

หลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีสร้างสรรค์  
(หลักสูตรพหุวิทยาการ/หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2568)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร  
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

หมวดที่ 1 ชื่อปริญญา สาขาวิชา และข้อมูลเบื้องต้นของหลักสูตร

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย หลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสร้างสรรค์  
(หลักสูตรพหุวิทยาการ)  
ภาษาอังกฤษ Bachelor of Arts and Science Program in Creative Media Technology  
(Multidisciplinary)

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็มภาษาไทย ศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีสร้างสรรค์)  
ชื่อเต็มภาษาอังกฤษ Bachelor of Arts and Science (Creative Media Technology)  
ชื่อย่อภาษาไทย ศศ.วท.บ. (เทคโนโลยีสร้างสรรค์)  
ชื่อย่อภาษาอังกฤษ B.A.S. (Creative Media Technology)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. รูปแบบของหลักสูตร

4.1 รูปแบบและประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรระดับปริญญาตรีทางวิชาการ หลักสูตร 4 ปี

4.2 ภาษาที่ใช้

- ☐ ภาษาไทย  
☐ ภาษาต่างประเทศ .....(ระบุภาษา).....  
☒ ภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ .....ภาษาอังกฤษ.....

4.3 การรับผู้เข้าศึกษา

- ☐ รับเฉพาะนักศึกษาไทย  
☐ รับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ  
☒ รับทั้งนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ ที่สามารถใช้ภาษาไทยได้

## 5. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

| อาชีพ                                                                               | ลักษณะงาน                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ผู้ควบคุมการผลิตสื่อสร้างสรรค์ (Creative Media Producer)                         | ผู้ควบคุมการทำงานของโครงการการจัดการการผลิตเนื้อหาดิจิทัลบนแพลตฟอร์มต่างๆ ทำงานร่วมกับลูกค้า ทำความเข้าใจเป้าหมายโครงการ จัดการกับแนวคิด วางแผนเนื้อหาและการออกแบบ บริหารจัดการ โครงการจะแล้วเสร็จตรงเวลา ภายในงบประมาณที่กำหนด และตรงตามวัตถุประสงค์                            |
| 2. ผู้วางแผนกลยุทธ์สื่อดิจิทัล (Digital Strategic Planner)                          | ผู้วางแผนกลยุทธ์การใช้สื่อดิจิทัล แผนการสื่อสาร และแผนด้านงบประมาณสื่อ ประเมินความต้องการและวัตถุประสงค์ทางการตลาดผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล วิเคราะห์และติดตามแนวโน้มของอุตสาหกรรม การตลาดดิจิทัลและผู้บริโภคเพื่อระบุโอกาสและความท้าทาย                                              |
| 3. ผู้สร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล (Digital Content Creator)                            | ผู้สร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลผลิตเนื้อหาหรือนักสร้างคอนเทนต์บนสื่อดิจิทัลทุกแพลตฟอร์ม ไม่ว่าจะเป็นอยู่บนบล็อก เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน สื่อโซเชียลมีเดีย หรือสื่อดิจิทัลอื่นๆ ในรูปแบบงานเขียนบทความ ภาพกราฟิก วิดีโอ เสียง เป็นต้น เพื่อสร้างการรับรู้ให้ความรู้ ความบันเทิง ที่สำคัญ |
| 4. นักการตลาดดิจิทัล (Digital Marketer)                                             | ผู้ทำการวางแผนการตลาด วิเคราะห์ตัวชี้วัด และจัดการแคมเปญการตลาดที่ส่งเสริม องค์กร แปรนดสินค้าและบริการด้วยเทคโนโลยีสื่อ                                                                                                                                                          |
| 5. ผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ (Creative Media Technology Entrepreneur) | ผู้ประกอบการด้านการผลิตสื่อสร้างสรรค์<br>ผู้ประกอบการผลิตแพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัล<br>ที่ปรึกษาเชิงสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์                                                                                                                                              |

## 6. ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย

จัดการศึกษาให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การศึกษาที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยบัณฑิตเป็นผู้นำ ผสานศาสตร์และศิลป์ สร้างสรรค์คุณค่าสู่สังคม

## 7. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

จัดการศึกษาให้ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่บูรณาการศาสตร์แห่งการสื่อสาร เทคโนโลยีและการออกแบบสื่อที่ทันสมัย ตอบสนองต่อการเป็นบัณฑิตในศตวรรษที่ 21

7.1 เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีทักษะการสื่อสารและสามารถประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยี

7.2 เพื่อผลิตบัณฑิตให้ตอบสนองต่อความต้องการของทุกธุรกิจและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อเทคโนโลยี

7.3 เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถบูรณาการหลักการสื่อสาร การออกแบบ เทคโนโลยี เพื่อสร้างเนื้อหาและนำเสนอได้ตรงตามวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย

8. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes) PLOs

| ลำดับ<br>ที่ | ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)                                                                                                             | Cognitive Domain<br>(Revised Bloom's<br>Taxonomy) |   |    |    |   |   | Psychomotor<br>Domain<br>(Moore's<br>Taxonomy) |   |   | Affective Domain<br>(Bloom's Taxonomy) |     |   |   |    | Generic LO | Subject Specific LO |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---|----|----|---|---|------------------------------------------------|---|---|----------------------------------------|-----|---|---|----|------------|---------------------|
|              |                                                                                                                                                  | R                                                 | U | Ap | An | E | C | I                                              | M | P | Rec                                    | Res | V | O | Iv |            |                     |
| PLO1         | อธิบายหลักการสื่อสารที่มีผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค<br>ในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล                                                                       |                                                   | ✓ |    |    |   |   |                                                |   |   |                                        |     |   |   |    |            | ✓                   |
| PLO2         | อธิบายหลักการบริหารและวิธีการทางธุรกิจ<br>ที่นำเทคโนโลยีเข้ามาพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์<br>เพื่อช่วยในการเข้าถึงผู้บริโภคยุคใหม่                      |                                                   | ✓ |    |    |   |   |                                                |   |   |                                        |     |   |   |    |            | ✓                   |
| PLO3         | ใช้ความรู้ด้านการออกแบบเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลให้<br>สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และความต้องการของ<br>ภาคอุตสาหกรรม                                     |                                                   | ✓ |    |    |   |   |                                                |   |   |                                        |     |   |   |    |            | ✓                   |
| PLO4         | บริหารทรัพยากรและงบประมาณเพื่อผลิตงานด้าน<br>สื่อดิจิทัลให้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรม<br>สื่อดิจิทัล                                         |                                                   |   | ✓  |    |   |   |                                                |   |   |                                        |     |   |   |    |            | ✓                   |
| PLO5         | บูรณาการความรู้ด้านการออกแบบ การสื่อสาร<br>การประกอบธุรกิจ และเทคโนโลยีมาเพื่อให้เกิด<br>การต่อยอดเป็นแนวคิดใหม่ในการผลิต<br>ดิจิทัลคอนเทนต์     |                                                   |   | ✓  |    |   |   |                                                |   |   |                                        |     |   |   |    |            | ✓                   |
| PLO6         | วิพากษ์วิจารณ์ผลงานโดยใช้ความคิดแบบมีเหตุมีผล<br>(Critical Thinking) อ้างอิงข้อมูลที่เชื่อถือได้เพื่อเป็น<br>แนวทางในการต่อยอดการผลิตสื่อดิจิทัล |                                                   |   | ✓  |    |   |   |                                                |   |   |                                        |     |   |   |    |            | ✓                   |

| ลำดับ<br>ที่ | ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)                                                                                                                                         | Cognitive Domain<br>(Revised Bloom's<br>Taxonomy) |   |    |    |   |   | Psychomotor<br>Domain<br>(Moore's<br>Taxonomy) |   |   | Affective Domain<br>(Bloom's Taxonomy) |     |   |   |    | Generic LO | Subject Specific LO |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---|----|----|---|---|------------------------------------------------|---|---|----------------------------------------|-----|---|---|----|------------|---------------------|
|              |                                                                                                                                                                              | R                                                 | U | Ap | An | E | C | I                                              | M | P | Rec                                    | Res | V | O | Iv |            |                     |
| PLO7         | ใช้ภาษาและสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์                                                                                                                                       |                                                   |   |    |    |   |   |                                                | ✓ |   |                                        |     |   |   |    | ✓          |                     |
| PLO8         | เขียนเนื้อหาในแพลตฟอร์มการตลาดดิจิทัลเพื่อ<br>สื่อสารกับผู้บริโภคได้ตรงตามวัตถุประสงค์                                                                                       |                                                   |   |    |    |   |   |                                                | ✓ |   |                                        |     |   |   |    |            | ✓                   |
| PLO9         | ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีตามเทรนด์เพื่อสร้างสื่อ<br>ดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและตรงตามความต้องการ<br>ของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล โดยตระหนักถึงกฎหมาย<br>เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา |                                                   |   |    |    |   |   |                                                | ✓ |   |                                        |     |   |   |    |            | ✓                   |
| PLO10        | ปฏิบัติงานเป็นทีมโดยแสดงบทบาทในฐานะผู้นำและ<br>ผู้ตาม                                                                                                                        |                                                   |   |    |    |   |   |                                                |   |   |                                        | ✓   |   |   |    | ✓          |                     |

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 (Moore's Taxonomy) แทนด้วยสัญลักษณ์ ดังนี้

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

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. จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

10. โครงสร้างหลักสูตร

|                                    |                  |    |          |
|------------------------------------|------------------|----|----------|
| หมวดวิชาศึกษาทั่วไป                | จำนวนไม่น้อยกว่า | 24 | หน่วยกิต |
| หมวดวิชาเฉพาะ                      | จำนวนไม่น้อยกว่า | 90 | หน่วยกิต |
| วิชาบังคับ                         | จำนวน            | 78 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาธุรกิจและเทคโนโลยีดิจิทัล | จำนวน            | 30 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาการสื่อสารและการออกแบบ    | จำนวน            | 36 | หน่วยกิต |
| กลุ่มวิชาโครงการบูรณาการ           | จำนวน            | 12 | หน่วยกิต |
| วิชาเลือก                          | จำนวนไม่น้อยกว่า | 12 | หน่วยกิต |
| หมวดวิชาเลือกเสรี                  | จำนวนไม่น้อยกว่า | 6  | หน่วยกิต |

11. รายวิชา

11.1 รหัสวิชา

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต

SU101 – SU120 วิชาบังคับเลือก

SU121 – SU199 วิชาเลือก

กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร

SU201 – SU202 วิชาบังคับ

SU203 – SU220 วิชาบังคับเลือก

SU221 – SU299 วิชาเลือก

กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์

SU301 – SU320 วิชาบังคับเลือก

SU321 – SU399 วิชาเลือก

หมวดวิชาเฉพาะ

กำหนดไว้เป็นเลข 6 หลักโดยแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละสามหลัก

เลขสามหลักแรก เป็นเลขประจำหน่วยงานที่รับผิดชอบรายวิชานั้น ๆ ดังนี้

804 สาขาวิชาเทคโนโลยีสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

เลขสามหลักหลัง เป็นเลขบอกรหัสวิชา ดังนี้

เลขตัวแรก หมายถึง ระดับชั้นปีที่นักศึกษาปกติควรเรียนได้

1 หมายถึง ชั้นปีที่ 1

2 หมายถึง ชั้นปีที่ 2

3 หมายถึง ชั้นปีที่ 3

4 หมายถึง ชั้นปีที่ 4

เลขตัวที่สอง หมายถึง กลุ่มของรายวิชา

0 หมายถึง กลุ่มวิชาบังคับ

1-2 หมายถึง กลุ่มวิชาเลือก

เลขตัวที่สาม หมายถึง ลำดับที่ของรายวิชา

## 11.2 การคิดหน่วยกิต

รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ 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

## 11.3 รายวิชา

### 1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

#### 1) วิชาบังคับ จำนวน 6 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร

SU201\* ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล 3(2-2-5)  
(Communicative English in the Digital Era)

SU202\* ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก 3(2-2-5)  
(English for Global Communication)

หมายเหตุ: \* หมายถึง รายวิชา SU201 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล นักศึกษามีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ B1 ขึ้นไป และ SU202 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก นักศึกษามีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ B2 ขึ้นไป หรือมีผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบอื่นที่เทียบเท่าตามประกาศมหาวิทยาลัย ได้รับยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาดังกล่าว นักศึกษาจะได้รับผลการศึกษาเป็น S (Satisfactory) และได้รับหน่วยกิตสะสมโดยไม่นำมาคำนวณค่าผลการเรียนเฉลี่ย ในกรณียื่นผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า หรือผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบอื่นที่เทียบเท่าตามประกาศมหาวิทยาลัย ซึ่งมีอยู่ก่อนปีที่เข้าศึกษาปัจจุบัน ผลการทดสอบดังกล่าวต้องมีอายุไม่เกิน 2 ปี นับตั้งแต่วันสอบจนถึงวันที่ยื่นต่อมหาวิทยาลัย

**2) วิชาบังคับเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต**

โดยเลือกจากทุกกลุ่มต่อไปนี้ จำนวนไม่น้อยกว่ากลุ่มละ 3 หน่วยกิต  
กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต

|       |                                                                                       |          |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| SU101 | ความเป็นผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม<br>(Innovation-Driven Entrepreneurship) | 3(3-0-6) |
| SU102 | ศิลปการสร้างสรรค์<br>(Creative Silpakorn)                                             | 3(3-0-6) |
| SU103 | มนุษย์กับการคิด<br>(Human and Thinking)                                               | 3(3-0-6) |

กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร

|       |                                                       |          |
|-------|-------------------------------------------------------|----------|
| SU203 | การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์<br>(Creative Communication) | 3(3-0-6) |
| SU204 | ภาษาสมิทธิ<br>(Language Achievement)                  | 3(3-0-6) |

กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์

|       |                                                         |          |
|-------|---------------------------------------------------------|----------|
| SU302 | การสร้างสรรค์และนวัตกรรม<br>(Creativity and Innovation) | 3(3-0-6) |
| SU303 | มองด้วยศิลปะ<br>(Perception through the Lens of Art)    | 3(3-0-6) |

**3) วิชาเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต**

กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต

|       |                                                                                                                                 |          |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| SU128 | การแสวงหาสารสนเทศยุคดิจิทัล<br>(Information Seeking in Digital Age)                                                             | 3(3-0-6) |
| SU131 | ทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อ<br>(Information and Media Literacy Skills)                                                    | 3(3-0-6) |
| SU139 | ความรู้รอบรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร<br>(Computer, Information Technology and Communication Literacy) | 3(3-0-6) |
| SU175 | เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก<br>(Disruptive Technology)                                                                                  | 3(3-0-6) |
| SU176 | ธุรกิจดิจิทัล<br>(Digital Business)                                                                                             | 3(3-0-6) |

