



3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum mapping)

3.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

• ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

ผลการเรียนรู้กระจายสู่รายวิชา		1. คุณธรรม จริยธรรม			2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และ ความรับผิดชอบ				5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	
		1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2
1. กลุ่มวิชาแกนศึกษาทั่วไป																
202108	การรู้ดิจิทัล	○			○	○		●	●	○		○		○	●	
202109	การใช้โปรแกรมประยุกต์เพื่อการเรียนรู้	○			○	○		●	●	○		○		○	●	
202201	ทักษะชีวิต	●			○	○		●	●	○				●		
202202	ความเป็นพลเมืองและพลเมืองโลก			●	●	●		○			●			○		○
202203	มนุษย์กับสังคมและสิ่งแวดล้อม	○	●		●	○		○		●				●		○
202207	มนุษย์กับเศรษฐกิจและการพัฒนา	●	○	○	○	●	●	○	●					○		○
2. กลุ่มวิชาภาษา																
213101	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1	●			●			○	●			○		●	○	●
213102	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2	●			●			○	●			○		●	○	●
213203	ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ	●			●			○	●			○		●	○	●
213204	ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ	●			●			○	●			○		●	○	●
213305	ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน	●			●			○	●			○		●	○	●
3. กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไปแบบเลือก																
202111	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร			●	●			●	○		○	●		○		●
202175	ศิลปวิจิตร				●			○	○		○	●		●	○	
202181	สุขภาพองค์รวม	●			●	●		●	○	○		●		●	○	
202222	พันธกิจสัมพันธ์ชุมชนกับกลุ่มอาชีพ	○	○	●	●		●	●	○		●	○	●	●		○
202241	กฎหมายในชีวิตประจำวัน	●		○	●	○		●	○		●	●		○		○
202324	ไทยศึกษาเชิงพหุวัฒนธรรม	○		●	●	●		●	○		●					○
202331	อาเซียนศึกษา			●	●	●		●	○		○	●		○		○
202373	การคิดเชิงออกแบบ	○	●			○	●	○	●		○	●		●		○
สรุปแผนที่การกระจายความรับผิดชอบ		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



ผลการเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. คุณธรรม จริยธรรม	2. ความรู้	3. ทักษะทางปัญญา	4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ
(1.1) ปฏิบัติตนอย่างมีวินัย ความเป็นที่ปรึกษา ความซื่อสัตย์ และมีฐานคิดเศรษฐกิจพอเพียงในการดำเนินชีวิต (PLO1,4) (1.2) ตระหนักรู้ และปฏิบัติตนที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม (PLO2) (1.3) เข้าใจความเป็นพลเมืองภายใต้ประชาคมที่ตนอาศัยอยู่ (PLO2)	(2.1) รู้จักตนเอง ครอบครัว สังคมและความแตกต่างทางวัฒนธรรม (PLO6) (2.2) ตามทันการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกและสามารถดำรงตนในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างเหมาะสม (PLO5) (2.3) มีฐานคิดของการสร้างทุนมนุษย์ การสร้างความรู้ นวัตกรรมและความเป็นผู้ประกอบการที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติและประเทศไทย 4.0 (PLO12,13)	(3.1) มีทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อการพัฒนาตนเองและดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ (PLO5,8) (3.2) มีทักษะในการคิดแบบองค์รวมในเชิงเหตุผลและสร้างสรรค์ (PLO13) (3.3) วิเคราะห์และตัดสินใจด้วยหลักทางวิทยาศาสตร์ (PLO6,11)	(4.1) มีจิตอาสาและสำนึกสาธารณะในการปฏิบัติตนให้มีคุณค่าของพลเมืองไทยและพลเมืองโลก (PLO2) (4.2) ดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข และมีสุนทรียภาพ (PLO3) (4.3) มีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับชุมชนและกลุ่มวิชาชีพ เพื่อให้เข้าใจและเข้าถึงสภาพความเป็นจริงของ ชุมชนและกลุ่มวิชาชีพที่ตนสนใจ (PLO11) (4.4) เป็นสุขภาพพชน มีบุคลิกภาพและมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เชื่อมั่นในตนเอง เป็นผู้ นำ ผู้ตาม และทำงานเป็นทีมได้ดี (PLO3)	(5.1) สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อค้นคืน รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินสารสนเทศเพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้าและการดำเนินชีวิต (PLO6,8) (5.2) มีทักษะในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การศึกษาค้นคว้า และการทำงาน (PLO7)



