอมรับ

(๔) มีเหตุจำเป็นสุดวิสัยอันควรได้รับการพิจารณาให้ลาพักการศึกษาได้

(๕) มีความจำเป็นส่วนตัว ในกรณีนี้นักศึกษาต้องเคยลงทะเบียนวิชาเรียนมาแล้ว ไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

วิป

๕

ในกรณีที่นักศึกษาขอลาพักการศึกษาก่อนลงทะเบียนวิชาเรียน นักศึกษาต้องยื่นคำร้องต่อ คณบดีคณะที่ตนสังกัดอย่างช้าภายใน ๓๐ วันนับจากวันเปิดภาคการศึกษา และจะต้องเสียค่าธรรมเนียม เพื่อรักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาไว้ หากนักศึกษาขอลาพักการศึกษาลงหลังจากที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียน แล้ว นักศึกษาต้องยื่นคำร้องโดยเร็วที่สุด ทั้งนี้ ต้องก่อนวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษานั้น และจะต้องชำระหนี้สิน (ถ้ามี) ให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิขอลาพักการศึกษาได้ หากไม่ปฏิบัติตามจะไม่มีสิทธิลาพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะเป็นกรณีพิเศษ เมื่อคณะกรรมการประจำคณะเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็นที่ให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาได้ทันตามกำหนด

ข้อ ๓๗ ให้คณบดีคณะที่นักศึกษาสังกัดอนุมัติให้ลาพักการศึกษาได้ครั้งละไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาปกติ ถ้านักศึกษายังมีความจำเป็นที่จะต้องขอลาพักการศึกษาต่อไปอีก ให้ยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาใหม่ตามวิธีการดังกล่าว

ข้อ ๓๘ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือที่ถูกสั่งให้พักการศึกษา เมื่อจะกลับเข้าศึกษาใหม่จะต้องยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัดก่อนวันเปิดภาคการศึกษา ไม่น้อยกว่า ๓๔ วัน และจะต้องแสดงหลักฐานด้วยว่าได้ชำระค่ารักษาสถานภาพนักศึกษาในช่วงที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือที่ถูกสั่งให้พักการศึกษา หากไม่ปฏิบัติตามจะไม่มีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะเป็นกรณีพิเศษ เมื่อคณะกรรมการประจำคณะเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็นที่ให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาได้ทันตามกำหนด

ข้อ ๓๙ นักศึกษาที่ได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัยให้ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่น ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน หรือโครงการแลกเปลี่ยนทางวิชาการ ให้ถือว่ายังคงมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่ที่สถาบันอุดมศึกษาอื่นนั้น

การไปศึกษาตามวรรคหนึ่ง นักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อคงสภาพการเป็นนักศึกษาด้วย

หากนักศึกษามีหนี้สินใด ๆ กับมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องชำระให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิได้รับการพิจารณาจากมหาวิทยาลัยให้ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน หรือโครงการแลกเปลี่ยนทางวิชาการ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากอธิการบดีหรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมายเป็นราย ๆ ไป

ข้อ ๒๐ นักศึกษาตามข้อ ๓๙ เมื่อจะกลับเข้าศึกษาต่อจะต้องยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัดก่อนวันเปิดภาคการศึกษา ไม่น้อยกว่า ๓๔ วัน และจะต้องแสดงหลักฐานรายงานผลการศึกษาในช่วงที่ได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัยให้ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นนั้นด้วย หากไม่ปฏิบัติตามจะไม่มีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะเป็นกรณีพิเศษ เมื่อคณะกรรมการประจำคณะเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็นที่ให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาต่อได้ทันตามกำหนด



ข้อ ๒๑ คณะจะต้องแจ้งรายชื่อนักศึกษาที่ได้รับความเห็นชอบให้ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน หรือโครงการแลกเปลี่ยนทางวิชาการ หรือได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา หรือถูกสั่งให้พักการศึกษา และรายชื่อนักศึกษาที่กลับเข้าศึกษาต่อ หรือที่กลับเข้าศึกษาใหม่ให้มหาวิทยาลัยทราบภายใน ๑๔ วันนับแต่วันเปิดภาคการศึกษา

ข้อ ๒๒ นอกจากกรณีอื่นที่กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ มหาวิทยาลัยจะถอนชื่อนักศึกษาออกจากทะเบียนนักศึกษาในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(๑) ได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๕๐ เมื่อมีการจำแนกสภาพนักศึกษาตามข้อ ๑๕

(๒) ได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ สองภาคการศึกษาที่มีการจำแนกสภาพนักศึกษาต่อเนื่องกัน

(๓) ได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐ สี่ภาคการศึกษาที่มีการจำแนกสภาพนักศึกษาต่อเนื่องกัน

(๔) สอบได้ไม่ครบตามหลักสูตรของแต่ละคณะ หรือได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ถึง ๒.๐๐ ภายในระยะเวลา ๒ เท่าของเวลาการศึกษาตามหลักสูตร

(๕) ไม่สามารถเลือกวิชาเอก - โท (ถ้ามี) ภายในระยะเวลาตามหลักเกณฑ์ที่แต่ละคณะกำหนดไว้ในหลักสูตร

(๖) ถูกสั่งพักการศึกษารวมกันเกิน ๒ ภาคการศึกษาปกติ

(๗) ประพฤติผิดวินัยอย่างร้ายแรงและได้รับการพิจารณาโทษให้พ้นสภาพการศึกษา

(๘) ขาดการติดต่อกับมหาวิทยาลัยเกิน ๒ ภาคการศึกษาปกติ และได้รับความเห็นชอบจากคณะที่นักศึกษาสังกัดให้ถอนชื่อนักศึกษาออกจากทะเบียนนักศึกษา

(๙) นักศึกษาขอลาออกและมหาวิทยาลัยอนุมัติให้ลาออก

(๑๐) ตาย

ข้อ ๒๓ นักศึกษาที่พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาแล้ว หากกลับมาศึกษาใหม่จะนำหน่วยกิตสะสมเดิมมาใช้ประโยชน์ในการศึกษาครั้งใหม่อีกไม่ได้ ยกเว้นกรณีตามข้อ ๓๕ หรือข้อ ๖๕ (๔)

หมวด ๒

การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและการลงทะเบียนวิชาเรียน

ข้อ ๒๔ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา หมายถึง การที่ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกหรือผู้ที่ได้รับอนุมัติเป็นกรณีพิเศษให้เข้าศึกษา ได้ดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา พร้อมทั้งชำระเงินค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ข้อ ๒๕ ผู้ที่ไม่สามารถขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามวันที่กำหนดได้ จะต้องแจ้งเหตุขัดข้องให้มหาวิทยาลัยทราบเป็นลายลักษณ์อักษรภายใน ๑๔ วันนับแต่วันที่กำหนดไว้ มิฉะนั้นจะถือว่าสละสิทธิ์ในการเข้าเป็นนักศึกษา

ในกรณีที่ได้แจ้งให้มหาวิทยาลัยทราบเป็นลายลักษณ์อักษรแล้ว จะต้องมาขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาด้วยตนเอง ยกเว้นกรณีที่มหาวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่ามิเหตุจำเป็นอันหลีกเลี่ยงมิได้ อาจอนุญาตให้ตัวแทนมาขึ้นทะเบียนแทน ทั้งนี้ ต้องดำเนินการให้เรียบร้อยภายใน ๑๔ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา



ข้อ ๒๖ ให้คณะจัดให้นักศึกษามีอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ดังนี้

(๑) ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียนของนักศึกษา ให้คำปรึกษา และติดตามผลการเรียน
ของนักศึกษา

(๒) ให้ความเห็นชอบในการลงทะเบียนวิชาเรียน

(๓) พิจารณาให้ความเห็นเกี่ยวกับคำร้องต่าง ๆ ของนักศึกษา และดำเนินการให้ถูกต้อง
ตามระเบียบ

ข้อ ๒๗ ให้มีการลงทะเบียนวิชาเรียนทุกภาคการศึกษาและการลงทะเบียนวิชาเรียนทุกครั้ง
จะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

ข้อ ๒๘ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนวิชาเรียนพร้อมทั้งชำระค่าธรรมเนียมและหนี้สินต่าง ๆ
(ถ้ามี) ให้เรียบร้อยตามวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนดจึงจะถือว่าการลงทะเบียนวิชาเรียนนั้นสมบูรณ์ และ
นักศึกษาจะได้รับรายงานผลการศึกษาเมื่อสิ้นภาคการศึกษาในรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้

ในกรณีที่นักศึกษามีหนี้สินใด ๆ กับมหาวิทยาลัย จะต้องชำระให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิ
ลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษาถัดไปได้ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากอธิการบดีหรือผู้ที่อธิการบดี
มอบหมายเป็นราย ๆ ไป

ข้อ ๒๙ นักศึกษาที่ไม่ดำเนินการลงทะเบียนวิชาเรียนภายใน ๑๔ วันแรกของภาคการศึกษา
ปกติหรือภายใน ๗ วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา จะไม่มีสิทธิ
ลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติเป็นกรณีพิเศษจากคณะกรรมการประจำคณะ
ที่นักศึกษาสังกัดเมื่อเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็นที่จะทำให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจดำเนินการลงทะเบียนทัน
ตามกำหนดและระยะเวลาที่พันกำหนดมานั้นไม่เกินวันก่อนวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษานั้น
ทั้งนี้ โดยผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการแล้ว ในกรณีที่นักศึกษาได้รับ
อนุมัติให้ลงทะเบียนเป็นกรณีพิเศษเช่นนี้ ถ้าเวลาเรียนนับจากวันลงทะเบียนมีเหลืออยู่ไม่ถึงร้อยละ ๘๐ ของ
ภาคการศึกษานั้น ก็ไม่มีสิทธิเข้าสอบในรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนด้วย แต่ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องมีเวลาเรียน
ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาที่เหลือ


นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนตามวรรคหนึ่งต้องชำระค่าธรรมเนียมเพิ่มเติมที่
กำหนดในข้อ ๓๒ ด้วย

ข้อ ๓๐ ในภาคการศึกษาปกติให้นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนได้ไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต
และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ส่วนในภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนให้ลงทะเบียนวิชาเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาพิเศษอาจลงทะเบียนวิชาเรียนน้อยกว่าที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่งก็ได้ ทั้งนี้
ตามความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

ข้อ ๓๑ นักศึกษาที่ประสงค์จะลงทะเบียนวิชาเรียนนอกเหนือไปจากที่กำหนดไว้ในข้อ ๓๐
ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการและยื่นคำร้องเป็นลายลักษณ์อักษรต่อคณบดีคณะที่
นักศึกษาสังกัดเพื่อขออนุมัติเป็นกรณีพิเศษ ยกเว้นในกรณีที่นักศึกษาเหลือจำนวนหน่วยกิตที่ต้อง
ลงทะเบียนวิชาเรียนตามหลักสูตรน้อยกว่าที่กำหนดไว้ในข้อ ๓๐ ให้ลงทะเบียนวิชาเรียนได้โดยไม่ต้องขอ
อนุมัติ แต่จะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการก่อน

ข้อ ๓๒ นักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชาเรียนหลังจากวันที่กำหนด ให้ถือว่ามาลงทะเบียน
วิชาเรียนช้าและจะต้องชำระค่าธรรมเนียมเพิ่มเติมตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด



ข้อ ๓๓ นักศึกษาที่ไม่ลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษาปกติภาคหนึ่งภาคใดที่มหาวิทยาลัยเปิดทำการสอนและไม่ได้ลาพักการศึกษาภายใต้เงื่อนไขที่ระบุไว้ในข้อ ๑๖ ให้คณะที่นักศึกษาสังกัดเสนอมหาวิทยาลัยเพื่อถอนชื่อนักศึกษาผู้นั้นออกจากทะเบียนนักศึกษา และให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาทันที

ข้อ ๓๔ ความในข้อ ๒๗ ข้อ ๒๘ ข้อ ๒๙ ข้อ ๓๐ ข้อ ๓๑ ข้อ ๓๒ และข้อ ๓๓ มิให้ใช้บังคับกับนักศึกษาที่ได้รับความเห็นชอบให้ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน หรือโครงการแลกเปลี่ยนทางวิชาการ และยังคงศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาอื่นนั้น โดยให้ถือว่าการลงทะเบียนวิชาเรียนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นนั้นเป็นการลงทะเบียนวิชาเรียนตามหมวดนี้

ข้อ ๓๕ ถ้าไม่เกินกำหนด ๒ ปีนับแต่วันที่มหาวิทยาลัยถอนชื่อนักศึกษาออกจากทะเบียนนักศึกษาตามข้อ ๒๒ (๘) ข้อ ๒๒ (๙) และข้อ ๓๓ มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นักศึกษาผู้นั้นกลับเข้าศึกษาใหม่ได้เมื่อมีเหตุผลอันสมควร โดยให้ถือว่าระยะเวลาที่นับเป็นระยะเวลาพักการศึกษา และให้นับเป็นระยะเวลาการศึกษาด้วย ทั้งนี้ ให้นำหน่วยกิตสะสมเดิมมาใช้ในการศึกษาครั้งใหม่ต่อไป

ในกรณีเช่นนี้ นักศึกษาจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษา รวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ที่ค้างชำระ (ถ้ามี) ด้วย

ข้อ ๓๖ การขอเพิ่มรายวิชาให้กระทำได้ภายใน ๑๔ วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ ๗ วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน และอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

ในกรณีที่นักศึกษาไม่สามารถเพิ่มรายวิชาได้ทันตามเวลาที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่ง ให้นำความในข้อ ๒๙ มาใช้บังคับโดยอนุโลม

ข้อ ๓๗ การขอลอนรายวิชาให้กระทำได้ภายในเงื่อนไขและมีผลดังต่อไปนี้

(๑) ในกรณีที่ขอลอนภายใน ๑๔ วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ ๗ วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ รายวิชาที่ขอลอนนั้นจะไม่ปรากฏในทะเบียนผลการศึกษา

(๒) ในกรณีที่ขอลอนภายใน ๘๔ วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ ๔๒ วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ นักศึกษาจะได้รับสัญลักษณ์ W ในรายวิชาที่ขอลอน ถ้ามิได้ขาดเรียนในรายวิชานั้นมาแล้วเกินร้อยละ ๒๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้น

(๓) การขอลอนเมื่อพ้นกำหนดตาม (๒) ตามปกติจะกระทำมิได้ เว้นแต่เมื่อคณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาสังกัดเห็นสมควรอนุมัติด้วยเหตุผลพิเศษ ทั้งนี้ ต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษา โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการแล้ว ในกรณีเช่นนี้นักศึกษาจะได้รับสัญลักษณ์ W ในรายวิชาที่ได้รับอนุมัติให้ลอนนั้น

ข้อ ๓๘ การกำหนดอัตราค่าธรรมเนียมต่าง ๆ รวมทั้งหลักเกณฑ์การได้รับค่าธรรมเนียมคืนให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรเกี่ยวกับอัตราค่าธรรมเนียมการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต



หมวด ๓

การวัดผลและการประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๓๙ ให้มีการวัดผลและประเมินผลการศึกษาทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้แต่ละภาคการศึกษา

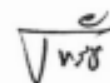
ข้อ ๔๐ การวัดผลการศึกษาอาจจะทำได้หลายวิธีในระหว่างภาคการศึกษานั้น รายวิชาใดที่ไม่มี การสอบเมื่อสิ้นภาคการศึกษา ให้คณบดีเป็นผู้ประกาศให้นักศึกษาทราบก่อนการลงทะเบียนเรียนใน ภาคการศึกษานั้น ทั้งนี้ ให้คณะรายงานผลการศึกษาให้มหาวิทยาลัยภายใน ๓๔ วันนับแต่วันปิดภาค การศึกษา หรือตามที่ปฏิทินการศึกษากำหนด หากพ้นกำหนดดังกล่าวแล้ว มหาวิทยาลัยยังไม่ได้รับรายงาน ผลการศึกษา จะบันทึกสัญลักษณ์ X ในรายวิชาดังกล่าว และให้คณะที่รับผิดชอบรายวิชาดำเนินการให้ได้ ผลการศึกษารายวิชานั้นและส่งให้มหาวิทยาลัยโดยเร็วที่สุด ทั้งนี้ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาชี้แจง เหตุผลความจำเป็นที่ไม่สามารถรายงานผลการศึกษาได้ทันภายในกำหนดเวลาต่อคณะกรรมการประจำคณะ และรายงานต่อสภาวิชาการด้วย

ในกรณีที่คณะที่รับผิดชอบรายวิชาได้รายงานผลการศึกษาในรายวิชาใดมายังมหาวิทยาลัย แล้ว และอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชามีความประสงค์จะขอแก้ไขผลการศึกษารายวิชานั้น ให้อาจารย์ ผู้รับผิดชอบรายวิชาจัดทำคำชี้แจงพร้อมแนบสมุดคำตอบหรือหลักฐานการให้คะแนนทั้งก่อนแก้ไขและหลัง แก้ไข นำเสนอคณะกรรมการประจำคณะพิจารณาให้ความเห็นชอบก่อนนำเสนออธิการบดี หรือผู้ที่ได้รับ มอบหมายพิจารณาอนุมัติ และรายงานให้สภาวิชาการทราบต่อไป

ข้อ ๔๑ นักศึกษาจะต้องมีเวลาเรียนในแต่ละรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้น จึงจะมีสิทธิเข้าสอบในรายวิชานั้น ยกเว้น นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติเป็นกรณีพิเศษตามข้อ ๒๙ หรือในบางรายวิชาอาจกำหนดจำนวนเวลาเรียนเป็นอย่างอื่น เพื่อให้มีสิทธิเข้าสอบหรือได้รับการประเมินผลในรายวิชานั้นตามที่คณะกรรมการประจำคณะกำหนด รูปแบบของการจัดการศึกษาเป็นกรณีไป

ข้อ ๔๒ การวัดผลในแต่ละรายวิชานั้นแบ่งเป็นระดับ (Grade) และให้กำหนดค่าระดับ (Grade Point) ต่อหนึ่งหน่วยกิต ดังนี้

ผลการศึกษา	ระดับ	ค่าระดับ
ดีเยี่ยม (Excellent)	A	๔.๐๐
ดีมาก (Very Good)	B+	๓.๕๐
ดี (Good)	B	๓.๐๐
เกือบดี (Fairly Good)	C+	๒.๕๐
พอใช้ (Fair)	C	๒.๐๐
อ่อน (Poor)	D+	๑.๕๐
อ่อนมาก (Very Poor)	D	๑.๐๐
ตก (Failed)	F	๐



ข้อ ๔๓ นอกจากการวัดผลเป็นระดับตามข้อ ๔๒ แล้ว รายงานผลการศึกษาลงแสดงได้ด้วยสัญลักษณ์อื่นอีก ดังนี้

สัญลักษณ์	ผลการศึกษา
I (Incomplete)	ไม่สมบูรณ์
S (Satisfactory)	สอบได้ไม่กำหนดระดับ
U (Unsatisfactory)	สอบตกไม่กำหนดระดับ
W (Withdrawn)	ถอนวิชาเรียน
Au (Audit)	เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต
R (Re - examination)	สอบซ้ำ
T (Transferred)	รับโอน
X (No report)	ไม่ปรากฏรายงานผลการศึกษา

ข้อ ๔๔ การให้ระดับ F ให้กระทำในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

- (๑) นักศึกษาไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินผล
- (๒) นักศึกษาไม่แก้ผลการศึกษาที่ไม่สมบูรณ์ (I) ตามกำหนดเวลาที่ระบุไว้ในข้อ ๔๕
- (๓) นักศึกษาทำผิดระเบียบการสอบและได้รับการตัดสินให้สอบตก
- (๔) นักศึกษาไม่แก้ผลสอบซ้ำ (R) ตามกำหนดเวลาที่ระบุไว้ในข้อ ๕๐

ข้อ ๔๕ การให้สัญลักษณ์ I ให้กระทำได้ในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

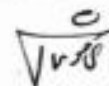
- (๑) นักศึกษาป่วยระหว่างการสอบรายวิชานั้นโดยมิได้รับรองแพทย์จากโรงพยาบาลและหรือใบความเห็นแพทย์จากโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาลซึ่งมหาวิทยาลัยยอมรับ
- (๒) นักศึกษาขาดสอบโดยได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการที่นักศึกษาสังกัด หรือด้วยเหตุสุดวิสัยบางประการซึ่งทำให้นักศึกษานั้นยังปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายสำหรับรายวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์และอาจารย์ผู้สอนเห็นว่ายังไม่สมควรประเมินผลการศึกษาขั้นสุดท้ายของนักศึกษา

ในกรณีดังกล่าวตาม (๑) และ (๒) นักศึกษาจะต้องทำการสอบ และหรือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์ผู้สอนให้เรียบร้อยเพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่สมบูรณ์ อย่างช้าภายในวันเปิดภาคการศึกษาปกติถัดไป และให้อาจารย์ผู้สอนรายงานผลการศึกษาภายใน ๑๔ วันแรกของภาคการศึกษานั้น หากพ้นกำหนดดังกล่าวมหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนสัญลักษณ์ I เป็น F หรือ U แล้วแต่กรณี โดยอัตโนมัติ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะหรือคณะกรรมการที่ดูแลรับผิดชอบวิชาศึกษาทั่วไปที่รับผิดชอบการเรียนการสอนรายวิชาให้ขยายเวลาได้เป็นกรณีพิเศษเมื่อเห็นว่ามีเหตุผลสำคัญและจำเป็น โดยต้องแจ้งให้มหาวิทยาลัยทราบล่วงหน้า

ข้อ ๔๖ การให้สัญลักษณ์ S จะให้เฉพาะรายวิชาซึ่งนักศึกษาสอบได้และหลักสูตรกำหนดว่าเป็นวิชาที่ไม่กำหนดระดับ

ข้อ ๔๗ การให้สัญลักษณ์ U จะให้เฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาได้กระทำกรณีใดกรณีหนึ่งตามข้อ ๔๔ (๑) ถึงข้อ ๔๔ (๔) และหลักสูตรกำหนดว่าเป็นวิชาที่ไม่กำหนดระดับ

ข้อ ๔๘ การให้สัญลักษณ์ Au ให้กระทำเฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้ และแจ้งความจำนงในวันลงทะเบียนว่าจะเรียนโดยไม่นับหน่วยกิตและไม่ประสงค์จะให้มีการวัดผล ทั้งนี้ นักศึกษาต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนตลอดภาคการศึกษานั้น มิฉะนั้นให้ถือว่านักศึกษาได้ถอนรายวิชาดังกล่าวและผลการศึกษาจะเป็น W



นักศึกษาจะใช้วิชาที่เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต (Audit) เป็นวิชาบังคับก่อนของรายวิชา
ต่อเนื่องไม่ได้

ข้อ ๔๙ การให้สัญลักษณ์ W ให้กระทำเฉพาะรายวิชาตามกรณีที่ระบุไว้ในข้อ ๓๗ (๒)
ข้อ ๓๗ (๓) และข้อ ๔๘

ข้อ ๕๐ การให้สัญลักษณ์ R จะให้เฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาสอบไม่ผ่านและเป็นรายวิชาที่
คณะกรรมการประจำคณะ หรือคณะกรรมการที่ดูแลรับผิดชอบวิชาศึกษาทั่วไปที่รับผิดชอบการเรียน
การสอนรายวิชานั้น กำหนดให้มีการสอบซ้ำโดยแจ้งพร้อมรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา

การสอบซ้ำตามวรรคหนึ่ง นักศึกษาสามารถสอบได้เพียงครั้งเดียว โดยนักศึกษาจะต้องทำ
การสอบซ้ำอย่างช้าภายในวันเปิดภาคการศึกษาปกติถัดไป มิฉะนั้นสัญลักษณ์ R จะถูกเปลี่ยนเป็นระดับ F
โดยอัตโนมัติ ทั้งนี้ การประเมินผลการสอบซ้ำจะได้ไม่เกินระดับ D

การรายงานผลการสอบซ้ำให้ใช้แนวปฏิบัติเช่นเดียวกับการรายงานผลการศึกษาที่
ไม่สมบูรณ์

คณะหรือหน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบวิชาศึกษาทั่วไปที่รับผิดชอบรายวิชาที่มีการสอบซ้ำ
สามารถวางระเบียบเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติในการสอบซ้ำได้ตามความเหมาะสม

ข้อ ๕๑ การให้สัญลักษณ์ T ใช้เฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้เทียบโอนรายวิชา
และหน่วยกิตได้ด้วยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำคณะที่รับโอน

ข้อ ๕๒ การให้สัญลักษณ์ X จะให้เฉพาะรายวิชาที่ไม่ปรากฏรายงานผลการศึกษา

ให้มหาวิทยาลัยกำกับดูแลให้คณะและอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาดำเนินการให้เป็นไปตาม

ข้อ ๔๐

ข้อ ๕๓ นักศึกษาที่มีผลการสอบในรายวิชาใดไม่ต่ำกว่าระดับ D ให้ถือว่าสอบได้ในรายวิชานั้น
ยกเว้นในรายวิชาที่หลักสูตรกำหนดว่าจะต้องสอบให้ได้สูงกว่าระดับ D

หากรายวิชาที่สอบตกเป็นรายวิชาบังคับในหลักสูตร นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนวิชาเรียน
รายวิชานั้นจนสอบได้ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่ง

หากรายวิชาที่สอบตกเป็นรายวิชาเลือก นักศึกษาอาจลงทะเบียนรายวิชาซ้ำในรายวิชานั้น
หรืออาจจะลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาอื่นแทนได้

ข้อ ๕๔ รายวิชาใดที่นักศึกษาสอบได้สูงกว่าระดับ D+ นักศึกษาไม่มีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียน
ของรายวิชานั้นอีก

ส่วนรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนโดยไม่นับหน่วยกิต (Audit) นักศึกษาอาจจะ
ลงทะเบียนวิชาเรียนอีกได้

ข้อ ๕๕ การนับหน่วยกิตสะสม ให้นับรวมเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่นักศึกษาสอบได้
ตามเกณฑ์ข้อ ๔๖ ข้อ ๕๑ หรือข้อ ๕๓ เท่านั้น ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

(๑) ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้งให้นับ
จำนวนหน่วยกิตของรายวิชานั้นไปคิดรวมเป็นหน่วยกิตสะสมได้เพียงครั้งเดียว

(๒) ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาที่ได้ระบุไว้ว่าเป็นรายวิชาที่
เทียบเท่ากันให้นับหน่วยกิตเฉพาะรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งเท่านั้นเป็นหน่วยกิตสะสม

๑๒

ข้อ ๕๖ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติทุกภาคการศึกษาและภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน ให้กองบริการการศึกษาคำนวณหา “ค่าระดับเฉลี่ย” (Grade Point Average = GPA) ของรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้สำหรับภาคการศึกษานั้น คำนับเรียกว่า “ค่าระดับเฉลี่ยประจำภาค” (Semester Grade Point Average = SGPA) และให้คิดค่าระดับเฉลี่ยสำหรับรายวิชาทั้งหมดทุกภาคการศึกษาดังแต่เริ่มเป็นนักศึกษาจนถึงภาคการศึกษาปัจจุบัน คำนับเรียกว่า “ค่าระดับเฉลี่ยสะสม” (Cumulative Grade Point Average = Cum.GPA)

ข้อ ๕๗ การคิดค่าระดับเฉลี่ยประจำภาค (SGPA) คำนวณได้จากการนำผลบวกของผลคูณระหว่างค่าระดับต่อหน่วยกิตกับจำนวนหน่วยกิตของแต่ละรายวิชาที่ลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษานั้น ตั้งแล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิตทั้งหมดที่ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้ในภาคการศึกษานั้น

ข้อ ๕๘ การคิดค่าระดับเฉลี่ยสะสม (Cum.GPA) คำนวณได้จากการนำผลบวกของผลคูณระหว่างค่าระดับต่อหน่วยกิตกับจำนวนหน่วยกิตของแต่ละรายวิชาที่ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้ทั้งหมดตั้งแล้วหารด้วยจำนวนหน่วยกิตทั้งหมดที่ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้

ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาใดซ้ำให้นำเฉพาะผลการศึกษาที่ได้รับ การประเมินครั้งสุดท้ายมาคำนวณค่าระดับเฉลี่ยสะสม หากรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนซ้ำเป็นรายวิชาบังคับก่อน ไม่ว่าจะวัดผลของรายวิชานั้นจะได้ระดับใด ก็ไม่ทำให้สิทธิการลงทะเบียน การลงทะเบียน หรือผลการศึกษารายวิชาต่อเนื่องนั้นเป็นโมฆะ ทั้งนี้ ผลการศึกษาให้ปรากฏในระเบียบผลการศึกษาทุกครั้ง

ข้อ ๕๙ รายวิชาใดที่มีรายงานผลการศึกษาเป็นสัญลักษณ์ I, S, U, W, Au, R, T และ X ไม่ให้นำผลการศึกษาดังกล่าวมาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยตามข้อ ๕๗ และข้อ ๕๘

ข้อ ๖๐ การหาค่าระดับเฉลี่ยให้คิดทศนิยมสองตำแหน่ง หากทศนิยมตำแหน่งที่สามมีค่าตั้งแต่ ๕ ขึ้นไป ให้ปัดเศษขึ้นในตำแหน่งที่สอง

หมวด ๔

การดำเนินการกรณีนักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบ

ข้อ ๖๑ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาอาจได้รับการพิจารณาโทษกรณีใดกรณีหนึ่ง หรือหลายกรณี ดังนี้

- (๑) ภาคทัณฑ์
- (๒) ให้ตกในรายวิชาที่ทุจริต (F หรือ U)
- (๓) พักการศึกษา
- (๔) ทัศนสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๖๒ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบที่มหาวิทยาลัยกำหนด ให้กรรมการควบคุมการสอบร่วมกับคณะกรรมการประจำคณะของคณะที่จัดสอนรายวิชานั้นร่วมกันพิจารณาการกระทำผิดระเบียบดังกล่าวของนักศึกษาว่าเป็นความผิดประเภททุจริต หรือส่อเจตนาทุจริต หรือเป็นกรณีอื่น โดยต้องให้นักศึกษามีโอกาสได้รับทราบข้อเท็จจริงอย่างเพียงพอ และมีโอกาสโต้แย้งและแสดงหลักฐานของตนด้วย

เมื่อกรรมการตามวรรคหนึ่งได้พิจารณาความผิดของนักศึกษาแล้วให้นำส่งความเห็นพร้อมพยานหลักฐานที่เกี่ยวข้องแก่คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาผู้นั้นสังกัดอยู่เพื่อพิจารณาลงโทษ



ข้อ ๖๓ การลงทะเบียนนักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบตามข้อ ๖๑ ให้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่นักศึกษาผู้กระทำผิดสังกัดอยู่เป็นผู้พิจารณาสั่งลงโทษ ดังนี้

(๑) ถ้าเป็นความผิดประเภททุจริต หรือ سوءเจตนาทุจริต ให้พิจารณาสั่งลงโทษ นักศึกษาผู้นั้นให้ได้ F หรือ U แล้วแต่กรณี ในรายวิชาที่กระทำผิดระเบียบการสอบ และให้พิจารณาสั่งพัก การศึกษานักศึกษาผู้นั้นอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษาปกติ หรืออาจให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาก็ได้

(๒) ถ้าเป็นความผิดกรณีอื่นนอกเหนือจาก (๑) ให้พิจารณาการลงโทษตามควรแก่ ความผิด

การพักการศึกษาของนักศึกษาที่กระทำผิดนั้นให้เริ่มในภาคการศึกษาปกติถัดจาก ภาคการศึกษา ที่กระทำผิด และให้นับระยะเวลาที่ถูกสั่งพักการศึกษาเป็นระยะเวลาการศึกษาด้วย

ให้คณบดีคณะที่นักศึกษาผู้กระทำผิดนั้นสังกัดอยู่ดำเนินการลงโทษหรือเสนอผู้มีอำนาจ พิจารณาลงโทษตามมติของคณะกรรมการตามวรรคหนึ่งแล้วแจ้งให้มหาวิทยาลัยทราบทันที

หมวด ๕

การรับโอนนักศึกษา และการเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิต

ข้อ ๖๔ การโอนสังกัดคณะ มีเกณฑ์ดังนี้

(๑) นักศึกษาอาจขอโอนสังกัดคณะจากคณะที่กำลังศึกษาอยู่ไปศึกษาในสังกัดอีก คณะหนึ่งคณะใดก็ได้ ทั้งนี้ นักศึกษาผู้นั้นจะต้องศึกษาในคณะที่กำลังศึกษาอยู่มาแล้วไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติ โดยไม่นับภาคการศึกษาที่พักการศึกษา และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๑.๘๐

(๒) ให้นักศึกษาผู้ประสงค์จะขอโอนสังกัดคณะแสดงความจำนงพร้อมด้วยเหตุผล ที่ขอโอนสังกัดคณะยื่นต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัดอย่างช้า ๓๐ วันก่อนเปิดภาคการศึกษาปกติ เมื่อคณบดี คณะต้นสังกัดได้รับหนังสือแสดงความจำนงขอโอนสังกัดคณะแล้ว ให้คณบดีคณะต้นสังกัดส่งคำขอโอน สังกัดคณะพร้อมทั้งข้อคิดเห็นประกอบการพิจารณาไปยังคณะที่นักศึกษาขอโอนสังกัดไปศึกษา

การอนุมัติให้นักศึกษาโอนสังกัดคณะให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการประจำคณะ ของคณะที่นักศึกษาขอโอนสังกัดไปศึกษา ทั้งนี้ ให้คณะที่จะรับโอนนักศึกษากำหนดหลักเกณฑ์ ขั้นตอน และวิธีการคัดเลือกโดยประกาศให้ทราบล่วงหน้าอย่างน้อย ๔๕ วันก่อนเปิดภาคการศึกษาปกติ

(๓) ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้โอนสังกัดคณะ ให้คณะกรรมการประจำคณะ ของคณะที่รับโอนมีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตที่นักศึกษานักศึกษาได้ไว้แล้ว เพื่อกำหนด เงื่อนไขการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องศึกษาต่อในคณะที่รับโอน

จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เทียบโอนจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของ รายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร

(๔) การนับเวลาการศึกษาให้นับเวลาการศึกษาในคณะเดิมรวมเข้าด้วย

ข้อ ๖๕ การรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น มีเกณฑ์ดังนี้

(๑) ผู้ขอโอนต้องมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐหรือ ในกำกับของรัฐที่จำกัดจำนวนรับนักศึกษา

สำหรับหลักสูตรนานาชาติหรือหลักสูตรภาษาอังกฤษของมหาวิทยาลัย ผู้ขอโอน อาจมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในต่างประเทศก็ได้

(๒) ให้นักศึกษาผู้ประสงค์ขอโอนยื่นคำร้องขอโอนต่อคณะที่ประสงค์จะขอโอนมา สังกัดภายในระยะเวลาไม่น้อยกว่า ๖๐ วันก่อนวันเปิดภาคการศึกษา พร้อมแนบหลักฐานใบระเบียบ ผลการศึกษาและคำอธิบายรายวิชาของหลักสูตรที่นักศึกษากำลังศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาเดิม ทั้งนี้ ให้นยื่น คำร้องขอโอนมาศึกษาได้เพียงหนึ่งสาขาวิชาในหนึ่งคณะเท่านั้น

(๓) ให้คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาประสงค์จะขอโอนไปสังกัดเป็น ผู้พิจารณาอนุมัติการโอนมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย

(๔) นักศึกษาผู้ขอโอนต้องศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาเดิมไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษา และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๕๐

(๕) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยให้มีสิทธิศึกษา โนมหาวิทยาลัยได้ในระยะเวลาไม่เกินสองเท่าของจำนวนปีตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของคณะที่เข้าศึกษา โดยนับรวมเวลาศึกษาจากสถาบันเดิมด้วย

(๖) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยแล้วจะเสนอ เรื่องเพื่อขออนุมัติเปลี่ยนสาขาวิชาอีกไม่ได้

ข้อ ๖๖ นักศึกษาอาจขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตในกรณีต่าง ๆ ได้ตามเงื่อนไข ต่อไปนี้

(๑) นักศึกษาที่เปลี่ยนสาขาวิชาเอก และหรือวิชาโท หรือย้ายคณะภายใน มหาวิทยาลัย ให้นำผลการศึกษาของรายวิชาต่าง ๆ ซึ่งเทียบโอนได้ที่ได้ศึกษาจากหลักสูตรเดิมมาคำนวณ ค่าระดับเฉลี่ยสะสมด้วย

(๒) นักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน โครงการแลกเปลี่ยนทางวิชาการ หรือนักศึกษาที่ไปศึกษาด้วยตนเองบางรายวิชาโดยได้รับอนุมัติจากคณบดีคณะที่ตนสังกัด สามารถนำ รายวิชาและหน่วยกิตที่ไปศึกษามาเทียบโอนเป็นรายวิชาและหน่วยกิตในหลักสูตร และให้นำผลการศึกษา ของรายวิชานั้น ๆ มาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยด้วย

(๓) นักศึกษาที่ประสงค์จะเรียนในการจัดการศึกษาหลักสูตรควบปริญญาตรี สองปริญญาตามข้อ ๗ (๖) ที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตรหนึ่งของมหาวิทยาลัย สามารถโอนรายวิชาและหน่วยกิตไปอีก หลักสูตรหนึ่งได้ และสามารถได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาในทั้งสองหลักสูตรดังกล่าวได้

(๔) นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีในสาขาวิชาหนึ่งของ สถาบันอุดมศึกษาและได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาในสาขาหนึ่ง ให้คณะกรรมการประจำคณะ มีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตที่ผู้นั้นได้ศึกษาไว้แล้ว โดยบันทึกสัญลักษณ์ T ในรายวิชา ที่ได้รับเทียบโอน โดยไม่นำมาคิดค่าระดับเฉลี่ย พร้อมทั้งกำหนดเงื่อนไขการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้อง ศึกษาในสาขาวิชาที่ขอเข้าศึกษา

(๕) นักศึกษาในกรณีดังนี้

(๕.๑) นักศึกษาที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าทั้งในประเทศ และต่างประเทศและสอบคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยในโครงการใด ๆ ที่กำหนดไว้ใน โครงการว่าสามารถขอเทียบรายวิชาได้

(๕.๒) นักศึกษาที่โอนมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น



นักศึกษาทั้งสองกรณีสามารถขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตได้ โดยให้คณะกรรมการประจำคณะมีอำนาจในการพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตโดยให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

(ก) เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเทียบเคียงกันได้กับรายวิชาที่มีในหลักสูตรที่รับเข้าศึกษา หรือมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ขอเทียบ

(ข) เป็นรายวิชาที่มีผลการเรียนไม่ต่ำกว่า C หรือ ๒.๐๐

(ค) รายวิชาและหน่วยกิตที่เทียบโอนรวมแล้วต้องไม่เกินสามในสี่ของหลักสูตร

(ง) รายวิชาที่เทียบโอนจะรายงานในใบระเบียบผลการศึกษาเฉพาะรหัส ชื่อรายวิชา และจำนวนหน่วยกิต และบันทึกสัญลักษณ์ T ในรายวิชาที่ได้รับเทียบโอนโดยไม่นำมาคิดค่าระดับเฉลี่ย เว้นแต่เป็นกรณีที่นักศึกษาที่ขอเทียบโอนเป็นนักศึกษาที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัย กรณีเช่นนี้ให้นำผลการศึกษารายวิชาที่เทียบโอนมาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยด้วย

ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เทียบโอนจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร

การขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตตาม (๑) (๒) (๔) และ (๕) ให้เป็นอำนาจของคณะกรรมการประจำคณะ เว้นแต่รายวิชาศึกษาทั่วไปให้เป็นอำนาจของคณะกรรมการวิชาการที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้ง

ข้อ ๖๗ นักศึกษาที่มีสิทธิขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิต ให้ดำเนินการขอเทียบรายวิชาต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัด และให้คณะส่งหลักฐานพร้อมคำร้องการขออนุมัติถึงมหาวิทยาลัยภายในวันเปิดภาคการศึกษาปกติแรกที่นักศึกษาย้ายคณะ เปลี่ยนสาขาวิชาเอก ได้รับคัดเลือกเข้าศึกษาหรือโอนมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น หากพันกำหนดนี้สิทธิที่จะขอเทียบรายวิชาให้เป็นอันหมดไป ในกรณีที่มีความจำเป็นไม่อาจดำเนินการให้แล้วเสร็จตามกำหนดดังกล่าวได้ ให้เป็นอำนาจของคณบดีในการพิจารณาอนุมัติและให้แจ้งมหาวิทยาลัยโดยเร็ว

ข้อ ๖๘ การเทียบรายวิชาในลักษณะเทียบเป็นกลุ่มวิชา การเทียบโอนจากประสบการณ์ การเทียบโอนจากการศึกษานอกระบบ การเทียบโอนจากระบบการศึกษาตามอัธยาศัย และการเทียบโอนในลักษณะอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด ๖

การสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๖๙ ผู้สำเร็จการศึกษาต้องมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

(๑) สอบได้หน่วยกิตสะสมครบตามหลักสูตรที่เข้าศึกษาภายในระยะเวลาไม่เกินสองเท่าของเวลาการศึกษาตามหลักสูตร และมีผลการศึกษาดำเนินการ ดังนี้


(๑.๑) ระดับอนุปริญญา มีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๒.๐๐

(๑.๒) ระดับปริญญา มีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ หรือมีค่าระดับเฉลี่ยสะสม และมีค่าระดับเฉลี่ยในวิชาเอกไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ ตามที่หลักสูตรกำหนด

(๒) เป็นผู้มีความประพฤติดีสมศักดิ์ศรีแห่งปริญญา และไม่เคยได้รับโทษทางจรรยาบรรณที่ไม่ให้สำเร็จการศึกษาตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

(๓) ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะอื่นใดกับมหาวิทยาลัย

(๔) ไม่อยู่ระหว่างถูกลงโทษพักการศึกษา



ข้อ ๗๐ ผู้สำเร็จการศึกษาตามข้อ ๖๙ ที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยม จะต้องมียears ระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ สำหรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ ๑ หรือมีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๒๐ สำหรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ ๒ และจะต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

(๑) มีหน่วยกิตครบตามหลักสูตรภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ตามหลักสูตรการศึกษานั้น ๆ

(๒) ไม่เคยมีผลการเรียนในรายวิชาใดได้ค่าระดับ F หรือ U

(๓) ไม่เคยลงทะเบียนวิชาเรียนซ้ำในรายวิชาใดเพื่อเปลี่ยนค่าระดับเฉลี่ยสะสม

นักศึกษาที่มีการเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตโดยมีจำนวนหน่วยกิตที่เทียบโอนไม่เกินร้อยละ ๒๕ ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร และมีคุณสมบัติตาม (๑) (๒) และ (๓) ให้ได้รับปริญญาเกียรตินิยมได้

นักศึกษาผู้มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยมต้องไม่เป็นผู้ที่ศึกษาในหลักสูตรต่อเนื่อง

ข้อ ๗๑ นักศึกษาจะต้องยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยเพื่อขอรับอนุปริญญาหรือปริญญาในภาคการศึกษาสุดท้ายที่นักศึกษาจะสอบได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตร

ข้อ ๗๒ ให้คณะกรรมการประจำคณะและรองอธิการบดีที่รับผิดชอบด้านวิชาการเป็นผู้พิจารณาคำร้องของนักศึกษาแล้วเสนอต่อสภาวิชาการพิจารณาก่อนเสนอสภามหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อพิจารณาอนุมัติการให้อนุปริญญา หรือปริญญา หรือปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ ๗๓ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรจะพิจารณาอนุมัติการให้อนุปริญญา ปริญญา และปริญญาเกียรตินิยมอย่างน้อยปีละ ๒ ครั้ง

สภามหาวิทยาลัยศิลปากรอาจกำหนดให้ผู้ได้รับปริญญาเกียรตินิยมได้รับเหรียญทองหรือเหรียญเงินของแต่ละคณะ หรือการเชิดชูเกียรติอย่างอื่นตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

ข้อ ๗๔ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรอาจเปลี่ยนแปลง หรือเพิกถอนการให้อนุปริญญา ปริญญา ปริญญาเกียรตินิยม เหรียญทอง เหรียญเงิน และการเชิดชูเกียรติอย่างอื่น ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดไว้ในข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๗๕ มหาวิทยาลัยจัดให้มีพิธีประสาทปริญญาบัตร ซึ่งจะประกาศกำหนดวันให้ทราบเป็นคราวไป สิทธิในการเข้าร่วมพิธีประสาทปริญญาบัตรและข้อปฏิบัติในการเข้าร่วมพิธี ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๗๖ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เข้าศึกษาก่อนภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา ๒๕๖๐ ให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๕๑ และฉบับที่แก้ไขเพิ่มเติมต่อไปจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา หรือพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา



๑๗

ข้อ ๗๗ ให้ใช้บรรดาข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศ ที่ได้ออกโดยอาศัยอำนาจตามความใน ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิตที่ใช้บังคับอยู่ในวันก่อนวันที่ข้อบังคับนี้ ใช้บังคับ โดยอนุโลมไปพลางก่อนเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้จนกว่าจะมีการออกข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศตามข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๑๗ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๐



(นายภราเดช พิชัยวิเชียร)
นายกสภามหาวิทยาลัยศิลปากร





**ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร
ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ ๒)
พ.ศ. ๒๕๖๕**

โดยที่เป็นการสมควรแก้ไขเพิ่มเติมข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๒ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. ๒๕๕๙ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรในการประชุมครั้งที่ ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๖๕ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๕”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา ๒๕๖๕ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกความในข้อ ๗ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๗ การจัดการศึกษาในมหาวิทยาลัยให้ใช้ระบบทวิภาค โดยแบ่งเวลาการศึกษาในแต่ละปีการศึกษาออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ คือ ภาคการศึกษาต้นและภาคการศึกษาปลาย โดยแต่ละภาคการศึกษามีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าสิบห้าสัปดาห์

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาภาคพิเศษฤดูร้อนต่อจากภาคการศึกษาปลายอีกหนึ่งภาคก็ได้ โดยมีระยะเวลาศึกษาประมาณแปดสัปดาห์

นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือรูปแบบผสมผสาน ดังนี้

(๑) การศึกษาระบบทางไกล เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้ระบบทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง ไปรษณีย์ และเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งการศึกษารูปแบบออนไลน์

(๒) การศึกษาแบบชุดวิชา (Module System) เป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นคราว ๆ คราวละรายวิชาหรือหลายรายวิชา

(๓) การศึกษาแบบนานาชาติ เป็นการจัดการศึกษาโดยความร่วมมือของสถานศึกษาในต่างประเทศ หรือเป็นหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่มีการจัดการในลักษณะหลักสูตรนานาชาติ

(๔) การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีแบบก้าวหน้า เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้วให้รองรับศักยภาพของผู้มีความสามารถพิเศษ

(๕) การจัดการศึกษาแบบบูรณาการ เป็นการจัดการศึกษาโดยผสมผสานศาสตร์สาขาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

(๖) การจัดการศึกษาหลักสูตรควบระดับปริญญาตรีสองปริญญา เป็นการศึกษหลักสูตรระดับปริญญาตรีสองหลักสูตรที่ให้ผู้เรียนศึกษาพร้อมกัน โดยผู้สำเร็จการศึกษาจะได้รับปริญญาทั้งสองหลักสูตร

(๗) การจัดการศึกษาตามโครงการเรียนล่วงหน้า เป็นการจัดการศึกษาโดยผู้เข้าร่วมโครงการสามารถลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเรียนล่วงหน้า และเมื่อผ่านการวัดผลตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ จะสามารถนำรายวิชานั้นมาเทียบเป็นหน่วยกิตในหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิตได้

(๘) การจัดการศึกษาแบบอื่น ๆ

ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามที่หลักสูตร ระเบียบ หรือประกาศมหาวิทยาลัยกำหนดไว้ และเป็นไปตามกฎกระทรวงมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาฉบับที่ใช้บังคับในปัจจุบัน รวมทั้งระเบียบหรือประกาศของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมที่เกี่ยวข้อง”

ข้อ ๔ ให้ยกเลิกความในข้อ ๔ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๔ ให้คิดหน่วยกิตของรายวิชาที่เรียนในภาคการศึกษาปกติตามหลักเกณฑ์ดังนี้

(๑) รายวิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๒) รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๓) การปฏิบัติงาน การฝึกงาน ฝึกภาคสนาม หรือสหกิจศึกษา ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๔) การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนอื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต”

ข้อ ๕ ให้ยกเลิกความในข้อ ๑๑ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๑๑ ให้แต่ละคณะกำหนดหลักสูตรและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องเรียน โดยจะต้องมีวิชาศึกษาทั่วไปที่มหาวิทยาลัยกำหนดในแต่ละหลักสูตร ทั้งนี้

(๑) กรณีหลักสูตรนานาชาติ คณะสามารถกำหนดรายวิชาศึกษาทั่วไปที่แตกต่างจากรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนดได้ แต่ต้องสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีฉบับที่ใช้บังคับในปัจจุบัน

(๒) กรณีหลักสูตรที่มีโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกับองค์กรภายนอกทั้งภาครัฐและเอกชนทั้งในประเทศและต่างประเทศ คณะฯอาจกำหนดรายวิชาศึกษาทั่วไปที่แตกต่างจากรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนดได้ แต่ต้องสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีฉบับที่ใช้บังคับในปัจจุบัน โดยให้คณะกรรมการประจำคณะเสนอขอความเห็นชอบต่อสภาวิชาการ”

ข้อ ๖ ให้ยกเลิกความในข้อ ๑๖ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๑๖ การลาพักการศึกษา นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาต่อคนบติของคณะที่นักศึกษาสังกัดได้ในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(๑) ถูกเกณฑ์หรือระดมพลเข้ารับราชการทหารกองประจำการ

(๒) ได้รับทุนการศึกษาระหว่างประเทศหรือทุนอื่นใด ซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นควรสนับสนุน

(๓) เจ็บป่วยต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานานตามคำสั่งหรือความเห็นชอบของแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์หรือใบความเห็นแพทย์ จากโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาลซึ่งมหาวิทยาลัยยอมรับ

(๔) มีเหตุจำเป็นสุดวิสัยอันควรได้รับการพิจารณาให้ลาพักการศึกษาได้

(๕) มีความจำเป็นส่วนตัว ในกรณีนี้นักศึกษาต้องเคยลงทะเบียนวิชาเรียนมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

ในกรณีที่นักศึกษาขอลาพักการศึกษาก่อนลงทะเบียนวิชาเรียน นักศึกษาต้องยื่นคำร้องต่อคนบติคณะที่ตนสังกัดอย่างช้าภายใน ๓๐ วัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษา และจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเพื่อรักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาไว้ หากนักศึกษาขอลาพักการศึกษาหลังจากที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนแล้ว นักศึกษาต้องยื่นคำร้องโดยเร็วที่สุด ทั้งนี้ ต้องก่อนวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษานั้น และจะต้องชำระหนี้สิน (ถ้ามี) ให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิขอลาพักการศึกษาได้ หากไม่ปฏิบัติตามจะไม่มีสิทธิลาพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะเป็นกรณีพิเศษ เมื่อคณะกรรมการประจำคณะเห็นว่ามีเหตุสำคัญและจำเป็นที่ทำให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษา หรือไม่อาจชำระหนี้สิน (ถ้ามี) ให้เสร็จสิ้นได้ทันตามกำหนด”

ข้อ ๗ ให้ยกเลิกความในข้อ ๒๘ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๒๘ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนวิชาเรียนพร้อมทั้งชำระค่าธรรมเนียมและหนี้สินต่าง ๆ (ถ้ามี) ให้เรียบร้อยตามวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนดจึงจะถือว่าการลงทะเบียนวิชาเรียนนั้นสมบูรณ์ และนักศึกษาจะได้รับรายงานผลการศึกษาเมื่อสิ้นภาคการศึกษาในรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้

ในกรณีที่นักศึกษามีหนี้สินใด ๆ กับมหาวิทยาลัย จะต้องชำระให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษาถัดไปได้ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากอธิการบดีหรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมาย”

ข้อ ๘ ให้ยกเลิกความในข้อ ๓๐ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๓๐ ในภาคการศึกษาปกติให้นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนได้ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ส่วนในภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนให้ลงทะเบียนวิชาเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาพิเศษอาจลงทะเบียนวิชาเรียนน้อยกว่าที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่งก็ได้ ทั้งนี้ ตามความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

หากมีเหตุผลและความจำเป็น การลงทะเบียนเรียนที่มีจำนวนหน่วยกิตแตกต่างไปจากเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรให้สามารถกระทำได้ตามแนวทางที่กำหนดในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรฉบับที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน แต่ต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา และต้องเรียนให้จำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร”

ข้อ ๙ ให้ยกเลิกความในข้อ ๓๕ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๓๕ นักศึกษาซึ่งถูกมหาวิทยาลัยถอนชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษาตามข้อ ๒๒ (๘) และ (๙) และข้อ ๓๓ อาจยื่นคำขอต่อคณบดีคณะที่เคยสังกัด เพื่อขอกลับเข้าศึกษาใหม่ได้ตามหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไขที่คณะกรรมการประจำคณะกำหนด ในกรณีเช่นนี้คณะกรรมการประจำคณะอาจพิจารณาให้นักศึกษาผู้นั้นกลับเข้าศึกษาใหม่ได้เมื่อมีเหตุผลอันสมควร แล้วจึงเสนอมหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติต่อไป โดยให้ถือว่าระยะเวลาอันเป็นระยะเวลาพักการศึกษา และให้นับเป็นระยะเวลาการศึกษาด้วย ทั้งนี้ ให้นำหน่วยกิตสะสมเดิมมาใช้ในการศึกษาครั้งใหม่ต่อไป

ในกรณีเช่นนี้ นักศึกษาจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษารวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ที่ค้างชำระ (ถ้ามี) ด้วย”

ข้อ ๑๐ ให้ยกเลิกความในข้อ ๓๗ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๓๗ การขอลอนรายวิชาให้กระทำได้ภายในเงื่อนไขและมีผลดังต่อไปนี้

(๑) ในกรณีที่ขอลอนภายใน ๑๔ วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ ๗ วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ รายวิชาที่ขอลอนนั้นจะไม่ปรากฏในระเบียบผลการศึกษา

(๒) ในกรณีที่ขอลอนภายใน ๘๔ วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ ๔๒ วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ นักศึกษาจะได้รับสัญลักษณ์ W ในรายวิชาที่ขอลอน ถ้ามิได้ขาดเรียนในรายวิชานั้นมาแล้วเกินร้อยละ ๒๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้น

(๓) การขอลอนเมื่อพ้นกำหนดตาม (๒) ตามปกติจะกระทำมิได้ เว้นแต่คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาสังกัดเห็นสมควรอนุมัติด้วยเหตุผลพิเศษ ทั้งนี้ หากเป็นรายวิชาที่มีการสอบปลายภาคการศึกษาจะต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนวันสอบปลายภาคการศึกษาของรายวิชานั้น โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการแล้ว ในกรณีเช่นนี้นักศึกษาจะได้รับสัญลักษณ์ W ในรายวิชาที่ได้รับอนุมัติให้ลอนนั้น”

ข้อ ๑๑ ให้ยกเลิกความในข้อ ๔๓ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๔๓ นอกจากการวัดผลเป็นระดับตามข้อ ๔๒ แล้ว รายงานผลการศึกษาอาจแสดงได้ด้วยสัญลักษณ์อื่นอีก ดังนี้

สัญลักษณ์	ผลการศึกษา
I (Incomplete)	ไม่สมบูรณ์
S (Satisfactory)	สอบได้ไม่กำหนดระดับ
U (Unsatisfactory)	สอบตกไม่กำหนดระดับ
W (Withdrawn)	ถอนวิชาเรียน
Au (Audit)	เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต
R (Re - examination)	สอบซ้ำ
T (Transferred)	รับโอนจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นในประเทศ
T* (Transferred)	รับโอนจากสถาบันอุดมศึกษาต่างประเทศ โดยให้ระบุชื่อย่อของสถาบันอุดมศึกษาและประเทศที่ตั้งต่อท้ายรายวิชา
X (No report)	ไม่ปรากฏรายงานผลการศึกษา”

ข้อ ๑๒ ให้ยกเลิกความในข้อ ๔๕ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๔๕ การให้สัญลักษณ์ I ให้กระทำได้ในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(๑) นักศึกษาป่วยระหว่างการสอบรายวิชานั้นโดยมีใบรับรองแพทย์จากโรงพยาบาลและหรือใบความเห็นแพทย์จากโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาลซึ่งมหาวิทยาลัยยอมรับ

(๒) นักศึกษาขาดสอบโดยได้รับอนุมัติจากคณบดีคณะที่นักศึกษาสังกัดหรือด้วยเหตุสุดวิสัยบางประการซึ่งทำให้นักศึกษานั้นยังปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายสำหรับรายวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์ และอาจารย์ผู้สอนเห็นว่ายังไม่สมควรประเมินผลการศึกษาระดับสุดท้ายของนักศึกษา

ในกรณีดังกล่าวตาม (๑) และ (๒) นักศึกษาจะต้องทำการสอบ และหรือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์ผู้สอนให้เรียบร้อยเพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่สมบูรณ์ อย่างช้าภายในวันเปิดภาคการศึกษาปกติถัดไป และให้อาจารย์ผู้สอนรายงานผลการศึกษาภายใน ๑๔ วันแรกของภาคการศึกษานั้น หากพ้นกำหนดดังกล่าวมหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนสัญลักษณ์ I เป็น F หรือ U แล้วแต่กรณี โดยอัตโนมัติ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะที่รับผิดชอบการเรียนการสอนรายวิชานั้น หรือคณะกรรมการวิชาการที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งในกรณีวิชาศึกษาทั่วไป ให้ขยายเวลาได้เป็นกรณีพิเศษเมื่อเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็น โดยต้องแจ้งให้มหาวิทยาลัยทราบล่วงหน้า”

ข้อ ๑๓ ให้ยกเลิกความในข้อ ๕๐ และข้อ ๕๑ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๕๐ การให้สัญลักษณ์ R จะให้เฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาสอบไม่ผ่านและเป็นรายวิชาที่คณะกรรมการประจำคณะที่รับผิดชอบการเรียนการสอนรายวิชานั้นกำหนดให้มีการสอบซ้ำ โดยแจ้งพร้อมรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา ในกรณีรายวิชาศึกษาทั่วไป ให้คณะกรรมการวิชาการที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งมีอำนาจพิจารณากำหนดให้สัญลักษณ์ R

การสอบซ้ำตามวรรคหนึ่ง นักศึกษาสามารถสอบได้เพียงครั้งเดียว โดยนักศึกษาจะต้องทำการสอบซ้ำอย่างช้าภายในวันเปิดภาคการศึกษาปกติถัดไป มิฉะนั้น สัญลักษณ์ R จะถูกเปลี่ยนเป็นระดับ F โดยอัตโนมัติ ทั้งนี้ การประเมินผลการสอบซ้ำจะได้ไม่เกินระดับ D

การรายงานผลการสอบซ้ำให้ใช้แนวปฏิบัติเช่นเดียวกับการรายงานผลการศึกษาที่ไม่สมบูรณ์

คณะที่รับผิดชอบรายวิชาที่มีการสอบซ้ำ หรือคณะกรรมการวิชาการที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งในกรณีวิชาศึกษาทั่วไป สามารถวางระเบียบเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติในการสอบซ้ำได้ตามความเหมาะสม

ข้อ ๕๑ การให้สัญลักษณ์ T หรือ T* ใช้เฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้เทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตได้ด้วยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำคณะที่รับโอน”

ข้อ ๑๔ ให้ยกเลิกความในข้อ ๕๕ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๕๕ การนับหน่วยกิตสะสม ให้นับรวมเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่นักศึกษาสอบได้ตามเกณฑ์ข้อ ๔๖ ข้อ ๕๑ หรือข้อ ๕๓ เท่านั้น ทั้งนี้ ตามหลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

(๑) ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นับจำนวนหน่วยกิตของรายวิชานั้นไปคิดรวมเป็นหน่วยกิตสะสมได้เพียงครั้งเดียว

(๒) ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาที่ได้ระบุไว้ว่าเป็นรายวิชาที่เทียบเท่ากัน ให้นับได้เฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตรเท่านั้นเป็นหน่วยกิตสะสมสำหรับการสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

ทั้งนี้ รายวิชาที่เทียบเท่ากัน หมายถึง รายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย ซึ่งมีเนื้อหาเทียบเคียงกันได้ หรือมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร โดยการเทียบรายวิชาให้เป็นอำนาจของคณะกรรมการประจำคณะที่รับการเทียบ หรือคณะกรรมการวิชาการที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งในกรณีวิชาศึกษาทั่วไป ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่ขอเทียบจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร”

ข้อ ๑๕ ให้ยกเลิกความในข้อ ๕๔ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๕๔ รายวิชาใดที่มีรายงานผลการศึกษาเป็นสัญลักษณ์ I, S, U, W, Au, R, T, T* และ X ให้นำผลการศึกษาดังกล่าวมาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยตามข้อ ๕๗ และข้อ ๕๘”

ข้อ ๑๖ ให้ยกเลิกความในหมวด ๔ การดำเนินการกรณีนักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบ ข้อ ๖๑ ข้อ ๖๒ และข้อ ๖๓ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“หมวด ๔

การดำเนินการกรณีนักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบหรือกระทำผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายการคัดลอกผลงาน (Plagiarism)

ส่วนที่ ๑

กระทำผิดระเบียบการสอบ

ข้อ ๖๑ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาอาจได้รับการพิจารณาโทษกรณีใดกรณีหนึ่ง หรือหลายกรณี ดังนี้

- (๑) ภาคทัณฑ์
- (๒) ให้ตกในรายวิชาที่ทุจริต (F หรือ U)
- (๓) พักการศึกษา
- (๔) พันสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๖๑/๑ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบที่มหาวิทยาลัยกำหนด ให้กรรมการควบคุมการสอบร่วมกับคณะกรรมการประจำคณะของคณะที่จัดสอนรายวิชานั้นพิจารณาการกระทำผิดระเบียบดังกล่าวของนักศึกษาว่าเป็นความผิดประเภททุจริต หรือ سوءเจตนาทุจริต หรือเป็นกรณีอื่น โดยต้องให้นักศึกษามีโอกาสได้รับทราบข้อเท็จจริงอย่างเพียงพอ และมีโอกาสโต้แย้งและแสดงหลักฐานของตนด้วย

เมื่อคณะกรรมการตามวรรคหนึ่งได้พิจารณาความผิดของนักศึกษาแล้ว ให้นำส่งความเห็นพร้อมพยานหลักฐานที่เกี่ยวข้องแก่คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษานั้นสังกัดอยู่เพื่อพิจารณาตามข้อ ๖๓ ต่อไป

ส่วนที่ ๒

**การกระทำผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษา
ที่มีลักษณะเข้าข่ายการคัดลอกผลงาน (Plagiarism)**

ข้อ ๖๒ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายเป็นการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) นักศึกษาอาจได้รับการพิจารณาโทษกรณีใดกรณีหนึ่ง หรือหลายกรณี ดังนี้

- (๑) ภาคทัณฑ์
- (๒) ให้การประเมินผลการศึกษาครั้งนั้นเป็นโมฆะ
- (๓) ให้การประเมินผลการศึกษาครั้งนั้นได้คะแนนเป็นศูนย์
- (๔) ให้ตกในรายวิชานั้น (F หรือ U)
- (๕) พักการศึกษา
- (๖)

ข้อ ๖๒/๑ การกระทำที่มีลักษณะเข้าข่ายเป็นการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) ได้แก่

- (๑) การนำผลงานของบุคคลอื่นทั้งหมดหรือบางส่วนมาใช้ประโยชน์โดยอ้างว่าเป็นผลงานของตนเอง
- (๒) การคัดลอกผลงานของบุคคลอื่นทั้งหมดหรือบางส่วนมาใช้ประโยชน์โดยอ้างว่าเป็นผลงานของตนเอง
- (๓) การนำผลงานของตนเองที่เคยใช้ประโยชน์แล้ว และได้รับการประเมินผลแล้วมาใช้ซ้ำในลักษณะที่จะทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นผลงานใหม่ โดยรู้อยู่แล้วว่าผลงานนั้นได้ถูกใช้ประโยชน์และได้รับการประเมินผลมาแล้ว
- (๔) การคัดลอกข้อความใด ๆ ในผลงานเดิมของตนเองที่เคยใช้ประโยชน์แล้ว และได้รับการประเมินผลแล้วโดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมในลักษณะที่จะทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นผลงานใหม่ทั้งหมด โดยรู้อยู่แล้วว่าผลงานนั้นได้ถูกใช้ประโยชน์และได้รับการประเมินผลมาแล้ว
- (๕) การทำผลงานให้บุคคลอื่นทั้งหมดหรือบางส่วน โดยรู้อยู่แล้วว่าบุคคลนั้นจะนำไปใช้ประโยชน์ในการวัดผลหรือประเมินผล
- (๖) การจงใจให้ หรือเสนอให้บุคคลอื่นคัดลอกผลงานทั้งหมดหรือบางส่วนของตน โดยรู้อยู่แล้วว่าบุคคลนั้นจะนำไปใช้ประโยชน์ในการวัดผลหรือประเมินผล

ข้อ ๖๒/๒ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผล การศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายเป็นการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) ให้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่จัดสอนรายวิชานั้นพิจารณาว่าเป็นการคัดลอกผลงานประเภทใดตามข้อ ๖๒/๑ โดยต้องให้นักศึกษามีโอกาสได้รับทราบข้อเท็จจริงอย่างเพียงพอ และมีโอกาสโต้แย้งและแสดงหลักฐานของตนด้วย เมื่อคณะกรรมการประจำคณะตามวรรคหนึ่งได้พิจารณาความผิดของนักศึกษาแล้ว ให้นำส่งความเห็นพร้อมพยานหลักฐานที่เกี่ยวข้องแก่คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษานั้นสังกัดอยู่เพื่อพิจารณาตามข้อ ๖๓ ต่อไป

ส่วนที่ ๓

การลงโทษ

ข้อ ๖๓ การลงโทษนักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบตามส่วนที่ ๑ หรือกระทำผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) ตามส่วนที่ ๒ ให้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่นักศึกษานั้นสังกัดอยู่เป็นผู้พิจารณาสั่งลงโทษ ดังนี้

(๑) ถ้าเป็นความผิดระเบียบการสอบประเภททุจริต หรือส่อเจตนาทุจริต หรือเป็นการกระทำผิดกรณีที่น่าผลงานของบุคคลอื่นมาอ้างเป็นผลงานของตนเองตามข้อ ๖๒/๑ (๑) หรือเป็นการคัดลอกผลงานของบุคคลอื่นมาอ้างเป็นผลงานของตนเองตามข้อ ๖๒/๑ (๒) ให้พิจารณาสั่งลงโทษ นักศึกษานั้นให้ได้ F หรือ U แล้วแต่กรณี ในรายวิชาหรือการประเมินผลครั้งนั้น แต่ในกรณีที่เห็นสมควรอาจนำเสนอให้อธิการบดีสั่งพักการศึกษานักศึกษานั้นอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษาปกติ หรืออาจเสนอให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาก็ได้

(๒) ถ้าเป็นความผิดกรณีอื่นนอกเหนือจาก (๑) ให้พิจารณาการลงโทษตามควรแก่ความผิด

การพักการศึกษาของนักศึกษาที่กระทำผิดนั้นให้เริ่มในภาคการศึกษาปกติ ถัดจากภาคการศึกษาที่ทราบผลการพิจารณาตามวรรคหนึ่ง และให้นับระยะเวลาที่ถูกสั่งพักการศึกษา เป็นระยะเวลาการศึกษาด้วย

ให้คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาผู้กระทำผิดนั้นสังกัดอยู่ดำเนินการลงโทษตามมติของ คณะกรรมการประจำคณะตามวรรคหนึ่ง และแจ้งให้มหาวิทยาลัยทราบโดยไม่ชักช้า

ข้อ ๖๓/๑ กรณีนักศึกษาสำเร็จการศึกษาแล้ว ต่อมามีการตรวจพบการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) การดำเนินการ การกำหนดโทษ และการลงโทษ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัย ประกาศกำหนด”

ข้อ ๑๗ ให้ยกเลิกความในข้อ ๖๖ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๖๖ นักศึกษาอาจขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตในกรณีต่าง ๆ ได้ ตามเงื่อนไขต่อไปนี้

(๑) นักศึกษาที่เปลี่ยนสาขาวิชาเอก และหรือวิชาโท หรือย้ายคณะ ภายในมหาวิทยาลัยให้นำผลการศึกษาของรายวิชาต่าง ๆ ซึ่งเทียบโอนได้ที่ได้ศึกษาจากหลักสูตรเดิม มาคำนวณค่าระดับเฉลี่ยสะสมด้วย

(๒) นักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่น ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน โครงการแลกเปลี่ยน ทางวิชาการ หรือนักศึกษาที่ไปศึกษาด้วยตนเองบางรายวิชาโดยได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการที่ตนสังกัด สามารถนำรายวิชาและหน่วยกิตที่ไปศึกษามาเทียบโอนเป็นรายวิชาและหน่วยกิตในหลักสูตรได้เฉพาะ รายวิชาที่มีผลการศึกษาไม่ต่ำกว่า C หรือ ๒.๐๐ โดยไม่นำผลการศึกษาของรายวิชานั้นมาคำนวณค่า ระดับเฉลี่ย

(๓) นักศึกษาที่ประสงค์จะเรียนในรูปแบบการจัดการศึกษาหลักสูตร ควบระดับปริญญาตรีสองปริญญาตามข้อ ๗ (๖) ที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตรหนึ่งของมหาวิทยาลัย สามารถ โอนรายวิชาและหน่วยกิตไปอีกหลักสูตรหนึ่งได้ และสามารถได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาใน ทั้งสองหลักสูตรดังกล่าวได้

(๔) นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีในสาขาวิชาหนึ่งของ สถาบันอุดมศึกษาและได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาในสาขาหนึ่ง ให้คณะกรรมการประจำคณะ มีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตที่ผู้เรียนได้ศึกษาไว้แล้ว โดยบันทึกสัญลักษณ์ T หรือ T* ในรายวิชาที่ได้รับเทียบโอน โดยไม่นำมาคิดค่าระดับเฉลี่ย พร้อมทั้งกำหนดเงื่อนไขการศึกษาและจำนวน หน่วยกิตที่จะต้องศึกษาในสาขาวิชาที่ขอเข้าศึกษา

