

แบบฟอร์มสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี
รายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม พ.ศ. 2556
คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ประจำปีการศึกษา 2557
(ผลการดำเนินงานระหว่างวันที่ 1 สิงหาคม 2557 ถึง วันที่ 31 กรกฎาคม 2558)
วันที่รายงาน 3 สิงหาคม 2558

รับรองความถูกต้องของข้อมูล

1. ประธานหลักสูตร : อาจารย์อรทัย สุทธิรักษ์

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

2. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร : อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

3. อาจารย์ประจำหลักสูตร : อาจารย์สุวิชัย พรรษา

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

4. อาจารย์ประจำหลักสูตร : อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

5. อาจารย์ประจำหลักสูตร : อาจารย์มนันยา นิมพิศาล

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

6. อาจารย์ประจำหลักสูตร : อาจารย์พฤตม ธารรัช

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

6. เห็นชอบโดย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สืบศิริ แซ่ลี (หัวหน้าภาควิชา)

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

7. เห็นชอบโดย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุจิน บุตรดีสุวรรณ (คณบดี)

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

ส่วนที่ 1
ข้อมูลทั่วไปของหลักสูตร

1. รหัสหลักสูตร : 25510211107176

1.1 มี มคอ.1

1.2 ไม่มี มคอ.1

2. วันที่สภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบหลักสูตร ในการประชุมครั้งที่ 2/2556 เมื่อวันที่ 22 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 เปิดจัดการเรียนการสอน 1/2556

3. วันที่นำส่งหนังสือแจ้ง สกอ. เพื่อรับทราบการเห็นชอบหลักสูตร
ยังไม่ได้รับหนังสือ

4. สถานที่จัดการเรียนการสอน คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

5. อาจารย์ประจำหลักสูตร

มคอ 2	ปีการศึกษา 2557	คุณวุฒิ	หมายเหตุ
1. นางสาวอรทัย สุทธิจักษ์	1.อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์	วศ.ม.(วิศวกรรมคอมพิวเตอร์) วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สภามหาวิทยาลัย อนุมัติอาจารย์ ประจำหลักสูตร เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2558 (เอกสารประกอบ หมายเลข 1 คำสั่ง แต่งตั้งอาจารย์ ประจำหลักสูตร)
2. นายปวิวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	2.อาจารย์ปวิวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์)	
3. นางสาวมนันยา นิมพิศาล	3.อาจารย์มนันยา นิมพิศาล	M.A.(Design) ศป.บ.(ทัศนศิลป์)	
4. นางสาวศิริพร พร้อมจันทิก	4.อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา	วท.ม.(สื่ออนุมัติ) วท.บ.(ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ)	
5. นายหัฐณัฐ นาคไพจิตร (ศึกษาต่อ 2557)	5.อาจารย์สุวิชัย พรรษา	คอ.ม.(คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศ) คอ.บ.(ครุศาสตร์เทคโนโลยี)	
6. นายอนุชิน ฉัตรชินรัตน์ (ศึกษาต่อ 2557)	6.อาจารย์พดุม ธนรัช	M.S. in Commerce B.S. in Engineering	

อาจารย์ผู้สอน

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. อาจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล | 2. อาจารย์ ดร.คชาภุษา เหลี่ยมไธสง |
| 3. อาจารย์ ดร.พงษ์พิพัฒน์ สายทอง | 4. ผศ.ดร.สีปศิริ แซ่ลี |
| 5. รศ.ดร.सानิตย์ ภายผาด | 6.อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์ |
| 7.อาจารย์ปวิวัฒน์ พิสิษฐพงศ์ | 8.อาจารย์มนันยา นิมพิศาล |
| 9.อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา | 10.อาจารย์สุวิชัย พรรษา |
| 11.นายพดุม ธนรัช | 12.อาจารย์ธวัชวงศ์ ลาววัลย์ |
- (อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์)

อาจารย์ผู้สอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. อาจารย์ผู้สอนศึกษาทั่วไปกลุ่มภาษาอังกฤษ
2. อาจารย์ผู้สอนศึกษาทั่วไปกลุ่มภาษาไทย
3. อาจารย์ผู้สอนศึกษาทั่วไปกลุ่มมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์
4. อาจารย์ผู้สอนศึกษาทั่วไปกลุ่มวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี

5. อาจารย์ผู้สอนศึกษาทั่วไปกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ
6. อาจารย์ผู้สอนศึกษาทั่วไปกลุ่มสหศาสตร์

สถานที่จัดการเรียนการสอน

อาคารคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เขตพื้นที่ในเมือง ตำบลขามเรียง อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม คณะอื่นที่เกี่ยวข้อง และสถานประกอบการ

การกำกับให้เป็นไปตามมาตรฐาน

ในปีการศึกษา 2557 (1 สิงหาคม 2557 – 31 กรกฎาคม 2558) หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีผลการดำเนินงานครบถ้วนทั้ง 4 ข้อ ตามเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพหลักสูตรระดับปริญญาตรี (ข้อ 1, 2, 11, และ 14) ดังรายละเอียดในตารางที่ 1