3.2 หมวดวิชาเฉพาะ

- ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

ผลการเรียนรู้กระจายสู่รายวิชา		1. คุณธรรม จริยธรรม		2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		6. ทักษะวิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล
		1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	6.1 - 6.14
1. กลุ่มวิชาบังคับ															
1101010	ชุดวิชาการบริหารเทคโนโลยีดิจิทัล														
1101011	เทคโนโลยีดิจิทัลเบื้องต้น	○			●								●		
1101012	การจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล	○	●					●							
1101013	การบริการเทคโนโลยีดิจิทัล	○			●			●					●		
1101020	ชุดวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวิชาชีพนักพัฒนาซอฟต์แวร์														
1101021	พื้นฐานการพัฒนาซอฟต์แวร์ 1	○			●						○		●		
1101022	พื้นฐานการพัฒนาซอฟต์แวร์ 2	○			●						○		●		
1101023	โครงการการพัฒนาซอฟต์แวร์ขั้นพื้นฐาน	○						●			●				
1102010	ชุดวิชาสื่อดิจิทัลและธุรกิจ														
1102011	หลักการเบื้องต้นของสื่อดิจิทัล	○				●	●								
1102012	ธุรกิจสื่อดิจิทัลและผู้ประกอบการ	○													
1102013	การวิเคราะห์และวิพากษ์สื่อในสถานการณ์ปัจจุบัน	○												●	
1101060	ชุดวิชาการออกแบบทัศนสาร														
1101061	การออกแบบกราฟิกเวกเตอร์	○				●			●						
1101062	การออกแบบกราฟิกแรสเตอร์	○				●			●						
1101063	โครงการการออกแบบทัศนสาร	○				●			●	●					
1102030	ชุดวิชาการผลิตสื่อประสมและแอนิเมชัน														
1102031	การออกแบบและพัฒนาสื่อประสม	○				●			●						
1102032	การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน	○				●			●						
1102033	โครงการการผลิตสื่อประสมและแอนิเมชัน	○				●			●	●					
1102020	ชุดวิชาการผลิตข้ามสื่อ														
1102021	การเล่าเรื่องข้ามสื่อและการผลิตวีดิทัศน์ดิจิทัล 1	○				●	●		●						



ผลการเรียนรู้กระจายสู่รายวิชา		1. คุณธรรม จริยธรรม		2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		6. ทักษะวิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล
		1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	6.1 - 6.14
1102022	การเล่าเรื่องข้ามสื่อและการผลิตวีดิทัศน์ดิจิทัล 2	○				●	●	●							
1102023	โครงการการผลิตข้ามสื่อ	○					●	●	●						
1102040	ชุดวิชาการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ														
1102041	การขึ้นรูปและประมวลผลภาพ 3 มิติ	○				●		●							
1102042	การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ	○				●		●							
1102043	โครงการการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ	○					●	●							
1102050	ชุดวิชาภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพเทคโนโลยีดิจิทัล														
1102051	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอทางธุรกิจ	○										●	●		
1102052	ภาษาอังกฤษเพื่อการประชุมทางธุรกิจ	○										●	●		
1102053	สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัล	○		●								●	●		
1102910	ชุดวิชาโครงงานนิเทศศาสตร์ดิจิทัล														
1102911	โครงงานนิเทศศาสตร์ดิจิทัล 1	○		●				●	●	●	○				
1102912	โครงงานนิเทศศาสตร์ดิจิทัล 2	○		●				●	●	●	○				
1102913	ผู้ประกอบการธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัล	○		●				●			○				
2. กลุ่มวิชาเลือก															
1102060	ชุดวิชาการเขียนเนื้อหาดิจิทัล														
1102061	การเขียนเนื้อหาดิจิทัล	○									○				● (6.1)
1102062	การตลาดเชิงเนื้อหาดิจิทัล	○									○				● (6.1)
1102063	โครงการการเขียนเนื้อหาดิจิทัล	○		○				●	●						● (6.1)
1102070	ชุดวิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัล														
1102071	การสื่อสารการตลาดดิจิทัล	○									○				● (6.2)
1102072	การสื่อสารตราสินค้า	○									○				● (6.2)
1102073	โครงการการสื่อสารการตลาดดิจิทัล	○		○				●	●						● (6.2)
1101070	ชุดวิชาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้														
1101071	หลักการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	○									○				● (6.3)
1101072	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	○									○				● (6.3)
1101073	โครงการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้	○		○				●	●						● (6.3)
1102080	ชุดวิชาการผลิตสื่อดิจิทัลขั้นสูง														