(๕) นักศึกษาที่เคยศึกษาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่า ทั้งในประเทศและต่างประเทศและได้รับการคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย หรือนักศึกษาที่ โอนมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น สามารถขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตได้ โดยให้คณะกรรมการ ประจำคณะมีอำนาจในการพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิต โดยให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

(๕.๑) เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเทียบเคียงกันได้กับรายวิชาที่มีในหลักสูตรที่รับเข้าศึกษา หรือมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ขอเทียบ

(๕.๒) เป็นรายวิชาที่มีผลการศึกษาไม่ต่ำกว่า C หรือ ๒.๐๐

(๕.๓) รายวิชาและหน่วยกิตที่เทียบโอนรวมแล้วต้องไม่เกินสามในสี่ของหลักสูตร

(๕.๔) รายวิชาที่เทียบโอนจะรายงานในใบระเบียบผลการศึกษา ดังนี้

(๕.๔.๑) กรณีรายวิชาที่ได้รับเทียบโอนจากรายวิชาที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัย ให้บันทึกผลการศึกษาที่เคยได้ไว้ในระเบียบผลการศึกษาและให้นำผลการศึกษาของรายวิชาที่เทียบโอนมาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยด้วย

(๕.๔.๒) กรณีรายวิชาที่ได้รับเทียบโอนจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นในประเทศหรือต่างประเทศ จะบันทึกเฉพาะรหัส ชื่อรายวิชา จำนวนหน่วยกิต และบันทึกสัญลักษณ์ T หรือ T* ในรายวิชาที่ได้รับเทียบโอน โดยไม่นำมาคิดค่าระดับเฉลี่ย

ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เทียบโอนจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร

(๖) การเทียบโอนผลการเรียน ผลลัพธ์การเรียนรู้ หรือหน่วยกิตจากระบบคลังหน่วยกิต เพื่อเข้าสู่การศึกษาในหลักสูตรเพื่อรับปริญญา อนุปริญญา หรือประกาศนียบัตร ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการจัดการศึกษาระบบคลังหน่วยกิต รวมถึงระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้บังคับอยู่ในขณะนั้น

การขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตตาม (๑) (๒) (๔) (๕) และ (๖) ให้เป็นอำนาจของคณะกรรมการประจำคณะ เว้นแต่รายวิชาศึกษาทั่วไปให้เป็นอำนาจของคณะกรรมการวิชาการที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้ง ส่วนการขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตตาม (๓) ให้เป็นอำนาจของคณะกรรมการประจำคณะที่รับผิดชอบหลักสูตรที่จะรับโอนรายวิชาและหน่วยกิต”

ข้อ ๑๘ ให้ยกเลิกความในข้อ ๖๔ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๖๔ ผู้สำเร็จการศึกษาต้องมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

(๑) สอบได้หน่วยกิตสะสมครบตามหลักสูตรที่เข้าศึกษาภายในระยะเวลาไม่เกินสองเท่าของเวลาการศึกษาตามหลักสูตร หรือระยะเวลาตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด และมีผลการศึกษาดำเนินการ ดังนี้

(๑.๑) ระดับอนุปริญญา มีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๒.๐๐

(๑.๒) ระดับปริญญา มีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ หรือมีค่าระดับเฉลี่ยสะสม และมีค่าระดับเฉลี่ยในวิชาเอกไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ ตามที่หลักสูตรกำหนด

(๒) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถทางภาษาอังกฤษตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๓) เป็นผู้ที่ได้ดำเนินการครบถ้วนตามเงื่อนไขการสำเร็จการศึกษาที่หลักสูตรกำหนด

๑๑

- (๔) เป็นผู้มีความประพฤติดีสมศักดิ์ศรีแห่งปริญญา และไม่เคยได้รับโทษทางจรรยาบรรณที่ไม่ให้สำเร็จการศึกษาตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย
- (๕) ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะอื่นใดกับมหาวิทยาลัย
- (๖) ไม่อยู่ระหว่างถูกลงโทษพักการศึกษา”

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๑๙ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เข้าศึกษาก่อนภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ ต่อไปจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา หรือพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา เว้นแต่กรณีที่เป็นคุณแก่นักศึกษา ให้ใช้บังคับได้ตั้งแต่วันที่ข้อบังคับนี้มีผลใช้บังคับ

ประกาศ ณ วันที่ ๓๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๕



(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ คุณหญิงไขศรี ศรีอรุณ)

นายกสภามหาวิทยาลัยศิลปากร



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร
ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ ๓)
พ.ศ. ๒๕๖๗

โดยที่เป็นการสมควรแก้ไขเพิ่มเติมข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๒ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. ๒๕๕๙ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรในการประชุมครั้งที่ ๑๒/๒๕๖๗ เมื่อวันที่ ๑๘ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๖๗”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๘ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกความในข้อ ๔๐ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๔๐ การวัดผลการศึกษาและการประเมินผลการศึกษา

๔๐.๑ ให้มีการวัดผลการศึกษาทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนไว้แต่ละภาคการศึกษา โดยอาจวัดผลด้วยการสอบหรือวิธีอื่นที่เหมาะสมจนบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่กำหนดในหลักสูตรนั้นด้วย

มหาวิทยาลัยอาจประกาศกำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการเพื่อใช้ในการวัดผลตามความเหมาะสมของแต่ละสาขาวิชาหรือรายวิชา

ในกรณีรายวิชาของหลักสูตรที่มีการจัดการเรียนการสอนร่วมกับสถาบันร่วมผลิต หรือจัดร่วมกับสถาบันคู่ความร่วมมือ การวัดผลการศึกษาให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

๔๐.๒ เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาแต่ละภาคการศึกษา นักศึกษาจะมีสิทธิเข้ารับการวัดผลในรายวิชาใดได้ก็ต่อเมื่อมีเวลาศึกษาในรายวิชานั้นมาแล้วไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาศึกษาทั้งหมดในภาคการศึกษานั้น หรือได้ปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้สำหรับรายวิชานั้นเป็นการเฉพาะเสร็จสิ้นแล้ว หรือนักศึกษาที่ได้รับอนุมัติเป็นกรณีพิเศษตามข้อ ๒๙ หรือในบางรายวิชาอาจกำหนดจำนวนเวลาเรียนเป็นอย่างอื่นเพื่อให้มีสิทธิเข้าสอบหรือได้รับการประเมินผลในรายวิชานั้นตามที่คณะกรรมการประจำคณะกำหนดรูปแบบของการจัดการศึกษาเป็นกรณีไป

กรณีที่เป็นการจัดการศึกษาโดยวิธีหรือรูปแบบอื่นหรือเป็นการกำหนด การวัดผลการศึกษาในรายวิชาที่จัดการศึกษาในรูปแบบอื่น นักศึกษาจะมีสิทธิได้รับการวัดผลในรายวิชาได้ได้ ก็ต่อเมื่อได้ปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้สำหรับการจัดการศึกษาโดยวิธีหรือรูปแบบอื่นนั้น หรือ ได้ปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้สำหรับการวัดผลในรายวิชาโดยวิธีหรือรูปแบบอื่นนั้นเสร็จสิ้นแล้ว

๔๐.๓ การประเมินผลการศึกษาของแต่ละรายวิชา ให้คณะกำหนด ผู้รับผิดชอบการประเมินผลการศึกษาของแต่ละรายวิชาเป็นผู้ดำเนินการ โดยอาจกำหนดให้อาจารย์ ผู้สอน หัวหน้าสาขาวิชา หัวหน้าภาควิชา หรือคณะกรรมการบริหารหลักสูตร แล้วแต่กรณี เป็นผู้ดำเนินการ ก็ได้ ทั้งนี้ ผลการประเมินดังกล่าวต้องผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะด้วย

๔๐.๔ การขอแก้ไขผลการศึกษา การรับคำร้องขอแก้ไขผลการศึกษาไว้ พิจารณา ระยะเวลาการยื่นคำร้อง กระบวนการพิจารณา ผลการพิจารณา และการอื่นที่เกี่ยวข้อง ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

๔๐.๕ กระบวนการส่งผลการศึกษาของคณะไปยังมหาวิทยาลัย ให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด”

ข้อ ๔ ให้ยกเลิกข้อ ๔๑ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐

ประกาศ ณ วันที่ ๒๕ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗



(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ คุณหญิงไขศรี ศรีอรุณ)

นายกสภามหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคผนวก ข

ตารางเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง

ตารางเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง

1. การเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง

หมวดวิชา	จำนวนหน่วยกิต		การเปลี่ยนแปลง
	หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป			
วิชาบังคับ	6	12	+ 6
วิชาบังคับเลือก ไม่น้อยกว่า	9	-	- 9
วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า	9	12	+ 3
จำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า	24	24	-

2. การเปรียบเทียบรายวิชาที่เปลี่ยนแปลงระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรปรับปรุง

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
SU001001 ความเป็นผู้ประกอบการที่ ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation-Driven Entrepreneurship) 3(3-0-6)		ปิดรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU001002 ศิลปากรสร้างสรรค์ 3(3-0-6) (Creative Silpakorn)</p> <p>การบูรณาการการเรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการด้วยกิจกรรมสร้างสรรค์ ภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา การพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทักษะการเรียนรู้และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนในการพัฒนาธุรกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม</p> <p>Integrated project-based learning focusing on creative activities under the advisors' supervision; development of creative communication, learning, and teamwork skills; sustainable development concept in business, social and environmental development.</p>	<p>SU001001 ศิลปากรสร้างสรรค์ 3(3-0-6) (Creative Silpakorn)</p> <p>เงื่อนไข : วัตถุประสงค์ศึกษาเป็น S หรือ U</p> <p>หลักการและกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อประยุกต์ใช้กับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน การวิเคราะห์ปัญหาและกลุ่มเป้าหมาย การฝึกปฏิบัติการใช้ปัญญาประดิษฐ์และเครื่องมือดิจิทัลเพื่อช่วยระดมสมอง สร้างสรรค์เนื้อหาและออกแบบสื่อ ทักษะการบริหารจัดการโครงการเบื้องต้น การนำเสนออย่างมืออาชีพ และการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยเน้นย้ำจริยธรรมทางวิชาการ การอ้างอิงแหล่งข้อมูล และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อบ่มเพาะทักษะการเป็นผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์</p> <p>Principles and processes of design thinking applied to the Sustainable Development Goals (SDGs); analysis of problems and target audiences; practical applications of artificial intelligence and digital tools for brainstorming, content creation, and media design; foundational skills in project management, professional presentation, and teamwork, with emphasis on academic ethics, source citation, and social responsibility to foster entrepreneurial skills and creativity.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาบังคับ” 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ 5. เพิ่มเงื่อนไข

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU001003 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6) (Sustainable Development Goals) เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะการเชื่อมโยงกิจกรรมหรือโครงการเข้ากับเป้าหมาย การพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะการออกแบบวิธีแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะการประเมินผลลัพธ์ทางสังคมที่เกิดจากโครงการเชิงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน Sustainable Development Goals (SDGs), skills for relating activities or projects to the SDGs, skills for designing solutions relevant to the SDGs, skills for evaluating social impacts created by SDG projects.</p>	<p>SU001002 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6) (Sustainable Development Goals) เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะการเชื่อมโยงกิจกรรมหรือโครงการเข้ากับเป้าหมาย การพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะการออกแบบวิธีแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ทักษะการประเมินผลลัพธ์ทางสังคมที่เกิดจากโครงการเชิงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน Sustainable Development Goals (SDGs); skills for linking activities or projects to the SDGs; skills for designing solutions aligned with the SDGs; skills for evaluating the social impacts of SDG-related projects.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
<p>SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล 3(2-2-5) (Communicative English in the Digital Era) เงื่อนไข : นักศึกษาที่มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ระดับ B1 ขึ้นไป หรือมีผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบภาษาอื่นที่เทียบเท่า ตั้งแต่ระดับ B1 ขึ้นไป ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ได้รับการยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา SU002001 การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ด้วยตนเองในยุคดิจิทัล</p>	<p>SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล 3(3-0-6) (English for Communication in the Digital Era) เงื่อนไข : นักศึกษาที่มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ระดับ B1 ขึ้นไป หรือมีผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบภาษาอื่นที่เทียบเท่า ตั้งแต่ระดับ B1 ขึ้นไป ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ได้รับการยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา SU002001 การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล การใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร” ปรับชื่อภาษาอังกฤษ ปรับเลขในวงเล็บ ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Developing English listening, speaking, reading, and writing skills for everyday communication; using English as a tool for self-directed learning in the digital era.</p>	<p>Developing English listening, speaking, reading, and writing skills in the digital era; utilizing AI tools to support self-directed English language learning.</p>	
<p>SU002002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก 3(2-2-5) (English for Global Communication) วิชาบังคับก่อน : SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล เงื่อนไข : นักศึกษาที่มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ระดับ B2 ขึ้นไป หรือมีผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบภาษาอื่นที่เทียบเท่าตั้งแต่ระดับ B2 ขึ้นไป ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ได้รับการยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา SU002002 การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในบริบทโลก การใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการสื่อสารในสังคมโลก Improving English listening, speaking, reading, and writing skills for effective communication in global contexts; using English as a tool for intercultural and global communication.</p>	<p>SU002002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก 3(3-0-6) (English for Global Communication) วิชาบังคับก่อน : SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล เงื่อนไข : นักศึกษาที่มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ระดับ B2 ขึ้นไป หรือมีผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบภาษาอื่นที่เทียบเท่าตั้งแต่ระดับ B2 ขึ้นไป ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ได้รับการยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา SU002002 การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในบริบทโลก การใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมและการสื่อสารในสังคมโลก การใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ Improving English listening, speaking, reading, and writing skills for effective communication in global contexts; using English as a tool for intercultural and global communication; utilizing AI tools to support English language learning.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร” ปรับเลขในวงเล็บ ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU002003 การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ 3(3-0-6) (Creative Communication)</p> <p>หลักการและกระบวนการสื่อสาร การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งการเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์</p> <p>Principles and process of communication; creative communication in various situations in everyday life; cross-cultural communication; social media communication; selection of technology to accomplish communication objectives.</p>	<p>SU002003 การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ 3(3-0-6) (Creative Communication)</p> <p>หลักการและกระบวนการสื่อสารที่สอดคล้องกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์เป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อค้นคว้าและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์</p> <p>Principles and processes of communication appropriate to particular contexts, situations, and target audiences; creative communication including effective listening, speaking, reading, and writing; cross-cultural communication; social media communication; the effective and creative use of information technology for searching for information and communication.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
<p>SU002004 ภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน 3(3-0-6) (English for Work)</p> <p>การฟังและพูดด้วยคำศัพท์และสำนวนที่ใช้ในการทำงาน การอ่านจับใจความสำคัญด้วยบทเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ การเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การนำเสนอความก้าวหน้าปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาในการทำงาน</p>	<p>SU002004 ภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน 3(3-0-6) (English for Work)</p> <p>การฟังและพูดด้วยคำศัพท์และสำนวนที่ใช้ในการทำงาน การอ่านจับใจความสำคัญด้วยบทเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ การเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การนำเสนอความก้าวหน้าปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาในการทำงาน</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนจาก “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร”

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Listening and speaking utilizing common workplace vocabulary and expressions; reading for main ideas in product-related texts; writing effective e-mails; delivering presentations on workplace progress, challenges, and solutions.</p>	<p>Listening and speaking using common workplace vocabulary and expressions; reading for main ideas in product-related texts; writing effective e-mails; delivering presentations on workplace progress, challenges, and solutions.</p>	
<p>SU002005 ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(3-0-6) (English for Science and Technology) การพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษที่จำเป็นในสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การทำความเข้าใจประเด็นปัจจุบันทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การเพิ่มพูนศัพท์เทคนิค การเสริมสร้างทักษะการนำเสนอและทักษะการเขียนในบริบททางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี Developing essential English language skills in science and technology; understanding current issues in science and technology; expanding technical terminology; enhancing presentation and writing skills in a scientific and technological context.</p>	<p>SU002005 ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(3-0-6) (English for Science and Technology) การพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประเด็นปัจจุบันทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คำศัพท์เทคนิค การนำเสนอและการเขียนในบริบททางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี Developing English skills in science and technology; current issues in science and technology; technical terminology; presentation and writing in scientific and technological contexts.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU002006 การเข้าใจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ 101 3(3-0-6) (Digital Literacy and AI 101) ทักษะความเข้าใจ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ ไมโครซอฟท์ เวิร์ด ไมโครซอฟท์ เอ็กซ์เซล ไมโครซอฟท์ เพาเวอร์พอยต์ ไมโครซอฟท์ เพาเวอร์ บีไอ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ การจำแนกประเภทของปัญญาประดิษฐ์ การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน</p> <p>Digital literacy and cyber security, Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Microsoft Power BI, Personal Data Protection Act (PDPA), Basic of Artificial Intelligence (AI), Category of AI, Use of Artificial Intelligence (AI) in everyday life.</p>	<p>SU003002 การเข้าใจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ 101 3(3-0-6) (Digital Literacy and AI 101) ทักษะความเข้าใจ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ ไมโครซอฟท์ เวิร์ด ไมโครซอฟท์ เอ็กซ์เซล ไมโครซอฟท์ เพาเวอร์พอยต์ ไมโครซอฟท์ เพาเวอร์บีไอ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ การจัดหมวดหมู่ของปัญญาประดิษฐ์ การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน</p> <p>Digital literacy and cybersecurity; Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, and Microsoft Power BI; the Personal Data Protection Act (PDPA); the basics of Artificial Intelligence (AI); categories of AI; the use of AI tools in everyday life.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU002007	<p>การรู้ทันสื่อดิจิทัล 3(3-0-6) (Digital Media Literacy)</p> <p>ความหมาย องค์ประกอบ และความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โครงสร้างของระบบสื่อดิจิทัลและปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระจายข่าวสาร วิธีการที่สื่อดิจิทัลใช้ในการสร้างภาพจำและแนวทางการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่อ เนื้อหาที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในสื่อโดยใช้กฎหมายและหลักจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารสาธารณะ การแยกแยะข้อมูลข่าวสารและตัดสินใจเลือกบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณด้วยหลักการคิดเชิงวิพากษ์ แนวทางการมีส่วนร่วมกับสื่อผ่านการแสดงออก แสดงความคิดเห็น ร้องเรียน และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>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</p>	SU002006	<p>การรู้ทันสื่อดิจิทัล 3(3-0-6) (Digital Media Literacy)</p> <p>ความหมาย องค์ประกอบ และความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โครงสร้างของระบบสื่อดิจิทัลและปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระจายข่าวสาร วิธีการที่สื่อดิจิทัลใช้ในการสร้างภาพจำและแนวทางการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่อ เนื้อหาที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในสื่อโดยใช้กฎหมายและหลักจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารสาธารณะ การแยกแยะข้อมูลข่าวสารและตัดสินใจเลือกบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณด้วยหลักการคิดเชิงวิพากษ์ แนวทางการมีส่วนร่วมกับสื่อผ่านการแสดงออก แสดงความคิดเห็น ร้องเรียน และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>Definitions, components, and importance of digital media literacy; the structure of digital media systems and factors influencing information dissemination; methods used by digital media to construct public perceptions; guidelines for evaluating media credibility and assessing appropriate and inappropriate media content based on laws and ethical principles in public communication; distinguishing information and making informed decisions about media consumption through critical thinking; approaches to</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มภาษาและการสื่อสาร” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>expression, public opinion, complaints, and the creation of socially responsible content.</p>	<p>media engagement through expression, public opinion, complaints, and the creation of socially responsible content.</p>	
<p>SU003001 ศิลปะศิลปากร 3(3-0-6) (Silpakorn Arts) ความรู้ ความเข้าใจในคุณค่าของศิลปะและการสร้างสรรค์ ทักษะศิลป์ ศิลปะการแสดง ดนตรี งานออกแบบในประเทศไทยและต่างประเทศ การประยุกต์ใช้ศิลปะในชีวิตประจำวันและเชื่อมโยงกับศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง Knowledge and understanding of value of art and creativity; visual arts, performing arts, music, and design in Thailand and foreign countries; application of art in everyday life and linking art with related sciences.</p>	<p>SU004002 ศิลปะศิลปากร 3(3-0-6) (Silpakorn Arts) ความรู้ ความเข้าใจในคุณค่าของศิลปะและการสร้างสรรค์ ทักษะศิลป์ ศิลปะการแสดง ดนตรี งานออกแบบในประเทศไทยและต่างประเทศ การประยุกต์ใช้ศิลปะในชีวิตประจำวันและเชื่อมโยงกับศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง Knowledge and understanding of the value of art and creativity; visual arts, performing arts, music, and design in Thailand and other countries; applications of art in everyday life and its connections with related fields.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU003002	<p>การสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3(3-0-6) (Creativity and Innovation) แนวคิด หลักการพื้นฐานของการสร้างสรรค์และนวัตกรรม กรณีศึกษา การทดลองและการประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบในการออกแบบนวัตกรรม Fundamental concepts and principles of creativity and innovation; case studies, experimentation and application of design thinking for innovation design.</p>	SU001003	<p>การสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3(3-0-6) (Creativity and Innovation) แนวคิด หลักการพื้นฐานของการสร้างสรรค์และนวัตกรรม กรณีศึกษา การทดลองและการประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบในการออกแบบนวัตกรรม Fundamental concepts and principles of creativity and innovation; case studies; experimentation; application of design thinking for innovation.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิทกษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU003003	<p>การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) (AI-Driven Problem Solving) การวิเคราะห์รูปแบบความล้มเหลวและผลกระทบ ทฤษฎีการแก้ปัญหาเชิงประดิษฐ์สร้างสรรค์ เทคนิคการคิดสร้างสรรค์แบบสแกมเปอร์ การตัดสินใจภายใต้หลายเกณฑ์ กระบวนการลำดับขั้นเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 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.</p>	SU003001	<p>การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) (AI-Driven Problem Solving) การวิเคราะห์รูปแบบความล้มเหลวและผลกระทบ ทฤษฎีการแก้ปัญหาเชิงประดิษฐ์สร้างสรรค์ เทคนิคการคิดสร้างสรรค์แบบสแกมเปอร์ การตัดสินใจภายใต้หลายเกณฑ์ กระบวนการลำดับขั้นเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน Failure Modes and Effects Analysis; the Theory of Inventive Problem Solving; the SCAMPER technique; multi-criteria decision making; the Analytic Hierarchy Process; AI-assisted problem solving; problem-based learning.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิทกษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU003004 การสร้างธุรกิจแบบลีนด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) (AI Lean LaunchPad)</p> <p>ความหมายของสตาร์ทอัพ ความแตกต่างระหว่างสตาร์ทอัพกับบริษัททั่วไป แนวคิดลีนสตาร์ทอัพ การระดมความคิดด้วยปัญญาประดิษฐ์ ฝั่งคุณค่าเสนอขาย ความสอดคล้องระหว่างปัญหาและทางออก ฝั่งโมเดลธุรกิจ ฝั่งสินค้า แคนวาส ความสอดคล้องระหว่างผลิตภัณฑ์และตลาด การสร้างภาพแทนลูกค้าด้วยปัญญาประดิษฐ์ กระบวนการพัฒนาลูกค้า วงจร สร้าง-วัดผล-เรียนรู้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบคล่องตัว ผลิตภัณฑ์ต้นแบบขั้นต่ำที่ใช้งานได้ การสัมภาษณ์ลูกค้า การจำลองการสัมภาษณ์ลูกค้าด้วยปัญญาประดิษฐ์ การเปลี่ยนทิศทางหรือเดินหน้าต่อ ประเภทของการเปลี่ยนทิศทาง</p> <p>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.</p>	<p>SU001004 การสร้างธุรกิจแบบลีนด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) (AI Lean LaunchPad)</p> <p>ความหมายของสตาร์ทอัพ ความแตกต่างระหว่างสตาร์ทอัพกับบริษัททั่วไป แนวคิดลีนสตาร์ทอัพ การระดมความคิดด้วยปัญญาประดิษฐ์ ฝั่งคุณค่าเสนอขาย ความสอดคล้องระหว่างปัญหาและทางออก ฝั่งโมเดลธุรกิจ ฝั่งสินค้า แคนวาส ความสอดคล้องระหว่างผลิตภัณฑ์และตลาด การสร้างภาพแทนลูกค้าด้วยปัญญาประดิษฐ์ กระบวนการพัฒนาลูกค้า วงจร สร้าง-วัดผล-เรียนรู้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบคล่องตัว ผลิตภัณฑ์ต้นแบบขั้นต่ำที่ใช้งานได้ การสัมภาษณ์ลูกค้า การจำลองการสัมภาษณ์ลูกค้าด้วยปัญญาประดิษฐ์ การเปลี่ยนทิศทางหรือเดินหน้าต่อ ประเภทของการเปลี่ยนทิศทาง</p> <p>Definition of startups; differences between startups and traditional companies; the Lean Startup approach; AI-assisted brainstorming; Value Proposition Canvas; Problem-Solution Fit; Business Model Canvas; Lean Canvas; product-market fit; AI-generated customer personas; customer development; the Build-Measure-Learn feedback loop; Agile product development; minimum viable products; customer interviews; AI-assisted customer interview simulation; Pivot or Persevere; types of pivots.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			การเปลี่ยนแปลง
SU013001	มองด้วยศิลปะ (Perception through the Lens of Art) สิ่งแวดล้อมรอบตัว ธรรมชาติ สิ่งของในวิถี ชีวิตประจำวัน วัตถุสะท้อนความเชื่อ พิธีกรรม วัฒนธรรม ประเพณี สังเกต สืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูลผ่านมุมมอง ส่วนตัว บริบทของสังคมร่วมสมัย ประยุกต์แนวคิดกับ กระบวนการทางศิลปะขั้นพื้นฐาน สร้างผลงาน โครงการ นวัตกรรม Surrounding environments, nature, objects from daily life, objects reflecting beliefs, rituals, cultures, and tradition; observation and analysis through personal subjective perception; contemporary social contexts; application of concept and basic art creation process to make artworks, projects or innovations.	3(3-0-6)	SU011001	มองด้วยศิลปะ (Perception through the Lens of Art) สิ่งแวดล้อมรอบตัว ธรรมชาติ สิ่งของในวิถี ชีวิตประจำวัน วัตถุสะท้อนความเชื่อ พิธีกรรม วัฒนธรรม ประเพณี สังเกต สืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูลผ่านมุมมอง ส่วนตัว บริบทของสังคมร่วมสมัย ประยุกต์แนวคิดกับ กระบวนการทางศิลปะขั้นพื้นฐาน สร้างผลงาน โครงการ นวัตกรรม Surrounding environments, nature, everyday objects, objects reflecting beliefs, rituals, cultures, and traditions; observation, exploration, and analysis through personal perception; contemporary social contexts; application of concepts and basic art-creation process to create artworks, projects, or innovations.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยน “วิชาบังคับ เลือก” เป็น “วิชา เลือก” 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะนวัตกรรมและ การสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการ และความคิด สร้างสรรค์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ
SU023001	ไทยวิถี (Thai Ways)	3(1-4-4)				ปิดรายวิชา
SU023002	พื้นฐานคณิตศาสตร์และกำลังวัสดุ เพื่อการออกแบบ (Basic Mathematics and Strength of Materials for Design)	3(3-0-6)				ปิดรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
SU023003	สถาปัตยกรรมและศิลปะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Architecture and Art in South East Asia)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU023004	การอนุรักษ์และการจัดการมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage Conservation and Management)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU031001	ความเข้าใจในอารยธรรมโลกยุคโบราณ (Understanding Ancient World Civilization)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU031002	มองกรุงเทพผ่านศิลปะ (Understanding Bangkok through Its Art)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU031003	ศิลปกรรมกับสังคมวัฒนธรรมไทย (Art in Thai Society and Culture)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU031004	ไทยศึกษา (Thai Studies)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU031005	พลวัตสังคมไทย (Dynamics of Thai Society)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU032001	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น (The Use of Thai Language for Communication and Retrieval)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU032002	ภาษาและวัฒนธรรมอาเซียน (Languages and Culture in ASEAN)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU032003	การอ่านวรรณกรรมเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต (Literary Reading for Improvement of Quality of Life)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง	
SU032004	การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการวิจารณ์ (English Reading for Criticism)	3(3-0-6)			ปิดรายวิชา	
SU032005	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสารด้านวัฒนธรรม (French for Cultural Communication)	3(3-0-6)			ปิดรายวิชา	
SU032006	การเขียนและการอ่านภาษาเขมรเบื้องต้น (Basic Khmer Writing and Reading)	3(3-0-6)			ปิดรายวิชา	
SU033001	การจัดการเอกสารและจดหมายเหตุ (Records and Archives Management)	3(3-0-6)			ปิดรายวิชา	
SU033002	กรุงเทพฯศึกษา (Bangkok Study)	3(3-0-6)			ปิดรายวิชา	
SU033003	จารึกและเอกสารโบราณศึกษาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Studies in Inscriptions and Ancient Manuscripts)	3(3-0-6)			ปิดรายวิชา	
SU041001	วิถีชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม (Ways of Life in Multicultural Society)	3(3-0-6)			ปิดรายวิชา	
SU041002	ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ (Thai Wisdom and Creativity) ความฉลาด ความรู้ ภูมิทัศน์วัฒนธรรม ด้านการสร้างสรรค์รวมถึงการประยุกต์ดัดแปลง ในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน	3(3-0-6)	SU041001	ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ (Thai Wisdom and Creativity) บูรณาการองค์ความรู้ ภูมิปัญญา และภูมิทัศน์วัฒนธรรมไทย ผ่านกระบวนการวางแผนและเรียนรู้ด้วยตนเอง สู่การสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนคุณค่าร่วมสมัย พร้อมทั้งสื่อสารแนวคิดและคุณค่าของผลงานผ่านการเล่าเรื่อง ที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเสริมสร้างทักษะการปฏิบัติงานเชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Intelligence, knowledge, cultural landscape in field of creativity, application, and modification in Thai society from past present.</p>	<p>Integration of Thai knowledge, wisdom, and cultural landscapes through planning processes and self-directed learning to create works that reflect contemporary values and communication of the concepts and values of these works through clear and appropriate storytelling for the target audience to enhance skills in creative practice.</p>	
<p>SU041003 สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น 3(3-0-6) (Basic Aesthetics)</p> <p>ขอบเขตและความหมายของสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีที่ว่าด้วยความงาม ประวัติแนวคิดและทัศนศาสตร์ทางด้านความงามของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัย เพื่อเป็นพื้นฐานความคิดและความเข้าใจในด้านความงาม อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารสนิยมและวิจารณ์งานในการประเมินคุณค่าความงามทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และในชีวิตประจำวัน</p> <p>Scope and meaning of aesthetics, theory of beauty, history of concept and attitude about beauty in each era; thinking foundation and understanding of beauty benefitting development of taste and evaluation of beauty both in area of aesthetics and daily life.</p>	<p>SU041003 สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น 3(3-0-6) (Basic Aesthetics)</p> <p>การใช้หลักการ ทฤษฎี และบริบทเชิง ประวัติศาสตร์ของความงามเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและพัฒนาทักษะการตีความคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ในชีวิตประจำวัน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาวิจารณ์งานและประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีเหตุผลสนับสนุน</p> <p>Application of aesthetic principles, theories, and historical contexts as communication tools; development of skills in interpreting aesthetic values in everyday life; development of critical judgment; and application of aesthetic principles in creative work.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชา ผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 2. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU041004 การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก 3(3-0-6) (Design and Creation in Oriental Arts) กระบวนการและบริบทของการสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก ในช่วงเวลาและพื้นที่ต่าง ๆ การผสมผสานของแนวคิดและวิธีการ อันก่อให้เกิดการพัฒนาด้านรูปแบบและลักษณะเฉพาะเพื่อเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ และประยุกต์ใช้กับศาสตร์อื่น ๆ</p> <p>Process and context of oriental arts creation in various periods and venues, concept and method engendering style and identity development for creation and application with other sciences.</p>	<p>SU041002 การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก 3(3-0-6) (Design and Creation in Oriental Arts) แนวคิด วิธีการ และวิวัฒนาการของ รูปแบบอันเป็นรากฐานเอกลักษณ์ ในศิลปะ ตะวันออก ผ่านบริบททางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกสำหรับประยุกต์เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ผลงานออกแบบ และการประยุกต์ใช้ข้ามศาสตร์ รวมทั้งสื่อสารเรื่องราวสู่กลุ่มเป้าหมายอย่างมีหลักการ</p> <p>Concepts, methods, and evolution of forms that constitute the foundational identity of Eastern art across diverse historical and cultural contexts; their application to creative design and interdisciplinary contexts; principled communication of stories to target audiences.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
<p>SU051001 มนุษย์กับการคิด 3(3-0-6) (Human and Thinking)</p>		ปิดรายวิชา
<p>SU051002 การท่องเที่ยวเชิงนิเวศในประเทศไทย 3(3-0-6) (Eco-Tourism in Thailand)</p>		ปิดรายวิชา
<p>SU051003 จริยธรรมธุรกิจและจรรยาชีพ 3(3-0-6) (Business and Professional Ethics)</p>		ปิดรายวิชา
<p>SU051004 การแสวงหาสารสนเทศยุคดิจิทัล 3(3-0-6) (Information Seeking in Digital Age)</p>		ปิดรายวิชา
<p>SU051005 การเมือง การปกครอง และเศรษฐกิจไทย 3(3-0-6) (Thai Politics, Government and Economy)</p>		ปิดรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
SU051006	ทักษะทางการเงิน (Financial Literacy)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU051007	ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อ (Information and Media Literacy Skills)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU051008	เพศสภาพและเพศวิถี (Gender and Sexuality)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU051009	มานุษยวิทยาวัฒนธรรมดนตรีเอเชียตะวันออกเฉียง (East Asian Music Cultural Anthropology)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU051010	มานุษยวิทยาวัฒนธรรมดนตรีเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Southeast Asian Music Cultural Anthropology)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU051010	ดนตรีไทยในวิถีชีวิต (Thai Music in Life)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU052001	ภาษาสมิทธิ (Language Achievement)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU052002	การสื่อสารเพื่อการพัฒนาบุคลิกภาพ (Communication for Personality Improvement)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา
SU053001	อินเทอร์เน็ตสรรพสิ่งเพื่อชีวิตและความเป็นอยู่ (Internet of Things (IoT) for Lives and Living)	3(3-0-6)		ปิดรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU061001	<p>การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6) (Education for Sustainable Development) แนวคิด นโยบาย และกรณีศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาที่ยั่งยืน บทบาทของการศึกษากับการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ การพัฒนาด้านสังคม การพัฒนาด้านสิ่งแวดล้อมและชุมชน Concepts, policies and case studies on sustainable development; roles of education in the development of economy, society, environment, and community.</p>	SU064002	<p>การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6) (Education for Sustainable Development) แนวคิด นโยบาย และกรณีศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาที่ยั่งยืน บทบาทของการศึกษากับการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ การพัฒนาด้านสังคม การพัฒนาด้านสิ่งแวดล้อมและชุมชน Sustainable development concepts, policies, and case studies; the role of education in economic, social, environmental, and community development.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU061002	<p>ศิลปะด้านใน 3(3-0-6) (Inner Arts)</p>			ปิดรายวิชา
SU071001	<p>โลกและดาราศาสตร์ในสหัสวรรษที่ 3 3(3-0-6) (Earth and Astronomy in the Third Millennium) ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติบนโลก บรรยากาศโลก การพยากรณ์ทางอุตุนิยมวิทยา การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบ ปรากฏการณ์ทางดาราศาสตร์ การสังเกตการณ์ทางดาราศาสตร์ ระบบสุริยะและดาวฤกษ์ การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ปรากฏการณ์และเหตุการณ์ในสหัสวรรษที่ 3</p>	SU074003	<p>โลกและดาราศาสตร์ในสหัสวรรษที่ 3 3(3-0-6) (Earth and Astronomy in the Third Millennium) ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติบนโลก บรรยากาศโลก การพยากรณ์ทางอุตุนิยมวิทยา การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบ ปรากฏการณ์ทางดาราศาสตร์ การสังเกตการณ์ทางดาราศาสตร์ ระบบสุริยะและดาวฤกษ์ การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ปรากฏการณ์และเหตุการณ์ในสหัสวรรษที่ 3</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Natural phenomena of the earth; atmosphere of the earth; meteorological forecasting; climate change and its impact; astronomical phenomena; astronomical observations; the solar system and stars; application of this knowledge in everyday life; phenomena and events in the third millennium.</p>	<p>Natural phenomena on Earth; the Earth's atmosphere; meteorological forecasting; climate change and its impacts; astronomical phenomena; astronomical observations; the solar system and stars; applications of this knowledge in everyday life; phenomena and events in the third millennium.</p>	
<p>SU071002 การจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือน 3(3-0-6) (Household Environmental Management) การใช้แสงธรรมชาติเพื่อการอนุรักษ์พลังงานในครัวเรือน สวนอนุรักษ์น้ำ การอนุรักษ์น้ำใช้ภายในบ้าน การระบายอากาศแบบไม่ใช้พลังงาน การคัดแยกมูลฝอย การหมักมูลฝอย การจัดการมูลฝอยอันตรายในครัวเรือน Natural lighting for household energy conservation; water conservation garden; indoor water conservation; passive air ventilation; solid waste separation; solid waste composting; household hazardous waste management.</p>	<p>SU073001 เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือนอย่างยั่งยืน 3(3-0-6) (Digital Technology for Sustainable Household Environmental Management) การใช้แสงธรรมชาติเพื่อการอนุรักษ์พลังงานในครัวเรือน การอนุรักษ์น้ำ การระบายอากาศแบบไม่ใช้พลังงาน และการจัดการมูลฝอยในครัวเรือน ร่วมกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการดำเนินชีวิตอย่างยั่งยืน Natural lighting for household energy conservation, water conservation, passive ventilation, and household waste management; the application of digital technologies to promote sustainable living.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. ปรับชื่อรายวิชา 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU071003 ความรอบรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ 3(3-0-6) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computer, Information Technology and Communication Literacy) บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบัน แนวโน้มในอนาคต ความรู้พื้นฐาน การประยุกต์อย่างสร้างสรรค์ การรักษาความมั่นคง กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง Roles and significance of computers, information technology, and communication in modern days; future trends; fundamental knowledge; creative applications; security maintenance; relevant laws and ethics.</p>	<p>SU073004 ความรอบรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ 3(3-0-6) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computer, Information Technology and Communication Literacy) บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในปัจจุบัน แนวโน้ม ในอนาคต ความรู้พื้นฐานทางดานปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้เชิงลึก การประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ อย่างสร้างสรรค์ การจัดการความรู้ การติดต่อสื่อสาร อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคม ธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์ และการรักษาความมั่นคงปลอดภัย กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง Roles and significance of computers, information technology, and communication in the modern world; future trends; fundamental knowledge of artificial intelligence and deep learning; creative applications of AI; knowledge management; data communication; the Internet and social networks; AI governance; information security; relevant laws and ethics.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU071004 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม 3(3-0-6) และศิลปกรรม (Natural Environment and Artwork Conservation)</p> <p>ความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม ผลกระทบของภัยคุกคามทางกายภาพ เคมี และชีวภาพต่อศิลปกรรม บริการของระบบนิเวศและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ หลักการพื้นฐานในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรม การประยุกต์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม และมรดกโลก</p> <p>Basic knowledge of environmental and natural resources; environmental problems; impact of physical, chemical and biological threats on artworks; ecosystem services and eco-tourism; basic principle of natural and cultural conservation; application of scientific knowledge to conservation of natural environment and artworks; world heritage.</p>	<p>SU074001 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม 3(3-0-6) และศิลปกรรม (Natural Environment and Artwork Conservation)</p> <p>ความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ปัญหาและประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม ภัยคุกคามทางกายภาพ เคมี และชีวภาพต่อศิลปกรรม บริการของระบบนิเวศและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ หลักการพื้นฐานของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรม การประยุกต์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม และมรดกโลกอย่างยั่งยืน</p> <p>Fundamental knowledge of the environment and natural resources; environmental problems and issues; physical, chemical, and biological threats to artworks; ecosystem services and ecotourism; fundamental principles of natural environment and art conservation; application of scientific knowledge for the sustainable conservation of the natural environment, artworks, and World Heritage sites.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง	
SU071005	<p>โลกของจุลินทรีย์ (Microbial World)</p> <p>ประโยชน์และความสำคัญของจุลินทรีย์ต่อวงการอาหาร อุตสาหกรรมการเกษตรและการแพทย์ต่อมนุษย์ในชีวิตประจำวัน การใช้จุลินทรีย์โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภคและสิ่งแวดล้อม</p> <p>Benefits and importance of microorganisms in the food, industrial, agricultural and medical sectors in human daily life; responsible use of microorganisms for the safety of consumers and environment.</p>	3(3-0-6)	<p>SU074004 จุลินทรีย์และเรา (Microbes and Us)</p> <p>ประโยชน์และความสำคัญของจุลินทรีย์ต่อวงการอาหาร อุตสาหกรรมการเกษตรและการแพทย์ต่อมนุษย์ในชีวิตประจำวัน การใช้จุลินทรีย์โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้บริโภคและสิ่งแวดล้อม</p> <p>Benefits and importance of microorganisms in the food, agricultural, industrial, and medical sectors in everyday life; safe use of microorganisms to ensure the safety of consumers and the environment.</p>	3(3-0-6)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. ปรับชื่อรายวิชา 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU071006	<p>อินเทอร์เน็ตสีขาว (White Internet)</p>	3(3-0-6)			ปิดรายวิชา
SU071007	<p>การเพาะเห็ดและการต่อยอดทางธุรกิจ (Mushroom Farming and Business Extension)</p> <p>เทคโนโลยีการเพาะเห็ด การเพาะเห็ดกับการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารและอาหารเสริมสุขภาพจากเห็ด หลักการของกฎระเบียบและมาตรฐานการเกษตร การท่องเที่ยวและการผลิตอาหาร</p> <p>Mushroom cultivation technology; mushroom farming and eco-tourism; development of food and nutraceutical products from mushrooms; principles of regulation and standard in agriculture tourism and food production.</p>	3(3-0-6)	<p>SU071006 การเพาะเห็ดและนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเห็ด (Mushroom cultivation and product innovation)</p> <p>เทคโนโลยีการเพาะเห็ด ฟาร์มเห็ดและเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารและอาหารเสริมสุขภาพจากเห็ด หลักการของกฎระเบียบและมาตรฐานการเกษตร การท่องเที่ยวและการผลิตอาหาร</p> <p>Mushroom cultivation technology; mushroom farming and eco-tourism; development of food and nutraceutical products from mushrooms; principles of regulations and standards in agriculture, tourism, and food production.</p>	3(3-0-6)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. ปรับชื่อรายวิชา 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU071008	โปรแกรมสำนักงานวันนี้ (Today's Office Application) 3(3-0-6)			ปิดรายวิชา
SU071009	ความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์ (Science Literacy) 3(3-0-6)			ปิดรายวิชา
SU071010	เรียนเพื่อเรียนรู้ (Learning How to Learn) 3(3-0-6) หลักการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามธรรมชาติ ของมนุษย์ การทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ความจำ การฝึกฝน และการผัดวันประกันพรุ่ง อภิปัญญา เทคนิคการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จ Principles of effective learning in accordance with human nature; brain functions related to learning, memory, training and procrastination; metacognition; techniques for successful learning.	SU064003	เรียนเพื่อเรียนรู้ (Learning How to Learn) 3(3-0-6) หลักการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามธรรมชาติ ของมนุษย์ การทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ความจำ การฝึกฝน และการผัดวันประกันพรุ่ง อภิปัญญา เทคนิคการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จ Principles of effective learning in accordance with human nature; brain functions related to learning, memory, practice, and procrastination; metacognition; techniques for successful learning.	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคม และชีวิต” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ
SU071011	วิทยาการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยเอ็กเซล (Data Analytics with Excel) 3(3-0-6) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล กระบวนการของวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล การเก็บรวบรวม ข้อมูล การนำเสนอข้อมูลด้วยกราฟ การใช้โปรแกรม สำเร็จรูปเอ็กเซลในการวิเคราะห์ข้อมูลจริง กรณีศึกษา	SU073003	วิทยาการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยเอ็กเซล (Data Analytics with Excel) 3(3-0-6) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล กระบวนการของวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล การเก็บรวบรวม ข้อมูล การนำเสนอข้อมูลด้วยกราฟ การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เอ็กเซลในการวิเคราะห์ข้อมูลจริง กรณีศึกษา	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Introduction to data analytics; data analytics process; data collection; graphical presentation of data; Excel for real data analysis; case studies.</p>	<p>Introduction to data analytics; the data analytics process; data collection; graphical presentation of data; the use of Excel for real-world data analysis; case studies.</p>	
<p>SU071012 ถึงโลกร้อนก็รักซ์ 3(3-0-6) (Resilient Living in Global Warming) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับก๊าซเรือนกระจก แหล่งปล่อยก๊าซเรือนกระจก และการประเมินการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ผลกระทบของก๊าซเรือนกระจกต่อภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การลดและการดูดกลับก๊าซเรือนกระจก การบรรเทาผลกระทบและการปรับตัวต่อผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การประยุกต์องค์ความรู้ให้เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตประจำวัน Basic knowledge about greenhouse gas, sources of greenhouse gas emissions, and greenhouse gas estimation. Impacts of greenhouse gas on global warming and climate change. Greenhouse gas reduction and capture. Climate change impact mitigation and adaptation. Applying acquired knowledge to daily life.</p>	<p>SU071004 ถึงโลกร้อนก็รักซ์ 3(3-0-6) (Resilient Living in Global Warming) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับก๊าซเรือนกระจก แหล่งปล่อยก๊าซเรือนกระจก และการประเมินการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ผลกระทบของก๊าซเรือนกระจกต่อภาวะโลกร้อนและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การลดและการดูดกลับก๊าซเรือนกระจก การบรรเทาผลกระทบและการปรับตัวต่อผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ฝึกความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรมหรือโครงการที่เกี่ยวข้องกับการให้ความรู้เรื่องโลกร้อนและการจัดการก๊าซเรือนกระจกแก่กลุ่มเป้าหมายอย่างเหมาะสม ประยุกต์ใช้แนวทางลดก๊าซเรือนกระจกในชีวิตประจำวันของตนเองให้มีแนวคิดต่อยอดไปใช้สำหรับภาคอุตสาหกรรมในอนาคตได้ Basic knowledge of greenhouse gases, sources of greenhouse gas emissions, and the estimation of greenhouse gas emissions; impacts of greenhouse gases on global warming and climate change; greenhouse gas reduction and removal; climate change mitigation and adaptation; development of creativity through activities or</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
	<p>projects related to raising awareness of global warming and greenhouse gas management for specific target groups; application of greenhouse gas reduction approaches in daily life with potential for future industrial applications.</p>	
<p>SU071013 สิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงาน 3(3-0-6) ในชีวิตประจำวัน (Environment, Pollution, and Energy in Everyday Life) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบนิเวศ มลพิษทางน้ำ มลพิษทางอากาศ มลพิษทางดิน ขยะมูลฝอย พลังงาน ก๊าซเรือนกระจกและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ความเชื่อมโยงระหว่างการผลิตและการใช้พลังงานกับภาวะมลพิษและสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน Basic knowledge of ecosystem, water pollution, air pollution, soil pollution, solid waste, energy, greenhouse gas and climate change. The interconnection between energy production and consumption with pollution and the environment in everyday life.</p>	<p>SU074002 สิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงาน 3(3-0-6) เพื่อวิถีชีวิตยั่งยืน (Environment, Pollution, and Energy for Sustainable Living) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ระบบนิเวศ มลพิษทางน้ำ มลพิษทางอากาศ มลพิษทางดิน ขยะมูลฝอย พลังงาน ก๊าซเรือนกระจกและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อออนไลน์ในการสืบค้น วิเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงานในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบททางสังคม การพัฒนาแนวคิด ทักษะ และพฤติกรรมกรดำเนินชีวิตเพื่อความยั่งยืนในยุคดิจิทัล Basic knowledge of the environment, ecosystems, water pollution, air pollution, soil pollution, solid waste, energy, greenhouse gases, and climate change; the use of digital technologies and online media to search for, analyze, and communicate information about the environment, pollution, and energy in everyday life effectively and</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. ปรับชื่อรายวิชา 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
		appropriately in social contexts; development of concepts, skills, and behaviors that support sustainable living in the digital era.		
SU073001	ธรรมชาติวิจิตร 3(3-0-6) (Nature Appreciation) ความหลากหลายทางชีวภาพ ความสำคัญและบทบาทของสิ่งมีชีวิต คุณค่าและความงามของธรรมชาติ การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์และความรับผิดชอบต่อสังคม Biodiversity; importance and roles of living organisms; value and beauty of nature; awareness raising of conservation and social responsibility.	SU072003	ธรรมชาติวิจิตร 3(3-0-6) (Nature Appreciation) ความหลากหลายทางชีวภาพ ความสำคัญและบทบาทของสิ่งมีชีวิต คุณค่าและความงามของธรรมชาติ การสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์และความรับผิดชอบต่อสังคม Biodiversity; importance and roles of living organisms; the value and beauty of nature; developing awareness of conservation and social responsibility.	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU073002	รักษ์นก 3(3-0-6) (Bird Conservation) การดูนก การจำแนกชนิด ถิ่นที่อยู่อาศัย พฤติกรรม การร้อง การหาอาหารและการสืบพันธุ์ พฤติกรรมการสร้างรัง การอพยพ การอนุรักษ์ Birdwatching; classification; habitats; singing behavior; foraging and reproduction; nesting behavior; migration and conservation.	SU072002	รักษ์นก 3(3-0-6) (Bird Conservation) การดูนก การจำแนกชนิด ถิ่นที่อยู่อาศัย พฤติกรรม การร้อง การหาอาหารและการสืบพันธุ์ พฤติกรรมการสร้างรัง การอพยพ การอนุรักษ์ Birdwatching; bird identification; habitats; vocalization behavior; foraging and reproduction; nesting behavior; migration; conservation.	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU073003 เทคโนโลยี เทคนิค และอุตสาหกรรมอีสปอร์ต 3(3-0-6) (E-Sport Technology, Techniques and Industry)</p> <p>นิยามและประเภทของอีสปอร์ต การผสมผสานองค์ประกอบเกมในกิจกรรมต่าง ๆ และประโยชน์ด้านการศึกษา ความยอมรับในมหกรรมกีฬาที่สำคัญ ส่งเวียนต่อสู้ออนไลน์ในระบบหลายผู้เล่น (โมบา) เกมยิงแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (เอฟพีเอส) มารยาทและแนวทางปฏิบัติที่เป็นที่ยอมรับ เทคโนโลยีการสื่อสารในอีสปอร์ต เทคโนโลยีการถ่ายทอดเกม กลยุทธ์ของทีมและการบริหารระดับจุลภาครูปแบบการเล่น การสื่อสารและการร่วมมือกันระหว่างผู้เล่นทักษะที่สำคัญในอีสปอร์ต อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตแม่แบบทางธุรกิจ รายได้ของผู้เล่นและผู้ถ่ายทอดเกม การฝึกฝนและแข่งขันเกม กรณีศึกษาจากการแข่งขันที่น่าสนใจ</p> <p>Definition and types of e-sports; incorporating game elements into activities and educational benefits; acceptance in major sporting events; multiplayer online battle arena (MOBA); first-person shooter (FPS); accepted civility and practice; communication technology in e-sports; game broadcasting technology; team strategy and micro-management; playing styles; communication and collaboration between players; essential e-sports skills, game and e-sports industry; business models; income of players and game-casters; game practice</p>	<p>SU071007 ความเป็นผู้ประกอบการ 3(3-0-6) และอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (E-Sport Entrepreneurship and Industry)</p> <p>ทักษะที่จำเป็นในการเป็นผู้ประกอบการ ความตระหนักถึงกฎหมาย นิยามและประเภทของอีสปอร์ต การผสมผสานองค์ประกอบเกมและประโยชน์ด้านการศึกษา ส่งเวียนต่อสู้ออนไลน์ในระบบหลายผู้เล่น (โมบา) เกม ยิงแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (เอฟพีเอส) มารยาทและแนวทางปฏิบัติที่เป็นที่ยอมรับ เทคโนโลยีการสื่อสารในอีสปอร์ต เทคโนโลยีการถ่ายทอดเกม กลยุทธ์ของทีมและรูปแบบการเล่น การสื่อสารและการร่วมมือกัน ระหว่างผู้เล่น ทักษะที่สำคัญในอีสปอร์ต อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต แม่แบบทางธุรกิจ รายได้ของผู้เล่น และผู้ถ่ายทอดเกม การฝึกฝนและแข่งขันเกม กรณีศึกษาจากการแข่งขันที่น่าสนใจ</p> <p>Essential skills for entrepreneurs; legal awareness; definitions and types of esports; integration of game elements and their educational benefits; multiplayer online battle arena (MOBA) games; first-person shooter (FPS) games; etiquette and accepted practices in esports; communication technologies in esports; game broadcasting technologies; team strategies and playing styles; player communication and collaboration; key esports skills; the game and esports industry; business models; income of players and game</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. ปรับชื่อรายวิชา 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU073005 วิทยาศาสตร์เบื้องต้น 3(3-0-6) ในการอนุรักษ์ศิลปะกรรม (Basic Science in Art Conservation)</p> <p>ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เบื้องต้นและการประยุกต์ในการอนุรักษ์ศิลปะกรรม การสำรวจการเสื่อมสภาพของผลงานศิลปะ การเสื่อมสภาพและสาเหตุของการเสื่อมสภาพ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของชนิดของวัสดุกับองค์ประกอบและพันธะทางเคมี สมบัติทางกายภาพ สมบัติทางเคมี และการเปลี่ยนแปลงภายใต้สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการสงวนรักษาและอนุรักษ์งานศิลปะกรรม</p> <p>Basic scientific knowledge and its applications in the preservation of works of art. Survey of damages of works of art. Deterioration and causes of deterioration. Basic knowledge on the relationship between types of materials and their chemical composition and bonding, physical properties, chemical properties, and changes under the environment relevant to preservation and conservation of works of art.</p>	<p>SU071003 วิทยาศาสตร์เบื้องต้น 3(3-0-6) ในการอนุรักษ์ศิลปะกรรม (Basic Science in Art Conservation)</p> <p>ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เบื้องต้นและการประยุกต์ในการอนุรักษ์ศิลปะกรรม การสำรวจการเสื่อมสภาพของผลงานศิลปะ การเสื่อมสภาพและสาเหตุของการเสื่อมสภาพ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของชนิดของวัสดุกับองค์ประกอบและพันธะทางเคมี สมบัติทางกายภาพ สมบัติทางเคมี และการเปลี่ยนแปลงภายใต้สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการสงวนรักษาและอนุรักษ์งานศิลปะกรรม</p> <p>Basic scientific knowledge and its applications in the preservation of works of art; examination of the deterioration of works of art; deterioration and its causes; basic knowledge of the relationship between types of materials and their chemical composition and bonding, physical and chemical properties, and changes under environmental conditions relevant to the preservation and conservation of works of art.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU081001	<p>อาหารเพื่อสุขภาพ 3(3-0-6) (Food for Health)</p> <p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความต้องการอาหารของร่างกาย องค์ประกอบอาหาร สุขลักษณะของอาหารกับสุขภาพ อาหารที่ไม่ได้สัดส่วนกับโรค อุปนิสัยการรับประทานอาหารกับสุขภาพ ปัญหาโภชนาการ โรคจากโภชนาการ จากการปนเปื้อน สารปนเปื้อนอาหารและบรรจุภัณฑ์ แนวคิดเชิงธุรกิจด้านอาหาร เพื่อสุขภาพ ความปลอดภัยด้านอาหารและการคุ้มครองผู้บริโภค</p> <p>Fundamental knowledge of the body's dietary needs; food composition; food hygiene and health; imbalanced nutrition and diseases; eating habits and health; nutritional problems; diseases related to nutrition, contamination of food additives/preservatives and packaging materials; business concept of healthy food service; food safety and consumer protection.</p>	SU081001	<p>อาหารเพื่อสุขภาพ 3(3-0-6) (Food for Health)</p> <p>ความรู้ด้านอาหารที่สัมพันธ์กับสุขภาพและความปลอดภัย ครอบคลุมในเรื่อง หลักโภชนาการ ความต้องการอาหารของร่างกาย องค์ประกอบอาหาร สุขลักษณะของอาหารกับสุขภาพ อาหารที่ไม่ได้สัดส่วนกับโรค อุปนิสัยการรับประทานอาหารกับสุขภาพ ปัญหาโภชนาการ โรคจากโภชนาการ จากการปนเปื้อน สารปนเปื้อนอาหารและบรรจุภัณฑ์ ความปลอดภัยด้านอาหารและการคุ้มครองผู้บริโภค แนวคิดเชิงธุรกิจด้านอาหารและสุขภาพกับแนวทางการพัฒนาสินค้าอาหาร การสืบค้นข้อมูลด้านอาหารและสุขภาพ ข่าวสารด้านอาหารและสุขภาพ ตลอดจนการทำงานมอบหมายเป็นกลุ่มด้วยความรับผิดชอบและซื่อสัตย์</p> <p>Knowledge of food in relation to health and safety, including principles of nutrition, dietary needs of the human body, food composition, food hygiene in relation to health, dietary imbalance and related diseases, eating habits and health, nutritional problems, nutrition-related and contamination-related diseases, food preservatives and packaging, and food safety and consumer protection; business concepts in food and health; approaches to food product development; information search on food and health; food and health news; group assignments emphasizing responsibility and academic integrity.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU081002	<p>สมุนไพรน้ำรู้ 3(3-0-6)</p> <p>(Essential Knowledge of Herbs)</p> <p>พืชและผลิตภัณฑ์ธรรมชาติอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์ต่อชีวิตประจำวัน เน้นการใช้เพื่อรักษาโรคเบื้องต้น ใช้เป็นอาหารและเครื่องสำอาง และความรู้เกี่ยวกับพืชพิษ</p> <p>Plants and other natural products used in daily life as medicines for common illnesses, food and cosmetics; knowledge of poisonous plants.</p>	SU081002	<p>สมุนไพรน้ำรู้ 3(3-0-6)</p> <p>(Essential Knowledge of Herbs)</p> <p>พืชและผลิตภัณฑ์ธรรมชาติอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์ต่อชีวิตประจำวัน เน้นการใช้เพื่อรักษาโรคเบื้องต้น ใช้เป็นอาหารและเครื่องสำอาง และความรู้เกี่ยวกับพืชพิษ</p> <p>Plants and other natural products in relation to daily life, with emphasis on their uses as medicines for common illnesses, food, and cosmetics; knowledge of poisonous plants.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU081003	<p>การดูแลสุขภาพ 3(3-0-6)</p> <p>(Health Care)</p> <p>แนวทางการดูแลตนเองสำหรับโรคและอาการเจ็บป่วยเบื้องต้น หลักการใช้ยาพื้นฐาน อันตรายที่เกิดจากการใช้ยารักษาโรคและยาเสพติด ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารและผลิตภัณฑ์ดูแลผิว</p> <p>Guidelines on self-care for common diseases and illnesses; basic principles of medication use; harmful effects of medications and narcotic drugs; dietary supplements and skincare products.</p>	SU084001	<p>การดูแลสุขภาพ 3(3-0-6)</p> <p>(Health Care)</p> <p>แนวทางการดูแลตนเองสำหรับโรคและอาการเจ็บป่วยเบื้องต้น หลักการใช้ยาพื้นฐาน อันตรายที่เกิดจากการใช้ยารักษาโรคและยาเสพติด ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารและผลิตภัณฑ์ดูแลผิว พร้อมหลักการตลาดและการเลือกใช้ที่เหมาะสม</p> <p>Guidelines on self-care for common diseases and illnesses; basic principles of medication use; adverse effects of medications and narcotic drugs; dietary supplements and skincare products; fundamental marketing principles and appropriate product selection.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU091001	คิดเพื่อใช้ชีวิตในยุคปัจจุบัน (Thinking for Living in Today's World) 3(3-0-6)			ปิดรายวิชา
SU091002	นวัตกรรมพลังงาน (Energy Innovation) วิวัฒนาการการใช้พลังงาน พลังงานกับเทคโนโลยี ภาวะโลกร้อน นวัตกรรมพลังงานทางเลือก นวัตกรรม พลังงานเพื่อสิ่งแวดล้อม ธุรกิจพลังงานในปัจจุบัน Evolution of energy; energy and technology; global warming; alternative energy innovations; energy innovations for environment; current energy business.	SU091009	นวัตกรรมพลังงาน 3(3-0-6) (Energy Innovation) สถานการณ์ปัจจุบันของการใช้พลังงานทางเลือก การบูรณาการแนวคิดเชิงผู้ประกอบการเพื่อประยุกต์ใช้ นวัตกรรมพลังงานในการแก้ไขปัญหาโลกร้อน Current situation of alternative energy; integration of entrepreneurial concepts for the application of energy innovation to address global warming.	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชา ผู้ประกอบการและ ความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาไทยและ ภาษาอังกฤษ
SU091003	ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่กระบวนการการผลิต (Indigenous Knowledge toward Production Process) วิวัฒนาการของกระบวนการผลิตจากอดีตสู่ปัจจุบัน การทำน้ำตาลมะพร้าวในครัวเรือนสู่การผลิตน้ำตาลทราย การหมักข้าวหมากสู่กระบวนการหมักในอุตสาหกรรม การผลิตนมจากโคในครัวเรือนสู่กระบวนการผลิตนม การ ทอผ้าสู่กระบวนการผลิตสิ่งทอ การทำกระดาษสาสู่ กระบวนการผลิตกระดาษ การทำขนมไทยสู่กระบวนการ การผลิตขนม กระบวนการผลิตข้าวแบบดั้งเดิมสู่ กระบวนการผลิตข้าวสารและกระบวนการอบแห้ง	SU091013	ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่กระบวนการการผลิต (Indigenous Knowledge toward Production Process) การทำน้ำตาลมะพร้าวในครัวเรือน การผลิต น้ำตาลทราย การหมักข้าวหมาก กระบวนการหมักใน อุตสาหกรรม การผลิตนมจากโค กระบวนการผลิตนม การทอผ้า กระบวนการผลิตสิ่งทอ กระดาษสา กระบวนการผลิตกระดาษ ขนมไทย กระบวนการผลิต ขนม กระบวนการผลิตข้าวแบบดั้งเดิม กระบวนการ ผลิตข้าวสาร กระบวนการอบแห้ง	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชา ผู้ประกอบการและ ความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาไทยและ ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Evolution of production process from the past to the present; coconut sugar production in the household to granulated sugar manufacturing; fermentation of sweet rice to industrial fermentation process; household production of cow milk to milk production process; fabric weaving to textile manufacturing process; mulberry paper making to paper manufacturing process; Thai dessert making to dessert production process; traditional rice production process to modern rice production and drying process.</p>	<p>Production of homemade coconut sugar; manufacturing of granulated sugar; fermentation of sweetened rice; industrial fermentation processes; dairy milk production and processing; fabric weaving; textile production processes; mulberry paper; paper production processes; Thai desserts; dessert production processes; traditional rice production; rice milling processes; and drying processes.</p>	
<p>SU091004 เทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Technology of Appliances in Daily Life)</p> <p>ความหมายและวิวัฒนาการของเทคโนโลยี การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์เครื่องมือ เครื่องใช้ ระบบกลไกและหน้าที่ของอุปกรณ์พื้นฐานของเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน</p> <p>Definition and evolution of technology; application of technology in the creation of appliances; mechanical systems and functions of everyday appliances.</p>	<p>SU091010 เทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Technology of Appliances in Daily Life)</p> <p>ความหมายและวิวัฒนาการของเทคโนโลยี ระบบกลไก หน้าที่ และส่วนประกอบพื้นฐานของเครื่องมือเครื่องใช้ใน ชีวิตประจำวัน การวิเคราะห์หลักการทำงานเบื้องต้น การสื่อสารและนำเสนอองค์ความรู้ทางเทคโนโลยีโดยใช้สื่อดิจิทัล คุณธรรมและความซื่อสัตย์สุจริตในการนำเสนอข้อมูล</p> <p>Meaning and evolution of technology; systems, mechanisms, functions, and basic components of everyday tools and devices; analysis of basic working principles; communication and presentation of technological knowledge using digital media; ethics and integrity in presenting information.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			การเปลี่ยนแปลง
SU091005	วัสดุกับมนุษย์ (Materials and Man) วัสดุธรรมชาติ วัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น การประยุกต์ใช้ งานวัสดุโดยมนุษย์ การพัฒนาวัสดุเพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ การเพิ่มมูลค่าวัสดุ Natural materials; man-made materials; materials applications by man; the development of materials for human existence; adding material value.	3(3-0-6)	SU094001	วัสดุกับมนุษย์ (Materials and Man) วัสดุธรรมชาติ วัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น การประยุกต์ใช้ งานวัสดุโดยมนุษย์ การพัฒนาวัสดุเพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ การเพิ่มมูลค่าวัสดุ Natural materials; man-made materials; material applications by humans; the development of materials for human existence; adding material value.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคม และชีวิต” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ
SU091006	ศิลปะการดำรงชีวิต (Art of Living)	3(3-0-6)				ปิดรายวิชา
SU091007	ไฟฟ้ากับชีวิตประจำวัน (Electricity and Everyday Life) การผลิตพลังงานไฟฟ้าจากแหล่งพลังงานน้ำ แสงอาทิตย์ ลม น้ำมัน และแก๊สธรรมชาติ การส่งจ่ายและ จำหน่ายพลังงานไฟฟ้า การคำนวณค่าไฟ การเลือกใช้อุปกรณ์ ไฟฟ้า การประเมินความปลอดภัยของระบบไฟฟ้า การ ประหยัดไฟฟ้าในบ้านพักอาศัย อาคารสำนักงานและโรงงาน อุตสาหกรรม การผลิตและการใช้พลังงานไฟฟ้าอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)	SU094004	ไฟฟ้ากับชีวิตประจำวัน (Electricity and Everyday Life) การผลิตพลังงานไฟฟ้าจากแหล่งพลังงานน้ำ แสงอาทิตย์ ลม น้ำมัน และแก๊สธรรมชาติ การส่งจ่ายและ จำหน่ายพลังงานไฟฟ้า การคำนวณค่าไฟ การเลือกใช้อุปกรณ์ ไฟฟ้า การประเมินความปลอดภัยของระบบไฟฟ้า การ ประหยัดไฟฟ้าในบ้านพักอาศัย อาคารสำนักงานและโรงงาน อุตสาหกรรม การผลิตและการใช้พลังงานไฟฟ้าอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคม และชีวิต” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Electricity generation from sources such as hydro, solar, wind, oil, and natural gas; electricity transmission and distribution; electricity bill calculation; selection of electrical appliances; electrical safety assessment; saving electricity usage at homes, offices, and factories; sustainable electricity production and consumption.</p>	<p>Process of generating electricity from sources of energy: water, sunlight, wind, oil, and natural gas; electricity transmission and distribution; calculation of electricity usage cost and charges; selection of electrical appliances; electrical safety assessment; saving and reducing electricity usage at homes, offices, and factories; sustainable electricity production and usage.</p>	
<p>SU091008 เทคโนโลยีพลังงานทดแทน 3(3-0-6) (Renewable Energy Technology)</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>
<p>SU091009 การทำงานในธุรกิจอุตสาหกรรม 3(3-0-6) (Working in industrial business)</p> <p>ความสำคัญของอุตสาหกรรมการผลิต วิศวกรรมและเทคโนโลยีต่อเศรษฐกิจของประเทศไทยและโลก ตำแหน่งงานในธุรกิจอุตสาหกรรมสำหรับผู้เรียนหลากหลายสาขาวิชา ประกอบด้วยมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และวิศวกรรมศาสตร์ ทักษะสำคัญสำหรับเส้นทางความก้าวหน้าในสายอาชีพของแต่ละสาขาวิชา หัวข้อทางอุตสาหกรรมในปัจจุบัน</p> <p>Importance of production, engineering and technology industries on economies of Thailand and the world; Job positions in industrial business for multidisciplinary students including humanities, social sciences, sciences, and engineering; Significant skills for career path of each academic discipline; Current industrial topics.</p>	<p>SU091012 การทำงานในธุรกิจอุตสาหกรรม 3(3-0-6) (Working in industrial business)</p> <p>หลักการเศรษฐศาสตร์ ธุรกิจ และแนวโน้มอุตสาหกรรมที่ส่งผลต่อตลาดแรงงาน การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการวางแผนพัฒนาทักษะและเส้นทางอาชีพ คุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบในการเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ</p> <p>Principles of economics, business, and industry trends affecting the labor market; data analysis for planning skill development and career paths; virtues, ethics, and responsibility in preparing for professional careers.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU091011 เครื่องมือทางการเงินและการลงทุน 3(3-0-6) สำหรับทุกคน (Financial Instrument and Investment for Everyone)</p> <p>หลักการพื้นฐานทางการเงินและการลงทุน ตลาดการเงินและเครื่องมือทางการเงิน เช่น หุ้น พันธบัตร อนุพันธ์ และกองทุนรวม มูลค่าเงินตามเวลาและอัตราดอกเบี้ย การจัดการความเสี่ยง พอร์ตการลงทุนเบื้องต้น กรณีศึกษา แนวโน้มปัจจุบันของการเงินและการลงทุน</p> <p>Basic principles of finance and investment; financial markets and financial instruments such as stocks, bonds, derivatives, and mutual funds; time value of money and interest rates; risk management; basic investment portfolio; case studies; current trends in financial instrument and investment.</p>	<p>SU091011 เครื่องมือทางการเงินและการลงทุน 3(3-0-6) สำหรับทุกคน (Financial Instrument and Investment for Everyone)</p> <p>หลักการพื้นฐานทางการเงินและการลงทุน กลไกตลาดการเงิน ประเภทและลักษณะของเครื่องมือทางการเงิน แนวคิดมูลค่าเงินตามเวลาและอัตราดอกเบี้ย แนวโน้มการลงทุนในปัจจุบัน หลักการบริหารความเสี่ยงและองค์ประกอบของพอร์ตการลงทุนเบื้องต้น แนวคิดการวิเคราะห์ปัจจัยพื้นฐานของบริษัท และหลักการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อช่วยในการคัดเลือกหลักทรัพย์ ตลอดจนความสำคัญของคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต และความละเอียดรอบคอบในการตัดสินใจลงทุน</p> <p>Fundamental principles of finance and investment; financial market mechanisms; types and characteristics of financial instruments; concepts of time value of money and interest rates; current investment trends; principles of risk management and components of a basic investment portfolio; concepts of fundamental analysis of companies; principles of using packaged software to assist in securities selection; importance of virtue, ethics, honesty, and integrity; meticulousness and prudence in investment decision-making.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง		
SU091012	อาหารเพื่อทุกคน (Food for All) การเสื่อมเสียของอาหาร การแปรรูปอาหารอย่างง่าย อาหารตามไลฟ์สไตล์ นวัตกรรม อาหารแปรรูป และแนวคิดเชิงธุรกิจด้านอาหาร Food deterioration, basic food processing, lifestyle-oriented foods, processed- food innovations, and food business concept.	3(3-0-6)	SU094002	อาหารเพื่อทุกคน (Food for All) การเสื่อมเสียของอาหาร การแปรรูปอาหารอย่างง่าย อาหารตามไลฟ์สไตล์ นวัตกรรม อาหารแปรรูป และแนวคิดเชิงธุรกิจด้านอาหาร Food deterioration, basic food processing, lifestyle-oriented foods, processed- food innovations, and food business concept.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต”
SU091013	อาหารทางเลือก (Alternative Foods) โภชนศาสตร์สำหรับบุคคลแต่ละวัย เทรนด์อาหารเพื่อสุขภาพ โปรตีนทางเลือก ไขมัน ทางเลือก อาหารทางเลือกเพื่อสุขภาพ และธุรกิจด้านอาหารทางเลือก Nutrition across life stages, healthy food trends, alternative proteins, alternative fats, health-oriented alternative foods, and alternative food business.	3(3-0-6)	SU091005	อาหารทางเลือก (Alternative Foods) โภชนศาสตร์สำหรับบุคคลแต่ละวัย เทรนด์อาหารเพื่อสุขภาพ โปรตีนทางเลือก ไขมัน ทางเลือก อาหารทางเลือกเพื่อสุขภาพ และธุรกิจด้านอาหารทางเลือก Nutrition across life stages; healthy food trends; alternative proteins; alternative fats; health-oriented alternative foods; alternative food business.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์”
SU093001	ออกแบบโครงการสร้างสรรค์ (Creative Project Design)	3(3-0-6)				ปิดรายวิชา
SU093002	โลกแห่งนวัตกรรม (World of Innovation)	3(3-0-6)				ปิดรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			การเปลี่ยนแปลง
SU093003	วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (Materials and Environmental Impact) ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุและศิลปะ การแบ่งประเภทวัสดุทั่วไป สมบัติพื้นฐานของวัสดุ วัสดุในผลิตภัณฑ์ที่พบในชีวิตประจำวัน การจัดการขยะจากวัสดุอย่างสร้างสรรค์ การนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่ด้วยวิธีต่าง ๆ Relationship between materials and art; general material classifications; basic properties of materials; materials in everyday products; creative waste management; material recycling methods.	3(3-0-6)	SU091003	วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (Materials and Environmental Impact) ประเภท โครงสร้าง และสมบัติพื้นฐานของวัสดุ ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ ศิลปะ และการออกแบบ หลักการจัดการขยะและการรีไซเคิลตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน วิเคราะห์ผลกระทบของวัสดุต่อสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน เลือกใช้และประยุกต์วัสดุเพื่อสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และแนวคิดเชิงผู้ประกอบการ สื่อสารแนวคิดด้วยเหตุผลเชิงวิชาการและคำศัพท์เฉพาะอย่างถูกต้อง ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการสืบค้น รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูล รวมทั้งทำงานร่วมกันเพื่อผลิตสื่อดิจิทัล สำหรับการนำเสนอผลกระทบของวัสดุและแนวทางแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน อย่างมีจรรยาบรรณทางวิชาชีพ และจริยธรรมดิจิทัล Types, structures, and fundamental properties of materials; relationships among materials, art, and design; principles of waste management and recycling based on the circular economy; analysis of environmental impacts of materials and sustainability considerations; selection and application of materials for digital media creation through creativity and entrepreneurial thinking; communication of ideas using academic reasoning and appropriate technical terminology; use of digital technologies and artificial intelligence for	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
	information search, collection, and analysis; collaborative production of digital media presenting environmental impacts of materials and sustainable solutions with emphasis on professional and digital ethics.	
<p>SU093004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน 3(3-0-6) (Sustainable Technology)</p> <p>ความหมายและความสำคัญของเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ตัวอย่างเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน การออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน</p> <p>Definition and importance of sustainable technology; effects of technology on economy, society, and environment; examples of sustainable technology; creative and sustainable product design.</p>	<p>SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน 3(3-0-6) (Sustainable Technology)</p> <p>ความหมายและความสำคัญของเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ตัวอย่างเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน การออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการรวบรวมข้อมูล และการนำเสนอแนวคิดด้วยภาษาไทยหรือภาษาต่างประเทศ</p> <p>Meaning and importance of sustainable technology; impact of technology on the economy, society, and environment; examples of sustainable technology; creative and sustainable product design; application of digital technology for data collection; presentation of concepts in Thai or foreign languages.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU093005 มหัศจรรย์ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ 3(3-0-6) (Amazing Biotechnology Products)</p> <p>ความหมายและประวัติความเป็นมาของเทคโนโลยีชีวภาพ ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพที่น่าสนใจในอุตสาหกรรมอาหาร เครื่องดื่ม พลังงาน ของใช้ในครัวเรือน การเกษตร การบำบัดน้ำเสียและการแพทย์ การค้นคว้าข้อมูล และนำเสนอผลิตภัณฑ์จากเทคโนโลยีชีวภาพที่สนใจ การทดลองการผลิตผลิตภัณฑ์จากเทคโนโลยีชีวภาพเบื้องต้น</p> <p>Definition and history of biotechnology; interesting biotechnology products in industries of food, beverage, energy, household products, agriculture, wastewater treatment, and medicine; researching and presenting selected biotechnology products; preliminary experiments for creating biotechnology products.</p>	<p>SU091006 มหัศจรรย์ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ 3(3-0-6) (Amazing Biotechnology Products)</p> <p>ความหมายและประวัติความเป็นมาของเทคโนโลยีชีวภาพ ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพที่น่าสนใจในอุตสาหกรรมอาหาร เครื่องดื่ม พลังงาน ของใช้ในครัวเรือน การเกษตร การบำบัดน้ำเสียและการแพทย์ การค้นคว้าข้อมูล และนำเสนอผลิตภัณฑ์จากเทคโนโลยีชีวภาพที่สนใจ</p> <p>Meaning and history of biotechnology; notable biotechnology products in food, beverage, energy, household products, agriculture, wastewater treatment, and medicine; research on selected biotechnology products of interest; in-class presentation of selected products.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU093006 เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัล 3(3-0-6) และการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ต แห่งสรรพสิ่ง (Digital Communication Technology and Internet of Thing Applications) พื้นฐานของเทคโนโลยีการสื่อสาร ตั้งแต่ ประวัติศาสตร์ของการสื่อสารในยุคแรกเริ่มจนถึง ความก้าวหน้าในยุคดิจิทัลปัจจุบัน ครอบคลุมเทคโนโลยี เครือข่าย เช่น เครือข่ายเซลลูลาร์ อินเทอร์เน็ต และการ สื่อสารผ่านดาวเทียม รวมถึงการประยุกต์ใช้งานระบบ อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่งในชีวิตประจำวัน การผนวก ปัญญาประดิษฐ์กับระบบการสื่อสาร และประเด็นเกี่ยวกับ ความปลอดภัยและการจัดการความเสี่ยงในโลกดิจิทัล Fundamentals of communication technology, tracing its history from early developments to the advancements of the current digital age; topics including network technologies such as cellular networks, the internet, and satellite communication, as well as the application of the internet of things (IOT) in daily life; the integration of artificial intelligence into communication systems and issues related to security and risk management in the digital domain.</p>	<p>SU093004 เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัล 3(3-0-6) และการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ต แห่งสรรพสิ่ง (Digital Communication Technology and Internet of Things Applications) พื้นฐานของเทคโนโลยีการสื่อสาร ตั้งแต่ ประวัติศาสตร์ของการสื่อสารในยุคแรกเริ่มจนถึง ความก้าวหน้าในยุคดิจิทัลปัจจุบัน ครอบคลุมเทคโนโลยี เครือข่าย เช่น เครือข่ายเซลลูลาร์ อินเทอร์เน็ต และการ สื่อสารผ่านดาวเทียม รวมถึงการประยุกต์ใช้งานระบบ อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่งในชีวิตประจำวัน การผนวก ปัญญาประดิษฐ์กับระบบการสื่อสาร และประเด็นเกี่ยวกับ ความปลอดภัยและการจัดการความเสี่ยงในโลกดิจิทัล Fundamentals of communication technology, tracing its history from early developments to the advancements of the current digital age; topics including network technologies such as cellular networks, the internet, and satellite communication, as well as the application of the Internet of Things (IOT) in daily life; the integration of artificial intelligence into communication systems and issues related to security and risk management in the digital domain.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. ปรับชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษ 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะนวัตกรรมและ การสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยี ดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			การเปลี่ยนแปลง
SU093007	ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน และการทำงาน (Artificial Intelligence in Daily Life and Work) แนวคิดและวิวัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ หลักการของการเรียนรู้ของเครื่อง การเรียนรู้เชิงลึก การ ประมวลผลภาษาธรรมชาติ โมเดลภาษาขนาดใหญ่ และ การ มองเห็นของคอมพิวเตอร์ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ใน ชีวิตประจำวันและการทำงาน ผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ ต่อสังคม เศรษฐกิจ และอุตสาหกรรม ประเด็นทางจริยธรรม และความปลอดภัยในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ Concepts and evolution of artificial intelligence; principles of machine learning, deep learning, natural language processing, large language models and computer vision; applications of artificial intelligence in daily life and work; impacts of artificial intelligence on society, economy and industry; ethical and security issues in the use of artificial intelligence.	3(3-0-6)	SU093005	ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน และการทำงาน (Artificial Intelligence in Daily Life and Work) แนวคิดและวิวัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ หลักการของการเรียนรู้ของเครื่อง การเรียนรู้เชิงลึก การ ประมวลผลภาษาธรรมชาติ โมเดลภาษาขนาดใหญ่ และ การ มองเห็นของคอมพิวเตอร์ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ใน ชีวิตประจำวันและการทำงาน ผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ ต่อสังคม เศรษฐกิจ และอุตสาหกรรม ประเด็นทางจริยธรรม และความปลอดภัยในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ Concepts and evolution of artificial intelligence; principles of machine learning, deep learning, natural language processing, large language models and computer vision; applications of artificial intelligence in daily life and work; impacts of artificial intelligence on society, the economy and industry; ethical and security issues in the use of artificial intelligence.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะนวัตกรรมและ การสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยี ดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU111001	<p>การดูแลสัตว์เลี้ยง 3(3-0-6) (Pet Care)</p> <p>เรื่องทั่วไปเกี่ยวกับการดูแลสัตว์เลี้ยงเป็นเพื่อน สำหรับผู้รักสัตว์ การดูแลที่มีประสิทธิภาพและการเป็นเจ้าของสัตว์เลี้ยงที่รับผิดชอบต่อสัตว์และสังคม โรคที่เกิดจากสัตว์เลี้ยงติดต่อสู่คน และการป้องกันโรค</p> <p>General aspects of pet care for pet lovers; effective care and responsible pet ownership in society; zoonosis and disease prevention.</p>	SU114002	<p>การดูแลสัตว์เลี้ยง 3(3-0-6) (Pet Care)</p> <p>การดูแลสัตว์เลี้ยงอย่างรับผิดชอบต่อสัตว์และสังคม โรคสัตว์เลี้ยงและการป้องกันโรค การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสัตว์เลี้ยง</p> <p>Responsible pet care with regards to the animals and society; pet diseases and prevention; entrepreneurship in the pet business.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
SU111002	<p>เขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากร 3(3-0-6) ทางทะเลและชายฝั่ง (Maritime Zones and Marine and Coastal Resource Management)</p> <p>เขตทางทะเลและชายฝั่ง ธรณีวิทยาและธรณีสัณฐานวิทยาของทะเลไทย การทับถมและตกตะกอนในทะเลและชายฝั่ง ภูมิลักษณะชายฝั่งทะเลไทย ทรัพยากรมีชีวิตในทะเลและชายฝั่ง ทรัพยากรไม่มีชีวิตในทะเลและชายฝั่ง การตั้งถิ่นฐานของประชาชนชายฝั่งทะเล ระบบสาธารณสุขชุมชนชายฝั่ง ความมั่นคง และมั่งคั่ง ยั่งยืนและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของทะเลไทย และการจัดการชายฝั่งทะเลไทย</p>	SU111006	<p>เขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากร 3(3-0-6) ทางทะเลและชายฝั่ง (Maritime Zones and Marine and Coastal Resource Management)</p> <p>เขตทางทะเลและชายฝั่ง ธรณีวิทยาและธรณีสัณฐานวิทยาของทะเลไทย การทับถมและตกตะกอนในทะเลและชายฝั่ง ภูมิลักษณะชายฝั่งทะเลไทย ทรัพยากรมีชีวิตในทะเลและชายฝั่ง ทรัพยากรไม่มีชีวิตในทะเลและชายฝั่ง การตั้งถิ่นฐานของประชาชนชายฝั่งทะเล ระบบสาธารณสุขชุมชนชายฝั่ง ความมั่นคง และมั่งคั่ง ยั่งยืนและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของทะเลไทย และการจัดการชายฝั่งทะเลไทย นำเสนอข้อมูลการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Maritime zones and coasts; geology and geomorphology of Thai seas; marine and coastal deposition and sedimentation; Thai coastal landscapes; living and non-living marine and coastal resources; settlement of people in coastal zones; public health system of coastal community; stability, prosperity, sustainability and economic benefits of Thai seas; coastal management of Thai seas.</p>	<p>Maritime zones and coastal areas; geology and geomorphology of Thai seas; marine and coastal deposition and sedimentation; Thai coastal landscapes; living and non-living marine and coastal resources; human settlement in coastal zone; public health system of seacoast community; stability, prosperity, sustainability and economic benefits of the Thai sea; presenting information on marine and coastal resources management.</p>	
<p>SU111003 การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ 3(3-0-6) (Aquatic Resources Conservation and Management)</p> <p>ความเสื่อมโทรมของทรัพยากรทางน้ำและสภาพแวดล้อม สถานการณ์ทรัพยากรทางน้ำ มลพิษทางทะเลและชายฝั่ง สัตว์น้ำที่เสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ การอนุรักษ์และการจัดการแหล่งน้ำจืดและทรัพยากรชายฝั่ง การประเมินผลกระทบสิ่งแวดล้อม หน่วยงานและองค์กรเพื่อการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ทรัพยากรทางน้ำ</p>	<p>SU111005 การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ 3(3-0-6) (Aquatic Resources Conservation and Management)</p> <p>ความเสื่อมโทรมของทรัพยากรทางน้ำและสภาพแวดล้อม สถานการณ์ทรัพยากรทางน้ำ มลพิษทางทะเลและชายฝั่ง สัตว์น้ำที่เสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ การอนุรักษ์และการจัดการแหล่งน้ำจืดและทรัพยากรชายฝั่ง การประเมินผลกระทบสิ่งแวดล้อม หน่วยงานและองค์กรเพื่อการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ทรัพยากรทางน้ำ นำเสนอข้อมูลการอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการ และความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Degradation of aquatic resources and environment; status of aquatic resources; marine and coastal pollutions; endangered aquatic animals; conservation and management of freshwater and coastal resources; environmental impact assessment, institutions and organizations for the conservation of resources and environment; laws and regulations related to aquatic resources.</p>	<p>Degradation of aquatic resources and environments; status of aquatic resources; marine and coastal pollution; endangered aquatic species; conservation and management of freshwater and coastal resources; environmental impact assessment; institutions and organizations for environmental conservation; laws and regulations related to aquatic resources; presentation on aquatic resources conservation and management.</p>	
<p>SU111004 มหัศจรรย์พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง 3(3-0-6) (Miracle of Herbal Plants, Cannabis, Hemp) พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง ประโยชน์และโทษ สายพันธุ์ การปลูกและการจัดการ การเก็บเกี่ยว แนวทางการประยุกต์ใช้ กฎหมายและธุรกิจ Herbal plants, cannabis, hemp; benefits and harms; strains; cultivation and management; harvesting; application guidelines, law and business.</p>	<p>SU111009 มหัศจรรย์พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง 3(3-0-6) (Miracle of Herbal Plants, Cannabis, Hemp) พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง ประโยชน์และโทษ สายพันธุ์ การปลูกและการจัดการ การเก็บเกี่ยว แนวทางการประยุกต์ใช้ กฎหมายและธุรกิจ Herbal plants, cannabis, hemp; benefits and risks; strains; cultivation and management; harvesting; application guidelines, legislation and business.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
<p>SU111005 แมลงเป็นอาหารมนุษย์และอาหารสัตว์ 3(3-0-6) (Insects as Food and Feed)</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU111006 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำเบื้องต้น 3(3-0-6) (Fundamental Aquatic Environment Management) ผลกระทบจากกิจกรรมของมนุษย์ต่อโครงสร้างประชากรสัตว์น้ำและสิ่งแวดล้อม การจัดการคุณภาพน้ำและดินตะกอน การบริหารจัดการทรัพยากรประมง หลักการจัดการโดยอิงประเด็นปัญหา</p> <p>Impacts of human activities on population structure of aquatic animals and environment; sediment and water quality management; fisheries resources management; issue-based management principle.</p>	<p>SU113004 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ 3(3-0-6) (Aquatic Environment Management) หลักการจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำกฎหมายด้านสิ่งแวดล้อม การจัดการคุณภาพน้ำและดินตะกอนทางกายภาพ เคมี และชีวภาพ การประเมินปริมาณน้ำทิ้งและมลพิษ แนวทางการบริหารจัดการโครงการ แนวทางการสืบค้น การรวบรวม และนำเสนอแหล่งสืบค้นข้อมูลข้อมูลวิชาการด้านสิ่งแวดล้อมทางน้ำ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>Principles of aquatic environmental management; environmental laws; management of water quality and physical, chemical, biological, sediment; assessment of wastewater volume and pollution levels; approaches to project management; methods for searching, compiling, and presenting academic information sources related to aquatic environmental studies through the use of digital technologies.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. ปรับชื่อรายวิชา 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง		
SU111007	เส้นทางเจ้าแก้วน้อย (Path of Young Entrepreneur) แบบจำลองธุรกิจ การคิดเชิงออกแบบ ต้นทุนและผลตอบแทน การนำเสนอแผนธุรกิจ การแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ กรณีศึกษา Business model; design thinking; cost and benefit; business plan presentation; problem-solving in business; case study.	3(3-0-6)	SU111002	เส้นทางเจ้าแก้วน้อย (Path of Young Entrepreneur) แบบจำลองธุรกิจ ต้นทุนและผลตอบแทน การนำเสนอแผนธุรกิจ การแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ กรณีศึกษา Business models; cost-benefit analysis; business plan presentation; business problem-solving; case studies.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
SU111008	นันทนาการกับเกษตร (Recreation in Agriculture)	3(3-0-6)				ปิดรายวิชา
SU111009	เกษตรเมืองและอาหารอนาคต (Urban Farming and the Future of Food)	3(3-0-6)				ปิดรายวิชา
SU111010	นิเวศวิทยาสัตว์บก (Terrestrial Animal Ecology) ความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์บกและสิ่งแวดล้อม การดำรงชีวิตของสัตว์บก ถิ่นที่อยู่อาศัยและอาณาบริเวณ อาหาร การอพยพ การแพร่กระจายของประชากร ผลของพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของสัตว์บกต่อระบบนิเวศ ผลกระทบจากกิจกรรมของมนุษย์และการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของสัตว์บก	3(3-0-6)	SU114001	นิเวศวิทยาสัตว์บก (Ecology of Terrestrial Animal) ความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์บกและสิ่งแวดล้อม หลักการด้านนิเวศวิทยาสัตว์บก ถิ่นที่อยู่อาศัยของสัตว์ การแพร่กระจายของประชากร พฤติกรรมของสัตว์บก การนำความรู้จากการศึกษานิเวศวิทยาสัตว์บกไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>The relationships between terrestrial animals and the environment: the living of terrestrial animals, home range and territory, food, migration, population distribution, behavior and interaction of terrestrial animals in the ecological system, and the effects of human activities and ecological changes on their living.</p>	<p>The relationships between terrestrial animals and the environment: principles of terrestrial ecology; animal habitats; animal behaviors; applications of terrestrial ecological knowledge in daily life.</p>	
<p>SU112001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในที่ทำงาน 3(2-2-5) (English for Workplace Communication)</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>
<p>SU113001 เกษตรวิถีใหม่ 3(3-0-6) (New Normal Farming)</p> <p>ความสำคัญและแนวคิดของการทำเกษตรกรรมแบบวิถีใหม่ วัสดุและวิธีการปลูกแบบต่าง ๆ การปลูกพืชแนวตั้ง การออกแบบและการจัดการเกษตรแบบวิถีใหม่ ระบบนิเวศในเมือง</p> <p>Importance and concept of farming methods in the “new normal”; materials and methods of various types of cultivation; vertical gardening; design and management of new normal farming; urban ecosystem.</p>	<p>SU111008 เกษตรวิถีใหม่ 3(3-0-6) (New Normal Farming)</p> <p>ความสำคัญและแนวคิดของการทำเกษตรกรรมแบบวิถีใหม่ วัสดุและวิธีการปลูกแบบต่าง ๆ การปลูกพืชแนวตั้ง การออกแบบและการจัดการเกษตรแบบวิถีใหม่ ระบบนิเวศในเมือง</p> <p>Importance and concept of new normal farming; various materials and cultivation methods; vertical gardening; design and management of new normal farming; urban ecosystems.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ
<p>SU113002 แมลงสวยงาม 3(3-0-6) (Ornamental Insects)</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>
<p>SU113003 เกษตรศิลป์ 3(3-0-6) (Art Agriculture)</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU121001	<p>นิทานและการละเล่นพื้นบ้าน 3(3-0-6) (Folktales and Folk-Tale Plays)</p> <p>ประเภท ลักษณะและวิธีการศึกษานิทานพื้นบ้าน การละเล่นและการแสดงพื้นบ้าน ปริศนา คำทาย สุภาษิตคำพังเพย และความเชื่อท้องถิ่น วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนิทานและการละเล่นกับสังคมและวัฒนธรรม</p> <p>Types, characteristics, and methods of studying folk tales; folk-tale plays and performances; riddles; proverbs, and local beliefs; analysis of relationships between folk tales and folk-tale plays and society and culture.</p>	SU124001	<p>นิทานและการละเล่นพื้นบ้าน 3(3-0-6) (Folktales and Traditional Folk Games)</p> <p>ประเภท ลักษณะและวิธีการศึกษานิทานพื้นบ้าน การละเล่นและการแสดงพื้นบ้าน ปริศนา คำทาย สุภาษิตคำพังเพย และความเชื่อท้องถิ่น วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนิทานและการละเล่นกับสังคมและวัฒนธรรม</p> <p>Types, characteristics, and methods of studying folktales; traditional folk games and performances; riddles, word puzzles, proverbs, sayings, and local beliefs; analysis of relationships between folktales and folk games and society, and culture.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. ปรับชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษ 3. เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” 4. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 5. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ
SU121002	<p>อาหารและเครื่องดื่ม 3(3-0-6) (Food and Beverage)</p> <p>วัฒนธรรม เอกลักษณ์ ของอาหารและเครื่องดื่ม ประจำชาติ วัตถุประสงค์ เครื่องปรุง อุปกรณ์ สุนทรียภาพทางรสชาติ ความรู้เกี่ยวกับเมนูอาหาร เครื่องดื่มยอดนิยม มารยาทบนโต๊ะอาหารและบริโภคนิสัยของชาติต่าง ๆ ทั้งในภูมิภาคยุโรป อเมริกา และเอเชีย</p>	SU121001	<p>อาหารและเครื่องดื่ม 3(3-0-6) (Food and Beverage)</p> <p>วัฒนธรรม เอกลักษณ์ ของอาหารและเครื่องดื่ม ประจำชาติ วัตถุประสงค์ เครื่องปรุง อุปกรณ์ สุนทรียภาพทางรสชาติ ความรู้เกี่ยวกับเมนูอาหาร เครื่องดื่มยอดนิยม มารยาทบนโต๊ะอาหารและบริโภคนิสัยของชาติต่าง ๆ ทั้งในภูมิภาคยุโรป อเมริกา และเอเชีย</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Culture and identity of national food and beverages; ingredients, seasoning, equipment, taste aesthetics; knowledge of food menu, highly popular beverage, table manners and consumption habits of various countries in Europe, America and Asia.</p>	<p>Culture and identity of national food and beverages; ingredients, seasonings, equipment, taste aesthetics; knowledge of food menus, highly popular beverage, table manners and consumption habits of various countries in Europe, America and Asia.</p>	
<p>SU121003 ภูมิศาสตร์ศึกษาและการท่องเที่ยว 3(3-0-6) (Geography Studies and Tourism) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่ก่อเกิดทรัพยากรการท่องเที่ยว กิจกรรมการท่องเที่ยวตามลักษณะภูมิศาสตร์ ธรณีวิทยาและการท่องเที่ยว ภูมิอากาศและการท่องเที่ยว ภัยพิบัติทางธรรมชาติที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์และการท่องเที่ยว การรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ</p> <p>Basic knowledge of geography, geographic factors initiating tourism resources, tourism activities based on geography, geology and tourism, climate and tourism, natural disasters affecting human beings and tourism, the management of natural disasters.</p>	<p>SU124002 ภูมิศาสตร์ศึกษาและการท่องเที่ยว 3(3-0-6) (Geography Studies and Tourism) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่ก่อเกิดทรัพยากรการท่องเที่ยว กิจกรรมการท่องเที่ยวตามลักษณะภูมิศาสตร์ ธรณีวิทยาและการท่องเที่ยว ภูมิอากาศและการท่องเที่ยว ภัยพิบัติทางธรรมชาติที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์และการท่องเที่ยว การรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ</p> <p>Basic knowledge of geography; geographic factors initiating tourism resources; geography-based tourism activities; geology and tourism; climate and tourism; natural disasters affecting humans and tourism; and disaster management.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU121004 กิจกรรมนันทนาการทางน้ำ 3(3-0-6) (Water-based Recreation Activities)</p> <p>ความสำคัญและประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการทางน้ำ พื้นฐานการจัดกิจกรรมทางน้ำ การฝึกทักษะกิจกรรมทางน้ำ ความปลอดภัยทางการท่องเที่ยวทางน้ำ การช่วยชีวิตทางน้ำ อุปกรณ์ช่วยชีวิตทางน้ำ</p> <p>Importance and advantages of aquatic recreational activities, fundamental management of aquatic recreational activities, practicing aquatic recreational activities, safety of water-based tourism, water rescue, water rescue equipment.</p>	<p>SU124003 กิจกรรมนันทนาการทางน้ำ 3(3-0-6) (Water-based Recreation Activities)</p> <p>ความสำคัญและประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการทางน้ำ พื้นฐานการจัดกิจกรรมทางน้ำ การฝึกทักษะกิจกรรมทางน้ำ ความปลอดภัยทางการท่องเที่ยวทางน้ำ การช่วยชีวิตทางน้ำ อุปกรณ์ช่วยชีวิตทางน้ำ</p> <p>Importance and benefits of water-based recreational activities; fundamentals of organizing water-based activities; practice of water activity skills; safety in water-based tourism; water rescue; water rescue equipment.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
<p>SU121005 รู้ทันความโศกเศร้า 3(3-0-6) และการเผชิญหน้าท้าทาย (Grief Literacy and Encounter of Challenges)</p> <p>ความหมาย และบทบาทความสำคัญการรับมือกับความโศกเศร้าผ่านการศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติของอารมณ์ การเข้าใจความรู้สึกสูญเสีย กลไกการเผชิญปัญหา และทักษะการจัดการกับความโศกเศร้า อีกทั้งส่งเสริมความยืดหยุ่นทางอารมณ์ผ่านกิจกรรมและนันทนาการต่าง ๆ ได้</p> <p>Meanings and importance of grief literacy through the study of the nature of emotions, the understanding of loss, the mechanism of encounters and skills used to cope with grief, including skills that reinforce emotional resilience through various activities and recreation.</p>	<p>SU124004 รู้ทันความโศกเศร้า 3(3-0-6) และการเผชิญหน้าท้าทาย (Grief Literacy and Encounter of Challenges)</p> <p>ความหมาย และบทบาทความสำคัญการรับมือกับความโศกเศร้าผ่านการศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติของอารมณ์ การเข้าใจความรู้สึกสูญเสีย กลไกการเผชิญปัญหา และทักษะการจัดการกับความโศกเศร้า อีกทั้งส่งเสริมความยืดหยุ่นทางอารมณ์ผ่านกิจกรรมและนันทนาการต่าง ๆ ได้</p> <p>Meanings and importance of grief literacy through the study of the nature of emotions; understanding loss; mechanism of encounters and grief management skills as well as promoting emotional resilience through various activities and recreation.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			การเปลี่ยนแปลง
SU121006	บ้าน (Home) แนวคิด ลักษณะทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรมของคำว่าบ้าน ความเป็นพื้นที่ เทคโนโลยีและการออกแบบบ้าน เพศสภาพกับบ้าน บ้านในบริบทของการท่องเที่ยว โลกาภิวัตน์ ความเป็นชาติ คนไร้บ้าน การเนรเทศ และการนำเสนอความเป็นชาติ Concepts, economic, political, social and cultural characteristics of the word “home”; space; technology and home design; gender and home; home in the context of tourism; globalization; nationality; the homeless; deportation; presentation of nationality.	3(3-0-6)	SU124005	บ้าน (Home) แนวคิด ลักษณะทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรมของคำว่าบ้าน ความเป็นพื้นที่ เทคโนโลยีและการออกแบบบ้าน เพศสภาพกับบ้าน บ้านในบริบทของการท่องเที่ยว โลกาภิวัตน์ ความเป็นชาติ คนไร้บ้าน การเนรเทศ และการนำเสนอความเป็นชาติ Concepts and economic, political, social, and cultural characteristics of the concept of “home”; spatiality; technology and home design; gender and home; home in the context of tourism; globalization; nationality; homelessness; displacement; and representation of national identity.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU121007	สังคมและวัฒนธรรมไทย (Thai Society and Culture) ลักษณะพื้นฐานของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองของสังคมไทย โดยพิจารณาจากพัฒนาการของสังคมและวัฒนธรรม กระบวนการเปลี่ยนแปลงและการปรับตัวของสังคมไทย รวมทั้งเงื่อนไขและปัญหาต่าง ๆ ที่มีผลต่อวิถีชีวิตของประชากรในสังคมปัจจุบัน พฤติวัฒนธรรม แนวโน้มและทิศทางการเปลี่ยนแปลงในอนาคตของสังคมไทย	3(3-0-6)	SU124006	สังคมและวัฒนธรรมไทย (Thai Society and Culture) ลักษณะพื้นฐานของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองของสังคมไทย โดยพิจารณาจากพัฒนาการของสังคมและวัฒนธรรม กระบวนการเปลี่ยนแปลงและการปรับตัวของสังคมไทย รวมทั้งเงื่อนไขและปัญหาต่าง ๆ ที่มีผลต่อวิถีชีวิตของประชากรในสังคมปัจจุบัน พฤติวัฒนธรรม แนวโน้มและทิศทางการเปลี่ยนแปลงในอนาคตของสังคมไทย	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Philosophy, meaning and importance of the King's philosophy; history of the Royal Initiative Projects of His Majesty King Bhumibol Adulyadej; royal initiative projects on soil, water, forests, occupation and engineering; philosophy of sufficiency economy; the "New Theory;" application guidelines for the development of self, community, society, and nation.</p> <p>Field trips required.</p>	<p>Philosophy, meaning, and importance of the King's philosophy; history of the Royal Initiative Projects of His Majesty King Bhumibol Adulyadej; royal initiative projects related to soil, water, forests, occupations, and engineering; Philosophy of Sufficiency Economy; the "New Theory"; application guidelines for the development of the self, community, society, and nation.</p> <p>Field trips required.</p>	
<p>SU121009 เพชรบุรีศึกษา 3(3-0-6) (Phetchaburi Studies)</p> <p>องค์ความรู้และข้อมูลสาระสำคัญของจังหวัดเพชรบุรี ประวัติศาสตร์ ภูมิประเทศ และสภาพอากาศ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น และเทศกาลพื้นถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ ชุมชนชาติพันธุ์และความเชื่อ โบราณสถานและพระราชวัง 3 รัชกาล สกุลช่างเมืองเพชร พิพิธภัณฑสถาน แหล่งผลิตวัตถุดิบอาหารและพืชเศรษฐกิจ สินค้าบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรม สัมรับอาหารเมืองเพชรและขนมหวาน ศักยภาพการท่องเที่ยวของจังหวัดและเมือง 3 ทะเล ป่าชายหาดและพืชพื้นเมือง ความหลากหลายทางชีวภาพและป่าชายเลน แก่งกระจานมรดกโลกทางธรรมชาติ แม่น้ำเพชรบุรี โครงการพระราชดำริ ความร่วมสมัยและการจัดการเมือง</p>	<p>SU124008 เพชรบุรีศึกษา 3(3-0-6) (Phetchaburi Studies)</p> <p>องค์ความรู้และข้อมูลสาระสำคัญของจังหวัดเพชรบุรี ประวัติศาสตร์ ภูมิประเทศ และสภาพอากาศ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น และเทศกาลพื้นถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ ชุมชนชาติพันธุ์และความเชื่อ โบราณสถานและพระราชวัง 3 รัชกาล สกุลช่างเมืองเพชร พิพิธภัณฑสถาน แหล่งผลิตวัตถุดิบอาหารและพืชเศรษฐกิจ สินค้าบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรม สัมรับอาหารเมืองเพชรและขนมหวาน ศักยภาพการท่องเที่ยวของจังหวัดและเมือง 3 ทะเล ป่าชายหาดและพืชพื้นเมือง ความหลากหลายทางชีวภาพและป่าชายเลน แก่งกระจานมรดกโลกทางธรรมชาติ แม่น้ำเพชรบุรี โครงการพระราชดำริ ความร่วมสมัยและการจัดการเมือง</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก "กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต" เป็น "กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต" ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Holistic knowledge and main information about Phetchaburi Province; history, geography and climate; culture and art, unique local traditions and festivals; communities, ethnicity and beliefs; ancient remains, temples and royal palaces of the three reigns; Phetchaburi craftsmen school; museums; sources of food ingredients and economic plants; geographically and culturally-indicated products; Phetchaburi food and desserts; tourism potentials of the Province and its three coastal cities; beach forests and native plants; biodiversity and mangrove swamps; Kaeng Krachan Natural Park as a Natural World Heritage Site, Phetchaburi River, Royal Initiative Projects, contemporary and city management.</p>	<p>Holistic knowledge and key information about Phetchaburi Province; history, geography, and climate; arts and culture; unique local traditions and festivals; communities ethnicity and beliefs; ancient remains, temples and royal palaces of three reigns; Phetchaburi craftsmen school; museums; sources of food ingredients and economic plants; geographically and culturally-indicated products; Phetchaburi food and desserts; tourism potentials of the Province and its three coastal cities; beach forests and native plants; biodiversity and mangrove swamps; Kaeng Krachan Natural Park as a Natural World Heritage Site, Phetchaburi River, Royal Initiative Projects, contemporary and city management.</p>	
<p>SU121010 การออกแบบชีวิต 3(3-0-6) (Designing Your Life) ปรัชญาและความหมายของชีวิต ทักษะการใช้ชีวิต ให้มีความสุข เป้าหมายและการวางแผนชีวิต การจัดการเวลา การจัดการความสัมพันธ์ การเข้าสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การวางแผนการเงิน รวมถึงการจัดการความสัมพันธ์ ครอบครัว บทบาทของครอบครัว ความปลอดภัยในชีวิต เสวนาชีวิต พลังความคิดบวก</p>	<p>SU124009 การออกแบบชีวิต 3(3-0-6) (Designing Your Life) ปรัชญาและความหมายของชีวิต ทักษะการใช้ชีวิต ให้มีความสุข เป้าหมายและการวางแผนชีวิต การจัดการเวลา การจัดการความสัมพันธ์ การเข้าสังคม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การวางแผนการเงิน รวมถึงการจัดการความสัมพันธ์ ครอบครัว บทบาทของครอบครัว ความปลอดภัยในชีวิต เสวนาชีวิต พลังความคิดบวก</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Philosophy and meaning of life; skills for a happy life; goals and life planning; time management; relationship management; socializing; teamwork skills; financial planning; family relationship management; roles of family; safety in life; seminars on life; power of positive thinking.</p>	<p>Philosophy and meaning of life; skills for happiness; goal setting and life planning; time management; relationship management; socializing; teamwork; financial planning; family relationships; roles of family; safety in life; life; seminars on life; power of positive thinking.</p>	
<p>SU121011 การจัดการความเสี่ยงและการประกันภัย ในชีวิตประจำวัน (Risk Management and Insurance in Everyday Life) 3(3-0-6)</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>
<p>SU121012 การจัดการเมืองอัจฉริยะ (Smart City Management) 3(3-0-6) แนวคิดเมืองอัจฉริยะ การสัญจรอัจฉริยะ เศรษฐกิจ อัจฉริยะ สิ่งแวดล้อมอัจฉริยะ สุขภาพอัจฉริยะ การอาศัย อัจฉริยะ รัฐบาลอัจฉริยะ โครงสร้างพื้นฐานสำหรับเมือง อัจฉริยะ การพัฒนาเทคโนโลยีสำหรับเมืองอัจฉริยะ Smart city concept; smart mobility; smart economy; smart environment; smart health; smart living; smart government; infrastructure for smart cities; technology development for smart cities.</p>	<p>SU123001 การจัดการเมืองอัจฉริยะ (Smart City Management) 3(3-0-6) แนวคิดเมืองอัจฉริยะ การสัญจรอัจฉริยะ เศรษฐกิจ อัจฉริยะ สิ่งแวดล้อมอัจฉริยะ สุขภาพอัจฉริยะ การอาศัย อัจฉริยะ รัฐบาลอัจฉริยะ โครงสร้างพื้นฐานสำหรับเมือง อัจฉริยะ การพัฒนาเทคโนโลยีสำหรับเมืองอัจฉริยะ Smart city concept; smart mobility; smart economy; smart environment; smart health; smart living; smart government; infrastructure for smart cities; technology development for smart cities.</p>	<p>1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์”</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU121013 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล 3(3-0-6) (Digital Citizenship)</p> <p>ความรู้และทักษะสำหรับพลเมืองในการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล การรักษา อัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การจัดการเวลาหน้าจอ การรับมือการกลั่นแกล้ง การรักษาความปลอดภัย การรักษาข้อมูลส่วนบุคคล การบริหารจัดการข้อมูลที่มีผู้ทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ การคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>Knowledge and skills for citizens on the use of digital media and technology; maintaining personal digital identity; screen time management; cyberbullying management; cybersecurity; personal information protection; digital footprint management; critical thinking and ethical use of digital technology.</p>	<p>SU123002 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล 3(3-0-6) (Digital Citizenship)</p> <p>ความรู้และทักษะสำหรับพลเมืองในการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ การรักษา อัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การจัดการเวลาหน้าจอ การรับมือการกลั่นแกล้ง การรักษาความปลอดภัย การรักษาข้อมูลส่วนบุคคล การบริหารจัดการข้อมูลที่มีผู้ทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ การคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์</p> <p>Knowledge and skills for digital citizenship in the use of digital media technology and artificial intelligence, including maintaining a positive digital identity; screen time management; cyberbullying awareness; cybersecurity; personal data protection; digital footprint management; critical thinking; and ethical use of digital technology and artificial intelligence.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			การเปลี่ยนแปลง
SU121014	ทักษะโปรแกรมเอกซ์เซลเพื่องานธุรกิจ (Microsoft Excel Skills for Business Essentials) การจัดการแผ่นงานและสมุดงาน การจัดการเซลล์และช่วงข้อมูล การจัดการข้อความและตัวเลข การจัดการตารางและข้อมูลในตาราง การคำนวณด้วยสูตร ฟังก์ชันพื้นฐานและเทคนิค การจัดการแผนภูมิ การจัดการเอกสารเพื่องานพิมพ์ Management of worksheets and workbooks, the management of data cells and ranges, the management of text and numbers, the management of tables and table data, calculations with basic formulas, functions, and techniques, the management of charts, the management of printing and documents.	3(3-0-6)	SU123003	ทักษะโปรแกรมเอกซ์เซลเพื่องานธุรกิจ (Microsoft Excel Skills for Business Essentials) การจัดการแผ่นงานและสมุดงาน การจัดการเซลล์และช่วงข้อมูล การจัดการข้อความและตัวเลข การจัดการตารางและข้อมูลในตาราง การคำนวณด้วยสูตร ฟังก์ชันพื้นฐานและเทคนิค การจัดการแผนภูมิ การจัดการเอกสารเพื่องานพิมพ์ Management of worksheets and workbooks; management of cells and data ranges; management of text and numerical data; management of tables and tabular data; calculations with basic formulas, functions, and techniques, chart management; and document preparation for printing.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับชื่อวิชา 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU121015	กิจกรรมสำหรับวัยรุ่นยุคใหม่ (Modern Activities for Youth)	3(3-0-6)				ปิดรายวิชา
SU121016	การสร้างธุรกิจสู่ตลาดออนไลน์ (Building a Business towards Online Markets) สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ แนวทางการเป็นผู้ประกอบการที่สร้างธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ กระบวนการค้นหาความคิดทางธุรกิจและการออกแบบทางธุรกิจ เครื่องมือทางธุรกิจยุคใหม่ รวมถึงแนวทางการพัฒนาการตลาดที่เหมาะสมกับธุรกิจ	3(3-0-6)	SU121002	การสร้างธุรกิจสู่ตลาดออนไลน์ (Building a Business towards Online Markets) สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ แนวทางการเป็นผู้ประกอบการที่สร้างธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ กระบวนการค้นหาความคิดทางธุรกิจและการออกแบบทางธุรกิจ เครื่องมือทางธุรกิจยุคใหม่ รวมถึงแนวทางการพัฒนาการตลาดที่เหมาะสมกับธุรกิจ	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์”