กลุ่มวิชาทักษะภาษาและการสื่อสาร

|       |                                                                                          |          |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| SU226 | การนำเสนอเชิงสร้างสรรค์ด้วยภาษาอังกฤษ<br>(Creative Pitching and Presentation in English) | 3(3-0-6) |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------|

|                                        |                                                   |          |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------|----------|
| กลุ่มวิชาทักษะนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ |                                                   |          |
| SU335                                  | จักรวาลนฤมิต<br>(Metaverse)                       | 3(3-0-6) |
| SU336                                  | โลกแห่งแอนิเมชัน<br>(World of Animation)          | 3(3-0-6) |
| SU337                                  | ภาพและเสียงดิจิทัล<br>(Digital Imaging and Sound) | 3(3-0-6) |

## 2. หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต

### วิชาบังคับ จำนวน 78 หน่วยกิต

#### กลุ่มวิชาธุรกิจและเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 30 หน่วยกิต

|         |                                                                                                                 |          |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 804 101 | หลักการเทคโนโลยีและการบริหารเทคโนโลยีสมัยใหม่<br>(Principle and Management of Modern Technology)                | 3(2-2-5) |
| 804 102 | ความคิดเชิงคำนวณและความคิดสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสาร<br>(Computational Thinking and Creativity in Communication) | 3(2-2-5) |
| 804 105 | การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อธุรกิจ<br>(Research and Data Analysis for Business)                            | 3(3-0-6) |
| 804 106 | การโปรแกรมสำหรับสื่อดิจิทัล<br>(Programing for Digital Media)                                                   | 3(2-2-5) |
| 804 201 | เทคโนโลยีการผลิตสื่อโต้ตอบ<br>(Interactive Media Production Technology)                                         | 3(2-2-5) |
| 804 204 | แนวโน้มของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล<br>(Trends in Digital Media Technology)                                          | 3(3-0-6) |
| 804 205 | เทคโนโลยีการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว<br>(Animation Technology)                                                     | 3(2-2-5) |
| 804 206 | การจัดการฐานข้อมูล<br>(Database Management)                                                                     | 3(2-2-5) |
| 804 301 | ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อจัดการโครงการสื่อดิจิทัล<br>(Research Methods for Managing Digital Media Projects)         | 3(3-0-6) |
| 804 302 | เทคโนโลยีประสบการณ์โลกเสมือนจริง<br>(Immersive Experience Technology)                                           | 3(2-2-5) |

#### กลุ่มวิชาการสื่อสารและการออกแบบ จำนวน 36 หน่วยกิต

|         |                                                                                   |          |
|---------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 804 103 | หลักการสื่อสารเพื่อสื่อดิจิทัล<br>(Principles of Communication for Digital Media) | 3(3-0-6) |
| 804 104 | การออกแบบพื้นฐาน<br>(Basic Design)                                                | 3(2-2-5) |

|         |                                                                                              |          |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 804 107 | การสร้างสื่อนำเสนอ<br>(Creating Presentation Media)                                          | 3(2-2-5) |
| 804 202 | วัฒนธรรมทางสายตาและนิเวศวิทยาสื่อ<br>(Visual Culture and Media Ecology )                     | 3(3-0-6) |
| 804 203 | การเขียนเนื้อหาดิจิทัล<br>(Writing Digital Content)                                          | 3(2-2-5) |
| 804 207 | ปรัชญาในสื่อดิจิทัล<br>(Philosophy in Digital Media)                                         | 3(3-0-6) |
| 804 208 | ภูมิทัศน์สื่อไทย<br>(Thailand Media Industry)                                                | 3(3-0-6) |
| 804 209 | พฤติกรรมผู้บริโภคสื่อและประสบการณ์ผู้ใช้งาน<br>(Consumer Media Behavior and User Experience) | 3(3-0-6) |
| 804 210 | กลยุทธ์สื่อดิจิทัลคอนเทนต์<br>(Digital Content Media Strategy)                               | 3(2-2-5) |
| 804 303 | เทคนิคของการกำกับสื่อดิจิทัล<br>(Technical of Media Directing)                               | 3(3-0-6) |
| 804 305 | ธุรกิจโลกด้านดิจิทัลมีเดีย<br>(Global Business for Digital Media)                            | 3(3-0-6) |
| 804 306 | การจัดแสดงผลงานสื่อดิจิทัล<br>(Digital Media Exhibition)                                     | 3(2-2-5) |

**กลุ่มวิชาโครงการบูรณาการ จำนวน 12 หน่วยกิต**

|         |                                                                   |                         |
|---------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| 804 304 | โครงการผลิตสื่อผสม<br>(Integrated Media Production Project)       | 3(2-2-5)                |
| 804 401 | โครงการประสบการณ์วิชาชีพ<br>(Capstone Project)                    | 6 (ไม่น้อยกว่า 640 ชม.) |
| 804 402 | โครงการเทคโนโลยีสร้างสรรค์<br>(Creative Media Technology Project) | 3(0-6-3)                |

**วิชาเลือก จำนวนไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต**

|         |                                                                                          |          |
|---------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 804 311 | ข้อมูลลูกค้าสำหรับการตลาดเนื้อหาดิจิทัล<br>(Customer Data for Digital Content Marketing) | 3(3-0-6) |
| 804 312 | การพัฒนาสื่อเสมือนจริง<br>(Immersive Media Development)                                  | 3(3-0-6) |
| 804 313 | การผลิตเนื้อหาวิดีโอ<br>(Video Content Production)                                       | 3(2-2-5) |
| 804 314 | การออกแบบสื่อโต้ตอบ<br>(Interactive Media Design)                                        | 3(2-2-5) |

|         |                                                                               |          |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 804 315 | เอไอ และการสร้างเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์<br>(AI and Generative Content Creation) | 3(2-2-5) |
| 804 316 | การผลิตงานเสมือนจริง<br>(Virtual Production)                                  | 3(2-2-5) |
| 804 317 | การปฏิบัติการสื่อดิจิทัลบูรณาการ<br>(Integrated Digital Media Workshop)       | 3(2-2-5) |
| 804 318 | สุนทรีย์ในงานสื่อดิจิทัล<br>(Aesthetic in Digital Media)                      | 3(3-0-6) |

### 3. หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้จากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยศิลปากร หรือรายวิชาของสถาบันอื่นที่ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ทั้งนี้ การนับหน่วยกิตในแต่ละหมวดวิชา ให้นับเป็นรายวิชา จะแยกนับหน่วยกิต รายวิชาใดรายวิชาหนึ่งไปไว้ทั้งสองหมวดวิชาไม่ได้

#### 11.4 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2560 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2565 (ภาคผนวก ก) และระเบียบมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา พ.ศ. 2566 และ/หรือที่มีการเปลี่ยนแปลงภายหลัง

## 12. แสดงแผนการศึกษา

ปีที่ 1

| รหัสวิชา                                                       | ชื่อรายวิชา                                         | จำนวนหน่วยกิต<br>(บ - ป - น) |
|----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------|
| <b>ภาคการศึกษาที่ 1</b>                                        |                                                     |                              |
| SU201                                                          | ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล               | 3(2-2-5)                     |
| SUXXX                                                          | วิชาบังคับเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป                 | 3                            |
| SUXXX                                                          | วิชาเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป                       | 3                            |
| 804 101                                                        | หลักการเทคโนโลยีและการบริหารเทคโนโลยีสมัยใหม่       | 3(2-2-5)                     |
| 804 102                                                        | ความคิดเชิงคำนวณและความคิดสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสาร | 3(2-2-5)                     |
| 804 103                                                        | หลักการสื่อสารเพื่อสื่อดิจิทัล                      | 3(3-0-6)                     |
| 804 104                                                        | การออกแบบพื้นฐาน                                    | 3(2-2-5)                     |
| <b>รวมจำนวน</b>                                                |                                                     | <b>21</b>                    |
| <b>ภาคการศึกษาที่ 2</b>                                        |                                                     |                              |
| SU202                                                          | ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก                 | 3(2-2-5)                     |
| SUXXX                                                          | วิชาบังคับเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป                 | 3                            |
| SUXXX                                                          | วิชาเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป                       | 3                            |
| 804 105                                                        | การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อธุรกิจ             | 3(3-0-6)                     |
| 804 106                                                        | การโปรแกรมสำหรับสื่อดิจิทัล                         | 3(2-2-5)                     |
| 804 107                                                        | การสร้างสื่อนำเสนอ                                  | 3(2-2-5)                     |
| <b>รวมจำนวน</b>                                                |                                                     | <b>18</b>                    |
| <b>ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา</b>                   |                                                     |                              |
| <b>ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)</b>            |                                                     | <b>PLOs ที่รับผิดชอบ</b>     |
| YLO1.1 อธิบายภาพรวมของหลักการการสื่อสารและเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล |                                                     | PLO1                         |
| YLO1.2 อธิบายความรู้พื้นฐานด้านธุรกิจและเทคโนโลยีดิจิทัล       |                                                     | PLO2                         |
| YLO1.3 อธิบายความรู้ด้านการออกแบบสำหรับสื่อดิจิทัล             |                                                     | PLO3                         |
| YLO1.4 ใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนอผลงาน                           |                                                     | PLO7                         |
| YLO1.5 ใช้เทคโนโลยีเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสม            |                                                     | PLO9                         |
| YLO1.6 ปฏิบัติรับผิดชอบในงานของตนเองที่ได้รับมอบหมาย           |                                                     | PLO10                        |

ปีที่ 2

| รหัสวิชา                                                                                                                       | ชื่อรายวิชา                                 | จำนวนหน่วยกิต<br>(บ - ป - น) |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------|
| <b>ภาคการศึกษาที่ 1</b>                                                                                                        |                                             |                              |
| SUXXX                                                                                                                          | วิชาบังคับเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป         | 3                            |
| SUXXX                                                                                                                          | วิชาเลือก หมวดวิชาศึกษาทั่วไป               | 3                            |
| 804 201                                                                                                                        | เทคโนโลยีการผลิตสื่อโต้ตอบ                  | 3(2-2-5)                     |
| 804 202                                                                                                                        | วัฒนธรรมทางสายตาและนิเวศวิทยาสื่อ           | 3(3-0-6)                     |
| 804 203                                                                                                                        | การเขียนเนื้อหาดิจิทัล                      | 3(2-2-5)                     |
| 804 204                                                                                                                        | แนวโน้มของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล              | 3(3-0-6)                     |
| <b>รวมจำนวน</b>                                                                                                                |                                             | <b>18</b>                    |
| <b>ภาคการศึกษาที่ 2</b>                                                                                                        |                                             |                              |
| 804 205                                                                                                                        | เทคโนโลยีการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว           | 3(2-2-5)                     |
| 804 206                                                                                                                        | การจัดการฐานข้อมูล                          | 3(2-2-5)                     |
| 804 207                                                                                                                        | ปรัชญาในสื่อดิจิทัล                         | 3(3-0-6)                     |
| 804 208                                                                                                                        | ภูมิทัศน์สื่อไทย                            | 3(3-0-6)                     |
| 804 209                                                                                                                        | พฤติกรรมผู้บริโภคสื่อและประสบการณ์ผู้ใช้งาน | 3(3-0-6)                     |
| 804 210                                                                                                                        | กลยุทธ์สื่อดิจิทัลคอนเทนต์                  | 3(2-2-5)                     |
| <b>รวมจำนวน</b>                                                                                                                |                                             | <b>18</b>                    |
| <b>ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา</b>                                                                                   |                                             |                              |
| <b>ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)</b>                                                                            |                                             | <b>PLOs ที่รับผิดชอบ</b>     |
| YLO2.1 อธิบายหลักการสื่อสารที่มีผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล                                                  |                                             | PLO1                         |
| YLO2.2 อธิบายหลักการบริหารและวิธีการทางธุรกิจที่นำเทคโนโลยีเข้ามาพัฒนา<br>ดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อช่วยในการเข้าถึงผู้บริโภคยุคใหม่ |                                             | PLO2                         |
| YLO2.3 อธิบายหลักการออกแบบภาพเคลื่อนไหว                                                                                        |                                             | PLO3                         |
| YLO2.4 อธิบายวิธีการบริหารจัดการ การวางแผนโครงการด้านสื่อดิจิทัล                                                               |                                             | PLO4                         |
| YLO2.5 วางแผนการผลิตสื่อโดยเชื่อมโยงด้านเทคโนโลยีทางธุรกิจ การออกแบบ และ<br>การสื่อสาร                                         |                                             | PLO5                         |
| YLO2.6 อธิบายประเด็นที่สนใจ ที่ปรากฏในเนื้อหาของสื่อดิจิทัลจากกรณีศึกษา                                                        |                                             | PLO6                         |
| YLO2.7 ค้นหาข้อมูลด้านดิจิทัลมีเดียด้วยภาษาอังกฤษได้                                                                           |                                             | PLO7                         |
| YLO2.8 เขียนแผนกลยุทธ์ให้สอดคล้องกับแพลตฟอร์มของสื่อดิจิทัล                                                                    |                                             | PLO8                         |
| YLO2.9 ใช้โปรแกรมในงานเทคโนโลยีสื่ออย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน                                                            |                                             | PLO9                         |
| YLO2.10 ปฏิบัติหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเองในฐานะสมาชิกของทีม                                                                  |                                             | PLO10                        |

ปีที่ 3

| รหัสวิชา                                                                                                                                            | ชื่อรายวิชา                                   | จำนวนหน่วยกิต<br>(บ - ป - น) |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|------------------------------|
| <b>ภาคการศึกษาที่ 1</b>                                                                                                                             |                                               |                              |
| 804 301                                                                                                                                             | ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อจัดการโครงการสื่อดิจิทัล | 3(3-0-6)                     |
| 804 302                                                                                                                                             | เทคโนโลยีประสบการณ์โลกเสมือนจริง              | 3(2-2-5)                     |
| 804 303                                                                                                                                             | เทคนิคของการกำกับสื่อดิจิทัล                  | 3(3-0-6)                     |
| 804 XXX                                                                                                                                             | วิชาเลือก                                     | 6                            |
| XXX XXX                                                                                                                                             | หมวดวิชาเลือกเสรี                             | 3                            |
| <b>รวมจำนวน</b>                                                                                                                                     |                                               | <b>18</b>                    |
| <b>ภาคการศึกษาที่ 2</b>                                                                                                                             |                                               |                              |
| 804 304                                                                                                                                             | โครงการผลิตสื่อผสม                            | 3(2-2-5)                     |
| 804 305                                                                                                                                             | ธุรกิจโลกด้านดิจิทัลมีเดีย                    | 3(3-0-6)                     |
| 804 306                                                                                                                                             | การจัดแสดงผลงานสื่อดิจิทัล                    | 3(2-2-5)                     |
| 804 XXX                                                                                                                                             | วิชาเลือก                                     | 6                            |
| XXX XXX                                                                                                                                             | หมวดวิชาเลือกเสรี                             | 3                            |
| <b>รวมจำนวน</b>                                                                                                                                     |                                               | <b>18</b>                    |
| <b>ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา</b>                                                                                                        |                                               |                              |
| <b>ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)</b>                                                                                                 |                                               | <b>PLOs ที่รับผิดชอบ</b>     |
| YLO3.1 ใช้ความรู้ด้านการออกแบบเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และความต้องการของภาคอุตสาหกรรม                                         |                                               | PLO3                         |
| YLO3.2 วางแผนโครงการเพื่อผลิตสื่อดิจิทัล                                                                                                            |                                               | PLO4                         |
| YLO3.3 ผลิตผลงานโดยใช้การเชื่อมโยงความรู้โดยใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีทางธุรกิจการออกแบบ และการสื่อสาร                                                 |                                               | PLO5                         |
| YLO3.4 วิพากษ์ วิเคราะห์ผลงานโดยใช้ความคิดแบบมีเหตุมีผล (Critical Thinking) อ้างอิงข้อมูลที่เชื่อถือได้เพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดการผลิตสื่อดิจิทัล |                                               | PLO6                         |
| YLO3.5 ใช้ภาษาอังกฤษในประเด็นด้านดิจิทัลมีเดีย                                                                                                      |                                               | PLO7                         |
| YLO3.6 เขียนข้อเสนอและนำเสนอหัวข้อโครงการสื่อดิจิทัล                                                                                                |                                               | PLO8                         |
| YLO3.7 แสวงหาความรู้ด้านเทคโนโลยีใหม่ ปรับตัวยุคที่เทคโนโลยีมีการปรับเปลี่ยนไป                                                                      |                                               | PLO9                         |
| YLO3.8 ปฏิบัติการทำงานเป็นทีม                                                                                                                       |                                               | PLO10                        |