ส่วนที่ 2

ผลการดำเนินงานตามองค์ประกอบคุณภาพในการประกันคุณภาพหลักสูตร

องค์ประกอบที่ 1 การกำกับมาตรฐาน

ตัวบ่งชี้ที่ 1.1 การบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรกำหนดโดย สกอ

สรุปผลการดำเนินการบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามมาตรฐาน

ผ่านทั้ง 4 ข้อ ไม่ผ่านครบทั้ง 4 ข้อ

โดยมีรายละเอียดในแต่ละเกณฑ์การประเมินตามตารางดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการดำเนินงานตามเกณฑ์มาตรฐาน

ลำดับข้อ	เกณฑ์การประเมิน	ผลการดำเนินงาน
1	จำนวนอาจารย์ประจำหลักสูตร	หลักสูตรฯ มีจำนวนอาจารย์ประจำหลักสูตร 6 คน ตลอดระยะเวลาที่ดำเนินการจัดการเรียนการสอนปีการศึกษา 2557 สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน
2	คุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตร	อาจารย์ประจำหลักสูตรทั้ง 6 คน มีคุณวุฒิปริญญาโทสัมพันธ์กับสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม โดยสำเร็จการศึกษาปริญญาโทบัณฑิตทางสื่ออนิเมชัน การออกแบบ เทคโนโลยีสารสนเทศ และวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของรายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรนี้ โดยมีอาจารย์รศ. สุธธิจักษ์ เป็นประธานหลักสูตร (ตั้งเอกสารแนบหมายเลข 2 พส 2 อาจารย์ประจำหลักสูตร) สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน
11	การปรับปรุงตามกรอบระยะเวลาที่กำหนด	หลักสูตรฯ ในวงรอบประเมินนี้ เป็นหลักสูตร ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2556 ซึ่งเปิดดำเนินการเปิดสอนภาคเรียนแรกปีการศึกษา 2556 โดยมีระยะเวลาในการดำเนินงานยังไม่ครบ 5 ปี ซึ่งครบวงรอบในปีการศึกษา

		2561 ตามกรอบระยะเวลาของการปรับปรุงหลักสูตร แต่อย่างไรก็ตามหลักสูตรได้มีการปรับปรุงย่อยอย่างสม่ำเสมอ อาทิ (1) การเปลี่ยนแปลงรายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร (2)การปรับแผนการศึกษาตลอดหลักสูตรเพื่อใช้ในการปีการศึกษา 2558 นี้ (ตั้งเอกสารแนบหมายเลข 1 คำสั่งแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร และ 3 หลักสูตรปีการศึกษา 2557 และปี 2558) สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน
12	การดำเนินงานให้เป็นไปตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานเพื่อการประกันคุณภาพหลักสูตรและการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (ตามตัวบ่งชี้ 5 ข้อแรก)	มีผลการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ TQF เป็นไปตามเกณฑ์ <input checked="" type="checkbox"/> ครบทั้ง 5 ข้อแรก <input type="checkbox"/> ไม่ครบ 5 ข้อแรก โดยมีรายละเอียดปรากฏในผลการดำเนินงานองค์ประกอบที่ 5 ตัวบ่งชี้ที่ 5.4 ผลการดำเนินงานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษาแห่งชาติ หน้าที่ 28

องค์ประกอบที่ 2 บัณฑิต

ตัวบ่งชี้ที่ 2.1 คุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมยังไม่มีนิสิตจบ หากแต่หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม เป็นหลักสูตรที่ปรับปรุงจาก หลักสูตร วท.บ.สื่ออนิเมิต ทั้งนี้จึงขอรายงานบัณฑิตที่จบการศึกษา ของหลักสูตร วท.บ.สื่ออนิเมิต ซึ่งมีบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา จำนวน 92 คน ดำเนินการสำรวจผลการประเมินคุณภาพบัณฑิตในมุมมองของผู้ใช้บัณฑิต จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 21.73 ของผู้สำเร็จการศึกษา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินบัณฑิต (คะแนนเต็ม 5) เท่ากับ 4.71 รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพบัณฑิตในมุมมองของผู้ใช้บัณฑิต

ที่	คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ที่กำหนดใน มคอ.2	ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินบัณฑิต
1	ด้านคุณธรรมจริยธรรม	4.75 คะแนน
2	ด้านความรู้	4.65 คะแนน
3	ด้านทักษะทางปัญญา	4.66 คะแนน
4	ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	4.86. คะแนน
5	ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	4.63 คะแนน
ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินบัณฑิตภาพรวม		4.71 คะแนน

***จำนวนบัณฑิตที่รับการประเมินจากผู้ใช้บัณฑิต มีมากกว่าร้อยละ 20 ของบัณฑิตที่จบการศึกษา

ตัวบ่งชี้ที่ 2.2 ร้อยละของบัณฑิตปริญญาตรีที่ได้งานทำหรือประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี

หลักสูตรสื่ออนิเมิต มีผู้จบการศึกษาจำนวน 92 คน มีผู้ตอบแบบสอบถาม 86 คน คิดเป็นร้อยละ 93.47 และบัณฑิตที่ตอบแบบสอบถามแล้วได้งานทำจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 71.73 รายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ร้อยละของบัณฑิตปริญญาตรีที่ได้งานทำหรือประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนบัณฑิตทั้งหมด	92	-
จำนวนบัณฑิตที่ตอบแบบสำรวจ	86	93.47
จำนวนบัณฑิตที่ได้งานทำหลังสำเร็จการศึกษา (ไม่นับรวมผู้ประกอบอาชีพอิสระ)	66	71.73
- ตรงสาขาที่เรียน		
- ไม่ตรงสาขาที่เรียน		
จำนวนบัณฑิตที่ประกอบอาชีพอิสระ	-	-
จำนวนผู้สำเร็จการศึกษาที่มีงานทำก่อนเข้าศึกษา	3	3.26
จำนวนบัณฑิตที่ศึกษาต่อ	2	2.17
จำนวนบัณฑิตที่อุปสมบท	-	-
จำนวนบัณฑิตที่เกณฑ์ทหาร	-	-
สรุปคะแนนประเมินตนเอง (เต็ม 5)	3.59 คะแนน	

องค์ประกอบที่ 3 นิสิต

ในปีการศึกษา 2557 อาจารย์ประจำหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาระบบและกลไกการรับเข้านิสิตชั้นปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ตามแผน พร้อมทั้งเน้นการสอนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จัดกิจกรรมศึกษา ดูงาน ณ สถานประกอบการ

จากกระบวนการและการบริหารกระบวนการที่มีการพัฒนาปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีนิสิตใหม่ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในแผนการรับนิสิตใหม่ ถึงแม้ว่าจะเป็นปีการศึกษาที่มีอุปสรรค สืบเนื่องมาจากระยะเวลาในการรับนิสิตใหม่ที่กำหนดตามปฏิทินการศึกษาอาเซียน ล่าช้ากว่าปกติ ส่งผลให้ขีดความสามารถในการแข่งขันของหลักสูตรฯ ลดลงเมื่อเทียบกับสถาบันการศึกษาในเขตพื้นที่เป้าหมาย ที่ดำเนินการรับนักศึกษาใหม่ไปก่อนหน้านี้แล้ว ปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวหลักสูตรฯ จะได้นำไปปรับปรุงกระบวนการการรับเข้านิสิตใหม่ในปีการศึกษา 2558 ต่อไป สำหรับอัตราความคงอยู่ และความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนของนิสิต หลักสูตรอยู่ในช่วงดำเนินการให้แล้วเสร็จเมื่อสิ้นปีการศึกษา 2557

รายละเอียดของผลการดำเนินงานในองค์ประกอบที่ 3 ตามตัวบ่งชี้ 3.1 ตัวบ่งชี้ 3.2 และตัวบ่งชี้ 3.3 มีดังต่อไปนี้

ตัวบ่งชี้	ผลการดำเนินงาน																													
3.1 การรับนักศึกษา	<p>แผนการรับปีการศึกษา 2557 (นิสิตรหัส 2558)</p> <table border="1" data-bbox="483 1024 1399 1226"> <thead> <tr> <th>ระบบ</th> <th>แผนรับ</th> <th>รับจริง</th> <th>เกณฑ์การรับสมัคร</th> <th>คุณสมบัติเฉพาะ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ปกติ</td> <td>120</td> <td>111</td> <td>เป็นไปตามระเบียบหน้า 10</td> <td>มีความสามารถด้านศิลปะ หรือมีความสนใจได้สื่อดิจิทัล</td> </tr> <tr> <td>พิเศษ</td> <td>40</td> <td>19</td> <td>เล่ม มคอ 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>เทียบโอน</td> <td>40</td> <td>10</td> <td>เป็นไปตามระเบียบหน้า 11</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>เล่ม มคอ 2</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>1.การรับเข้านิสิตใหม่</p> <p>ในปีการศึกษา 2557 หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ได้ดำเนินการตามกระบวนการรับนิสิตใหม่ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ทั้งในส่วนของการรับตรง การรับผ่านระบบกลางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแห่งชาติ และระบบการรับตรง โดยคณะดำเนินการเองกระบวนการเริ่มจากการกำหนดแผนการรับนิสิต ที่ได้รับความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย การสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่น การกำหนดจำนวนรับและคุณสมบัติของผู้สมัคร การประชาสัมพันธ์ การรับสมัครทั้งทางเว็บไซต์ และการสมัครด้วยตนเอง การประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้ารับการคัดเลือกการสอบคัดเลือก (พิจารณาผลการเรียนในระดับมัธยมศึกษาและการสัมภาษณ์) การประกาศรายชื่อ และการรายงานตัว</p> <p>จากการวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคในปีการศึกษา 2556 พบว่าหลังจากการรับเข้าในโครงการรับตรงในภาพรวมของมหาวิทยาลัย หลักสูตรฯ ได้ติดตามผลการดำเนินงานเพื่อนำมาปรับปรุงกระบวนการรับเข้าของหลักสูตรฯ ซึ่งพบว่าโครงการรับตรงของมหาวิทยาลัยมีการดำเนิน และกำหนดระยะเวลาล่าช้ากว่าสถาบันในเขตพื้นที่เป้าหมาย ส่งผลให้จำนวนนิสิตรับเข้าไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด นอกจากนี้ขั้นตอนการรับสมัครซับซ้อนเนื่องจากเป็นกระบวนการรับนิสิตใหม่ในภาพรวมของมหาวิทยาลัย และการประชาสัมพันธ์และภาพลักษณ์ของหลักสูตรฯ ยังไม่มีศักยภาพในการแข่งขัน</p>					ระบบ	แผนรับ	รับจริง	เกณฑ์การรับสมัคร	คุณสมบัติเฉพาะ	ปกติ	120	111	เป็นไปตามระเบียบหน้า 10	มีความสามารถด้านศิลปะ หรือมีความสนใจได้สื่อดิจิทัล	พิเศษ	40	19	เล่ม มคอ 2		เทียบโอน	40	10	เป็นไปตามระเบียบหน้า 11					เล่ม มคอ 2	
ระบบ	แผนรับ	รับจริง	เกณฑ์การรับสมัคร	คุณสมบัติเฉพาะ																										
ปกติ	120	111	เป็นไปตามระเบียบหน้า 10	มีความสามารถด้านศิลปะ หรือมีความสนใจได้สื่อดิจิทัล																										
พิเศษ	40	19	เล่ม มคอ 2																											
เทียบโอน	40	10	เป็นไปตามระเบียบหน้า 11																											
			เล่ม มคอ 2																											