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Business environment, the way to become an entrepreneur creating a successful business, process of seeking business ideas and business design, new business tools, including guideline of marketing development suitable for business.</p>	<p>Business environment; pathways to becoming an entrepreneur and creating a successful business; processes for identifying business ideas and business design; modern business tools, including marketing development guidelines suitable for businesses.</p>	<p>3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ</p>
<p>SU121017 ค่ายสร้างสุข 3(3-0-6) (Camping for Happiness)</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>
<p>SU121018 การพัฒนาบุคลิกภาพ 3(3-0-6) (Personality Development)</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>
<p>SU121019 การพัฒนาอย่างยั่งยืน 3(3-0-6) (Sustainable Development) แนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว เมืองสะอาดและสีเขียว ชุมชนยั่งยืน สิ่งแวดล้อมยั่งยืน การจัดการการพัฒนาอย่างยั่งยืน Concepts of sustainable development; circular economy; green economy; clean and green city; sustainable community; environmental sustainability; sustainable development management.</p>	<p>SU124010 การพัฒนาอย่างยั่งยืน 3(3-0-6) (Sustainable Development) แนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว เมืองสะอาดและสีเขียว ชุมชนยั่งยืน สิ่งแวดล้อมยั่งยืน การจัดการการพัฒนาอย่างยั่งยืน Concepts of sustainable development; circular economy; green economy; clean and green city; sustainable community; environmental sustainability; sustainable development management.</p>	<p>1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต”</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			การเปลี่ยนแปลง
SU121020	<p>ความเป็นพลเมืองและกฎหมาย (Citizenship and Laws)</p> <p>แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมือง รัฐธรรมนูญ สิทธิและเสรีภาพ หน้าที่พลเมือง การเลือกตั้ง กฎหมายว่าด้วยทะเบียนราษฎร กฎหมายครอบครัวและมรดก กฎหมายจราจร กฎหมายนักศึกษา กฎหมายกับสื่อสังคมออนไลน์ แนวปฏิบัติในการฟ้องคดีหรือถูกฟ้องคดี</p> <p>Concepts of citizenship, constitution, rights and freedoms, civic duties, election, civil registration law, family and succession law, traffic law, student law, laws and social media, guidelines for prosecution or being prosecuted.</p>	3(3-0-6)	SU124011	<p>ความเป็นพลเมืองและกฎหมาย (Citizenship and Laws)</p> <p>แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมือง รัฐธรรมนูญ สิทธิและเสรีภาพ หน้าที่พลเมือง การเลือกตั้ง กฎหมายว่าด้วยทะเบียนราษฎร กฎหมายครอบครัวและมรดก กฎหมายจราจร กฎหมายนักศึกษา กฎหมายกับสื่อสังคมออนไลน์ แนวปฏิบัติในการฟ้องคดีหรือถูกฟ้องคดี</p> <p>Concepts of citizenship; constitution; rights and freedoms; civic duties; elections; civil registration law; family and succession law; traffic law; student law; laws and social media; guidelines for initiating or responding to legal proceedings.</p>	3(3-0-6)	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU121021	<p>รู้เท่าทันอาชญากรรม (Crime Literacy)</p> <p>ปัญหาอาชญากรรม การพัฒนาของอาชญากรรม ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา สาเหตุเกิดอาชญากรรม ประเภทของอาชญากรรม พฤติกรรมอาชญากร ปัญหาและผลกระทบของอาชญากรรมในสังคม การจัดการความปลอดภัย การป้องกันอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ และการควบคุมทางสังคม</p>	3(3-0-6)	SU124012	<p>รู้เท่าทันอาชญากรรม (Crime Literacy)</p> <p>ปัญหาอาชญากรรม การพัฒนาของอาชญากรรม ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา สาเหตุเกิดอาชญากรรม ประเภทของอาชญากรรม พฤติกรรมอาชญากร ปัญหาและผลกระทบของอาชญากรรมในสังคม การจัดการความปลอดภัย การป้องกันอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ และการควบคุมทางสังคม</p>	3(3-0-6)	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Crime problems, development of criminology, basic knowledge of criminology theory, causes of crime, types of crime, criminal behavior, issues and impacts of crime in society, security management, crime prevention in various forms, and social control.</p>	<p>Crime problems; development of crime; basic knowledge of criminological theories; causes of crime; types of crime, criminal behavior; issues and impacts of crime in society; security management; crime prevention in various forms; social control.</p>	
<p>SU121022 การบัญชีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Accounting in Daily Life)</p> <p>ความสำคัญของการบัญชีในชีวิตประจำวัน การสร้างแบบบันทึกข้อมูลการเงิน การบันทึกรายรับรายจ่ายและข้อมูลการเงินอื่นในชีวิตประจำวัน การสรุปรายรับและรายจ่ายประจำวัน การวางแผนการใช้จ่ายและออมเงินในชีวิตประจำวันภายใต้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง</p> <p>Importance of accounting in daily life, creating a record form for financial data, recording income, expenses and other financial data in daily life, summarizing income and expenses in daily life, planning for spending and saving in daily life according to the philosophy of sufficiency economy.</p>	<p>SU124013 การบัญชีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Accounting in Daily Life)</p> <p>ความสำคัญของการบัญชีในชีวิตประจำวัน การสร้างแบบบันทึกข้อมูลการเงิน การบันทึกรายรับรายจ่ายและข้อมูลการเงินอื่นในชีวิตประจำวัน การสรุปรายรับและรายจ่ายประจำวัน การวางแผนการใช้จ่ายและออมเงินในชีวิตประจำวันภายใต้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง</p> <p>The importance of accounting in everyday life; creating financial record templates; recording daily income, expenses, and other financial information; summarizing daily income and expenses; planning daily spending and saving based on the Sufficiency Economy Philosophy.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
<p>SU121023 ทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อการดำเนินชีวิต 3(3-0-6) (21st Century Skills for Living)</p>		<p>ปิดรายวิชา</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง	
SU121024	<p>ปัญญาประดิษฐ์เพื่ออนาคต (Artificial Intelligence for Tomorrow)</p> <p>ความรู้พื้นฐาน ความหมาย ประเภท หลักการทำงาน และเทคนิคที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ หลักการออกแบบคำสั่งและการออกแบบคำสั่งแก้ปัญหาเพื่อจัดทำและนำเสนอข้อมูลอย่างมีจริยธรรม</p> <p>Fundamental knowledge, definitions, types, principles of operation, and related techniques of Artificial Intelligence. Principles of command design and problem-solving command design for data preparation and presentation with ethical considerations.</p>	3(3-0-6)	<p>SU123004</p> <p>ปัญญาประดิษฐ์เพื่ออนาคต (Artificial Intelligence for Tomorrow)</p> <p>ความรู้พื้นฐาน ความหมาย ประเภท หลักการทำงาน และเทคนิคที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ หลักการออกแบบคำสั่งและการออกแบบคำสั่งแก้ปัญหาเพื่อจัดทำและนำเสนอข้อมูลอย่างมีจริยธรรม</p> <p>Fundamental knowledge of artificial intelligence, including definitions, types, operating principles, and related techniques; principles of prompt design and problem-solving prompt development for ethical data preparation and presentation.</p>	3(3-0-6)	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU122001	<p>ทักษะการสื่อสารด้วยข้อมูล และนำเสนอด้วยภาพ (Data Literacy and Data Visualization)</p> <p>การค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือเพื่อการนำเสนอ วิเคราะห์และแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปของโมเดลภาพขั้นพื้นฐานเพื่อสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายด้วยการออกแบบและเล่าเรื่องด้วยข้อมูล</p>	3(3-0-6)	<p>SU122001</p> <p>ทักษะการสื่อสารด้วยข้อมูล และนำเสนอด้วยภาพ (Data Literacy and Data Visualization)</p> <p>การค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือเพื่อการนำเสนอ การประยุกต์ใช้โปรแกรมและเครื่องมือด้านปัญญาประดิษฐ์สำหรับการวิเคราะห์และแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปของโมเดลภาพขั้นพื้นฐานเพื่อสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายด้วยการออกแบบและเล่าเรื่องด้วยข้อมูล</p>	3(3-0-6)	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU123001 ผลิตภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม 3(3-0-6) (Artistic and Cultural Products)</p> <p>คุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมบนฐานแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเภททุนทางวัฒนธรรม ความหมาย ความเชื่อ และสังคมวัฒนธรรมผ่านศิลปะไทย มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การแปลงทุนทางวัฒนธรรม เป็นผลิตภัณฑ์ในปัจจุบัน การรวบรวมองค์ความรู้ การถอดคุณค่าศิลปะและวัฒนธรรมเพื่ออนุรักษ์ และการประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม</p> <p>Values of art and culture based on the concept of creative economy; types of cultural capitals, meanings, beliefs and social cultures through Thai art; cultural heritages and wisdom; transformation of cultural capitals into current products; gathering of the body of knowledge, decoding of artistic and cultural values for conservation and application for the development of artistic and cultural products.</p>	<p>SU121003 ผลิตภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม 3(3-0-6) (Artistic and Cultural Products)</p> <p>คุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมบนฐานแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเภททุนทางวัฒนธรรม ความหมาย ความเชื่อ และสังคมวัฒนธรรมผ่านศิลปะไทย มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การแปลงทุนทางวัฒนธรรม เป็นผลิตภัณฑ์ในปัจจุบัน การรวบรวมองค์ความรู้ การถอดคุณค่าศิลปะและวัฒนธรรมเพื่ออนุรักษ์ และการประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม</p> <p>Values of art and culture based on the concept of the creative economy; types of cultural capital; meanings, beliefs, and social contexts expressed through Thai art; cultural heritage and local wisdom; knowledge compilation, interpretation of artistic and cultural values for conservation, and application for the development of artistic and cultural products.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU123002 การจัดการซอฟต์แวร์ 3(3-0-6) (Soft Power Management) นิยามและบทบาทของซอฟต์แวร์ในประเทศไทย ประเภทซอฟต์แวร์ ปรากฏการณ์ของซอฟต์แวร์ การสืบค้นซอฟต์แวร์ในมิติของสังคมและวัฒนธรรมไทย และการประยุกต์ใช้กลไกของซอฟต์แวร์สู่การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับท้องถิ่นอย่างยั่งยืน</p> <p>Definitions and roles of soft power in Thailand, types of soft power, the phenomenon of soft power, searching for soft power in the dimension of Thai society and culture, and the application of the mechanisms of soft power to the sustainable value addition of local products.</p>	<p>SU121004 การจัดการซอฟต์แวร์ 3(3-0-6) (Soft Power Management) นิยามและบทบาทของซอฟต์แวร์ในประเทศไทย ประเภทซอฟต์แวร์ ปรากฏการณ์ของซอฟต์แวร์ การสืบค้นซอฟต์แวร์ในมิติของสังคมและวัฒนธรรมไทย และการประยุกต์ใช้กลไกของซอฟต์แวร์สู่การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับท้องถิ่นอย่างยั่งยืน</p> <p>Definitions and roles of soft power in Thailand; types of soft power; the phenomenon of soft power; exploration of soft power in the dimension of Thai society and culture; and application of soft power mechanisms to create sustainable added value for local products.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
<p>SU123003 นวัตกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 3(3-0-6) (Sustainable Tourism Innovation) เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน การท่องเที่ยวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน นวัตกรรมและความยั่งยืน นวัตกรรมการท่องเที่ยวเพื่อสุขภาวะ นวัตกรรมการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ นวัตกรรมความปลอดภัยด้านการท่องเที่ยว นวัตกรรมท่องเที่ยวด้านอาหารและวัตถุดิบท้องถิ่น นวัตกรรมท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมและความบันเทิง</p>	<p>SU121005 นวัตกรรมท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 3(3-0-6) (Sustainable Tourism Innovation) เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน การท่องเที่ยวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน นวัตกรรมและความยั่งยืน นวัตกรรมท่องเที่ยวเพื่อสุขภาวะ นวัตกรรมท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ นวัตกรรมความปลอดภัยด้านการท่องเที่ยว นวัตกรรมท่องเที่ยวด้านอาหารและวัตถุดิบท้องถิ่น นวัตกรรมท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมและความบันเทิง</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยน “วิชาบังคับเลือก” เป็น “วิชาเลือก” 3. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์”

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Sustainable development goals, tourism for sustainable development, innovation and sustainability, wellness tourism innovation, local experience tourism innovation, safe and secure tourism innovation, gastronomic and local ingredients tourism innovation, cultural and entertainment tourism innovation.</p>	<p>Sustainable development goals; tourism for sustainable development; innovation and sustainability; wellness tourism innovation; creative experiential tourism innovation; safe and secure tourism innovation; gastronomic and local-ingredient tourism innovation; cultural and entertainment tourism innovation.</p>	<p>4. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ</p>
<p>SU131001 เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสื่อสาร 3(3-0-6) (Technology and Media Innovation) พัฒนาการของเทคโนโลยีระบบสื่อสาร แพลตฟอร์มการสื่อสาร โครงสร้างความเป็นเจ้าของ การกำกับดูแล และผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคมดิจิทัล Development of communication technology and communication platforms; structure of media ownership; media regulation and its impact on digital society.</p>	<p>SU133006 เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสื่อสาร 3(3-0-6) (Technology and Media Innovation) พัฒนาการของเทคโนโลยีระบบสื่อสาร แพลตฟอร์มการสื่อสาร โครงสร้างความเป็นเจ้าของ การกำกับดูแล และผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคมดิจิทัล Development of communication technology and communication platforms; ownership structures; regulation; and impacts in the digital society.</p>	<p>1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ</p>
<p>SU131002 วิทยาการเพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ 3(3-0-6) (Science for Business Sustainability) ทรัพยากรต่าง ๆ ของโลก ภูมิศาสตร์ ระบบนิเวศ ปัจจัยสี่ ภูมิปัญญาชาวบ้าน ประชาชนเศรษฐกิจพอเพียง วิทยาศาสตร์พื้นฐาน เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อความพอเพียง ความพอเพียงเพื่อชีวิตประจำวันในกระแสโลก การประยุกต์ใช้เพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ</p>	<p>SU131001 วิทยาการเพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ 3(3-0-6) (Science for Business Sustainability) ทรัพยากรต่าง ๆ ของโลก ภูมิศาสตร์ ระบบนิเวศ ปัจจัยสี่ ภูมิปัญญาชาวบ้าน ประชาชนเศรษฐกิจพอเพียง วิทยาศาสตร์พื้นฐาน เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อความพอเพียง ความพอเพียงเพื่อชีวิตประจำวันในกระแสโลก การประยุกต์ใช้เพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ</p>	<p>1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์”</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>The world's resources; geography; ecosystems; the four necessities of life; local wisdom; sufficiency economy philosophy; basic science, technology and innovation for sufficiency; sufficiency in everyday life in global trends; applying for business sustainability.</p>	<p>World resources; geography; ecosystems; the four basic necessities of life; local wisdom; Sufficiency Economy Philosophy; basic science; technology and innovation for sufficiency; sufficiency in everyday life in the global context; application for sustainable business.</p>	<p>3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ</p>
<p>SU131003 การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล 3(3-0-6) (Digital Transformation) การตลาดดิจิทัล ผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกัน การผสมผสานทุกช่องทาง การจ่ายต่อการใช้งาน ความเข้าใจของลูกค้า ความร่วมมือทางดิจิทัลและนวัตกรรม ทักษะด้านดิจิทัลและพนักงานเสมือนจริง ระบบนิเวศพันธมิตรแบบไดนามิก การใช้งานเชิงพยากรณ์ แพลตฟอร์มที่เป็นมาตรฐาน และเน้นลูกค้าเป็นศูนย์กลาง แนวทางการทำงานที่คล่องตัว โดยทำได้ทุกที่ทุกเวลาทุกอุปกรณ์ Digital marketing; connected products; omni-channel; pay-per-use; customer insight; digital collaboration and innovation; digital skills and virtual workforce; dynamic partner ecosystems; predictive usage; customer-centric and standard platforms; agile approaches to work anytime, anywhere, on any device.</p>	<p>SU131002 การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล 3(3-0-6) (Digital Transformation) การตลาดดิจิทัล ผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกัน การผสมผสานทุกช่องทาง การจ่ายต่อการใช้งาน ความเข้าใจของลูกค้า ความร่วมมือทางดิจิทัลและนวัตกรรม ทักษะด้านดิจิทัลและพนักงานเสมือนจริง ระบบนิเวศพันธมิตรแบบไดนามิก การใช้งานเชิงพยากรณ์ แพลตฟอร์มที่เป็นมาตรฐานและเน้นลูกค้าเป็นศูนย์กลาง แนวทางการทำงานที่คล่องตัวโดยทำได้ทุกที่ทุกเวลาทุกอุปกรณ์ Digital marketing; connected products; omnichannel integration; pay-per-use models; customer insights; digital collaboration and innovation; digital skills and virtual workforce; dynamic partner ecosystems; predictive usage; standardized; customer-centric and standard platforms; agile ways of working anytime, anywhere, on any device.</p>	<p>1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชา ผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			การเปลี่ยนแปลง
SU131004	เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก (Disruptive Technology) ภาพรวมกระบวนการพลวัตของนวัตกรรมเทคโนโลยีความสำคัญของเทคโนโลยีที่ขับเคลื่อน สร้าง มูลค่า และการเติบโตทางเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์ ข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ระบบประมวลผลกลุ่มเมฆ อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง ธุรกิจเทคโนโลยีด้านการเงินและโครงข่ายบัญชีธุรกรรมออนไลน์และ เทคโนโลยีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง An overview of the dynamic process of technological innovation; importance of value-driven technology and economic growth; data science; artificial Intelligence; cloud computing; Internet of Things; Fintech and block chain; other related technologies.	3(3-0-6)	SU133007	เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก (Disruptive Technology) ภาพรวมกระบวนการพลวัตของนวัตกรรมเทคโนโลยีความสำคัญของเทคโนโลยีที่ขับเคลื่อน สร้าง มูลค่า และการเติบโตทางเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์ ข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ระบบประมวลผลกลุ่มเมฆ อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง ธุรกิจเทคโนโลยีด้านการเงินและโครงข่ายบัญชีธุรกรรมออนไลน์และ เทคโนโลยีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง Overview of the dynamics process of technological innovation; importance of technology in driving value creation and economic growth; data science; artificial intelligence; cloud computing systems; Internet of Things; financial technology businesses and online transaction ledger networks; and other related technologies.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU131005	ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business) หลักการเบื้องต้นของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบการทำธุรกรรมที่ปลอดภัยและประสบความสำเร็จบนระบบเครือข่าย การทำธุรกิจระหว่างองค์กร การทำธุรกิจระหว่างองค์กรและลูกค้า ระบบบริหารจัดการด้านธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การทำธุรกิจระหว่างองค์กรกับภาครัฐ การตลาดดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์ การทำให้เป็นดิจิทัล	3(3-0-6)	SU133008	ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business) หลักการเบื้องต้นของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบการทำธุรกรรมที่ปลอดภัยและประสบความสำเร็จบนระบบเครือข่าย การทำธุรกิจระหว่างองค์กร การทำธุรกิจระหว่างองค์กรและลูกค้า ระบบบริหารจัดการด้านธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การทำธุรกิจระหว่างองค์กรกับภาครัฐ การตลาดดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์ การทำให้เป็นดิจิทัล	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Principles of e-business; different types of secure and successful e-business transactions; business-to-business (B2B); business-to-consumer (B2C); business-to-government (B2G); e-business management system; digital marketing; social media; digitalization.</p>	<p>Fundamental principles of electronic transactions; models of secure and successful transactions on networked systems; business-to-business operations; business-to-consumer operations; electronic transaction management systems; business-to-government operations; digital marketing; social media; digital transformation.</p>	
<p>SU131006 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 3(3-0-6) (Board Games for Learning) หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเบื้องต้น ประเภทของบอร์ดเกม จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม หลักการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ หลักการออกแบบบอร์ดเกมเบื้องต้นสำหรับส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้ Basic principles and theories about board games; types of board games; psychology of board games; principles of applying board games to promote learning in various fields; basic principles of board game design for enhancing skills and learning.</p>	<p>SU131003 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 3(3-0-6) (Board Games for Learning) หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเบื้องต้น ประเภทของบอร์ดเกม จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม หลักการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ หลักการออกแบบบอร์ดเกมเบื้องต้นสำหรับส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้ Basic principles and theories of board games; types of board games; psychology related to board games; principles of applying board games to promote learning in various fields; basic board game design principles for enhancing skills and learning.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชา ผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			การเปลี่ยนแปลง
SU131007	ฉลาดซื้อ-กิน-เที่ยว บนโลกดิจิทัล (Smart Shop - Eat - Travel in the Digital World) การซื้อ กิน และท่องเที่ยวบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ความปลอดภัยในการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการซื้อ กิน และท่องเที่ยว แนวทางการเปรียบเทียบสินค้าและบริการบน แพลตฟอร์มดิจิทัล การเลือกใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับ การซื้อ กิน และท่องเที่ยว การรีวิวและใช้รีวิวในแพลตฟอร์ม ดิจิทัลเพื่อเกิดประโยชน์ในการวางแผนและตัดสินใจ Shopping, dining, and traveling on digital platforms; safety practices for using digital platforms for shopping, dining, and travel; approaches for comparing products and services on digital platforms; choosing digital platforms for shopping, dining, and travel; using and interpreting reviews on digital platforms to support planning and decision- making.	3(3-0-6)	SU133009	ฉลาดซื้อ-กิน-เที่ยว บนโลกดิจิทัล (Smart Shop - Eat - Travel in the Digital World) การซื้อ กิน และท่องเที่ยวบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ความปลอดภัยในการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการซื้อ กิน และท่องเที่ยว แนวทางการเปรียบเทียบสินค้าและบริการบน แพลตฟอร์มดิจิทัล การเลือกใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับ การซื้อ กิน และท่องเที่ยว การรีวิวและใช้รีวิวในแพลตฟอร์ม ดิจิทัลเพื่อเกิดประโยชน์ในการวางแผนและตัดสินใจ Shopping, dining, and traveling on digital platforms; safety in using digital platforms for shopping, dining, and traveling; guidelines for comparing products and services on digital platforms; selecting digital platforms for shopping, dining, and traveling; reviewing and using reviews on digital platforms to support planning and decision- making.	3(3-0-6)	1. เปลี่ยนรหัสวิชา 2. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะสังคมและชีวิต” เป็น “กลุ่มวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์” 3. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ
SU132001	ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตโซเชียลมีเดีย (English for Social Media Life) การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัล การฟังและ การอ่านภาษาอังกฤษที่ปรากฏในสื่อดิจิทัล การพูดและการ เขียนภาษาอังกฤษบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย	3(2-2-5)	SU132001	ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตโซเชียลมีเดีย (English for Social Media Life) การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัล การฟังและ การอ่านภาษาอังกฤษที่ปรากฏในสื่อดิจิทัล การพูดและการ เขียนภาษาอังกฤษบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย	3(2-2-5)	1. เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะภาษาและการ สื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชา ภาษาและการสื่อสาร” 2. ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>English learning through digital media, listening and reading English in digital media, speaking and writing English on social media platforms.</p>	<p>Learning English through digital media; listening to and reading English in digital media; speaking and writing English on social media platforms.</p>	
<p>SU132002 ภาษาอังกฤษในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่ 3(2-2-5) (English in the New Normal Era)</p> <p>การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงบนโลกยุคฐานวิถีชีวิตใหม่ การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านการอ่านและฟังข่าวล่าสุดจากทั่วโลก ผ่านการพูดและเขียนเกี่ยวกับกับสถานการณ์โลกปัจจุบันในประเด็นที่หลากหลาย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสื่อสารภาษาอังกฤษกับผู้คนบนโลก</p> <p>Learning English from real-world events in the new normal era; improvement of communicative English language skills through reading and listening to the latest news from around the world; speaking and writing on a variety of topics related to the latest global affairs; utilization of digital technology to communicate in English with people around the world.</p>	<p>SU132002 ภาษาอังกฤษในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่ 3(2-2-5) (English in the New Normal Era)</p> <p>การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงบนโลกยุคฐานวิถีชีวิตใหม่ การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านการอ่านและฟังข่าวล่าสุดจากทั่วโลก ผ่านการพูดและเขียนเกี่ยวกับกับสถานการณ์โลกปัจจุบันในประเด็นที่หลากหลาย การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสื่อสารภาษาอังกฤษกับผู้คนบนโลก</p> <p>Learning English from real-life situations in the new normal era; developing English communication skills through reading and listening to the latest global news; speaking and writing about current world situations across diverse issues; using digital technology as a tool for communicating in English with people around the world.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชา ภาษาและการสื่อสาร” ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU132003	<p>ข่าวสารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (News in Everyday Life)</p> <p>ข่าวสาร เหตุการณ์ปัจจุบัน ที่มีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของผู้คน การคิดวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน สำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการเมือง เศรษฐกิจ สังคม การแยกแยะ ตีความ เชื่อมโยงข้อมูล และการนำเสนอผลการวิเคราะห์</p> <p>News and current events with an impact on people's daily life, critical analysis of current situations affecting politics, economy, and society; information classification, interpretation and connection skills and presentation of results of the event analysis.</p>	SU131004	<p>ข่าวสารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Current News in Everyday Life)</p> <p>ข่าวสาร เหตุการณ์ปัจจุบัน ที่มีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของผู้คน การคิดวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน สำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ฝึกการแยกแยะ ตีความเชื่อมโยงข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์</p> <p>Current event and news affecting people's everyday lives; analytical thinking about significant current situations impacting politics, the economy, and society; practice in distinguishing, interpreting, connecting information, and presenting analytical findings.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนรหัสวิชา ปรับชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษ เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะภาษาและการสื่อสาร” เป็น “กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์” ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU133001	<p>จักรวาลนฤมิต 3(3-0-6) (Metaverse)</p> <p>ประวัติ ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิต องค์ประกอบของจักรวาลนฤมิต ความสำคัญและรูปแบบต่าง ๆ ของจักรวาลนฤมิตในอุตสาหกรรมพร้อมกรณีศึกษา เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิต การลงทุนและการทำธุรกิจที่สัมพันธ์กับจักรวาลนฤมิต ศิลปะกับจักรวาลนฤมิต</p> <p>History, theories, and principles related to the metaverse; elements of the metaverse, importance and types of the metaverse in industry with case studies; immersive technology and technology related to the metaverse; metaverse-related investments and business; art and the metaverse.</p>	SU133001	<p>จักรวาลนฤมิต 3(3-0-6) (Metaverse)</p> <p>ประวัติ ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิต องค์ประกอบของจักรวาลนฤมิต ความสำคัญและรูปแบบต่าง ๆ ของจักรวาลนฤมิตในอุตสาหกรรม เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิต ศิลปะกับจักรวาลนฤมิต การเลือกใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิตในการจัดระเบียบและรวบรวมข้อมูลดิจิทัลให้เหมาะสมกับบริบทงาน การประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อในโลกเสมือน เพื่อนำเสนอข้อมูลหรือแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์ การกำหนดแนวทางการใช้จักรวาลนฤมิตเพื่อเป็นช่อง ทางสื่อสารเชิงประสบการณ์โดยอ้างอิงจากกรณีศึกษาในปัจจุบัน</p> <p>History, theories, and principles related to the metaverse; components of the metaverse; importance and various forms of the metaverse in industry; virtual reality technologies and technologies related to the metaverse; art and the metaverse; selection of tools and technologies related to the metaverse for organizing and managing digital data appropriate to work contexts; application of media design principles in virtual environments for effective and goal-oriented presentation of information or ideas; establishing guidelines for using the metaverse as an experiential communication channel based on current case studies.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชา กลุ่มวิชาเทคโนโลยี ดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์” ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาไทยและ ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>SU133002 โลกแห่งแอนิเมชัน 3(3-0-6) (World of Animation)</p> <p>ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของแอนิเมชัน แอนิเมชันรอบโลก สุนทรียะในงานแอนิเมชัน ประเภทของ แอนิเมชัน ศิลปะและแอนิเมชัน องค์ประกอบและเทคนิคการ เล่าเรื่องของแอนิเมชัน การวิเคราะห์เนื้อหาของแอนิเมชัน</p> <p>History and evolution of animation; animation around the world; aesthetics in animation; genres of animation; art and animation; elements and narrative techniques of animation; animation content analysis.</p>	<p>SU133002 โลกแห่งแอนิเมชัน 3(3-0-6) (World of Animation)</p> <p>ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของแอนิเมชัน แอนิเมชันรอบโลก สุนทรียะในงานแอนิเมชัน ประเภทของ แอนิเมชัน ศิลปะและแอนิเมชัน องค์ประกอบและเทคนิคการ เล่าเรื่องของแอนิเมชัน การวิเคราะห์เนื้อหาของแอนิเมชัน การใช้แนวคิดสร้างสรรค์ผ่านการวิพากษ์ที่เกี่ยวข้องกับ แอนิเมชัน การประยุกต์ใช้แนวคิดผู้สร้างสรรค์ในการวิพากษ์ และประเมินคุณค่าสุนทรียภาพเชิงวิเคราะห์</p> <p>History and evolution of animation; animation around the world; aesthetics in animation; types of animation; art and animation; elements and storytelling techniques of animation; animation content analysis; applying creative concepts through animation-related critique; applying creator-centered concepts in critique and analytical evaluation of aesthetic value.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชา ทักษะนวัตกรรมและ การสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยี ดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์” ปรับคำอธิบายรายวิชา ภาษาไทยและ ภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570		การเปลี่ยนแปลง
SU133003	<p>ภาพและเสียงดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>(Digital Imaging and Sound)</p> <p>โครงสร้าง หลักการเบื้องต้น รูปแบบต่าง ๆ ของภาพและเสียงที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล วิธีการสร้างภาพและเสียงที่มีการผสมผสานกันอย่างเหมาะสมเกิดเป็นงานที่มีคุณค่า</p> <p>Structure, basic principles, various forms of pictures and sound in digital format; creating valuable work by using properly-blended pictures and sound.</p>	SU133003	<p>ภาพและเสียงดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>(Digital Imaging and Sound)</p> <p>โครงสร้าง หลักการเบื้องต้น รูปแบบต่าง ๆ ของภาพและเสียงที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล วิธีการสร้างภาพและเสียงที่มีการผสมผสานกันอย่างเหมาะสมเกิดเป็นงานที่มีคุณค่า</p> <p>Structure and basic principles; various forms of digital images and audio; methods for creating well-integrated visual and audio content resulting in valuable works.</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ
SU133004	<p>เวอร์ชวลยูทูปเบอร์ 3(3-0-6)</p> <p>(Virtual YouTuber)</p> <p>ความเป็นมาและความสำคัญของเวอร์ชวลยูทูปเบอร์ หรือ วิทูบเบอร์ ความรู้ด้านการเตรียมผลิตการสร้างอวาตาร์ คุณสมบัติและการเตรียมตัวเป็นวิทูบเบอร์ ซอฟต์แวร์สร้างวิทูบเบอร์ เนื้อหาในการผลิตสื่อสำหรับวิทูบเบอร์ กรณีศึกษาของวิทูบเบอร์ กลยุทธ์การตลาดและการส่งเสริมการขาย โครงสร้างพื้นฐานและการเปิดช่องวิทูบเบอร์ และส่วนประกอบของปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญอื่น ๆ</p>	SU133004	<p>เวอร์ชวลยูทูปเบอร์ 3(3-0-6)</p> <p>(Virtual YouTuber)</p> <p>ความเป็นมาและความสำคัญของเวอร์ชวลยูทูปเบอร์ หรือ วิทูบเบอร์ ความรู้ด้านการเตรียมผลิตการสร้างอวาตาร์ คุณสมบัติและการเตรียมตัวเป็นวิทูบเบอร์ ซอฟต์แวร์สร้างวิทูบเบอร์ กรณีศึกษาของวิทูบเบอร์ โครงสร้างพื้นฐานและการเปิดช่องวิทูบเบอร์ และส่วนประกอบของปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญอื่น ๆ ประยุกต์ใช้เนื้อหาในการผลิตสื่อสำหรับวิทูบเบอร์ กลยุทธ์การตลาดและการส่งเสริมการขาย เพื่อการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
<p>Introduction and history of VTuber; pre-production for virtual avatars; qualifications and preparation for becoming a VTuber talent; VTuber creation software; content creation for VTuber; case studies of VTuber talents; VTuber marketing and promotion strategies; the fundamental structure of a VTuber channel; launching a VTuber channel; other key success factors.</p>	<p>Background and significance of virtual YouTubers (VTubers); knowledge of avatar creation and production preparation; characteristics and preparation for becoming a VTuber; VTuber creation software; VTuber case studies; infrastructure and VTuber channel setup; components of other key success factors; application of content for VTuber media production; marketing and promotional strategies for collecting and presenting information according to defined objectives.</p>	
<p>SU133005 การถ่ายภาพมือถือ 3(3-0-6) (Mobile Photography) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการถ่ายภาพบนมือถือ พื้นฐานการจัดองค์ประกอบภาพ การควบคุมแสงและการรับแสง ทฤษฎีสีสำหรับการถ่ายภาพ การถ่ายภาพบุคคล การถ่ายภาพทิวทัศน์ การถ่ายภาพแนวสตรีท การแก้ไขภาพถ่ายบนโทรศัพท์มือถือ เทคนิคการแก้ไขขั้นสูง การถ่ายภาพขาวดำ การถ่ายภาพระยะใกล้และมาโคร การทดลอง และการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องด้วยภาพ</p>	<p>SU133005 การถ่ายภาพมือถือ 3(3-0-6) (Mobile Photography) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการถ่ายภาพบนมือถือ พื้นฐานการจัดองค์ประกอบภาพ การควบคุมแสงและการรับแสง ทฤษฎีสีสำหรับการถ่ายภาพ การถ่ายภาพบุคคล การถ่ายภาพทิวทัศน์ การถ่ายภาพแนวสตรีท การแก้ไขภาพถ่ายบนโทรศัพท์มือถือ เทคนิคการแก้ไขขั้นสูง การถ่ายภาพขาวดำ การถ่ายภาพระยะใกล้และมาโคร การทดลอง และการถ่ายภาพเชิงสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องด้วยภาพ</p>	<ol style="list-style-type: none"> เปลี่ยนจาก “กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์” เป็น “กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์” ปรับคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
Introduction to mobile photography; composition basics; mastering light and exposure; colour theories for photography; portraiture photography; landscape photography; street photography, editing photos on mobile phone; advanced editing techniques; monochrome photography; close-up and macro photography; experimental and creative photography; visual storytelling; developing a photographic style.	Introduction to mobile photography; basics of photographic composition; light control and exposure; color theory for photography; portrait photography; landscape photography; street photography; photo editing on mobile phone; advanced editing techniques; monochrome photography; close-up and macro photography; experimentation and creative photography; visual storytelling.	
	SU001005 ศิลปากับหมาแมว (Silpa, Dogs and Cats) 3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
	SU004001 การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกิจกรรมบำเพาะ อัตลักษณ์ (Lifelong Learning and Identity Enrichment Activities) 3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
	SU004003 ความสุข (Happiness) 3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
	SU051001 การแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่ (Applied Performance in New Media) 3(3-0-6)	รายวิชาใหม่
	SU051002 ศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 กับความเป็นผู้ประกอบการ (Performing Arts in the 21 st Century and Entrepreneurship) 3(3-0-6)	รายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
	SU051003 แฟนดอมศึกษา (Fandom Studies)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU052001 การเล่าเรื่องเพื่อประสิทธิภาพ ทางการสื่อสาร (Storytelling for Effective Communication)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU052002 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาการสื่อสาร (Thai for Developing Communication)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU052003 เปิดโลกอนิเมะ (Insights into Anime)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลภาพถ่ายเทียม เพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์ (Applied Mapping and Satellite Imagery Technology for Creative Innovation)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054001 ศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนาชุมชน (Performing Arts for Community Development)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054002 การแสดงเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ (Acting for Personality Development)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054003 จิตวิทยากับการสื่อสารการแสดง (Psychology and Theatrical Communication)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054004 ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะ ทางสังคม (Creative Drama for Social Skills Development)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
	SU054005 ภาพยนตร์วิจักษ์ (Film Appreciation)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054006 ดนตรีในสังคมไทย (Music in Thai Society)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054007 ดนตรีเพื่อสุนทรียภาพทางสังคม (Music for Society Aesthetics)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054008 ดนตรีเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง (Music for Listening Skills Development)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054009 เปิดโลกในเกม (Insight into Games)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054010 ภูมิภาคโลก (World Regions)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054011 เมืองและการอนุรักษ์ในสังคมร่วมสมัย (Cities and Urban Conservation in Contemporary Society)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054012 ภาษาเยอรมันเพื่อความเพลิดเพลินทาง ดนตรีและการขับร้อง (German for Musical Enjoyment and Singing)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU054013 วัฒนธรรมการกินและดื่มในประเทศ ที่ใช้ภาษาเยอรมัน (Food and drink in cultures of German-speaking countries)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
	SU061001 แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม (Creative Learning Resources From Cultural Capital)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU063001 ปัญญาประดิษฐ์กับสุขภาวะในยุคดิจิทัล (AI Technology for Wellness In Digital Era)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU064001 ประเด็นและแนวโน้มทางการศึกษาและสังคม (Issues And Trends In Education And Society)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU064004 บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารและเรียนรู้ (Board Games for Communication and Learning)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU064005 พลเมืองสร้างสรรค์และจิตอาสา (Creative Citizen & Volunteerism)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU071001 การวางแผนการเงินสำหรับมือใหม่ (Financial Planning for Beginners)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU071002 สนุกกับเกม (Fun with Games)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU071005 ธุรกิจนวัตกรรมอบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์ (Solar Drying Innovation Enterprise)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU071008 ปัญญาประดิษฐ์และปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Artificial Intelligence and Generative AI)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU072001 ฟิสิกส์ในสื่อบันเทิง (Physics in Entertainment Media)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
	SU073002 ฟิสิกส์สำหรับงานสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล (Physics for Digital Creativity)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU073006 ภูมิคุ้มกันไซเบอร์ (Cyber Immunity)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU074005 ธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence Governance)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU083001 ความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อชีวิตประจำวัน (Digital Literacy for Everyday Life)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU084002 สุขภาวะในยุคดิจิทัล (Well-beinh in the Digital Age)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU091002 การตลาดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล สำหรับผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Data-driven Marketing for Creative Entrepreneur)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU091007 การตลาดและการเงินพื้นฐาน สำหรับผู้ประกอบการ (Basic Marketing and Finance for Entrepreneurs)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU091008 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU092001 การสื่อสารข้ามวัยอย่างสร้างสรรค์ (Creative Intergenerational Communication)	3(2-2-5) รายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
	SU092002 การจัดการข้อมูลและการนำเสนออย่าง เข้าใจง่าย (Data Management and Easy-to-Understand Presentation)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU093001 พลเมืองดิจิทัลกับการสร้างสรรค์ข้อมูล (Digital Citizenship and Data Creation)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU093002 กฎหมายกับเทคโนโลยีดิจิทัล (Law and Digital Technology)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU093003 การจัดการงานในโลกดิจิทัล (Work Management in the Digital World)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU093006 การพัฒนาเอไอแชทบอท เพื่อสนับสนุนการทำงาน (AI Chatbot Development for Work Support)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU094003 การพัฒนาภาวะผู้นำ (Leadership Development)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU101001 ผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ ด้วยการขับร้อง (Creative Entrepreneurship through Vocal Performance)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU102001 การประพันธ์บทเพลง (Lyrics Song Writing)	3(2-2-5) รายวิชาใหม่
	SU103001 การสร้างสรรค์ดนตรีดิจิทัล (Creative Digital Music)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
	SU104001 ดนตรีอาเซียน (ASEAN Music)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU104002 สุนทรียภาพแห่งการฟัง (Aesthetics of Listening)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU111001 เกษตรศิลป์และนันทนาการ (Agricultural Arts and Recreation)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU111003 การจัดการและพัฒนารูรกิจปศุสัตว์อุตสาหกรรม (Management and Development of Industrial Livestock Business)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU111004 เศรษฐกิจสัตว์เลี้ยง (Petconomy)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU111007 เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน (Agriculture and Food in Daily Life)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU111010 นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อวิถีชีวิตยั่งยืน (Creative Innovation for Sustainable Living)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU112001 ภาษากับการสื่อสารสากล (Language and Global Communication)	3(2-2-5) รายวิชาใหม่
	SU112002 เรื่องเล่าสร้างสรรค์ อาหารธรรมชาติ และวิถีชีวิต (Creative Storytelling: Food, Nature, and Lifestyle)	3(2-2-5) รายวิชาใหม่
	SU113001 ดิจิทัลเพื่อการเกษตร (Digital for Agriculture)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2566	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	การเปลี่ยนแปลง
	SU113002 ความหลากหลายทางชีวภาพในยุคดิจิทัล (Biodiversity in the Digital Age)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU113003 การสื่อสารด้วยข้อมูลในคลกดิจิทัล (Data Communication in the Digital World)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU113005 กฎหมายสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัลและ โลกเสมือน (Law for Digital Citizens and Virtual Worlds)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU114003 จิตสาธารณะ (Public Mind)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU114004 ปรัชญาความตาย การจากไป และความโศกเศร้า (An introduction to death, dying and grief)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU141001 จิตวิทยาบริการ (Psychology of Service)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU142001 จิตวิทยาการเป็นผู้ฟังที่ดี (Psychology of a Good Listener)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU143001 การรู้เท่าทันสุขภาพเพื่อชีวิตที่ดี (Health Literacy for Well-being)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU143002 สุขภาพดีในยุคดิจิทัล (Good Health in the Digital Era)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU144001 จิตวิทยาความรัก (Psychology of Love)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่
	SU144002 ศิลปะการรับมือกับความเครียด (The Art of Stress Management)	3(3-0-6) รายวิชาใหม่