ปีที่ 4

| รหัสวิชา                                                                                                                                                                | ชื่อรายวิชา                | จำนวนหน่วยกิต<br>(บ - ป - น) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------|
| <b>ภาคการศึกษาที่ 1</b>                                                                                                                                                 |                            |                              |
| 804 401                                                                                                                                                                 | โครงการประสบการณ์วิชาชีพ   | 6<br>(ไม่น้อยกว่า 640 ชม.)   |
| <b>รวมจำนวน</b>                                                                                                                                                         |                            | <b>6</b>                     |
| <b>ภาคการศึกษาที่ 2</b>                                                                                                                                                 |                            |                              |
| 804 402                                                                                                                                                                 | โครงการเทคโนโลยีสร้างสรรค์ | 3(0-6-3)                     |
| <b>รวมจำนวน</b>                                                                                                                                                         |                            | <b>3</b>                     |
| <b>ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา</b>                                                                                                                            |                            |                              |
| <b>ผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)</b>                                                                                                                     |                            | <b>PLOs ที่รับผิดชอบ</b>     |
| YLO4.1 บริหารจัดการ วางแผน จัดสรรทรัพยากรและงบประมาณเพื่อผลิตงานด้านสื่อดิจิทัลให้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล                                             |                            | PLO4                         |
| YLO4.2 บูรณาการความรู้ด้านการออกแบบ การสื่อสาร การประกอบธุรกิจ และเทคโนโลยีมาเพื่อให้เกิดการต่อยอดเป็นแนวคิดใหม่ในการผลิตดิจิทัลคอนเทนต์                                |                            | PLO5                         |
| YLO4.3 ใช้ภาษาและสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์                                                                                                                           |                            | PLO7                         |
| YLO4.4 เขียนเนื้อหาในแพลตฟอร์มการตลาดดิจิทัลเพื่อสื่อสารกับผู้บริโภคได้ตรงตามวัตถุประสงค์                                                                               |                            | PLO8                         |
| YLO4.5 ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีตามเทรนด์เพื่อสร้างสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล โดยตระหนักถึงกฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา |                            | PLO9                         |
| YLO4.6 ปฏิบัติงานเป็นทีมโดยแสดงบทบาทในฐานะผู้นำและผู้ตาม                                                                                                                |                            | PLO10                        |

### 13. คำอธิบายรายวิชา

#### หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

- SU101    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.
- SU102    ศิลปการสร้างสรรค์    3(3-0-6)**  
**(Creative Silpakorn)**  
การบูรณาการเรียนรู้ผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการด้วยกิจกรรมสร้างสรรค์ ภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา การพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทักษะการเรียนรู้และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนในการพัฒนาธุรกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม  
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.
- SU103    มนุษย์กับการคิด    3(3-0-6)**  
**(Human and Thinking)**  
ความสำคัญของการคิด ความคิดแบบเป็นเหตุผล การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดเชิงวิเคราะห์ และสังเคราะห์ การคิดแบบวิทยาศาสตร์ การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงมนทัศน์ การคิดแบบสร้างสรรค์ การคิดเชิงนวัตกรรม  
Importance of thinking; rational thinking; critical thinking; analytical and synthetical thinking; scientific thinking; systematic thinking; conceptual thinking; creative thinking; innovative thinking.

แนวคิดการแสวงหาสารสนเทศ เทคนิค กลยุทธ์การสืบค้นสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ การใช้และนำเสนอสารสนเทศ กฎหมายและจริยธรรมสารสนเทศ

Information seeking concepts; techniques and strategies for information searching; information evaluation; information use and presentation; information law and ethics.

ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ ประเภทของสื่อสารสนเทศ เครื่องมือช่วยค้น และการคัดเลือกแหล่งสารสนเทศเพื่อการสร้างงานและการอ้างอิงข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ วิเคราะห์กระบวนการผลิตสารสนเทศ เสรีภาพในการรับรู้ข่าวสาร และความสัมพันธ์ของสารสนเทศกับประเด็นทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมของสังคมไร้พรมแดน

Importance of information literacy; types of information; tools in searching for information; selecting information sources and citation formats; analysis of the information production process; freedom of information; relationship between information and issues relating to politics, economy, society and culture in a borderless society.

บทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบัน  
แนวโน้มในอนาคต ความรู้พื้นฐาน การประยุกต์อย่างสร้างสรรค์ การรักษาความมั่นคง กฎหมาย  
และจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง

Roles and significance of computers, information technology, and communication in modern days; future trends; fundamental knowledge; creative applications; security maintenance; relevant laws and ethics.

- SU175 เทคโนโลยีเปลี่ยนโลก (Disruptive Technology)** **3(3-0-6)**
- ภาพรวมกระบวนการพลวัตของนวัตกรรมเทคโนโลยี ความสำคัญของเทคโนโลยีที่ขับเคลื่อน สร้างมูลค่าและการเติบโตทางเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์ข้อมูล ปัญญาประดิษฐ์ ระบบประมวลผลกลุ่มเมฆ อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง ธุรกิจเทคโนโลยีด้านการเงินและโครงข่ายบัญชี ธุรกิจออนไลน์และ 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.
- SU176 ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business)** **3(3-0-6)**
- หลักการเบื้องต้นของธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบการทำธุรกรรมที่ปลอดภัยและประสบความสำเร็จบนระบบเครือข่าย การทำธุรกิจระหว่างองค์การ การทำธุรกิจระหว่างองค์การและลูกค้า ระบบบริหารจัดการด้านธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ การทำธุรกิจระหว่างองค์การกับภาครัฐ การตลาดดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์ การทำให้เป็นดิจิทัล
- 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.
- SU201 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล (Communicative English in the Digital Era)** **3(2-2-5)**
- เงื่อนไข : นักศึกษาที่มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ระดับ B1 ขึ้นไป หรือมีผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบภาษาอื่นที่เทียบเท่า ตั้งแต่ระดับ B1 ขึ้นไป ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ได้รับการยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา SU201
- การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ด้วยตนเองในยุคดิจิทัล
- Developing English listening, speaking, reading, and writing skills for everyday communication; using English as a tool for self-directed learning in the digital era.

|       |                                                                                         |          |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| SU202 | <b>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสังคมโลก</b><br><b>(English for Global Communication)</b> | 3(2-2-5) |
|       | วิชาบังคับก่อน : SU201 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล                            |          |
|       | เงื่อนไข : นักศึกษาที่มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษ STEP แรกเข้า ตั้งแต่ระดับ B2 ขึ้นไป หรือมี |          |
|       | ผลการทดสอบภาษาอังกฤษจากสถาบันทดสอบภาษาอื่นที่เทียบเท่าตั้งแต่ระดับ B2 ขึ้น              |          |
|       | ไป ตามประกาศของมหาวิทยาลัย ได้รับการยกเว้นไม่ต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชา                  |          |
|       | SU202                                                                                   |          |
|       | การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่มี            |          |
|       | ประสิทธิภาพในบริบทโลก การใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการ      |          |
|       | สื่อสารในสังคมโลก                                                                       |          |
|       | Improving English listening, speaking, reading, and writing skills for effective        |          |
|       | communication in global contexts; using English as a tool for intercultural and global  |          |
|       | communication.                                                                          |          |
| SU203 | <b>การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์</b><br><b>(Creative Communication)</b>                     | 3(3-0-6) |
|       | หลักการและกระบวนการสื่อสาร การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ใน                |          |
|       | ชีวิตประจำวัน การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม และการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งการ       |          |
|       | เลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์                                   |          |
|       | 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.          |          |
| SU204 | <b>ภาษาสมิทธิ</b><br><b>(Language Achievement)</b>                                      | 3(3-0-6) |
|       | การยกระดับทักษะการสื่อสารภาษาไทยด้วยภาษาท่าทาง ภาษาพูด และภาษาเขียน                     |          |
|       | การวิเคราะห์และเลือกใช้ภาษาให้เหมาะกับจุดมุ่งหมายและสถานการณ์การสื่อสาร                 |          |
|       | Advancing Thai communication skills through nonverbal communication,                    |          |
|       | spoken language, and written language; analyzing and selecting appropriate              |          |
|       | language for different communicative purposes and situations.                           |          |

- SU226      การนำเสนอเชิงสร้างสรรค์ด้วยภาษาอังกฤษ      3(3-0-6)**  
**(Creative Pitching and Presentation in English)**  
 การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อการนำเสนอเชิงสร้างสรรค์ ทักษะการพูดและเทคนิคการนำเสนอผ่านวจนภาษาและอวัจนภาษา ทักษะการนำเสนอผลงานด้วยภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์ในที่ชุมชน การฝึกใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสื่อสารและการนำเสนอในบริบททางวิชาชีพอันหลากหลาย  
 Developing English speaking skills through analytical thinking process for creative pitching and presentation; speaking skills, verbal and non-verbal communication and presentation techniques; English presentation skills for creative pitching in public; practice of using English as a tool for communication and presentation in diverse professional contexts.
- SU302      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.
- SU303      มองด้วยศิลปะ      3(3-0-6)**  
**(Perception through the Lens of Art)**  
 สิ่งแวดล้อมรอบตัว ธรรมชาติ สิ่งของในวิถีชีวิตประจำวัน วัตถุสะท้อนความเชื่อ พิธีกรรม วัฒนธรรม ประเพณี สังเกต สืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูลผ่านมุมมองส่วนตัว บริบทของสังคมร่วมสมัย ประยุกต์แนวคิดกับกระบวนการทางศิลปะขั้นพื้นฐาน 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.
- SU335      จักรวาลนฤมิต      3(3-0-6)**  
**(Metaverse)**  
 ประวัติ ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิต องค์ประกอบของจักรวาลนฤมิต ความสำคัญและรูปแบบต่าง ๆ ของจักรวาลนฤมิตในอุตสาหกรรมพร้อมกรณีศึกษา เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลนฤมิต การลงทุนและการทำธุรกิจที่สัมพันธ์กับจักรวาลนฤมิตศิลปะกับจักรวาลนฤมิต  
 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.

**SU336    โลกแห่งแอนิเมชัน    3(3-0-6)**  
**(World of Animation)**

ประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของแอนิเมชัน แอนิเมชันรอบโลก สุนทรียะในงานแอนิเมชัน ประเภทของแอนิเมชัน ศิลปะและแอนิเมชัน องค์ประกอบและเทคนิคการเล่าเรื่องของแอนิเมชัน การวิเคราะห์เนื้อหาของแอนิเมชัน

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.

**SU337    ภาพและเสียงดิจิทัล    3(3-0-6)**  
**(Digital Imaging and Sound)**

โครงสร้าง หลักการเบื้องต้น รูปแบบต่าง ๆ ของภาพและเสียงที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล วิธีการสร้างภาพและเสียงที่มีการผสมผสานกันอย่างเหมาะสมเกิดเป็นงานที่มีคุณค่า

Structure, basic principles, various forms of pictures and sound in digital format; creating valuable work by using properly-blended pictures and sound.

**หมวดวิชาเฉพาะ**

**804 101    หลักการเทคโนโลยีและการบริหารเทคโนโลยีสมัยใหม่    3(2-2-5)**  
**(Principle and Management of Modern Technology)**

ความรู้และความเข้าใจในการบริหารเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์ รวมถึงการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินงานธุรกิจเพื่อเข้าถึงผู้บริโภคยุคใหม่และเพิ่มโอกาสในการแข่งขันทางการตลาด การใช้คำสั่งพร้อมท์ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารระหว่างมนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์ (เอไอ) การฟังและอ่านข้อมูลภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนาธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์ในชีวิตประจำวันและตอบสนองสิ่งที่ฟังได้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ในการช่วยวิเคราะห์ข้อมูล การตัดสินใจ

Knowledge and understanding of digital technology management for developing digital content businesses, including leveraging technology to operate business in order to reach modern consumers and enhance competitive market opportunities, for instance, using prompt commands, both in English and Thai, to communicate between humans and artificial intelligence (AI); in English, listening to and reading about digital technology content to develop digital content businesses and respond to what is heard to obtain valuable and useful information for data analysis and decision-making.

- 804 102 ความคิดเชิงคำนวณและความคิดสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)**  
**(Computational Thinking and Creativity for Communication)**  
 การบริหารความคิดเชิงคำนวณเพื่อการสร้างสรรค์ การแทนข้อมูลและนามธรรม หลักการของอัลกอริทึม หลักการตรรกะเชิงเงื่อนไข และการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ อธิบายกระบวนการทำงานภาพรวม และควบคุมดำเนินงานให้เป็นไปตามแผนธุรกิจ  
 Computational thinking management for creativity; data representation and abstraction; principles of algorithms; principles of conditional logic; creative problem-solving; explaining the overall work process and managing operations in accordance with the business plan.
- 804 103 หลักการสื่อสารเพื่อสื่อดิจิทัล 3(3-0-6)**  
**(Principles of Communication for Digital Media)**  
 แนวคิดและทฤษฎีการสื่อสาร แบบจำลองการสื่อสารในบริบทต่าง ๆ และในยุคสื่อดิจิทัล การอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมด้วยทฤษฎีการสื่อสาร ทฤษฎีการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องดิจิทัลที่สอดคล้องกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ  
 Concepts and theories of communication; communication models in various contexts and in the digital era; explaining social phenomena with communication theories, narrative theory, and digital storytelling aligned with different platforms.
- 804 104 การออกแบบพื้นฐาน 3(2-2-5)**  
**(Basic Design)**  
 ทฤษฎีพื้นฐานการออกแบบ ทฤษฎีสี การจัดองค์ประกอบศิลป์ แนวคิดการสร้างภาพสองมิติเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ตามหลักการพฤติกรรมผู้บริโภคและประสบการณ์ผู้ใช้งาน การออกแบบกราฟิกสองมิติเพื่อสื่อสารให้ตรงกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย ตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาด้านเทคโนโลยีและการเลือกใช้โปรแกรมในการออกแบบกราฟิกสองมิติ  
 Basic design theories; color theory; composition; concepts for creating two-dimensional images to develop digital media according to objectives; principles of consumer behavior and user experience; design of two-dimensional graphic to communicate to the target audience and objectives; being aware of intellectual property rights concerning technology; selecting appropriate software for two-dimensional graphic designs.