ผลการเรียนรู้กระจายสู่รายวิชา		1. คุณธรรม จริยธรรม		2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		6. ทักษะวิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล
		1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	6.1 - 6.14
1102081	การเขียนเพื่อการผลิตสื่อดิจิทัลขั้นสูง	○								○					● (6.4)
1102082	การผลิตสื่อดิจิทัลขั้นสูง	○								○					● (6.4)
1102083	โครงการการผลิตสื่อดิจิทัลขั้นสูง	○		○				●	●						● (6.4)
1102090	ชุดวิชาการผลิตสื่อดิจิทัลแบบบูรณาการ														
1102091	การผลิตแอนิเมชันสำหรับโปรแกรมประยุกต์	○								○					● (6.5)
1102092	หลักการผลิตสื่อปฏิสัมพันธ์	○								○					● (6.5)
1102093	โครงการการผลิตสื่อแบบบูรณาการ	○		○				●	●						● (6.5)
1102100	ชุดวิชาการผลิตข่าวออนไลน์														
1102101	การสื่อข่าวและการเขียนข่าวออนไลน์	○								○					● (6.6)
1102102	ผู้สื่อข่าวครบวงจร	○								○					● (6.6)
1102103	โครงการการผลิตข่าวออนไลน์	○		○				●	●						● (6.6)
1102090	ชุดวิชาการเขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์และโครงสร้างข้อมูล														
1102091	การเขียนโปรแกรมเชิงโครงสร้างและโครงสร้างข้อมูล	○								○					● (6.7)
1102092	การเขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์	○								○					● (6.7)
1102093	โครงการการเขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์และโครงสร้างข้อมูล	○		○				●	●						● (6.7)
1102110	ชุดวิชาการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์														
1102111	การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์	○								○					● (6.8)
1102112	การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์	○								○					● (6.8)
1102113	โครงการการออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์	○		○				●	●						● (6.8)
1101100	ชุดวิชาการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ด้วยภาษาสคริปต์														
1101101	การโปรแกรมภาษาสคริปต์	○								○					● (6.9)
1101102	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ข้ามแพลตฟอร์มด้วยภาษาสคริปต์	○								○					● (6.9)
1101103	โครงการการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ด้วยภาษาสคริปต์	○		○				●	●						● (6.9)
1102120	ชุดวิชาการจัดการสื่อเพื่อพันธกิจทางสังคม														
1102121	การสื่อสารธุรกิจและองค์กร	○								○					● (6.10)
1102122	การจัดการสื่อเพื่อพันธกิจสังคม	○								○					● (6.10)
1102123	โครงการการจัดการสื่อเพื่อพันธกิจทางสังคม	○		○				●	●						● (6.10)



ผลการเรียนรู้กระจายสู่รายวิชา		1. คุณธรรม จริยธรรม		2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การ สื่อสารและการใช้ เทคโนโลยี สารสนเทศ		6. ทักษะ วิชาชีพทาง เทคโนโลยี ดิจิทัล
		1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	6.1 - 6.14
1102130	ชุดวิชาการผลิตสื่อดิจิทัลที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง														
1102131	ความเข้าใจในผู้ใช้สื่อดิจิทัล	○										○			● (6.11)
1102132	สื่อดิจิทัลเพื่อบุคคลที่มีความต้องการพิเศษ	○										○			● (6.11)
1102133	โครงการการผลิตสื่อดิจิทัลที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง	○		○				●	●						● (6.11)
1102140	ชุดวิชาการวิจัยทางนิเทศศาสตร์ดิจิทัล														
1102141	การวิจัยทางนิเทศศาสตร์ดิจิทัล 1	○										○			● (6.12)
1102142	การวิจัยทางนิเทศศาสตร์ดิจิทัล 2	○										○			● (6.12)
1102143	ทฤษฎีการสื่อสารร่วมสมัย	○		○				●	●						● (6.12)
1102150	ชุดวิชาสื่อดิจิทัลอุบัติใหม่														
1102151	สื่อดิจิทัลอุบัติใหม่	○				●						○			● (6.13)
1102152	การผลิตสื่อดิจิทัลอุบัติใหม่	○				●						○			● (6.13)
1102153	โครงการสื่อดิจิทัลอุบัติใหม่	○		○				●	●						● (6.13)
1102160	ชุดวิชานวัตกรรมสื่อดิจิทัล														
1102161	นวัตกรรมสื่อดิจิทัล 1	○				○						○			● (6.14)
1102162	นวัตกรรมสื่อดิจิทัล 2	○				○						○			● (6.14)
1102163	โครงการนวัตกรรมสื่อดิจิทัล	○		○				●	●						● (6.14)
3. กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา															
1101901	เตรียมสหกิจศึกษา	●								●	●	●			
1101902	สหกิจศึกษา 1	●		●			●	○	○	●	●	●	○	●	
1101903	สหกิจศึกษา 2	●		●			●	○	○	●	●	●	○	●	
1101904	สหกิจศึกษา 3	●		●			●	○	○	●	●	●	○	●	
สรุปแผนที่มีการกระจายความรับผิดชอบ		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