	<p>เท่าที่ควร นักเรียน และนักศึกษากลุ่มเป้าหมายยังไม่เห็นความโดดเด่นของหลักสูตรฯ</p> <p>ทั้งนี้ในปีการศึกษา 2557 หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ภายใต้ระบบการกำกับดูแลของคณะวิทยาการสารสนเทศ ได้ปรับปรุงกระบวนการรับเข้าใหม่ในปีการศึกษา 2557 เพื่อให้ได้บัณฑิตที่มีคุณภาพตามเป้าหมาย เห็นชอบให้มีการสร้างและเผยแพร่ภาพลักษณ์ของหลักสูตรและคณะฯ อย่างต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา 2557 ซึ่งวิธีการดำเนินการหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ดำเนินการในรูปแบบของการประชาสัมพันธ์จากใบปลิว แผ่นพับ เว็บไซต์ รวมถึงการออกไปแนะนำหลักสูตรให้กับโรงเรียนต่างๆ ได้ทราบ โดยทำควบคู่ไปกับรายวิชาสัมมนา (1205340 สัมมนาทางคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและสื่ออนิเมิต) ที่นิสิตต้องออกไปยังโรงเรียนต่างๆ อยู่แล้ว</p> <p>การรับนักศึกษาเข้ามศึกษาในสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ได้มีการรับนักศึกษา 6 ช่วง ดังนี้</p> <p>ช่วงที่ 1 การรับเข้าในโครงการคณะดำเนินการเอง ครั้งที่ 1 (รอบ IT day) ซึ่งหลักสูตรรับระบบปกติและเทียบโอน เนื่องจากทุกปีคณะวิทยาการสารสนเทศจะมีการจัดงาน IT day ซึ่งจะมีการจัดงานประกวดต่างๆ สถานบันต่างๆ ทั้งสายสามัญ และสายอาชีพ จะส่งผลงานเข้าประกวด โครงการนี้หลักสูตรต้องการคัดสรรนิสิตที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางพบว่ามีนิสิตไม่ตรงตามเป้าหมาย คณะกรรมการจึงทบทวนให้เพิ่มจำนวนในช่วงที่ 2</p> <p>ช่วงที่ 2 การรับเข้าในโครงการรับตรงของมหาวิทยาลัย พร้อมกับหลักสูตรอื่นๆ ซึ่งรับนิสิตภาคปกติ มุ่งรับนิสิตให้ได้มีการศึกษาในเขตพื้นที่ของตนเอง ใกล้บ้าน พบว่ามีนิสิตตรงเป้าหมายที่กำหนดไว้ หากแต่พบว่ามีนิสิตมารายตัวเพียง 60% ของนิสิตที่รับ</p> <p>ช่วงที่ 3 การรับเข้าในโครงการเพชรเม็ดเดียว รับนิสิตเทียบเข้ามุ่งเป้าสายอาชีพ เพื่อให้ได้มาซึ่งนิสิตที่มีฝีมือด้านกราฟิก พบว่าการประชาสัมพันธ์เชิงรุกมีนิสิตสมัครเกินเป้าหมายที่กำหนด</p> <p>ช่วงที่ 4 การรับผ่านระบบกลางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาฯ นิสิตระบบปกติ จากปัญหาในช่วงที่ 2 ทำให้กรรมการประจำหลักสูตรเพิ่มจำนวนเพื่อสอบสัมภาษณ์</p> <p>ช่วงที่ 5 มหาวิทยาลัยรับพิเศษ และเทียบเข้า มุ่งเป้าสายอาชีพ เพื่อให้ได้มาซึ่งนิสิตที่มีฝีมือด้านกราฟิก</p> <p>ช่วงที่ 6 การรับเข้าในโครงการคณะดำเนินการเอง ครั้งที่ 2 รับนิสิตพิเศษ และเทียบเข้า เพื่อเปิดโอกาสนักเรียนที่ไม่ผ่าน admissions</p> <p>เมื่อปี 2556 มีนิสิตมารายงานตัวประมาณ 60-70% ส่งผลให้จำนวนนิสิตรหัส 56 ไม่ตรงตามเป้าหมาย หากแต่การรับสมัครทั้ง 6 ช่วงของปี 2557 มีการปรับปรุงจำนวนที่จะรับมาในแต่ละช่วงตลอดส่งผลให้เมื่อสิ้นสุดการรายงานตัวมีจำนวนนิสิตใกล้เคียงกับที่ทางหลักสูตรกำหนดตั้งแต่นั้น</p> <p>2. การเตรียมความพร้อมนิสิตใหม่</p> <p>หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมได้เตรียมความพร้อมให้กับนิสิตใหม่ที่เข้ามาศึกษาโดยดำเนินการตามแผนของคณะ ซึ่งคณะได้จัดโครงการสำหรับนิสิตใหม่ดังนี้</p>
--	---