- 804 105 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อธุรกิจ** **3(3-0-6)**  
(Research and Data Analysis for Business)  
หลักการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงธุรกิจ การรวบรวมข้อมูลและการคัดกรองข้อมูลเชิงธุรกิจ การบ  
การและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงธุรกิจ การนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจด้วยภาพ นำผลการวิเคราะห์  
ข้อมูลมาเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จในทางตลาด  
Principles of business data analysis; data collection and filtering; business data  
management and analysis; and business data visualization using data analysis  
outcomes to enhance market success opportunities.
- 804 106 การโปรแกรมสำหรับสื่อดิจิทัล** **3(2-2-5)**  
(Programing for Digital Media)  
แนวคิดการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น อัลกอริทึมและผังงาน คำสั่งแบบมีเงื่อนไข  
และลูป แพลตฟอร์มที่ไม่ต้องเขียนโค้ด แพลตฟอร์มที่ใช้โค้ดต่ำ การเขียนโปรแกรมด้วยภาพ  
ระบบอัตโนมัติและเวิร์กโฟลว์เพื่อนำจัดการการดำเนินงานและกระบวนการต่าง ๆ ในธุรกิจดิจิทัล  
ตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาด้านเทคโนโลยี และการเลือกใช้โปรแกรมในการ  
พัฒนาสื่อดิจิทัล  
Concepts of basic programming; algorithms and flowcharts; conditional  
statements and loops; no-code platforms; low-code platforms; understanding visual  
programming; understanding automation and workflows for managing operations  
and processes in digital businesses; being aware of intellectual property rights  
concerning technology; selecting programming languages for developing digital  
media.
- 804 107 การสร้างสื่อนำเสนอ** **3(2-2-5)**  
(Creating Presentation Media)  
หลักการสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว การสร้างกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับการโปรโมทสื่อต่าง ๆ  
การนำเสนอ การจัดองค์ประกอบหน้าจอ การเปลี่ยนภาพกราฟิก และเนื้อหา การเลือกใช้  
โปรแกรมในการสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว ตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาด้าน  
เทคโนโลยี และการใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนอ  
Principles of creating motion graphics; developing motion graphics for  
promoting various media; presentations; screen composition; transitioning graphics  
and content; selecting appropriate software for creating motion graphic; being aware  
of intellectual property rights concerning technology; English for presentation.

804 201 เทคโนโลยีการผลิตสื่อโต้ตอบ

3(2-2-5)

(Interactive Media Production Technology)

หลักการและแนวคิดในการผลิตสื่อโต้ตอบ ประเภทของสื่อโต้ตอบ เทคโนโลยีการผลิตสื่อโต้ตอบที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วม การสร้างสื่อโต้ตอบด้วยองค์ประกอบข้อความ ภาพ วิดีโอ และเสียง ตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาด้านเทคโนโลยี และการใช้โปรแกรมประยุกต์ในการผลิตสื่อโต้ตอบเบื้องต้น

Principles and concept of interactive media production; types of interactive media; technologies for producing interactive media that foster engagement through text, images, video and audio; being aware of intellectual property rights concerning technology; using applications for basic interactive media production.

804 202 วัฒนธรรมทางสายตาและนิเวศวิทยาสื่อ

3(3-0-6)

(Visual Culture and Media Ecology)

แนวคิดด้านค่านิยม ความเชื่อ และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็นและการมองโลกในแง่มุมต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรม ความคิด และวัฒนธรรมทั่วไปของบุคคลหรือกลุ่มคนได้โดยตรง วิธีการค้นหาความหมายตรงและความหมายแฝงในงานสื่อ กรณีศึกษาในพื้นที่ต่าง ๆ ในขอบเขตของวัฒนธรรมทางสายตาซึ่งเชื่อมโยงกับนิเวศสื่อจากอดีตสู่ปัจจุบัน สื่อกับคนหลากหลายกลุ่มภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การแสดงความคิดเห็นในเชิงวิพากษ์ด้วยข้อมูลและหลักฐานที่เชื่อถือได้

Concept of values, beliefs, and experiences related to vision and different worldviews that directly impact behavior, thoughts, and general culture of individuals or groups; methods for identifying explicit and implicit meanings in media works; case studies from various regions within the realm of visual culture connected to media ecology from past to the present; the relationship between media and diverse groups under the influence of technological changes; presenting critical thinking supported by reliable information and trustworthy evidence.

804 203 การเขียนเนื้อหาดิจิทัล

3(2-2-5)

(Writing Digital Content)

กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หลักการเขียนเนื้อหาให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของสื่อดิจิทัล สื่อดิจิทัลกับผู้รับสาร การแสวงหาแนวคิด การสื่อความหมาย มุมมองในการเล่าเรื่อง การใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียงในการเล่าเรื่อง กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการเขียนเนื้อหาดิจิทัล

The process of developing creativity; principles of writing content to align with the characteristics of digital media; digital media and its audience; idea generation; conveying meaning; perspectives in storytelling; using text, still images, motion graphics, and sound in storytelling; the laws and ethics related to writing digital content.

**804 204 แนวโน้มของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล** **3(3-0-6)**  
**(Trends in Digital Media Technology)**

วิชาบังคับก่อน : 804 106 การโปรแกรมสำหรับสื่อดิจิทัล

หลักการ แนวคิด และรูปแบบของสื่อดิจิทัลจากอดีตจนถึงปัจจุบัน เทรนด์ของสื่อดิจิทัล เนื้อหาและเบื้องหลังการสร้างสื่อดิจิทัล กระบวนการคิดสื่อดิจิทัล วิพากษ์แนวโน้มเทคโนโลยีของการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่จะเกิดขึ้นในอนาคต การแสดงความคิดเห็นในเชิงวิพากษ์ด้วยข้อมูลและหลักฐานที่เชื่อถือได้ การอ่านเนื้อหา ค้นหาข้อมูลภาษาอังกฤษในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนองานได้

Principles, concepts and forms of digital media from past to present; trends in digital media, understanding the content and background of digital media creation; the process of digital media thinking; critically analyzing future technological trends in digital media development; presenting critical thinking supported by reliable information and trustworthy evidence; reading; researching trends of digital technology in English; presenting in English.

**804 205 เทคโนโลยีการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว** **3(2-2-5)**  
**(Animation Technology)**

ประวัติศาสตร์และพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว การออกแบบสำหรับภาพเคลื่อนไหว ขั้นตอนการทำงาน และองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว ตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาด้านเทคโนโลยี การใช้โปรแกรมประยุกต์ในผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว

History and development of technology for producing moving image media; basic knowledge of animation media production; designing for moving image; workflow and animation elements; being aware of intellectual property rights concerning technology; animated media production application.

**804 206 การจัดการฐานข้อมูล** **3(2-2-5)**  
**(Database Management)**

พื้นฐานของโครงสร้างข้อมูลและฐานข้อมูล ประเภทของฐานข้อมูลสำหรับงานทางด้านดิจิทัลมีเดีย การนำเข้าข้อมูลลงฐานข้อมูล การจัดการข้อมูลและให้บริการข้อมูล เพื่อรองรับการขยายตัวของธุรกิจ ความสะดวกในการดึงข้อมูลนำไปวิเคราะห์หรือวางแผนการทำธุรกิจ ตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาด้านเทคโนโลยี และการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการข้อมูล

Fundamentals of data structures and databases; types of databases for digital media work; data import; data management; data services to support business expansion; ease of data retrieval for analysis or business planning; being aware of intellectual property rights concerning technology; selecting software tools for data management.

- 804 207 **ปรัชญาในสื่อดิจิทัล** 3(3-0-6)  
(Philosophy in Digital Media)  
แนวคิดปรัชญาในสื่อดิจิทัล แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด ความสัมพันธ์ทางสังคม กิ่งความจริง กรณศึกษาประเด็นสำคัญทางแนวคิดปรัชญาที่ประกอบสร้างในเนื้อหาของสื่อดิจิทัล ปรัชญาอัตถิภาวนิยม ปรัชญาความรัก ปรัชญามนุษยนิยม และแนวคิดมานุษยวิทยาดิจิทัล แสดงความคิดเห็นในเชิงวิพากษ์ด้วยข้อมูลและหลักฐานที่เชื่อถือได้  
Philosophical concepts in digital media; the concept of technology determinism; quasi-real social relations; case studies of important philosophical concepts built into the content of digital media; existentialism; philosophy of love; humanist philosophy; the concept of digital anthropology; presenting critical thinking supported by reliable information and trustworthy evidence.
- 804 208 **ภูมิทัศน์สื่อไทย** 3(3-0-6)  
(Thailand Media Industry)  
ประเด็นสำคัญทางแนวคิดสื่อไทย โดยใช้กรณีศึกษาจากธุรกิจทีวี วิทยุ หนังสือพิมพ์ โฆษณา ภาพยนตร์ เจ้าของสินค้าและบริการ เพื่อแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของภูมิทัศน์สื่อไทย อุตสาหกรรมสื่อไทย และทิศทางในอนาคต ด้วยความเป็นเหตุเป็นผล  
Explaining key points in Thai media concepts using case studies from TV business, radio, newspapers, advertising, films, and product and service owners to demonstrate the structure of the Thai media landscape, Thai media industry, and future directions, with cause and effect.
- 804 209 **พฤติกรรมผู้บริโภคสื่อและประสบการณ์ผู้ใช้งาน** 3(3-0-6)  
(Consumer Media Behavior and User Experience)  
หลักการและทฤษฎีการออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ศึกษาและเรียนรู้พฤติกรรมของผู้บริโภค ศึกษาการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของผู้ใช้ ในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ที่ครอบคลุมทั้งกระบวนการ  
Principles and theories of human-centered design (HCD); studying and understanding consumer behaviors; designing user experience (UX) in line with evolving user behaviors, both online and offline, encompassing the entire process.

**804 210 กลยุทธ์สื่อดิจิทัลคอนเทนต์****3(2-2-5)****(Digital Content Media Strategy)**

วิชาบังคับก่อน : 804 203 การเขียนเนื้อหาดิจิทัล

การเขียนแผนการสื่อสารสื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารหลายแพลตฟอร์ม ทฤษฎีการบริหารจัดการ การวางแผนงานเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการตลาด หรือการสื่อสารผ่านช่องทางดิจิทัล โดยการรวมการออกแบบที่ดี การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการใช้เทคโนโลยีมาบูรณาการให้เกิดแนวคิดใหม่ ในรูปแบบแคมเปญที่ใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล สำหรับสินค้าหรือบริการหรือองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร การทำงานร่วมกันระหว่างนักออกแบบ นักพัฒนา และทีมการตลาด การนำเสนอผลงานด้วยภาษาอังกฤษ การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารเกี่ยวกับกลยุทธ์สื่อสารดิจิทัลคอนเทนต์ได้

Developing a digital media communication plan for multi-platform communication; applying management theories and planning to achieve marketing or communication goals through digital channels by integrating good design, effective communication, and technology; creating new concepts in the form of campaigns using digital media technology for products, services, or non-profit organizations; facilitating collaboration between designers, developers, and marketing teams; presenting in English; using English as a medium for digital content communication.

**804 301 ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อจัดการโครงการสื่อดิจิทัล****3(3-0-6)****(Research Methods for Managing Digital Media Projects)**

แนวคิด ความหมาย และหลักการของงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ขั้นตอนและกระบวนการในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่องานวิจัยและงานสร้างสรรค์ การเขียนรายงาน และการนำเสนองานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการบูรณาการความรู้ด้านการออกแบบ การสื่อสาร การประกอบธุรกิจ และเทคโนโลยี เพื่อให้เกิดการต่อยอดเป็นแนวคิดใหม่ในการผลิตดิจิทัลคอนเทนต์ การวางแผนและดำเนินงานให้เสร็จทันเวลา เพื่อการพัฒนาตนเอง สังคม และอุตสาหกรรมด้านเทคโนโลยีสื่อ

Concepts, meanings, and principles of research and creative work, steps and processes in analyzing data for research and creative work; report writing; presenting research and creative work resulting from the integration of knowledge in design, communication, business, and technology to generate new ideas in digital content production; planning and executing tasks on time for self-improvement, society, and the media technology industry.

**804 302 เทคโนโลยีประสบการณ์โลกเสมือนจริง****3(2-2-5)****(Immersive Experience Technology)**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ความหมายและความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นจริงเสมือน (วีอาร์) ความเป็นจริงเสริม (เออาร์) และความเป็นจริงผสม (เอ็มอาร์) ประวัติความเป็นมาของเทคโนโลยีเสมือนจริง อุปกรณ์และหลักการเสมือนจริง องค์ประกอบทางประสาทสัมผัสจากเทคโนโลยีเสมือนจริง เทคโนโลยีเสมือนจริงในหลายบริบท ความรู้พื้นฐานของ 3 มิติ เครื่องมือสร้างสรรค์สำหรับเนื้อหาเสมือนจริง การเล่าเรื่องเสมือนจริง การออกแบบประสบการณ์เสมือนจริง แนวโน้มที่เกิดขึ้นใหม่ในเทคโนโลยีเสมือนจริง ผลกระทบต่อสังคมของเทคโนโลยีเสมือนจริง ตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาด้านเทคโนโลยี การนำเสนอผลงานด้วยภาษาอังกฤษ การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารเกี่ยวกับเทคโนโลยีเสมือนจริงได้

Introduction to immersive technologies; definition and understanding of Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), and Mixed Reality (MR); history of immersive technologies; immersive devices and principles; sensory elements from immersive technologies; immersive technologies across various contexts; fundamentals of 3D creation tools for immersive content; immersive storytelling; designing immersive experiences; emerging trends in immersive technology; societal impacts of immersive technologies; being aware of intellectual property rights concerning technology; presenting in English; using English as a medium for virtual technology communication.

**804 303 เทคนิคของการกำกับสื่อดิจิทัล****3(3-0-6)****(Technical of Media Directing)**

พื้นฐานของการกำกับสื่อดิจิทัล การเข้าใจและวิเคราะห์บทบาทของผู้กำกับสื่อดิจิทัล หลักการและแนวคิดในการกำกับสื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและกลยุทธ์ การกำกับภายใต้กรอบของงบประมาณด้วยการเลือกใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เหมาะสม การสื่อสารและการบริหารทีมงานในฐานะการเป็นผู้กำกับ

Fundamentals of digital media direction; understanding and analyzing the role of a digital media director; principles and concepts in digital media direction that align with target audiences and strategies; directing within budget constraints by selecting and utilizing appropriate tools and technologies; communication and team management as a director.