ภาคผนวก ค

ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)
กับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes : CLOs)

ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)
กับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes : CLOs)

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLO1 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน (Ap- Cognitive Domain)	<p>วิชาบังคับ</p> <p>1) SU001001 ศิลปการสร้างสรรค์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการคิดเชิงออกแบบและแนวคิดผู้ประกอบการเพื่อสังคมในบริบทของเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)</p> <p>CLO2 ใช้เทคนิคการระดมสมอง หลักการคิดเชิงออกแบบ และแนวคิดผู้ประกอบการในการค้นหาแนวทางการแก้ปัญหาทางสังคมที่หลากหลาย</p> <p>CLO3 ใช้หลักการคิดเชิงออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียศาสตร์ในการออกแบบโครงการ</p> <p>วิชาเลือก</p> <p>2) SU001002 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายและระบุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>CLO2 อธิบายและระบุความสอดคล้องของกิจกรรมหรือโครงการเข้ากับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ที่มีผลกระทบต่อผู้อื่น สังคม และชุมชน</p> <p>CLO3 อธิบายแนวคิดวิธีแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้แนวคิดอันเกิดจากโครงการเชิงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เพื่อดำเนินกิจกรรม โครงการสร้างสรรค์ หรือ ออกแบบนวัตกรรม</p> <p>3) SU001003 การสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดหลักการพื้นฐานการสร้างสรรค์และความคิดเชิงออกแบบที่เกี่ยวกับนวัตกรรม</p> <p>CLO2 ประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบในการออกแบบนวัตกรรมอย่างเป็นลำดับขั้นตอน</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>4) SU001004 การสร้างธุรกิจแบบสิ้นด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ออกแบบโมเดลธุรกิจด้วยผังโมเดลธุรกิจหรือผังสินค้า</p> <p>CLO2 ทดสอบสมมติฐานในแต่ละองค์ประกอบของโมเดลธุรกิจด้วยกระบวนการพัฒนาลูกค้า</p> <p>CLO3 นำเสนอความก้าวหน้างานและการปรับปรุงโมเดลธุรกิจ</p> <p>5) SU001005 ศิลปากับหมาแมว 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายลักษณะสายพันธุ์ พฤติกรรม สุขภาพ และบทบาทของหมาและแมวในบริบทของสัตว์เลี้ยงและสัตว์เลี้ยงบำบัด</p> <p>CLO2 วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อตอบสนอง ฟันฟู และ/หรือเยียวยาจิตใจของกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>CLO3 พัฒนาแนวคิดผลิตภัณฑ์หรือบริการเบื้องต้น รวมถึงต้นแบบเพื่อตอบสนองต่อประเด็นปัญหาหรือโอกาสที่ระบุไว้</p> <p>6) SU004002 ศิลปะศิลปากร 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ใช้หลักการคิดเชิงออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบโครงการ</p> <p>7) SU011001 มองด้วยศิลปะ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้กระบวนการที่หลากหลาย ในการสร้างและนำเสนอผลงาน โครงการหรือนวัตกรรม</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้ข้อมูลความรู้ ในการออกแบบผลงาน โครงการหรือนวัตกรรมที่สอดคล้องกับแนวคิด</p> <p>CLO3 สามารถนำเสนอแผนการทำงานที่บูรณาการแนวคิดเพื่อแก้ปัญหาที่ได้รับ</p> <p>8) SU041001 ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ไอเดีย (Ideation techniques) เพื่อตีความคุณค่าจากภูมิปัญญาไทยสู่การสร้างสรรค์แนวคิดธุรกิจเบื้องต้น</p> <p>CLO2 สร้างต้นแบบผลงานหรือกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อสื่อสารคุณค่าของภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยในบริบทสังคมร่วมสมัย โดยใช้กรอบแนวคิดและเครื่องมือที่เหมาะสม</p> <p>9) SU041002 การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้หลักปรัชญาและองค์ประกอบศิลปะตะวันออกเพื่อตีความคุณค่าในบริบทสังคมร่วมสมัย</p> <p>CLO2 ประยุกต์แนวคิดที่ได้จากการตีความคุณค่าและสุนทรียศาสตร์ในศิลปะตะวันออก</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>10)SU041003 สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้ หลักการ ทฤษฎี และแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ เพื่อสร้างสรรค์โครงการหรืองานมอบหมายที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p> <p>CLO2 เสนอแนวทางการแก้ปัญหาเชิงออกแบบหรือการสื่อสาร โดยใช้หลักการทางสุนทรียศาสตร์เป็นกรอบในการเพิ่มคุณค่าและความหมายให้กับผลงาน</p> <p>11)SU051001 การแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมาย รูปแบบ และเทคนิคของการแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่</p> <p>CLO2 อธิบายความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่</p> <p>CLO3 ใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงในสื่อใหม่</p> <p>12)SU051002 ศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 กับความเป็นผู้ประกอบการ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความคิดสร้างสรรค์ในศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21</p> <p>CLO2 ใช้แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ศิลปะการแสดงสมัยใหม่</p> <p>13)SU051003 แพนดอมศึกษา 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายวัฒนธรรมแพนดอมในฐานะข้อมูลดิจิทัลที่สามารถสร้างโอกาสใหม่ได้</p> <p>CLO2 ใช้ทฤษฎีดิจิทัลสร้างสรรค์และแนวคิดผู้ประกอบการในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมแพนดอมกับบริบทสังคมได้</p> <p>14)SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลดาวเทียมเพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้ข้อมูลเชิงพื้นที่เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาแนวคิดเชิงผู้ประกอบการ</p> <p>15)SU061001 แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการและแนวคิดการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากคุณค่า อัตลักษณ์ และจุดเด่นของทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน</p> <p>CLO2 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์และทุนทางวัฒนธรรม ในการออกแบบและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ที่พร้อมนำไปใช้และต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์</p> <p>16)SU071001 การวางแผนการเงินสำหรับมือใหม่ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 คำนวณการส่งเสริมการขายสินค้าได้</p> <p>CLO2 คำนวณอัตราดอกเบี้ยเงินฝากและเงินกู้ได้</p> <p>17)SU071002 สนุกกับเกม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นเกมนได้</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>18)SU071004 ถึงโลกร้อนก็รักซ์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับก๊าซเรือนกระจกและภาวะโลกร้อนในการวิเคราะห์ปัญหาและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม</p> <p>CLO2 ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรมหรือโครงการลดและจัดการก๊าซเรือนกระจกอย่างเหมาะสม</p> <p>19)SU071005 ธุรกิจนวัตกรรมมอบแห่งพลังงานแสงอาทิตย์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีการอบแห้งเพื่อเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์เป้าหมายและบริบททางธุรกิจ</p> <p>CLO2 จัดทำข้อเสนอแนวคิดผลิตภัณฑ์นวัตกรรมมอบแห่ง พร้อมองค์ประกอบเบื้องต้นด้านบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าที่สร้างสรรค์</p> <p>20)SU071006 การเพาะเห็ดและนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเห็ด 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 สามารถเพาะเห็ดได้</p> <p>CLO2 อธิบายมาตรฐานในการพัฒนาฟาร์มเห็ดเพื่อเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ</p> <p>CLO3 ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เพื่อพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเห็ด</p> <p>CLO4 ใช้ business model canvas เพื่อวางแผนธุรกิจสำหรับผลิตภัณฑ์จากเห็ด</p> <p>21)SU071007 ความเป็นผู้ประกอบการและอุตสาหกรรมอีสปอร์ต 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายถึงความหมายและความสำคัญของอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอาชีพประเภทหนึ่ง</p> <p>CLO2 กำหนดเป้าหมายและวางแผนเชิงกลยุทธ์อย่างเป็นระบบ และประยุกต์ใช้แผนที่สร้างขึ้นเพื่อให้บรรลุ เป้าหมายที่กำหนดไว้</p> <p>22)SU071008 ปัญญาประดิษฐ์และปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดและพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงศักยภาพและข้อจำกัดของการประยุกต์ใช้ในบริบทที่หลากหลาย</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ รวมถึงงานด้านดนตรีและสื่อสร้างสรรค์</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในงานวิชาการและวิชาชีพ เช่น งานโบราณคดีเชิงดิจิทัล การถอดแบบสถาปัตยกรรมและการสร้างภาพสามมิติ งานวรรณกรรมและภาษาศาสตร์ งานด้านการศึกษา การบริหารจัดการ และการสังเคราะห์หรือเขียนบทความทางวิทยาศาสตร์</p> <p>CLO4 ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีธรรมาภิบาลและรับผิดชอบ เพื่อการอยู่ร่วมกับเอไออย่างยั่งยืน โดยคำนึงถึงจริยธรรม ความโปร่งใส และผลกระทบต่อสังคม</p> <p>23)SU081001 อาหารเพื่อสุขภาพ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 เลือกรับประทานอาหารอย่างเหมาะสมโดยใช้ความรู้ด้านอาหารที่สัมพันธ์กับสุขภาพและความปลอดภัย</p> <p>CLO2 เสนอแนวทางการพัฒนาสินค้าอาหารจากแนวคิดเชิงธุรกิจด้านอาหารและสุขภาพได้</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>24)SU081002 สมุนไพรน้ำรู้ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความสำคัญและประโยชน์ของสมุนไพรในด้านต่าง ๆ</p> <p>CLO2 อธิบายการนำสมุนไพรมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะการดูแลสุขภาพเบื้องต้นของตนเอง</p> <p>CLO3 สามารถค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสมุนไพรในด้านต่าง ๆ รวมทั้งข้อมูลเพื่อใช้ในการบำบัดหรือป้องกันโรคในเบื้องต้นได้</p> <p>CLO4 ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีสมุนไพรเป็นส่วนประกอบ</p> <p>25)SU084001 การดูแลสุขภาพ 3(3-0-6)</p> <p>CLO5 บอกหลักการการตลาดของผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร และผลิตภัณฑ์ดูแลผิว</p> <p>26)SU091001 ธุรกิจยุคใหม่ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดสำคัญของเศรษฐกิจหมุนเวียนได้</p> <p>CLO2 อธิบายแนวคิดสำคัญของเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนได้</p> <p>CLO3 อธิบายแนวคิดสำคัญของกรอบแนวคิดความยั่งยืนทางด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และความมีธรรมาภิบาลจากกรณีศึกษาในภาคธุรกิจและองค์กรต่าง ๆ ได้</p> <p>CLO4 อธิบายแนวทางในการดำเนินธุรกิจตามหลักเศรษฐกิจหมุนเวียน เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนได้</p> <p>CLO5 กำหนดแนวทางในการดำเนินธุรกิจตามหลักเศรษฐกิจหมุนเวียน เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน กรอบแนวคิดความยั่งยืนทางด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และความมีธรรมาภิบาล</p> <p>27)SU091002 การตลาดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลสำหรับผู้ประกอบการสร้างสรรค์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้แนวคิดผู้ประกอบการสร้างสรรค์และหลักการบริหารทรัพยากรมนุษย์ในการออกแบบโครงสร้างและบทบาทของทีมงานเพื่อดำเนินโครงการหรือธุรกิจสร้างสรรค์</p> <p>CLO2 วิเคราะห์ข้อมูลทางการตลาด (Data Analytics) และข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภคเพื่อตัดสินใจเลือกโอกาสทางธุรกิจและพัฒนาผลิตภัณฑ์/บริการสร้างสรรค์ใน Mini-project ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>CLO3 พัฒนาแผนงานและสร้างสรรค์องค์ประกอบหลักของ Mini-project โดยใช้ข้อมูลเชิงลึกเป็นพื้นฐาน เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดเป้าหมาย</p> <p>28)SU091003 วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 จำแนกประเภทและสมบัติของวัสดุ และเลือกใช้วัสดุได้เหมาะสมกับงานสร้างสรรค์หรือการออกแบบ</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์และแนวคิดเชิงผู้ประกอบการในการผลิตสื่อหรือผลิตภัณฑ์จากวัสดุหรือวัสดุรีไซเคิล</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>29)SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน 3(3-0-6) CLO1 ประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอแนวคิดผลิตภัณฑ์หรือวิธีการแก้ปัญหาเพื่อความยั่งยืน</p> <p>30)SU091005 อาหารทางเลือก 3(3-0-6) CLO1 อธิบายโภชนาศาสตร์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลแต่ละวัยได้ CLO2 เลือกชนิดโปรตีนทางเลือก ไขมันทางเลือก อาหารทางเลือก ที่เหมาะสมกับสุขภาพของตนเองได้ CLO3 ยกตัวอย่างธุรกิจด้านอาหารทางเลือกในปัจจุบันได้</p> <p>31)SU091006 มหัศจรรย์ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความหมายและบทบาทของเทคโนโลยีชีวภาพ รวมถึงตัวอย่างผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ได้ และเชื่อมโยงกับแนวคิดเชิงผู้ประกอบการอย่างเหมาะสม CLO2 วิเคราะห์กรณีศึกษาหรือแนวคิดผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ และออกแบบโครงการงานเชิงแนวคิดโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์</p> <p>32)SU091007 การตลาดและการเงินพื้นฐานสำหรับผู้ประกอบการ 3(3-0-6) CLO1 เลือกใช้เครื่องมือ การตลาดและการเงินได้ CLO2 อธิบายองค์ความรู้การรวบรวมข้อมูลทางการตลาดและการเงิน ความคิด วิเคราะห์ ได้ CLO3 วิเคราะห์ข้อมูลสำหรับวางแผนทางการตลาดและการเงินได้</p> <p>33)SU091008 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายลักษณะของปัญหา ปัจจัยและสาเหตุของปัญหา รวมถึงการจำแนกประเภทของปัญหาได้อย่างเหมาะสม CLO2 ประยุกต์ใช้กระบวนการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบและขั้นตอนวิธี (algorithm) เพื่อการตัดสินใจในสถานการณ์หรือกรณีศึกษาที่กำหนด CLO3 ประยุกต์ใช้การคิดเชิงสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิฤตในการเสนอแนวทางแก้ไขปัญหที่เหมาะสมและมีเหตุผล CLO4 อธิบายหลักการประเมินแหล่งที่มาของข้อมูล หลักฐาน และข้อเท็จจริง อย่างถูกต้องและน่าเชื่อถือ CLO5 ประยุกต์ใช้หลักการประเมินแหล่งที่มาของข้อมูล หลักฐาน และข้อเท็จจริง ในการแก้ไขปัญหาหรือทำงานมอบหมาย</p> <p>34)SU091009 นวัตกรรมพลังงาน 3(3-0-6) CLO1 ใช้ความรู้ทางด้านนวัตกรรมพลังงาน พลังงานทางเลือก ให้เป็นประโยชน์เพื่อแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน CLO2 นำเสนอแนวคิดเชิงธุรกิจพลังงานในสถานการณ์ปัจจุบัน ที่ได้มาจากการค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>35)SU091010 เทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมายและวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันได้</p> <p>CLO2 จำแนกระบบ กลไก หน้าที่ และส่วนประกอบพื้นฐานของเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันได้</p> <p>CLO3 สรุปหลักการทำงานพื้นฐานของเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อนำเสนอได้</p> <p>36)SU091011 เครื่องมือทางการเงินและการลงทุนสำหรับทุกคน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานทางการเงินและเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์สถานะเบื้องต้นของบริษัทจดทะเบียนได้</p> <p>CLO2 อธิบายแนวความคิดการบริหารความเสี่ยงและองค์ประกอบของพอร์ตการลงทุนเบื้องต้นตามแนวโน้มการลงทุนในปัจจุบันได้</p> <p>CLO3 จำแนกประเภทข้อมูลที่สำคัญสำหรับการคัดเลือกหลักทรัพย์ผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป และอธิบายความสำคัญของความซื่อสัตย์สุจริตในการลงทุนได้</p> <p>37)SU091012 การทำงานในธุรกิจอุตสาหกรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความสัมพันธ์เบื้องต้นระหว่างสถานะเศรษฐกิจ ตำแหน่งงาน และแนวโน้มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องได้</p> <p>38)SU091013 ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่กระบวนการการผลิต 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 สามารถอธิบายกระบวนการผลิตของผลิตภัณฑ์ที่มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>CLO2 สามารถวิเคราะห์เพื่อหาทางปรับปรุงพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเพิ่มศักยภาพในทางธุรกิจ</p> <p>39)SU094001 วัสดุกับมนุษย์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความแตกต่างของวัสดุธรรมชาติและวัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้งานวัสดุโดยมนุษย์</p> <p>CLO3 อธิบายหลักการการพัฒนาและการเพิ่มมูลค่าวัสดุ</p> <p>40)SU094002 อาหารเพื่อทุกคน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายลักษณะการเสื่อมเสียของอาหารได้</p> <p>CLO2 อธิบายหลักการแปรรูปอาหารที่ใช้ในอุตสาหกรรมได้</p> <p>CLO3 ยกตัวอย่างแนวคิดเชิงธุรกิจด้านอาหารในปัจจุบันได้</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>41)SU101001 ผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ด้วยการช้บรื่อง 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดพื้นฐานของผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์และโอกาสทางพาณิชย์/สังคมที่เชื่อมโยงกับการใช้เสียงรื่องเป็นสื่อได้</p> <p>CLO2 ปรับใช้แนวคิดโครงการกับผลงานสร้างสรรค์ที่ใช้การช้บรื่องเป็นฐาน เพื่อสร้างคุณค่าทางพาณิชย์หรือสังคมได้</p> <p>CLO3 นำเสนอการแสดงช้บรื่องในบริบทโครงการที่ออกแบบ โดยแสดงให้เห็นการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และความรับผิดชอบต่อผู้ชม/ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย</p> <p>CLO4 นำเสนอผลงานการแสดงหรือโครงการเชิงผู้ประกอบการด้วยการช้บรื่อง โดยประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่ได้เรียนมาในสถานการณ์จริง</p> <p>42)SU111001 เกษตรศิลป์และนันทนาการ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมายและคุณค่าของศิลปะและการสร้างสรรค์</p> <p>CLO2 อธิบายความหมายและประโยชน์ของนันทนาการ</p> <p>CLO3 อธิบายความสำคัญของการเกษตรในชีวิตประจำวัน</p> <p>CLO4 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและนันทนาการกับการเกษตร</p> <p>CLO5 ดำเนินกิจกรรมด้วยแนวคิดของเกษตรศิลป์และเกษตรเชิงนันทนาการ</p> <p>43)SU111002 เส้นทางเจ้าแกน้อย 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 เขียนแบบจำลองธุรกิจได้</p> <p>CLO2 อธิบายแผนธุรกิจผ่านการนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสมได้</p> <p>CLO3 คำนวณต้นทุนและผลตอบแทน</p> <p>CLO4 ดำเนินกิจกรรมหรือโครงการธุรกิจเพื่อสร้างรายได้</p> <p>44)SU111003 การจัดการและพัฒนาธุรกิจปศุสัตว์อุตสาหกรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายภาพรวมของการเข้าใจถึงบทบาทและความสำคัญของการผลิตปศุสัตว์</p> <p>CLO2 อธิบายภาพรวมของการเข้าใจถึงบทบาทและความสำคัญของโรงผลิตอาหารสัตว์ วัตถุดิบ เวชภัณฑ์ และอาหารเสริม</p> <p>CLO3 อธิบายภาพรวมของการเข้าใจถึงบทบาทและความสำคัญของโรงฆ่าสัตว์และอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์เนื้อสัตว์</p> <p>CLO4 อธิบายแนวคิดพื้นฐานทางธุรกิจ</p> <p>CLO5 อธิบายรูปแบบการประกอบธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ</p> <p>CLO6 จัดการการเลี้ยงสัตว์เชิงอุตสาหกรรม</p> <p>CLO7 ใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการธุรกิจปศุสัตว์</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>45)SU111004 เศรษฐศาสตร์สัตว์เลี้ยง 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดพื้นฐานของเศรษฐกิจสัตว์เลี้ยง (Petconomy) บทบาทของสัตว์เลี้ยงในสังคมสมัยใหม่ และกระแส Pet Humanization ที่ส่งผลต่อโอกาสทางธุรกิจได้อย่างถูกต้อง</p> <p>CLO2 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการ ความคิดสร้างสรรค์ และกระบวนการ Design Thinking ในการออกแบบโครงการหรือแนวคิดธุรกิจสัตว์เลี้ยงอย่างเป็นระบบ</p> <p>46)SU111005 การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายสถานการณ์ทรัพยากรทางน้ำและสภาพแวดล้อม มลพิษทางทะเลและชายฝั่ง สัตว์น้ำที่เสี่ยงต่อการสูญพันธุ์ การประเมินผลกระทบสิ่งแวดล้อม และการอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำได้</p> <p>CLO2 ใช้แนวคิดสร้างสรรค์ในการอนุรักษ์ทรัพยากรทางน้ำและสิ่งแวดล้อมได้</p> <p>47)SU111006 เขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายเขตทางทะเลและชายฝั่ง ทรัพยากรมีชีวิตและไม่มีชีวิตในทะเลและชายฝั่ง ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ และการจัดการชายฝั่งทะเลไทย</p> <p>CLO2 ใช้แนวคิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่งในงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>48)SU111007 เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานด้านการเกษตรและอาหาร</p> <p>49)SU111008 เกษตรวิถีใหม่ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความรู้เบื้องต้นสำหรับการทำเกษตรกรรมแบบวิถีใหม่ได้</p> <p>CLO2 ใช้แนวคิดการสร้างสรรค์ในการออกแบบการทำเกษตรกรรมแบบวิถีใหม่ได้</p> <p>50)SU111009 มหัศจรรย์พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายประโยชน์และโทษของการนำพืชสมุนไพรมาใช้ได้</p> <p>CLO2 เสนอแนวทางในการใช้ประโยชน์จากพืชสมุนไพรเบื้องต้นได้</p> <p>51)SU111010 นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อวิถีชีวิตยั่งยืน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแนวทางการแก้ปัญหาด้านการอยู่อาศัย อาหาร หรือสิ่งแวดล้อม</p> <p>CLO2 เลือกใช้นวัตกรรมดิจิทัลหรือเทคโนโลยีสีเขียวเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณค่าในการดำเนินชีวิตตามแนวคิดผู้ประกอบการ</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>52)SU113004 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำและกฎหมายด้านสิ่งแวดล้อมได้</p> <p>CLO2 ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเสนอแนวทางการจัดการปัญหาสิ่งแวดล้อมทางน้ำจากกรณีศึกษาที่กำหนดได้</p> <p>53)SU113005 กฎหมายสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัลและโลกเสมือน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายประเด็นทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ AI, Metaverse, PDPA และภัยไซเบอร์ เพื่อนำเสนอแนวทางป้องกันหรือแก้ไขปัญหาได้อย่างมีเหตุผล</p> <p>CLO2 อธิบายหลักกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ และกฎหมายดิจิทัลในการทำธุรกรรม สัญญาอัจฉริยะ และการจัดการสินทรัพย์ดิจิทัลเพื่อเป็นใช้เป็นแนวทางการประกอบอาชีพหรือการดำรงชีวิตได้</p> <p>CLO3 อธิบายประเด็นทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ AI, Metaverse, PDPA และภัยไซเบอร์ เพื่อนำเสนอแนวทางในการดำเนินชีวิตประจำวัน</p> <p>54)SU114002 การดูแลสัตว์เลี้ยง 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายทราบข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับชนิดสัตว์เลี้ยงชนิดต่าง ๆ และการดูแลสัตว์เลี้ยงชนิดต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ</p> <p>CLO2 อธิบายข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับโรคที่เกิดจากสัตว์เลี้ยงติดต่อกับคน และการป้องกันโรค ตลอดจนแผนการขยายพันธุ์สัตว์เลี้ยงเพื่อเป็นเจ้าของสัตว์เลี้ยงที่รับผิดชอบต่อสัตว์และสังคม</p> <p>CLO3 อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจสัตว์เลี้ยง และการเป็นผู้ประกอบการขายสัตว์เลี้ยง</p> <p>55)SU121001 อาหารและเครื่องดื่ม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของอาหารและเครื่องดื่มประจำชาติ</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมอาหารและเครื่องดื่มนานาชาติ ในการออกแบบหรือปรับเมนูอาหารและเครื่องดื่ม ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์เมนูอาหารและเครื่องดื่ม</p> <p>56)SU121002 การสร้างธุรกิจตลาดออนไลน์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิด หลักการ องค์ประกอบและกระบวนการสร้างธุรกิจในตลาดออนไลน์ได้</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้เครื่องมือและกลยุทธ์ทางการตลาดออนไลน์ ในการวางแผนและพัฒนาธุรกิจให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและบริบทการแข่งขัน</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านธุรกิจและความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแผนธุรกิจ</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>57)SU121003 ผลิตภัณฑทางศิลปะและวัฒนธรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมาย ความสำคัญและลักษณะของผลิตภัณฑทางศิลปะและวัฒนธรรม</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับผลิตภัณฑทางศิลปะและวัฒนธรรมในการออกแบบผลิตภัณฑทางศิลปะและวัฒนธรรม</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑทางศิลปะและวัฒนธรรม</p> <p>58)SU121004 การจัดการซอฟต์แวร์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิด หลักการและองค์ประกอบของซอฟต์แวร์</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้แนวคิดการจัดการซอฟต์แวร์ ในการพัฒนากิจกรรม ผลิตภัณฑ หรือบริการทางวัฒนธรรมให้เหมาะสมกับบริบทสังคมและตลาด</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดทำแผนโครงการเพื่อส่งเสริมซอฟต์แวร์ของไทย</p> <p>59)SU121005 นวัตกรรมกาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิด หลักการและรูปแบบของนวัตกรรมกาท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้แนวคิดนวัตกรรมและความยั่งยืน ในการออกแบบกิจกรรม ผลิตภัณฑ หรือบริการกาการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับบริบทพื้นที่และชุมชน</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบนวัตกรรมกาท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนเพื่อสร้างคุณค่าและความสามารถในการแข่งขัน</p> <p>60)SU131001 วิทยาการเพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายทรัพยากรต่าง ๆ ของโลก ภูมิศาสตร์ ระบบนิเวศ ปัจจัยสี่ และภูมิปัญญาชาวบ้าน</p> <p>CLO2 อธิบายวิทยาศาสตร์พื้นฐาน เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อความพอเพียง</p> <p>CLO3 เลือกใช้วิทยาการต่าง ๆ เพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ</p> <p>61)SU131002 การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดและหลักการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลสำหรับการทำธุรกิจ</p> <p>CLO2 อธิบายความเข้าใจของลูกค้ ความร่วมมือทางดิจิทัลและนวัตกรรม</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มที่เป็นมาตรฐานและเน้นลูกค้เป็นศูนย์กลางในการทำธุรกิจ</p> <p>62)SU131003 บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเบื้องต้น ประเภทของบอร์ดเกม จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้หลักการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ และหลักการออกแบบบอร์ดเกมเบื้องต้นสำหรับส่งเสริมทักษะและการเรียนรู้</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>63)SU141001 จิตวิทยาบริการ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานทางจิตวิทยาการบริการเพื่อสร้างความเข้าใจในพฤติกรรมลูกค้า</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้หลักจิตวิทยาบริการที่มีประสิทธิภาพเพื่อสร้างประสบการณ์เชิงบวกแก่ผู้รับบริการ</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้จิตวิทยาบริการให้เข้ากับพฤติกรรมที่เหมาะสมตามหลักมนุษยสัมพันธ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้ข้อมูลพฤติกรรมของผู้รับบริการเพื่อตอบสนองอย่างเหมาะสม</p> <p>CLO5 ประยุกต์ใช้ความต้องการของผู้รับบริการเพื่อสร้างความประทับใจแก่ผู้รับบริการ</p>	
<p>PLO2 สื่อสารข้อมูลเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย (Ap- Cognitive Domain)</p>		
	<p>วิชาบังคับ</p> <p>1) SU001001 ศิลปการสร้างสรรค์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 นำเสนอแผนโครงการเพื่อโน้มน้าวผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย</p> <p>2) SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ระบุใจความสำคัญและรายละเอียดจากการฟังในชีวิตประจำวัน</p> <p>CLO2 อธิบายสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน</p> <p>CLO3 ระบุใจความสำคัญและรายละเอียดจากการอ่านในบริบทเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน</p> <p>CLO4 ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ในการเขียนเรื่องราวในชีวิตประจำวัน</p> <p>3) SU002002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ระบุใจความสำคัญและรายละเอียดจากการฟังเกี่ยวกับสถานการณ์ในสังคมโลก</p> <p>CLO2 อธิบายสถานการณ์ในบริบททางวัฒนธรรมที่หลากหลาย</p> <p>CLO3 ระบุใจความสำคัญและรายละเอียดจากการอ่านเกี่ยวกับสถานการณ์ในสังคมโลก</p> <p>CLO4 ใช้คำศัพท์และไวยากรณ์ในการเขียนเกี่ยวกับสถานการณ์ในสังคมโลก</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>วิชาเลือก</p> <p>4) SU002003 การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการและกระบวนการสื่อสารได้สอดคล้องกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>CLO2 ฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างสร้างสรรค์เป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่าย</p> <p>CLO3 สื่อสารสอดคล้องกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมายข้ามวัฒนธรรม</p> <p>CLO4 สื่อสารสอดคล้องกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมายในสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>CLO5 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อค้นหาและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์</p> <p>5) SU002004 ภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 เลือกใช้คำศัพท์ สำนวนและไวยากรณ์ในการเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างถูกต้อง</p> <p>CLO2 เลือกใช้คำศัพท์ สำนวนและไวยากรณ์สำหรับการพูดในที่ทำงาน</p> <p>CLO3 ใช้หลักการนำเสนอทางธุรกิจในการพูดนำเสนอข้อมูลของผลิตภัณฑ์</p> <p>CLO4 เลือกใช้คำศัพท์ สำนวนและไวยากรณ์เพื่อพูดรายงานความก้าวหน้า ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาในการทำงาน</p> <p>CLO5 ระบุประเด็นสำคัญและรายละเอียดในเอกสารข้อมูลของผลิตภัณฑ์</p> <p>6) SU002005 ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ใช้คำศัพท์ สำนวนและไวยากรณ์เพื่อโต้ตอบการสนทนาและการอภิปรายในประเด็นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>CLO2 ระบุใจความหลักและรายละเอียดจากตัวบทและสื่อการฟังในบริบททางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>CLO3 ใช้กลยุทธ์การนำเสนอเพื่อพูดนำเสนอในหัวข้อทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>CLO4 ใช้คำศัพท์ สำนวนและไวยากรณ์สำหรับการเขียนทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</p> <p>7) SU002006 การรู้ทันสื่อดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 แยกแยะเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในสื่อโดยใช้กฎหมายและหลักจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารสาธารณะ</p> <p>CLO2 แยกแยะข้อมูลข่าวสารและตัดสินใจเลือกบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณด้วยหลักการคิดเชิงวิพากษ์</p> <p>CLO3 ระบุแนวทางการมีส่วนร่วมกับสื่อ โดยการแสดงออก แสดงความคิดเห็น ร้องเรียน หรือสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>8) SU004002 ศิลปะศิลปากร 3(3-0-6) CLO2 อภิปรายความสำคัญและบทบาทของศิลปะด้านต่าง ๆ ที่มีต่อมนุษย์และสังคม CLO3 อธิบายความหมาย คุณค่า และสุนทรียะของศิลปะและงานสร้างสรรค์</p> <p>9) SU041001 ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ 3(3-0-6) CLO3 นำเสนอแนวคิดและคุณค่าของผลงานที่สร้างสรรค์จากภูมิปัญญาไทย ผ่านการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>10)SU041002 การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก 3(3-0-6) CLO3 นำเสนอแนวคิดและกระบวนการออกแบบผลงาน โดยเชื่อมโยงหลักปรัชญาหรือสุนทรียศาสตร์ตะวันออกเข้ากับผลงานรูปธรรมได้อย่างมีเหตุผล</p> <p>11)SU041003 สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น 3(3-0-6) CLO3 เลือกใช้สุนทรียศาสตร์ในผลงานศิลปะหรือปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยใช้ทฤษฎี บริบททางประวัติศาสตร์ และศัพท์เฉพาะทางวิชาการมาอธิบายสนับสนุนอย่างเป็นระบบ CLO4 ประยุกต์ใช้หลักการหรือทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์เพื่อแก้ไขหรือปรับปรุงผลงาน/สถานการณ์ในชีวิตประจำวัน พร้อมอธิบายเหตุผลในการเลือกใช้อย่างเป็นขั้นตอน</p> <p>12)SU052001 การเล่าเรื่องเพื่อประสิทธิภาพทางการสื่อสาร 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความสำคัญของการเล่าเรื่องที่มีต่อการสื่อสารของมนุษย์ CLO2 อธิบายหลักการ องค์ประกอบ และโครงสร้างการเล่าเรื่องในรูปแบบต่าง ๆ CLO3 ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารแต่ละรูปแบบและสถานการณ์ CLO4 ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อโน้มน้าวใจ CLO5 ให้ข้อเสนอแนะต่อเรื่องเล่าของผู้อื่นได้อย่างมีหลักการ</p> <p>13)SU052002 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาการสื่อสาร 3(3-0-6) CLO1 ระบุใจความสำคัญจากการรับสารได้ CLO2 ใช้หลักการสื่อสารนำเสนอข้อมูลเป็นเรื่องราวได้</p> <p>14)SU052003 เปิดโลกอนิเมะ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายอนิเมะด้วยองค์ประกอบทางวรรณกรรมได้ CLO2 อธิบายความหมายและสัญลักษณ์ในอนิเมะในบริบทข้ามวัฒนธรรมได้</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>15)SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลดาวเทียมเพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6) CLO2 สื่อสารข้อมูลแผนที่และภาพดาวเทียมในรูปแบบเรื่องราวที่เหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>16)SU054011 เมืองและการอนุรักษ์ในสังคมร่วมสมัย 3(3-0-6) CLO1 อธิบายแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับเมือง การพัฒนาเมือง และการอนุรักษ์เมืองในมิติทางสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมได้อย่างถูกต้องและเป็นระบบ CLO2 สื่อสารข้อมูลและประเด็นเกี่ยวกับเมืองและการอนุรักษ์ในรูปแบบเรื่องเล่าที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย</p> <p>17)SU054012 ภาษาเยอรมันเพื่อความเพลิดเพลินทางดนตรีและการขับร้อง 3(3-0-6) CLO1 อธิบายคุณค่าของเพลงร้องภาษาเยอรมันประเภทต่าง ๆ CLO2 สามารถฟังคำภาษาเยอรมันที่ขับร้องในบทเพลงต่าง ๆ ออก CLO3 เข้าใจเนื้อหาของเพลงที่ขับร้องเป็นภาษาเยอรมันผ่านเครื่องมือช่วยต่าง ๆ CLO4 เชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับเพลงร้องภาษาเยอรมันกับความชื่นชอบดนตรีส่วนตัว</p> <p>18)SU054013 วัฒนธรรมการกินและดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน 3(3-0-6) CLO1 อธิบายวัฒนธรรมการกินและการดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน CLO2 เชื่อมโยงความรู้ด้านวัฒนธรรมการกินและการดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมันกับชีวิตประจำวัน</p> <p>19)SU061001 แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม 3(3-0-6) CLO3 นำเสนอเรื่องราวและผลงานการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม ให้เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>20)SU064001 ประเด็นและแนวโน้มทางการศึกษาและสังคม 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาและสังคมในบริบทการเปลี่ยนแปลงได้ CLO2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นทางการศึกษาและสังคมศาสตร์ สื่อสารอย่างเป็นระบบและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย CLO3 อธิบายบทบาทของการศึกษาต่อการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ โดยเชื่อมโยงการพัฒนาที่ยั่งยืน CLO4 วิเคราะห์ วิพากษ์ และนำเสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ต่อประเด็นการศึกษาและสังคมในบริบทปัจจุบันและอนาคต</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>21)SU064002 การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมาย หลักการ และเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน พร้อมตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>CLO2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ แนวคิด นโยบายเกี่ยวกับการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>CLO3 วิเคราะห์และสังเคราะห์ บทบาทของการศึกษากับการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ การพัฒนาด้านสังคม การพัฒนาด้านสิ่งแวดล้อมและชุมชน</p> <p>CLO4 เสนอแนวทางในการจัดการประเด็นสำคัญ จากกรณีศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>CLO5 อธิบายหลักการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความคิดเห็นหลากหลาย และสื่อสารอย่างเหมาะสมกับบริบทของกลุ่ม</p> <p>CLO6 อธิบายหลักการสื่อสารด้านการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งการพูดและการเขียน</p> <p>22)SU071002 สนุกกับเกม 3(3-0-6)</p> <p>CLO2 อธิบายกฎของเกมได้</p> <p>CLO3 ให้เหตุผลในการแก้ปัญหาในเกม</p> <p>23)SU071003 วิทยาศาสตร์เบื้องต้นในการอนุรักษ์ศิลปกรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายประเภท องค์ประกอบ และสมบัติทางกายภาพและทางเคมีของวัสดุอินทรีย์ อนินทรีย์ และโลหะที่ใช้ในผลงานศิลปะในระดับเบื้องต้น พร้อมทั้งสื่อสารข้อมูลดังกล่าวด้วยภาษาเชิงวิชาการได้อย่างเหมาะสม</p> <p>CLO2 สื่อสารผ่านการนำเสนอข้อมูล ความคิดของสาเหตุ กลไก และลักษณะการเสื่อมสภาพของผลงานศิลปะ (ทางกายภาพ เคมี ชีวภาพ) ภายใต้สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ในระดับเบื้องต้นได้</p> <p>24)SU071005 ธุรกิจนวัตกรรมออบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO3 ใช้หลักการทางฟิสิกส์พื้นฐานเพื่อตีความและอธิบายความสมเหตุสมผลของปรากฏการณ์ที่ปรากฏในสื่อบัณฑิต</p> <p>CLO4 สาธิตการสื่อสารแนวคิดทางฟิสิกส์ให้บุคคลทั่วไปเข้าใจได้ โดยเลือกใช้รูปแบบและภาษาที่เหมาะสมกับบริบทของกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>25)SU072001 ฟิสิกส์ในสื่อบัณฑิต 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ใช้หลักการทางฟิสิกส์พื้นฐานเพื่อตีความและอธิบายความสมเหตุสมผลของปรากฏการณ์ที่ปรากฏในสื่อบัณฑิต</p> <p>CLO2 สาธิตการสื่อสารแนวคิดทางฟิสิกส์ให้บุคคลทั่วไปเข้าใจได้ โดยเลือกใช้รูปแบบและภาษาที่เหมาะสมกับบริบทของกลุ่มเป้าหมาย</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>26)SU072002 รักษ์นก 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความรู้พื้นฐานของถิ่นที่อยู่อาศัย พฤติกรรมการร้อง การหาอาหาร การสืบพันธุ์ การสร้างรัง การอพยพ และการอนุรักษ์นก</p> <p>CLO2 ใช้หลักการพื้นฐานการสื่อสารผ่านสื่อเสียง (podcast) และสื่อภาพนิ่ง (poster)</p> <p>CLO3 ใช้เครื่องมือพื้นฐานในการดูนก เช่น กล้องส่องทางไกล คู่มือจำแนกชนิด หรือแอปพลิเคชัน เพื่อการสังเกตและรวบรวมข้อมูลนกได้ถูกต้องตามหลักการใช้งาน</p> <p>CLO4 จำแนกชนิดนกเบื้องต้น จากลักษณะภายนอก เสียงร้อง และพฤติกรรมได้อย่างถูกต้อง</p> <p>CLO5 ผลิต podcast และ poster เพื่อเผยแพร่ความรู้และคุณค่าของนกในธรรมชาติ</p> <p>CLO6 หลีกเลี่ยงการกระทำที่อาจรบกวนหรือส่งผลกระทบต่อนกและถิ่นที่อยู่อาศัย ในการดูนกและการสื่อสารผ่านสื่อ</p> <p>27)SU072003 ธรรมชาติวิจิตร 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายคุณค่าและความสำคัญของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติและหลักการอนุรักษ์</p> <p>CLO2 ใช้หลักการพื้นฐานการสื่อสารผ่านคลิปสั้น</p> <p>CLO3 สื่อสารความคิดและมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติให้เป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและสถานการณ์</p> <p>CLO4 สร้างคลิปสั้นเพื่อถ่ายทอดความเข้าใจและความชื่นชมในคุณค่าของธรรมชาติ</p> <p>CLO5 แสดงพฤติกรรมให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติและการอนุรักษ์</p> <p>28)SU081001 อาหารเพื่อสุขภาพ 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 อภิปรายข่าวสารด้านอาหารและสุขภาพอย่างมีเหตุผลภายในกลุ่มที่ทำงานร่วมกัน</p> <p>29)SU083001 ความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดและบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อชีวิตประจำวัน</p> <p>CLO3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลและแหล่งข้อมูลดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ</p> <p>30)SU084002 สุขภาวะในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมาย มิติ และปัจจัยที่ส่งผลต่อสุขภาวะในยุคดิจิทัล</p> <p>CLO3 ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลสุขภาพอย่างมีวิจารณญาณ</p> <p>CLO5 วิเคราะห์ข้อมูลสุขภาพส่วนบุคคลเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมสุขภาวะของ</p> <p>CLO6 ออกแบบแผนการพัฒนาสุขภาวะส่วนบุคคลโดยใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจ</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>31)SU091001 ธุรกิจยุคใหม่ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน 3(3-0-6) CLO6 นำเสนอข้อมูลกรอบแนวคิดและแนวทางธุรกิจ ด้านความยั่งยืนทางด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และความมีธรรมาภิบาล</p> <p>32)SU091002 การตลาดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเพื่อผู้ประกอบการสร้างสรรค์ 3(3-0-6) CLO4 อธิบายหลักการนำเสนอเพื่อการขาย โดยใช้ภาษาที่เหมาะสมและแสดงข้อโต้แย้งเชิงวิชาการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล CLO5 นำเสนอโครงการ/ผลิตภัณฑ์ (Mini-project) ด้วยทักษะการนำเสนอเพื่อการขายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้ภาษาที่เหมาะสมและแสดงข้อโต้แย้งเชิงวิชาการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล</p> <p>33)SU091003 วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6) CLO3 อธิบายหลักการทางวิชาการด้านวัสดุและสิ่งแวดล้อมโดยใช้คำศัพท์เฉพาะได้ถูกต้อง CLO4 สื่อสารและนำเสนอผลงานหรือข้อมูลด้วยการเขียน การพูด หรือสื่อดิจิทัลในรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>34)SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน 3(3-0-6) CLO2 สื่อสารแนวคิดและหลักการของเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืนด้วยภาษาไทยหรือภาษาต่างประเทศได้เหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>35)SU092001 การสื่อสารข้ามวัยอย่างสร้างสรรค์ 3(2-2-5) CLO1 อธิบายลักษณะของช่วงวัยและปัจจัยทางสังคม เทคโนโลยี และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสื่อสารของแต่ละวัยได้ และสามารถนำเสนอข้อมูลด้วยภาษาที่เหมาะสมกับสถานการณ์ CLO2 วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคของการสื่อสารระหว่างวัย พร้อมเสนอแนวทางการจัดการความขัดแย้งโดยใช้เหตุผลและการสื่อสารเชิงวิชาการที่เหมาะสม</p> <p>36)SU092002 การจัดการข้อมูลและการนำเสนออย่างเข้าใจง่าย 3(3-0-6) CLO1 อธิบายหลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการข้อมูลได้ CLO2 รวบรวม จัดเก็บ จัดระเบียบ และประมวลผลข้อมูลอย่างเป็นระบบได้ CLO3 วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นโดยใช้เทคนิคที่เหมาะสมได้ CLO4 ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการจัดการข้อมูลได้ CLO5 ออกแบบและนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตาราง กราฟ แผนภูมิ และอินโฟกราฟิกได้ CLO6 สื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง และเข้าใจง่าย CLO7 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>37)SU093003 การจัดการงานในโลกดิจิทัล 3(3-0-6) CLO1 อธิบายและสื่อสารแนวคิด หลักการ และกระบวนการจัดการงานสมัยใหม่บนแพลตฟอร์มดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ ชัดเจน และเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>38)SU094003 การพัฒนาภาวะผู้นำ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีภาวะผู้นำเพื่อสื่อสารข้อมูล แนวคิด หรือบทบาทของผู้นำได้อย่างเป็นระบบ ชัดเจน และเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย CLO2 ประยุกต์ใช้ทักษะการสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ และการทำงานเป็นทีม เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ไขปัญหา และบริหารความขัดแย้งในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์</p> <p>39)SU102001 การประพันธ์บทเพลง 3(2-2-5) CLO1 ตีความบทประพันธ์ผ่านการอธิบายเพลงเชิงการใช้ภาษาและแนวคิดที่ได้รับความนิยม CLO2 เขียนเรียบเรียงประโยคถ้อยคำการเล่าเรื่องเพื่อการสื่อสารและโน้มน้าวใจผู้ฟัง CLO3 แต่งคำร้องที่สอดคล้องกับทำนองเพลงที่กำหนด โดยใช้หลักคำสัมผัสและวรรณยุกต์</p> <p>40)SU104001 ดนตรีอาเซียน 3(3-0-6) CLO1 อธิบายถึงความหมาย องค์ประกอบและคุณค่าของวัฒนธรรมดนตรีอาเซียนทั้งในด้านการสร้างสรรค์ และสื่อทางวัฒนธรรม CLO2 ใช้องค์ความรู้ของวัฒนธรรมดนตรีอาเซียนในการอภิปรายถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม</p> <p>41)SU104002 สุนทรียภาพแห่งการฟัง 3(3-0-6) CLO1 อธิบายองค์ประกอบทางดนตรีที่สำคัญของบทเพลงผ่านการฟัง CLO2 ใช้ข้อมูลองค์ประกอบทางดนตรีในการอธิบายบทเพลง</p> <p>42)SU111004 เศรษฐศาสตร์สิ่งแวดล้อม 3(3-0-6) CLO3 ใช้ข้อมูลด้านอุตสาหกรรมสัตว์เลี้ยง เพื่อเสนอแนวคิด โอกาส หรือปัญหาทางธุรกิจอย่างมีเหตุผล โดยอ้างอิงข้อมูลที่ เหมาะสม CLO4 นำเสนอผลงาน โครงการ หรือแผนธุรกิจสัตว์เลี้ยงด้วยภาษาไทย และ/หรือ ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบและภาษาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและบริบททางวิชาการหรือวิชาชีพ</p> <p>43)SU111005 การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ 3(3-0-6) CLO3 นำเสนอข้อมูลสถานการณ์ทรัพยากรทางน้ำและการอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ ตามงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>44)SU111006 เขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง 3(3-0-6) CLO3 นำเสนอข้อมูลเขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง ตามงานที่ได้รับมอบหมาย</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>45)SU111007 เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) CLO2 นำเสนอข้อมูลหรือชิ้นงานด้านเกษตรและอาหาร</p> <p>46)SU111008 เกษตรวิถีใหม่ 3(3-0-6) CLO3 นำเสนอแนวคิดในการออกแบบการทำเกษตรวิถีใหม่ได้</p> <p>47)SU111009 มหัตถุรย์พืชสมุนไพร กล้วยา กล้วยง 3(3-0-6) CLO3 นำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพืชสมุนไพร กล้วยา หรือกล้วยงได้</p> <p>48)SU112001 ภาษากับการสื่อสารสากล 3(2-2-5) CLO1 อธิบายองค์ประกอบของการสื่อสารในบริบทสังคมโลกได้ CLO2 ใช้รูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนด CLO3 เลือกใช้ภาษาในการนำเสนอความคิดหรือข้อมูลได้</p> <p>49)SU112002 เรื่องเล่าสร้างสรรค์ อาหาร ธรรมชาติ และวิถีชีวิต 3(2-2-5) CLO1 นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอาหาร ธรรมชาติ หรือภูมิปัญญาได้ CLO2 ใช้ภาษาให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอาหาร ธรรมชาติ หรือภูมิปัญญาได้ CLO3 เลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลและสื่อสมัยใหม่ในการผลิตชิ้นงานเล่าเรื่องเกี่ยวกับอาหาร ธรรมชาติ หรือภูมิปัญญาได้</p> <p>50)SU113003 การสื่อสารด้วยข้อมูลในโลกดิจิทัล 3(3-0-6) CLO1 วางแผนกระบวนการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ CLO2 อธิบายหลักการและกระบวนการสื่อสารข้อมูลในยุคดิจิทัลได้ CLO3 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมในการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลได้</p> <p>51)SU114004 ปรัชญาความตาย การจากไป และความโศกเศร้า 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความรู้ทางปรัชญาและสังคมมิติเกี่ยวกับความตายเพื่อวางแผนการดำเนินชีวิต และสร้างสรรค์แนวทางการดูแลจิตใจตนเองและผู้อื่นเมื่อเผชิญความสูญเสีย CLO2 อธิบายประเด็นท้าทายทางจริยธรรม สิทธิในการตาย และการดูแลผู้ป่วยระยะสุดท้าย เพื่อนำเสนอความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลและเหมาะสมกับบริบท</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>52)SU122001 ทักษะการสื่อสารด้วยข้อมูลและนำเสนอด้วยภาพ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการค้นหา คัดเลือก และประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้โปรแกรมและเครื่องมือด้านปัญญาประดิษฐ์ ในการวิเคราะห์และแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบโมเดลภาพขั้นพื้นฐานเพื่อการสื่อสารข้อมูล</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้การเล่าเรื่องด้วยข้อมูล (data storytelling) เพื่อนำเสนอข้อมูลให้เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>53)SU122002 พลังภาษา พลังความคิด 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายธรรมชาติ ลักษณะและรูปแบบการใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้รูปแบบภาษาและวจนลีลา ในการสื่อสารข้อมูลหรือแนวคิดให้เหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษา ความคิด และสังคม ในการถ่ายทอดสารหรือเล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับจริยธรรมการสื่อสาร</p> <p>54)SU131004 ข่าวสารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความสำคัญของข้อมูลข่าวสารกับผลกระทบต่อสังคมและชีวิตมนุษย์</p> <p>CLO2 อธิบายแนวคิดสิทธิมนุษยชนพื้นฐาน</p> <p>CLO3 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงเหตุการณ์ปัจจุบันที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์</p> <p>55)SU132001 ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตโซเซียลมีเดีย 3(2-2-5)</p> <p>CLO1 ฟังข้อมูลและดูเรื่องราวภาษาอังกฤษที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ และตอบสนองต่อสิ่งที่ฟังและดู</p> <p>CLO2 พูดสนทนาและโต้ตอบภาษาอังกฤษในบริบทต่าง ๆ และในประเด็นที่สังคมออนไลน์ให้ความสนใจ</p> <p>CLO3 อ่านข้อมูลและเรื่องราวภาษาอังกฤษเกี่ยวกับประเด็นที่ได้รับความนิยมบนสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>CLO4 เขียนโพสต์และบทความเป็นภาษาอังกฤษเพื่อเล่าเรื่อง ให้ความรู้และแสดงความคิดเห็นบนแพลตฟอร์มโซเซียลมีเดีย</p> <p>56)SU132002 ภาษาอังกฤษในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่ 3(2-2-5)</p> <p>CLO1 อ่านข่าวภาษาอังกฤษล่าสุดจากทั่วโลกเกี่ยวกับวิถีชีวิต สังคมและชุมชน การเกษตร ศิลปะและการออกแบบการท่องเที่ยว เทคโนโลยีและนวัตกรรม ในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่</p> <p>CLO2 ฟังข้อมูล เรื่องราวและบทสนทนาภาษาอังกฤษจากเรื่องราวสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงรอบโลกในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่</p> <p>CLO3 พูดสนทนา โต้ตอบ และอภิปรายภาษาอังกฤษเกี่ยวกับประเด็นที่เกิรอบโลกในสถานการณ์ที่หลากหลาย</p> <p>CLO4 เขียนภาษาอังกฤษเพื่อเล่าเรื่อง ชักจูงใจ วิเคราะห์และวิจารณ์</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>57)SU133006 เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสื่อสาร 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายลักษณะของเครื่องมือการสื่อสาร และหน้าที่ขององค์กรที่กำกับดูแลได้</p> <p>CLO2 เลือกเครื่องมือและแพลตฟอร์มที่เหมาะสมเชื่อมโยงการใช้สื่อดิจิทัลและนวัตกรรมที่เกี่ยวข้อง กับบทบาทในการเคลื่อนไหวทางสังคม</p> <p>58)SU142001 จิตวิทยาการเป็นผู้ฟังที่ดี 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ตามแนวทางจิตวิทยามนุษยนิยมได้</p> <p>CLO2 อธิบายกลไกการเกิดอารมณ์ และธรรมชาติของอารมณ์ได้</p> <p>CLO3 สะท้อนอารมณ์ของผู้อื่นได้ถูกต้อง</p> <p>CLO4 ใช้วิธีการโต้ตอบและสื่อสารความคิดเห็นของตนเองอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์</p> <p>CLO5 ใช้วิธีสื่อสารและถ่ายทอดความคิดเห็นของตนเองอย่างชัดเจน โดยคำนึงถึงอารมณ์และบริบทของผู้ฟัง</p> <p>59)SU144001 จิตวิทยาความรัก 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายพลวัตของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากความแตกต่างหลากหลายทางเพศแต่ละช่วงวัย</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้หลักการทางจิตวิทยาเพื่อจำแนกรูปแบบความรักและความสัมพันธ์ที่หลากหลายได้</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้กลไกการปรับตัวทางจิตวิทยาเพื่อจัดการกับความผิดหวัง และความโดดเดี่ยวในความสัมพันธ์ต่าง ๆ</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมเพื่อระบุผลกระทบต่อความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนและหลากหลายได้</p> <p>CLO5 ประยุกต์ใช้แนวคิดการเลือกคู่และการรักษาความสัมพันธ์เพื่อวางแผนการดูแลความรักให้ยั่งยืน</p> <p>60)SU144002 ศิลปะการรับมือกับความเครียด 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายกลไก ปัจจัย ผลกระทบของความเครียด และ หลักการสื่อสารกับตนเองได้</p> <p>CLO2 ใช้เทคนิคการจัดการความเครียดที่เหมาะสมกับบริบท โดยไม่ขัดต่อหลักจริยธรรมได้</p> <p>CLO3 ใช้ทักษะการรับมือกับภาวะความเครียดเพื่อการดูแลตนเองได้</p> <p>CLO4 วางแผนการดูแลตนเองและวงจรชีวิตให้สมดุลเพื่อป้องกันความเครียดเรื้อรัง</p> <p>CLO5 ใช้ทักษะการรับมือความเครียดในภาระงานมาก การเปรียบเทียบทางสังคม และความสัมพันธ์ออนไลน์ในยุคดิจิทัล</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการทำงาน (Ap- Cognitive Domain)	<p>วิชาบังคับ</p> <p>1) SU001001 ศิลปากรสร้างสรรค์ 3(3-0-6) CLO5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ในการสร้างสรรค์เนื้อหา สรุบข้อมูล และระดมสมอง CLO6 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ในการออกแบบสื่อเพื่อการนำเสนอ</p> <p>2) SU004001 การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกิจกรรมบำเพ็ญอาสาสมัคร 3(3-0-6) CLO1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการวิเคราะห์การเรียนรู้และการนำเสนอข้อมูลและผลการเรียนรู้จากกิจกรรม</p> <p>วิชาเลือก</p> <p>3) SU001003 การสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3(3-0-6) CLO3 ใช้ปัญญาประดิษฐ์สนับสนุนกระบวนการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์</p> <p>4) SU001004 การสร้างธุรกิจแบบสืบด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) CLO4 ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสนับสนุนกระบวนการสร้างธุรกิจแบบสืบ</p> <p>5) SU002006 การรู้ทันสื่อดิจิทัล 3(3-0-6) CLO4 อธิบายความหมาย องค์ประกอบ และความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล CLO5 อธิบายโครงสร้างของระบบสื่อดิจิทัลและปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระจายข่าวสารในยุคดิจิทัล CLO6 อธิบายวิธีการที่สื่อดิจิทัลใช้ในการสร้างภาพจำและแนวทางที่ผู้บริโภคสามารถใช้เพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่อ</p> <p>6) SU003001 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายแนวคิดและหลักการของการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ CLO2 วิเคราะห์ปัญหาและหาสาเหตุเชิงระบบโดยใช้เครื่องมือด้านการแก้ปัญหา CLO3 ออกแบบแนวทางหรือแนวคิดในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ CLO4 เลือกแนวทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุดด้วยเครื่องมือด้านการตัดสินใจ</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>7) SU003002 การเข้าใจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ 101 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมายของทักษะความเข้าใจ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์</p> <p>CLO2 ทำรายงานโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์ เวิร์ด</p> <p>CLO3 สร้างตารางคำนวณโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์ เอ็กเซล</p> <p>CLO4 อภิปรายแนวคิดของการประกอบธุรกิจจากนวัตกรรมได้นำเสนอผลงานโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์ เพาเวอร์พอยต์</p> <p>CLO5 แสดงผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์ เพาเวอร์บีโอ</p> <p>CLO6 ระบุสิ่งที่ทำได้และทำไม่ได้ตามกฎหมาย</p> <p>CLO7 นำเสนอแนวคิดในการทำงานผ่านปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน</p> <p>8) SU004002 ศิลปะศิลปากร 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์</p> <p>9) SU041001 ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตลอดกระบวนการทำงาน ตั้งแต่การสืบค้นข้อมูลไปจนถึงการนำเสนอผลงานอย่าง สร้างสรรค์และมีจริยธรรม</p> <p>10)SU041002 การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการสืบค้นข้อมูล การสร้างต้นแบบ และการนำเสนอผลงานออกแบบอย่างมีจริยธรรม</p> <p>11)SU051001 การแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่ 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงในสื่อใหม่</p> <p>12)SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลภาพดาวเทียมเพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO3 อธิบายหลักการพื้นฐานของแผนที่ดิจิทัล ข้อมูลภาพดาวเทียม และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ AI ได้อย่างถูกต้อง</p> <p>13)SU061001 แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือปัญญาประดิษฐ์ ในกระบวนการสืบค้น สรุปรูปข้อมูล และพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>14)SU063001 ปัญญาประดิษฐ์กับสุขภาพในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีดิจิทัลในการส่งเสริมสุขภาพและการพัฒนาศักยภาพทาง กีฬาในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสวมใส่และระบบติดตามสุขภาพดิจิทัลเพื่อประเมินและปรับปรุงสุขภาพส่วนบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการวางแผนและจัดการโภชนาการรวมถึงองค์ประกอบร่างกายสำหรับนักกีฬาและผู้ที่ต้องการดูแลสุขภาพในบริบทที่หลากหลายได้</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการวางแผนและจัดการโภชนาการรวมถึงองค์ประกอบร่างกายสำหรับนักกีฬาและผู้ที่ต้องการดูแลสุขภาพในบริบทที่หลากหลายได้</p> <p>CLO5 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาแนวทางแก้ปัญหาหรือส่งเสริมสุขภาพในบริบทที่กำหนดและนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>15)SU071001 การวางแผนการเงินสำหรับมือใหม่ 3(3-0-6)</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการคำนวณอัตราดอกเบี้ยเพื่อการออมเงินได้</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการคำนวณภาษีเงินได้</p> <p>CLO5 อ่านข้อมูลของสินทรัพย์ทางการเงินได้</p> <p>CLO6 ประยุกต์ใช้ข้อมูลของสินทรัพย์สำหรับการลงทุนได้</p> <p>16)SU071002 สนุกกับเกม 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการแข่งขันได้</p> <p>17)SU071003 วิทยาศาสตร์เบื้องต้นในการอนุรักษ์ศิลปกรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO3 อธิบายวิธีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้น รวบรวม และนำเสนอข้อมูลทางวิทยาศาสตร์เพื่อเสนอแนวทางการป้องกันงานศิลปะได้</p> <p>18)SU071005 ธุรกิจนวัตกรรมออบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO5 สร้างแผนการสื่อสารการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อนำเสนอเรื่องราวให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>19)SU073001 เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือนอย่างยั่งยืน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 มีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการจัดการพลังงาน น้ำ และมูลฝอยในครัวเรือนที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม</p> <p>CLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อวางแผนและสนับสนุนการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือนอย่างยั่งยืน</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>20)SU073002 ศิลปกรรมสำหรับงานสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ใช้แนวคิดทางศิลปะอย่างง่ายในการออกแบบและสร้างงานสร้างสรรค์ดิจิทัล เช่น digital art หรือเกมส์อย่างง่าย</p> <p>CLO2 อธิบายแนวคิดพื้นฐานทางศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวที่ แรง พลังงาน และการเกิดรูปแบบได้ในเชิงแนวคิด</p> <p>CLO3 ใช้เครื่องมือดิจิทัลและ/หรือปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนา ปรับปรุง หรือขยายงานสร้างสรรค์เชิงศิลปะ</p> <p>CLO4 สื่อสารแนวคิดทางศิลปะ กระบวนการออกแบบ และผลลัพธ์ของผลงานดิจิทัลได้อย่างชัดเจน</p> <p>21)SU073003 วิทยาการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยเอ็กซ์เซล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมายและความสำคัญของวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>CLO2 อธิบายกระบวนการของวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>CLO3 บอกวิธีใช้โปรแกรมเอ็กซ์เซลในการเก็บรวบรวมข้อมูล</p> <p>CLO4 บอกวิธีใช้โปรแกรมเอ็กซ์เซลในการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>CLO5 บอกวิธีใช้โปรแกรมเอ็กซ์เซลในการนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง กราฟ และแผนภาพต่าง ๆ</p> <p>CLO6 นำเสนอข้อมูลด้วยตาราง กราฟ และแผนภาพต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์</p> <p>CLO7 ประยุกต์ใช้วิทยาการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมเอ็กซ์เซลในข้อมูลจริง</p> <p>CLO8 ประยุกต์ใช้ความรู้ทางสถิติเพื่ออธิบายสารสนเทศที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>CLO9 แสดงออกถึงพฤติกรรมของความซื่อสัตย์สุจริตไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น</p> <p>22)SU073004 ความรอบรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายบทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ในบริบทของสังคมปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต</p> <p>CLO2 อธิบายความรู้พื้นฐานด้านปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้เชิงลึก รวมถึงแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานในบริบทที่เหมาะสม</p> <p>CLO4 อธิบายหลักการจัดการความรู้และการติดต่อสื่อสาร โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</p> <p>CLO5 ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม เพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ และการทำงานร่วมกัน</p> <p>CLO6 อธิบายหลักธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์ และแนวทางการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูลและระบบสารสนเทศ</p> <p>CLO7 แสดงความตระหนักด้านกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และปัญญาประดิษฐ์</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>23)SU073005 นักสร้างสื่อผสมสำหรับโซเซียลมีเดีย 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมายและคุณค่าของงานสื่อผสมสำหรับโซเซียลมีเดีย</p> <p>CLO2 เลือกสื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>CLO3 ทำงานเป็นทีม แสดงออกถึงการให้เกียรติผู้ร่วมทีมและรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>24)SU073006 ภูมิคุ้มกันไซเบอร์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายและจำแนกประเภทของภัยคุกคามทางไซเบอร์ได้อย่างถูกต้องและทันสมัย</p> <p>CLO2 วิเคราะห์สถานการณ์และประเมินความเสี่ยงทางไซเบอร์ พร้อมเสนอแนวทางป้องกันได้อย่างเหมาะสม</p> <p>CLO3 ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีเพื่อความปลอดภัยทางดิจิทัล</p> <p>CLO4 ปฏิบัติตามหลักกฎหมายและสิทธิความเป็นส่วนตัวทางดิจิทัล</p> <p>CLO5 มีจิตสำนึกและพฤติกรรมที่รับผิดชอบต่อในสังคมดิจิทัล มีจริยธรรมในการสื่อสาร และเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ส่งเสริมความปลอดภัยในโลกออนไลน์</p> <p>25)SU081001 อาหารเพื่อสุขภาพ 3(3-0-6)</p> <p>CLO3 สืบค้นข้อมูลด้านอาหารและสุขภาพจากแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมได้</p> <p>26)SU083001 ความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)</p> <p>CLO2 ใช้เครื่องมือดิจิทัลพื้นฐานในการสืบค้น รวบรวม และจัดการข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p> <p>CLO4 สื่อสารและนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>CLO5 ประยุกต์ใช้ความรู้ดิจิทัลเพื่อแก้ปัญหาและตัดสินใจในชีวิตประจำวัน</p> <p>CLO6 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม เคารพความเป็นส่วนตัว และตระหนักถึงความปลอดภัยของข้อมูล</p> <p>27)SU084002 สุขภาวะในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO2 สืบค้นข้อมูลสุขภาพจากแหล่งข้อมูลดิจิทัล</p> <p>CLO4 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐานในการรวบรวมข้อมูลสุขภาพส่วนบุคคลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p> <p>28)SU091003 วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6)</p> <p>CLO5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ/หรือ AI ในการสืบค้น รวบรวม และประมวลผลข้อมูลด้านวัสดุและสิ่งแวดล้อม</p> <p>CLO6 ผลิตสื่อดิจิทัลหรือการนำเสนอโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI อย่างเหมาะสมและมีจริยธรรม</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>29)SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน 3(3-0-6) CLO3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการรวบรวมข้อมูลและนำเสนอแนวคิดด้านเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน</p> <p>30)SU091005 อาหารทางเลือก 3(3-0-6) CLO4 ยกตัวอย่างเทรนด์อาหารเพื่อสุขภาพได้</p> <p>31)SU091006 มหัตถจริยผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ 3(3-0-6) CLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้น รวบรวม และนำเสนอผลงานโครงงานด้านผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p> <p>32)SU092001 การสื่อสารข้ามวัยอย่างสร้างสรรค์ 3(2-2-5) CLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้น รวบรวม และนำเสนอข้อมูลหรือผลงานเกี่ยวกับการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมข้ามวัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p> <p>33)SU093001 พลเมืองดิจิทัลกับการสร้างสรรค์ข้อมูล 3(3-0-6) CLO1 ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลและหลักการจัดการข้อมูลในการสืบค้น กลั่นกรอง และรวบรวมข้อมูลดิจิทัลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง CLO2 จัดทำและนำเสนอข้อมูลที่รวบรวมได้ในรูปแบบสื่อดิจิทัลที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงการจัดรูปแบบที่สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และแสดงความรับผิดชอบต่อทางจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>34)SU093002 กฎหมายกับเทคโนโลยีดิจิทัล 3(3-0-6) CLO1 อธิบายแนวคิดพื้นฐานประเภทของกฎหมาย ขอบเขตการบังคับใช้ของกฎหมาย และหลักทั่วไปของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้กฎหมายพื้นฐานสำหรับพิจารณาและตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์อย่างถูกกฎหมาย</p> <p>35)SU093003 การจัดการงานในโลกดิจิทัล 3(3-0-6) CLO2 อธิบายหลักการจัดการงานและเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อวางแผนโครงการตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด CLO3 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริหารจัดการเวลา ภาระงาน และติดตามความคืบหน้าของงาน CLO4 ทำงานร่วมกับผู้อื่นและนำเสนอผลการดำเนินงานโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>36)SU093004 เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลและการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานและวิวัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสารได้</p> <p>CLO2 อธิบายหลักการทำงานของเครือข่ายเซลลูลาร์ อินเทอร์เน็ต และการสื่อสารผ่านดาวเทียมได้</p> <p>CLO3 อธิบายหลักการทำงานของระบบอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่งได้</p> <p>CLO4 เลือกใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่งในชีวิตประจำวันได้</p> <p>CLO5 อธิบายแนวคิดในการนำปัญญาประดิษฐ์มาปรับใช้ในระบบการสื่อสารได้</p> <p>CLO6 ระบุประเด็นเกี่ยวกับความปลอดภัยและการจัดการความเสี่ยงในโลกดิจิทัลได้</p> <p>37)SU093005 ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวันและการทำงาน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดและวิวัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ได้</p> <p>CLO2 อธิบายหลักการของการเรียนรู้ของเครื่องและการเรียนรู้เชิงลึกได้</p> <p>CLO3 อธิบายหลักการของการประมวลผลภาษาธรรมชาติและโมเดลภาษาขนาดใหญ่ได้</p> <p>CLO4 อธิบายหลักการของการมองเห็นของคอมพิวเตอร์ได้</p> <p>CLO5 ระบุผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ต่อสังคม เศรษฐกิจ และอุตสาหกรรมได้</p> <p>CLO6 ระบุประเด็นทางจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ได้</p> <p>CLO7 ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยงานในชีวิตประจำวันและการทำงานได้</p> <p>38)SU093006 การพัฒนาเอไอแชทบอทเพื่อสนับสนุนการทำงาน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดและองค์ประกอบของเอไอแชทบอทได้</p> <p>CLO2 ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มสำหรับสร้างเอไอแชทบอทโดยไม่ต้องเขียนโค้ดได้</p> <p>CLO3 เตรียมแหล่งข้อมูลสำหรับการตอบคำถามได้</p> <p>CLO4 พัฒนาเอไอแชทบอทในการวิเคราะห์ข้อความและภาพได้</p> <p>CLO5 เชื่อมต่อแชทบอทกับระบบงานและช่องทางสื่อสารต่าง ๆ ได้</p> <p>CLO6 ทดสอบและปรับปรุงประสิทธิภาพของเอไอแชทบอทได้</p> <p>CLO7 ประยุกต์ใช้เอไอแชทบอทเพื่อสนับสนุนการทำงานได้</p> <p>39)SU103001 การสร้างสรรค์ดนตรีดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้เครื่องมือในโปรแกรมดนตรีดิจิทัล สร้างสรรค์ผลงานโดยอ้างอิงหลักทฤษฎีดนตรี</p> <p>CLO2 นำเสนอแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนด</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>40)SU111004 เศรษฐศาสตร์สิ่งแวดล้อม 3(3-0-6)</p> <p>CLO5 ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสืบค้น รวบรวม และจัดการข้อมูลด้านตลาด ธุรกิจ และนวัตกรรมสิ่งแวดล้อมได้อย่างเหมาะสม</p> <p>CLO6 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูลหรือผลงานโครงการธุรกิจสิ่งแวดล้อมในรูปแบบที่ชัดเจน สร้างสรรค์ และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์</p> <p>41)SU111005 การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในการรวบรวมข้อมูลการอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ เพื่อนำเสนองาน ตามที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>42)SU111006 เขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในการรวบรวมข้อมูลเขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง เพื่อนำเสนองานตามที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>43)SU111007 เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)</p> <p>CLO3 ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องเชิงวิชาการ ด้านเกษตรและอาหาร</p> <p>44)SU111008 เกษตรวิถีใหม่ 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอการออกแบบการทำเกษตรวิถีใหม่ได้</p> <p>45)SU111009 มหัศจรรย์พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพืชสมุนไพร กัญชา หรือกัญชง</p> <p>46)SU113001 ดิจิทัลเพื่อการเกษตร 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มแอปพลิเคชันสำหรับการเกษตรได้</p> <p>CLO2 วางแผนการบริหารจัดการฟาร์มด้วยแนวคิดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล</p> <p>CLO3 สร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนความแก่กลุ่มเป้าหมาย</p> <p>CLO4 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันให้กับธุรกิจการเกษตร</p> <p>47)SU113002 ความหลากหลายทางชีวภาพในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 เลือกความรู้จากการศึกษาความหลากหลายทางชีวภาพของสิ่งมีชีวิตไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้</p> <p>CLO2 เลือกใช้เทคโนโลยีด้านความหลากหลายทางชีวภาพในยุคดิจิทัลได้</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>48)SU113004 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ 3(3-0-6) CLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการสืบค้นแหล่งข้อมูลด้านการจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำได้ CLO4 ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการจัดทำสื่อวีดิทัศน์เพื่อนำเสนอแหล่งสืบค้นข้อมูลด้านการจัดการได้</p> <p>49)SU114004 ปรัชญาความตาย การจากไป และความโศกเศร้า 3(3-0-6) CLO3 เลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูลเพื่อนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับบรรณกรรมศึกษา (Thanatology) ได้</p> <p>50)SU123001 การจัดการเมืองอัจฉริยะ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของเมืองอัจฉริยะ CLO2 อธิบายบทบาทของโครงสร้างพื้นฐานและเทคโนโลยีดิจิทัลที่สนับสนุนการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ CLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการเสนอแนวทางหรือรูปแบบการพัฒนาเมืองเมืองอัจฉริยะที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่</p> <p>51)SU123002 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความรู้พื้นฐานและหลักการของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี CLO2 อธิบายแนวทางการรักษาความปลอดภัยและข้อมูลส่วนบุคคล CLO3 ใช้ความรู้ด้านความปลอดภัยดิจิทัลและจริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์</p> <p>52)SU123003 ทักษะโปรแกรมเอ็กซ์เซลเพื่องานธุรกิจ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายหลักการและฟังก์ชันพื้นฐานในโปรแกรมเอ็กซ์เซล CLO2 ประยุกต์ใช้โปรแกรมเอ็กซ์เซลและเครื่องมือดิจิทัลที่เกี่ยวข้องในการจัดการ วิเคราะห์ และสรุปข้อมูลทางธุรกิจเพื่อสนับสนุนการทำงานและการตัดสินใจ CLO3 ใช้ฟังก์ชันขั้นสูงหรือเครื่องมืออัตโนมัติของเอ็กซ์เซล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน.</p> <p>53)SU123004 ปัญญาประดิษฐ์เพื่ออนาคต 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความหมาย ประเภท หลักการทำงาน และเทคนิคพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ CLO2 ใช้หลักการออกแบบคำสั่ง (prompt design) และการออกแบบคำสั่งเพื่อการแก้ปัญหา ในการจัดทำ วิเคราะห์ หรือ เตรียมข้อมูลด้วยเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ CLO3 ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการจัดทำและนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมกับบริบทการทำงาน</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>54)SU133001 จักรวาลนฤมิต 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 เลือกใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิตในการจัดระเบียบและรวบรวมข้อมูลดิจิทัลให้เหมาะสมกับบริบทงาน</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อในโลกเสมือนเพื่อนำเสนอข้อมูลหรือแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์</p> <p>CLO3 กำหนดแนวทางการใช้จักรวาลนฤมิตเพื่อเป็นช่องทางสื่อสารเชิงประสบการณ์โดยอ้างอิงจากกรณีศึกษาในปัจจุบัน</p> <p>55)SU133002 โลกแห่งแอนิเมชัน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์และประเภทของแอนิเมชันเพื่อการวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ในงานมอบหมาย</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้แนวคิดผู้สร้างสรรค์เพื่อวิพากษ์และประเมินคุณค่าสุนทรียภาพเชิงวิเคราะห์ในงานแอนิเมชัน</p> <p>CLO3 นำเสนอผลการวิพากษ์องค์ประกอบและเทคนิคการเล่าเรื่องแอนิเมชันในมิติสังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างมีจริยธรรม</p> <p>56)SU133003 ภาพและเสียงดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายโครงสร้าง หลักการเบื้องต้น ทฤษฎีทางศิลปะ และรูปแบบของภาพและเสียงในสื่อดิจิทัลได้</p> <p>CLO2 อธิบายวิธีการและขั้นตอนการสร้างภาพและเสียงได้</p> <p>CLO3 ออกแบบชิ้นงานในรูปแบบดิจิทัลที่มีความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียงได้</p> <p>57)SU133004 เวอร์ชวลยูทูปเบอร์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความเป็นมาและความสำคัญของเวอร์ชวลยูทูปเบอร์ หรือ วิทูบเบอร์ ความรู้ด้านการเตรียมผลิตการสร้างอวตาร์ คุณสมบัติและการเตรียมตัวเป็นวิทูบเบอร์ ซอฟต์แวร์สร้างวิทูบเบอร์ กรณีศึกษาของวิทูบเบอร์ โครงสร้างพื้นฐานและการเปิดช่องวิทูบเบอร์ และส่วนประกอบของปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญอื่น ๆ</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้เนื้อหาในการผลิตสื่อสำหรับวิทูบเบอร์ และกลยุทธ์การตลาดและการส่งเสริมการขายเพื่อการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p> <p>58)SU133005 การถ่ายภาพมือถือ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการถ่ายภาพบนโทรศัพท์มือถือ ได้แก่ องค์ประกอบภาพ การควบคุมแสงและการรับแสง ทฤษฎีสี การถ่ายภาพบุคคล ทิวทัศน์ สตรีท ชาวดำ มาโคร และหลักการเล่าเรื่องด้วยภาพ</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้หลักการถ่ายภาพและการแก้ไขภาพบนโทรศัพท์มือถือเพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายประเภทต่าง ๆ พร้อมทดลองเทคนิคขั้นสูงและการเล่าเรื่องด้วยภาพอย่างสร้างสรรค์</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>59)SU133007 เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายเทคโนโลยีดิจิทัลและโลกที่เปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล</p> <p>CLO2 อธิบายหลักการของนวัตกรรมและเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกที่สำคัญ</p> <p>CLO3 อธิบายแนวคิดในการประกอบธุรกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>CLO4 เลือกใช้เทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองดิจิทัลตามบริบทการเปลี่ยนแปลง</p> <p>60)SU133008 ธุรกิจดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดและหลักการเบื้องต้นของธุรกิจอีเล็กทรอนิกส์สำหรับการทำธุรกิจ</p> <p>CLO2 อธิบายรูปแบบและเครื่องมือสำหรับการทำธุรกิจอีเล็กทรอนิกส์</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้หลักการ รูปแบบ เครื่องมือสำหรับการทำธุรกิจอีเล็กทรอนิกส์ และกระบวนการนำไปสู่ธุรกิจดิจิทัล</p> <p>61)SU133009 ตลาดซื้อ-กิน-เที่ยว บนโลกดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายบริบทการซื้อ กิน และท่องเที่ยวบนแพลตฟอร์มดิจิทัล</p> <p>CLO2 อธิบายความปลอดภัยในการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการซื้อ กิน และท่องเที่ยว</p> <p>CLO3 ยกตัวอย่างแนวทางการเปรียบเทียบสินค้าและบริการบนแพลตฟอร์มดิจิทัล</p> <p>CLO4 เลือกใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการซื้อ กิน และท่องเที่ยว ตามบริบท</p> <p>CLO5 อภิปรายการรีวิวและใช้รีวิวในแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเกิดประโยชน์ในการวางแผนและตัดสินใจ</p> <p>62)SU143001 การรู้เท่าทันสุขภาพเพื่อชีวิตที่ดี 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการ ความสำคัญ และกรอบแนวคิดของความรู้ด้านสุขภาพ</p> <p>CLO2 ค้นหาข้อมูลสุขภาพที่เชื่อถือได้จากแหล่งต่าง ๆ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>CLO3 ใช้หลักการต่าง ๆ เพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือและความถูกต้องเหมาะสมของข้อมูลสุขภาพได้</p> <p>CLO4 ใช้ทักษะความรู้ด้านสุขภาพ ในการตัดสินใจด้านสุขภาพได้อย่างเหมาะสม</p> <p>63)SU143002 สุขภาพดีในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลกับสุขภาพได้</p> <p>CLO2 ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสุขภาพในแต่ละมิติได้อย่างเหมาะสม</p> <p>CLO3 ระบุปัญหาและความต้องการด้านสุขภาพจากข้อมูลได้</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้ข้อมูลสุขภาพเพื่อวางแผนส่งเสริมสุขภาพโดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม</p> <p>CLO5 นำเสนอแผนส่งเสริมสุขภาพโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาตนเองและเสริมทักษะการทำงาน (Ap- Cognitive Domain)		
	<p>วิชาบังคับ</p> <p>1) SU004001 การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกิจกรรมบ่มเพาะอัตลักษณ์ 3(3-0-6) CLO2 ใช้เครื่องมือวิเคราะห์ SWOT และการตั้งเป้าหมาย OKRs เพื่อกำหนดแนวทางการปิดช่องว่างทักษะสำหรับอาชีพในอนาคตได้อย่างสอดคล้องกับศักยภาพตนเอง CLO3 เรียนรู้ด้วยตนเองตามแผนการพัฒนาที่กำหนดผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลและการทำกิจกรรม CLO4 ใช้กระบวนการถอดบทเรียนจากกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อระบุพฤติกรรมหรือทัศนคติที่ต้องปรับปรุงและเชื่อมโยงทักษะที่ได้รับสู่การประยุกต์ใช้ในการทำงานจริง</p> <p>วิชาเลือก</p> <p>2) SU004002 ศิลปะศิลปากร 3(3-0-6) CLO5 เรียนรู้ด้วยตนเองตามแผนการพัฒนาที่กำหนดผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลและการผลิตผลงานสร้างสรรค์</p> <p>3) SU004003 ความสุข 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความหมายจิตวิทยาแห่งความสุขได้ CLO2 อธิบายการจัดการความสุขและการปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ CLO3 อธิบายการพัฒนาคุณลักษณะนิสัยสร้างสุขได้ CLO4 อธิบายกลยุทธ์เพื่อความสุขต่าง ๆ ได้</p> <p>4) SU041001 ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ 3(3-0-6) CLO5 กำหนดแผนการดำเนินงานโครงการสร้างสรรค์จากประเด็นภูมิปัญญาไทยที่สนใจ โดยประยุกต์ใช้ทักษะการสืบค้นและกำหนดขอบเขตด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ CLO6 ดำเนินการโครงการตามแผนงานจนสำเร็จเป็นผลงานต้นแบบ โดยแสดงทักษะการแก้ปัญหา การบริหารจัดการตนเองอย่างรับผิดชอบ และการทบทวนผลลัพธ์เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาต่อยอด</p> <p>5) SU051002 ศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 กับความเป็นผู้ประกอบการ 3(3-0-6) CLO3 อธิบายวิวัฒนาการ รูปแบบ และลักษณะเฉพาะของศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21</p> <p>6) SU051003 แพนดอมศึกษา 3(3-0-6) CLO3 เชื่อมโยงการเรียนรู้ด้วยตนเองในวัฒนธรรมแพนดอมสู่การเรียนรู้และพัฒนาตนเองในด้านอื่น ๆ</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>7) SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลดาวเทียมเพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6) CLO4 แสดงทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อการใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>8) SU054001 ศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนาชุมชน 3(3-0-6) CLO1 อธิบายพัฒนาการ รูปแบบ และองค์ประกอบของศิลปะการแสดงชุมชน CLO2 อธิบายกระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชน CLO3 ใช้ศิลปะการแสดงเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชนและเพื่อพัฒนาชุมชน</p> <p>9) SU054002 การแสดงเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายหลักการแสดงที่ส่งผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ CLO2 ใช้เสียง ร่างกาย และการแสดงออกทางอารมณ์ เพื่อสื่อสารได้อย่างมั่นใจและเหมาะสม CLO3 ใช้พื้นฐานการแสดงเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ ศักยภาพในการแสดงออก และปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน</p> <p>10)SU054003 จิตวิทยากับการสื่อสารการแสดง 3(3-0-6) CLO1 อธิบายทฤษฎีทางจิตวิทยาและจิตวิทยาสังคมที่เชื่อมโยงกับการสื่อสารและการแสดงออกของมนุษย์ CLO2 อธิบายแรงจูงใจ การแสดงทางอารมณ์ และกลไกการป้องกันตนเองในสถานการณ์ต่าง ๆ CLO3 ใช้เทคนิคการสื่อสารการแสดงเพื่อถ่ายทอดความหมายที่ซับซ้อน (Subtext)</p> <p>11)SU054004 ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม 3(3-0-6) CLO1 อธิบายหลักการ องค์ประกอบ และเทคนิค ของละครสร้างสรรค์ CLO2 ใช้เทคนิคและกิจกรรมของละครสร้างสรรค์ไปเป็นเครื่องมือเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมแก่มนุษย์ แก้ไขปัญหาความขัดแย้ง และสร้างความเข้าใจ CLO3 ใช้เทคนิคและกิจกรรมของละครสร้างสรรค์ไปเป็นเครื่องมือเพื่อพัฒนาตนเองในฐานะผู้นำกระบวนการ</p> <p>12)SU054005 ภาพยนตร์วิจักษ์ 3(3-0-6) CLO1 สื่อสารข้อมูลองค์ประกอบพื้นฐานด้านต่าง ๆ ความเป็นมา ประเภท และสไตล์การนำเสนอของภาพยนตร์สู่สาธารณะ CLO2 จับใจความผ่านการรับชมสื่อภาพยนตร์ CLO3 แสดงความคิดเห็นที่มีต่อสื่อภาพยนตร์อย่างเหมาะสม CLO4 สืบค้นและคัดกรองข้อมูลสื่อภาพยนตร์</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>13)SU054006 ดนตรีในสังคมไทย 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของคนไทยในบริบทต่าง ๆ ได้</p> <p>CLO2 สื่อสารบทบาท ความหมาย และคุณค่าของดนตรีไทยและดนตรีร่วมสมัยในสังคมไทย โดยเชื่อมโยงกับประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรม</p> <p>CLO3 สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีในสังคมไทยด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้</p> <p>CLO4 สะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์การฟัง การชม หรือการศึกษารณีตัวอย่างดนตรี เพื่อพัฒนาความเข้าใจตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>CLO5 สื่อสารความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรีในสังคมไทยอย่างสร้างสรรค์และมีเหตุผล โดยเคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรม</p> <p>14)SU054007 ดนตรีเพื่อสุนทรียภาพทางสังคม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายบทบาทของดนตรีในสังคมและวัฒนธรรมไทย</p> <p>CLO2 อธิบายองค์ประกอบและสุนทรียภาพของดนตรี</p> <p>CLO3 จัดกิจกรรมดนตรีหรือการแสดงเพื่อนำเสนอสุนทรียภาพส่วนบุคคล</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านดนตรีเพื่อพัฒนาตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>15)SU054008 ดนตรีเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายรูปแบบการฟังดนตรีประเภทต่าง ๆ</p> <p>CLO2 เชื่อมโยงดนตรีกับอารมณ์ ความหมาย และบริบททางสังคมหรือวัฒนธรรม</p> <p>CLO3 ใช้ทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>CLO4 สื่อสารความคิดเห็นจากการฟังดนตรีอย่างมีความรับผิดชอบและสร้างสรรค์</p> <p>16)SU054009 เปิดโลกในเกม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายเกมต่าง ๆ ในด้านองค์ประกอบศิลปะและความสัมพันธ์กับศิลปะหลากแขนงได้</p> <p>CLO2 อธิบายบทบาทและคุณค่าของเกมต่าง ๆ ในสังคมร่วมสมัยได้</p> <p>17)SU054010 ภูมิภาคโลก 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 เข้าใจความแตกต่างของวิถีชีวิตในแต่ละภูมิภาคโลกบนพื้นฐานของลักษณะทางกายภาพ</p> <p>CLO2 แสวงหาความรู้ภูมิภาคของโลกด้วยตนเอง</p> <p>CLO3 ประยุกต์ความรู้เรื่องภูมิภาคโลกเพื่อบริหารจัดการและพัฒนาตนเอง</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>18)SU054011 เมืองและการอนุรักษ์ในสังคมร่วมสมัย 3(3-0-6)</p> <p>CLO3 แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์กรณีศึกษาเมืองและการอนุรักษ์</p> <p>CLO4 แสดงทัศนคติที่ตระหนักถึงคุณค่าของเมือง มรดกทางวัฒนธรรม และการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อการพัฒนาตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>19)SU064003 เรียนเพื่อเรียนรู้ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของมนุษย์</p> <p>CLO2 อธิบายการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ความจำ การฝึกฝน และการฝึกวันประกันพรั่ง</p> <p>CLO3 นำหลักการเรียนรู้และอภิปรายมาใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับสภาพของตนเอง</p> <p>20)SU064004 บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารและเรียนรู้ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายหลักการและกลไกของบอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารและเรียนรู้</p> <p>CLO2 ประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>21)SU064005 พลเมืองสร้างสรรค์และจิตอาสา 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายบทบาทหน้าที่และความสำคัญของจิตอาสาต่อการพัฒนาสังคม</p> <p>CLO2 สามารถวางแผนและประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทำโครงการจิตอาสา</p> <p>CLO3 แสดงออกถึงจิตสาธารณะ ความรับผิดชอบ และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านกิจกรรม</p> <p>22)SU071003 วิทยาศาสตร์เบื้องต้นในการอนุรักษ์ศิลปกรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 อธิบายวิธีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้น รวบรวม และนำเสนอข้อมูลทางวิทยาศาสตร์เพื่อเสนอแนวทาง การป้องกันงานศิลปะได้</p> <p>23)SU071005 ธุรกิจนวัตกรรมอบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO6 รวบรวมองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อจัดทำแผนธุรกิจฉบับย่อ และนำเสนอโครงการเพื่อแสดงถึงการเรียนรู้ตลอด ภาคการศึกษา</p> <p>24)SU072001 ฟิสิกส์ในสื่อบันเทิง 3(3-0-6)</p> <p>CLO3 สืบค้นและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับฟิสิกส์จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้เสริมสร้างความเข้าใจในประเด็นที่สนใจ</p> <p>CLO4 จัดทำและนำเสนอผลการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบที่กำหนด เพื่อแสดงความเข้าใจในเนื้อหาฟิสิกส์ที่ได้สืบค้นมา</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>25)SU074001 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 สามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรมได้</p> <p>CLO2 สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในการออกแบบโครงการหรือดำเนินกิจกรรมที่ส่งเสริมการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรมอย่างสร้างสรรค์ได้</p> <p>CLO3 สามารถถ่ายทอด แลกเปลี่ยนความรู้ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้</p> <p>26)SU074002 สิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงาน เพื่อวิถีชีวิตยั่งยืน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายและเชื่อมโยงประเด็นสิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงานกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม</p> <p>CLO2 สืบค้นและคัดเลือกข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงานจากแหล่งดิจิทัลอย่างเหมาะสม พร้อมนำมาวิเคราะห์ และสื่อสารได้อย่างมีเหตุผล</p> <p>CLO3 ประยุกต์ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงานเพื่อเสนอแนวทางการดำเนินชีวิตหรือการตัดสินใจที่สอดคล้อง กับแนวคิดความยั่งยืน</p> <p>CLO4 แสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองและความรับผิดชอบในการใช้ข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมและพลังงานอย่างเหมาะสมในบริบทสังคมดิจิทัล</p> <p>27)SU074003 โลกและดาราศาสตร์ในสหสวรรค์ที่ 3 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ทำแบบทดสอบและงานเดี่ยวท้ายชั่วโมง เกี่ยวกับโลก บรรยากาศ อุดุนิยมวิทยา และดาราศาสตร์ ได้ตามเกณฑ์ที่รายวิชากำหนด</p> <p>CLO2 อธิบายปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับโลก บรรยากาศ อุดุนิยมวิทยา และดาราศาสตร์ ได้อย่างถูกต้อง</p> <p>CLO3 แสดงความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองในรายวิชาโลก บรรยากาศ และอวกาศ โดยเข้าเรียนและส่งแบบทดสอบ/งานเดี่ยวท้ายชั่วโมง ได้ครบถ้วนและตรงเวลา</p> <p>28)SU074004 จุลินทรีย์และเรา 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ทดสอบการมีอยู่ของจุลินทรีย์</p> <p>CLO2 อธิบายบทบาทของจุลินทรีย์ต่อความปลอดภัยของอาหาร</p> <p>CLO3 อธิบายบทบาทของจุลินทรีย์ต่ออุตสาหกรรม</p> <p>CLO4 อธิบายบทบาทของจุลินทรีย์ต่อวิถีเกษตรยั่งยืน</p> <p>CLO5 อธิบายบทบาทของจุลินทรีย์ต่อนวัตกรรมผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ</p> <p>CLO6 อธิบายบทบาทของจุลินทรีย์ในการบำบัดและรีไซเคิลขยะเพื่อสิ่งแวดล้อมยั่งยืน</p> <p>CLO7 ใช้ความรู้ในการวิเคราะห์กรณีศึกษา</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>29)SU074005 ธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดพื้นฐานและพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์</p> <p>CLO2 ประเมินความพร้อมและความเหมาะสมในการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์</p> <p>CLO3 อธิบายหลักจริยธรรม ธรรมาภิบาล ความโปร่งใส และความน่าเชื่อถือของปัญญาประดิษฐ์</p> <p>CLO4 วิเคราะห์ผลกระทบของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ต่อสังคม เศรษฐกิจ และกฎหมาย</p> <p>CLO5 ประยุกต์ใช้แนวคิดการบริหารความเสี่ยงจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างรับผิดชอบและยั่งยืน</p> <p>30)SU084001 การดูแลสุขภาพ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 ระบุแนวทางการดูแลตนเองในโรคและอาการเจ็บป่วยเบื้องต้นได้อย่างถูกต้อง</p> <p>CLO2 ระบุยาพื้นฐานสำหรับโรคและอาการเจ็บป่วยเบื้องต้นได้อย่างถูกต้อง</p> <p>CLO3 ระบุอันตรายที่เกิดจากการใช้ยารักษาโรคและยาเสพติดได้</p> <p>CLO4 อธิบายหลักการเลือกผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร และผลิตภัณฑ์ดูแลผิว</p> <p>CLO6 เลือกใช้ผลิตภัณฑ์เสริมอาหารและผลิตภัณฑ์ดูแลผิวได้ตามหลักการ</p> <p>31)SU091003 วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6)</p> <p>CLO7 วางแผนและศึกษาค้นคว้าความรู้ด้านวัสดุและสิ่งแวดล้อมด้วยตนเองเพื่อพัฒนางานหรือโครงการกลุ่ม</p> <p>CLO8 แสดงความรับผิดชอบต่อทำงานร่วมกับผู้อื่น และตระหนักถึงจรรยาบรรณทางวิชาชีพ จริยธรรมดิจิทัล และผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม</p> <p>32)SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 ประยุกต์ใช้ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองในการสืบค้นและติดตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน เพื่อนำมาใช้ในการทำงาน</p> <p>33)SU091007 การตลาดและการเงินพื้นฐานสำหรับผู้ประกอบการ 3(3-0-6)</p> <p>CLO4 เลือกเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางการตลาดและการเงินได้เหมาะสม</p> <p>34)SU091012 การทำงานในธุรกิจอุตสาหกรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO2 อธิบายองค์ประกอบและขั้นตอนการวางแผนพัฒนาทักษะส่วนบุคคลให้สอดคล้องกับตำแหน่งงานได้</p> <p>CLO3 อธิบายความสำคัญของคุณธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบในการวางแผนเส้นทางอาชีพได้</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>35)SU093003 การจัดการงานในโลกดิจิทัล 3(3-0-6) CLO5 ประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองในการเลือก ศึกษา และพัฒนาแนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ เพื่อเสริมสร้างทักษะการจัดการงานของตนเอง</p> <p>36)SU094002 อาหารเพื่อทุกคน 3(3-0-6) CLO4 เลือกอาหารที่มีนวัตกรรมการแปรรูปที่เหมาะสมตามไลฟ์สไตล์ของตนเองได้</p> <p>37)SU094003 การพัฒนาภาวะผู้นำ 3(3-0-6) CLO3 ประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองในการพัฒนาภาวะผู้นำของตนเอง รวมถึงการตัดสินใจ การจัดการความเครียด และการปรับตัว เพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานและการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสม</p> <p>38)SU094004 ไฟฟ้ากับชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) CLO1 อธิบายกระบวนการผลิตพลังงานไฟฟ้าจากแหล่งพลังงานน้ำ แสงอาทิตย์ ลม น้ำมัน และแก๊สธรรมชาติได้ CLO2 อธิบายหลักการส่งจ่ายและจำหน่ายพลังงานไฟฟ้าได้ CLO3 อธิบายหลักการประหยัดไฟฟ้าในบ้านพักอาศัย อาคารสำนักงานและโรงงานอุตสาหกรรมได้ CLO4 อธิบายแนวความคิดการใช้พลังงานไฟฟ้าอย่างยั่งยืนได้ CLO5 เลือกใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าให้เหมาะสมกับการใช้งานในชีวิตประจำวันได้ CLO6 อธิบายหลักการประเมินความปลอดภัยของระบบไฟฟ้าได้ CLO7 คำนวณค่าการใช้ไฟฟ้าได้</p> <p>39)SU111004 เศรษฐศาสตร์สิ่งแวดล้อม 3(3-0-6) CLO7 สืบค้นข้อมูลด้านเศรษฐศาสตร์สิ่งแวดล้อมจากแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเองได้ CLO8 ใช้ความรู้ด้านเศรษฐศาสตร์สิ่งแวดล้อมเพื่ออธิบายแนวโน้มธุรกิจ โอกาสทางการตลาด หรือปัญหาในอุตสาหกรรมสิ่งแวดล้อมได้ CLO9 ใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองร่วมกับทักษะการทำงาน เพื่อพัฒนาแนวคิดผลิตภัณฑ์หรือบริการใน ธุรกิจสิ่งแวดล้อมผ่านงานที่มอบหมายหรือโครงการรายวิชา</p> <p>40)SU113004 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ 3(3-0-6) CLO5 ใช้แหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองในการจัดทำงานด้านการจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำได้</p> <p>41)SU113005 กฎหมายสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัลและโลกเสมือน 3(3-0-6) CLO4 เลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายในการปกป้องสิทธิส่วนบุคคลและระงับข้อพิพาทออนไลน์เบื้องต้นในชีวิตประจำวันได้</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>42)SU114001 นิเวศวิทยาสัตว์บก 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์บกและสิ่งแวดล้อมได้ CLO2 เลือกความรู้จากการศึกษานิเวศวิทยาสัตว์บกไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้</p> <p>43)SU114003 จิตสาธาณณะ 3(3-0-6) CLO1 เขียนโครงการจิตสาธาณณะเพื่อแก้ไขปัญหาของสังคม CLO2 เลือกใช้ความรู้จากการศึกษาการมีจิตสาธาณณะไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในสังคม</p> <p>44)SU124001 นิทานและการละเล่นพื้นบ้าน 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความหมาย ประเภท และลักษณะของนิทานและการละเล่นพื้นบ้าน CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้จากนิทานและการละเล่นพื้นบ้านในการสะท้อนคุณค่า อัตลักษณ์ และบทเรียนทางสังคม เพื่อการพัฒนาตนเองหรือการทำงานเชิงสร้างสรรค์</p> <p>45)SU124002 ภูมิศาสตร์ศึกษาและการท่องเที่ยว 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความรู้เบื้องต้นทางภูมิศาสตร์และปัจจัยทางภูมิศาสตร์ CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้ทางภูมิศาสตร์และการท่องเที่ยว ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะภูมิประเทศ ภูมิอากาศ และกิจกรรมการท่องเที่ยวในบริบทหรือพื้นที่ที่กำหนด CLO3 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านภูมิศาสตร์ในการประเมินผลกระทบของภัยพิบัติทางธรรมชาติต่อการดำเนินชีวิตและการท่องเที่ยว</p> <p>46)SU124003 กิจกรรมนันทนาการทางน้ำ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความหมาย ประเภทและประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการทางน้ำ CLO2 ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานในการจัดกิจกรรมทางน้ำ ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม CLO3 ประยุกต์ใช้หลักความปลอดภัยทางการท่องเที่ยวทางน้ำ ในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริง</p> <p>47)SU124004 รู้ทันความโศกเศร้าและการเผชิญหน้าท้าทาย 3(3-0-6) CLO1 อธิบายความหมาย ธรรมชาติของอารมณ์ และบทบาทความสำคัญของการรับมือกับความโศกเศร้า CLO2 อธิบายกลไกการเผชิญปัญหาและทักษะการจัดการกับความโศกเศร้า CLO3 นำความรู้และทักษะในการรับมือกับความโศกเศร้าและความท้าทายไปใช้ในการดำเนินชีวิต</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>48)SU124005 บ้าน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายแนวคิดและความหมายของบ้านในมิติต่าง ๆ</p> <p>CLO2 อธิบายองค์ประกอบของบ้านที่เหมาะสมต่อการดำรงชีวิตและคุณภาพชีวิต</p> <p>CLO3 นำความรู้เรื่องบ้านไปประยุกต์ใช้ในการสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีให้กับตนเองและครอบครัว</p> <p>49)SU124006 สังคมและวัฒนธรรมไทย 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายลักษณะพื้นฐานของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองของสังคมไทย</p> <p>CLO2 อธิบายกระบวนการเปลี่ยนแปลง การปรับตัว และพัฒนาวัฒนธรรมของสังคมไทย</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านสังคมและวัฒนธรรมไทย ในการวิเคราะห์สถานการณ์ แนวโน้ม และทิศทางการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย ในอนาคตจากกรณีศึกษาหรือบริบทที่กำหนด</p> <p>50)SU124007 โครงการพระราชดำริ 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายปรัชญา ความหมาย และความสำคัญของศาสตร์พระราช</p> <p>CLO2 อธิบายหลักคิด แนวพระราชดำริ และปรัชญาที่ใช้ในการพัฒนาประเทศและชุมชน</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้หลักศาสตร์พระราชและแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงในการพัฒนาตนเอง ชุมชนหรือสังคม</p> <p>51)SU124008 เพชรบุรีศึกษา 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี</p> <p>CLO2 อธิบายทรัพยากรทางธรรมชาติ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี</p> <p>CLO3 นำความรู้เกี่ยวกับจังหวัดเพชรบุรีไปใช้ เสนอแนวทางการพัฒนาเมือง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและธรรมชาติ หรือการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นให้เหมาะกับยุคปัจจุบัน</p> <p>52)SU124009 การออกแบบชีวิต 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายปรัชญาและความหมายของชีวิต</p> <p>CLO2 อธิบายทักษะการใช้ชีวิตที่สำคัญ</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ทักษะชีวิตไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การวางแผนชีวิต การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการจัดการความสัมพันธ์ ครอบครัวได้อย่างเหมาะสม</p>	