	<p>- โครงการพบผู้ปกครอง ซึ่งมหาวิทยาลัยจะนำผู้ปกครองไปรับฟังภาวะเทียบต่างๆ ของนิสิตตลอดที่อยู่ในรั้วมหาวิทยาลัย รวมถึงกิจกรรมต่างๆ ที่นิสิตใหม่จะต้องเข้าร่วมกับมหาวิทยาลัย และทิศทางของมหาวิทยาลัยที่จะมุ่งผลิตบัณฑิต แต่ละคณะจะมาแนะนำคณะและสาขาต่างๆ ให้ผู้ปกครองได้รับทราบว่ามีสิทธิ์จะต้องได้เรียนอะไร จบอะไร หากมีปัญหาจะต้องไปปรึกษาใคร เพื่อให้ผู้ปกครองมีความสบายใจ และรู้ภาวะเทียบของมหาวิทยาลัยที่นิสิตจะต้องปฏิบัติอีกนัยหนึ่งด้วย</p> <p>- โครงการปฐมนิเทศ ซึ่งโครงการนี้นิสิตจะได้รับฟังคำชี้แนะจากผู้บริหารมหาวิทยาลัย และคำชี้แนะจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับนิสิต ได้แก่ งานทะเบียน งานคลัง สำนักวิทยบริการ สำนักคอมพิวเตอร์ เป็นต้น เพื่อให้นิสิตทราบถึงวิธีการปฏิบัติ รวมถึงแนะนำวิธีการใช้งานของระบบต่างๆ ในภาพรวม ซึ่งจะมีการจัดให้นิสิตใหม่เข้าฟังพร้อมกันทุกหลักสูตร จากนั้นแยกไปพบอาจารย์ประจำหลักสูตรคอมพิวเตอร์ แอนิเมชันและเกม อีกทั้งแนะนำอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อคอยชี้แนะแนวทางการศึกษา รวมทั้งจัดให้ระบบรุ่นพี่คอยช่วยเหลือรุ่นน้องด้วย ทั้งการลงทะเบียน การวางตัว การเรียนอย่างไรให้มีความสุข</p> <p>จากการรับสมัครนักเรียนทั้ง 6 ช่วงนักเรียนทุกคนจะผ่านการสอบสัมภาษณ์ หรือทดสอบความสามารถก่อนเข้าเรียนหลักสูตรนี้ หากแต่มีช่วงที่ 4 ที่รับผ่าน แอดมิชชันที่ไม่สามารถคัดคนออกได้และจะมีนักเรียนบางคนพื้นฐานไม่เท่ากัน หากแต่ทุกคนจะได้ปรับพื้นฐานในวิชาเรียน 1205001 basic drawing แต่ก็ยังมีนิสิตบางคนนี้อาจจะยังไม่พร้อมและในปีการศึกษาปีถัดไปทางหลักสูตรจะมีการพิจารณาเตรียมความพร้อมโดยการจัดให้นิสิตใหม่เข้า camp เพื่อปรับพื้นฐานทางการวาดภาพ</p> <p>การติดตามผล</p> <p>เมื่อหลักสูตรจัดโครงการปฐมนิเทศนิสิตใหม่ร่วมกับคณะ หลักสูตรได้มีการติดตามผลจากที่ปรึกษาเพื่อวิเคราะห์ชีวิตการเป็นนิสิตใหม่ว่ามีปัญหาอะไรบ้าง เช่น การเรียน การใช้ชีวิตอยู่ในรั้วมหาวิทยาลัย รวมถึงจำนวนอาจารย์ที่ปรึกษาว่ามีความเพียงพอกับการให้คำปรึกษานิสิตหรือไม่ ซึ่งหลักสูตรมีความเพียงพอ เพราะพบว่านิสิตที่เข้าร่วมปฐมนิเทศไม่ครบถ้วน จึงมีนิสิตบางส่วนไม่เข้าใจขอบข่ายการหลายอย่าง อาจารย์ที่ปรึกษาจึงนัดหมายเพื่อทำความเข้าใจให้นิสิตกลุ่มดังกล่าวในภายหลัง</p>
<p>3.2 การส่งเสริมและการพัฒนานักศึกษา</p>	<ul style="list-style-type: none"> • การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษาในระดับปริญญาตรี <p>คณะกรรมการประจำหลักสูตรประชุมวางแผน มีระบบแต่งตั้งที่ปรึกษาชั้นปี เสนอผ่านคณะกรรมการคณะวิทยาการสารสนเทศ เพื่อให้มหาวิทยาลัยส่งแต่งตั้งคณะกรรมการลงมา ทั้งนี้อาจารย์ที่ปรึกษาแต่ชั้นปีมีหน้าที่ สํารวจ สังเกต ติดตาม ผลการศึกษาและพฤติกรรมของนิสิตในที่ปรึกษา รวมถึงพูดคุยเป็นกรณีตลอดภาคการศึกษา</p> <p>ก่อนเริ่มลงทะเบียนในทุกภาคเรียน อาจารย์ที่ปรึกษาประจำชั้นปี ที่มีรายชื่อตามคำสั่ง ได้จัดเตรียมรายชื่อวิชาที่นิสิตที่ปรึกษาตามชั้นปีต้องเลือก และควรเลือก รวมถึงปัญหาทางวิชาการ ที่เกิดขึ้นในภาคเรียนก่อนหน้า ซึ่งนิสิตที่มีเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 ระบบจะทำการล๊อคอัตโนมัติ หรืออาจารย์ที่ปรึกษาสามารถล๊อกระบบนิสิตเพื่อให้นิสิตที่มี</p>