804 304 โครงการผลิตสื่อผสม 3(2-2-5)  
(Integrated Media Production Project)

การเขียนข้อเสนอและนำเสนอหัวข้อโครงการที่สนใจภายใต้โจทย์ของการบูรณาการสื่อที่มีแนวคิด แปลงใหม่หรือต่อยอดจากกรณีศึกษา การเชื่อมโยงความรู้หลากหลายด้าน การเล่าเรื่องข้ามสื่อ พัฒนาทั้งเนื้อหาและรูปแบบสื่อพร้อมทั้งวางแผนการดำเนินงาน วางแผนงบประมาณและวางแผนการผลิต สามารถทำงานเป็นทีมและเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองในฐานะสมาชิกของทีม

Writing a proposal and presenting a project topic of interest under the theme of integrated media with innovative or case study-based concepts; using multidisciplinary knowledge; cross-media storytelling; developing both content and media formats; planing the operations, budget, and production schedule; collaborating effectively as a team; understanding your role as a team member.

804 305 ธุรกิจโลกด้านดิจิทัลมีเดีย 3(3-0-6)  
(Global Business for Digital Media)

กระบวนการทางธุรกิจสื่อดิจิทัล เรียนรู้ลักษณะของธุรกิจระหว่างประเทศด้านสื่อดิจิทัล และการตลาดเพื่อความบันเทิง การวิพากษ์กรณีศึกษา การตระหนักถึงความซับซ้อนและความหลากหลายของการดำเนินธุรกิจในตลาดสื่อระดับโลก การนำเสนอผลงานด้วยภาษาอังกฤษ ใช้ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารเกี่ยวกับธุรกิจโลกด้านดิจิทัลมีเดีย

Knowledge of business processes in digital media; learning about the characteristics of international digital media and marketing businesses for entertainment; analyzing strategies from cases studies; critically analyzing case studies; understanding the complexity and diversity of conducting business in the global media market; presenting in English; using English as a medium for digital media communication.

804 306 การจัดแสดงผลงานสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)  
(Digital Media Exhibition)

กระบวนการบริหารการจัดพื้นที่จัดแสดงโดยใช้สื่อดิจิทัล เรียนรู้องค์ประกอบสื่อ การจัดวางวัตถุ การจัดพื้นที่ จัดสรรทรัพยากรและงบประมาณในการจัดแสดงผลงานสื่อดิจิทัลการเลือกใช้ อุปกรณ์ เทคนิคการตอบโต้ แสง สี เสียงและภาพ การฝึกปฏิบัติการจัดแสดงงานสื่อดิจิทัล และการระดมทุน

Process of managing exhibition spaces using digital media; learning media elements, object placement, space organization, resource allocation, and budgeting for digital media exhibitions; selecting equipment, interactive techniques, light, color, sound, and visuals; practicing setting up digital media exhibitions; fundraising.

- 804 311 ข้อมูลลูกค้าสำหรับการตลาดเนื้อหาดิจิทัล** **3(3-0-6)**  
**(Customer Data for Digital Content Marketing)**  
 หลักการจำแนกข้อมูลลูกค้า การรวบรวมข้อมูล การเตรียมข้อมูล เทคนิคการจำแนกข้อมูลลูกค้า การจำแนกข้อมูลบนสื่อสังคมออนไลน์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป การใช้ข้อมูลลูกค้าสำหรับการตลาดเนื้อหาดิจิทัล  
 Principles of customer data analytics; data collection; data preparation; customer data analysis; computer software application for social media data analysis; analytics for digital content marketing.
- 804 312 การพัฒนาสื่อเสมือนจริง** **3(3-0-6)**  
**(Immersive Media Development)**  
 กระบวนการขั้นตอนวิธี การพัฒนาสื่อเสมือนจริง จำแนกเปรียบเทียบคุณลักษณะของสื่อเสมือนจริง และสื่อใกล้เคียง พื้นฐานองค์ประกอบด้านฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ เนื้อหาสาระที่เชื่อมต่อกับประสาทสัมผัส และข้อจำกัดหรือความท้าทายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อเสมือนจริง แนวทางการปรับประยุกต์ใช้สื่อเสมือนจริง  
 Explaining the process and methodology of developing virtual media; distinguishing and comparing the characteristics of virtual media and related media; basics of hardware and software components; sensory-connected content; limitations or challenges associated with creating virtual media; approaches to applying virtual media.
- 804 313 การผลิตเนื้อหาวิดีโอ** **3(2-2-5)**  
**(Video Content Production)**  
 การทำข้อเสนอหรือพิทช์เด็ค ขั้นตอนการเขียนสคริปต์ การฝึกเขียนสคริปต์ หน้าที่ในกองถ่าย กระบวนการผลิตวิดีโอ การเตรียมการผลิต กระบวนการหลังการถ่ายทำ การวางแผนการถ่ายทำ ฝึกปฏิบัติการใช้อุปกรณ์ในการถ่ายทำวิดีโอ  
 Designing proposals/pitch decks; script writing process and practice; video crew positions and responsibilities; video production process; postproduction process; video production planning; hands-on practice with video equipment.

**804 314 การออกแบบสื่อโต้ตอบ****3(2-2-5)****(Interactive Media Design)**

หลักการของสื่อแบบโต้ตอบและประเภทของสื่อแบบโต้ตอบ กระบวนการออกแบบของสื่อแบบโต้ตอบ การสร้างสื่อแบบโต้ตอบกับผู้ใช้ การเชื่อมต่อสื่อโต้ตอบกับอินเทอร์เน็ตสรรพสิ่ง การเลือกใช้โปรแกรมประยุกต์ในการสร้างสื่อโต้ตอบ ตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาด้านเทคโนโลยี

Principles of interactive media and types of interactive media; the design process of interactive media; creating interactive media with user engagement; connecting interactive media to IoT (Internet of Things); selecting applications for creating interactive media; being aware of intellectual property rights concerning technology.

**804 315 เอไอ และการสร้างเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์****3(2-2-5)****(AI and Generative Content Creation)**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเอไอในการสร้างเนื้อหา พื้นฐานของเจเนอเรทีฟ เอไอ การสร้างพร้อมท์ เจเนอเรทีฟ เอไอสำหรับธุรกิจ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ด้วยเอไอ เอไอ สำหรับทัศนศิลป์ และการออกแบบเอไอสำหรับเสียงและการสร้างสรรค์ดนตรี เอไอในวิดีโอและแอนิเมชัน เอไอสำหรับการวิจัยทางวิชาการ เทคนิควิศวกรรมพร้อมท์ เอไอขั้นสูง จริยธรรมของเอไอในการสร้างเนื้อหา การสร้างเนื้อหาด้วยเทคโนโลยีเอไอ

Introduction to AI in content creation; fundamentals of generative AI; prompt generation; generative AI for business; creative writing with AI; AI for visual arts and design; AI for audio and music creation; AI in video and animation; AI for academic research; advanced AI prompt engineering techniques; principles of AI ethics in content creation.

**804 316 การผลิตงานเสมือนจริง****3(2-2-5)****(Virtual Production)**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแนวคิดและขั้นตอนการผลิตเสมือนจริง พื้นฐานของการติดตามกล้องและเทคโนโลยีกล้องเสมือน การออกแบบเฟื่องงานฉากเสมือนจริงและสภาพแวดล้อมเสมือนจริง แนวคิดการสำรวจและการสร้างภาพจำลองของฉาก พื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติและการเรนเดอร์แบบเรียลไทม์ ศึกษาดูงานการปฏิบัติงานจริงของการผลิตเสมือนจริง

Introduction to virtual production concepts and workflows; fundamental of camera tracking and virtual camera technologies; design of virtual stage and virtual environment; virtual scouting and previzualization concept; fundamental of 3D computer graphic and real-time rendering; study of the practical work of virtual production.

804 317 การปฏิบัติการสื่อดิจิทัลบูรณาการ 3(2-2-5)  
(Integrated Digital Media Workshop)

เขียนสคริปต์สำหรับเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ให้เกิดความแปลกใหม่ การวางแผนการนำเสนอเนื้อหาโดยการบูรณาการงานออกแบบกับเทคโนโลยีสื่อได้ แนวคิดของสื่อหลอมรวมทักษะการผลิตสื่อหลอมรวม โดยวิทยากรทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งการนำเสนองานในรูปแบบที่ทันสมัย

Writing scripts for creative media technology to create fresh novelty; planning content presentation by integrating design work with media technology; mixed media concepts and production skills for integrated media, provided by both local and international speakers; presenting work in a contemporary format.

804 318 สุนทรียในงานสื่อดิจิทัล 3(3-0-6)  
(Aesthetic in Digital Media)

หลักสุนทรียศาสตร์ที่สร้างความซาบซึ้งในความงาม หน้าที่ การแสดงออกและคุณค่าของศิลปะในชีวิตประจำวัน วิจัยผลงานของศิลปินในงานสื่อสร้างสรรค์และสื่อดิจิทัลทั้งไทยและต่างประเทศ การเปรียบเทียบลักษณะทั่วไป ลักษณะเฉพาะของผลงาน รสนิยม วิพากษ์กรณีศึกษาที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์เพื่อการออกแบบและการพัฒนาคุณภาพชีวิต แสดงความคิดเห็นในเชิงวิพากษ์ด้วยข้อมูล หลักฐานที่เชื่อถือได้ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

Principles of aesthetics that evoke an appreciation of beauty; function, expressions, and the value of art in daily life; critiquing works of both Thai and international artists in creative and digital media; comparing general and specific characteristics of works, and tastes; critically analyzing case studies that can be utilized for design and quality of life improvement; providing critical opinions supported by credible data and evidence from diverse sources.

804 401 โครงการประสบการณ์วิชาชีพ 6(ไม่น้อยกว่า 640 ชม.)  
(Capstone Project)

วิชาบังคับก่อน : 804 210 กลยุทธ์สื่อดิจิทัลคอนเทนต์ และ 804 304 โครงการผลิตสื่อผสม

เงื่อนไข : วัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็น S หรือ U

ฝึกปฏิบัติการใช้สื่อดิจิทัลในหน่วยงานภาครัฐ เอกชนหรือต่างประเทศ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระดับชาติและ/หรือนานาชาติ ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้และได้รับการยอมรับจากเพื่อนร่วมงาน เรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น แสดงความคิดเห็นในเชิงบวกบนพื้นฐานการยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมขององค์กรและสังคม

Practical training in media within government, private, or international organizations; exchanging knowledge at national and/ or international levels; working collaboratively with others and gaining acceptance from colleagues; learning to coexist with others; expressing positive opinions based on accepting cultural differences within organizations and society.

## (Creative Media Technology Project)

วิชาบังคับก่อน : 804 301 ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อจัดการโครงการสื่อดิจิทัล และ

804 304 โครงการผลิตสื่อผสม

การดำเนินการผลิตโครงการจุลนิพนธ์ ภายใต้หัวข้อบูรณาการความรู้ด้านการออกแบบ การสื่อสารวิธีการทางธุรกิจที่นำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาต่อยอดให้เกิดแนวคิดใหม่ การใช้ภาษาอังกฤษเขียนข้อเสนอโครงการและรายงานโครงการ การนำเสนอแผนโครงการสื่อสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีการวางแผนและดำเนินงานเสร็จทันเวลา จัดสรรทรัพยากรและงบประมาณได้ การทำงานเป็นทีม เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองในฐานะสมาชิกของทีม ตระหนักถึงสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาด้านเทคโนโลยี การปฏิบัติโครงการฯ ต้องผ่านเกณฑ์ตามข้อกำหนดในการทำโครงการจุลนิพนธ์ และเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

Executing a micro-thesis project under the theme of integrating knowledge in design, communication, and business methods by leveraging various technologies to develop new concepts; writing a project proposal and report in English; presenting a creative media project plan that aligns with objectives; ensuring timely completion; allocating resources and budget effectively; working as a team and understanding individual roles within the team; being aware of intellectual property rights concerning technology; meeting the criteria for the micro-thesis project; publishing the work to the public.

ภาคผนวก ก

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2560 และ  
ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2565



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากร  
ว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต  
พ.ศ. ๒๕๖๐

โดยที่เป็นการสมควรให้มีข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๒ มาตรา ๖๔ มาตรา ๖๕ และมาตรา ๖๖ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. ๒๕๕๙ สภามหาวิทยาลัยศิลปากรในการประชุมครั้งที่ ๘/๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๙ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๐ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา ๒๕๖๐ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยศิลปากร

“คณะ” หมายความว่า คณะที่รวมถึงส่วนงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะซึ่งมีหน้าที่จัดการเรียนการสอนด้วย

“คณะกรรมการประจำคณะ” หมายความว่า คณะกรรมการบริหารส่วนงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะซึ่งมีหน้าที่จัดการเรียนการสอนด้วย

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่ได้ขึ้นทะเบียนเรียบร้อยแล้ว แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท ได้แก่

(๑) นักศึกษาสามัญ ได้แก่

(๑.๑) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประโยคมัธยมศึกษาตอนปลายของกระทรวงศึกษาธิการ หรือผู้ได้รับประกาศนียบัตรอื่นที่มหาวิทยาลัยยอมรับว่าเทียบเท่าและได้รับการคัดเลือกเข้าศึกษาตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด หรือตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(๑.๒) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือประกาศนียบัตรอื่นที่มหาวิทยาลัยยอมรับว่าเทียบเท่า และได้รับการคัดเลือกเข้าศึกษาตามหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการเข้าศึกษาในหลักสูตรต่อเนื่องที่มหาวิทยาลัยกำหนด หรือตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(๑.๓) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น ที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง และได้รับการคัดเลือกเข้าศึกษาตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดหรือตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(๑.๔) ผู้ที่มหาวิทยาลัยอนุมัติให้เข้าศึกษาได้เป็นกรณีพิเศษเพื่อขอรับปริญญา

✓

(๒) นักศึกษาพิเศษ ได้แก่ ผู้ที่มหาวิทยาลัยอนุมัติให้เข้าศึกษาได้เป็นกรณีพิเศษ โดยมีความประสงค์ที่จะไม่ขอรับปริญญา หรือผู้ที่ต้องการศึกษาเพื่อขอโอนหน่วยกิตไปยังสถาบันอุดมศึกษา ที่ตนสังกัด

สำหรับคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าเป็นนักศึกษาพิเศษ ให้เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

“อาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ” หมายความว่า อาจารย์ประจำที่ได้รับการแต่งตั้งโดย คณบดีเพื่อให้ทำหน้าที่ควบคุมแนะนำและให้คำปรึกษาด้านการเรียนและด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียน ของนักศึกษาในคณะ

“หน่วยกิต” หมายความว่า หน่วยสำหรับวัดปริมาณการศึกษาตามลักษณะงานของแต่ละรายวิชา

“การลงทะเบียนวิชาเรียน” หมายความว่า การที่นักศึกษาได้แสดงความจำนงขอ เรียนรายวิชาต่าง ๆ และปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยและหลักสูตรการศึกษานั้น ๆ กำหนดไว้

ข้อ ๔ การนับวันต่าง ๆ ตามข้อบังคับนี้ ให้นับทุกวันไม่เว้นวันหยุดราชการ และให้ถือ กำหนดวันตามปฏิทินการศึกษาซึ่งมหาวิทยาลัยจะประกาศให้ทราบเป็นรายปี เว้นแต่วันสุดท้ายของ การนับวันตามกำหนดวันในข้อบังคับนี้ตรงกับวันหยุดราชการให้ถือเอาวันทำการถัดไปเป็นวันสุดท้าย

