



การปรับปรุงแก้ไขหมวดวิชาศึกษาทั่วไป
ฉบับปี พ.ศ. 2570
มหาวิทยาลัยศิลปากร

1. หลักสูตรฉบับดังกล่าวนี้ได้รับทราบการเปิดสอนจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เมื่อวันที่
2. สภามหาวิทยาลัยได้อนุมัติการปรับปรุงแก้ไขครั้งนี้แล้ว ในคราวประชุมครั้งที่ 8/2569 เมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2569
3. หลักสูตรปรับปรุงแก้ไขนี้ เริ่มใช้ตั้งแต่ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2570 เป็นต้นไป
4. เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข
ศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและพัฒนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ขอเปิดรายวิชาใหม่ วิชาเลือก จำนวน 4 รายวิชา ดังนี้
 - 4.1 กลุ่มวิชาผู้ประกอบการ และความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 2 วิชา คือ SU001006 ศิลปะแห่งการนำเสนอ (The Art of Pitching) 3(3-0-6) เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานในลักษณะวิสาหกิจและบ่มเพาะธุรกิจที่เกิดจากองค์ความรู้ งานสร้างสรรค์ งานวิจัย นวัตกรรม และทรัพย์สินทางปัญญาของมหาวิทยาลัยศิลปากร และ SU001007 ความเป็นผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation-Driven Entrepreneurship) 3(3-0-6) กลุ่มวิชาผู้ประกอบการ และความคิดสร้างสรรค์ ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะความเป็นผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมใหม่ๆ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - 4.2 กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต จำนวน 2 รายวิชา คือ SU004004 การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน (Experience-based Learning) 3(3-0-6) และ SU004005 ผู้นำกิจกรรม (Activity Leader) 3(3-0-6) เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนสามารถกำกับดูแลและวางแผนการพัฒนาสมรรถนะของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง



5. สารในการปรับปรุงแก้ไข

5.1 ขอเปิดรายวิชาใหม่ วิชาเลือก กลุ่มวิชาผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 2 รายวิชา

SU001006 ศิลปะแห่งการนำเสนอ

3(3-0-6)

(The Art of Pitching)

โครงสร้างพิชเด็ค เทคนิคการเล่าเรื่อง โทนีส์และองค์ประกอบภาพ การแต่งหน้าและแต่งกายสำหรับการนำเสนอ การถ่ายภาพบุคคล ภาษากายและบุคลิกภาพแบบมืออาชีพ การใช้ภาษา และการเขียนบท การนำเสนอในงานสาธิตผลงานและการนำเสนอแบบกระชับภายในเวลาสั้น การผลิตและตัดต่อวิดีโอ

Pitch deck structure; storytelling techniques; color palettes and visual composition; makeup and attire for presentations; portrait photography; body language and professional presence; language use and script writing; Demo Day presentations and elevator pitches; video production and editing.

SU001007 ความเป็นผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม

3(3-0-6)

(Innovation-Driven Entrepreneurship)

ทักษะที่จำเป็นในการเป็นผู้ประกอบการ ทักษะทางการเงิน การบริหารจัดการธุรกิจ ความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจใหม่ ที่มาของนวัตกรรม นวัตกรรมในความเป็นผู้ประกอบการ

Essential skills for entrepreneurs: financial, business, management, creative thinking, analytical skills, and interpersonal skills relevant to running a new venture; origin of innovation; innovation in entrepreneurship.



5.2 ขอเปิดรายวิชาใหม่ วิชาเลือก กลุ่มวิชาสังคมและชีวิต จำนวน 2 รายวิชา

SU004004 การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

3(3-0-6)

(Experience-Based Learning)

เงื่อนไข : 1. นักศึกษาต้องมีประสบการณ์การฝึกงานนอกเหนือจากที่ระบุไว้ในหลักสูตร
2. นักศึกษาต้องได้รับการอนุมัติประสบการณ์จากศูนย์บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไป
และพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษก่อนลงทะเบียน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้และ
ประเมินผลสัมฤทธิ์ เรียนรู้จากประสบการณ์ด้วยการฝึกงาน เรียนภาคฤดูร้อนในต่างประเทศ
ค่ายวิชาการ การศึกษาอิสระ งานจิตอาสา หรือโครงการแคปสโตน ที่ได้รับการอนุมัติจากศูนย์
บริหารจัดการวิชาศึกษาทั่วไปและพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 135
ชั่วโมงทำงาน การจดบันทึกงานประจำวัน การสะท้อนคิดรายสัปดาห์ การเชื่อมโยงประสบการณ์
กับเป้าหมายอาชีพและการเรียนรู้ตลอดชีวิต การนำเสนอผลการเรียนรู้ การสร้างแฟ้มสะสม
ผลงาน

Experience-based learning cycle; learning outcome setting and
assessment; experiential learning through internships, international summer
programs, academic camps, independent study, volunteer work, or capstone
projects approved by the General Education Administration and English Language
Development Center, requiring a minimum of 135 hours of participation; daily logs;
weekly reflections; connecting experiential learning with career goals and lifelong
learning; presentation of learning outcomes; portfolio development.