	<p>ปัญหาผลการเรียนต่ำเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาประจำชั้นปีเพื่อปลดล๊อคระบบ อาจารย์ได้มีโอกาสให้คำปรึกษาและพูดคุย และช่วยให้บัณฑิตสามารถควบคุมและสำเร็จการศึกษาตามแผนที่บัณฑิตวางไว้ ในช่วงท้ายของเวลานัดพบ อาจารย์ที่ปรึกษาชั้นปีได้ตรวจสอบว่าบัณฑิตทุกคนเข้าใจในแผนการเรียนของตน และตัดสินใจเลือกรายวิชาที่ลงได้ถูก และได้ให้บัณฑิตเสนอแนะสิ่งที่ควรนำมาพูดถึงในกิจกรรมนี้อีก เช่น การส่งผลงานเข้าประกวดในงานประกวดต่าง ๆ การเตรียมตัวเพื่อกิจกรรมระหว่างภาคการศึกษา เป็นต้น ซึ่งอาจารย์ที่ปรึกษาได้นำข้อมูลเหล่านั้นมานำเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษาท่านอื่น ๆ เพื่อที่ เรื่องอาจารย์ที่ปรึกษาให้อยู่ในช่วงเตรียมความพร้อม</p> <p>เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษารายงานการให้คำปรึกษานิสิตต่อกรรมการประจำหลักสูตร โดยอาจรายงานแบบละเอียดเฉพาะกรณีนิสิตที่มีปัญหา เช่น กรณีที่นิสิตชั้นปีที่ 1 มีเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 จากการสอบถามนิสิตพบว่าเกรดรายวิชาที่ต่ำ เป็นรายวิชาศึกษาทั่วไป สาเหตุมาจากวินัยในการเข้าชั้นเรียนของนิสิต การส่งงานลืมนำเข้าสอบประจำภาค</p> <p>จากปัญหาที่พบ กรรมการได้ให้ความเห็นให้อาจารย์ที่ปรึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ให้ข้อมูลเพื่อเตรียมความพร้อมการใช้ชีวิตในการเรียนมหาวิทยาลัย เน้นให้นักศึกษามีความรับผิดชอบ มีวินัยในตนเอง ให้นักศึกษามีเป้าหมายในการเรียนในมหาวิทยาลัย เพื่อที่จะจบการศึกษาตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้กรรมการประจำหลักสูตร ได้ให้แง่คิด ย้ำเตือนกับอาจารย์ที่ปรึกษาประจำชั้นปีการศึกษา 2558 ให้เฝ้าระวัง สังเกต ย้ำเตือนนิสิตใหม่ ในวันปฐมนิเทศ หรือพบปะนิสิตในระหว่างภาคการศึกษา (ดังเอกสารแนบหมายเลข 4 โครงการปฐมนิเทศปีการศึกษา 2558)</p> <p>การพัฒนาศักยภาพนิสิตและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรรมการประจำหลักสูตร มีการวางแผนตั้งงบประมาณและดำเนินการเพื่อส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการนิสิต ซึ่งปีการศึกษา 2557 นี้ มีนิสิตชั้นปีที่ 4 เข้าร่วมเผยแพร่แนะนำผลงาน โครงการนิทรรศการผลงานนักศึกษา มีเดีย ร่วมกับหลักสูตรฯ (มีเดีย) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 2-4 มิถุนายน 2558</p> <p><u>ด้านภาษา</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คณะวิทยาการสารสนเทศได้มีการวางแผนงบประมาณสำหรับจัดโครงการอบรมด้านภาษาอังกฤษ ให้กับนิสิตคณะวิทยาการสารสนเทศ โดยนิสิตภาควิชาสื่ออนุมัติได้เข้าร่วมโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ ก่อนสอบ English Exit-Exam ได้เข้าร่วมโครงการที่ทางคณะได้จัดขึ้น มีผู้สอบผ่าน 7 คน จากผู้สอบ 36 คน คิดเป็นร้อยละ 19.44 ซึ่งไม่ผ่านเกณฑ์) เมื่อติดตามผลการสอบทำให้กรรมการประจำหลักสูตรร่วมหารือเพื่อเสนอทางแก้ปัญหาในการสอบ English Exit-Exam ครั้งต่อไป โดยให้นักศึกษาร่วมโครงการเตรียมความพร้อมมากขึ้น
--	---