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากรรักษาการตามข้อบังคับนี้

ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการดำเนินการหรือการตีความตามข้อบังคับ ให้อธิการบดีมหาวิทยาลัย ศิลปากรมีอำนาจวินิจฉัยสั่งการได้เท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับกฎหมายหรือข้อบังคับนี้ แต่ถ้าอธิการบดีมหาวิทยาลัย ศิลปากรเห็นสมควร ก็อาจเสนอให้สภามหาวิทยาลัยศิลปากรวินิจฉัยได้

ในกรณีที่มีเหตุผลและความจำเป็นอย่างยิ่ง สภามหาวิทยาลัยศิลปากรอาจมีมติให้งดใช้ ข้อบังคับนี้ทั้งหมด หรือบางส่วนได้

## หมวด ๑

### การจัดการศึกษา

ข้อ ๖ มหาวิทยาลัยอาจจะอนุมัติให้ผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีในสาขาวิชาหนึ่งของ มหาวิทยาลัยนี้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาสามัญเพื่อศึกษารับปริญญาในอีกสาขาหนึ่งได้ ทั้งนี้ ให้ คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่ผู้นั้นประสงค์จะเข้าศึกษามีมติเห็นชอบให้รับเข้าศึกษาก่อนวันเปิด ภาคการศึกษานั้น ๆ

ให้คณะกรรมการประจำคณะที่จะรับบุคคลตามวรรคหนึ่งเข้าศึกษามีอำนาจพิจารณาเทียบ รายวิชาและหน่วยกิตที่ผู้นั้นได้ศึกษาไว้แล้ว พร้อมทั้งกำหนดเงื่อนไขการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้อง ศึกษาในสาขาวิชาที่ขอเข้าศึกษา

จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เทียบโอนจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่ กำหนดในหลักสูตร

ข้อ ๗ การจัดการศึกษาในมหาวิทยาลัยให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับ ปริญญาตรี แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาฉบับที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน และ ตามข้อกำหนดในหลักสูตร

๕  
๖

การจัดการศึกษาในมหาวิทยาลัยให้ใช้ระบบทวิภาค โดยแบ่งเวลาการศึกษาในแต่ละปีการศึกษาออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ คือ ภาคการศึกษาต้นและภาคการศึกษาปลาย โดยแต่ละภาคการศึกษามีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าสิบห้าสัปดาห์

มหาวิทยาลัยอาจจะจัดการศึกษาภาคพิเศษฤดูร้อนต่อจากภาคการศึกษาปลายอีกหนึ่งภาคก็ได้ โดยมีระยะเวลาศึกษาประมาณแปดสัปดาห์

นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือรูปแบบผสมผสาน ดังนี้

(๑) การศึกษาระบบทางไกล เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้ระบบทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ วิทยุกระจายเสียง ไปรษณีย์ และเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งการศึกษออนไลน์

(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 และแนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาฉบับที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

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 และมีการศึกษานอกเวลาเรียนอีกไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

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

✓ พช

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

(๔) การทำโครงงานหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลา ทำโครงงานหรือกิจกรรมนั้น 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

ภายหลังวันลงทะเบียนวิชาเรียนแล้ว หากคณะจำเป็นต้องเปิดสอนรายวิชาใหม่เพิ่มเติม หรือไม่เปิดสอนรายวิชาใดที่ได้แจ้งไว้ก็ให้ดำเนินการได้ แต่ต้องไม่เกิน ๑๔ วันนับแต่วันเปิดภาคการศึกษา

ข้อ ๑๔ การเทียบฐานะชั้นปีของนักศึกษา ให้ถือเอาปีการศึกษาแรกที่นักศึกษาขึ้นทะเบียน 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 นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาต่อฉบับหนึ่งของคณะ ที่นักศึกษาสังกัดได้ในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(๑) ถูกเกณฑ์หรือระดมพลเข้ารับราชการทหารกองประจำการ

(๒) ได้รับทุนการศึกษาระหว่างประเทศหรือทุนอื่นใด ซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นควร สนับสนุน

(๓) เจ็บป่วยต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานานตามคำสั่งหรือความเห็นชอบของแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์หรือใบความเห็นแพทย์ จากโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาลซึ่งมหาวิทยาลัยยอมรับ

(๔) มีเหตุจำเป็นสุดวิสัยอันควรได้รับการพิจารณาให้ลาพักการศึกษาได้

(๕) มีความจำเป็นส่วนตัว ในกรณีนี้นักศึกษาต้องเคยลงทะเบียนวิชาเรียนมาแล้ว ไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

วินัย

ในกรณีที่นักศึกษาขอลาพักการศึกษาก่อนลงทะเบียนวิชาเรียน นักศึกษาต้องยื่นคำร้องต่อ คณบดีคณะที่ตนสังกัดอย่างช้าภายใน ๓๐ วันนับจากวันเปิดภาคการศึกษา และจะต้องเสียค่าธรรมเนียม เพื่อรักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาไว้ หากนักศึกษาขอลาพักการศึกษาหลังจากที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียน แล้ว นักศึกษาต้องยื่นคำร้องโดยเร็วที่สุด ทั้งนี้ ต้องก่อนวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษานั้น และ จะต้องชำระหนี้สิน (ถ้ามี) ให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิขอลาพักการศึกษาได้ หากไม่ปฏิบัติตามจะไม่มีสิทธิ ลาพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะเป็นกรณีพิเศษ เมื่อคณะกรรมการประจำคณะเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็นที่ให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจยื่นคำร้องขอลาพัก การศึกษาได้ทันตามกำหนด

ข้อ ๑๗ ให้คณบดีคณะที่นักศึกษาสังกัดอนุมัติให้ลาพักการศึกษาได้ครั้งละไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาปกติ ถ้านักศึกษายังมีความจำเป็นที่จะต้องขอลาพักการศึกษาต่อไปอีก ให้ยื่นคำร้องขอ ลาพักการศึกษาใหม่ตามวิธีการดังกล่าว

ข้อ ๑๘ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือที่ถูกสั่งให้พักการศึกษา เมื่อจะกลับ เข้าศึกษาใหม่จะต้องยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัดก่อนวันเปิดภาคการศึกษา ไม่น้อยกว่า ๑๔ วัน และจะต้องแสดงหลักฐานด้วยว่าได้ชำระค่ารักษาสถานภาพนักศึกษาในช่วงที่ได้รับ อนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือที่ถูกสั่งให้พักการศึกษา หากไม่ปฏิบัติตามจะไม่มีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนใน ภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะเป็นกรณีพิเศษ เมื่อคณะกรรมการ ประจำคณะเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็นที่ให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาได้ทันตาม กำหนด

ข้อ ๑๙ นักศึกษาที่ได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัยให้ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่น ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน หรือโครงการแลกเปลี่ยน ทางวิชาการ ให้ถือว่ายังคงมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยตลอดระยะเวลาที่ศึกษาอยู่ที่ สถาบันอุดมศึกษาอื่นนั้น

การไปศึกษาตามวรรคหนึ่ง นักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อคงสภาพการเป็นนักศึกษา ด้วย

หากนักศึกษามีหนี้สินใด ๆ กับมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องชำระให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิ ได้รับการพิจารณาจากมหาวิทยาลัยให้ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตาม โครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน หรือโครงการแลกเปลี่ยนทางวิชาการ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติ จากอธิการบดีหรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมายเป็นราย ๆ ไป

ข้อ ๒๐ นักศึกษาตามข้อ ๑๙ เมื่อจะกลับเข้าศึกษาต่อจะต้องยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาต่อ คณบดีคณะที่ตนสังกัดก่อนวันเปิดภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๔ วัน และจะต้องแสดงหลักฐานรายงาน ผลการศึกษาในช่วงที่ได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัยให้ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นนั้นด้วย หาก ไม่ปฏิบัติตามจะไม่มีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการ ประจำคณะเป็นกรณีพิเศษ เมื่อคณะกรรมการประจำคณะเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็นที่ให้นักศึกษา ผู้นั้นไม่อาจยื่นคำร้องขอกลับเข้าศึกษาต่อได้ทันตามกำหนด

✓

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 ยกเว้นกรณีที่มีมหาวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่าเหตุจำเป็นอันหลีกเลี่ยงมิได้ อาจอนุญาตให้ตัวแทนมาขึ้นทะเบียนแทน ทั้งนี้ ต้องดำเนินการให้เรียบร้อยภายใน ๑๔ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา

วินัย

ข้อ ๒๖ ให้คณะจัดให้นักศึกษามีอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ จำนวน ๑ คน มีหน้าที่ดังนี้

- (๑) ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียนของนักศึกษา ให้คำปรึกษา และติดตามผลการเรียนของนักศึกษา
- (๒) ให้ความเห็นชอบในการลงทะเบียนวิชาเรียน
- (๓) พิจารณาให้ความเห็นเกี่ยวกับคำร้องต่าง ๆ ของนักศึกษา และดำเนินการให้ถูกต้องตามระเบียบ

ข้อ ๒๗ ให้มีการลงทะเบียนวิชาเรียนทุกภาคการศึกษาและการลงทะเบียนวิชาเรียนทุกครั้ง จะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

ข้อ ๒๘ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนวิชาเรียนพร้อมทั้งชำระค่าธรรมเนียมและหนังสือต่าง ๆ (ถ้ามี) ให้เรียบร้อยตามวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนดจึงจะถือว่าการลงทะเบียนวิชาเรียนนั้นสมบูรณ์ และนักศึกษาจะได้รับรายงานผลการเรียนเมื่อสิ้นภาคการศึกษาในรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้

ในกรณีที่นักศึกษามีหนังสือใด ๆ กับมหาวิทยาลัย จะต้องชำระให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษาถัดไปได้ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากอธิการบดีหรือผู้ที่อธิการบดีมอบหมายเป็นราย ๆ ไป

ข้อ ๒๙ นักศึกษาที่ไม่ดำเนินการลงทะเบียนวิชาเรียนภายใน ๑๔ วันแรกของภาคการศึกษา ปกติหรือภายใน ๗ วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา จะไม่มีสิทธิลงทะเบียนวิชาเรียนในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติเป็นกรณีพิเศษจากคณะกรรมการประจำคณะ ที่นักศึกษาสังกัดเมื่อเห็นว่าเหตุสำคัญและจำเป็นที่จะทำให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจดำเนินการลงทะเบียนทันตามกำหนดและระยะเวลาที่พ้นกำหนดมานั้นไม่เกินวันก่อนวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษานั้น ทั้งนี้ โดยผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการแล้ว ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนเป็นกรณีพิเศษเช่นนี้ ถ้าเวลาเรียนนับจากวันลงทะเบียนมีเหลืออยู่ไม่ถึงร้อยละ ๘๐ ของภาคการศึกษานั้น ก็ให้มีสิทธิเข้าสอบในรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนด้วย แต่ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาที่เหลือ

นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนตามวรรคหนึ่งต้องชำระค่าธรรมเนียมเพิ่มเติมตามที่กำหนดในข้อ ๓๒ ด้วย

ข้อ ๓๐ ในภาคการศึกษาปกติให้นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนได้ไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ส่วนในภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อนให้ลงทะเบียนวิชาเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาพิเศษอาจลงทะเบียนวิชาเรียนน้อยกว่าที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่งก็ได้ ทั้งนี้ ตามความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

ข้อ ๓๑ นักศึกษาที่ประสงค์จะลงทะเบียนวิชาเรียนนอกเหนือไปจากที่กำหนดไว้ในข้อ ๓๐ ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการและยื่นคำร้องเป็นลายลักษณ์อักษรต่อคณบดีคณะที่นักศึกษาสังกัดเพื่อขออนุมัติเป็นกรณีพิเศษ ยกเว้นในกรณีที่นักศึกษาเหลือจำนวนหน่วยกิตที่ต้องลงทะเบียนวิชาเรียนตามหลักสูตรน้อยกว่าที่กำหนดไว้ในข้อ ๓๐ ให้ลงทะเบียนวิชาเรียนได้โดยไม่ต้องขออนุมัติ แต่จะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการก่อน

ข้อ ๓๒ นักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชาเรียนหลังจากวันที่กำหนด ให้ถือว่ามาลงทะเบียนวิชาเรียนช้าและจะต้องชำระค่าธรรมเนียมเพิ่มเติมอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด



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 โดยให้ถือว่าการศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนในสถาบันอุดมศึกษาอื่นนั้นเป็นการลงทะเบียนวิชาเรียนตามหมวดนี้

ข้อ ๓๕ ถ้าไม่เกินกำหนด ๒ ปีนับแต่วันที่มหาวิทยาลัยถอนชื่อนักศึกษาออกจากทะเบียนนักศึกษาตามข้อ ๒๒ (๘) ข้อ ๒๒ (๙) และข้อ ๓๓ มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้นักศึกษาผู้นั้นกลับเข้าศึกษาใหม่ได้เมื่อมีเหตุผลอันสมควร โดยให้ถือว่าระยะเวลานั้นเป็นระยะเวลาพักการศึกษา 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 การขอลอกรายวิชาให้กระทำได้ภายในเงื่อนไขและมีผลดังต่อไปนี้

(๑) ในกรณีที่ขอลอกรายวิชาใน ๑๔ วันแรกของภาคการศึกษาปกติ หรือ ๗ วันแรกของภาคการศึกษาพิเศษฤดูร้อน โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ รายวิชาที่ขอลอนั้นจะไม่ปรากฏในระเบียนผลการศึกษา

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

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

ข้อ ๓๘ การกำหนดอัตราค่าธรรมเนียมต่าง ๆ รวมทั้งหลักเกณฑ์การได้รับค่าธรรมเนียมคืนให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรเกี่ยวกับอัตราค่าธรรมเนียมการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

วินัย

## หมวด ๓

## การวัดผลและการประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๓๙ ให้มีการวัดผลและประเมินผลการศึกษาทุกรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้แต่ละภาคการศึกษา

ข้อ ๔๐ การวัดผลการศึกษาอาจกระทำหลายวิธีในระหว่างภาคการศึกษา แต่เมื่อสิ้นภาคการศึกษาจะมีการสอบทุกรายวิชาที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนไว้ในภาคการศึกษานั้น รายวิชาใดที่ไม่มี การสอบเมื่อสิ้นภาคการศึกษา ให้คณบดีเป็นผู้ประกาศให้นักศึกษาทราบก่อนการลงทะเบียนเรียนใน ภาคการศึกษานั้น ทั้งนี้ ให้คณะรายงานผลการศึกษาให้มหาวิทยาลัยภายใน ๑๕ วันนับแต่วันปิดภาค การศึกษา หรือตามที่ปฏิทินการศึกษากำหนด หากพ้นกำหนดดังกล่าวแล้ว มหาวิทยาลัยยังไม่ได้รับรายงาน ผลการศึกษา จะบันทึกสัญลักษณ์ X ในรายวิชาดังกล่าว และให้คณะที่รับผิดชอบรายวิชาดำเนินการให้ได้ ผลการศึกษารายวิชานั้นและส่งให้มหาวิทยาลัยโดยเร็วที่สุด ทั้งนี้ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาซึ่งแจ้ง เหตุผลความจำเป็นที่ไม่สามารถรายงานผลการศึกษาได้ทันภายในกำหนดเวลาต่อคณะกรรมการประจำคณะ และรายงานต่อสภามหาวิทยาลัยด้วย