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
	<p>53)SU124010 การพัฒนาอย่างยั่งยืน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมาย เป้าหมายและหลักการของการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs)</p> <p>CLO2 อธิบายแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้แนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน ในการพัฒนาเมือง ชุมชน หรือองค์กร</p> <p>54)SU124011 ความเป็นพลเมืองและกฎหมาย 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมาย ความสำคัญ และคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองที่ดี</p> <p>CLO2 อธิบายสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของพลเมืองตามกฎหมายพื้นฐาน</p> <p>CLO3 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านกฎหมายและหน้าที่พลเมือง ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างสันติ</p> <p>55)SU124012 รู้เท่าทันอาชญากรรม 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมาย ประเภท และลักษณะของอาชญากรรมในชีวิตประจำวันและอาชญากรรมสมัยใหม่ได้</p> <p>CLO2 จำแนกรูปแบบและกลวิธีของอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>CLO3 นำความรู้เรื่องการรู้เท่าทันอาชญากรรมไปใช้ในการดำเนินชีวิตและการอยู่ร่วมในสังคมอย่างปลอดภัย</p> <p>56)SU124013 การบัญชีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)</p> <p>CLO1 อธิบายความหมาย หลักการพื้นฐานของการทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย การออม และการวางแผนการเงินส่วนบุคคล</p> <p>CLO2 อธิบายความสำคัญของการบัญชีในชีวิตประจำวันได้</p> <p>CLO3 นำความรู้ด้านการบัญชีไปใช้ในการบริหารจัดการการเงินส่วนบุคคล ครอบครัว หรือกิจกรรมขนาดเล็กได้</p>	

หมายเหตุ : สามารถปรับ CLOs ให้ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารหลักสูตร พร้อมทั้งมีการบันทึกไว้ในรายงานการประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตร หากปรับเกินกว่า 1 ครั้ง ให้เสนอที่ประชุมคณะกรรมการวิชาการพิจารณา โดยให้อธิบายว่าหลักสูตรมีปัญหาหรืออุปสรรคใดจึงจำเป็นต้องปรับ CLOs มากกว่า 1 ครั้ง

ภาคผนวก ง

- ตาราง 1 ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' Needs/Requirements)
- ตาราง 2 ความสอดคล้องระหว่าง PLOs กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของหลักสูตรที่ได้จากการ
กลั่นกรอง Stakeholders' Needs /Requirements
- ตาราง 3 ความสอดคล้องระหว่าง PLOs กับ คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร
“CREATIVE”

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2570) มหาวิทยาลัยศิลปากร
 ตารางที่ 1 ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' Needs/Requirements)

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
1	ปรัชญาการอุดมศึกษาไทย และระบบอุดมศึกษาใหม่ด้าน การสร้างบัณฑิตและพัฒนา กำลังคน	การอุดมศึกษาไทย มุ่งสร้างบัณฑิตและพัฒนากำลังคนในทุกช่วงวัย (Lifelong Learning) ให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และมีสมรรถนะ (Competency) ที่จำเป็น และรองรับสังคมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน (Disruption) ทั้งในปัจจุบันและอนาคตได้เป็นอย่างดี รวมถึงเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน (Competitiveness) ของประเทศระดับสากล และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความรักและภูมิใจในสถาบัน วัฒนธรรม และประเพณีที่ดั่งามของชาติ ทั้งนี้ ให้การสร้างบัณฑิตและพัฒนากำลังคนต้องทำร่วมกับภาคส่วนต่าง ๆ เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และชุมชนอย่างใกล้ชิด	ตามบันทึกสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่ อว 0208.2/ว 14455 ลงวันที่ 11 ตุลาคม 2564 เรื่อง ประกาศกำหนดปรัชญาการอุดมศึกษาไทย และระบบอุดมศึกษาใหม่ด้านการสร้างบัณฑิตและพัฒนากำลังคน ในราชกิจจานุเบกษา http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2564/E/144/T_0002.PDF	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ
2	วิสัยทัศน์และพันธกิจของ มหาวิทยาลัย	วิสัยทัศน์ (Vision) “มหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์ระดับสากล บูรณาการศาสตร์และศิลป์ เพื่อสังคมที่ยั่งยืน”	แผนกลยุทธ์มหาวิทยาลัยศิลปากร ระยะ 5 ปี พ.ศ. 2567 – 2571 (ฉบับทบทวน ปี 2568) (Link : https://www.plan.su.ac.th/?i=67c6aae30c58b) หน้า 29	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
		<p>พันธกิจ (Mission)</p> <ol style="list-style-type: none"> พัฒนาและถ่ายทอดความรู้ เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีอัตลักษณ์ มีคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของประเทศและของโลก วิจัย เพื่อสร้างองค์ความรู้ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน โดยนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาด้วยการบูรณาการศาสตร์ที่สร้างสรรค์ ผ่านการจัดการองค์ความรู้และการจัดการเครือข่าย ในการทำงานร่วมกัน นำองค์ความรู้ทั้งศาสตร์และศิลป์เป็นทุนแห่งการสร้างสรรค์ที่เป็นความเชี่ยวชาญสำคัญของมหาวิทยาลัย ให้บริการทางวิชาการแก่สังคม เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่สังคม และพัฒนาคุณภาพชีวิต เป็นศูนย์กลางองค์ความรู้ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมระดับชาติและนานาชาติ 		
3	การจัดกลุ่มของสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ในกลุ่ม “กลุ่มพัฒนาการวิจัยระดับแนวหน้าของโลก”	ประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เรื่อง การกำหนดให้สถาบันอุดมศึกษาสังกัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 สั่ง ณ วันที่ 29 พฤศจิกายน 2564	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
4	วิสัยทัศน์และพันธกิจของ คณะวิชา	ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (G&E Center) ได้รับการจัดตั้ง อย่างเป็นทางการให้เป็นหน่วยงาน ภายในระดับกองที่มีภาระหน้าที่เฉพาะตามยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย สังกัดสำนักงานอธิการบดี ตามประกาศมหาวิทยาลัยศิลปากร เรื่องการ แบ่งหน่วยงานภายในของส่วนงานของมหาวิทยาลัยศิลปากร (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2561 ประกาศ ณ วันที่ 21 ธันวาคม 2561 เพื่อกำกับดูแลและ ดำเนินงานภารกิจหลัก 2 ด้าน ได้แก่ ภารกิจบริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไป และภารกิจพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตามวัตถุประสงค์ของหน่วยงาน ดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> - เพื่อเป็นศูนย์บริหารจัดการและกำกับดูแลการจัดการเรียนการสอน วิชาศึกษาทั่วไป - เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาศูนย์การเรียนรู้และมาตรฐาน ภาษาอังกฤษ - เพื่อเป็นศูนย์จัดการสอบวัดระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษ - เพื่อให้บริการการจัดการศึกษาที่เกี่ยวกับวิชาศึกษาทั่วไปและการ พัฒนาศูนย์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 	เว็บไซต์ของศูนย์บริหารจัดการ วิชาศึกษาทั่วไปและพัฒนาศูนย์ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ https://gec.su.ac.th/history- and-vision/	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ
5	วิสัยทัศน์และพันธกิจของ ภาควิชา	- ไม่มี -		
6	มาตรฐานสากล (ถ้ามี)	- ไม่มี -		
7	ข้อกำหนดสภาวิชาชีพ (ถ้ามี)	- ไม่มี -		

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
8	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม มาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ระดับปริญญาตรี	<p>1. ด้านความรู้ (Knowledge) หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือ ประสบการณ์ที่เกิดจากหลักสูตร ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นและเพียงพอต่อการ นำไปปฏิบัติ หรือต่อยอดความรู้ในการประกอบอาชีพ ดำรงชีวิต อยู่ร่วมกัน ในสังคม และพัฒนาอย่างยั่งยืน สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล โครงสร้างของความรู้สำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มีดังนี้</p> <p>1.1 ความรู้เชิงสาระ/หลักการ ความรู้เชิงกระบวนการ และความรู้ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต</p> <p>1.2 ความรู้ที่จำเป็นต่อการเชื่อมโยง การปรับใช้ การต่อยอดความรู้ที่ นำไปสู่การพัฒนาและการทำงานร่วมกัน</p> <p>1.2.1 ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติ ต่อ ยอดความรู้ ปรับใช้ความรู้เพื่อการพัฒนางาน</p> <p>1.2.2 ความรู้ด้านดิจิทัล</p> <p>2. ด้านทักษะ (Skills) หมายถึง ความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ ฝึกฝนปฏิบัติให้เกิด ความแคล่วคล่อง ว่องไว และชำนาญ เพื่อพัฒนาวิชาชีพหรือวิชาการ พัฒนา คน และพัฒนาสังคมสำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล โครงสร้างทักษะสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มีดังนี้</p> <p>2.1 ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2.2 ทักษะทั่วไป ประกอบด้วยทักษะการเรียนรู้ ทักษะส่วนบุคคล ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่นำไปสู่การพัฒนา งาน วิชาชีพ การดำรงชีวิตและ</p>	ประกาศคณะกรรมการมาตรฐาน การอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียด ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ประกาศ ณ วันที่ 20 กรกฎาคม พ.ศ. 2565	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
		<p>การทำงานเพื่อสร้างสรรคองค์กร และสังคม ซึ่งเหมาะสมกับการดำรงชีวิตในยุค ดิจิทัล</p> <p>2.2.1 ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองในการปฏิบัติ และการปรับปรุงพัฒนางานเพื่อการประกอบอาชีพ</p> <p>2.2.2 ทักษะด้านดิจิทัล</p> <p>3. ด้านจริยธรรม (Ethics)</p> <p>หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำระดับบุคคลที่สะท้อนถึงความ เป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรม และจรรยาบรรณ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมและส่วน ตน ทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น</p> <p>โครงสร้างของจริยธรรมสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มีดังนี้</p> <p>3.1 การกระทำที่เป็นไปตามกฎกติกา และเกิดประโยชน์ต่อสังคม</p> <p>3.2 การหลีกเลี่ยงการกระทำสิ่งผิดกฎกติกาของสังคม และไม่ทำ ผิดกฎหมาย</p> <p>4. ด้านลักษณะบุคคล (Character)</p> <p>หมายถึง บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และค่านิยมที่สะท้อนคุณ ลักษณะเฉพาะศาสตร์ วิชาชีพ และสถาบัน โดยพัฒนาผ่านการเรียนรู้ และ การฝึกประสบการณ์จากหลักสูตร ให้มีความเหมาะสมกับแต่ละระดับ มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา</p> <p>โครงสร้างของลักษณะบุคคลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มีดังนี้</p> <p>4.1 ลักษณะบุคคลทั่วไป (เหมาะสมและสอดคล้องกับ “อัตลักษณ์” ของหลักสูตรและมหาวิทยาลัย)</p>		

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
		4.2 ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง		
9	แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – 2570)	<p>1. การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ - มีการระบุถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับโลกยุคใหม่ เช่น การเพิ่มทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในเศรษฐกิจนวัตกรรม การส่งเสริมให้คนไทยมีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับภาคการผลิตและบริการ</p> <p>2. การยกระดับเศรษฐกิจและผู้ประกอบการ - เน้นให้ผู้ประกอบการ SMEs และธุรกิจท้องถิ่นสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องจักรกล และระบบอัตโนมัติ เพื่อปรับตัวสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรมและเพิ่มความสามารถในการแข่งขันระดับโลก</p> <p>3. การสร้างระบบนิเวศนวัตกรรม - สนับสนุนการพัฒนาระบบนิเวศที่เอื้อต่อการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ โดยเน้นการเปลี่ยนผ่านไปสู่เศรษฐกิจหมุนเวียนและสังคมคาร์บอนต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับความยั่งยืน</p> <p>4. การส่งเสริมความร่วมมือระหว่างภาคส่วน - เน้นการสร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน เพื่อผลักดันการพัฒนาในเชิงนวัตกรรมและสร้างความเข้มแข็งให้ชุมชน</p> <p>5. การเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล - สนับสนุนให้เกิดการปรับตัวทางธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยี เช่น Internet of Things (IoT), Big Data, และ Cloud Technology เพื่อพัฒนาสินค้าและบริการที่ตอบสนองความต้องการผู้บริโภคอย่างเหมาะสม</p>	สำนักงานสภาพัฒนาการ เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ https://www.nesdc.go.th/main.php?filename=plan13	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
10	แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579	<p>1. หลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ - เพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะตามมาตรฐานฝีมือแรงงาน/อาชีพ รวมถึงการพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency-based curriculum) ที่ตรงกับความต้องการของตลาดงานและประเทศ</p> <p>2. ส่งเสริมสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 - พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมถึงทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>3. สนับสนุนการพัฒนานวัตกรรม - พัฒนากลไกเพื่อสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมและการออกแบบที่สามารถนำไปต่อยอดในธุรกิจ</p> <p>4. เน้นการเชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรม - ผลิtbัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานในกลุ่มอุตสาหกรรมที่เป็นเป้าหมาย โดยเฉพาะในสาขาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการพัฒนาเศรษฐกิจ</p> <p>5. สร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำ - ส่งเสริมความเสมอภาคในโอกาสการเรียนรู้ โดยเน้นการพัฒนาศักยภาพบัณฑิตในทุกกลุ่ม รวมถึงการจัดสรรทรัพยากรและสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสม</p>	สำนักงานเลขาธิการสภา การศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ http://www.onec.go.th/index.php/book/BookView/1540	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
11	ประกาศมหาวิทยาลัยศิลปากร เรื่อง มาตรฐานการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้าน ผลลัพธ์ผู้เรียน	<p>1. เป็นบุคคลที่มีความรู้ความสามารถและความรอบรู้ด้านต่าง ๆ ใน การสร้างสัมมาอาชีพ ความมั่นคงและคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีคุณธรรม ความเพียรและ ยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ</p> <p>2. เป็นผู้ร่วมสร้างนวัตกรรม มีทักษะศตวรรษที่ 21 และความคิด สร้างสรรค์ มีความสามารถในการประยุกต์และบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อ พัฒนาหรือแก้ไขปัญหา มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการ รู้เท่าทันการ เปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก สามารถสร้างโอกาสและเพิ่มมูลค่าให้กับ ตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศ</p> <p>3. เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศ ยึดมั่นในความถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษ์ความเป็นไทย มีความ เป็นพลเมืองโลก</p>	เว็บไซต์กองกฎหมาย http://www.president.su.ac.th/legal/images/law/7/st-30-4-62.pdf	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ
12	ทักษะในศตวรรษที่ 21	<p>1. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างแนวคิดใหม่ ๆ และนวัตกรรมที่ ตอบสนองต่อความต้องการของตลาด - การมีวิจรรย์ญาณ วิเคราะห์และประเมินข้อมูลเพื่อการตัดสินใจที่มี ประสิทธิภาพ - การแก้ปัญหา มีความสามารถในการระบุปัญหาและหาแนวทางแก้ไข ที่เหมาะสม - การสื่อสารที่ดี สามารถถ่ายทอดความคิดและข้อมูลอย่างชัดเจนและ มีประสิทธิภาพ 	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ ความรู้ (องค์การมหาชน) และ วิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสรุปความ ต้องการจำเป็นด้วย ปัญญาประดิษฐ์	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
		<ul style="list-style-type: none"> - ความร่วมมือ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2. ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี <ul style="list-style-type: none"> - การอัปเดตข้อมูลข่าวสาร ติดตามและประเมินข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและเทคโนโลยี - ความรู้เท่าทันสื่อ เข้าใจและวิเคราะห์สื่อในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ - ความรอบรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ ใช้เทคโนโลยีในการจัดการข้อมูลและการดำเนินงาน - การสื่อสารอย่างชาญฉลาด เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมกับสถานการณ์ 3. ทักษะชีวิตและอาชีพ <ul style="list-style-type: none"> - ความยืดหยุ่นและการปรับตัว สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ - การริเริ่มสิ่งใหม่ มีความคิดริเริ่มและกล้าที่จะนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ - การดูแลตนเอง จัดการสุขภาพและความสมดุลระหว่างชีวิตและการทำงาน - ทักษะสังคมและการเรียนรู้วัฒนธรรม เข้าใจและเคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรมในการทำงาน - ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ มีความเป็นผู้นำและรับผิดชอบต่อหน้าที่และการตัดสินใจ 		

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
		- การพัฒนาอาชีพและการหาความรู้รอบด้าน มุ่งมั่นในการพัฒนา ตนเองและอาชีพอย่างต่อเนื่อง		
13	ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	<p>1. Self-directed Learning ผู้เรียนต้องสามารถพัฒนาตนเองและ ปรับตัวเป็นผู้เรียนรู้ที่นำตนเอง (Self-directed learner) แทนการรอรับ ความรู้แบบเดิม</p> <p>2. Agile Learning and Adaptability พัฒนาความสามารถในการ ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมถึง เทคโนโลยีและความผันผวนทางเศรษฐกิจหรือสังคม</p> <p>3. Entrepreneurial Mindset มีทัศนคติในการเป็นผู้ประกอบการที่ สามารถคิดวิเคราะห์และสร้างนวัตกรรม</p> <p>4. Collaboration and Knowledge Sharing การประสานงานและ ทำงานร่วมกันเพื่อสร้างองค์ความรู้ที่มีการผสมผสานระหว่างความรู้ที่ชัดเจน (Explicit knowledge) และความรู้ที่ฝังลึก (Tacit knowledge)</p> <p>5. Digital Literacy การเสริมสร้างความรู้พื้นฐานด้านดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี</p> <p>6. Lifelong Multistage Learning สนับสนุนการเรียนรู้ในทุกช่วงวัย และในหลากหลายรูปแบบ (Life-wide Learning) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ เพิ่มพูนทักษะและความรู้ได้ตลอดชีวิต</p> <p>7. Resilience and Problem Solving การเสริมสร้างความยืดหยุ่น (Resilience) และความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน (Complex Problem Solving)</p>	รายงานการศึกษาการส่งเสริมการ เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) เพื่อรองรับการพลิก โฉมฉบับพหุและวิกฤตการณ์โลก โดย สำนักงานสภาพัฒนาการ อุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมแห่งชาติ (สอศว)8F และวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสรุป ความต้องการจำเป็นด้วย ปัญญาประดิษฐ์	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ										
14	คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์	<p>CREATIVE</p> <table border="1" data-bbox="645 475 1417 1294"> <tr> <td data-bbox="645 475 1417 518">Creativity ความคิดสร้างสรรค์</td> </tr> <tr> <td data-bbox="645 518 1417 643">บัณฑิตมีทักษะการคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ สามารถผลิตผลงานหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ รวมถึงหาวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในทุกบริบทการทำงานและชีวิตประจำวัน</td> </tr> <tr> <td data-bbox="645 643 1417 686">Responsibility ความรับผิดชอบ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="645 686 1417 767">บัณฑิตเคารพตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</td> </tr> <tr> <td data-bbox="645 767 1417 810">Expertise ความรู้ความชำนาญ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="645 810 1417 935">บัณฑิตมีความรู้ในหลายสาขาวิชา และสามารถนำความรู้มาใช้เพื่อประกอบอาชีพและในชีวิตประจำวันได้ โดยรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี</td> </tr> <tr> <td data-bbox="645 935 1417 978">Agility การปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว</td> </tr> <tr> <td data-bbox="645 978 1417 1102">บัณฑิตสามารถการคิด ตัดสินใจ และลงมือทำอย่างรวดเร็ว คล่องตัว พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพร้อมพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</td> </tr> <tr> <td data-bbox="645 1102 1417 1145">Teamwork การทำงานเป็นทีม</td> </tr> <tr> <td data-bbox="645 1145 1417 1294">บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม สื่อสารได้ดี และร่วมมือกับทีมที่มีความหลากหลายเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน</td> </tr> </table>	Creativity ความคิดสร้างสรรค์	บัณฑิตมีทักษะการคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ สามารถผลิตผลงานหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ รวมถึงหาวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในทุกบริบทการทำงานและชีวิตประจำวัน	Responsibility ความรับผิดชอบ	บัณฑิตเคารพตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม	Expertise ความรู้ความชำนาญ	บัณฑิตมีความรู้ในหลายสาขาวิชา และสามารถนำความรู้มาใช้เพื่อประกอบอาชีพและในชีวิตประจำวันได้ โดยรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี	Agility การปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว	บัณฑิตสามารถการคิด ตัดสินใจ และลงมือทำอย่างรวดเร็ว คล่องตัว พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพร้อมพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	Teamwork การทำงานเป็นทีม	บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม สื่อสารได้ดี และร่วมมือกับทีมที่มีความหลากหลายเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน	เว็บไซต์กองบริหารงานวิชาการ https://bit.ly/3FsDwzR	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ
Creativity ความคิดสร้างสรรค์														
บัณฑิตมีทักษะการคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ สามารถผลิตผลงานหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ รวมถึงหาวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในทุกบริบทการทำงานและชีวิตประจำวัน														
Responsibility ความรับผิดชอบ														
บัณฑิตเคารพตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม														
Expertise ความรู้ความชำนาญ														
บัณฑิตมีความรู้ในหลายสาขาวิชา และสามารถนำความรู้มาใช้เพื่อประกอบอาชีพและในชีวิตประจำวันได้ โดยรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี														
Agility การปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว														
บัณฑิตสามารถการคิด ตัดสินใจ และลงมือทำอย่างรวดเร็ว คล่องตัว พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพร้อมพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง														
Teamwork การทำงานเป็นทีม														
บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม สื่อสารได้ดี และร่วมมือกับทีมที่มีความหลากหลายเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน														

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
		<p>Integrity and Ethics ความซื่อสัตย์และคุณธรรมจริยธรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> • บัณฑิตมีความซื่อสัตย์สุจริต มีศีลธรรม และศรัทธาในความดี • บัณฑิตมีระเบียบวินัยและเคารพกฎกติกาของสังคม ประพฤติปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ และหรือจรรยาบรรณนักวิชาการหรือนักวิจัย <p>Value Creation การสร้างคุณค่า</p> <p>บัณฑิตสามารถสร้างคุณค่าใหม่ ๆ ให้แก่ตนเอง องค์กร และสังคม ไม่ว่าจะเป็นคุณค่าทางเศรษฐกิจสังคม หรือองค์ความรู้โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน</p> <p>Essential skills for future citizen ทักษะสำคัญสำหรับพลเมืองอนาคต</p> <ul style="list-style-type: none"> • E1 ทักษะด้านการคิด (Thinking skills) <ul style="list-style-type: none"> - การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ • E2 ทักษะด้านข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล • E3 ทักษะการสื่อสารและภาษาอังกฤษ • E4 ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ 		
15	อัตลักษณ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ชาวศิลปากรเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์	เว็บไซต์ https://www.su.ac.th/th/abou-ut-identity.php	กันยายน 2568/ กรรมการร่าง หลักสูตรฯ
16	นายจ้าง	- ไม่มี -		
17	ศิษย์เก่า	- ไม่มี -		

ลำดับ ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' Needs / Requirements)	วิธีการได้ข้อมูล/จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (ถ้ามี)	ช่วงเวลาในการ เก็บข้อมูล/ ผู้รับผิดชอบ
18	นักศึกษา	- ไม่มี -		
19	อาจารย์	- ไม่มี -		

ตารางที่ 2 ความสอดคล้องระหว่าง PLOs กับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของหลักสูตรที่ได้จากการกลั่นกรอง Stakeholders' Needs /Requirements

ลำดับ ที่	คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของหลักสูตรที่ได้จากการกลั่นกรอง Stakeholders' Needs/ Requirements	ระดับการเรียนรู้ตาม Learning Taxonomy	PLOs ที่รองรับ
1	มีทักษะการคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ สามารถผลิตผลงานหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ รวมถึงหาวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในทุกบริบทการทำงานและชีวิตประจำวัน	Ap-Cognitive Domain	PLO1 ใช้แนวคิด ผู้ประกอบการและ ความคิดสร้างสรรค์ ในการทำงาน
2	มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อหน้าที่ ต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม และมีจิตสำนึกเพื่อส่วนรวม	Ap-Cognitive Domain	PLO4 เรียนรู้ด้วย ตนเองเพื่อพัฒนา ตนเองและเสริม ทักษะการทำงาน
3	ความรู้และความชำนาญเชิงลึกในสาขาวิชาของตน และสามารถบูรณาการความรู้ข้ามสาขา เพื่อนำไปใช้ แก้ปัญหาและสร้างคุณค่าในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว	Ap-Cognitive Domain	PLO1 ใช้แนวคิด ผู้ประกอบการและ ความคิดสร้างสรรค์ ในการทำงาน PLO3 ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์ใน การทำงาน PLO4 เรียนรู้ด้วย ตนเองเพื่อพัฒนา ตนเองและเสริม ทักษะการทำงาน