	<p><u>ด้านเทคโนโลยี</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คณะวิทยาการสารสนเทศได้มีการวางแผนงบประมาณสำหรับจัดโครงการอบรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้กับนิสิตคณะวิทยาการสารสนเทศ โดยนิสิตภาควิชาสื่อ นฤมิต ได้เข้าร่วมโครงการ เตรียมความพร้อมก่อนสอบ IT Exit-Exam โครงการที่ทางคณะได้จัดขึ้น (ซึ่งไม่มีนิสิตสอบผ่าน) เมื่อติดตามผลการสอบทำให้กรรมการประจำหลักสูตรร่วมหารือเพื่อเสนอทาง แก้ปัญหาในการสอบ IT Exit-Exam ครั้งต่อไป โดยให้นิสิตเข้าร่วมโครงการ เตรียมความพร้อมที่ทางคณะจัดให้มากขึ้น 2. หลักสูตรได้มีการวางแผนงบประมาณสำหรับจัดโครงการพัฒนานิสิตด้านวิชาชีพ ด้านสื่อ นฤมิต โดยได้จัดอบรมให้นิสิตจำนวน 3 โครงการคือ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านสื่อ นฤมิต เรื่องการใช้งานโปรแกรม Illustrator และ Photoshop สำหรับการออกแบบ Sticker line วันที่ 23-24 พฤศจิกายน 2557 ให้กับนิสิตชั้นปีที่ 2-3 ซึ่งผลการดำเนินงาน พบว่านิสิตได้รับความรู้ในเรื่องของการคิดและกระบวนการการผลิตเกม ภายใต้นี้อาหาเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมก่อนการเริ่มพัฒนา เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพในอนาคต (เอกสาร ประกอบหมายเลข 5) 2.2 อบรมเชิงปฏิบัติการด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม StartUp เส้นทาง ธุรกิจการออกแบบและพัฒนาเกม วันที่ 20 มีนาคม 2558 ให้กับนิสิตชั้นปีที่ 2-3 แขนงเกม และชั้นปีที่ 1 ที่มีความสนใจเรียนแขนงเกม ซึ่งผลการดำเนินงานพบว่านิสิตได้รับความรู้ในเรื่องของการคิดและกระบวนการการผลิตเกม ภายใต้นี้อาหาเกี่ยวกับการเตรียมความพร้อมก่อนการเริ่มพัฒนา เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา วิธีการเข้าถึงตลาดของกลุ่มผู้บริโภคภาพรวม ธุรกิจ mobile app และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประกอบอาชีพในอนาคต ได้ (เอกสารประกอบหมายเลข 6) 2.3 โครงการอบรมการสร้างโมเดล 3 มิติ แบบ Low Polygon ด้วย 3D Max ให้กับนิสิตชั้นปีที่ 2-3 ที่เคยผ่านรายวิชา 1205234 เพื่อสำหรับเกม และแบบจำลองสถานการณ์ ซึ่งโครงการนี้ ได้รับทุนสนับสนุนจากภายนอก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างทายาทด้านการผลิตงาน โดยนิสิตที่เข้าร่วมอบรม สามารถรับผิดชอบงานโครงการร่วมกับบริษัทจำลอง ในปีงบประมาณต่อไป ได้ เนื่องจากนิสิตชั้นปีที่ 2-3 เคยผ่านรายวิชา 1205234 นิสิตสามารถใช้ เครื่องมือและพัฒนาต่องานได้ง่าย (เอกสารประกอบหมายเลข7)
--	---