SU004005 ผู้นำกิจกรรม

3(3-0-6)

(Activity Leader)

เงื่อนไข : นักศึกษาชั้นเอกสารรับรองการเป็นผู้จัดกิจกรรม สะสมไม่น้อยกว่า 24 ชั่วโมง จากงาน
กิจกรรมนักศึกษาให้ศูนย์บริหารจัดการการศึกษาศึกษาทั่วไปและพัฒนาการเรียนรู้
ภาษาอังกฤษพิจารณาอนุมัติก่อนลงทะเบียน

ผลวัดของทีม การออกแบบและบริหารกิจกรรม การสื่อสารและการสร้างการมีส่วนร่วม
ร่วม ทักษะการวางแผนและบริหารโครงการกิจกรรม ทักษะการสื่อสาร การประสานงาน และ
การเจรจา ทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ความรับผิดชอบและวินัยในการทำงาน
จิตสาธารณะและการทำงานเพื่อส่วนรวม การเคารพความแตกต่างและความคิดเห็นของผู้อื่น
ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์

Team dynamics; activity design and management; communication and
participant engagement; activity planning and project management;
communication, coordination, and negotiation skills; decision-making and
problem-solving skills; responsibility and work discipline; public-mindedness and
social responsibility; respect for diversity and different viewpoints; creative
leadership.



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"			



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

ชั้นปี/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)			
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4
SU001006 ศิลปะแห่งการนำเสนอ	3(3-0-6)		Ap		
SU001007 ความเป็นผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม	3(3-0-6)	Ap			
SU004004 การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน	3(3-0-6)				Ap
SU004005 ผู้นำกิจกรรม	3(3-0-6)				Ap

หมายเหตุ 1. กรณีมีแผนการศึกษามากกว่า 1 แผน ทุกแผนการศึกษาต้องผลักดันให้นักศึกษابرลุผลลัพธ์การเรียนรู้ 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"			



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

PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLO1 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน (Ap- Cognitive Domain)		
	1) SU001007 ความเป็นผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม 3(3-0-6) CLO1 อธิบายแนวคิดของการเป็นผู้ประกอบการและแนวคิดทางการตลาดในปัจจุบันและอนาคตได้ CLO2 อธิบายทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเป็นผู้ประกอบการได้ CLO3 อภิปรายธรรมชาติของสถานประกอบการและการทำธุรกิจจากกรณีศึกษากับผู้ประกอบการปัจจุบันได้ CLO4 อภิปรายแนวคิดของการประกอบธุรกิจจากนวัตกรรมได้ CLO5 แสวงหาความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและทักษะของผู้ประกอบการได้ด้วยตนเอง CLO6 นำทักษะความเป็นผู้ประกอบการและแนวคิดต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมในรายวิชาได้	
PLO2 สื่อสารข้อมูลเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย (Ap- Cognitive Domain)		
	1) SU001006 ศิลปะแห่งการนำเสนอ 3(3-0-6) CLO1 อธิบายองค์ประกอบของการนำเสนอเชิงมืออาชีพและการจัดทำพิกเชต CLO2 ออกแบบสื่อและองค์ประกอบภาพสำหรับการนำเสนอโดยใช้หลักการสื่อสารด้วยภาพ CLO3 ใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง ภาษากาย และการสื่อสารด้วยวาจาเพื่อสร้างการนำเสนอ CLO4 นำเสนอผลงานในงานสาธิตผลงานและการนำเสนอแบบกระชับภายในเวลาสั้น	



PLOs	รายวิชาที่รับผิดชอบแต่ละ PLO และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	หมายเหตุ
PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาตนเองและเสริมทักษะการทำงาน (Ap- Cognitive Domain)		
	1) SU004004 การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน 3(3-0-6) CLO1 อธิบายกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน CLO2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง CLO3 สะท้อนคิดการพัฒนาตนเอง เป้าหมายอาชีพ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต CLO4 จัดทำแฟ้มสะสมผลงานจากประสบการณ์ 2) SU004005 ผู้นำกิจกรรม 3(3-0-6) CLO1 อธิบายหลักการภาวะผู้นำ พลวัตของทีม และการบริหารกิจกรรม CLO2 ดำเนินการโครงการกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น CLO3 สะท้อนคิดเรื่องความรับผิดชอบ การสื่อสาร การประสานงาน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การเคารพความแตกต่าง จิตสาธารณะ และภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม	



ผลการกำหนดรายวิชา/ชุดวิชาจาก Backward Curriculum Design

PLO1 ใช้แนวคิดผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน (Ap - Cognitive Domain)