ผลการเรียนรู้หมวดวิชาเฉพาะ

1. คุณธรรม จริยธรรม	2. ความรู้	3. ทักษะทางปัญญา	4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ	5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ
<p>(1.1) แสดงออกถึงความซื่อสัตย์ สุจริตและการมีจรรยาบรรณในวิชาชีพ (PLO1)</p> <p>(1.2) ตระหนักถึงผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่อบุคคล องค์กร สังคม สิ่งแวดล้อม (PLO2)</p>	<p>(2.1) ค้นคว้าหาความรู้เชิงวิชาการและวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัลได้ด้วยตนเอง (PLO8)</p> <p>(2.2) อธิบายแนวทางหรือวิธีการพัฒนาและดูแลระบบคอมพิวเตอร์ได้ (PLO9)</p> <p>(2.3) อธิบายแนวทางหรือวิธีการออกแบบ ผลิต และเผยแพร่สื่อดิจิทัลได้ (PLO10)</p>	<p>(3.1) ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในองค์กรได้อย่างเหมาะสม (PLO11)</p> <p>(3.2) ประยุกต์ใช้แนวคิดของความเป็นผู้ประกอบการในการปฏิบัติงานได้ (PLO12)</p> <p>(3.3) ประยุกต์ใช้ความรู้สร้างสรรค์เพื่อผลิตนวัตกรรมสื่อดิจิทัลได้ (PLO13)</p>	<p>(4.1) แสดงออกถึงการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ (PLO3)</p> <p>(4.2) แสดงออกถึงการมีความรับผิดชอบและความตรงต่อเวลา (PLO4)</p> <p>(4.3) ตระหนักถึงความต้องการและความสามารถในการพัฒนาวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง (PLO5)</p>	<p>(5.1) ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านคณิตศาสตร์และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแก้ไขปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้ (PLO6)</p> <p>(5.2) สื่อสารแนวคิดด้วยภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ (PLO7)</p>
6. ทักษะวิชาชีพทางนิเทศศาสตร์ดิจิทัล				
<p>(6.1) เขียนเนื้อหาดิจิทัลได้ (PLO14)</p> <p>(6.2) สื่อสารการตลาดดิจิทัลได้ (PLO15)</p> <p>(6.3) ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ได้ (PLO16)</p> <p>(6.4) ผลิตสื่อดิจิทัลขั้นสูงได้ (PLO17)</p> <p>(6.5) ผลิตสื่อดิจิทัลแบบบูรณาการได้ (PLO18)</p>	<p>(6.6) ผลิตข่าวออนไลน์ได้ (PLO19)</p> <p>(6.7) เขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์และโครงสร้างข้อมูลได้ (PLO20)</p> <p>(6.8) ออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ได้ (PLO21)</p> <p>(6.9) พัฒนาโปรแกรมประยุกต์ด้วยภาษาสคริปต์ได้ (PLO22)</p> <p>(6.10) จัดการสื่อเพื่อพันธกิจทางสังคมได้ (PLO23)</p>	<p>(6.11) ผลิตสื่อดิจิทัลที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลางได้ (PLO24)</p> <p>(6.12) วิจัยทางนิเทศศาสตร์ดิจิทัลได้ (PLO25)</p> <p>(6.13) ผลิตสื่อดิจิทัลรูปแบบใหม่ได้ (PLO26)</p> <p>(6.14) ผลิตนวัตกรรมสื่อดิจิทัลได้ (PLO27)</p>		