ในกรณีที่คณะที่รับผิดชอบรายวิชาได้รายงานผลการศึกษาในรายวิชาใดมายังมหาวิทยาลัย แล้ว และอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชามีความประสงค์จะขอแก้ไขผลการศึกษารายวิชานั้น ให้อาจารย์ ผู้รับผิดชอบรายวิชาจัดทำคำชี้แจงพร้อมแนบสมุดคำตอบหรือหลักฐานการให้คะแนนทั้งก่อนแก้ไขและหลัง แก้ไข นำเสนอคณะกรรมการประจำคณะพิจารณาให้ความเห็นชอบก่อนนำเสนออธิการบดี หรือผู้ที่ได้รับ มอบหมายพิจารณาอนุมัติ และรายงานให้สภามหาวิทยาลัยทราบต่อไป

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        |

✓ พช

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)      | 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 หรือด้วยเหตุสุดวิสัยบางประการซึ่งทำให้นักศึกษานั้นยังปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายสำหรับรายวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์ และอาจารย์ผู้สอนเห็นว่ายังไม่สมควรประเมินผลการศึกษาขั้นสุดท้ายของนักศึกษา

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 และแจ้งความจำนงค์ในวันลงทะเบียนว่าจะเรียนโดยไม่นับหน่วยกิตและไม่ประสงค์จะให้มีการวัดผล ทั้งนี้ นักศึกษาต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนตลอดภาคการศึกษานั้น มิฉะนั้นถือว่านักศึกษาได้ถอนรายวิชาดังกล่าวและผลการศึกษาจะเป็น W

๐  
๖๕

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  
ยกเว้นในรายวิชาที่หลักสูตรกำหนดจะต้องสอบให้ได้สูงกว่าระดับ D

หากรายวิชาที่สอบตกเป็นรายวิชาบังคับในหลักสูตร นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนวิชาเรียน  
รายวิชานั้นจนสอบได้ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่ง

หากรายวิชาที่สอบตกเป็นรายวิชาเลือก นักศึกษาอาจลงทะเบียนรายวิชาซ้ำในรายวิชานั้น  
หรืออาจลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาอื่นแทนได้

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

๕  
✓

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

ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนวิชาเรียนรายวิชาใดซ้ำ ให้นำเฉพาะผลการศึกษาที่ได้รับ การประเมินครั้งสุดท้ายมาคำนวณค่าระดับเฉลี่ยสะสม หากรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนซ้ำเป็นรายวิชา บังคับก่อน ไม่ว่าการวัดผลของรายวิชานั้นจะได้ระดับใด ก็ไม่ทำให้สิทธิการลงทะเบียน การลงทะเบียน หรือ ผลการศึกษาของรายวิชาต่อเนื่องนั้นเป็นโมฆะ ทั้งนี้ ผลการศึกษาให้ปรากฏในระเบียบผลการศึกษาทุกครั้ง

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

ข้อ ๖๐ การหาค่าระดับเฉลี่ยให้คิดทศนิยมสองตำแหน่ง หากทศนิยมตำแหน่งที่สามมีค่า ตั้งแต่ ๕ ขึ้นไป ให้ปัดเศษขึ้นในตำแหน่งที่สอง

#### หมวด ๔

##### การดำเนินการกรณีนักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบ

ข้อ ๖๑ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาอาจได้รับการพิจารณาโทษกรณีใดกรณีหนึ่ง หรือหลายกรณี ดังนี้

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

ข้อ ๖๒ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบที่มหาวิทยาลัยกำหนด ให้กรรมการควบคุมการสอบร่วมกับคณะกรรมการประจำคณะของคณะที่จัดสอนรายวิชานั้นร่วมกันพิจารณาการกระทำผิด ระเบียบดังกล่าวของนักศึกษาว่าเป็นความผิดประเภททุจริต หรือ سوءเจตนาทุจริต หรือเป็นกรณีอื่น โดยต้องให้นักศึกษามีโอกาสได้รับทราบข้อเท็จจริงอย่างเพียงพอ และมีโอกาสโต้แย้งและแสดงหลักฐานของตนด้วย

เมื่อกรรมการตามวรรคหนึ่งได้พิจารณาความผิดของนักศึกษาแล้ว ให้นำความเห็นพร้อม พยานหลักฐานที่เกี่ยวข้องแก่คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาผู้นั้นสังกัดอยู่เพื่อพิจารณาสั่งลงโทษ

วินัย

ข้อ ๖๓ การลงโทษนักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบตามข้อ ๖๑ ให้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่นักศึกษาผู้กระทำผิดสังกัดอยู่เป็นผู้พิจารณาสั่งลงโทษ ดังนี้

(๑) ถ้าเป็นความผิดประเภททุจริต หรือ سوءเจตนาทุจริต ให้พิจารณาสั่งลงโทษนักศึกษานั้นให้ได้ F หรือ U แล้วแต่กรณี ในรายวิชาที่กระทำผิดระเบียบการสอบ และให้พิจารณาสั่งพักการศึกษานักศึกษานั้นอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษาปกติ หรืออาจให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาก็ได้

(๒) ถ้าเป็นความผิดกรณีอื่นนอกเหนือจาก (๑) ให้พิจารณาการลงโทษตามควรแก่ความผิด

การพักการศึกษาของนักศึกษาที่กระทำผิดนั้นให้เริ่มในภาคการศึกษาปกติถัดจากภาคการศึกษา ที่กระทำผิด และให้นับระยะเวลาที่ถูกสั่งพักการศึกษาเป็นระยะเวลาการศึกษาด้วย

ให้คณบดีคณะที่นักศึกษาผู้กระทำผิดนั้นสังกัดอยู่ดำเนินการลงโทษหรือเสนอผู้มีอำนาจพิจารณาลงโทษตามมติของคณะกรรมการตามวรรคหนึ่งแล้วแจ้งให้มหาวิทยาลัยทราบทันที

#### หมวด ๕

##### การรับโอนนักศึกษา และการเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิต

ข้อ ๖๔ การโอนสังกัดคณะ มีเกณฑ์ดังนี้

(๑) นักศึกษาอาจขอโอนสังกัดคณะจากคณะที่กำลังศึกษาอยู่ไปศึกษาในสังกัดอีกคณะหนึ่งคณะใดก็ได้ ทั้งนี้ นักศึกษานั้นจะต้องศึกษาในคณะที่กำลังศึกษาอยู่มาแล้วไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติ โดยไม่นับภาคการศึกษาที่พักการศึกษา และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๑.๘๐

(๒) ให้นักศึกษาผู้ประสงค์จะขอโอนสังกัดคณะแสดงความจำนงพร้อมด้วยเหตุผลที่ขอโอนสังกัดคณะยื่นต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัดอย่างช้า ๓๐ วันก่อนเปิดภาคการศึกษาปกติ เมื่อคณบดีคณะต้นสังกัดได้รับหนังสือแสดงความจำนงขอโอนสังกัดคณะแล้ว ให้คณบดีคณะต้นสังกัดส่งคำขอโอนสังกัดคณะพร้อมทั้งข้อคิดเห็นประกอบการพิจารณาไปยังคณะที่นักศึกษาขอโอนสังกัดไปศึกษา

การอนุมัติให้นักศึกษาโอนสังกัดคณะให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการประจำคณะของคณะที่นักศึกษาขอโอนสังกัดไปศึกษา ทั้งนี้ ให้คณะที่จะรับโอนนักศึกษากำหนดหลักเกณฑ์ ขั้นตอน และวิธีการคัดเลือกโดยประกาศให้ทราบล่วงหน้าอย่างน้อย ๔๕ วันก่อนเปิดภาคการศึกษาปกติ

(๓) ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้โอนสังกัดคณะ ให้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่รับโอนมีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตที่นักศึกษานั้นศึกษาได้ไว้แล้ว เพื่อกำหนดเงื่อนไขการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องศึกษาต่อในคณะที่รับโอน

จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เทียบโอนจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร

(๔) การนับเวลาการศึกษาให้นับเวลาการศึกษาในคณะเดิมรวมเข้าด้วย

ข้อ ๖๕ การรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น มีเกณฑ์ดังนี้

(๑) ผู้ขอโอนต้องมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐหรือในกำกับของรัฐที่จำกัดจำนวนรับนักศึกษา

สำหรับหลักสูตรนานาชาติหรือหลักสูตรภาษาอังกฤษของมหาวิทยาลัย ผู้ขอโอนอาจมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาในต่างประเทศก็ได้

วิษ

(๒) ให้นักศึกษาผู้ประสงค์ขอโอนยื่นคำร้องขอโอนต่อคณะที่ประสงค์จะขอโอนมาสังกัดภายในระยะเวลาไม่น้อยกว่า ๖๐ วันก่อนวันเปิดภาคการศึกษา พร้อมแนบหลักฐานใบระเบียบผลการศึกษาและคำอธิบายรายวิชาของหลักสูตรที่นักศึกษากำลังศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาเดิม ทั้งนี้ ยื่นคำร้องขอโอนมาศึกษาได้เพียงหนึ่งสาขาวิชาในหนึ่งคณะเท่านั้น

(๓) ให้คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาประสงค์จะขอโอนไปสังกัดเป็นผู้พิจารณาอนุมัติการโอนมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย

(๔) นักศึกษาผู้ขอโอนต้องศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษาเดิมไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษา และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๕๐

(๕) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยให้มีสิทธิศึกษาในมหาวิทยาลัยได้ในระยะเวลาไม่เกินสองเท่าของจำนวนปีตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของคณะที่เข้าศึกษา โดยนับรวมเวลาศึกษาจากสถาบันเดิมด้วย

(๖) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้โอนมาเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยแล้วจะเสนอเรื่องเพื่อขออนุมัติเปลี่ยนสาขาวิชาอีกไม่ได้

ข้อ ๖๖ นักศึกษาอาจขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตในกรณีต่าง ๆ ได้ตามเงื่อนไขต่อไปนี้

(๑) นักศึกษาที่เปลี่ยนสาขาวิชาเอก และหรือวิชาโท หรือย้ายคณะภายในมหาวิทยาลัยให้นำผลการศึกษาของรายวิชาต่าง ๆ ซึ่งเทียบโอนได้ที่ได้ศึกษาจากหลักสูตรเดิมมาคำนวณค่าระดับเฉลี่ยสะสมด้วย

(๒) นักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน โครงการแลกเปลี่ยนทางวิชาการ หรือนักศึกษาที่ไปศึกษาด้วยตนเองบางรายวิชาโดยได้รับอนุมัติจากคณบดีคณะที่ตนสังกัด สามารถนำรายวิชาและหน่วยกิตที่ไปศึกษามาเทียบโอนเป็นรายวิชาและหน่วยกิตในหลักสูตร และให้นำผลการศึกษาของรายวิชานั้น ๆ มาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยด้วย

(๓) นักศึกษาที่ประสงค์จะเรียนในการจัดการศึกษาหลักสูตรควบปริญญาตรีสองปริญญาตามข้อ ๗ (๖) ที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตรหนึ่งของมหาวิทยาลัย สามารถโอนรายวิชาและหน่วยกิตไปอีกหลักสูตรหนึ่งได้ และสามารถได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาในทั้งสองหลักสูตรดังกล่าวได้

(๔) นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีในสาขาวิชาหนึ่งของสถาบันอุดมศึกษาและได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาในสาขาหนึ่ง ให้คณะกรรมการประจำคณะมีอำนาจพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตที่ผู้นั้นได้ศึกษาไว้แล้ว โดยบันทึกสัญลักษณ์ T ในรายวิชาที่ได้รับเทียบโอน โดยไม่นำมาคิดค่าระดับเฉลี่ย พร้อมทั้งกำหนดเงื่อนไขการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตที่จะต้องศึกษาในสาขาวิชาที่ขอเข้าศึกษา

(๕) นักศึกษาในกรณีดังนี้

(๕.๑) นักศึกษาที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าทั้งในประเทศและต่างประเทศและสอบคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยในโครงการใด ๆ ที่กำหนดไว้ในโครงการว่าสามารถขอเทียบรายวิชาได้

(๕.๒) นักศึกษาที่โอนมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น

วินัย

นักศึกษาทั้งสองกรณีสามารถขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตได้ โดยให้คณะกรรมการประจำคณะมีอำนาจในการพิจารณาเทียบรายวิชาและหน่วยกิตโดยให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

(ก) เป็นรายวิชาที่มีเนื้อหาเทียบเคียงกันได้กับรายวิชาที่มีในหลักสูตรที่รับเข้าศึกษา หรือมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาที่ขอเทียบ

(ข) เป็นรายวิชาที่มีผลการเรียนไม่ต่ำกว่า C หรือ ๒.๐๐

(ค) รายวิชาและหน่วยกิตที่เทียบโอนรวมแล้วต้องไม่เกินสามในสี่ของหลักสูตร

(ง) รายวิชาที่เทียบโอนจะรายงานในใบประเมินผลการศึกษาเฉพาะรหัส ชื่อรายวิชา และจำนวนหน่วยกิต และบันทึกสัญลักษณ์ T ในรายวิชาที่ได้รับเทียบโอนโดยไม่นำมาคิดค่าระดับเฉลี่ย เว้นแต่เป็นกรณีที่นักศึกษาที่ขอเทียบโอนเป็นนักศึกษาที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัย กรณีเช่นนี้ให้นำผลการศึกษารายวิชาที่เทียบโอนมาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยด้วย

ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เทียบโอนจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร

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

ข้อ ๖๗ นักศึกษาที่มีสิทธิขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิต ให้ดำเนินการขอเทียบรายวิชาต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัด และให้คณะส่งหลักฐานพร้อมคำร้องการขออนุมัติถึงมหาวิทยาลัยภายในวันเปิดภาคการศึกษาภาคแรกที่นักศึกษาย้ายคณะ เปลี่ยนสาขาวิชาเอก ได้รับคัดเลือกเข้าศึกษาหรือโอนมาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น หากพ้นกำหนดนี้สิทธิที่จะขอเทียบรายวิชาให้เป็นอันหมดไป 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) เป็นผู้มีความประพฤติดี สมศักดิ์ศรีแห่งปริญญา และไม่เคยได้รับโทษทางจรรยาบรรณที่ไม่ให้สำเร็จการศึกษาตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

(๓) ไม่มีพันธะเรื่องเกี่ยวกับการเงินหรือพันธะอื่นใดกับมหาวิทยาลัย

(๔) ไม่อยู่ระหว่างถูกลงโทษพักการศึกษา

ทศ

ข้อ ๗๐ ผู้สำเร็จการศึกษาตามข้อ ๖๙ ที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยม จะต้องมีการระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ สำหรับปริญญาเกียรตินิยมอันดับ ๑ หรือมีการระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า 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 ให้คณะกรรมการประจำคณะและรองอธิการบดีที่รับผิดชอบด้านวิชาการเป็นผู้พิจารณาคำร้องของนักศึกษาแล้วเสนอต่อสภาวิชาการพิจารณา ก่อนเสนอสภามหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อพิจารณาอนุมัติการให้อนุปริญญา 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