ลำดับ ที่	คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของหลักสูตรที่ได้จากการกลั่นกรอง Stakeholders' Needs/ Requirements	ระดับการเรียนรู้ตาม Learning Taxonomy	PLOs ที่รองรับ
4	สามารถคิด ตัดสินใจ และลงมือทำอย่างรวดเร็ว คล่องตัว พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	Ap-Cognitive Domain	PLO1 ใช้แนวคิด ผู้ประกอบการและ ความคิดสร้างสรรค์ ในการทำงาน PLO4 เรียนรู้ด้วย ตนเองเพื่อพัฒนา ตนเองและเสริม ทักษะการทำงาน
5	สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม สื่อสารได้ดี และร่วมมือกับทีมที่มีความหลากหลายเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน	Ap-Cognitive Domain	PLO2 สื่อสารข้อมูล เป็นเรื่องราวที่เข้าใจ ง่ายและเหมาะสมกับ บริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย
6	มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย เคารพกฎกติกา ยึดมั่นคุณธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ	Ap-Cognitive Domain	PLO1 ใช้แนวคิด ผู้ประกอบการและ ความคิดสร้างสรรค์ ในการทำงาน
7	สามารถสร้างคุณค่าใหม่ ๆ ให้แก่ตนเอง องค์กร และสังคม ไม่ว่าจะเป็นคุณค่าทางเศรษฐกิจ สังคม หรือสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน	Ap-Cognitive Domain	PLO1 ใช้แนวคิด ผู้ประกอบการและ ความคิดสร้างสรรค์ ในการทำงาน

ลำดับ ที่	คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของหลักสูตรที่ได้จากการกลั่นกรอง Stakeholders' Needs/ Requirements	ระดับการเรียนรู้ตาม Learning Taxonomy	PLOs ที่รองรับ
8	มีทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสารสองภาษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	Ap-Cognitive Domain	PLO2 สื่อสารข้อมูล เป็นเรื่องราวที่เข้าใจ ง่ายและเหมาะสมกับ บริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย PLO3 ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลและ ปัญหาประดิษฐ์ใน การทำงาน PLO4 เรียนรู้ด้วย ตนเองเพื่อพัฒนา ตนเองและเสริม ทักษะการทำงาน

- หมายเหตุ :**
1. แต่ละ PLOs อาจตอบความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้หลายกลุ่ม
 2. ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่ม อาจนำไปจัดทำเป็น PLOs ได้หลาย PLOs ตามความเหมาะสม
 3. ลำดับที่ในคอลัมน์แรกให้เรียงลำดับตามผลการวิเคราะห์ความสำคัญ และ Impact ของ Stakeholders

ตารางที่ 3 ความสอดคล้องระหว่าง PLOs กับ คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร “CREATIVE”

คุณลักษณะบัณฑิต	คำอธิบาย	PLOs
(C) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	<ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตมีทักษะการคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ สามารถผลิตผลงานหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ รวมถึงหาวิธีแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในทุกบริบทการทำงานและชีวิตประจำวัน 	PLO1 ใช้แนวคิด ผู้ประกอบการและความคิด สร้างสรรค์ในการทำงาน
(R) ความรับผิดชอบ (Responsibility)	<ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตเคารพตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม 	PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อ พัฒนาตนเองและเสริมทักษะ การทำงาน
(E) ได้รับความชำนาญ (Expertise)	<ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตมีความรู้ในหลายสาขาวิชา และสามารถนำความรู้มาใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี ● บัณฑิตมีความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษาอย่างถ่องแท้และเป็นระบบ ทั้งหลักการ ทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ และมีความรู้ที่ทันสมัยในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ● บัณฑิตสามารถนำความรู้ในสาขาวิชาที่ศึกษามาใช้ประกอบสัมมาอาชีพได้ 	PLO1 ใช้แนวคิด ผู้ประกอบการและความคิด สร้างสรรค์ในการทำงาน PLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และปัญญาประดิษฐ์ในการ ทำงาน PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อ พัฒนาตนเองและเสริมทักษะ การทำงาน
(A) การปรับตัวได้อย่าง รวดเร็ว (Agility)	<ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตสามารถการคิด ตัดสินใจ และลงมือทำอย่างรวดเร็ว คล่องตัว พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพร้อมพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 	PLO1 ใช้แนวคิด ผู้ประกอบการและความคิด สร้างสรรค์ในการทำงาน PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อ พัฒนาตนเองและเสริมทักษะ การทำงาน

คุณลักษณะบัณฑิต	คำอธิบาย	PLOs
(T) การทำงานเป็นทีม (Teamwork)	<ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม สื่อสารได้ดี และร่วมมือกับทีมที่มีความหลากหลายเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน 	PLO2 สื่อสารข้อมูลเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับบริบทสถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย
(I) ความซื่อสัตย์และ คุณธรรมจริยธรรม (Integrity and Ethics)	<ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตมีความซื่อสัตย์สุจริต มีศีลธรรม และศรัทธาในความดี ● บัณฑิตมีระเบียบวินัยและเคารพกฎกติกาของสังคม ประพฤติ ปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ และหรือจรรยาบรรณนักวิชาการ หรือนักวิจัย 	PLO1 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน
(V) การสร้างคุณค่า (Value Creation)	<ul style="list-style-type: none"> ● มีจิตอาสาบัณฑิตสามารถสร้างคุณค่าใหม่ ๆ ให้แก่ตนเอง องค์กร และสังคม ไม่ว่าจะเป็คุณค่าทางเศรษฐกิจสังคม หรือองค์ความรู้โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน 	PLO1 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน
<p>(E) ทักษะสำคัญสำหรับพลเมืองอนาคต (Essential skills for future citizen)</p> <p>ทักษะนี้พัฒนาให้บัณฑิตมีคุณลักษณะเป็นพลเมืองอนาคตที่ขับเคลื่อนประเทศ (และโลก) โดยบัณฑิตในทุกระดับการศึกษามีความสามารถ “คิดได้”</p>	E1 ทักษะด้านการคิด (Thinking skills)	PLO2 สื่อสารข้อมูลเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับบริบทสถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย PLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการทำงาน PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาตนเองและเสริมทักษะการทำงาน
	บัณฑิตสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) <ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตสามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล คิดและทำงานอย่างเป็นอย่างเป็นระบบ มีกระบวนการคิดอย่างมีขั้นตอน มองเห็นความเชื่อมโยงของส่วนต่าง ๆ ทั้งหมดในระบบ 	
	E2 ทักษะด้านข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล (Data and Digital Technology Skills) <ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตมีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการจัดการข้อมูล (Data Literacy) และการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ได้อย่างคล่องแคล่วและมีจริยธรรม สามารถค้นหา ประเมิน จัดการ และประยุกต์ใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) รวมถึงใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ การทำงาน การสื่อสาร และการสร้างนวัตกรรม 	

คุณลักษณะบัณฑิต	คำอธิบาย	PLOs
“แก้ปัญหาได้” “ทำงานได้” “อยู่ได้” และ “เรียนรู้ได้”	E3 ทักษะการสื่อสารและภาษาอังกฤษ (Communication and English Skills)	
	<ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตมีความสามารถในการ สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบและบริบท สามารถถ่ายทอดความคิด ข้อมูล และแนวคิดที่ซับซ้อนได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง และน่าสนใจ ทั้งการพูด การเขียน และการนำเสนอ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะภาษาอังกฤษ ในระดับที่สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับบุคคลหรือองค์กรในระดับนานาชาติได้ 	
	E4 ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills)	
	<ul style="list-style-type: none"> ● บัณฑิตมี ทักษะคิดและชุดทักษะของผู้ประกอบการ ซึ่งรวมถึงความคิดสร้างสรรค์ (Creativity), การมองเห็นโอกาสทางธุรกิจหรือการสร้างคุณค่าใหม่ (Opportunity Recognition), ความกล้าที่จะริเริ่มลงมือทำ, การจัดการความเสี่ยง, และความสามารถในการปรับตัว (Resilience) เพื่อนำความรู้และความเชี่ยวชาญไปสร้างสรรค์นวัตกรรม หรือสร้างอาชีพ/ธุรกิจใหม่ที่ตอบโจทย์ความต้องการของสังคม 	

ภาคผนวก จ

ผลการกำหนดรายวิชา/ชุดวิชาจาก Backward Curriculum Design

ผลการกำหนดรายวิชา/ชุดวิชาจาก Backward Curriculum Design

PLO1 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน (Ap - Cognitive Domain)

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K1.1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Process) สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการทำ ความเข้าใจปัญหาและผู้ใช้กันอย่างลึกซึ้ง</p> <p>K1.2 โมเดลธุรกิจเบื้องต้น (Business Model Canvas, Value Proposition Design)</p> <p>K1.3 หลักการออกแบบโมเดลธุรกิจที่มุ่งสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม</p> <p>K1.4 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals - SDGs)</p> <p>K1.5 หลักการจัดการโครงการเบื้องต้น (Project Management Basics) หลักการวางแผน การกำหนดขอบเขต ทรัพยากร และระยะเวลา เพื่อให้สามารถออกแบบโครงการที่เป็นไปได้จริง</p> <p>K1.6 ศิลปะและการประยุกต์ใช้เพื่อออกแบบโครงการอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S1.1 การระดมสมองและพัฒนาแนวคิดอย่างสร้างสรรค์</p> <p>S1.2 การสร้างต้นแบบแนวคิดอย่างง่ายเพื่อสื่อสารแนวคิด</p> <p>S1.3 การวางแผนโครงการเบื้องต้น (Project Planning)</p> <p>S1.4 การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา</p> <p>S1.5 ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p>	<p>E1.1 ทำโครงการโดยคำนึงถึงผลกระทบของโครงการที่อาจเกิดขึ้น และออกแบบโดยคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมและความยั่งยืนเป็นหลัก</p> <p>E1.2 อ้างอิงแหล่งที่มาที่ใช้ในการทำโครงการอย่างถูกต้องและไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการเป็นผู้ประกอบการ</p> <p>C1.2 ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>C1.3 ความสามารถในการปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่</p>	<p>วิชาบังคับ</p> <p>SU001001 ศิลปากรสร้างสรรค์</p>
<p>K1.1 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>K1.2 การพัฒนาที่ยั่งยืน</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S1.1 การเชื่อมโยงกิจกรรมหรือโครงการเข้ากับเป้าหมาย</p> <p>S1.2 การออกแบบวิธีแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน</p>			<p>วิชาเลือก</p> <p>SU001002 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S1.3 การประเมินผลลัพธ์ทางสังคมที่เกิดจากโครงการเชิงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน			
K1.1 แนวคิดและหลักการพื้นฐานของการสร้างสรรค์และนวัตกรรม K1.2 ความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการของการคิดเชิงออกแบบ	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S1.1 การทดลองและการประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบในการออกแบบนวัตกรรม			วิชาเลือก SU001003 การสร้างสรรค์และนวัตกรรม
K1.1 ความหมายของสตาร์ทอัพ K1.2 ความแตกต่างระหว่างสตาร์ทอัพกับบริษัททั่วไป K1.3 แนวคิดสินค้าสตาร์ทอัพ K1.4 ฟังก์ชันค่าเสนอขาย K1.5 ความสอดคล้องระหว่างปัญหาและทางออก K1.6 ฟังก์ชันโมเดลธุรกิจ ฟังก์ชันแคนวาส K1.7 ความสอดคล้องระหว่างผลิตภัณฑ์และตลาด K1.8 กระบวนการพัฒนาลูกค้า K1.9 วงจร สร้าง-วัดผล-เรียนรู้ K1.10 การพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบคล่องตัว ผลิตภัณฑ์ต้นแบบขั้นต่ำที่ใช้งานได้				วิชาเลือก SU001004 การสร้างธุรกิจแบบสิ้นด้วยปัญญาประดิษฐ์
K1.1 สายพันธุ์ ลักษณะ และพฤติกรรมของหมาและแมว K1.2 บทบาทของหมาและแมวในฐานะสัตว์เลี้ยงและสัตว์บำบัด	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S1.1 สังเคราะห์ข้อมูลและประเด็นจากกรณีศึกษา	E1.1 ความรับผิดชอบต่อสวัสดิภาพสัตว์เป็นอันดับแรกในการออกแบบ	ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 ความเมตตา กรุณา และความเห็นอกเห็นใจต่อสัตว์	วิชาเลือก SU001005 ศิลปากับหมาแมว

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K1.3 สุขภาพ อาหาร และสุขอนามัยของหมาและแมว</p> <p>K1.4 พฤติกรรมผู้บริโภค การตอบสนอง ฟันฟู และ/หรือเหยียวากกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>K1.5 การออกแบบ ธุรกิจ บริการ และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับหมาและแมว</p>	<p>S1.2 การคิดเชิงวิพากษ์และสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการ</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S1.3 การสื่อสารและการนำเสนอไอเดียผ่านคลิปวิดีโอหรือรูปแบบดิจิทัลอื่น ๆ</p> <p>S1.4 การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อนำเสนอแนวคิดและต้นแบบ</p>	E1.2 เจตคติที่ดีต่อสัตว์เลี้ยงและการอยู่ร่วมกันอย่างรับผิดชอบ	ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ C1.2 ความกล้าหาญทางจริยธรรมในการปกป้องและส่งเสริมสวัสดิภาพสัตว์	
<p>K1.1 หลักการและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ</p> <p>K1.2 คุณค่าและสุนทรียภาพของศิลปะร่วมสมัย</p> <p>K1.3 การเชื่อมโยงศิลปะกับศาสตร์อื่น</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S1.1 ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p> <p>S1.2 ทักษะการวิเคราะห์คุณค่า</p> <p>S1.3 ทักษะการทำงานร่วมกับศาสตร์อื่น</p>	E1.1 ความตระหนักในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม E1.2 การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา	ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ C1.2 ความสามารถในการเรียนรู้สิ่งใหม่	วิชาเลือก SU004002 ศิลปะศิลปากร
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพ</p> <p>K1.1 กระบวนการเชิงศิลปะที่นำไปสู่ความเข้าใจตนเองและบริบทรอบตัว</p> <p>K1.2 กระบวนการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเพื่อการรับรู้และสร้างมุมมองใหม่</p> <p>K1.3 กระบวนการสร้างผลงานเพื่อสะท้อนแนวคิดความรู้อื่น ๆ</p> <p>K1.4 กำหนดความสัมพันธ์ กระบวนการและปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างผลงาน</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S1.1 ทักษะการคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา</p> <p>S1.2 สามารถอธิบายลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหาหรือการทำงานที่ชัดเจน</p> <p>S1.3 ทักษะการสื่อสาร สามารถอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างแนวความคิดและผลงาน</p>	E1.1 ปฏิบัติตามกฎระเบียบส่วนรวม	ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 มีความรับผิดชอบและตรงเวลา ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ C1.2 ใฝ่รู้ และคิดนอกกรอบ	วิชาเลือก SU011001 มองด้วยศิลปะ

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K1.5 การใช้ข้อมูล การสืบค้นและการรวบรวมข้อมูล เพื่อสะท้อนแนวความคิด	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S1.4 การพูดนำเสนอแนวความคิด และผลงาน ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S1.5 ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการรวบรวมและนำเสนอผลงาน			
K1.1 กรอบแนวคิดและเครื่องมือในการสร้างสรรค์ ไอเดีย (Ideation techniques) K1.2 เข้าใจแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และโมเดล ธุรกิจเบื้องต้นเพื่อสร้างคุณค่าให้ภูมิปัญญาไทย K.1.3 เข้าใจหลักปรัชญาและสุนทรียศาสตร์ ตะวันออกเพื่อเป็นฐานในการออกแบบ K.1.4 กรอบแนวคิดการสร้างคุณค่า (Value Proposition Design) สุนทรียศาสตร์ตะวันออก K1.5 รู้และเข้าใจหลักการของทฤษฎีทาง สุนทรียศาสตร์เบื้องต้นที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในวิชาชีพทางศิลปะและการออกแบบ K1.6 รู้วิธีเลือกใช้แนวคิดความงามให้สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ของโครงการหรืองานสร้างสรรค์ได้	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S1.1 พัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์และสร้าง เรื่องราว (Storytelling) ที่เชื่อมโยงกับ วัฒนธรรมไทย S1.2 สามารถตีความศิลปะดั้งเดิมใน มุมมองใหม่ S1.3 ตีความและประยุกต์ใช้ปรัชญา หรือองค์ประกอบศิลปะตะวันออกในการ สร้างสรรค์ผลงาน S1.4 สามารถนำความรู้ทาง สุนทรียศาสตร์ไปประยุกต์ใช้ในการ สร้างสรรค์โครงการหรืองานที่ได้รับ มอบหมาย S1.5 สามารถเชื่อมโยงแนวคิดความงาม จากอดีตสู่ปัจจุบัน และเห็น ความสัมพันธ์ระหว่างสุนทรียศาสตร์กับ ศาสตร์อื่นๆ	E1.1 เห็นคุณค่าและ ภาคภูมิใจในภูมิปัญญา ไทย โดยมีความมุ่งมั่นใน การต่อยอดเชิงสร้างสรรค์ E1.2 เคารพในคุณค่าและ ที่มาทางปรัชญาและ วัฒนธรรมของศิลปะ ตะวันออก ไม่นำมาใช้ อย่างบิดเบือนหรือผิวเผิน E1.3 เชื่อมมั่นในการ นำเสนอความคิดเห็นที่ตั้ง อยู่บนพื้นฐานของข้อมูล และหลักการ มากกว่า ความรู้สึกส่วนตัวเพียง อย่างเดียว	ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 มีความกระตือรือร้น ที่จะเปลี่ยนแนวคิด นามธรรมให้กลายเป็น โครงการหรือชิ้นงานที่จับ ต้องได้ ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ C1.2 กล้าคิด กล้าทดลอง ในการนำเสนอแนวคิดเชิง นามธรรมมาประยุกต์สู่ การออกแบบที่เป็น รูปธรรม C1.3 การเห็นคุณค่าของ สุนทรียภาพใน ชีวิตประจำวัน	วิชาเลือก SU041001 ภูมิปัญญาไทย กับการสร้างสรรค์ SU041002 การออกแบบ และสร้างสรรค์ในศิลปะ ตะวันออก SU041003 สุนทรียศาสตร์ เบื้องต้น

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S1.6 สามารถใช้ ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาด้านการออกแบบหรือการสื่อสารได้			
K1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ K1.2 ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ในศิลปะการแสดง K1.3 รูปแบบ และเทคนิคในการแสดงประยุกต์ K1.4 ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ในศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 K.1.5 แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ K1.6 กระบวนการนำศิลปะการแสดงไปสร้างรายได้และมูลค่าทางเศรษฐกิจ	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S1.1 สามารถออกแบบศิลปะการแสดงเพื่อนำเสนอในสื่อใหม่ S1.2 สามารถพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการโดยการใช้ศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือ			วิชาเลือก SU051001 การแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่ SU051002 ศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 กับความเป็นผู้ประกอบการ
K1.1 ลักษณะของวัฒนธรรมแพนดอม K1.2 วัฒนธรรมแพนดอมกับบริบทสังคม K1.3 ประเภทของข้อมูลคติชน K1.4 ทฤษฎีคติชนสร้างสรรค์ K1.5 ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์วัฒนธรรมกับมูลค่าทางเศรษฐกิจ	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S1.1 การคิดเชิงวิพากษ์		ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 ความสามารถในการปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่	วิชาเลือก SU051003 แพนดอมศึกษา
K1.1 แนวคิดพื้นฐานแผนที่ดิจิทัลและ GIS K1.2 ประเภทและแหล่งข้อมูลภาพถ่ายดาวเทียม K1.3 แนวคิดผู้ประกอบการดิจิทัลและนวัตกรรมเชิงพื้นที่	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S1.1 ใช้เครื่องมือแผนที่ออนไลน์และ GIS เบื้องต้น			วิชาเลือก SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลภาพถ่ายดาวเทียมเพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K1.1 หลักการและแนวคิดการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์</p> <p>K1.2 หลักการผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S1.1 การออกแบบและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับบริบทชุมชนและการศึกษา</p> <p>S1.2 พัฒนานวัตกรรม ผลิตภัณฑ์ หรือกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงและต่อยอดสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S1.3 การแสวงหาความรู้เกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และแหล่งการเรียนรู้ในชุมชนด้วยตนเอง</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S1.4 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ในการค้นหา ออกแบบ และนำเสนอแหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์</p>	<p>E1.1 ความรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชนในการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้</p>	<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C1.1 ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>C1.2 ความสามารถในการปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่.</p> <p><u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</u></p> <p>C1.3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการเป็นผู้ประกอบการจากทุนทางวัฒนธรรม</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU061001 แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม</p>
<p>K1.1 หลักการคำนวณการส่งเสริมการขายสินค้า</p> <p>K1.2 หลักการคำนวณอัตราดอกเบี้ยเงินฝากและเงินกู้</p> <p>K1.3 หลักการพื้นฐานของภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา</p> <p>K1.4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการลงทุน</p> <p>K1.5 แนวคิดของเกม</p> <p>K1.6 หลักการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม</p>	<p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S1.1 คำนวณดอกเบี้ย เงินออม เงินกู้ และภาวะภาษีจากโจทย์สถานการณ์จริง</p> <p>S1.2 วิเคราะห์และเปรียบเทียบทางเลือกทางการเงินอย่างมีเหตุผล</p> <p>S1.3 เลือกกลยุทธ์การเล่นเกม</p>	<p>E1.1 ซื่อสัตย์ในการจัดการเงินส่วนบุคคล</p> <p>E1.2 ใช้ข้อมูลทางการเงินอย่างถูกต้อง ไม่บิดเบือน</p> <p>E1.3 เคารพกติกา</p>	<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C1.1 มีเหตุผล รอบคอบ และคำนึงถึงผลกระทบต่อระยะยาว</p> <p>C1.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมด้านการเงิน</p> <p>C1.3 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU071001 การวางแผนการเงินสำหรับมือใหม่</p> <p>SU071002 สนุกกับเกม</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p><u>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</u></p> <p>1) สิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ</p> <p>K1.1 ความรู้พื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ</p> <p>K1.2 ความรู้เกี่ยวกับก๊าซเรือนกระจก แหล่งกำเนิด การประเมิน การลด และการดูดกลับ</p>	<p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลด้านก๊าซเรือนกระจกและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม</p> <p>S1.2 ทักษะการคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงผู้ประกอบการ (Green idea / Low carbon project)</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E1.1 จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมและสังคม</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 ความตระหนักและจิตสำนึกด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ</p> <p>C1.2 ความรับผิดชอบต่อความร่วมมือ และการทำงานเพื่อประโยชน์ส่วนรวม</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C1.3 มีทัศนคติที่เปิดกว้างและพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU071004 ถึงโลกร้อนที่รักษ์</p>
<p>K1.1 ความรู้เกี่ยวกับโมเดลธุรกิจ (Business Model Canvas)</p> <p>K1.2 หลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)</p> <p>K1.3 แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development)</p> <p>K1.4 หลักการตลาดและการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S1.1 ทักษะการระบุปัญหาและมองหาโอกาส</p> <p>S1.2 ทักษะการระดมสมองและสร้างสรรค์ไอเดีย</p> <p>S1.3 ทักษะการนำเสนอแนวคิด (Pitching)</p>	<p>E1.1 ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อลูกค้าและสังคม</p> <p>E1.2 การเคารพทรัพย์สินทางปัญญา</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Initiative)</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU071005 ธุรกิจนวัตกรรม อบแห่งพลังงานแสงอาทิตย์</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K1.1 เทคนิคปลอดเชื้อ K1.2 ชีวิตวิทยาของเห็ด K1.3 เทคโนโลยีการเพาะเห็ด K1.4 ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเจริญของเห็ด K1.5 โรคและศัตรูเห็ด K1.6 คุณค่าทางอาหารและยาของเห็ด K1.7 การปฏิบัติทางการเกษตรที่ดีสำหรับการเพาะเห็ด K1.8 มาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร K1.9 การแปรรูปเห็ด K1.10 การออกแบบผลิตภัณฑ์เห็ด K1.11 แผนธุรกิจ K1.12 การตลาดขั้นพื้นฐาน	<u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u> S1.1 การเพาะเห็ด <u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S1.2 การเรียนรู้เชิงประสบการณ์	E1.1 มีความรับผิดชอบ E1.2 มีแนวคิดเชิงแก้ปัญหา	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C1.1 มีความคิดสร้างสรรค์ <u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</u> C1.2 ซื่อสัตย์	<u>วิชาเลือก</u> SU071006 การเพาะเห็ดและนวัตกรรมผลิตภัณฑ์จากเห็ด
K1.1 ความสำคัญของอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอาชีพประเภทหนึ่ง K1.2 การวางแผนเชิงกลยุทธ์อย่างเป็นระบบเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ K1.3 การทำงานเป็นทีม	<u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u> S1.1 อธิบายถึงความหมายและความสำคัญของอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอาชีพประเภทหนึ่ง <u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S1.2 กำหนดเป้าหมายและวางแผนเชิงกลยุทธ์อย่างเป็นระบบ และประยุกต์ใช้แผนที่สร้างขึ้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้	E1.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C1.1 การมีจิตสาธารณะ C1.2 อดทน อดกลั้น C1.3 ละเอียด รอบคอบ C1.4 สุขภาพ ให้เกียรติผู้อื่น C1.5 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา	<u>วิชาเลือก</u> SU071007 ความเป็นผู้ประกอบการและอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S1.3 ทำงานเป็นทีม แสดงออกถึงการให้เกียรติผู้ร่วมทีมและรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย			
<p>K1.1 พัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ ศักยภาพและข้อจำกัดของการประยุกต์ใช้ในบริบทที่หลากหลาย</p> <p>K1.2 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์</p> <p>K1.3 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในงานวิชาการและวิชาชีพ</p> <p>K1.4 ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีธรรมาภิบาลและรับผิดชอบต่อสังคม</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S1.1 การใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีธรรมาภิบาลและรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อการอยู่ร่วมกับเอไออย่างยั่งยืน โดยคำนึงถึงจริยธรรม ความโปร่งใส และผลกระทบต่อสังคม</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S1.2 อธิบายแนวคิดและพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงศักยภาพและข้อจำกัดของการประยุกต์ใช้ในบริบทที่หลากหลาย</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S1.3 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ รวมถึงงานด้านดนตรีและสื่อสร้างสรรค์</p> <p>S1.4 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในงานวิชาการและวิชาชีพ เช่น งานโบราณคดี เชิงดิจิทัล การถอดแบบสถาปัตยกรรม และการสร้างภาพสามมิติ งาน</p>	<p><u>จริยธรรม</u></p> <p>E1.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต</p>	<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C1.1 การมีจิตสาธารณะ</p> <p>C1.2 อดทน อดกลั้น</p> <p>C1.3 ละเอียด รอบคอบ</p> <p>C1.4 สุขภาพ ให้เกียรติผู้อื่น</p> <p>C1.5 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบต่อสังคม และตรงเวลา</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU071008</p> <p>ปัญญาประดิษฐ์และปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	วรรณกรรมและภาษาศาสตร์ งานด้านการศึกษา การบริหารจัดการ และการสังเคราะห์หรือเขียนบทความทางวิทยาศาสตร์			
<p>K1.1 ความรู้พื้นฐานด้านอาหารที่สัมพันธ์กับสุขภาพ หลักโภชนาการ องค์ประกอบอาหาร สุขลักษณะของอาหารกับสุขภาพ อาหารที่ไม่ได้สัดส่วนกับโรคอุปนิสัยการรับประทานอาหารกับสุขภาพ</p> <p>K1.2 หลักการรับประทานอาหารเพื่อสุขภาพที่ดี ปัญหาโภชนาการ โรคจากโภชนาการ จากการปนเปื้อน สารปนเปื้อนอาหารและบรรจุภัณฑ์ ความปลอดภัยด้านอาหารและการคุ้มครองผู้บริโภค</p> <p>K1.3 แนวคิดเชิงธุรกิจด้านอาหารและสุขภาพ</p> <p>K1.4 แนวทางการพัฒนาสินค้าอาหาร</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S1.1 ระดมสมองและพัฒนาแนวคิดอย่างสร้างสรรค์</p>		<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้</p> <p>C1.2 เสนอสิ่งใหม่ตามแนวคิดผู้ประกอบการ</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU081001 อาหารเพื่อสุขภาพ</p>
<p>K1.1 ความหลากหลายทางชีวภาพ</p> <p>ความหมายของความหลากหลายทางชีวภาพ ความสำคัญของความหลากหลายทางชีวภาพที่เป็นแหล่งที่มาของยาสมุนไพร และการนำสมุนไพรมาใช้ประโยชน์อย่างหลากหลายในด้านต่าง ๆ รวมถึงการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ เพื่อให้มีสมุนไพรใช้อย่างยาวนานและยั่งยืน</p> <p>K1.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพฤกษศาสตร์</p> <p>ความสำคัญของชื่อวิทยาศาสตร์ วงศ์ สำหรับการบอกรหัสชนิดของพืชที่ถูกต้องกับการนำไปใช้</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S1.1 สามารถอ่านข้อมูลทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่ค้นมาและทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง และสามารถสรุปและถ่ายทอดผ่านการนำเสนองานมอบหมายได้</p> <p>S1.2 สามารถทำงานมอบหมายให้สำเร็จ ล่วงไปด้วยดีได้ ซึ่งงานมอบหมายจะฝึกให้คนศ.มีภาวะผู้นำและทำงานเป็นทีม</p>	<p>E1.1 มีวินัยในการเข้าเรียนและสอบในแต่ละคาบเรียนทุกครั้ง ไม่ขาดเรียนโดยไม่มีเหตุผลที่จำเป็นตามกฎหมายระเบียบการของคณะวิชาหรือมหาวิทยาลัย</p> <p>E1.2 มีความซื่อสัตย์ในการทำข้อสอบไม่ลอก ไม่ถามกัน</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ และตรงเวลาในการเข้าชั้นเรียน และการส่งงานมอบหมาย</p> <p>C1.2 มีความละเอียดรอบคอบในการทำชิ้นงาน</p> <p>C1.3 เมื่ออยู่ในชั้นเรียนนศ.มีความสุภาพและให้เกียรติผู้อื่น</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU081002 สมุนไพรนำรู้</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ประโยชน์ ซึ่งจะนำไปสู่การค้นหาข้อมูลที่ถูกต้องทางวิทยาศาสตร์ และการใช้ประโยชน์ของพืชอย่างถูกต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ</p> <p>K1.3 ใช้สมุนไพรและผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรอย่างไรให้ถูกต้องและปลอดภัย</p> <p>หลัก 5 ถูกในการใช้สมุนไพร ได้แก่ ถูกต้น ถูกส่วน ถูกขนาด ถูกวิธี และถูกกับโรค</p> <p>อันตรายจากการใช้สมุนไพร ได้แก่ สมุนไพรบางชนิดอาจทำให้เกิดการแพ้ สมุนไพรบางอย่างเป็นพิษ สมุนไพรบางชนิดอาจทำให้เกิดอาการข้างเคียงเช่นเดียวกับยาแผนปัจจุบัน สมุนไพรบางชนิดทำให้เกิดอันตรายกับยาแผนปัจจุบันและอาหารบางอย่างได้</p> <p>คำแนะนำในการใช้สมุนไพรให้ปลอดภัยเบื้องต้น เช่น ควรเริ่มใช้สมุนไพรในปริมาณน้อย ๆ ก่อน ไม่ควรใช้ยาเข้มข้นเกินไป ศึกษาพิษของสมุนไพรก่อนใช้ ไม่ควรหยุดการรักษาโดยยาแผนปัจจุบัน ไม่ควรใช้ยาสมุนไพรในผู้ที่มีร่างกายอ่อนแอ ไม่ควรใช้ในโรค หรืออาการที่ยังไม่สามารถพิสูจน์ว่าใช้สมุนไพรรักษาได้ หากมีอาการผิดปกติเกิดขึ้น ควรหยุดใช้สมุนไพรทันที</p> <p>เมื่อได้รับข้อมูลของสมุนไพรมา ควรมีการตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้อง จากแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับสมุนไพรที่น่าเชื่อถือ ได้แก่ 1) ศูนย์ข้อมูลสมุนไพร</p>	<p>รวมทั้งฝึกทักษะการแก้ปัญหาในการทำงานกลุ่มได้</p> <p>S1.3 สามารถบอกแรงบันดาลใจหรือแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (งานมอบหมายได้) ซึ่งบ่งบอกถึงแนวคิดสร้างสรรค์ในการทำชิ้นงาน</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S1.4 สามารถค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสมุนไพรที่ใช้ในงานมอบหมายจากแหล่งหรือฐานข้อมูลที่เชื่อถือได้</p>	E1.3 มีความซื่อสัตย์ต่อตนเองไม่เซ็นชื่อเข้าเรียนแทนกัน		

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล 2) กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก</p> <p>การจัดจำแนกผลิตภัณฑ์สมุนไพรว่าเป็นอาหาร ยา ผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร และเครื่องสำอาง (กฎหมายเบื้องต้น) เพื่อนำไปสู่การค้นข้อมูลเลขทะเบียนที่องค์การอาหารและยา (อย.) ออกให้ว่าผลิตภัณฑ์ดังกล่าวเป็นผลิตภัณฑ์ที่อย.รับรองในด้านคุณภาพและความปลอดภัยก่อนนำมาจำหน่ายตามท้องตลาด รวมถึงแนะนำเว็บไซต์ที่ใช้ตรวจสอบเลขทะเบียนผลิตภัณฑ์จากอย.ด้วย</p> <p>อันตรายจากพืชรอบตัว (พืชพิษ) บอกลชนิดของพืชพิษ การก่อพิษของพืชนั้น และการปฐมพยาบาลและรักษาอาการพิษเบื้องต้น รวมทั้งการหลีกเลี่ยงการสัมผัสกับพืชพิษ</p> <p>K1.4 สมุนไพรและสุขภาพจากหลากหลายมุมมอง</p> <p>หลักการเกี่ยวกับแพทย์แผนจีนและแพทย์แผนไทยเบื้องต้น เพื่อช่วยในการเลือกอาหาร สมุนไพร และผลิตภัณฑ์สมุนไพรที่มีจำหน่ายตามท้องตลาดให้เหมาะสมกับธาตุของบุคคลและสมุฏฐานการเกิดโรคง่าย ๆ เช่น โรคหวัดไอ ไข้ ท้องอืดท้องเฟ้อ เป็นต้น</p> <p>K1.5 ความรู้เกี่ยวกับสรรพคุณ ของและตำรับยาในบัญชียาหลัก สำหรับโรคหรืออาการง่าย ๆ ที่พบได้บ่อยในชีวิตประจำวัน</p>				

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>สมุนไพรและตำรับยาในบัญชียาหลักเกี่ยวกับโรคทางเดินหายใจ เช่น ไข้หวัด ไซนัสอักเสบ</p> <p>สมุนไพรและตำรับยาในบัญชียาหลักเกี่ยวกับโรคกล้ามเนื้อกระดูก และการผ่อนคลาย เช่น อาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ รวมถึงการใช้น้ำมันหอมระเหยบางชนิดเพื่อช่วยในการผ่อนคลายกล้ามเนื้อ</p> <p>สมุนไพรและตำรับยาในบัญชียาหลักเกี่ยวกับโรคทางเดินอาหาร เช่น อาการปวดฟัน อาการท้องอืด ท้องเฟ้อ ท้องเสีย ท้องผูก โรคกระเพาะอาหาร และริดสีดวงทวาร เป็นต้น</p> <p>K1.6 สมุนไพรกับการดูแลสุขภาพเบื้องต้นเกี่ยวกับผิวหนังและความงาม : นิยามความงามตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ความหมายของเครื่องสำอางตามกฎหมาย องค์ประกอบของผิวหนังเบื้องต้น ปัญหาของผิวที่เกี่ยวข้องกับความสวยงาม สมุนไพรและสารที่ช่วยแก้ปัญหาของผิวและที่เกี่ยวข้องกับเส้นผม เช่น สมุนไพรแก้ปัญหาผิวหมองคล้ำ ริวรอย ผิวแห้ง ผิวหยาบ สิว รอยสิว ผิวเสื่อมสภาพตามวัย (skin aging) สมุนไพรทำความสะอาดผม ย้อมผม บำรุงเส้นผม)</p> <p>K1.7 ผลิตภัณฑ์สมุนไพรเพื่อสุขภาพที่มีจำหน่ายตามท้องตลาด เช่น ผลิตภัณฑ์กระเทียม น้ำมันปลา น้ำมันอีฟนิ่งพริมโรส คอลลาเจน โสม แป๊ะก๊วย คิวเทน กลูตาไทโอน วิตามินบางชนิด น้ำมันตับปลา</p>				

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>บุก เทียนเกล็ดหอย (psyllium) แครอทเม้ด ซี ตรัสไปโอพลาโวนอยด์ โลโคป็น แอสตราแซนทิน ถั่ว เหลืองเม็ดและแคปซูล พริกไทยเม็ดและแคปซูล เห็ดหลินจือ เห็ดหอม ขมิ้นชัน ชิง เป็นต้น</p> <p>K1.8 ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน เกิดจากการ ทำงานมอบหมายเป็นกลุ่ม โดยคณาจารย์จะให้ห็นศ. แต่ละกลุ่มคิดผลิตภัณฑ์ที่มีสมุนไพรเป็น ส่วนประกอบไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์อาหาร เครื่องดื่ม หรือ เครื่องสำอาง อย่างใดอย่างหนึ่งเป็น งาน 1 ชิ้นงาน โดยชิ้นงานจะประกอบไปด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> - บอกร่างบันดลใจในการคิดชิ้นงานนั้น - ส่วนประกอบของตำรับ - สรรพคุณของส่วนประกอบในตำรับ หาก เป็นส่วนประกอบสมุนไพรในตำรับ ต้อง บอกชื่อวิทยาศาสตร์ วงศ์ สารสำคัญ สรรพคุณ ข้อควรระวังด้วย - วิธีทำ - ความคิดสร้างสรรค์ของชิ้นงาน 				
<p>K1.1 แนวคิดหลักการผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)</p> <p>K1.2 การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ/โครงการ</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S1.1 การคิดเชิงวิพากษ์และแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ (Critical & Creative Problem Solving)</p>	<p>E1.1 ความรับผิดชอบต่อ สังคม คำนึงถึงประโยชน์ ส่วนรวม</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 ความรับผิดชอบต่อ งานที่ได้รับมอบหมาย</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU091001 ธุรกิจยุคใหม่ ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจ หมุนเวียน</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K1.1 แนวคิดหลักการผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) K1.2 การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ/โครงการ	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S1.1 การคิดเชิงวิพากษ์และแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ (Critical & Creative Problem Solving)	E1.1 ความรับผิดชอบต่อ สังคม คำนึงถึงประโยชน์ ส่วนรวม	ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 ความรับผิดชอบต่อ งานที่ได้รับมอบหมาย	วิชาเลือก SU091002 การตลาดที่ ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเพื่อ ผู้ประกอบการสร้างสรรค์
K1.1 ประเภทและสมบัติพื้นฐานของวัสดุ K1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างวัสดุ ศิลปะ และการ ออกแบบ K1.3 หลักการจัดการขยะ การรีไซเคิล และ เศรษฐกิจหมุนเวียน	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S1.1 การสร้างสรรค์สื่อศิลปะเพื่อสื่อสาร แนวคิด S1.2 การประยุกต์ใช้วัสดุในการ ออกแบบ/พัฒนาผลิตภัณฑ์	E1.1 จรรยาบรรณทาง วิชาการและการอ้างอิง ข้อมูลที่ถูกต้อง	ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 ความคิดสร้างสรรค์ และแนวคิดเชิง ผู้ประกอบการ	วิชาเลือก SU091003 วัสดุและ ผลกระทบ ต่อสิ่งแวดล้อม
K1.1 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ และยั่งยืน K1.2 แนวคิดการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรม	ทักษะทั่วไป (การคิดสร้างสรรค์) S1.1 ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะปฏิบัติ S1.2 การนำเสนอแนวคิดผลิตภัณฑ์ หรือนวัตกรรม		ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ลักษณะบุคคลตาม วิชาชีพ C1.2 มีมุมมองความ เป็นผู้ประกอบการ	วิชาเลือก SU091004 เทคโนโลยีเพื่อ ความยั่งยืน
K1.1 โภชนาศาสตร์ที่เหมาะสมสำหรับบุคคลแต่ละ วัย K1.2 ชนิดโปรตีนทางเลือก ไขมันทางเลือก อาหาร ทางเลือก ที่เหมาะสมกับสุขภาพ K1.3 แนวคิดธุรกิจด้านอาหารทางเลือกในปัจจุบัน	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S1.1 ทักษะการค้นหาคำความรู้ด้วยตนเอง			วิชาเลือก SU091005 อาหาร ทางเลือก

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K1.1 ความหมายและประวัติความเป็นมาของเทคโนโลยีชีวภาพ K1.2 ผลกระทบเทคโนโลยีชีวภาพที่น่าสนใจในอุตสาหกรรมอาหาร เครื่องดื่ม พลังงาน ของใช้ในครัวเรือน การเกษตร การบำบัดน้ำเสียและการแพทย์				วิชาเลือก SU091006 มหัตศวรรษย์ ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ
K1.1 ระบบการตลาดและการเงินสำหรับผู้ประกอบการ K1.2 วางแผนระบบการตลาดและการเงินสำหรับผู้ประกอบการ K1.3 การระดมทุน การบริหารความเสี่ยง	S1.1 รวบรวมข้อมูลทางการตลาดและการเงินได้ S1.2 วิเคราะห์ข้อมูลในการวางแผนการตลาดและการเงินได้ S1.3 อธิบายการระดมทุน การบริหารความเสี่ยงได้			วิชาเลือก SU091007 การตลาดและการเงินพื้นฐานสำหรับผู้ประกอบการ
K1.1 แนวคิดผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Mindset) ในการมองปัญหาเป็นโอกาส K1.2 หลักการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดเชิงวิฤต (Critical Thinking)	เรียนรู้ด้วยตนเอง S1.1 การคิดเชิงวิพากษ์และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Critical & Creative Problem Solving)	E1.1 ความรับผิดชอบต่อผลกระทบของการตัดสินใจและแนวทางแก้ไขปัญหา	ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย C1.2 การทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์	วิชาเลือก SU091008 การแก้ปัญหาแบบสร้างสรรค์
ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง K1.1 สถานการณ์การใช้พลังงานทางเลือกในปัจจุบัน K1.2 แนวคิดในแง่ผู้ประกอบการในการนำพลังงานทางเลือกมาแก้ไขปัญหาโลกร้อน	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S1.1 ค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมได้อย่างสอดคล้องกับนวัตกรรมพลังงานในปัจจุบัน ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S1.2 ใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีในการนำเสนออย่างสร้างสรรค์		ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 มีความคิดสร้างสรรค์ C1.2 มีความคิดวิเคราะห์	วิชาเลือก SU091009 นวัตกรรมพลังงาน

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1. เทคโนโลยี</p> <p>K1.1 ความหมายและวิวัฒนาการของเทคโนโลยี</p> <p>K1.2 ระบบ กลไก หน้าที และอุปกรณ์พื้นฐานของเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะการคิดวิเคราะห์)</p> <p>S1.1 สามารถวิเคราะห์หลักการทำงานพื้นฐานของเครื่องมือเครื่องใช้ได้</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S1.2 สามารถใช้โปรแกรมเพื่อสร้างสื่อนำเสนอได้</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E1.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 สื่อสารเนื้อหาทางเทคโนโลยีได้</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU091010 เทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน</p>
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1. การเงิน</p> <p>K1.1 หลักการพื้นฐานทางการเงินและการลงทุน</p> <p>K1.2 ตลาดการเงินและเครื่องมือทางการเงิน</p> <p>K1.3 มูลค่าเงินตามเวลาและอัตราดอกเบี้ย</p> <p>2. การลงทุน</p> <p>K1.4 การจัดการความเสี่ยง</p> <p>K1.5 พอร์ตการลงทุนเบื้องต้น</p> <p>K1.6 แนวโน้มปัจจุบันของเครื่องมือทางการเงินและการลงทุน</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะการคิดวิเคราะห์)</p> <p>S1.1 สามารถวิเคราะห์บริษัทเบื้องต้นได้</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ)</p> <p>S1.2 สามารถใช้หลักการบริหารความเสี่ยงเพื่อจำลองการลงทุนได้</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S1.3 สามารถใช้โปรแกรมเพื่อช่วยในการคัดเลือกหุ้นบริษัทที่มีพื้นฐานดีได้</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E1.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 ละเอียด รอบคอบ</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU091011 เครื่องมือทางการเงินและการลงทุนสำหรับทุกคน</p>
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1. เศรษฐกิจ</p> <p>K1.1 หลักการพื้นฐานทางธุรกิจและเศรษฐศาสตร์</p> <p>K1.2 บทบาทของภาคอุตสาหกรรมต่อระบบเศรษฐกิจ</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S1.1 สามารถสืบค้นและอัปเดตข้อมูลเศรษฐกิจ ตลาดงานและทักษะสำคัญให้เป็นปัจจุบันได้</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E1.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 ละเอียด รอบคอบ</p> <p>C1.2 สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่น</p> <p>C1.3 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU091012 การทำงานในธุรกิจอุตสาหกรรม</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>K1.1 รู้กระบวนการผลิตของผลิตภัณฑ์ที่มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>K1.2 รู้ถึงจุดเด่นหรือจุดด้อยของของผลิตภัณฑ์ที่มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อหาทางปรับปรุงในการเพิ่มศักยภาพในเชิงธุรกิจ</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S1.1 สามารถค้นคว้าหาข้อมูลศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับกระบวนการผลิตของผลิตภัณฑ์ที่มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>S1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา และคิดค้นการแก้ไขปัญหาเพื่อสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นจนสามารถมีศักยภาพในเชิงธุรกิจมากยิ่งขึ้น</p>		<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 มีความช่างสังเกตและเป็นละเอียด รอบคอบ</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C1.2 มีความใฝ่รู้และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU091013 ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่กระบวนการการผลิต</p>
<p>K1.1 ประเภทและสมบัติของวัสดุ</p> <p>K1.2 การประยุกต์ใช้และการพัฒนาวัสดุ</p> <p>K1.3 แนวคิดการพัฒนาและการสร้างมูลค่าวัสดุ</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S1.1 การประยุกต์ความรู้ด้านวัสดุ เพื่อเลือกวิธีการเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุได้</p>	<p>E1.1 ความตระหนักถึงผลกระทบของวัสดุต่อสิ่งแวดล้อมและการเลือกใช้วัสดุที่ยั่งยืน</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 มีความสนใจในการติดตามนวัตกรรมและเทคโนโลยีวัสดุใหม่ ๆ</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU094001 วัสดุกับมนุษย์</p>
<p>K1.1 ลักษณะการเสื่อมเสียของอาหาร</p> <p>K1.2 หลักการแปรรูปอาหารที่ใช้ในอุตสาหกรรม</p> <p>K1.3 แนวคิดธุรกิจด้านอาหารในปัจจุบัน</p>				<p>วิชาเลือก</p> <p>SU094002 อาหารทางเลือก</p>
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพ/ตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>(โปกส์ด้านดนตรี-การแสดง-ผู้ประกอบการสร้างสรรค์)</p> <p>K1.1 ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดผู้ประกอบการและผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ในบริบทดนตรีและการแสดงซับริ่ง</p>	<p>ทักษะทั่วไป 1</p> <p>S1.1 ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และเชิงวิพากษ์เพื่อมองหาโอกาสและปัญหาในบริบทดนตรีสังคม</p> <p>S1.2 ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอแนวคิดโครงการต่อเพื่อร่วมทีม และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย</p>	<p>(จริยธรรม)</p> <p>E1.1 มีความรับผิดชอบต่อผู้ชม เพื่อร่วมงานและชุมชนในการออกแบบและนำเสนอผลงานการแสดง</p> <p>E1.2 มีวินัยและตรงต่อเวลาในการซ้อม</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 เปิดใจรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้อื่น พร้อมปรับตัวและพัฒนาตนเอง</p> <p>C1.2 มีความอดทนและมุ่งมั่นในการทำงานให้</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU101001 ผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ด้วยการซับริ่ง</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K1.2 ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการมองหาและประเมินโอกาสทางพาณิชย์และสังคมที่เกี่ยวข้องกับการใช้เสียงร้องและการแสดงดนตรี</p> <p>K1.3 ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบโครงการหรือกิจกรรมเชิงผู้ประกอบการที่ใช้การขับร้องเป็นแกนกลาง รวมถึงองค์ประกอบด้านผู้ชม แบรินด์ และประสบการณ์การรับชม</p> <p><u>ความรู้อื่น ๆ</u></p> <p>K1.4 ความรู้เกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม การจัดการโครงการและการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในงานสร้างสรรค์</p> <p>K1.5 ความรู้เกี่ยวกับบทบาทของสื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ต่อการสร้างและขยายคุณค่าของผลงานการขับร้อง</p>	<p><u>ทักษะทั่วไป 2</u></p> <p>S1.3 ทักษะการทำงานเป็นทีม การแบ่งบทบาทหน้าที่ และการให้รับข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์</p> <p>S1.4 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐานเพื่อสนับสนุนการออกแบบและเผยแพร่ผลงานการแสดง</p> <p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ/ตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</u></p> <p>S1.5 ทักษะการขับร้อง ได้แก่ การหายใจ การเปล่งเสียง การควบคุมเสียง การตีความเพลง และการใช้ร่างกายและเวทีอย่างเหมาะสม</p> <p>S1.6 ทักษะการออกแบบและจัดทำเอกสารข้อเสนอแนวคิดโครงการ (เช่น Concept note, mini proposal, project outline) ในบริบทผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ด้านดนตรี</p> <p>S1.7 ทักษะการนำเสนอผลงานการแสดงหรือโครงการเชิงผู้ประกอบการด้วยการขับร้องต่อผู้ชมจริง และนำเสนอแนะไปใช้ปรับปรุงผลงาน</p>	<p>การเต็มงานและการแสดงร่วมกับผู้อื่น</p> <p>E1.3 คำนึงถึงผลกระทบทางสังคมของโครงการหรือผลงานและมุ่งใช้เสียงร้องอย่างรับผิดชอบ</p>	<p>สำเร็จตามเป้าหมายของโครงการหรือผลงาน</p> <p>C1.3 ให้ความร่วมมือกับผู้อื่นและเคารพแตกต่างของเพื่อร่วมทีมและผู้ชม</p> <p><u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</u></p> <p>C1.4 แสดงความเป็นมืออาชีพในการซ้อมและการแสดง ทั้งด้านการเตรียมตัวและการปฏิบัติตนบนเวที</p> <p>C1.5 ภาควุมิใจและตระหนักในบทบาทของตนในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานดนตรี/การแสดงที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจหรือสังคม</p> <p>C1.6 มุ่งพัฒนาศักยภาพด้านทักษะการขับร้องและทักษะผู้ประกอบการอย่างต่อเนื่อง เพื่อก้าวสู่การเป็นผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ในสายดนตรี</p>	

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K1.1 ความหมายและคุณค่าของศิลปะและการสร้างสรรค์ ประเภทของศิลปะ K1.2 ความหมายและประโยชน์ของนันทนาการ ประเภทของนันทนาการ K1.3 ความสำคัญและคุณค่าของการเกษตรในชีวิตประจำวัน K1.4 ความสัมพันธ์ของศิลปะและนันทนาการกับการเกษตร เกษตรศิลป์ เกษตรเชิงนันทนาการ	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S1.1 สามารถเตรียมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ได้ S1.2 สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและนำเสนอข้อมูลแก่ผู้อื่นได้		<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C1.1 ความใฝ่รู้ C1.2 เรียนรู้ด้วยตนเอง C1.3 ความรับผิดชอบ C1.4 ความคิดสร้างสรรค์ C1.5 ความเป็นผู้ประกอบการ	<u>วิชาเลือก</u> SU111001 เกษตรศิลป์และนันทนาการ
K1.1 แบบจำลองธุรกิจ K1.2 ต้นทุนและผลตอบแทน K1.3 การนำเสนอแผนธุรกิจ K1.4 การแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ	<u>ทักษะทั่วไป</u> 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์ S1.1 สามารถแยกองค์ประกอบของแบบจำลองธุรกิจออกมาเป็นข้อย่อย ๆ แล้วนำองค์ประกอบและรายละเอียดเหล่านั้นมาคิดวิเคราะห์แบบเป็นเหตุเป็นผล S1.2 สามารถจัดลำดับขั้นตอนในการดำเนินธุรกิจและอธิบายขั้นตอนการดำเนินธุรกิจ <u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u> 2) ทักษะด้านการศึกษาและเข้าใจความต้องการของลูกค้า S1.3 สามารถระบุปัญหาหรือโจทย์ธุรกิจหรือวัตถุประสงค์จากการวิเคราะห์ข้อมูลได้			<u>วิชาเลือก</u> SU111002 เส้นทางเจ้าแกน้อย

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S1.4 สามารถระบุวิธีการแก้ปัญหาทางธุรกิจ เช่น การจัดทำงบประมาณ การจัดพนักงาน และการตัดสินใจทางการตลาด โดยใช้ผลลัพธ์จากการวิเคราะห์ข้อมูล			
K1.1 การจัดการฟาร์มสัตว์ปีก K1.2 การจัดการฟาร์มสุกร K1.3 การจัดการฟาร์มสัตว์เคี้ยวเอื้อง K1.4 การจัดการฟาร์มที่ดี ปัญหาที่พบในการผลิตสัตว์ มาตรฐานฟาร์ม K1.5 กระบวนการผลิตอาหารสัตว์และการจัดลำดับการผลิตอาหารได้อย่างเหมาะสม K1.6 หลักการควบคุมคุณภาพวัตถุดิบ อาหารเสริม การทำความสะอาด และการจัดเก็บวัตถุดิบได้อย่างเป็นระบบ K1.7 หลักการคิดต้นทุนการผลิตสัตว์ K1.8 การตลาดปศุสัตว์ K1.9 ผู้ประกอบการธุรกิจปศุสัตว์	<u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u> S1.1 สร้างเนื้อหาทางการตลาดเพื่อทำการตลาดปศุสัตว์และผลิตภัณฑ์ปศุสัตว์ <u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S1.2 ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ และแนวคิดต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมในรายวิชาได้ <u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u> S1.3 เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมในการสืบค้นข้อมูลทางวิชาการที่เกี่ยวข้องด้านปศุสัตว์ S1.4 ใช้โปรแกรมวีดิทัศน์เพื่อส่งเสริมการปฏิบัติงาน ในการนำเสนอผลงานด้านปศุสัตว์	<u>จริยธรรม</u> E1.1 ตระหนักและรับผิดชอบต่อคุณภาพสินค้า ความปลอดภัยของสัตว์ และมาตรฐานอุตสาหกรรมปศุสัตว์	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C1.1 รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้มอบหมาย <u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</u> C1.2 ความซื่อสัตย์ต่อผู้บริโภค	<u>วิชาเลือก</u> SU111003 การจัดการและพัฒนาธุรกิจปศุสัตว์อุตสาหกรรม

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K1.1 แนวคิดพื้นฐานของเศรษฐกิจสัตว์เลี้ยง (Petconomy) และการเปลี่ยนแปลงบทบาทของสัตว์เลี้ยงในสังคมสมัยใหม่</p> <p>K1.2 แนวคิด Pet Humanization และผลกระทบต่อการออกแบบสินค้า บริการ และพฤติกรรมผู้บริโภค</p> <p>K1.3 หลักการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจจากสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมสัตว์เลี้ยง</p> <p>K1.4 แนวคิดผู้ประกอบการ นวัตกรรม และโมเดลธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสัตว์เลี้ยง</p> <p>K1.5 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงออกแบบ (Design Thinking) สำหรับธุรกิจสัตว์เลี้ยง</p>				<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU111004 เศรษฐศาสตร์เลี้ยง</p>
<p>K1.1 ความเสื่อมโทรมของทรัพยากรทางน้ำและสภาพแวดล้อม</p> <p>K1.2 สถานการณ์ทรัพยากรทางน้ำ</p> <p>K1.3 มลพิษทางทะเลและชายฝั่ง</p> <p>K1.4 สัตว์น้ำที่เสี่ยงต่อการสูญพันธุ์</p> <p>K1.5 การอนุรักษ์และการจัดการแหล่งน้ำจืดและทรัพยากรชายฝั่ง</p> <p>K1.6 การประเมินผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม</p> <p>K1.7 หน่วยงานและองค์กรเพื่อการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม</p> <p>K1.8 กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ทรัพยากรทางน้ำ</p>			<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C1.1 มีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา</p> <p>C1.2 มีความรับผิดชอบ ต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU111005 การอนุรักษ์ และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K1.9 แนวคิดสร้างสรรค์ในการอนุรักษ์ทรัพยากรทางน้ำและสิ่งแวดล้อม				
K1.1 เขตทางทะเลและชายฝั่ง K1.2 ธรณีวิทยาและธรณีสัณฐานวิทยาของทะเลไทย K1.3 การทับถมและตกตะกอนในทะเลและชายฝั่ง K1.4 ภูมิลักษณะชายฝั่งทะเลไทย K1.5 ทรัพยากรมีชีวิตและไม่มีชีวิตในทะเลและชายฝั่ง K1.6 การตั้งถิ่นฐานของประชาชนชายฝั่งทะเล K1.7 ระบบสาธารณสุขชุมชนชายฝั่ง K1.8 ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของทะเลไทย และการจัดการชายฝั่งทะเลไทย K1.9 แนวคิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่งในงานที่ได้รับมอบหมาย			ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และตรงต่อเวลา	วิชาเลือก SU111006 เขตทางทะเลและการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง
K1.1 ความสำคัญของเกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน และความมั่นคงทางอาหาร K1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ อาหาร และระบบเกษตร จากแปลงสู่จานอาหาร (Farm to Table) K1.3 ระบบการปลูกพืชพื้นฐาน และปัจจัยที่มีผลต่อการเจริญเติบโตของพืช K1.4 ชนิดของดิน การปรับปรุงดิน และหลักการให้น้ำอย่างมีประสิทธิภาพ			ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 มีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา C1.2 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม	วิชาเลือก SU111007 เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K1.5 การปลูกผักสวนครัวและการปลูกพืชในพื้นที่จำกัด K1.6 ศัตรูพืชที่พบทั่วไปและแนวทางการป้องกัน K1.7 การเพาะเมล็ดและการขยายพันธุ์พืชแบบง่าย K1.8 ความปลอดภัยอาหารสำหรับผู้บริโภค K1.9 หลักโภชนาการ อาหารฟังก์ชัน และการอ่านฉลากอาหาร				
K1.1 ความสำคัญและแนวคิดของการทำเกษตรกรรมแบบวิถีใหม่ K1.2 วัสดุและวิธีการปลูกแบบต่าง ๆ K1.3 การปลูกพืชแนวตั้ง K1.4 ระบบนิเวศในเมือง K1.5 ความรู้ด้านการจัดสวนในพื้นที่จำกัด			<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C1.1 มีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา C1.2 มีความรับผิดชอบ ต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม	<u>วิชาเลือก</u> SU111008 เกษตรวิถีใหม่
K1.1 พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง K1.2 สายพันธุ์ K1.3 ประโยชน์และโทษ K1.4 การปลูกและการจัดการ K1.5 การเก็บเกี่ยว K1.6 แนวทางการประยุกต์ใช้ K1.7 กฎหมายและธุรกิจ K1.8 แนวทางในการประยุกต์ใช้พืชสมุนไพร			<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C1.1 มีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา C1.2 มีความรับผิดชอบ ต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม	<u>วิชาเลือก</u> SU111009 มหัศจรรย์พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K1.1 หลักการคิดสร้างสรรค์ และแนวคิดผู้ประกอบการสังคม</p> <p>K1.2 ความรู้เรื่องนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการอยู่อาศัยและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)</p> <p>K1.3 การสร้างมูลค่าเพิ่ม</p> <p>K1.4 การบูรณาการความรู้ทางสังคมและวิทยาศาสตร์</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S1.1 ทักษะการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน (Complex Problem Solving) ในบริบทชีวิตจริง</p> <p>S1.2 ทักษะการออกแบบโครงการต้นแบบ</p>		<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 มีความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคม</p> <p>C1.2 กล้าคิดกล้าทำและยอมรับความเสี่ยงอย่างมีเหตุผล</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU111010 นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อวิถีชีวิตยั่งยืน</p>
<p>K1.1 หลักการจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ และกฎหมายด้านสิ่งแวดล้อม</p> <p>K1.2 การจัดการคุณภาพน้ำและดินตะกอนทางกายภาพ เคมี และชีวภาพ</p> <p>K1.3 การประเมินปริมาณน้ำทิ้งและมลพิษ</p> <p>K1.4 การบริหารจัดการโครงการด้านสิ่งแวดล้อมทางน้ำ</p> <p>K1.5 แนวทางการจัดการปัญหาสิ่งแวดล้อมทางน้ำ</p>			<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 มีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลา</p> <p>C1.2 มีความรับผิดชอบต่อนอง สังคม และสิ่งแวดล้อม</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU113004 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ</p>
<p>K1.1 หลักกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกยุคใหม่และสังคมไร้พรมแดน บูรณาการกฎหมายแพ่งและพาณิชย์เข้ากับบริบทดิจิทัล อาทิ ธุรกิจรวมทาบอิเล็กทรอนิกส์ สัญญาอัจฉริยะ สินทรัพย์ดิจิทัล กฎหมายครอบครัวและมรดกทางดิจิทัล กฎหมายอาญาและกัยไซเบอร์ในรูปแบบใหม่</p> <p>K1.2 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์และจักรวาลนฤมิต การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S1.1 ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ในการแยกแยะประเด็นข้อกฎหมาย</p> <p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S1.2 ทักษะการคิดไตร่ตรองเมื่อทำสัญญาและข้อตกลงเบื้องต้นเพื่อปกป้องสิทธิประโยชน์</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E1.1 ความซื่อสัตย์สุจริตในการทำนิติกรรมสัญญา</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 ความรับผิดชอบต่อคู่สัญญาและสังคม (Accountability)</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C1.2 การเคารพสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองดี</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU113005 กฎหมายสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัลและโลกเสมือน</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
ลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ดิจิทัล สิทธิมนุษยชนและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้กฎหมายในการป้องกันตนเองและแก้ไขปัญหาข้อพิพาทในชีวิตประจำวันได้อย่างเท่าทัน	S1.3 ทักษะการคิดไตร่ตรองเพื่อการจัดการข้อขัดแย้งด้วยสันติวิธี			
K1.1 การดูแลสัตว์เลี้ยง อย่างรับผิดชอบต่อสัตว์และสังคม K1.2 โรคสัตว์เลี้ยงและการป้องกันโรค K1.3 การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสัตว์เลี้ยง		จริยธรรม E1.1 รับผิดชอบต่อสัตว์และสังคม		วิชาเลือก SU114002 การดูแลสัตว์เลี้ยง
K1.1 หลักการคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม K1.2 แนวคิดผู้ประกอบการและโมเดลธุรกิจ K1.3 ทูทางวัฒนธรรม ทรัพยากรท้องถิ่น และซอฟต์แวร์พาวเวอร์	ทักษะทั่วไป S1.1 ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์และการสร้างแนวคิดใหม่ (Idea Generation) S1.2 ทักษะการวางแผนโครงการหรือแผนธุรกิจเบื้องต้น S1.3 ทักษะการวิเคราะห์และต่อยอดคุณค่าจากวัฒนธรรม/การท่องเที่ยวและต่อยอดคุณค่าจากวัฒนธรรม/การท่องเที่ยว	E1.1 จริยธรรมทางธุรกิจ ความรับผิดชอบต่อสังคมและความยั่งยืน	ลักษณะบุคคลทั่วไป C1.1 ความเป็นผู้ประกอบการ (กล้าคิด กล้าริเริ่ม) C1.2 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Innovative Mindset)	วิชาเลือก SU121001 อาหารและเครื่องดื่ม SU121002 การสร้างธุรกิจสู่ตลาดออนไลน์ SU121003 ผลิตภัณฑ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม SU121004 การจัดการซอฟต์แวร์พาวเวอร์ SU121005 นวัตกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน
K1.1 ทรัพยากรต่าง ๆ ของโลก ภูมิศาสตร์ ระบบนิเวศ ป่าจี้ยี่ และภูมิปัญญาชาวบ้าน K1.2 วิทยาศาสตร์พื้นฐาน เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อความพอเพียง K1.3 วิทยาการเพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S1.1 ทักษะการใช้ข้อมูลพื้นฐาน	E1.1 มีจริยธรรมในการสร้างสรรค์ผลงาน		วิชาเลือก SU131001 วิทยาการเพื่อความยั่งยืนทางธุรกิจ

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K1.1 แนวคิดและหลักการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล สำหรับการทำธุรกิจ</p> <p>K1.2 ความเข้าใจของลูกค้าและความร่วมมือ ทางด้านดิจิทัลและนวัตกรรม</p> <p>K1.3 แพลตฟอร์มที่เป็นมาตรฐานและเน้นลูกค้าเป็น ศูนย์กลางในการทำธุรกิจ</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S1.1 การใช้เครื่องมือทางดิจิทัล</p> <p>S1.2 การคิดและแก้ปัญหาอย่างเป็น ระบบ</p>			<p>วิชาเลือก</p> <p>SU131002 การ เปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล</p>
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่ เกี่ยวข้อง</p> <p>1) การออกแบบสื่อและการเรียนรู้</p> <p>K1.1 หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเบื้องต้น</p> <p>K1.2 ประเภทของบอร์ดเกม จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับ บอร์ดเกม</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1) ทักษะการออกแบบสื่อและการ เรียนรู้</p> <p>S1.1 หลักการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ</p> <p>S1.2 หลักการออกแบบบอร์ดเกม เบื้องต้นสำหรับส่งเสริมทักษะและการ เรียนรู้คุณค่าสุนทรียภาพเชิงวิเคราะห์</p>			<p>วิชาเลือก</p> <p>SU131003 บอร์ดเกมเพื่อ การเรียนรู้</p>
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่ เกี่ยวข้อง</p> <p>K1.1 แนวคิดพื้นฐานของจิตวิทยาการบริการ</p> <p>K1.2 ทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภคที่เกี่ยวข้องกับการ บริการ</p> <p>K1.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคาดหวังของลูกค้า</p> <p>K1.4 รูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้ให้บริการและ ผู้รับบริการ</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S1.1 อธิบายหลักการทางจิตวิทยา บริการได้</p> <p>S1.2 ใช้หลักการสื่อสารเพื่อแก้ไขปัญหา ความขัดแย้งของลูกค้าได้</p> <p>S1.3 ออกแบบการบริการที่เหมาะสม กับผู้รับบริการได้</p> <p>S1.4 วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมของ ผู้รับบริการได้</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E1.1 ความซื่อสัตย์ในการ ให้ข้อมูลบริการ</p> <p>E1.2 การเคารพสิทธิส่วนบุคคล ของลูกค้า</p> <p>E1.3 ความรับผิดชอบต่อ ผลลัพธ์ของการบริการ</p> <p>E1.4 การใช้ข้อมูลอย่าง โปร่งใสและเป็นธรรม</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C1.1 ความละเอียด รอบคอบในการสังเกต</p> <p>C1.2 ความกระตือรือร้น ในการให้บริการ</p> <p>C1.3 ความอดทนต่อ สถานการณ์ที่ท้าทาย</p> <p>C1.4 ความเห็นอกเห็นใจ ผู้อื่น (Empathy)</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU141001 จิตวิทยาบริการ</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K1.5 หลักการสร้างความประทับใจแรกพบ K1.6 เทคนิคการจัดการอารมณ์ลูกค้าในสถานการณ์ต่าง ๆ K1.7 กลยุทธ์การสื่อสารเชิงบวก K1.8 ขั้นตอนการแก้ไขปัญหาและข้อร้องเรียน K1.9 หลักการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น K1.10 รูปแบบการสื่อสารแบบไม่ใช้คำพูด (Non-verbal communication) K1.11 วัฒนธรรมและมารยาททางสังคมในการบริการ K1.12 เทคนิคการสร้างความไว้วางใจ K1.13 แหล่งข้อมูลพฤติกรรมผู้รับบริการ (เช่น ประวัติการใช้บริการ, ข้อเสนอแนะ) K1.14 วิธีการตีความข้อมูลพฤติกรรม K1.15 แนวทางการปรับการบริการตามข้อมูลที่ได้รับ K1.16 ประเภทของความต้องการลูกค้า (เช่น ฟังก์ชัน, อารมณ์, สังคม) K1.17 เทคนิคการสอบถามความต้องการเชิงลึก K1.18 การเชื่อมโยงความต้องการกับผลิตภัณฑ์/บริการที่มีอยู่	S1.5 นำเสนอข้อมูลได้	E1.5 การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า E1.6 การไม่แสวงหาประโยชน์จากความต้องการของลูกค้า	C1.5 ความใส่ใจในรายละเอียด C1.6 ความรอบคอบในการตัดสินใจ C1.7 ความมุ่งมั่นในการสร้างความพึงพอใจ C1.8 ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา	

PLO2 สื่อสารข้อมูลเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย (Ap - Cognitive Domain)