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K1.1 แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ทักษะและความสามารถในการประเมินจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง (Self-Assessment) K4.2 แหล่งเรียนรู้ทางเลือก แพลตฟอร์ม และคลังความรู้ออนไลน์ที่ทันสมัยต่อการพัฒนาทักษะความเป็นผู้ประกอบการ (เช่น ThaiMOOC, บทเรียนออนไลน์)	<u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u> S1.1 ทักษะการสืบค้น ศึกษา และวิเคราะห์กรณีศึกษาของผู้ประกอบการในปัจจุบัน เพื่อถอดบทเรียนความสำเร็จและอุปสรรคมาประยุกต์ใช้ในโครงการวิชาชีพ <u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S1.2 ทักษะการวางแผน จัดเวลา และศึกษาเนื้อหาบทเรียนออนไลน์ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาขีดความสามารถโดยไม่ต้องพึ่งพาการควบคุมภายนอก <u>ทักษะทั่วไป (ทักษะดิจิทัล)</u> S1.3 ทักษะการสืบค้น จัดหมวดหมู่ และประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศออนไลน์ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง	E1.1 ความซื่อสัตย์ในการเรียนรู้และการประเมินตนเอง รวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต E1.2 การแบ่งปันองค์ความรู้และการทำงานกลุ่มด้วยความโปร่งใสและรับผิดชอบต่อข้อตกลงร่วมกัน	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C1.1 มีพฤติกรรมรักการเรียนรู้ มุ่งมั่นพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองภาวะโลกที่เปลี่ยนแปลง <u>ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ</u> C1.2 เป็นผู้ที่ทำงานที่รู้จักสะท้อนคิด (Reflective Practitioner) มีทักษะการประเมินเพื่อนร่วมทีมและมุ่งมั่นพัฒนาขีดความสามารถการทำธุรกิจอยู่เสมอ	<u>วิชาเลือก</u> SU001007 ความเป็นผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม



PLO2 สื่อสารข้อมูลเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และกลุ่มเป้าหมาย (Ap- Cognitive Domain)

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K2.1 โครงสร้างพีชคณิต K2.2 เทคนิคการเล่าเรื่อง K2.3 โทนีและองค์ประกอบภาพ	<u>ทักษะการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ</u> S2.1 การใช้ภาษาและการเขียนบท S2.2 การนำเสนอในงานสาธิตผลงาน และการนำเสนอแบบกระชับภายใน เวลาสั้น S2.3 การผลิตและตัดต่อวิดีโอ <u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S2.4 การแต่งหน้าและแต่งกายสำหรับ การนำเสนอ S2.5 ภาษากายและบุคลิกภาพแบบมือ อาชีพ		<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C2.1 ความคิดสร้างสรรค์ ในการนำเสนอ C2.2 ความมั่นใจและ ความเป็นมืออาชีพ	<u>วิชาเลือก</u> SU001006 ศิลปะแห่งการ นำเสนอ



PLO4 เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาตนเองและเสริมทักษะการทำงาน (Ap - Cognitive Domain)

Knowledge	Skills	Attitude		รายวิชา/ชุดวิชา
		Ethics	Character	
K4.1 วัฏจักรการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน K4.2 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้และประเมินผลสัมฤทธิ์ K4.3 การเชื่อมโยงประสบการณ์กับเป้าหมายอาชีพและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S4.1 การจดบันทึกงานประจำวัน S4.2 การสะท้อนคิดรายสัปดาห์ S4.3 การนำเสนอผลการเรียนรู้และการสร้างแฟ้มสะสมผลงาน	E4.1 ความรับผิดชอบในการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง E4.2 จิตสาธารณะและการทำงานร่วมกับผู้อื่น E4.3 วินัยและความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C4.1 การเรียนรู้ด้วยตนเอง C4.2 การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	<u>วิชาเลือก</u> SU004004 การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน
K4.1 พลวัตของทีม K4.2 การออกแบบและบริหารกิจกรรม K4.3 การสื่อสารและการสร้างการมีส่วนร่วม	<u>ทักษะทั่วไป (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)</u> S4.1 ทักษะการวางแผนและบริหารโครงการกิจกรรม S4.2 ทักษะการสื่อสาร การประสานงาน และการเจรจา S4.3 ทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	E4.1 ความรับผิดชอบและวินัยในการทำงาน E4.2 จิตสาธารณะและการทำงานเพื่อส่วนรวม E4.3 การเคารพความแตกต่างและความคิดเห็นของผู้อื่น	<u>ลักษณะบุคคลทั่วไป</u> C4.1 ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์	<u>วิชาเลือก</u> SU004005 ผู้นำกิจกรรม



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

หมวดวิชา	จำนวนหน่วยกิต		
	เกณฑ์กระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม	โครงสร้าง เดิม	โครงสร้าง ใหม่
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป			
วิชาบังคับ	}	12	12
วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า		12	12
จำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า	24	24	24

รับรองความถูกต้องของข้อมูล

(ศาสตราจารย์ ดร.อนันะเศรษฐ์ จ้าวหิรัญพัฒน์)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร

วันที่ 1 กันยายน พ.ศ.2569