ข้อ ๗๗ ให้ใช้บรรดาข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศ ที่ได้ออกโดยอาศัยอำนาจตามความใน ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิตที่ใช้บังคับอยู่ในวันก่อนวันที่ข้อบังคับนี้ ใช้บังคับ โดยอนุโลมไปพลางก่อนเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้จนกว่าจะมีการออกข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศตามข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๑๘ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๐

(นายภราเดช พยัฆวิเชียร)

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

มหาวิทยาลัยอาจจะจัดการศึกษาภาคพิเศษฤดูร้อนต่อจากภาคการศึกษาปลายอีกหนึ่งภาคก็ได้ โดยมีระยะเวลาศึกษาประมาณแปดสัปดาห์

นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือรูปแบบผสมผสาน ดังนี้

(๑) การศึกษาระบบทางไกล เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้ระบบทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ วิทยุกระจายเสียง ปรินต์ 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 และเป็นไปตามกฎกระทรวงมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา แนวทางการบริหารเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาฉบับที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน 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 แต่ต้องสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีฉบับที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

(๒) กรณีหลักสูตรที่มีโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกับองค์กรภายนอกทั้งภาครัฐและเอกชนทั้งในประเทศและต่างประเทศ คณะอาจกำหนดรายวิชาศึกษาทั่วไปที่แตกต่างจากรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนดได้ แต่ต้องสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีฉบับที่ใช้บังคับในปัจจุบัน โดยให้คณะกรรมการประจำคณะเสนอขอความเห็นชอบต่อสภาวิชาการ”

ข้อ ๖ ให้ยกเลิกความในข้อ ๑๖ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๑๖ การลาพักการศึกษา นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาต่อคณบดีของคณะที่นักศึกษาสังกัดได้ในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(๑) ถูกเกณฑ์หรือระดมพลเข้ารับราชการทหารกองประจำการ

(๒) ได้รับทุนการศึกษาระหว่างประเทศหรือทุนอื่นใด ซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นควรสนับสนุน

(๓) เจ็บป่วยต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานานตามคำสั่งหรือความเห็นชอบของแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์หรือใบความเห็นแพทย์ จากโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาลซึ่งมหาวิทยาลัยยอมรับ

(๔) มีเหตุจำเป็นสุดวิสัยอันควรได้รับการพิจารณาให้ลาพักการศึกษาได้

(๕) มีความจำเป็นส่วนตัว ในกรณีนี้นักศึกษาต้องเคยลงทะเบียนวิชาเรียนมาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ และได้ค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

ในกรณีที่นักศึกษาขอลาพักการศึกษาก่อนลงทะเบียนวิชาเรียน นักศึกษาต้องยื่นคำร้องต่อคณบดีคณะที่ตนสังกัดอย่างช้าภายใน ๓๐ วัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษา และจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเพื่อรักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาไว้ หากนักศึกษาขอลาพักการศึกษาลงหลังจากที่ได้ลงทะเบียนวิชาเรียนแล้ว นักศึกษาต้องยื่นคำร้องโดยเร็วที่สุด ทั้งนี้ ต้องก่อนวันแรกของการสอบปลายภาคการศึกษานั้น และจะต้องชำระหนี้สิน (ถ้ามี) ให้เสร็จสิ้นก่อนจึงจะมีสิทธิขอลาพักการศึกษาได้ หากไม่ปฏิบัติตามจะไม่มีสิทธิลาพักการศึกษาในภาคการศึกษานั้น เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะเป็นกรณีพิเศษ เมื่อคณะกรรมการประจำคณะเห็นว่ามีความสำคัญและจำเป็นที่ทำให้ให้นักศึกษาผู้นั้นไม่อาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษา 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

สำหรับนักศึกษาพิเศษอาจลงทะเบียนวิชาน้อยกว่าที่กำหนดไว้ในวรรคหนึ่งก็ได้ ทั้งนี้ ตามความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการ

หากมีเหตุผลและความจำเป็น การลงทะเบียนเรียนที่มีจำนวนหน่วยกิตแตกต่างไปจากเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรให้สามารถกระทำได้ตามแนวทางที่กำหนดในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรฉบับที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน แต่ต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา และต้องเรียนให้จำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร”

ข้อ ๙ ให้ยกเลิกความในข้อ ๓๕ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

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

ในกรณีเช่นนี้ นักศึกษาจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเสมือนเป็นผู้ลาพักการศึกษา รวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ที่ค้างชำระ (ถ้ามี) ด้วย”

ข้อ ๑๐ ให้ยกเลิกความในข้อ ๓๗ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๓๗ การขอลอนรายวิชาให้กระทำได้ในเงื่อนไขและมีผลดังต่อไปนี้

(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 เว้นแต่คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาสังกัดเห็นสมควรอนุมัติด้วยเหตุผลพิเศษ ทั้งนี้ หากเป็นรายวิชาที่มีการสอบปลายภาคการศึกษาจะต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนวันสอบปลายภาคการศึกษาของรายวิชานั้น โดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษาวิชาการแล้ว ในกรณีเช่นนี้นักศึกษาจะได้รับสัญลักษณ์ W ในรายวิชาที่ได้รับอนุมัติให้ลอนนั้น”

ข้อ ๑๑ ให้ยกเลิกความในข้อ ๔๓ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๔๓ นอกจากการวัดผลเป็นระดับตามข้อ ๔๒ แล้ว รายงานผลการศึกษอาจแสดงได้ด้วยสัญลักษณ์อื่นอีก 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) นักศึกษาขาดสอบโดยได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการที่นักศึกษาสังกัดหรือด้วยเหตุสุดวิสัยบางประการซึ่งทำให้นักศึกษานั้นยังปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายสำหรับรายวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์ และอาจารย์ผู้สอนเห็นว่ายังไม่สมควรประเมินผลการศึกษาขั้นสุดท้ายของนักศึกษา

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 หรือคณะกรรมการวิชาการที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งในกรณีศึกษาทั่วไป สามารถวางระเบียบเกี่ยวกับขั้นตอนและวิธีการปฏิบัติในการสอบซ้ำได้ตามความเหมาะสม

ข้อ ๕๑ การให้สัญลักษณ์ T หรือ T\* ให้เฉพาะรายวิชาที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้เทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตได้ด้วยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำคณะที่รับโอน”

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 หรือคณะกรรมการวิชาการที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งในกรณีศึกษาทั่วไป ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่ขอเทียบจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร”

ข้อ ๑๕ ให้ยกเลิกความในข้อ ๕๙ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๕๙ รายวิชาใดที่มีรายงานผลการศึกษาเป็นสัญลักษณ์ I, S, U, W, Au, R, T, T\* และ X ไม่ให้นำผลการศึกษาดังกล่าวมาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยตามข้อ 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) พ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๖๑/๑ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดระเบียบการสอบที่มหาวิทยาลัยกำหนด ให้กรรมการควบคุมการสอบร่วมกับคณะกรรมการประจำคณะของคณะที่จัดสอนรายวิชานั้นพิจารณาการกระทำผิดระเบียบดังกล่าวของนักศึกษาว่าเป็นความผิดประเภททุจริต หรือส่อเจตนาทุจริต หรือเป็นกรณีอื่น โดยต้องให้นักศึกษามีโอกาสได้รับทราบข้อเท็จจริงอย่างเพียงพอ และมีโอกาสโต้แย้งและแสดงหลักฐานของตนด้วย

เมื่อคณะกรรมการตามวรรคหนึ่งได้พิจารณาความผิดของนักศึกษาแล้ว ให้นำส่งความเห็นพร้อมพยานหลักฐานที่เกี่ยวข้องแก่คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาผู้นั้นสังกัดอยู่เพื่อพิจารณาตามข้อ ๖๓ ต่อไป

**ส่วนที่ ๒**

**การกระทำผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายการคัดลอกผลงาน (Plagiarism)**

ข้อ ๖๒ ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายเป็นการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) นักศึกษาอาจได้รับการพิจารณาโทษกรณีใดกรณีหนึ่ง หรือหลายกรณี ดังนี้

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

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 ให้นำส่งความเห็นพร้อมพยานหลักฐานที่เกี่ยวข้องแก่คณะกรรมการประจำคณะที่นักศึกษาผู้นั้นสังกัดอยู่เพื่อพิจารณาตามข้อ ๖๓ ต่อไป

### ส่วนที่ ๓

#### การลงโทษ

ข้อ ๖๓ การลงโทษนักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบตามส่วนที่ ๑ หรือกระทำผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) ตามส่วนที่ ๒ ให้คณะกรรมการประจำคณะของคณะที่นักศึกษาผู้กระทำผิดสังกัดอยู่เป็นผู้พิจารณาสั่งลงโทษดังนี้

(๑) ถ้าเป็นความผิดระเบียบการสอบประเภททุจริต หรือส่อเจตนาทุจริต หรือเป็นการกระทำผิดกรณีที่น่าผลงานของบุคคลอื่นมาอ้างเป็นผลงานของตนเองตามข้อ ๖๒/๑ (๑) หรือเป็นการคัดลอกผลงานของบุคคลอื่นมาอ้างเป็นผลงานของตนเองตามข้อ ๖๒/๑ (๒) ให้พิจารณาสั่งลงโทษนักศึกษาผู้นั้นให้ได้ F หรือ U แล้วแต่กรณี ในรายวิชาหรือการประเมินผลครั้งนั้น แต่ในกรณีที่เห็นสมควรอาจนำเสนอให้อธิการบดีสั่งพักการศึกษานักศึกษาผู้นั้นอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษาปกติ หรืออาจเสนอให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาก็ได้

(๒) ถ้าเป็นความผิดกรณีอื่นนอกเหนือจาก (๑) ให้พิจารณาการลงโทษตามควรแก่ความผิด

การพักการศึกษาของนักศึกษาที่กระทำผิดนั้นให้เริ่มในภาคการศึกษาปกติ ถัดจากภาคการศึกษาที่ทราบผลการพิจารณาตามวรรคหนึ่ง และให้นับระยะเวลาที่ถูกสั่งพักการศึกษา เป็นระยะเวลาการศึกษาด้วย

ให้คณะกรรมการที่นักศึกษาผู้กระทำความผิดนั้นสังกัดอยู่ดำเนินการลงโทษตามมติของ คณะกรรมการประจำคณะตามวรรคหนึ่ง และแจ้งให้มหาวิทยาลัยทราบโดยไม่ชักช้า

ข้อ ๒๓/๑ กรณีนักศึกษาสำเร็จการศึกษาแล้ว ต่อมามีการตรวจพบการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) การดำเนินการ การกำหนดโทษ และการลงโทษ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่มหาวิทยาลัย ประกาศกำหนด”

ข้อ ๑๗ ให้ยกเลิกความในข้อ ๒๖ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๒๖ นักศึกษาอาจขอเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตในกรณีต่าง ๆ ได้ ตามเงื่อนไขต่อไปนี้

(๑) นักศึกษาที่เปลี่ยนสาขาวิชาเอก และหรือวิชาโท หรือย้ายคณะ ภายในมหาวิทยาลัย ให้นำผลการศึกษาของรายวิชาต่าง ๆ ซึ่งเทียบโอนได้ที่ได้ศึกษาจากหลักสูตรเดิม มาคำนวณค่าระดับเฉลี่ยสะสมด้วย

(๒) นักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ไปศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่น ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตามโครงการความร่วมมือในการผลิตบัณฑิตร่วมกัน โครงการแลกเปลี่ยน ทางวิชาการ หรือนักศึกษาที่ไปศึกษาด้วยตนเองบางรายวิชาโดยได้รับอนุมัติจากคณบดีคณะที่ตนสังกัด สามารถนำรายวิชาและหน่วยกิตที่ไปศึกษามาเทียบโอนเป็นรายวิชาและหน่วยกิตในหลักสูตรได้เฉพาะ รายวิชาที่มีผลการศึกษาไม่ต่ำกว่า C หรือ ๒.๐๐ โดยไม่นำผลการศึกษาของรายวิชานั้นมาคำนวณหา ค่าระดับเฉลี่ย

(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) เป็นรายวิชาที่มีผลการศึกษามากกว่า C หรือ ๒.๐๐

(๕.๓) รายวิชาและหน่วยกิตที่เทียบโอนรวมแล้วต้องไม่เกินสามในสี่ของหลักสูตร

(๕.๔) รายวิชาที่เทียบโอนจะรายงานในใบประเมินผลการศึกษา ดังนี้

(๕.๔.๑) กรณีรายวิชาที่ได้รับเทียบโอนจากรายวิชาที่เคยศึกษาในมหาวิทยาลัย ให้บันทึกผลการศึกษาที่เคยได้ไว้ในใบประเมินผลการศึกษาและให้นำผลการเรียนของรายวิชาที่เทียบโอนมาคำนวณหาเกรดเฉลี่ยด้วย

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

ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เทียบโอนจะต้องไม่น้อยกว่าจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดในหลักสูตร

(๖) การเทียบโอนผลการเรียน ผลลัพธ์การเรียนรู้ หรือหน่วยกิตจากระบบคลังหน่วยกิต เพื่อเข้าสู่วิชาศึกษาในหลักสูตรเพื่อรับปริญญา อนุปริญญา หรือประกาศนียบัตรให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการจัดการศึกษาระบบคลังหน่วยกิต รวมถึงระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้บังคับอยู่ในขณะนั้น

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

ข้อ ๑๘ ให้ยกเลิกความในข้อ ๖๙ ของข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้ใช้ความต่อไปนี้แทน

“ข้อ ๖๙ ผู้สำเร็จการศึกษาต้องมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

(๑) สอบได้หน่วยกิตสะสมครบตามหลักสูตรที่เข้าศึกษาภายในระยะเวลาไม่เกินสองเท่าของเวลาการศึกษาตามหลักสูตร หรือระยะเวลาตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด และมีผลการศึกษาตามเกณฑ์ ดังนี้

(๑.๑) ระดับอนุปริญญา มีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๒.๐๐

(๑.๒) ระดับปริญญา มีค่าระดับเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ หรือมีค่าระดับเฉลี่ยสะสม และมีค่าระดับเฉลี่ยในวิชาเอกไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ ตามที่หลักสูตรกำหนด

(๒) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถทางภาษาอังกฤษตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๓) เป็นผู้ที่ได้ดำเนินการครบถ้วนตามเงื่อนไขการสำเร็จการศึกษาที่หลักสูตรกำหนด

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

**บทเฉพาะกาล**

ข้อ ๑๙ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตที่เข้าศึกษาก่อนภาคการศึกษาต้นปีการศึกษา ๒๕๖๕ ให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยศิลปากรว่าด้วยศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๖๐ ต่อไปจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา หรือพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา เว้นแต่กรณีที่เป็นคุณแก่นักศึกษา ให้ใช้บังคับได้ตั้งแต่วันที่ข้อบังคับนี้มีผลใช้บังคับ

ประกาศ ณ วันที่ ๓๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๕



(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ คุณหญิงไขศรี ศรีอรุณ)

นายกสภามหาวิทยาลัยศิลปากร