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K2.1 หลักการวิเคราะห์ผู้ฟังและบริบทในการสื่อสาร</p> <p>K2.2 หลักการเล่าเรื่องเพื่อการนำเสนอที่น่าสนใจ</p> <p>K2.3 ความรู้ทางภาษาสำหรับการสื่อสาร</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S2.1 ทักษะการนำเสนอด้วยวาจา</p> <p>S2.2 ทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสาร</p> <p>S2.3 ทักษะการออกแบบและสร้างสื่อประกอบการนำเสนอ</p> <p>S2.4 ทักษะการฟัง และจับใจความสำคัญ</p> <p>S2.5 ทักษะการพูดสื่อสารในสถานการณ์ทั่วไป</p> <p>S2.6 ทักษะการพูดแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ และได้แย้ง</p> <p>S2.7 ทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสาร</p> <p>S2.8 ทักษะการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ</p>	<p>E2.1 จรรยาบรรณในการสื่อสาร</p> <p>E2.2 การให้ข้อมูลที่ถูกต้อง ไม่บิดเบือน</p> <p>E2.3 การอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างเหมาะสม</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p>C2.2 เคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรม</p> <p>C2.3 ความมั่นใจในตนเอง</p>	<p>วิชาบังคับ</p> <p>SU001001 ศิลปากรสร้างสรรค์</p> <p>SU002001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล</p> <p>SU002002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก</p>
<p>K2.1 หลักการและกระบวนการสื่อสารที่สอดคล้องกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>K2.2 หลักการและวิธีการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์เป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่าย</p> <p>K2.3 หลักการและวิธีการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม</p> <p>K2.4 หลักการและวิธีการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์</p> <p>K2.5 หลักการและวิธีการเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S2.1 ฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างสร้างสรรค์เป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่าย</p> <p>S2.2 สื่อสารสอดคล้องกับบริบทข้ามวัฒนธรรม</p> <p>S2.3 สื่อสารสอดคล้องกับสื่อสังคมออนไลน์</p>		<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>C2.2 ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU002003 การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.4 เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์			
K2.1 โครงสร้างและประเภทของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ K2.2 คำศัพท์ สำนวนและไวยากรณ์เพื่อการทำงาน K2.3 โครงสร้างการนำเสนอทางธุรกิจ K2.4 กลยุทธ์การอ่านภาษาอังกฤษ	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) 1) ทักษะการค้นหาคำรู้ด้วยตนเอง S2.1 สามารถค้นหาคำศัพท์ สำนวนและไวยากรณ์ที่ใช้เพื่อการสื่อสารในที่ทำงานด้วยตนเอง			วิชาเลือก SU002004 ภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน
K2.1 คำศัพท์ สำนวนและไวยากรณ์ทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี K2.2 กลยุทธ์การฟังและการจดบันทึก K2.3 กลยุทธ์การนำเสนอ K2.4 กลยุทธ์การอ่าน K2.5 โครงสร้างการเขียน				วิชาเลือก SU002005 ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
K2.1 เนื้อหาที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมในสื่อโดยใช้กฎหมายและหลักจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารสาธารณะ	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.1 การแยกแยะข้อมูลข่าวสารและตัดสินใจเลือกบริโภคสื่ออย่างมีวิจารณญาณด้วยหลักการคิดเชิงวิพากษ์ S2.2 แนวทางการมีส่วนร่วมกับสื่อผ่านการแสดงออก แสดงความคิดเห็น ร้องเรียน และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม			วิชาเลือก SU002006 การรู้ทันสื่อดิจิทัล

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K2.1 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์</p> <p>K2.2 บริบททางประวัติศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรม</p> <p>K2.3 หลักการสื่อสารผ่านเรื่องราว</p> <p>K2.4 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายวิเคราะห์ผู้ฟังและบริบทในการสื่อสาร</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S2.1 ทักษะการฟัง และจับใจความสำคัญ</p> <p>S2.2 ทักษะการวิพากษ์และอภิปราย</p> <p>S2.3 ทักษะการเล่าเรื่องอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>E2.1 จรรยาบรรณในการสื่อสาร</p> <p>E2.2 การให้ข้อมูลที่ถูกต้อง ไม่บิดเบือน</p> <p>E2.3 การอ้างอิงแหล่งที่มาอย่างเหมาะสม</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p>C2.2 เคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรม</p> <p>C2.3 ความมั่นใจในตนเอง</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU004002 ศิลปะศิลปากร</p>
<p>K2.1 รู้หลักการเลือกใช้บริบททางวัฒนธรรมและสังคม เพื่อสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับรากฐานและคุณค่าของภูมิปัญญาไทย</p> <p>K2.2 รู้เทคนิคการแปลงแนวคิดที่ได้จากการ "ถอดรหัส" ภูมิปัญญา ให้เป็นแก่นของเรื่องราว (Core Message) ที่สื่อสารได้ง่าย</p> <p>K2.3 รู้แนวทางการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ศิลป์และปรัชญา วัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของศิลปะในภูมิภาคตะวันออก เช่น จีน ญี่ปุ่น อินเดีย เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เข้ากับองค์ประกอบศิลป์ เพื่อเล่าเรื่องราวเบื้องหลังและสุนทรียศาสตร์ของศิลปะตะวันออก</p> <p>K2.4 ความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปะตะวันออก</p> <p>K2.5 เข้าใจ และเปรียบเทียบแนวคิด ทักษะ และมาตรฐานความงามในยุคสมัยต่างๆ ได้เพื่อสร้างบริบทให้ผู้ฟังเข้าใจคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ที่เปลี่ยนแปลงไป</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S2.1 นำเสนอคุณค่าของภูมิปัญญาไทยได้อย่างมีเหตุผลและน่าสนใจ</p> <p>S2.2 นำเสนอผลการคิดแยกองค์ประกอบสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวที่สะท้อนภูมิปัญญาไทย</p> <p>S2.3 เขียนคำอธิบายแนวคิดของผลงาน โดยสามารถอธิบายการเชื่อมโยงแนวคิดเชิงปรัชญากับบูรพธรรมในชิ้นงานได้อย่างมีเหตุผล</p> <p>S2.4 สามารถคัดแยกความความหมายที่ซ่อนอยู่ในผลงานศิลปะตะวันออก เพื่อประยุกต์ข้อมูลในการนำเสนอแนวคิดของตนเองที่สร้างขึ้นนั้นอย่างเป็นเรื่องราว</p> <p>S2.5 สามารถ เลือกและนำข้อมูลจากประวัติศาสตร์ศิลป์มาใช้ประกอบการนำเสนอหรือการเขียน เพื่อนำเสนอ</p>	<p>E2.1 เปิดใจรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้อื่น</p> <p>E2.2 เข้าใจและระมัดระวังในการวิเคราะห์หรือนำเสนอประเด็นความงามที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ เชื้อชาติ และเพศ</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 เป็นผู้ที่สามารถนำเสนอความคิดได้อย่างมีตรรกะ มีหลักฐานสนับสนุน และเป็นที่ยอมรับ</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C2.2 มีใจรักและมุ่งมั่นที่จะถ่ายทอดเรื่องราว (Storytelling) ของภูมิปัญญาไทยให้ผู้อื่นเข้าใจและเห็นคุณค่า</p> <p>C2.3 มีความเชื่อมั่นในการสื่อสารและอธิบายกระบวนการคิดเชิงออกแบบของตนเองอย่างมีเหตุผล โดยอ้างอิงหลักการทางสุนทรียศาสตร์</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU041001 ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์</p> <p>SU041002 การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก</p> <p>SU041003 สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K2.6 รู้วิธีการสื่อสารคุณค่าความงามตามหลักทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ โดยสามารถ เลือกใช้ศัพท์เฉพาะทาง หรือแปลงให้เป็นเรื่องราวได้ตามกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลให้เหมาะสมกับบริบทสถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย S2.6 สามารถวิเคราะห์และวิจารณ์คุณค่าความงามในผลงานศิลปะหรือปรากฏการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยใช้ทฤษฎีและศัพท์เฉพาะทางสุนทรียศาสตร์มาปรับระดับการให้เหมาะสมกับผู้ฟังได้		C2.4 เป็นผู้ที่สามารถรับรู้และประเมินคุณค่าความงามได้อย่างละเอียดอ่อนและมีหลักการ	
K2.1 หลักการ โครงสร้าง และองค์ประกอบ ของการเล่าเรื่อง K2.2 เทคนิคการเล่าเรื่องในแต่ละสถานการณ์ทางสังคม ได้แก่ การสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารในที่สาธารณะ การสื่อสารทางการตลาด และการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล K2.3 การเล่าเรื่องเพื่อโน้มน้าวใจ	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S2.1 สามารถใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อโน้มน้าวใจผู้ฟัง		<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C2.1 เคารพในความแตกต่างหลากหลายของมนุษย์	<u>วิชาเลือก</u> SU052001 การเล่าเรื่องเพื่อประสิทธิภาพทางการสื่อสาร
K2.1 หลักการจับใจความสำคัญ K2.2 หลักการสื่อสารเพื่อนำเสนอข้อมูล K2.3 องค์ประกอบทางวรรณกรรมในอนิเมะ K2.4 ความหมายและสัญลักษณ์ในอนิเมะ K2.5 หลักการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S2.1 ระบุใจความสำคัญจากการรับสาร S2.2 ใช้หลักการสื่อสารนำเสนอข้อมูลเป็นเรื่องราว S2.3 อธิบายอนิเมะด้วยองค์ประกอบทางวรรณกรรมได้ S2.4 อธิบายความหมายและสัญลักษณ์ในอนิเมะในบริบทข้ามวัฒนธรรมได้		<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C2.1 มีมารยาทในการสื่อสาร	<u>วิชาเลือก</u> SU052002 ภาษาไทยเพื่อพัฒนาการสื่อสาร SU052003 เปิดโลกอนิเมะ

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.1 ออกแบบแผนที่และข้อมูลให้ สื่อสารเป็นเรื่องราว			วิชาเลือก SU053001 เทคโนโลยีแผนที่ และข้อมูลดาวเทียม เพื่อการประยุกต์เชิง สร้างสรรค์
K2.1 แนวคิดและพัฒนาการของเมืองและสังคม เมือง K2.2 หลักการและแนวทางการอนุรักษ์เมืองและ มรดกทางวัฒนธรรม K2.3 บทบาทของชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชนใน การอนุรักษ์เมือง K2.4 กรณีศึกษาการอนุรักษ์เมืองในบริบทที่แตกต่าง กัน	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S2.1 การเล่าเรื่อง (Urban Storytelling) เพื่อถ่ายทอดข้อมูลเมือง และการอนุรักษ์ S2.2 การสื่อสารเชิงสังคมและเชิงพื้นที่ ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.3 การค้นคว้า วิเคราะห์ และ สังเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.4 การทำงานเป็นทีมและการ นำเสนอผลงาน			วิชาเลือก SU054011 เมืองและการ อนุรักษ์ในสังคมร่วมสมัย
K2.1 ความรู้ในการออกเสียงภาษาเยอรมัน K2.2 ความรู้ในการเข้าใจเนื้อหาของเพลง	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.1 สามารถฝึกร้องเพลงภาษาเยอรมัน ที่ตนเองชื่นชอบ ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.2 สามารถค้นหาเพลงภาษาเยอรมัน ที่ตนเองชื่นชอบ	E2.1 แสดงพฤติกรรมหรือ การกระทำที่สะท้อนถึง ความเป็นผู้มีคุณธรรมและ ซื่อสัตย์สุจริต	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา C2.2 มีความคิด สร้างสรรค์	วิชาเลือก SU054012 ภาษาเยอรมัน เพื่อความเพลิดเพลินทาง ดนตรีและการขับร้อง

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S2.3 สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อบันทึกและจัดการข้อมูลเกี่ยวกับเพลงภาษาเยอรมัน			
K2.1 วัฒนธรรมการกินดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน	<p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S2.1 สามารถอธิบายวัฒนธรรมการกินและการดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S2.2 สามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการกินและการดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน</p>	E2.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต	<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C2.1 มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ และตรงเวลา</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU054013 วัฒนธรรมการกินและดื่มในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมัน</p>
K2.1 หลักการนำเสนอผลงานให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมและการศึกษา	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S2.1 นำเสนอแนวคิด เรื่องราว และผลงานการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ สร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S2.2 ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S2.3 ใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัลในการออกแบบและนำเสนอผลงานแหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์</p>	E2.1 ใช้ข้อมูลและเรื่องราวทางวัฒนธรรมอย่างถูกต้อง เหมาะสม และไม่บิดเบือน	<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C2.1 มีความรับผิดชอบและเปิดรับความคิดเห็นที่หลากหลาย</p> <p><u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</u></p> <p>C2.2 มีจิตสำนึกทางวิชาชีพในการนำเสนอผลงานด้านการเรียนรู้และวัฒนธรรม</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU061001 แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพ</p> <p>K2.1 ความรู้พื้นฐานด้านแนวคิดและทฤษฎี การศึกษาและสังคมในบริบทการเปลี่ยนแปลง</p> <p>K2.2 ความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษากับบริบทเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และ วัฒนธรรม</p> <p>K2.3 ความรู้เกี่ยวกับประเด็น ปัญหา และแนวโน้มทางการศึกษาและสังคมในศตวรรษที่ 21</p> <p>K2.4 ความรู้เกี่ยวกับบทบาทของการศึกษาต่อการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ และคุณภาพชีวิต</p> <p>K2.5 ความรู้ด้านการพัฒนาที่ยั่งยืน การเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม และการใช้การศึกษา แก้ปัญหาสังคม</p> <p>ความรู้อื่น ๆ</p> <p>K2.6 ความรู้ด้านการคิดเชิงระบบและการวิเคราะห์ ปรากฏการณ์ทางการศึกษาและสังคม</p> <p>K2.7 ความรู้ด้านการวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมิน ข้อมูลและนโยบายทางการศึกษาและสังคม</p> <p>K2.8 ความรู้ด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ในสังคมพหุวัฒนธรรมอย่างเหมาะสมกับบริบทและ กลุ่มเป้าหมาย</p>	<p>S2.1 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลทางการศึกษาและสังคมเพื่ออธิบายความสัมพันธ์ในบริบทการเปลี่ยนแปลง</p> <p>S2.2 คิดเชิงระบบและเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านการศึกษาและสังคมศาสตร์ เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคม</p> <p>S2.3 วิเคราะห์เชิงวิพากษ์ประเด็น ปัญหา และแนวโน้มทางการศึกษาและสังคมในบริบทปัจจุบัน</p> <p>S2.4 สืบค้นและประเมินข้อมูลจากแหล่งวิชาการและสื่อร่วมสมัยเพื่อใช้ในการวิเคราะห์และอภิปราย</p> <p>S2.5 นำเสนอแนวคิดหรือข้อเสนอเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาการศึกษาและสังคม โดยเชื่อมโยงการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>S2.6 อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีเหตุผล โดยสื่อสารให้เหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย</p>	<p>E2.1 ยึดมั่นจริยธรรมทางวิชาการ ใช้ข้อมูลและแหล่งอ้างอิงอย่างถูกต้อง ในการวิเคราะห์และสื่อสารประเด็นทางการศึกษาและสังคม</p> <p>E2.2 เคารพความแตกต่างทางความคิดและบริบทสังคมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสื่อสารทางวิชาการ</p> <p>E2.3 ตระหนักถึงผลกระทบทางสังคมและความรับผิดชอบต่อสาธารณะจากการใช้ความรู้ทางการศึกษา</p> <p>E2.4 ใช้ดุลยพินิจอย่างมีเหตุผลและจริยธรรมในการวิเคราะห์และวิพากษ์ประเด็นทางการศึกษาและสังคม</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 ใฝ่รู้ เปิดรับการ เรียนรู้ใหม่ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C2.2 รับผิดชอบต้อ บทบาทหน้าที่ ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีวินัย และเคารพตักทิกกลุ่ม</p> <p>C2.3 มีจิตสาธารณะและตระหนักบทบาทพลเมือง ในการพัฒนาสังคมผ่านการศึกษา</p> <p>C2.4 มุ่งมั่นใช้ความรู้และทักษะเชิงสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาทางการศึกษา และสังคมอย่างยั่งยืน</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU064001 ประเด็นและแนวโน้มทางการศึกษาและสังคม</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพ</p> <p>K2.1 ความหมาย หลักการ และเป้าหมายของการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>K2.2 แนวคิด นโยบาย และกรอบการพัฒนาที่ยั่งยืนระดับชาติและนานาชาติ</p> <p>K2.3 บทบาทของการศึกษากับการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และชุมชน</p> <p>K2.4 ประเด็น ปัญหา และแนวโน้มการพัฒนาที่ยั่งยืนในสังคมร่วมสมัย</p> <p>K2.5 แนวทางและกรณีศึกษาการจัดการประเด็นการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>ความรู้อื่น ๆ</p> <p>K2.6 การคิดเชิงระบบเพื่อเข้าใจมิติการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>K2.7 การวิเคราะห์และใช้ข้อมูลด้านการพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างมีเหตุผล</p> <p>K2.8 การสื่อสารและนำเสนอด้านการพัฒนาที่ยั่งยืนด้วยสื่อดิจิทัล</p> <p>K2.9 การทำงานร่วมกันและการเรียนรู้ในสังคมพหุวัฒนธรรม</p> <p>K2.10 แนวโน้มสังคมโลกและทิศทางการพัฒนาที่ยั่งยืนในอนาคต</p>	<p>S2.1 วิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดและนโยบายด้านการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>S2.2 คิดเชิงระบบและเชื่อมโยงบทบาทของการศึกษากับมิติการพัฒนาต่าง ๆ</p> <p>S2.3 วิเคราะห์กรณีศึกษาและเสนอแนวทางจัดการประเด็นการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>S2.4 ทำงานร่วมกับผู้อื่นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มที่หลากหลาย</p> <p>S2.5 สื่อสารและนำเสนอด้านการพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างเหมาะสม โดยใช้สื่อดิจิทัล</p>	<p>E2.1 ยึดมั่นในจริยธรรมทางวิชาการ เคารพความถูกต้องของข้อมูลและแหล่งอ้างอิง</p> <p>E2.2 เคารพความแตกต่างทางความคิดเห็น วัฒนธรรม และบริบททางสังคมในการเรียนรู้ร่วมกัน</p> <p>E2.3 ตระหนักถึงผลกระทบทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมจากการพัฒนา</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 รับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองและการทำงานกลุ่ม พร้อมทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสม</p> <p>C2.2 ใฝ่รู้ เปิดรับการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องด้านการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C2.3 มีจิตสาธารณะและมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมและชุมชนอย่างยั่งยืน พร้อมสื่อสารประเด็นการพัฒนาได้อย่างเข้าใจง่าย เหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU064002 การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K2.1 กติกา K2.2 ตรรกะของเกม รวมถึงหลักการให้เหตุผล	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.1 อธิบายกติกาของเกม S2.2 ให้เหตุผลในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม	E2.1 ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความ เป็นธรรมและ โปร่งใส	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 เปิดใจรับฟังความ คิดเห็นที่แตกต่าง C2.2 เคารพความคิดเห็น ผู้อื่นในการอภิปรายและ การทำงานกลุ่ม C2.3 ใช้การสื่อสารอย่าง สุภาพ	วิชาเลือก SU071002 สนุกกับเกม
K2.1 ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการ สงวนรักษาและอนุรักษ์งานศิลปกรรม K2.2 การเสื่อมสภาพและสาเหตุของการเสื่อมสภาพ ของผลงานศิลปะ K2.3 การสงวนรักษาและอนุรักษ์งานศิลปกรรม	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S2.1 นำเสนอข้อมูลวิชาการอนุรักษ์งาน ศิลปกรรม			วิชาเลือก SU071003 วิทยาศาสตร์ เบื้องต้นในการอนุรักษ์ ศิลปกรรม
K2.1 ความรู้ด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling Structure) K2.2 หลักการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ K2.3 เทคนิคการวิเคราะห์ผู้ฟัง/กลุ่มเป้าหมาย	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S2.1 ทักษะการสรุปและสังเคราะห์ ข้อมูลที่ซับซ้อน ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.2 ทักษะการพูดในที่สาธารณะและ การนำเสนอ	E2.1 การสื่อสารข้อมูล อย่างถูกต้องและไม่ บิดเบือน E2.2 การอ้างอิงแหล่งที่มา ของข้อมูลอย่างเหมาะสม	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 ความมั่นใจในการ สื่อสาร C2.2 ความสามารถในการ ปรับตัว (Adaptability)	วิชาเลือก SU071005 ธุรกิจนวัตกรรม อบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์
K2.1 ความรู้ความเข้าใจในหลักการฟิสิกส์พื้นฐานที่ มักปรากฏในสื่อ (เช่น กลศาสตร์, แสง, เสียง, คลื่น) K2.2 หลักการและเทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) และการสื่อสารวิทยาศาสตร์	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S2.1 ทักษะการคิดวิเคราะห์และตีความ สื่อ (Media Analysis)	E2.1 จรรยาบรรณในการ สื่อสารข้อมูลอย่างถูกต้อง และไม่บิดเบือน (Scientific Accuracy)	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 ความคิดสร้างสรรค์ ในการนำเสนอ (Creativity)	วิชาเลือก SU072001 ฟิสิกส์ในสื่อ บันเทิง

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K2.3 ความรู้เกี่ยวกับประเภทและลักษณะของสื่อ บันเทิง (ภาพยนตร์, เกม, สื่อดิจิทัล)	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.2 ทักษะการสื่อสารและนำเสนอ (ทั้ง การเขียนและการพูด) ในรูปแบบที่ สร้างสรรค์ ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.3 ทักษะการสืบค้นและสังเคราะห์ ข้อมูล (Information Literacy)	E2.2 ความรับผิดชอบต่อ ผลกระทบของสื่อที่มีต่อ สังคม (Social Responsibility)	C2.2 การคิดอย่างมี วิจารณญาณ (Critical Thinking)	
K2.1 ถิ่นที่อยู่อาศัย พฤติกรรมการร้อง การหา อาหารและการสืบพันธุ์ พฤติกรรมการสร้างรัง การ อพยพของนก K2.2 การอนุรักษ์นก K2.3 หลักการสื่อสารผ่านสื่อเสียง (podcast) และ สื่อภาพนิ่ง (poster) ในระดับพื้นฐาน	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S2.1 ใช้เครื่องมือพื้นฐานในการดูนก เช่น กล้องส่องทางไกล คู่มือจำแนกชนิด หรือแอปพลิเคชัน S2.2 จำแนกชนิดนกเบื้องต้นจาก ลักษณะภายนอก เสียงร้อง และ พฤติกรรม ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.3 ผลิต podcast และ poster ใน การเผยแพร่ความรู้และคุณค่าของนกใน ธรรมชาติ	E2.1 แสดงออกถึง จิตสำนึกในการอนุรักษ์นก		วิชาเลือก SU072002 อนุรักษ์นก
K2.1 ความหลากหลายทางชีวภาพ ความสำคัญและ บทบาทของสิ่งมีชีวิต K2.2 การอนุรักษ์ธรรมชาติ K2.3 หลักการพื้นฐานการสื่อสารผ่านคลิปสั้น	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.1 สื่อสารความคิด และมุมมอง เกี่ยวกับธรรมชาติได้	E2.1 แสดงพฤติกรรม เห็นคุณค่าธรรมชาติและ จิตสำนึกในการอนุรักษ์		วิชาเลือก SU072003 ธรรมชาติวิจิตร

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	<u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u> S2.2 ใช้เทคโนโลยีในการสร้างคลิปสั้นที่แสดงความเข้าใจและชื่นชมธรรมชาติ			
K2.1 หลักการคิดอย่างมีเหตุผล	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S2.1 อภิปรายข้อมูลอย่างมีเหตุผล		<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C2.1 ทำงานกลุ่มได้	<u>วิชาเลือก</u> SU081001 อาหารเพื่อสุขภาพ
K2.1 แนวคิดชีวิตในยุคดิจิทัลและความฉลาดรู้ดิจิทัล K2.2 การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลและข่าวสารดิจิทัล			<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C2.1 การรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น C2.2 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ	<u>วิชาเลือก</u> SU083001 ความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อชีวิตประจำวัน
K2.1 แนวคิดสุขภาวะในยุคดิจิทัล K2.2 บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อพฤติกรรมสุขภาพ K2.3 ความฉลาดรู้สุขภาพดิจิทัล K2.4 การประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศสุขภาพ K2.5 ข้อมูลสุขภาพส่วนบุคคล (นิยาม ลักษณะ ประเภท และการจัดการ)			<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C2.1 การรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น C2.2 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ	<u>วิชาเลือก</u> SU084002 สุขภาวะในยุคดิจิทัล
K2.1 โครงสร้างการนำเสนอทางวิชาการ K2.2 หลักการใช้ภาษาที่เหมาะสมตามบริบทและผู้ฟัง K2.3 วิธีการอ้างอิงและบรรณานุกรม	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S2.1 ทักษะการสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Verbal/Non-verbal Communication)	E2.1 การเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง E2.2 ความรับผิดชอบต่อความถูกต้องของข้อมูล	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C2.1 ความมั่นใจในการสื่อสาร	<u>วิชาเลือก</u> SU091001 ธุรกิจยุคใหม่ด้วยแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S2.2 ทักษะการโต้แย้งเชิงวิชาการ (Academic Argumentation)			
K2.1 โครงสร้างการนำเสนอทางวิชาการ K2.2 หลักการใช้ภาษาที่เหมาะสมตามบริบทและผู้ฟัง K2.3 วิธีการอ้างอิงและบรรณานุกรม	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.1 ทักษะการสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Verbal/Non-verbal Communication) S2.2 ทักษะการโต้แย้งเชิงวิชาการ (Academic Argumentation)	E2.1 การเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง E2.2 ความรับผิดชอบต่อความถูกต้องของข้อมูล	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 ความมั่นใจในการสื่อสาร	วิชาเลือก SU091002 การตลาดที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลเพื่อผู้ประกอบการสร้างสรรค์
K2.1 เหตุผลเชิงวิชาการด้านวัสดุและสิ่งแวดล้อม K2.2 คำศัพท์เฉพาะด้านวัสดุและสิ่งแวดล้อม	ทักษะทั่วไป (การสื่อสาร) S2.1 การใช้คำศัพท์และเหตุผลเชิงวิชาการได้ถูกต้อง S2.2 การเขียนและการนำเสนอคำบรรยาย/สื่อเพื่อสื่อสารแนวคิด		ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 ความรับผิดชอบการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการใฝ่เรียนรู้ C2.2 ความมั่นใจในการสื่อสารและการนำเสนออย่างเหมาะสม	วิชาเลือก SU091003 วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
K2.1 ความหมายและความสำคัญของเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน K2.2 ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อเศรษฐกิจสังคม สิ่งแวดล้อม	ทักษะทั่วไป (การสื่อสาร) S2.1 ทักษะการสื่อสารด้วยภาษาไทยหรือภาษาต่างประเทศ S2.2 การเลือกรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย	E2.1 จรรยาบรรณในการนำเสนอข้อมูลที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือ	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 ความกล้าแสดงออกในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	วิชาเลือก SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน
K2.1 ศึกษาแนวคิดและลักษณะเฉพาะของคนแต่ละช่วงวัย K2.2 ศึกษาปัจจัยทางสังคม เทคโนโลยี และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสื่อสาร		E2.1 การจัดการความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 ความมั่นใจในการสื่อสาร	วิชาเลือก SU092001 การสื่อสารข้ามวัยอย่างสร้างสรรค์

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K2.3 วิเคราะห์รูปแบบ ปัญหา และอุปสรรคของการสื่อสารระหว่างวัย			ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ C2.2 ความรับผิดชอบและความซื่อสัตย์ในการสื่อสารทางวิชาการ	
K2.1 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการข้อมูล K2.2 กระบวนการรวบรวม จัดเก็บ จัดระเบียบ และประมวลผลข้อมูล K2.3 เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น K2.4 เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการจัดการข้อมูล K2.5 หลักการออกแบบและนำเสนอข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.1 ทักษะการรวบรวมและจัดระเบียบข้อมูลอย่างเป็นระบบ S2.2 ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น S2.3 ทักษะการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์จัดการข้อมูล S2.4 ทักษะการออกแบบตาราง กราฟ แผนภูมิ และอินโฟกราฟิก S2.5 ทักษะการสื่อสารและนำเสนอข้อมูลอย่างเข้าใจง่าย S2.6 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญหาประดิษฐ์ในการนำเสนอ	E2.1 ความซื่อสัตย์ในการนำเสนอข้อมูลอย่างถูกต้อง ไม่บิดเบือน E2.2 การเคารพลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา E2.3 การรักษาความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล E2.4 ความรับผิดชอบต่อการใช้ข้อมูลและเทคโนโลยี	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 ความละเอียดรอบคอบในการจัดการข้อมูล C2.2 ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและนำเสนอ C2.3 ความใฝ่เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ C2.4 การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ	วิชาเลือก SU092002 การจัดการข้อมูลและการนำเสนออย่างเข้าใจง่าย
K2.1 ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการจัดการงานสมัยใหม่ในบริบทโลกดิจิทัล K2.2 ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการจัดการงาน การวางแผนโครงการ และการจัดลำดับงาน K2.3 หลักการสื่อสารข้อมูลการทำงานให้อยู่ในรูปแบบที่เป็นระบบ เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้รับสาร	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.1 สามารถนำเสนอแผนงานหรือผลการดำเนินงานโดยเลือกวิธีการและสื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.2 สามารถอธิบายและสื่อสารแนวคิดกระบวนการ และแผนการทำงานบนแพลตฟอร์มดิจิทัลได้อย่างชัดเจน	E2.1 สื่อสารข้อมูลการทำงานด้วยความซื่อสัตย์ถูกต้อง และไม่บิดเบือนข้อมูล E2.2 เคารพความคิดเห็นของผู้อื่นและใช้การสื่อสารที่เหมาะสมในบริบทการทำงาน	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 มีความรับผิดชอบในการสื่อสารและการนำเสนอข้อมูลต่อทีมและผู้เกี่ยวข้อง	วิชาเลือก SU093003 การจัดการงานในโลกดิจิทัล

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K2.4 ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอข้อมูลและรายงานผลการดำเนินงานด้วยเครื่องมือดิจิทัล	S2.3 สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการสื่อสารและรายงานความคืบหน้าของงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ			
<p>K2.1 แนวคิดและทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับภาวะผู้นำ</p> <p>K2.2 บทบาทและรูปแบบภาวะผู้นำในบริบทการทำงานร่วมสมัย</p> <p>K2.3 หลักการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดโครงสร้าง แนวทางสื่อสารให้เหมาะกับผู้รับสารและสถานการณ์</p> <p>K2.4 การสร้างและพัฒนาทีมงาน การสร้างแรงจูงใจและมนุษยสัมพันธ์</p> <p>K2.5 ความแตกต่างทางวัฒนธรรมและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมสำหรับผู้นำ</p> <p>K2.6 แนวทางแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการบริหารความขัดแย้งเชิงการสื่อสาร</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S2.1 เลือกช่องทางการสื่อให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย และสถานการณ์</p> <p>S2.2 นำเสนอและอภิปรายแนวคิดภาวะผู้นำ อย่างเป็นระบบ ชัดเจน กระชับ</p> <p>S2.3 ทำงานเป็นทีม ประสานงาน อำนวยการประชุม และติดตามงานด้วยการสื่อสารเชิงบวก</p> <p>S2.4 ใช้ทักษะมนุษยสัมพันธ์ และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม เพื่อลดความคลาดเคลื่อนทางความเข้าใจ</p> <p>S2.5 ใช้การสื่อสารเพื่อ แก้ปัญหา คลี่คลายความขัดแย้ง พร้อมการให้-รับข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S2.6 ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการสื่อสารการทำงานทีม (เอกสารร่วม, กระดานงาน, วิดีโอแนะนำ) ให้ เหมาะกับผู้ฟัง</p>	<p>E2.1 สื่อสารอย่างสุจริต มีความรับผิดชอบ เคารพกตিকাและความลับทางวิชาการและงาน</p> <p>E2.2 เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม ลดอคติ ใช้ภาษาที่เหมาะสมและไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง</p> <p>E2.3 ใช้ดุลยพินิจเชิงจริยธรรมเมื่อสื่อสารและตัดสินใจที่กระทบผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 เปิดใจรับฟัง ใฝ่เรียนรู้ และ ให้-รับ Feedback อย่างสร้างสรรค์</p> <p>C2.2 มีความเป็นผู้นำเชิงรับใช้ (servant leadership) มุ่งสร้างความร่วมมือและผลลัพธ์ร่วม</p> <p>C2.3 สุขุม นุ่มนวล ภาวะอารมณ์มั่นคงในการสื่อสารในสถานการณ์กดดัน</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU094003 การพัฒนาภาวะผู้นำ</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K2.1 มีความรู้ความเข้าใจในหลักวรรณศิลป์และการเล่าเรื่อง (Poetics and Storytelling) ได้แก่ ภาพพจน์, การใช้สัญลักษณ์, โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Theme) และกลวิธีการโน้มน้าวใจผู้ฟังผ่านการใช้ภาษา</p> <p>K2.2 มีความรู้ความเข้าใจในหลักฉันทลักษณ์และภาษาศาสตร์ประยุกต์สำหรับบทเพลง (Porsody and Applied Linguistics) ได้แก่ ประเภทของคำสัมผัส, การวางเสียงวรรณยุกต์ให้สอดคล้องกับทิศทางของทำนอง (Melodic Contour) และการแบ่งพยางค์คำให้ลงตัวกับจังหวะ (Rhythm)</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S2.1 สามารถประยุกต์ใช้หลักการประพันธ์ (ฉันทลักษณ์, การเล่าเรื่อง) เพื่อสร้างสรรค์คำร้องให้มีความสอดคล้องทั้งในเชิงโครงสร้าง (จังหวะ, วรรคตอน) และเชิงอารมณ์ (Mood & Tone) กับทำนองเพลงที่กำหนดทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S2.2 สามารถสืบค้นและวิเคราะห์ผลงานเพลงต้นแบบด้วยตนเองเพื่อสกัดเทคนิคการใช้ภาษาและการเล่าเรื่องมาปรับใช้และพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S2.3 สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลและแหล่งข้อมูลออนไลน์เพื่อสนับสนุนกระบวนการประพันธ์บทเพลง เช่น การจัดการไฟล์เสียงทำนอง, การใช้โปรแกรม ประมวลผลคำในการร่าง และแก้ไขเนื้อร้อง และการสืบค้นข้อมูลจากคลังคำศัพท์หรือพจนานุกรมคำสัมผัสออนไลน์</p>			<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU102001 การประพันธ์บทเพลง</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K2.1 ความรู้ด้านประวัติศาสตร์และพัฒนาการดนตรีในพื้นที่วัฒนธรรมหลักของอาเซียน</p> <p>K2.2 ความรู้ด้านทฤษฎีดนตรี เครื่องดนตรี วงดนตรี เพลงสำคัญ ศิลปินดนตรีอาเซียน ความสัมพันธ์ของดนตรีกับศิลปวัฒนธรรม</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S2.1 ทักษะการฟังดนตรี</p> <p>S2.2 ทักษะการเขียนอภิปราย</p> <p>S2.3 ทักษะการสืบค้นข้อมูล</p>		<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 มีความช่างสังเกต</p> <p>C2.2 มีจิตใจที่เปิดกว้าง</p> <p>ยอมรับความคิดที่แตกต่างหลากหลาย</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU104001 ดนตรีอาเซียน</p>
<p>K2.1 ความรู้ด้านองค์ประกอบทางดนตรี</p> <p>K2.2 ความรู้ด้านสุนทรียะของดนตรี</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S2.1 ทักษะการฟังดนตรี</p> <p>S2.2 ทักษะการเขียนอภิปราย</p>		<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 มีความช่างสังเกต</p> <p>C2.2 มีจิตใจที่เปิดกว้าง</p> <p>ยอมรับความคิดที่แตกต่างหลากหลาย</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU104002 สุนทรียภาพแห่งการฟัง</p>
<p>K2.1 หลักการสื่อสารและการนำเสนอเชิงวิชาการและเชิงธุรกิจ</p> <p>K2.2 หลักการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลด้านตลาดและอุตสาหกรรมสัตว์เลี้ยง</p> <p>K2.3 รูปแบบและโครงสร้างการนำเสนอแผนธุรกิจหรือโครงการเชิงผู้ประกอบการ</p> <p>K2.4 หลักการใช้ข้อมูลและหลักฐานเชิงวิชาการเพื่อสนับสนุนข้อโต้แย้ง</p> <p>K2.5 แนวคิดการสื่อสารให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมและวิชาชีพ</p>				<p>วิชาเลือก</p> <p>SU111004 เศรษฐศาสตร์เลี้ยง</p>
<p>K2.1 นำเสนอข้อมูลสถานการณ์ทรัพยากรทางน้ำและการอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำเพื่อนำเสนองานตามที่ได้รับมอบหมาย</p>				<p>วิชาเลือก</p> <p>SU111005 การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K2.1 นำเสนอข้อมูลเขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง				วิชาเลือก SU111006 เขตทางทะเล และการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง
K2.1 การนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกษตรและอาหาร				วิชาเลือก SU111007 เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน
K2.1 การนำเสนอแนวคิดการสร้างสรรค์ในการออกแบบการทำเกษตรกรรมแบบวิถีใหม่				วิชาเลือก SU111008 เกษตรวิถีใหม่
K2.1 การนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพืชสมุนไพร กัญชา หรือกัญชง				วิชาเลือก SU111009 มหัศจรรย์พืชสมุนไพร กัญชา กัญชง
K2.1 รูปแบบและบทบาทของภาษาในการสื่อสาร K2.2 ความหมาย ลักษณะของการสื่อสารที่ปรากฏในการสื่อสารสากล K2.3 ลักษณะการใช้ภาษาในการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ K2.4 ความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสื่อสาร K2.5 ความหมายของสังคมออนไลน์ รูปแบบการสื่อสารในสังคมออนไลน์และออฟไลน์	ทักษะทั่วไป (การสื่อสาร) S2.1 สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้เหมาะสมกับสถานการณ์และรูปแบบการสื่อสาร S2.2 สามารถใช้ภาษาในการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าได้ ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.3 สามารถใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล เรียบเรียง เพื่อนำเสนอข้อมูลได้		ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา C2.2 สุขภาพ เคารพ ให้เกียรติผู้อื่น C2.3 การยอมรับและเข้าใจความหลากหลายของบุคคลและวัฒนธรรม	วิชาเลือก SU112001 ภาษากับการสื่อสารสากล

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K2.1 หลักการเล่าเรื่อง และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม K2.2 ความรู้เรื่องสื่อใหม่ และบริบททางสังคมของอาหารและธรรมชาติ	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.1 ทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเบื้องต้น ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.2 ทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และการนำเสนอ	จริยธรรม E2.1 ตระหนักในจรรยาบรรณสื่อและความรับผิดชอบต่อสังคม	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 เคารพในความหลากหลายทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญา-	วิชาเลือก SU112002 เรื่องเล่าสร้างสรรค์ อาหาร ธรรมชาติและวิถีชีวิต
K2.1 ความสำคัญและบทบาทของข้อมูลในสังคมดิจิทัล K2.2 หลักการสื่อสารข้อมูล K2.3 การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล K2.4 หลักการออกแบบนำเสนอข้อมูลด้วยภาพและการเล่าเรื่อง K2.5 แนวคิดจริยธรรมในการสื่อสารข้อมูล	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.1 ตั้งวัตถุประสงค์การสื่อสารข้อมูลอย่างชัดเจน S2.2 ค้นหาและประเมินแหล่งข้อมูลดิจิทัล S2.3 เลือกใช้เทคโนโลยีสำหรับรวบรวมและจัดการข้อมูลเบื้องต้น S2.4 ออกแบบและสร้างสรรค์การนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ/กราฟิก S2.5 ใช้เครื่องมือดิจิทัลสำหรับนำเสนอข้อมูลอย่างสร้างสรรค์ S2.6 วิเคราะห์กรณีศึกษาเพื่อนำแนวทางไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ	จริยธรรม E2.1 เคารพสิทธิและข้อมูลส่วนบุคคล E2.2 ให้ข้อมูลครบถ้วน ถูกต้อง ไม่บิดเบือน	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 มีความรับผิดชอบต่อผลงานและผลกระทบของข้อมูลที่ถูกนำเสนอ C2.2 ใฝ่เรียนรู้ ปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ๆ C2.3 มีความซื่อสัตย์ทางวิชาการ C2.4 กล้าแสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์	วิชาเลือก SU113003 การสื่อสารด้วยข้อมูลในโลกดิจิทัล
K2.1 มิติทางปรัชญาและสังคมวัฒนธรรม: แนวคิดเรื่องความตายในมุมมองทางศาสนา ปรัชญา และความหลากหลายทางวัฒนธรรม	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S2.1 การจัดการและรับมือ (Coping Skills) สามารถประยุกต์ใช้วิธีการดูแลใจ และรับมือกับความโศกเศร้าได้อย่างเหมาะสม	จริยธรรม E2.1 ความเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์: เคารพการตัดสินใจและ	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) มีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่	วิชาเลือก SU114004 ปรัชญา ความตาย การจากไป และความโศกเศร้า

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K2.2 กระบวนการของชีวิตและจิตวิทยา: กระบวนการตาย (Dying Process) ธรรมชาติของความโศกเศร้า (Grief) และการสูญเสีย</p> <p>K2.3 จริยธรรมและสิทธิ: ประเด็นจริยธรรมทางการแพทย์ (Bioethics) สิทธิผู้ป่วย พินัยกรรมชีวิต (Living Will) และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับวาระสุดท้าย</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S2.2 ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking): สามารถอธิบายประเด็นขัดแย้งทางจริยธรรมและสังคมที่เกี่ยวกับความตายได้อย่างลึกซึ้ง</p> <p>S2.3 การใช้เครื่องมือนำเสนอสมัยใหม่ (เช่น Canva, Power BI, Tableau หรือ Infographic Tools) เพื่อเล่าเรื่องจากข้อมูล (Data Storytelling)</p>	<p>สิทธิของผู้อื่นในช่วงวาระสุดท้ายของชีวิต</p>	<p>กำลังเผชิญความทุกข์หรือความสูญเสีย</p> <p>C2.2 การยอมรับความจริง (Acceptance): มีทัศนคติที่ต้องต่อความตายและการเปลี่ยนแปลงของชีวิต (Growth Mindset)</p>	
<p>K2.1 หลักการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Data Visualization)</p> <p>K2.2 หลักการเล่าเรื่องเพื่อนำเสนองาน</p> <p>K2.3 ธรรมชาติของภาษา และการใช้ภาษารูปแบบต่าง ๆ</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S2.1 ทักษะการสื่อสารและนำเสนอข้อมูลให้เข้าใจง่าย</p> <p>S2.2 ทักษะการปรับสารให้เหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย</p>	<p>E2.1 จรรยาบรรณในการสื่อสาร</p> <p>E2.2 การค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 การเอาใจใส่ผู้รับสาร (Audience Empathy)</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU122001 ทักษะการสื่อสารด้วยข้อมูลและนำเสนอด้วยภาพ</p> <p>SU122002 พลังภาษา พลังความคิด</p>
<p>K2.1 ความสำคัญของข้อมูลข่าวสารกับผลกระทบต่อสังคมและชีวิตมนุษย์</p> <p>K2.2 แนวคิดสิทธิมนุษยชนพื้นฐาน</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>1) ทักษะด้านการศึกษาความเกี่ยวข้องกับพลเมือง</p> <p>S2.1 สามารถระบุผลกระทบของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเชื่อมโยงกับผู้รับสารที่เป็นพลเมืองได้</p> <p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>1) ทักษะการคิดวิเคราะห์</p>	<p>E2.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงการคิด การค้นคว้า รวบรวม และนำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์อย่างครบถ้วน รอบด้าน</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 ละเอียด รอบคอบ</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C2.2 ใฝ่รู้ มุ่งมั่นในการคิด และการแสวงหาคำตอบ</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU131004 ข่าวสารในชีวิตประจำวัน</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S2.2 สามารถคัดแยกผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่าง ๆ จากเหตุการณ์ แล้วนำมาคิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและทางแก้ไขปัญหา อย่างเป็นเหตุเป็นผลโดยคำนึงถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่าง ๆ			
K2.1 การรับรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษบนสื่อดิจิทัล K2.2 การสนทนาในภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.1 ใช้ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล	E2.1 มีความรับผิดชอบต่อการสื่อสารยุคดิจิทัล		วิชาเลือก SU132001 ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตโซเซียลมีเดีย
K2.1 วิธีการพัฒนาการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษ K2.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อช่วยในการสื่อสาร	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S2.1 ใช้ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล	E2.1 มีความรับผิดชอบต่อการสื่อสารยุคดิจิทัล		วิชาเลือก SU132002 ภาษาอังกฤษในยุคฐานวิถีชีวิตใหม่
K2.1 ความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือการสื่อสารที่พัฒนาจากนวัตกรรม ความสำคัญของเทคโนโลยีและนวัตกรรมการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลง K2.2 การเลือกเครื่องมือและแพลตฟอร์มที่เหมาะสมเพื่อสื่อสารเนื้อหาสาร การคิดวิเคราะห์และการนำเสนอผลวิเคราะห์	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S2.1 ทักษะการเลือกใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มเพื่อการสื่อสารที่เหมาะสม S2.2 ทักษะการประยุกต์ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มเพื่อบทบาทในการเคลื่อนไหวทางสังคม	E2.1 มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อการใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มที่หลากหลาย	ลักษณะบุคคลทั่วไป C2.1 มีความรู้เท่าทันและความรับผิดชอบต่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลง C2.2 มีความสามารถทักษะ ในการประยุกต์ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มได้อย่างสร้างสรรค์	วิชาเลือก SU133006 เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสื่อสาร

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>K2.1 พื้นฐานความต้องการของมนุษย์ตามแนวคิดจิตวิทยาแนวมนุษยนิยม</p> <p>K2.2 ทฤษฎีอารมณ์ และแรงจูงใจเบื้องต้น</p> <p>K2.3 แนวคิดเรื่องการตระหนักรู้ในตนเองและการรู้เท่าทันอารมณ์</p> <p>K2.4 แนวคิดเรื่องการตระหนักรู้ทางสังคม และการประเมินอารมณ์ผู้อื่น</p> <p>K2.5 หลักการการเป็นผู้ฟังที่ดี</p> <p>K2.6 เทคนิคการใช้คำถามปลายเปิด</p> <p>K2.7 เทคนิคการสื่อสารเชิงบวก</p> <p>K2.8 เทคนิคการชื่นชม และการให้กำลังใจ</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S2.1 ทักษะการตระหนักรู้เท่าทันอารมณ์</p> <p>S2.1.1 บอกอารมณ์ของตนเองได้</p> <p>S2.1.2 ระบุที่มาของอารมณ์ได้</p> <p>S2.2 ทักษะทางอารมณ์และสังคม</p> <p>S2.2.1 ระบุอารมณ์ของผู้อื่นได้</p> <p>S2.2.2 ระบุอารมณ์ของผู้อื่นได้</p> <p>S2.2.3 ระบุอารมณ์ของผู้อื่นได้</p> <p>S2.3 ทักษะการเป็นผู้ฟังที่ดี</p> <p>S2.3.1 ใช้คำถามปลายเปิดในบทสนทนาได้อย่างเหมาะสม</p> <p>S2.3.2 สะท้อนความได้อย่างถูกต้อง</p> <p>S2.3.3 สรุปความ และจับใจความได้อย่างถูกต้อง</p> <p>S2.4 ทักษะการสื่อสารเชิงบวก</p> <p>S2.4.1 ใช้ภาษาเชิงบวกได้</p> <p>S2.4.2 ให้กำลังใจและชื่นชมผู้อื่นได้เหมาะสมกับสถานการณ์</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E2.1 การรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 ตระหนักรู้ในความแตกต่างระหว่างบุคคล</p> <p>C2.2 ตระหนักรู้เท่าทันตนเอง</p> <p>C2.3 เปิดใจรับฟังโดยไม่ตัดสิน</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU142001 จิตวิทยาการเป็นผู้ฟังที่ดี</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>K2.1 พลวัตของความสัมพันธต่างวัย</p> <p>K2.2. พลวัตของความสัมพันธต่างเพศ</p> <p>K2.3 พลวัตของความสัมพันธเพศเดียวกัน</p> <p>K2.4 อคติและทัศนคติทางสังคมต่อความสัมพันธที่หลากหลาย</p> <p>K2.5 หลักการพื้นฐานทางจิตวิทยาความรัก</p> <p>K2.6 ทฤษฎีความผูกพัน (Attachment Theory)</p> <p>K2.7 รูปแบบความรักตามทฤษฎีสามเหลี่ยมของสเตอร์นเบิร์ก</p> <p>K2.8 กลไกทางจิตวิทยาของการแอบรักและความรักข้างเดียว</p> <p>K2.9 ความแตกต่างระหว่างความหลงและกามารมณ์</p> <p>K2.10 กลไกการป้องกันทางจิตวิทยา</p> <p>K2.11 ทฤษฎีการจัดการความเครียด</p> <p>K2.12 แนวคิดเรื่องความยืดหยุ่นทางอารมณ์</p> <p>K2.13 ผลกระทบทางจิตวิทยาของความไม่สมหวังในรัก</p> <p>K2.14 จิตวิทยาของการอยู่เป็นโสดอย่างมีความสุข</p> <p>K2.15 ปัจจัยทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ</p> <p>K2.16 ปัจจัยทางวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S2.1 อธิบายความสัมพันธ์ของมนุษย์ตามหลักการทางจิตวิทยาได้</p> <p>S2.2 อธิบายความรักตามหลักการทางจิตวิทยาได้</p> <p>S2.3 ระบุรูปแบบความสัมพันธ์ได้</p> <p>S2.4 ประเมินคุณสมบัติของคู่ครองที่เหมาะสมกับตนเองได้</p> <p>S2.5 ออกแบบรูปแบบกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ได้</p> <p>S2.6 ใช้หลักการสื่อสารเพื่อแก้ไขปัญหาความขัดแย้งในความสัมพันธ์ได้</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E2.1 การเคารพผู้อื่น</p> <p>E2.2 การรักษาความลับของข้อมูลส่วนบุคคล</p> <p>E2.3 การเคารพสิทธิและความหลากหลายทางวัฒนธรรมในความสัมพันธ์</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C2.1 การปราศจากอคติ (Non-prejudice)</p> <p>C2.2 การเปิดกว้างทางความคิด (Open-mindedness)</p> <p>C2.3 ความเข้าใจผู้อื่น (Empathy)</p> <p>C2.4 ความเข้มแข็งทางจิตใจ (Mental Fortitude)</p> <p>C2.5 การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-worth)</p> <p>C2.6 การยอมรับความแตกต่าง (Acceptance of Diversity)</p> <p>C2.7 ความยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive Flexibility)</p> <p>C2.8 ความรับผิดชอบต่อความสัมพันธ์ (Relationship Responsibility)</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU144001 จิตวิทยาความรัก</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K2.17 รูปแบบความสัมพันธ์แบบเปิดกว้าง K2.18 ความท้าทายของความสัมพันธ์ทางไกล K2.19 แนวคิดเรื่องความรักไร้พรมแดน K2.20 แนวคิดการเลือกคู่ตามหลักจิตวิทยาและสังคมวิทยา K2.21 ปัจจัยสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ที่ยั่งยืน K2.22 ทักษะการสื่อสารในความสัมพันธ์ K2.23 การจัดการความขัดแย้งในความสัมพันธ์ K2.24 การสร้างความผูกพันและความใกล้ชิดในระยะยาว				
<u>ความรู้ตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</u> K2.1 เข้าใจธรรมชาติของความเครียด, ระบบประสาทอัตโนมัติ ฮอโมนความเครียดและปฏิกิริยา "สู้หรือหนี" K2.2 รู้จักปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยคุ้มครอง ผลกระทบทางกายภาพ จิตใจ และพฤติกรรม รวมถึงบริบทความเครียดในยุคดิจิทัล K2.3 เข้าใจหลักการของศิลปะบำบัด, เทคนิคการหายใจ, พลังของคำพูดด้านบวก กับดักทางความคิด และจิตวิทยาภาษาในการโปรแกรมสมอง K2.4 เข้าใจหลักการสร้างสมดุลชีวิต และสุขภาวะองค์รวม	<u>ทักษะทั่วไป</u> S2.1 ทักษะรู้เท่าทันความเครียดของตนเอง S2.2 ทักษะการจัดการความเครียดเบื้องต้น S2.3 ทักษะบริหารจัดการกิจวัตรอย่างเหมาะสม S2.4 ทักษะการสื่อสารและนำเสนอ	<u>จริยธรรม</u> E2.1 เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C2.1 มีสติรู้เท่าทันอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง ไม่เพิกเฉยต่อความเครียด C2.2 มีความยืดหยุ่นทางจิตใจ C2.3 มีการเห็นอกเห็นใจ C2.4 มีวินัยในการดูแลตนเอง	<u>วิชาเลือก</u> SU144002 ศิลปะการรับมือกับความเครียด

PLO3 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการทำงาน (Ap - Cognitive Domain)

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K3.1 ประเภทและความสามารถของเครื่องมือดิจิทัลเพื่อการทำงานและการทำงานร่วมกัน</p> <p>K3.2 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการนำเสนองาน</p> <p>K3.3 หลักการทำงานและความสามารถพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้ในการทำงาน</p> <p>K3.4 การสืบค้นและประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล</p> <p>K3.5 จริยธรรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S3.1 ทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการทำงานร่วมกัน</p> <p>S3.2 ทักษะการใช้ Generative AI เพื่อช่วยสร้างสรรค์เนื้อหา, สรุปข้อมูล, และระดมสมอง (Prompt Engineering Basics)</p> <p>S3.3 ทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์สื่อ</p>	<p>E3.1 จรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยีและ AI</p> <p>E3.1.1 การเคารพทรัพย์สินทางปัญญา,</p> <p>E3.1.2 ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล</p> <p>E3.1.3 การไม่ใช้ AI ในทางที่ผิดหรือสร้างข้อมูลเท็จ (Digital and AI Ethics)</p>		<p>วิชาบังคับ</p> <p>SU001001 ศิลปากรสร้างสรรค์</p> <p>SU004001 การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกิจกรรมบ่มเพาะอัตลักษณ์</p>
	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.1 ใช้ปัญญาประดิษฐ์สนับสนุนกระบวนการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์</p>			<p>วิชาเลือก</p> <p>SU001003 การสร้างสรรค์และนวัตกรรม</p>
	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.1 การระดมความคิดด้วยปัญญาประดิษฐ์</p> <p>S3.2 การสร้างภาพแทนลูกค้าด้วยปัญญาประดิษฐ์</p>			<p>วิชาเลือก</p> <p>SU001004 การสร้างธุรกิจแบบสิ้นด้วยปัญญาประดิษฐ์</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K3.1 ความหมาย องค์ประกอบ และความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล</p> <p>K3.2 โครงสร้างของระบบสื่อดิจิทัลและปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระจายข่าวสาร</p> <p>K3.3 วิธีการที่สื่อดิจิทัลใช้ในการสร้างภาพจำและแนวทางการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสื่อ</p>				<p>วิชาเลือก</p> <p>SU002006 การรู้ทันสื่อดิจิทัล</p>
<p>K3.1 การวิเคราะห์รูปแบบความล้มเหลวและผลกระทบ</p> <p>K3.2 ทฤษฎีการแก้ปัญหาเชิงประดิษฐ์สร้างสรรค์</p> <p>K3.3 เทคนิคการคิดสร้างสรรค์แบบสมองเปอร์ด</p> <p>K3.4 การตัดสินใจภายใต้หลายเกณฑ์</p> <p>K3.5 กระบวนการลำดับขั้นเชิงวิเคราะห์</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.1 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์</p> <p>S3.2 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน</p>			<p>วิชาเลือก</p> <p>SU003001 การแก้ปัญหาด้วยปัญญาประดิษฐ์</p>
<p>K3.1 ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์</p> <p>K3.2 นำเสนอผลงานโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยต์</p> <p>K3.3 ระบุสิ่งที่ทำได้และทำไม่ได้ตามกฎหมาย</p> <p>K3.4 ทำรายงานโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด</p> <p>K3.5 สร้างตารางคำนวณโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์ เอ็กเซลล์</p> <p>K3.6 แสดงผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์บีไอ</p> <p>K3.7 นำเสนอแนวคิดในการทำงานผ่านปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวัน</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S3.1 ความเข้าใจ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์</p> <p>S3.2 สร้างตารางคำนวณโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์ เอ็กเซลล์</p> <p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S3.3 ระบุสิ่งที่ทำได้และทำไม่ได้ตามกฎหมาย</p> <p>S3.4 นำเสนอผลงานโดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟท์ เพาเวอร์พอยต์</p>	<p>E3.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 การมีจิตสาธารณะ</p> <p>C3.2 อุดมคติ</p> <p>C3.3 ละเอียด รอบคอบ</p> <p>C3.4 สุขภาพ ให้เกียรติผู้อื่น</p> <p>C3.5 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา</p>	<p>วิชาบังคับเลือก</p> <p>SU003002 การเข้าใจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ 101</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S3.5 แสดงผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรม ไมโครซอฟท์ เพาเวอร์บีโอ ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.6 ทำรายงานโดยใช้โปรแกรม ไมโครซอฟท์ เวิร์ด			
K3.1 ประเภทและความสามารถของเครื่องมือดิจิทัล เพื่อการทำงานและการทำงานร่วมกัน K3.2 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน K3.3 หลักการทำงานและความสามารถพื้นฐานของ ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้ในการทำงาน K3.4 การสืบค้นและประเมินความน่าเชื่อถือของ ข้อมูลดิจิทัล	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 ทักษะการจัดการข้อมูลและไฟล์ ดิจิทัล S3.2 ทักษะการใช้ Generative AI เพื่อ ช่วยสร้างสรรค์เนื้อหา, สรุปข้อมูล, และ ระดมสมอง (Prompt Engineering Basics) S3.3 ทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อ สร้างสรรค์สื่อ S3.4 ทักษะการแก้ปัญหาทางเทคนิค	E3.1 จรรยาบรรณในการ ใช้เทคโนโลยีและ AI E3.1.1 การเคารพ ทรัพย์สินทางปัญญา E3.1.2 ความเป็น ส่วนตัวของข้อมูล E3.1.3 การไม่ใช้ AI ในทางที่ผิดหรือสร้าง ข้อมูลเท็จ (Digital and AI Ethics)	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 มีคุณธรรม จริยธรรม C3.2 ไม่ละเมิดทรัพย์สิน ทางปัญญาของผู้อื่น	วิชาเลือก SU004002 ศิลปะศิลปากร
K3.1 รู้หลักการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการสืบค้น การสร้างต้นแบบ และการนำเสนอผลงาน	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S3.1 ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการรวบรวม ข้อมูล สร้างสื่อ และนำเสนอผลงานได้ อย่างมีประสิทธิภาพ	E3.1 มีจริยธรรมในการใช้ สื่อดิจิทัล เคารพสิทธิ์ใน ทรัพย์สินทางปัญญาและ ลิขสิทธิ์ของผู้อื่น	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 มีความกระตือรือร้น ที่จะเรียนรู้และทดลองใช้ เครื่องมือดิจิทัลใหม่ๆ เพื่อ พัฒนาทักษะของตนเอง อย่างสม่ำเสมอ ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ C3.2 ใส่ใจในรายละเอียด และสุนทรียภาพในการจัด	วิชาเลือก SU041001 ภูมิปัญญาไทย กับการสร้างสรรค์ SU041002 การออกแบบ และสร้างสรรค์ในศิลปะ ตะวันออก

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
			องค์ประกอบและนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและสวยงาม	
K3.1 เทคโนโลยีด้านศิลปะการแสดง	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 สามารถใช้เทคโนโลยีทางศิลปะการแสดงและเครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์สื่อใหม่	E3.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 ปฏิบัติตามกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยี	วิชาเลือก SU051001 การแสดงประยุกต์ในสื่อใหม่
	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 ประยุกต์ใช้ AI ช่วยวิเคราะห์/จัดการข้อมูล			วิชาเลือก SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลภาพดาวเทียมเพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์
K3.1 หลักการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อการสืบค้น จัดการ และสรุปข้อมูล K3.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในบริบททางสังคม การศึกษา และวัฒนธรรม	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S3.1 ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการออกแบบและพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ สร้างสรรค์อย่างเหมาะสม ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S3.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI เพื่อการเรียนรู้และการทำงานเชิงสร้างสรรค์ ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.3 จัดการข้อมูลดิจิทัลอย่างเป็นระบบและปลอดภัย	E3.1 ตระหนักถึงผลกระทบทางจริยธรรมสังคม และวัฒนธรรมจากการใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์	ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ C3.1 ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และประโยชน์ต่อสังคม	วิชาเลือก SU061001 แหล่งการเรียนรู้สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพ</p> <p>K3.1 ความรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์</p> <p>K3.2 ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสวมใส่และระบบติดตามสุขภาพดิจิทัล</p> <p> K3.2.1 ประเภทของเทคโนโลยีสวมใส่และระบบติดตามสุขภาพดิจิทัล</p> <p> K3.2.2 พารามิเตอร์ต่าง ๆ เช่น อัตราการเต้นหัวใจ ระดับออกซิเจนในเลือด และคุณภาพการนอนหลับ</p> <p>K3.3 ความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับการจัดการโภชนาการและองค์ประกอบร่างกาย</p> <p>K3.4 ความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์และพัฒนาสมรรถภาพทางกีฬา</p> <p>K3.5 ความรู้เกี่ยวกับหลักจริยธรรมและความเป็นส่วนตัวในการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ด้านสุขภาพ</p> <p>ความรู้อื่น ๆ</p> <p>K3.6 ความรู้เกี่ยวกับหลักการดูแลสุขภาพแบบองค์รวมในยุคดิจิทัล</p> <p>K3.7 ความรู้เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์และการประเมินข้อมูลสุขภาพในโลกดิจิทัล</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S3.1 เลือกและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างเหมาะสม</p> <p>S3.2 การใช้งานอุปกรณ์สวมใส่และแพลตฟอร์มติดตามสุขภาพดิจิทัล</p> <p>S3.3 การวิเคราะห์และตีความข้อมูลสุขภาพจากเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>S3.4 การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการวางแผนและจัดการโภชนาการ</p> <p>S3.5 การวัดและติดตามองค์ประกอบร่างกายด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>S3.6 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการวิเคราะห์และพัฒนาสมรรถภาพทางกีฬา</p> <p>S3.7 การปฏิบัติตามหลักจริยธรรมและคุ้มครองความเป็นส่วนตัวของข้อมูลสุขภาพ</p> <p>S3.8 การสื่อสารและนำเสนอข้อมูลสุขภาพผ่านสื่อดิจิทัล</p> <p>S3.9 การทำงานร่วมกันในโครงการที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>S3.10 การแก้ปัญหาและการปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่</p>	<p>E3.1 มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>E3.2 อ้างอิงข้อมูลที่นำมาใช้ในการโครงการเสมอ</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 ทำงานเป็นทีม</p> <p>C3.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน</p> <p>C3.3 ความรับผิดชอบต่อนตนเอง ได้แก่ การตรงต่อเวลา และการยอมรับความผิดพลาดของตนเอง</p> <p>C3.4 ความรับผิดชอบต่องสังคม ได้แก่ การตระหนักถึงผลกระทบของโครงการที่มีต่อสังคม</p> <p>C3.5 การมีจิตสาธารณะและจิตอาสา</p> <p>C3.6 การคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU063001</p> <p>ปัญญาประดิษฐ์กับสุขภาพในยุคดิจิทัล</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K3.8 ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารและการทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมดิจิทัล</p> <p>K3.9 ความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาตนเองในยุคเทคโนโลยี</p> <p>K3.10 ความรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมและการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่วนรวม</p>				
<p>K3.1 แนวคิดและศัพท์พื้นฐานทางการเงินที่ใช้ในชีวิตประจำวัน</p> <p>K3.2 เครื่องมือดิจิทัลสำหรับการคำนวณทางการเงินและภาษีเงินได้</p> <p>K3.3 แหล่งข้อมูลสินทรัพย์ทางการเงินและการลงทุน</p> <p>K3.4 บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการแข่งขันและนำเสนอข้อมูล</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการคำนวณดอกเบี้ย เงินออม และภาษีเงินได้</p> <p>S3.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการตัดสินใจลงทุนเบื้องต้น</p> <p>S3.3 ค้นหา รวบรวม และจัดการข้อมูลทางการเงินจากแหล่งออนไลน์</p> <p>S3.4 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการจัดการแข่งขัน</p>	<p>E3.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ</p> <p>E3.2 ใช้ข้อมูลดิจิทัลอย่างถูกต้องและเคารพลิขสิทธิ์</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 มีความรับผิดชอบต่อสังคมและตระหนักถึงผลกระทบของการใช้ข้อมูลทางการเงิน</p> <p>C3.2 ใฝ่รู้และติดตามข้อมูลทางการเงิน</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU071001 การวางแผนการเงินสำหรับมือใหม่</p> <p>SU071002 สนุกกับเกมการเงิน</p>
	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S3.1 ค้นคว้า รวบรวมการอนุรักษ์งานศิลปกรรม</p>			<p>วิชาเลือก</p> <p>SU071003 วิทยาศาสตร์เบื้องต้นในการอนุรักษ์ศิลปกรรม</p>
<p>K3.1 ความเข้าใจในเครื่องมือดิจิทัลสำหรับการทำงานร่วมกัน (Collaboration Tools)</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S3.1 ทักษะการสืบค้นและประเมินข้อมูลดิจิทัล</p>	<p>E3.1 ความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้ AI</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 ความสามารถในการปรับตัวเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU071005 ธุรกิจนวัตกรรมออบแห้งพลังงานแสงอาทิตย์ใหม่</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.2 ทักษะการใช้ AI ช่วยในการทำงาน (เช่น การวิเคราะห์ข้อมูล, การสร้างเนื้อหา)</p>			
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1) การจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือน</p> <p>K3.1 หลักการและแนวคิดพื้นฐานของการจัดการสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนในครัวเรือน</p> <p>K3.2 ความรู้เรื่องเทคนิคการอนุรักษ์พลังงานและทรัพยากรในที่อยู่อาศัย ได้แก่ การใช้แสงธรรมชาติ การระบายอากาศแบบธรรมชาติ การอนุรักษ์น้ำ และการจัดการมูลฝอย</p> <p>2) เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือน</p> <p>K3.3 ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ในการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือน</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S3.1 สามารถวิเคราะห์และเลือกใช้วิธีการจัดการพลังงาน น้ำ และมูลฝอย ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของครัวเรือนได้</p> <p>S3.2 สามารถวางแผนแนวทางการปรับปรุงที่อยู่อาศัยเพื่อการอนุรักษ์พลังงานโดยบูรณาการความรู้ด้านแสงและการระบายอากาศ</p> <p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S3.3 สามารถสืบค้นข้อมูลและติดตามนวัตกรรมใหม่ ๆ ด้านการจัดการสิ่งแวดล้อมเพื่อนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.4 สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อวางแผนและสนับสนุนการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือนอย่างยั่งยืนได้</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E3.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย และส่งงานตรงเวลา การมีจิตสาธารณะ</p> <p>C3.2 ละเอียด รอบคอบ</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C3.3 มีทัศนคติที่เปิดกว้างและพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU073001 เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการสิ่งแวดล้อมในครัวเรือนอย่างยั่งยืน</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K3.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์อย่างเหมาะสมและมีวิจารณญาณ</p> <p>K3.2 คิดเชิงระบบและเชิงเหตุผลเพื่อแก้ปัญหาในบริบทดิจิทัล</p> <p>K3.3 สร้างสรรค์ผลงานหรือแนวคิดดิจิทัลโดยอาศัยหลักวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยี</p> <p>K3.4 สื่อสารแนวคิด กระบวนการ และผลลัพธ์ทางเทคโนโลยีแก่บุคคลทั่วไปได้อย่างชัดเจน</p> <p>K3.5 ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความรับผิดชอบและจริยธรรมในบริบทเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S3.1 ใช้การจำลอง (simulation) เป็นเครื่องมือในการทดลอง ตรวจสอบและปรับปรุงแนวคิดการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอน</p> <p>S3.2 การสื่อสารแนวคิดเชิงเทคนิคและเชิงสร้างสรรค์ของผลงานให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างชัดเจนทั้งในรูปแบบการนำเสนอและเอกสารประกอบงาน</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S3.3 เรียนรู้แนวคิดใหม่ทางฟิสิกส์ เทคโนโลยีดิจิทัล และเครื่องมือสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย พร้อมทั้งตั้งคำถาม ทดลอง และประเมินผลลัพธ์ของการเรียนรู้จากการลงมือทำจริง</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S3.4 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์อย่างเหมาะสมและมีวิจารณญาณเพื่อสนับสนุนกระบวนการออกแบบและการสร้างสรรค์ พร้อมทั้งสามารถประเมินความถูกต้อง ความเหมาะสม และข้อจำกัดของผลลัพธ์ที่ได้จากเครื่องมือดิจิทัลหรือ AI</p>	<p>E3.1 มีความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่ทุจริตในการสอบและงานมอบหมาย และเคารพลิขสิทธิ์แหล่งข้อมูล</p>	<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C3.1 แสดงความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองใน โดยเข้าเรียนและส่งแบบทดสอบ/งานเดี่ยวทำย้ชั่วโมงได้ครบถ้วนและตรงเวลา</p> <p><u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</u></p> <p>C3.2 รอบคอบ ซื่อสัตย์ในการทำงานเดี่ยว เคารพหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ และใช้ข้อมูลอย่างรับผิดชอบต่อ</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU073002 ฟิสิกส์สำหรับงานสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S3.5 สื่อสารและเผยแพร่ผลงานดิจิทัลในรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย			
<p>K3.1 ความหมายและความสำคัญของวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>K3.2 กระบวนการของวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>K3.3 หลักการนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง กราฟ และแผนภาพต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์</p> <p>K3.4 การอธิบายสารสนเทศที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>K3.5 ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมเอ็กซ์เซล</p>	<p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S3.1 ใช้โปรแกรมเอ็กซ์เซลในการเก็บรวบรวมข้อมูล</p> <p>S3.2 ใช้โปรแกรมเอ็กซ์เซลในการวิเคราะห์ข้อมูล</p> <p>S3.3 ใช้โปรแกรมเอ็กซ์เซลในการนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง กราฟ และแผนภาพต่าง ๆ</p> <p>S3.4 ใช้โปรแกรมเอ็กซ์เซลในการวิเคราะห์ข้อมูลจริงตามหลักการของวิทยาการวิเคราะห์ข้อมูล</p>	E3.1 แสดงออกถึงพฤติกรรมของความซื่อสัตย์สุจริตไม่คัดลอกผลงานผู้อื่น		<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU073003 วิทยาการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยเอ็กซ์เซล</p>
<p>K3.1 บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร</p> <p>K3.2 ความรู้พื้นฐานด้านปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้เชิงลึก</p> <p>K3.3 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์</p> <p>K3.4 การจัดการความรู้</p> <p>K3.5 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>K3.6 หลักธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S3.1 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานในบริบทที่เหมาะสม</p> <p>S3.2 ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ และการทำงานร่วมกัน</p> <p>S3.3 อธิบายหลักธรรมาภิบาลปัญญาประดิษฐ์ และแนวทางการรักษา</p>	E3.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความซื่อสัตย์สุจริต	<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C3.1 การมีจิตสาธารณะ</p> <p>C3.2 อดทน อดกลั้น</p> <p>C3.3 ละเอียด รอบคอบ</p> <p>C3.4 สุขภาพ ให้เกียรติผู้อื่น</p> <p>C3.5 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU073004 ความรอบรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K3.7 กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และปัญญาประดิษฐ์	<p>ความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูลและระบบสารสนเทศ</p> <p>S3.4 แสดงความตระหนักด้านกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และปัญญาประดิษฐ์</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S3.5 อธิบายบทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ในบริบทของสังคมปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S3.6 อธิบายความรู้พื้นฐานด้านปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้เชิงลึก รวมถึงแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง</p> <p>S3.7 อธิบายหลักการจัดการความรู้และการติดต่อสื่อสาร โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</p>			

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K3.1 การประเมินคุณค่าของงานสื่อผสมสำหรับโซเชียลมีเดีย</p> <p>K3.2 เลือกสื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>K3.3 ทำงานเป็นทีม</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S3.1 เลือกสื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S3.2 อธิบายความหมายและคุณค่าของงานสื่อผสมสำหรับโซเชียลมีเดีย</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.3 ใช้เครื่องมือและทักษะดิจิทัลในการร่วมกันทำงานเป็นทีม</p>	<p>E3.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 การมีจิตสาธารณะ</p> <p>C3.2 อดทน อดกลั้น</p> <p>C3.3 ละเอียด รอบคอบ</p> <p>C3.4 สุขภาพ ให้เกียรติผู้อื่น</p> <p>C3.5 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU073005 นักสร้างสื่อผสมสำหรับโซเชียลมีเดีย</p>
<p>K3.1 ภัยคุกคามทางไซเบอร์</p> <p>K3.2 ความเสี่ยงทางไซเบอร์</p> <p>K3.3 เครื่องมือและเทคโนโลยีเพื่อความปลอดภัยทางดิจิทัล</p> <p>K3.4 ปฏิบัติตามหลักกฎหมายและสิทธิความเป็นส่วนตัวทางดิจิทัล</p> <p>K3.5 พลเมืองดิจิทัลที่ส่งเสริมความปลอดภัยในโลกออนไลน์</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S3.1 วิเคราะห์สถานการณ์และประเมินความเสี่ยงทางไซเบอร์ พร้อมเสนอแนวทางป้องกันได้อย่างเหมาะสม</p> <p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S3.2 อธิบายและจำแนกประเภทของภัยคุกคามทางไซเบอร์ได้อย่างถูกต้องและทันสมัย</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.3 ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีเพื่อความปลอดภัยทางดิจิทัล</p> <p>S3.4 ปฏิบัติตามหลักกฎหมายและสิทธิความเป็นส่วนตัวทางดิจิทัล</p>	<p>E3.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 การมีจิตสาธารณะ</p> <p>C3.2 อดทน อดกลั้น</p> <p>C3.3 ละเอียด รอบคอบ</p> <p>C3.4 สุขภาพ ให้เกียรติผู้อื่น</p> <p>C3.5 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU073006 ภูมิคุ้มกันไซเบอร์</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K3.1 หลักการสืบค้นข้อมูลดิจิทัลด้านอาหารและสุขภาพ</p> <p>K3.2 หลักการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัลด้านอาหารและสุขภาพ</p> <p>K3.3 จริยธรรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S3.1 ใช้เครื่องมือดิจิทัลได้ด้วยตนเอง</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.2 ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการสืบค้นทักษะทั่วไป</p> <p>S3.3 ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อช่วยร่างเนื้อหา</p>	<p>E3.1 ปฏิบัติตามจริยธรรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์</p> <p>E3.2 อ้างอิงแหล่งที่มาที่ใช้ในงานมอบหมายอย่างถูกต้องและไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น</p>		<p>วิชาเลือก</p> <p>SU081001 อาหารเพื่อสุขภาพ</p>
<p>K3.1 เครื่องมือดิจิทัลในชีวิตประจำวัน</p> <p>K3.2 การสืบค้นข้อมูลบนโลกออนไลน์</p> <p>K3.3 เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการทำงานและการเรียนรู้</p> <p>K3.4 ข้อมูลส่วนบุคคลและรอยเท้าดิจิทัล</p> <p>K3.5 การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล</p> <p>K3.6 การใช้ Cloud</p> <p>K3.7 การนำเสนอข้อมูลและเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล</p> <p>K3.8 การสื่อสารในโลกดิจิทัลและมารยาทออนไลน์</p> <p>K3.9 จริยธรรมดิจิทัล กฎหมาย และ PDPA</p> <p>K3.10 ความปลอดภัยไซเบอร์พื้นฐานในชีวิตประจำวัน</p> <p>K3.11 การใช้ดิจิทัลแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน</p>		<p>E3.1 จริยธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 ตระหนักถึงประเด็นความปลอดภัยของข้อมูล</p> <p>C3.2 มีความฉลาดรู้ดิจิทัล</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU083001 ความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อชีวิตประจำวัน</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K3.1 แหล่งสารสนเทศสุขภาพและการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น K3.2 แอปพลิเคชันและอุปกรณ์ดิจิทัลเพื่อติดตามข้อมูลสุขภาพส่วนบุคคล K3.3 จริยธรรมดิจิทัล และความปลอดภัยข้อมูลสุขภาพ		E3.1 จริยธรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 ตระหนักถึงประเด็นความปลอดภัยของข้อมูล	วิชาเลือก SU084002 สุขภาวะในยุคดิจิทัล
K3.1 แหล่งข้อมูลและรูปแบบสื่อดิจิทัลด้านการจัดการขยะและสิ่งแวดล้อม	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 การใช้ดิจิทัลและ AI ในการสืบค้นรวบรวม และประมวลผลข้อมูล S3.2 การใช้ดิจิทัลและ AI ในการผลิตและการนำเสนอข้อมูล	E3.1 จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 ความเหมาะสมในการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล	วิชาเลือก SU091003 วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
K3.1 หลักการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการรวบรวมข้อมูล	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการรวบรวมและจัดการข้อมูล S3.2 ทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการนำเสนอผลงาน	E3.1 การใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ		วิชาเลือก SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน
K3.1 เทรนด์อาหารเพื่อสุขภาพ	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 ทักษะการสืบค้นและกลั่นกรองข้อมูลจากแหล่งข้อมูลออนไลน์			วิชาเลือก SU091005 อาหารทางเลือก
	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 การค้นหาข้อมูลผลิตภัณฑ์จากเทคโนโลยีชีวภาพที่สนใจ S3.2 การนำเสนอผลิตภัณฑ์จากเทคโนโลยีชีวภาพที่สนใจ			วิชาเลือก SU091006 มหัศจรรย์ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีชีวภาพ

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.1 สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์</p> <p>S3.2 สามารถจัดการความขัดแย้ง และการทำงานเป็นทีมข้ามวัยอย่างมีประสิทธิภาพ</p>	E3.1 จิตสำนึกในการทำงานร่วมกัน		<p>วิชาเลือก</p> <p>SU092001 การสื่อสารข้ามวัยอย่างสร้างสรรค์</p>
<p>K3.1 พื้นฐานประเภทของกฎหมาย ขอบเขตการบังคับใช้ของกฎหมาย</p> <p>K3.2 หลักทั่วไปของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน</p> <p>K3.3 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.1 ความสามารถในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล, การจัดการความเป็นส่วนตัว และการปกป้องตนเองจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ เพื่อให้สามารถใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยและถูกกฎหมาย</p>	E3.1 การตระหนักและเคารพสิทธิของผู้อื่นในโลกดิจิทัล	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 การมีสติและไตร่ตรองข้อมูลก่อนเผยแพร่ หรือก่อนแสดงความคิดเห็นบนสื่อสังคมออนไลน์</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU093001 พลเมืองดิจิทัลกับการสร้างสรรค์ข้อมูล</p>
<p>K3.1 ความรู้เกี่ยวกับแพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัลสำหรับการจัดการงานและโครงการ</p> <p>K3.2 หลักการจัดการเวลา การจัดการภาระงาน และการติดตามความก้าวหน้าของงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>K3.3 แนวคิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน</p> <p>K3.4 ความรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S3.1 สามารถเลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมในการวางแผนโครงการ</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.2 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริหารจัดการเวลา ภาระงาน และติดตามงานได้อย่างเป็นระบบ</p>	<p>E3.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรับผิดชอบ เคารพความเป็นส่วนตัวและข้อมูลของผู้อื่น</p> <p>E3.2 ใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเหมาะสม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือจริยธรรมทางดิจิทัล</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 เปิดรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ และพร้อมปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU093002 กฎหมายกับเทคโนโลยีดิจิทัล</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S3.3 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลและแบ่งปันข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ S3.4 สามารถนำเสนอผลการดำเนินงานโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม			
K3.1 ความรู้เกี่ยวกับแพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัลสำหรับการจัดการงานและโครงการ K3.2 หลักการจัดการเวลา การจัดการภาระงาน และการติดตามความก้าวหน้าของงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล K3.3 แนวคิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน K3.4 ความรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S3.1 สามารถเลือกและใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมในการวางแผนโครงการ <u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u> S3.2 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริหารจัดการเวลา ภาระงาน และติดตามงานได้อย่างเป็นระบบ S3.3 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลและแบ่งปันข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ S3.4 สามารถนำเสนอผลการดำเนินงานโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	E3.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรับผิดชอบ เคารพความเป็นส่วนตัวและข้อมูลของผู้อื่น E3.2 ใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเหมาะสม ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือจริยธรรมทางดิจิทัล	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> E3.1 เปิดรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ และพร้อมปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล	<u>วิชาเลือก</u> SU093003 การจัดการงานในโลกดิจิทัล
K3.1 พื้นฐานของเทคโนโลยีการสื่อสาร K3.2 ประวัติศาสตร์ของการสื่อสารในยุคแรกเริ่มจนถึงความก้าวหน้าในยุคดิจิทัลปัจจุบัน K3.3 หลักการทำงานของเครือข่ายเซลลูลาร์ K3.4 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต K3.5 เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านดาวเทียม	<u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u> S3.1 การเปรียบเทียบความแตกต่างของเทคโนโลยีเครือข่าย S3.2 การเลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับโจทย์ปัญหา	E3.1 การอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้อง E3.2 การคำนึงถึงผลกระทบของเทคโนโลยีต่อผู้ใช้	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C3.1 การคิดอย่างเป็นระบบ C3.2 การมุ่งเน้นการแก้ปัญหา C3.3 การคิดเชิงนวัตกรรม	<u>วิชาเลือก</u> SU093004 เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลและการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K3.6 การผนวกปัญญาประดิษฐ์กับระบบการสื่อสาร K3.7 ความปลอดภัยและการจัดการความเสี่ยงในโลกดิจิทัล	S3.3 การประยุกต์ใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่งในชีวิตประจำวัน		C3.4 การเรียนรู้ด้วยตนเอง C3.5 ความรับผิดชอบ	
K3.1 แนวคิดและวิวัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ K3.2 การเรียนรู้ของเครื่อง K3.3 การเรียนรู้เชิงลึก K3.4 การประมวลผลภาษาธรรมชาติ K3.5 โมเดลภาษาขนาดใหญ่ K3.6 การมองเห็นของคอมพิวเตอร์ K3.7 ประเภทของเครื่องมือ AI K3.8 ผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ ต่อสังคม เศรษฐกิจ และอุตสาหกรรม K3.9 ประเด็นทางจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวันและการทำงาน S3.2 การเลือกใช้เครื่องมือ AI ที่สอดคล้องกับเป้าหมาย S3.3 การตั้งคำถาม (Prompting) หรือ พารามิเตอร์พื้นฐาน S3.4 การแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและความคิดเห็นที่ AI สร้างขึ้น	E3.1 ความซื่อสัตย์ทางวิชาการ E3.2 การไม่เผยแพร่ข้อมูลเท็จที่สร้างโดย AI E3.3 การเคารพในความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา C3.2 การปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีใหม่ C3.3 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ C3.4 ความรอบคอบในการตัดสินใจ (Prudence)	วิชาเลือก SU093005 ปัญญาประดิษฐ์ในชีวิตประจำวันและการทำงาน
K3.1 แนวคิดและองค์ประกอบของเอไอแชทบอท K3.2 เครื่องมือและแพลตฟอร์มสำหรับสร้างเอไอแชทบอทแบบไม่ต้องเขียนโค้ด K3.3 หลักการเตรียมและจัดการแหล่งข้อมูลสำหรับแชทบอท K3.4 หลักการวิเคราะห์ข้อความและภาพด้วยเอไอ K3.5 วิธีการเชื่อมต่อแชทบอทกับระบบงานและช่องทางสื่อสาร K3.6 แนวทางการทดสอบและปรับปรุงประสิทธิภาพแชทบอท	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S3.1 สืบค้นข้อมูล และจัดเตรียมแหล่งข้อมูลสำหรับการตอบคำถาม ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.2 สร้างเอไอแชทบอทโดยใช้เครื่องมือแบบไม่ต้องเขียนโค้ด S3.3 พัฒนาแชทบอทให้วิเคราะห์ข้อความและภาพ S3.4 ประยุกต์ใช้แชทบอทเพื่อแก้ปัญหาและสนับสนุนการทำงานจริง	E3.1 ตระหนักถึงความเป็นส่วนตัวและการปกป้องข้อมูลของผู้ใช้งาน E3.2 ใช้เอไอแชทบอทอย่างรับผิดชอบและไม่เผยแพร่ข้อมูลเท็จ E3.3 เคารพสิทธิและทรัพย์สินทางปัญญาในการใช้ข้อมูล	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและพัฒนาแชทบอท C3.2 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย C3.3 มีความใฝ่รู้และพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่อยู่เสมอ	วิชาเลือก SU093006 การพัฒนาเอไอแชทบอทเพื่อสนับสนุนการทำงาน

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
		E3.4 คำนึงถึงผลกระทบของเอไอต่อสังคมและการทำงานของมนุษย์	C3.4 มีทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร	
<p>K3.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทำงานของเสียงดิจิทัล (Digital Audio), MIDI, และกระบวนการผลิตดนตรีด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Digital Audio Workstation) ตั้งแต่การเรียบเรียง (Arrangement) การผสมเสียง (Mixing) จนถึงการทำมาสเตอร์ริง (Mastering)</p> <p>K3.2 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่ดนตรีและเสียงประกอบในสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อสามารถวิเคราะห์ที่โจทย์และพัฒนาแนวคิดการสร้างสรรคให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อนั้น ๆ</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S3.1 สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมสร้างสรรค์ดนตรี (Digital Audio Workstation) และทฤษฎีดนตรีเพื่อผลิตผลงานเสียงประกอบสื่อให้ตอบสนองต่อเป้าหมายหรือโจทย์ที่กำหนดได้อย่างเหมาะสม</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S3.2 สามารถสืบค้นและเรียนรู้เทคนิคการใช้เครื่องมือดิจิทัลหรือแนวคิดทางดนตรีใหม่ ๆ ด้วยตนเอง เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S3.3 สามารถจัดการไฟล์เสียงดิจิทัล (Digital Audio Files) ในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการแปลงไฟล์ (Conversion) , การบีบอัด (Compression) และการส่งมอบผลงานผ่านช่องทางออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>			<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU103001 การสร้างสรรค์ดนตรีดิจิทัล</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K3.1 หลักการและแนวคิดพื้นฐานของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ในงานด้านธุรกิจและอุตสาหกรรมสัตว์เลี้ยง</p> <p>K3.2 แหล่งข้อมูลดิจิทัลและวิธีการสืบค้นข้อมูลด้านตลาด ผู้บริโภค และแนวโน้มอุตสาหกรรมสัตว์เลี้ยง</p> <p>K3.3 หลักการจัดการข้อมูลดิจิทัล การคัดกรองความน่าเชื่อถือ และจริยธรรมในการใช้ข้อมูล</p> <p>K3.4 รูปแบบและเครื่องมือดิจิทัลสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอเชิงธุรกิจ</p> <p>K3.5 แนวคิดการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลและเทคโนโลยีใหม่เพื่อสร้างคุณค่าและความได้เปรียบทางธุรกิจสัตว์เลี้ยง</p>				<p>วิชาเลือก</p> <p>SU111004 เศรษฐศาสตร์เลี้ยง</p>
<p>K3.1 การรวบรวมข้อมูลการอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>K3.2 การนำเสนอข้อมูลการอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ</p>		<p>จริยธรรม</p> <p>E3.1 จรรยาบรรณในการใช้ข้อมูลสารสนเทศ</p>		<p>วิชาเลือก</p> <p>SU111005 การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรทางน้ำ</p>
<p>K3.1 การรวบรวมข้อมูลเขตทางทะเลและการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>K3.2 การนำเสนอข้อมูลเขตทางทะเลและการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง</p>		<p>จริยธรรม</p> <p>E3.1 จรรยาบรรณในการใช้ข้อมูลสารสนเทศ</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 มีความรับผิดชอบต่อตนเอง</p> <p>C3.2 ตรงต่อเวลา</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU111006 เขตทางทะเลและการจัดการทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K3.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูลด้านเกษตรและอาหาร K3.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูลเกษตรและอาหาร	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูล	จริยธรรม E3.1 จรรยาบรรณในการใช้ข้อมูลสารสนเทศ		วิชาเลือก SU111007 เกษตรและอาหารในชีวิตประจำวัน
K3.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูลด้านการเกษตร K3.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูลการออกแบบการทำเกษตรวิธีใหม่	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูล	จริยธรรม E3.1 จรรยาบรรณในการใช้ข้อมูลสารสนเทศ		วิชาเลือก SU111008 เกษตรวิธีใหม่
K3.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูลด้านการพืชสมุนไพร กล้วยา หรือกล้วยง K3.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับพืชสมุนไพร กล้วยา หรือกล้วยง	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูล	จริยธรรม E3.1 จรรยาบรรณในการใช้ข้อมูลสารสนเทศ		วิชาเลือก SU111009 มหัศจรรย์พืชสมุนไพร กล้วยา กล้วยง
ความรู้ในการประกอบวิชาชีพ 1) เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มแอปพลิเคชัน K3.1 การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในโลกดิจิทัล K3.2 หลักการประเมินข้อมูล 2) การสื่อสารเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ K3.3 การสื่อสารในยุคดิจิทัล ความรู้อื่น ๆ 3) การจัดการความรู้ K3.4 การจัดการความรู้เพื่อการแบ่งปันในยุคดิจิทัล	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S3.1 การประเมินข้อมูลสำหรับการตัดสินใจ ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S3.2 การสืบค้นข้อมูล ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S3.3 การใช้ search engine สำหรับการสืบค้นข้อมูล S3.4 การสื่อสารข้อมูลด้วยเครื่องมือในระบบออนไลน์	จริยธรรม E3.1 การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 มีความใฝ่รู้ ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ C3.2 สามารถเรียนรู้ด้วยตัวเอง C3.3 มีความรับผิดชอบ C3.4 ละเอียด รอบคอบ C3.5 มีความเป็นผู้ประกอบการ C3.6 มีแนวความคิดการแก้ไขปัญหาเชิงนวัตกรรม	วิชาเลือก SU113001 ดิจิทัลเพื่อการเกษตร

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K3.1 ความหลากหลายทางชีวภาพของสิ่งมีชีวิต K3.2 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความหลากหลายทางชีวภาพ K3.3 ประเภทความหลากหลายทางชีวภาพ K3.4 หลักการใช้เทคโนโลยีด้านความหลากหลายทางชีวภาพ		จริยธรรม E3.1 รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้มอบหมาย		วิชาเลือก SU113002 ความหลากหลายทางชีวภาพในยุคดิจิทัล
K3.1 การสืบค้นข้อมูลวิชาการด้านสิ่งแวดล้อมทางน้ำโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ K3.2 การรวบรวมแหล่งสืบค้นข้อมูลด้านการจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ K3.3 การนำเสนอข้อมูลแหล่งสืบค้นข้อมูลด้านการจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล		จริยธรรม E3.1 จรรยาบรรณในการใช้ข้อมูลสารสนเทศ		วิชาเลือก SU113004 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ
K3.1 ทฤษฎีการสื่อสารและการนำเสนอ: การเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับประเภทข้อมูล K3.2 การสื่อสารกระบวนการของชีวิตและจิตวิทยา K3.3 การสื่อสารประเด็นจริยธรรมทางการแพทย์ (Bioethics) สิทธิผู้ป่วย พินัยกรรมชีวิต (Living Will)				วิชาเลือก SU114004 ปรีทรรศน์ ความตาย การจากไป และความโศกเศร้า
K3.1 ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อการทำงาน K3.2 แนวคิดเมืองอัจฉริยะ K3.3 ความรู้และทักษะสำหรับพลเมืองในการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล K3.4 การใช้งานโปรแกรมเอกซ์เซลเพื่องานธุรกิจ	ทักษะทั่วไป S3.1 ทักษะการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI ในการทำงาน S3.2 ทักษะการจัดการและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยเครื่องมือดิจิทัล	E3.1 จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี การเคารพข้อมูลส่วนบุคคล และความเป็นส่วนตัว	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 รับผิดชอบต่อการใช้งานเทคโนโลยี (Digital Responsibility) C3.2 ความสามารถในการปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยี	วิชาเลือก SU123001 การจัดการเมืองอัจฉริยะ SU123002 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
			ใหม่ (Tech Adaptability)	SU123003 ทักษะโปรแกรมเอกซ์เซลเพื่องานธุรกิจ SU123004 ปัญญาประดิษฐ์เพื่ออนาคต
<u>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</u> 1) เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการออกแบบ K3.1 ประวัติ ทัศนคติ และหลักการที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิต K3.2 องค์ประกอบของจักรวาลนฤมิต ความสำคัญและรูปแบบต่าง ๆ ของจักรวาลนฤมิตในอุตสาหกรรม K3.3 เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิต และศิลปะกับจักรวาลนฤมิต	<u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</u> 1) ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการออกแบบ S3.1 เลือกใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิตในการจัดระเบียบและรวบรวมข้อมูลดิจิทัลให้เหมาะสมกับบริบทงาน S3.2 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบสื่อในโลกเสมือนเพื่อนำเสนอข้อมูลหรือแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์ S3.3 กำหนดแนวทางการใช้จักรวาลนฤมิตเพื่อเป็นช่องทางสื่อสารเชิงประสบการณ์โดยอ้างอิงจากกรณีศึกษาในปัจจุบัน			วิชาเลือก SU133001 จักรวาลนฤมิต

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1) แอนิเมชัน</p> <p>K3.1 ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของแอนิเมชัน แอนิเมชันรอบโลก สุนทรียะในงานแอนิเมชัน ประเภทของแอนิเมชัน และศิลปะและแอนิเมชัน</p> <p>K3.2 องค์ประกอบและเทคนิคการเล่าเรื่องของแอนิเมชัน และการวิเคราะห์เนื้อหาของแอนิเมชัน</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1) ทักษะด้านแอนิเมชัน</p> <p>S3.1 ใช้แนวคิดสร้างสรรค์ผ่านการวิพากษ์ที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน</p> <p>S3.2 ปฏิบัติงานตามวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแอนิเมชัน การประยุกต์ใช้แนวคิดผู้สร้างสรรค์ในการวิพากษ์และประเมินคุณค่าสุนทรียภาพเชิงวิเคราะห์</p>			<p>วิชาเลือก</p> <p>SU133002 โลกแห่งแอนิเมชัน</p>
<p>K3.1 โครงสร้าง หลักการเบื้องต้น และทฤษฎีทางศิลปะของสื่อดิจิทัล</p> <p>K3.2 รูปแบบของภาพและเสียงในสื่อดิจิทัล</p> <p>K3.3 วิธีการและขั้นตอนการสร้างภาพและเสียง</p> <p>K3.4 หลักการคุณค่าทางศิลปะและสุนทรียภาพในสื่อภาพและเสียงดังตัวอย่าง</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S3.1 ทักษะดิจิทัล</p> <p>S3.2 ทักษะการค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง</p> <p>S3.3 ทักษะการคิดสร้างสรรค์</p> <p>ทักษะฯ วิชาชีพ</p> <p>S3.4 ออกแบบชิ้นงานในรูปแบบดิจิทัลที่มีความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียงได้</p>	<p>E3.1 เข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์และไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ และตรงเวลา</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>C3.2 ใฝ่รู้ มุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU133003 ภาพและเสียงดิจิทัล</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1) เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการออกแบบ</p> <p>K3.1 ความเป็นมาและความสำคัญของเวอร์ชวลยูทูปเบอร์ หรือ วีทูปเบอร์</p> <p>K3.2 ความรู้ด้านการเตรียมผลิตรายการสร้างอวตาร</p> <p>K3.3 คุณสมบัติและการเตรียมตัวเป็นวีทูปเบอร์</p> <p>K3.4 ซอฟต์แวร์สร้างวีทูปเบอร์</p> <p>K3.5 กรณีศึกษาของวีทูปเบอร์</p> <p>K3.6 โครงสร้างพื้นฐานและการเปิดช่องวีทูปเบอร์ และส่วนประกอบของปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญอื่น ๆ</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1) ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการออกแบบ</p> <p>S3.1 ประยุกต์ใช้เนื้อหาในการผลิตสื่อสำหรับวีทูปเบอร์ เพื่อการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p> <p>S3.2 ประยุกต์ใช้กลยุทธ์การตลาดและการส่งเสริมการขาย เพื่อการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด</p>			<p>วิชาเลือก</p> <p>SU133004 เวอร์ชวลยูทูปเบอร์</p>
<p>K3.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการถ่ายภาพบนมือถือได้แก่ องค์ประกอบภาพ แสง-เงา การรับแสง ทฤษฎีสี และการเล่าเรื่องด้วยภาพ</p> <p>K3.2 ความรู้เกี่ยวกับการถ่ายภาพประเภทต่าง ๆ (บุคคล ทิวทัศน์ สตรีท ชาวดำ มาโคร และเชิงสร้างสรรค์)</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.1 ทักษะการประยุกต์ใช้หลักการองค์ประกอบ แสง สี และการเล่าเรื่องเพื่อสร้างสรรค์ภาพถ่าย</p> <p>S3.2 ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการทดลองถ่ายภาพและการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง</p>	<p>E3.1 มีความรับผิดชอบต่อการถ่ายภาพ ไม่บิดเบือนหรือใช้ผิดวัตถุประสงค์</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 มีทัศนคติเชิงบวกในการสื่อสารด้วยภาพและพร้อมพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ตามเทรนด์ดิจิทัล</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU133005 การถ่ายภาพมือถือ</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K3.1 เทคโนโลยีดิจิทัลและโลกที่เปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล</p> <p>K3.2 หลักการของนวัตกรรมและเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกที่สำคัญ</p> <p>K3.3 แนวคิดในการประกอบธุรกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>K3.4 เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองให้เป็นพลเมืองดิจิทัลตามบริบทการเปลี่ยนแปลง</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.1 ใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม</p>	E3.1 มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล		<p>วิชาเลือก</p> <p>SU133007 เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก</p>
<p>K3.1 แนวคิดและหลักการเบื้องต้นของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการทำธุรกิจ</p> <p>K3.2 รูปแบบและเครื่องมือสำหรับการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>K3.3 หลักการ รูปแบบ เครื่องมือสำหรับการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์</p>		E3.1 มีจริยธรรมในการเก็บข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล		<p>วิชาเลือก</p> <p>SU133008 ธุรกิจดิจิทัล</p>
<p>K3.1 การซื้อ กิน และท่องเที่ยวบนแพลตฟอร์มดิจิทัล</p> <p>K3.2 ความปลอดภัยในการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการซื้อ กิน และท่องเที่ยว</p> <p>K3.3 แนวทางการเปรียบเทียบสินค้าและบริการบนแพลตฟอร์มดิจิทัล</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S3.1 ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้</p>	E3.1 มีจริยธรรมในการใช้และให้ข้อมูลบนแพลตฟอร์มดิจิทัล	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 รู้เท่าทันดิจิทัล</p> <p>C3.2 ใฝ่รู้เทรนด์ทางด้านดิจิทัล</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU133009 ตลาดซื้อ-กิน-เที่ยว บนโลกดิจิทัล</p>
<p>ความรู้อื่น ๆ</p> <p>1) Health literacy</p> <p>K3.1 แนวคิดและความสำคัญของ Health Literacy - นิยามและวิวัฒนาการของ Health Literacy</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S3.1 ทักษะการค้นหาข้อมูลดิจิทัล</p> <p>S3.2 ทักษะการประเมินแหล่งข้อมูลออนไลน์</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E3.1 มีจริยธรรมในการใช้ข้อมูล</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C3.1 ความสนใจเรียนรู้เทคโนโลยี</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU143001 การรู้เท่าทันสุขภาพเพื่อชีวิตที่ดี</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<ul style="list-style-type: none"> - แนวคิด Nutbeam: Functional, Interactive, Critical - 4 มิติ: Access, Understand, Appraise, Apply - ความสัมพันธ์กับสุขภาวะและผลลัพธ์ทางสุขภาพ - Health Literacy ในชีวิตประจำวัน K3.2 Digital Health Literacy และแหล่งข้อมูลสุขภาพ - eHealth Literacy Framework - Digital Health Literacy Competencies - Digital Divide และความเหลื่อมล้ำดิจิทัล - ฐานข้อมูลวิชาการ (PubMed, Google Scholar, Cochrane) - เว็บไซต์องค์กรสุขภาพที่เชื่อถือได้ - Health Apps, Wearable Devices, Telemedicine - Online Privacy & Security - Information Seeking Behavior K3.3 การจัดการและจัดระเบียบข้อมูลสุขภาพ - Data Organization Principles - Information Management Systems - Reference Management Tools (Zotero, Mendeley, EndNote) - File Organization และ Naming Conventions - Citation Styles (APA, Vancouver, Harvard) 	S3.3 ทักษะการจัดการข้อมูล			

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<ul style="list-style-type: none"> - Academic Integrity และ Plagiarism Prevention K3.4 ภาษาและศัพท์ทางการแพทย์ - Medical Terminology (ไทย-อังกฤษ) - คำย่อและสัญลักษณ์ทางการแพทย์ - Health Literacy Universal Precautions - การตีความสถิติและข้อมูลสุขภาพ K3.5 การประเมินและวิพากษ์ข้อมูลสุขภาพ - CRAAP Test (Currency, Relevance, Authority, Accuracy, Purpose) - HONcode Principles - Evidence Pyramid และ Levels of Evidence - Evidence-Based Practice (EBP) - Critical Appraisal Skills - Research Methodology Basics - Misinformation, Disinformation, Malinformation - Health Myths และ Misconceptions K3.6 จริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้ข้อมูลสุขภาพ - Patient Rights and Confidentiality - Informed Consent - PDPA และข้อมูลสุขภาพส่วนบุคคล 				

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
ความรู้ K3.1 ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและการประยุกต์ใช้ด้านสุขภาพ K3.2 แนวคิดสุขภาพองค์รวม (Holistic Well-being) และความสัมพันธ์กับเทคโนโลยี K3.3 หลักการยศาสตร์ (Ergonomics) และผลกระทบต่อสุขภาพเบื้องต้น K3.4 วิทยาศาสตร์การนอน (Sleep Science) และปัจจัยที่มีผลต่อคุณภาพการนอน K3.5 หลักการเคลื่อนไหวและการออกกำลังกายตามหลัก Exercise Physiology เบื้องต้น K3.6 หลัก Mindfulness และการจัดการความเครียด K3.7 ความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือและแอปพลิเคชันสุขภาพที่หลากหลาย K3.8 หลักการทำงานของ Wearable Devices และ Health Sensors เบื้องต้น K3.9 ตัวชี้วัดสุขภาพในแต่ละมิติและวิธีการวัดผล K3.10 หลักการวางแผนและตั้งเป้าหมายการดูแลสุขภาพแบบองค์รวม K3.11 หลักการบูรณาการเทคโนโลยีเข้าในไลฟ์สไตล์	ทักษะทั่วไป S3.1 ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลสุขภาพ S3.2 ทักษะการเรียนรู้แนวคิดใหม่ๆ ด้านสุขภาพ S3.3 ทักษะการนำเสนอข้อมูลดิจิทัลด้านสุขภาพ S3.4 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้านสุขภาพ	จริยธรรม E3.1 มีจรรยาบรรณในการจัดการและแบ่งปันข้อมูลสุขภาพ E3.2 เคารพความเป็นส่วนตัวและความลับทางสุขภาพของตนเองและผู้อื่น	ลักษณะบุคคลทั่วไป C3.1 มีวิจากรณญาณในการรับข้อมูลและใช้เทคโนโลยี C3.2 มีความรับผิดชอบต่อสุขภาพและการดูแลตนเอง	วิชาเลือก SU143002 สุขภาพดีในยุคดิจิทัล

PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาตนเองและเสริมทักษะการทำงาน (Ap - Cognitive Domain)

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K4.1 หลักการตั้งเป้าหมาย (OKRs) และการวิเคราะห์ตนเอง</p> <p>K4.2 หลักการและกรอบแนวคิดในการสะท้อนคิด</p> <p>K4.3 เทคนิคการตั้งเป้าหมายเพื่อการพัฒนา</p> <p>K4.4 แหล่งข้อมูลและช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลายในยุคดิจิทัล</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>S4.1 ทักษะการประเมินตนเองเพื่อระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา (Self-Assessment Skill)</p> <p>S4.1.1 ทักษะการจัดทำแผนพัฒนาตนเอง (Personal Development Plan - PDP)</p> <p>S4.1.2 ทักษะการจัดการเวลาและสร้างวินัยให้ตนเองในการเรียนรู้</p> <p>S4.1.3 ทักษะการสืบค้นและคัดกรองข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ (Information Seeking and Curation)</p>	<p>E4.1 ความซื่อสัตย์ทางวิชาการในการเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ</p>	<p>C4.1 มีกรอบคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)</p> <p>C4.2 ใฝ่รู้และความกระตือรือร้นในการเรียนรู้</p> <p>C4.3 อดทนและสามารถเรียนรู้จากความผิดพลาดได้</p>	<p>วิชาบังคับ</p> <p>SU004001 การเรียนรู้ตลอดชีวิตและกิจกรรมบำเพ็ญอาสาสมัคร</p>
<p>K4.1 เทคนิคการสืบค้นและการคัดกรองข้อมูล</p> <p>K4.2 แหล่งข้อมูลและช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลายในยุคดิจิทัล</p> <p>K4.3 การตั้งเป้าหมายเพื่อวางแผนการเรียนรู้</p> <p>K4.4 ทักษะแห่งอนาคต</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S4.1 ทักษะการบริหารจัดการเวลาและการเรียนรู้</p> <p>S4.2 ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>S4.3 ทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้</p> <p>S4.4 ทักษะการประเมินผลตนเอง</p>	<p>E4.1 ความรับผิดชอบต่องานของตนเอง</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C4.1 ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง</p> <p>C4.2 ปรับตัวได้</p> <p>C4.3 มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ และตรงเวลา</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU004002 ศิลปะศิลปากร</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K4.1 ความหมาย องค์ประกอบ ความสำคัญของความสุข</p> <p>K4.2 จิตวิทยาความสุข</p> <p>K4.3 การรู้จักตนเอง การจัดการความสุข การรักษาสุขภาพกาย สุขภาพจิต</p> <p>K4.4 กลยุทธ์การคิดบวก</p>	<p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S4.1 การจัดการความสุข</p> <p>S4.2 การฝึกสติ</p> <p>S4.3 กลยุทธ์การเพิ่มความสุข</p>		<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C4.1 นิัยสร้างสุข</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU004003 ความสุข</p>
<p>K4.1 หลักการและขั้นตอนการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ</p> <p>K4.2 ความรู้เกี่ยวกับประเภท ลักษณะ และหลักการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาไทย</p> <p>K4.3 รู้ความสำคัญและหลักการของการทบทวนกระบวนการทำงานและผลลัพธ์เพื่อการพัฒนา</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S4.1 ทำงานตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ ตั้งแต่การหาข้อมูลจนถึงการสร้างชิ้นงานเบื้องต้น</p> <p>S4.2 ทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า โดยการประยุกต์ใช้วิธีการที่หลากหลาย</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S4.3 ทักษะการกำหนดหัวข้อและขอบเขตของโครงการจากประเด็นภูมิปัญญาที่สนใจ</p> <p>แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ</p> <p>S4.4 ทักษะการทดลองและพัฒนาต้นแบบผ่านกระบวนการทำซ้ำและปรับแก้</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S4.5 ทักษะการสืบค้นและรวบรวมข้อมูล</p>	<p>E4.1 มีความรับผิดชอบที่จะทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จตามกำหนดเวลา</p>	<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C4.1 ความใฝ่รู้และกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง</p> <p><u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</u></p> <p>C4.2 วินัยในตนเองในการบริหารจัดการเวลาและภาระงาน</p> <p>C4.3 การมีทัศนคติเชิงบวกต่อความผิดพลาด โดยมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้และพัฒนา</p> <p>C4.4 ความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพ</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU041001 ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K4.1 วิวัฒนาการของศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21</p> <p>K4.2 รูปแบบและลักษณะเฉพาะของศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21</p> <p>K4.3 พัฒนาการ รูปแบบ และองค์ประกอบของศิลปะการแสดงชุมชน</p> <p>K4.4 กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชน</p> <p>K4.5 พื้นฐานของการแสดง ได้แก่ การใช้เสียงร่างกาย และการถ่ายทอดอารมณ์</p> <p>K4.6 แนวคิดทางจิตวิทยาในการสื่อสารของมนุษย์</p> <p>K4.7 แนวคิดทางจิตวิทยาสังคม ได้แก่ แรงจูงใจ การแสดงทางอารมณ์ กลไกการป้องกันตนเอง</p> <p>K4.8 เทคนิคการสื่อสารการแสดงเพื่อการถ่ายทอดความหมายที่ซับซ้อน</p> <p>K4.9 หลักการ องค์ประกอบ เทคนิค และกิจกรรมของละครสร้างสรรค์</p> <p>K4.10 ทักษะทางสังคม</p> <p>K4.11 ภาพระผู้นำและทักษะการเป็นผู้นำกระบวนการ (Facilitator)</p> <p>K4.12 องค์ประกอบพื้นฐานด้านต่าง ๆ ของภาพยนตร์ ได้แก่ โครงสร้าง ความเป็นมา ประเภท และสไตล์การนำเสนอ</p> <p>K4.13 หลักการสื่อสารภาพยนตร์</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>S4.1 สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงเพื่อพัฒนาชุมชน</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S4.2 สามารถใช้พื้นฐานของการแสดงเพื่อพัฒนาบุคลิก ศักยภาพในการแสดงออก และปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน</p> <p>S4.3 สามารถใช้เทคนิคของละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะผู้นำกระบวนการ (Facilitator)</p> <p>S4.4 ทักษะการฟังเพื่อจับใจความ ผ่านการรับชมสื่อภาพยนตร์</p> <p>S4.5 ทักษะการสื่อสารเพื่อแสดงความคิดเห็น ที่มีต่อสื่อภาพยนตร์</p> <p>S4.6 เรียนรู้จากประสบการณ์การฟัง การชม หรือการศึกษากรณีตัวอย่างดนตรี เพื่อพัฒนาความเข้าใจตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>S4.7 ใช้ดนตรีเพื่อพัฒนาตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>S4.8 ฟังอย่างมีวิจารณญาณเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองและการสะท้อนตนเอง</p>		<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C4.1 รับผิดชอบต่อสิ่งที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>C4.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU051002 ศิลปะการแสดงในศตวรรษที่ 21 กับความเป็นผู้ประกอบการ</p> <p>SU054001 ศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนาชุมชน</p> <p>SU054002 การแสดงเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ</p> <p>SU054003 จิตวิทยากับการสื่อสารการแสดง</p> <p>SU054004 ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม</p> <p>SU054005 ภาพยนตร์วิจักษ์</p> <p>SU054006 ดนตรีในสังคมไทย</p> <p>SU054007 ดนตรีเพื่อสุนทรียภาพทางสังคม</p> <p>SU054008 ดนตรีเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K4.14 ความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของคนไทย</p> <p>K4.15 บทบาท ความหมาย และคุณค่าของดนตรีไทยและดนตรีร่วมสมัยในสังคมไทย</p> <p>K4.16 บทบาทของดนตรีในสังคมและวัฒนธรรมไทย</p> <p>K4.17 องค์ประกอบและสุนทรียภาพของดนตรี</p> <p>K4.18 องค์ประกอบพื้นฐานของดนตรีและรูปแบบการฟังดนตรีประเภทต่าง ๆ</p> <p>K4.19 หลักการวิเคราะห์และตีความดนตรีจากการฟัง</p>	<p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S4.9 ทักษะการสืบค้นและคัดกรองข้อมูลเพื่อการเรียนรู้สื่อภาพยนตร์</p> <p>S4.10 สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีในสังคมไทยด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้</p>			
<p>K4.1 องค์ประกอบทางวรรณกรรมในอนิเมะ</p> <p>K4.2 ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องในเกมกับระบบการเล่นเกม</p> <p>K4.3 ความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับศิลปะแขนงต่าง ๆ</p> <p>K4.4 บทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัย</p> <p>K4.5 แหล่งข้อมูลและช่องทางการเรียนรู้วัฒนธรรมแฟรนไชส์ที่หลากหลาย</p>	<p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S4.1 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับสิ่งต่าง ๆ ตามหลักความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเกมได้</p> <p>S4.2 ระบุบทบาทและคุณค่าของเกมในบริบทสังคมร่วมสมัยได้</p> <p>S4.3 ทักษะการจัดการเวลาและสร้างวินัยในตนเอง</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S4.4 ทักษะการสืบค้นและคัดกรองข้อมูล เพื่อการเรียนรู้</p>	E4.1 จรรยาบรรณในการเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมแฟรนไชส์		<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU051003 แฟรนไชส์ศึกษา</p> <p>SU054009 เปิดโลกในเกม</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล) S4.1 ทำงานเป็นทีมและพัฒนาโครงการแข่งขันประยุกต์	E4.1 เปิดรับเทคโนโลยีใหม่และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 ตระหนักถึงจริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้ข้อมูล C4.2 เคารพความคิดเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	วิชาเลือก SU053001 เทคโนโลยีแผนที่และข้อมูลภาพถ่ายเทียมเพื่อการประยุกต์เชิงสร้างสรรค์
		E4.1 ความตระหนักในคุณค่าและความหลากหลายของเมืองและวัฒนธรรม	ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 ทักษะคิดเชิงบวกต่อการอนุรักษ์และการพัฒนาอย่างยั่งยืน C4.2 ความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่น	วิชาเลือก SU054011 เมืองและการอนุรักษ์ในสังคมร่วมสมัย
K4.1 หลักการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของมนุษย์ K4.2 กระบวนการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และความจำ K4.3 ความเข้าใจเกี่ยวกับกลไกการฝึกฝนกระตุ้นพลังและแนวทางแก้ไข K4.4 หลักการอภิปัญญา (Metacognition) เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S4.1 การประยุกต์ใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพของตนเอง S4.2 การฝึกฝนทักษะเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจำและการเรียนรู้ S4.3 ทักษะการบริหารจัดการตนเองเพื่อลดพฤติกรรมกำตวันกระตุ้นพลัง	E4.1 ความรับผิดชอบต่อตนเองในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 มีทัศนคติที่พร้อมจะเรียนรู้และฝึกฝนตนเอง (Growth Mindset) C4.2 มีวินัยในตนเองและมุ่งมั่นที่จะพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	วิชาเลือก SU064003 เรียนเพื่อเรียนรู้

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K4.1 หลักการและกลไกพื้นฐานของบอร์ดเกม (Game Mechanics) เพื่อการสื่อสาร</p> <p>K4.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) และการออกแบบประสบการณ์</p> <p>K4.3 บทบาทของบอร์ดเกมในการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p>	<p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S4.1 ทักษะการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือสื่อสารและถ่ายทอดเนื้อหาอย่างสร้างสรรค์</p> <p>S4.2 ทักษะการวิเคราะห์และถอดบทเรียนจากบอร์ดเกมเพื่อการพัฒนาตนเอง</p> <p>S4.3 ทักษะการปรับปรุงและประยุกต์ใช้กลไกเกมเพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ในบริบทที่หลากหลาย</p>	E4.1 ความมีจรรยาบรรณในการสื่อสารและการใช้สื่ออย่างรับผิดชอบ	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C4.1 มีใจเปิดกว้างและมีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา</p> <p>C4.2 มีทัศนคติที่เห็นคุณค่าของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU064004 บอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารและเรียนรู้</p>
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>K4.1 เข้าใจหลักการ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ตั้งแต่การเขียนโครงการ (Proposal Writing) การวางแผนปฏิบัติงาน (Action Plan) ไปจนถึงการปิดโครงการ</p> <p>K4.2 ความรู้เบื้องต้นเรื่องการทำงานงบประมาณ (Budgeting), การจัดหาวัสดุอุปกรณ์, และการบริหารจัดการคน (Manpower)</p> <p>K4.3 การประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นระหว่างออกค่ายหรือทำกิจกรรม และแผนสำรอง</p>	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>1) ทักษะการคิดวิเคราะห์</p> <p>S4.1 สามารถประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบนวัตกรรมสังคม และเขียนแผนบริหารจัดการโครงการจิตอาสา (Project Proposal) ได้อย่างเป็นระบบ</p> <p>S4.2 สามารถจัดลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหาหรือการทำงานที่ชัดเจนและอธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหา</p> <p>S4.3 สามารถระบุปัญหาหรือโจทย์ค่ายอาสาพัฒนาหรือกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ได้</p>	E4.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C4.1 การมีจิตสาธารณะ</p> <p>C4.2 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C4.3 ใฝ่รู้ มุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง</p> <p>C4.4 เป็นแบบอย่างที่ดีและเป็นที่ยิ่งของสังคม</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU064005 พลเมืองสร้างสรรค์และจิตอาสา</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	S4.4 สามารถระบุวิธีการแก้ปัญหาทางความรับผิดชอบต่อสังคมและจิตสาธารณะโดยใช้ผลลัพธ์จากการวิเคราะห์ข้อมูล			
	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S4.1 ค้นคว้า รวบรวมการอนุรักษ์งานศิลปกรรม			วิชาเลือก SU071003 วิทยาศาสตร์เบื้องต้นในการอนุรักษ์ศิลปกรรม
K4.1 ความรู้เกี่ยวกับแหล่งข้อมูลและแหล่งเรียนรู้ที่น่าเชื่อถือ	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S4.1 ทักษะการสืบค้น รวบรวม และสังเคราะห์ข้อมูล ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S4.2 ทักษะการวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง	E4.1 การอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรมทางวิชาการ (Academic Integrity)	ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 ความใฝ่รู้และการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)	วิชาเลือก SU071005 ธุรกิจนวัตกรรมออบแห่งพลังงานแสงอาทิตย์
K4.1 หลักการสืบค้นและประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล	ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ S4.1 ทักษะการคิดวิเคราะห์และตีความสื่อ (Media Analysis) ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S4.2 ทักษะการวางแผนและบริหารจัดการโครงการ/ชิ้นงานของตนเอง	E4.1 การอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรมทางวิชาการ (Academic Integrity)	ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 ความใฝ่รู้และการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)	วิชาเลือก SU072001 ฟิสิกส์ในสื่อบันเทิง

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p><u>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</u></p> <p>1) การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรม</p> <p>K4.1 ความสำคัญของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรม</p> <p>K4.2 การใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรม</p>	<p><u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u></p> <p>1) <u>ทักษะการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรม</u></p> <p>S4.1 สามารถออกแบบวิธีการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรม โดยประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ได้</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u></p> <p>S4.2 สามารถเสนอแนะวิธีการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรมที่สร้างสรรค์ได้</p> <p><u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u></p> <p>S4.3 สามารถผลิตสื่อนำเสนอให้มีความน่าสนใจและโน้มน้าวผู้ชมได้</p> <p>S4.4 สามารถสืบค้นและจัดการข้อมูลทางวิทยาศาสตร์จากแหล่งที่น่าเชื่อถือมาใช้ประกอบการทำงานได้</p>	<p><u>จริยธรรม</u></p> <p>E4.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงการให้ความช่วยเหลือผู้อื่นในการทำงานกลุ่ม</p>	<p><u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u></p> <p>C4.1 มีระเบียบวินัยรับผิดชอบ และตรงเวลา</p> <p><u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</u></p> <p>C4.2 เป็นแบบอย่างที่ดีและส่งเสริมให้สังคมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและศิลปกรรม</p>	<p><u>วิชาเลือก</u></p> <p>SU074001 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>1) ความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงาน</p> <p>K4.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ระบบนิเวศ มลพิษ และพลังงานในชีวิตประจำวัน</p> <p>K4.2 ความรู้เกี่ยวกับแหล่งกำเนิดมลพิษและการใช้พลังงานของกิจกรรมมนุษย์</p> <p>K4.3 ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของมลพิษและการใช้พลังงานต่อสิ่งแวดล้อมและคุณภาพชีวิต</p> <p>2) ความรู้ด้านการดำเนินชีวิตอย่างยั่งยืนและการเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อมในสังคมดิจิทัล</p> <p>K4.4 ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดการดำเนินชีวิตอย่างยั่งยืนและการใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่าในชีวิตประจำวัน</p> <p>K4.5 ความรู้เกี่ยวกับการใช้และถ่ายทอดข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม มีเหตุผล และสอดคล้องกับบริบททางสังคมและสถานการณ์</p> <p>K4.6 ความรู้เกี่ยวกับบทบาทของบุคคลและสังคมในการมีส่วนร่วมลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมและพลังงาน</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>1) ทักษะการใช้ข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อม</p> <p>S4.1 สามารถสืบค้นและคัดเลือกข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงานจากแหล่งข้อมูลที่เหมาะสม</p> <p>S4.2 สามารถสรุป วิเคราะห์ และนำข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมไปใช้ในการอธิบายประเด็นหรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน</p> <p>S4.3 สามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมได้อย่างเหมาะสมกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย</p> <p>2) ทักษะการประยุกต์ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน</p> <p>S4.4 สามารถประยุกต์ความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงานในการอธิบายหรือเสนอแนวทางปรับพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E4.1 แสดงพฤติกรรมการใช้และถ่ายทอดข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมและพลังงานอย่างถูกต้อง มีจริยธรรม ไม่บิดเบือนข้อมูล และคำนึงถึงแหล่งที่มาของข้อมูล</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C4.1 มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม</p> <p>C4.2 มีวินัย ซื่อสัตย์ และเคารพกติกาในการเรียนรู้และการทำงาน</p> <p>C4.3 มีความเปิดกว้างในการรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง และแสดงออกอย่างสุภาพและสร้างสรรค์</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>C4.4 มีความตระหนักต่อประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงานในบริบทของสังคมและชีวิตประจำวัน</p> <p>C4.5 แสดงความรับผิดชอบต่อผลกระทบของการใช้ข้อมูลด้าน</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU074002 สิ่งแวดล้อม มลพิษ และพลังงาน เพื่อวิถีชีวิตยั่งยืน</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	<p>ทักษะทั่วไป</p> <p>1) การเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>S4.5 สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้านสิ่งแวดล้อมจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง</p> <p>S4.6 สามารถติดตามและเลือกใช้ข้อมูลหรือประเด็นร่วมสมัยด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อนำมาปรับใช้ในการเรียนรู้และการดำเนินชีวิต</p> <p>2) ทักษะดิจิทัล</p> <p>S4.7 สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์และลักษณะงานด้านสิ่งแวดล้อม</p>		<p>สิ่งแวดล้อมต่อสังคมและผู้อื่น</p> <p>C4.6 เห็นคุณค่าและมีความตั้งใจนำแนวคิดการดำเนินชีวิตอย่างยั่งยืนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน</p>	
<p>K4.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับท้องฟ้าและกลุ่มดาว การเคลื่อนที่ของดวงอาทิตย์ โลก และดวงจันทร์ ระบบสุริยะ (โลก ดวงจันทร์ และดาวเคราะห์) การกำเนิดและวิวัฒนาการของดาวฤกษ์ รวมทั้งปรากฏการณ์ทางดาราศาสตร์ที่สำคัญเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาค้นคว้าและสังเกตการณ์ทางดาราศาสตร์ด้วยตนเองและประยุกต์ใช้ความรู้ด้านดาราศาสตร์ในชีวิตประจำวันและการทำงานที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S4.1 สามารถใช้ความรู้ด้านโลก บรรยากาศ และดาราศาสตร์ วิเคราะห์ปัญหาและประยุกต์ใช้ในงานที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม</p> <p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S4.2 สามารถค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายเพื่อนำความรู้มาพัฒนาตนเองและทักษะการทำงาน</p>	<p>E4.1 มีความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่ทุจริตในการสอบและงานมอบหมาย และเคารพลิขสิทธิ์แหล่งข้อมูล</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C4.1 แสดงความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองใน โดยเข้าเรียนและส่งแบบทดสอบ/งานเดี่ยวท้ายชั่วโมงได้ครบถ้วนและตรงเวลา</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C4.2 รอบคอบ ซื่อสัตย์ในการทำงานเดี่ยว เคารพ</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU074003 โลกและดาราศาสตร์ในสหสวรรษที่ 3</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K4.2 ความรู้พื้นฐานด้านอุตุนิยมวิทยา ได้แก่ ความสำคัญของอุตุนิยมวิทยา องค์ประกอบทางอุตุนิยมวิทยา การไหลเวียนอากาศ การพยากรณ์อากาศ การทำความเข้าใจรายงานสภาพอากาศ และการประยุกต์ใช้ทางอุตุนิยมวิทยา รวมถึงการทำ ความเข้าใจและอธิบายปรากฏการณ์ทางอุตุนิยมวิทยา เพื่อใช้ในการติดตาม วิเคราะห์ และศึกษาข้อมูลสภาพอากาศด้วยตนเอง และเสริมทักษะการทำงานหรือการตัดสินใจในบริบทที่เกี่ยวข้องกับสภาพอากาศและภูมิอากาศ</p> <p>K4.3 ความรู้เกี่ยวกับการกำเนิดและโครงสร้างของโลก โครงสร้างและความสำคัญของบรรยากาศโลก รังสีในบรรยากาศ เมฆ การเกิดเมฆ และการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศ เพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ต่อยอดด้วยตนเองด้านวิทยาศาสตร์โลกและบรรยากาศ รวมทั้งการประยุกต์ใช้ความรู้ดังกล่าวในการเฝ้าระวัง วิเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศในงานวิชาชีพ</p>	<p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S4.3 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสืบค้นและประมวลผลข้อมูลด้านโลกบรรยากาศ และดาราศาสตร์เพื่อการเรียนรู้และการทำงาน</p>		<p>หลักฐานทางวิทยาศาสตร์ และใช้ข้อมูลอย่างรับผิดชอบ</p>	
<p>K4.1 คุณลักษณะพื้นฐานของจุลินทรีย์</p> <p>K4.2 จุลินทรีย์ในการผลิตผลิตภัณฑ์อาหารและเครื่องดื่ม</p> <p>K4.3 โปรไบโอติกส์ พรีไบโอติกส์ และ ซินไบโอติก</p> <p>K4.4 จุลินทรีย์ในการทำอาหารน่ายเสียด</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S4.1 การวิเคราะห์ทางจุลชีววิทยา</p> <p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S4.2 การวิเคราะห์จากกรณีศึกษา</p>	<p>E4.1 ความปลอดภัยในห้องปฏิบัติการ</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C4.1 ตระหนักถึงความสำคัญของความปลอดภัยจากจุลินทรีย์</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU074004 จุลินทรีย์และเรา</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K4.5 จุลินทรีย์ในอุตสาหกรรมเอนไซม์ K4.6 จุลินทรีย์ในวิถีเกษตรยั่งยืน K4.7 สารออกฤทธิ์ทางชีวภาพจากจุลินทรีย์ K4.8 จุลินทรีย์ก่อโรค K4.9 จุลินทรีย์ในการบำบัดและรีไซเคิลขยะ K4.10 จุลินทรีย์กับภาวะโลกร้อน			<u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</u> C4.2 ซื่อสัตย์	
K4.1 แนวคิดพื้นฐานและพัฒนาการของปัญหาประดิษฐ์ K4.2 ความพร้อมและความเหมาะสมในการประยุกต์ใช้ปัญหาประดิษฐ์ K4.3 หลักจริยธรรม ธรรมาภิบาล ความโปร่งใส และความน่าเชื่อถือของปัญหาประดิษฐ์ K4.4 ผลกระทบของการใช้ปัญหาประดิษฐ์ต่อสังคม เศรษฐกิจ และกฎหมาย K4.5 การบริหารความเสี่ยงจากการใช้ปัญหาประดิษฐ์อย่างรับผิดชอบและยั่งยืน	<u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u> S4.1 ประเมินความพร้อมและความเหมาะสมในการประยุกต์ใช้ปัญหาประดิษฐ์ S4.2 อธิบายหลักจริยธรรม ธรรมาภิบาล ความโปร่งใส และความน่าเชื่อถือของปัญหาประดิษฐ์ <u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S4.3 วิเคราะห์ผลกระทบของการใช้ปัญหาประดิษฐ์ต่อสังคม เศรษฐกิจ และกฎหมาย <u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u> S4.4 อธิบายแนวคิดพื้นฐานและพัฒนาการของปัญหาประดิษฐ์ S4.5 ประยุกต์ใช้แนวคิดการบริหารความเสี่ยงจากการใช้ปัญหาประดิษฐ์อย่างรับผิดชอบและยั่งยืน	E4.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C4.1 การมีจิตสาธารณะ C4.2 อดทน อดกลั้น C4.3 ละเอียด รอบคอบ C4.4 สุขภาพ ให้เกียรติผู้อื่น C4.5 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา	<u>วิชาบังคับเลือก</u> SU074005 ธรรมาภิบาล ปัญหาประดิษฐ์

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K4.1 แนวทางการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิต K4.2 หลักการทำงานร่วมกันและความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S4.1 การวางแผนการทำงานและบริหารเวลาสำหรับโครงการกลุ่ม		ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 ความรับผิดชอบต่องานของตนเอง และการปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น C4.2 คติวิเคราะหฺ์และแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เพื่อความยั่งยืน	วิชาเลือก SU091003 วัสดุและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
K4.1 ความก้าวหน้าและตัวอย่างเทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืนในปัจจุบัน	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S4.1 ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง S4.2 ทักษะการสืบค้นและคัดกรองข้อมูลสารสนเทศ		ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 เป็นผู้ใฝ่รู้ และติดตามความก้าวหน้าของโลก C4.2 ความรับผิดชอบต่อการพัฒนาตนเอง	วิชาเลือก SU091004 เทคโนโลยีเพื่อความยั่งยืน
K4.1 เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางการตลาดและการเงิน	S4.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางการตลาดและการเงินได้			วิชาเลือก SU091007 การตลาดและการเงินพื้นฐานสำหรับผู้ประกอบการ
ความรู้ในการประกอบวิชาชีพหรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง 2. ตลาดงาน K4.1 โครงสร้างตำแหน่งงานในสายอุตสาหกรรม K4.2 ประเด็นและแนวโน้มปัจจุบันของภาคอุตสาหกรรม	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S4.1 สามารถสืบค้นและอัปเดตข้อมูลเศรษฐกิจ ตลาดงานและทักษะสำคัญให้เป็นปัจจุบันได้	จริยธรรม E4.1 แสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่สะท้อนถึงความเป็นผู้มีคุณธรรมและซื่อสัตย์สุจริต	ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 ละเอียด รอบคอบ C4.2 สุขภาพ ให้เกียรติผู้อื่น C4.3 มีระเบียบวินัย รับผิดชอบ และตรงเวลา	วิชาเลือก SU091012 การทำงานในธุรกิจอุตสาหกรรม

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
	<u>ทักษะทั่วไป (ทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ)</u> S4.2 สามารถระบุทักษะสำคัญและวางแผนพัฒนาตนเองให้พร้อมในการสมัครงาน			
K4.1 ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองและการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง K4.2 แนวคิดการประเมินตนเองและการพัฒนาทักษะการจัดการงานในโลกดิจิทัล	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S4.1 สามารถประเมินและปรับปรุงวิธีการทำงานของตนเองเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ S4.2 สามารถนำความรู้และทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้กับการทำงานจริง <u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u> S4.3 สามารถเรียนรู้และทดลองใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ ด้วยตนเอง	E4.1 มีความซื่อสัตย์ต่อตนเองในการประเมินผล การเรียนรู้และการทำงาน	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C4.1 มีความใฝ่รู้ มุ่งพัฒนาตนเอง และเรียนรู้ตลอดชีวิต C4.2 มีความรับผิดชอบต่อการพัฒนาทักษะของตนเองเพื่อการทำงานในอนาคต	<u>วิชาเลือก</u> SU093003 การจัดการงานในโลกดิจิทัล
K 4.1 นวัตกรรมการแปรรูปอาหารที่เหมาะสมกับไลฟ์สไตล์	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S4.1 ทักษะการค้นหาคำความรู้ด้วยตนเอง			<u>วิชาเลือก</u> SU094002 อาหารเพื่อทุกคน
K4.1 หลักการ Self-Directed Learning และการจัดทำแผนพัฒนารายบุคคล K4.2 กรอบการประเมินตนเอง สมรรถนะภาวะผู้นำ และ ตัวชี้วัดความก้าวหน้า K4.3 แนวคิดและวิธีการ จัดการความเครียดและ กำกับอารมณ์ ในบทบาทผู้นำ	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S4.1 จัดทำ IDP (SMART Goals) กำหนดวิธีเรียนรู้ ทรัพยากร และ ธีม โลก	E4.1 ซื่อสัตย์ในการรายงานผลการเรียนรู้ตนเองและการใช้แหล่งข้อมูล E4.2 รับผิดชอบต่อการพัฒนาตนเองและ	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C4.1 ใฝ่รู้ อดทน มีวินัย และ ยืดหยุ่น ต่อการเปลี่ยนแปลง C4.2 กล้ารับผิดชอบ ผลงานของตนเอง และ	<u>วิชาเลือก</u> SU094003 การพัฒนาภาวะผู้นำ

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K4.4 กระบวนการแก้ปัญหาและตัดสินใจ บนหลักฐานและจริยธรรม สำหรับงานและชีวิต	S4.2 ติดตามและบันทึกผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง ประเมินและปรับแผนอย่างต่อเนื่อง S4.3 ประยุกต์ใช้เทคนิค จัดการความเครียด-อารมณ์ เพื่อคงประสิทธิภาพการทำงาน S4.4 ใช้กรอบคิดเชิงระบบในการแก้ปัญหา-ตัดสินใจ ในภารกิจส่วนบุคคลและทีม S4.5 นำ ผลการเรียนรู้ ไปใช้จริงและสื่อสารความก้าวหน้า ต่อผู้เกี่ยวข้อง (อาจารย์, ทีม)	ผลกระทบของการตัดสินใจต่อทีมและสังคม E4.3 เคารพเวลาดำเนินงานและมาตรฐานคุณภาพงานเมื่อทดลองแนวทางพัฒนาใหม่ ๆ	เปิดรับคำแนะนำเพื่อพัฒนา C4.3 มี Growth Mindset เห็นคุณค่าการเรียนรู้ระยะยาว	
K4.1 การผลิตพลังงานไฟฟ้าจากแหล่งพลังงานน้ำ แสงอาทิตย์ ลม น้ำมัน และแก๊สธรรมชาติ K4.2 การส่งจ่ายและจำหน่ายพลังงานไฟฟ้า K4.3 การคำนวณค่าไฟ K4.4 การเลือกใช้อุปกรณ์ไฟฟ้า K4.5 การประเมินความปลอดภัยของระบบไฟฟ้า K4.6 การประหยัดไฟฟ้าในบ้านพักอาศัย อาคารสำนักงานและโรงงานอุตสาหกรรม K4.7 การผลิตและการใช้พลังงานไฟฟ้าอย่างยั่งยืน	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S4.1 การจำแนกประเภทแหล่งพลังงานไฟฟ้า S4.2 การเลือกขนาดและประเภทอุปกรณ์ไฟฟ้าที่เหมาะสมกับการใช้งาน S4.3 การประเมินความเสี่ยงด้านความปลอดภัยทางไฟฟ้าเบื้องต้น S4.4 การคำนวณปริมาณการใช้พลังงานไฟฟ้าของอุปกรณ์	E4.1 ความซื่อสัตย์ในการนำเสนอข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ E4.2 การปฏิบัติตามกฎระเบียบด้านความปลอดภัยทางไฟฟ้า E4.3 ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม	ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 ความใฝ่รู้ในเทคโนโลยีพลังงาน C4.2 ความระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ไฟฟ้า C4.3 ความตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม	วิชาเลือก SU094004 ไฟฟ้ากับชีวิตประจำวัน

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
<p>K4.1 แนวคิดและหลักการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) และการพัฒนาตนเองตลอดชีวิต</p> <p>K4.2 หลักการจัดการเวลา การวางแผนงาน และการทำงานอย่างเป็นระบบ</p> <p>K4.3 แนวคิดการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และบทบาทหน้าที่ในทีมงาน</p> <p>K4.4 หลักการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) เพื่อพัฒนาศักยภาพตนเองและการทำงาน</p> <p>K4.5 การประยุกต์การเรียนรู้ด้วยตนเองกับการพัฒนาแนวคิดธุรกิจหรือโครงการ</p>				<p>วิชาเลือก</p> <p>SU111004 เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น</p>
<p>K4.1 การเรียนรู้ด้วยตนเองด้านสิ่งแวดล้อมทางน้ำโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p>				<p>วิชาเลือก</p> <p>SU113004 การจัดการสิ่งแวดล้อมทางน้ำ</p>
<p>K4.1 กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และภัยไซเบอร์</p> <p>K4.2 กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) และสิทธิในข้อมูล</p> <p>K4.3 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีอุบัติใหม่ (AI, Metaverse, Digital Assets)</p>	<p>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</p> <p>S4.1 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการเข้าถึงกระบวนการยุติธรรม</p> <p>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</p> <p>S4.2 ทักษะการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยไซเบอร์เบื้องต้น</p> <p>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</p> <p>S4.3 ทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล (Fact-checking)</p>	<p>จริยธรรม</p> <p>E4.1 การเคารพความเป็นส่วนตัวและสิทธิของผู้อื่นในโลกออนไลน์</p>	<p>ลักษณะบุคคลทั่วไป</p> <p>C4.1 ความตระหนักรู้เท่าทันภัยดิจิทัล (Digital Awareness)</p> <p>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</p> <p>C4.2 การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น</p>	<p>วิชาเลือก</p> <p>SU113005 กฎหมายสำหรับพลเมืองยุคดิจิทัลและโลกเสมือน</p>

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K4.1 ความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์บกและสิ่งแวดล้อม K4.2 หลักการด้านนิเวศวิทยาสัตว์บก K4.3 ถิ่นที่อยู่อาศัยของสัตว์ K4.4 การแพร่กระจายของประชากรสัตว์ K4.5 พฤติกรรมของสัตว์ K4.6 นิเวศวิทยาสัตว์บกที่นำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน		จริยธรรม E4.1 รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้มอบหมาย		วิชาเลือก SU114001 นิเวศวิทยาสัตว์บก
K4.1 ความสำคัญของการมีจิตสาธารณะ K4.2 องค์ประกอบและรูปแบบของจิตสาธารณะ K4.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจิตสาธารณะ K4.4 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการมีจิตสาธารณะ	ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง) S4.1 การเขียนโครงการเกี่ยวกับจิตสาธารณะ		ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 การมีจิตสาธารณะ	วิชาเลือก SU114003 จิตสาธารณะ
K4.1 เศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมท้องถิ่น K4.2 ความรู้เกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ทรัพยากรการท่องเที่ยวทางธรรมชาติและวัฒนธรรม ธรณีวิทยา ภัยพิบัติธรรมชาติ K4.3 การจัดกิจกรรมนันทนาการทางน้ำและหลักการ ความปลอดภัยในการท่องเที่ยวและนันทนาการทางน้ำ K4.4 ทักษะการจัดการกับความโศกเศร้า การเผชิญหน้าและการดูแลตนเอง K4.5 ปรัชญาและแนวคิดของศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนา	ทักษะทั่วไป S4.1 ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ S4.2 ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน S4.3 ทักษะการไตร่ตรองและวางแผนพัฒนาตนเอง (Self-reflection & Planning)	E4.1 รับผิดชอบต่อตนเองในการเรียนรู้	ลักษณะบุคคลทั่วไป C4.1 ความใฝ่รู้และการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner) C4.2 ความมีวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง	วิชาเลือก SU124001 นันทนาการและการละเล่นพื้นบ้าน SU124002 ภูมิศาสตร์ศึกษาและการท่องเที่ยว SU124003 กิจกรรมนันทนาการทางน้ำ SU124004 รู้ทันความโศกเศร้าและการเผชิญหน้าท้าทาย SU124005 บ้าน SU124006 สังคมและวัฒนธรรมไทย

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K4.6 ประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ท้องถิ่น ภูมิศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และทรัพยากรธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น ชุมชนชาติพันธุ์ และวิถีชีวิตชุมชน จังหวัดเพชรบุรี K4.7 ปรัชญาและความหมายของชีวิต ทักษะการใช้ ชีวิตให้มีความสุข K4.8 แนวคิดและหลักการพัฒนาย่างยั่งยืน K4.9 สิทธิและหน้าที่ของพลเมืองตามรัฐธรรมนูญ และกฎหมาย K4.10 ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา K4.11 ความรู้ด้านการเงินและบัญชีใน ชีวิตประจำวัน				SU124007 โครงการ พระราชดำริ SU124008 เพชรบุรีศึกษา SU124009 การออกแบบ ชีวิต SU124010 การพัฒนา อย่างยั่งยืน SU124011 ความเป็น พลเมืองและกฎหมาย SU124012 รู้เท่าทัน อาชญากรรม SU124013 การบัญชีใน ชีวิตประจำวัน