	<p>2.4 โครงการ World Class Animation and Game Design ซึ่งโครงการนี้ได้รับการสนับสนุนจากสถานทูตสหรัฐอเมริกาประจำประเทศไทย ได้ส่งเสริมการพัฒนานิสิตด้านวิชาการ จาก โครงการ Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) game design วัตถุประสงค์จัดให้กับนิสิตทุกชั้นปี เพื่อให้นิสิตได้เรียนรู้ขั้นตอนการผลิตงาน Digital Content จากผู้มีประสบการณ์ในอุตสาหกรรมระดับโลก คือ Ms. Robin Hunicke (เอกสารประกอบหมายเลข8)</p> <p>ซึ่งโครงการในปีการศึกษา 2557 ทางหลักสูตรได้จัดพัฒนานิสิตนั้นอาจจะไม่ครอบคลุมการพัฒนาศักยภาพนิสิตและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างชัดเจน หากแต่ทางกรรมการประจำหลักสูตร ได้มีการทบทวนแผน ประจำปีงบประมาณ 2559 มีการวางแผนตั้งงบประมาณสำหรับจัดโครงการในด้านนี้ อย่างครอบคลุม</p>																																																																													
<p>3.3ผลที่เกิดกับนักศึกษา</p>	<p>1.อัตราการคงอยู่ของนิสิต</p> <p>ในปีการศึกษา 2557 หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีผลการดำเนินการดังนี้</p> <p>จำนวนผู้สำเร็จการศึกษา</p> <table border="1" data-bbox="483 968 1416 1917"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ปีการศึกษาที่รับเข้า(ตั้งแต่ปีการศึกษาที่เริ่มใช้หลักสูตร)</th> <th rowspan="2">ระบบการศึกษา</th> <th colspan="5">จำนวนนักศึกษาคงอยู่ (จำนวนจริง)ในแต่ละปีการศึกษา</th> </tr> <tr> <th>2553</th> <th>2554</th> <th>2555</th> <th>2556</th> <th>2557</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">2553</td> <td>ปกติและพิเศษ</td> <td>143</td> <td>90 (ร้อยละ62.94)</td> <td>83 (ร้อยละ92.22)</td> <td>78 (ร้อยละ93.97)</td> <td>1 (ร้อยละ 1.28)</td> </tr> <tr> <td>เทียบเข้า</td> <td>18</td> <td>15 (ร้อยละ83.33)</td> <td>12 (ร้อยละ80.00)</td> <td>9 (ร้อยละ75.00)</td> <td>3 (ร้อยละ33.33)</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">2554</td> <td>ปกติและพิเศษ</td> <td>-</td> <td>101</td> <td>82 (ร้อยละ81.19)</td> <td>77 (ร้อยละ93.90)</td> <td>67 (ร้อยละ87.01)</td> </tr> <tr> <td>เทียบเข้า</td> <td>-</td> <td>22</td> <td>22 (ร้อยละ100)</td> <td>11 (ร้อยละ50)</td> <td>2 (ร้อยละ18.18)</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">2555</td> <td>ปกติและพิเศษ</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>66</td> <td>46 (ร้อยละ69.69)</td> <td>39 (ร้อยละ84.78)</td> </tr> <tr> <td>เทียบเข้า</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>19</td> <td>19 (ร้อยละ100)</td> <td>16 (ร้อยละ84.21)</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">2556</td> <td>ปกติและพิเศษ</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>77</td> <td>47 (ร้อยละ61.04)</td> </tr> <tr> <td>เทียบเข้า</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>15</td> <td>13 (ร้อยละ86.67)</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">2557</td> <td>ปกติและพิเศษ</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>108</td> </tr> <tr> <td>เทียบเข้า</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>12</td> </tr> </tbody> </table>	ปีการศึกษาที่รับเข้า(ตั้งแต่ปีการศึกษาที่เริ่มใช้หลักสูตร)	ระบบการศึกษา	จำนวนนักศึกษาคงอยู่ (จำนวนจริง)ในแต่ละปีการศึกษา					2553	2554	2555	2556	2557	2553	ปกติและพิเศษ	143	90 (ร้อยละ62.94)	83 (ร้อยละ92.22)	78 (ร้อยละ93.97)	1 (ร้อยละ 1.28)	เทียบเข้า	18	15 (ร้อยละ83.33)	12 (ร้อยละ80.00)	9 (ร้อยละ75.00)	3 (ร้อยละ33.33)	2554	ปกติและพิเศษ	-	101	82 (ร้อยละ81.19)	77 (ร้อยละ93.90)	67 (ร้อยละ87.01)	เทียบเข้า	-	22	22 (ร้อยละ100)	11 (ร้อยละ50)	2 (ร้อยละ18.18)	2555	ปกติและพิเศษ	-	-	66	46 (ร้อยละ69.69)	39 (ร้อยละ84.78)	เทียบเข้า	-	-	19	19 (ร้อยละ100)	16 (ร้อยละ84.21)	2556	ปกติและพิเศษ	-	-	-	77	47 (ร้อยละ61.04)	เทียบเข้า	-	-	-	15	13 (ร้อยละ86.67)	2557	ปกติและพิเศษ	-	-	-	-	108	เทียบเข้า	-	-	-	-	12
ปีการศึกษาที่รับเข้า(ตั้งแต่ปีการศึกษาที่เริ่มใช้หลักสูตร)	ระบบการศึกษา			จำนวนนักศึกษาคงอยู่ (จำนวนจริง)ในแต่ละปีการศึกษา																																																																										
		2553	2554	2555	2556	2557																																																																								
2553	ปกติและพิเศษ	143	90 (ร้อยละ62.94)	83 (ร้อยละ92.22)	78 (ร้อยละ93.97)	1 (ร้อยละ 1.28)																																																																								
	เทียบเข้า	18	15 (ร้อยละ83.33)	12 (ร้อยละ80.00)	9 (ร้อยละ75.00)	3 (ร้อยละ33.33)																																																																								
2554	ปกติและพิเศษ	-	101	82 (ร้อยละ81.19)	77 (ร้อยละ93.90)	67 (ร้อยละ87.01)																																																																								
	เทียบเข้า	-	22	22 (ร้อยละ100)	11 (ร้อยละ50)	2 (ร้อยละ18.18)																																																																								
2555	ปกติและพิเศษ	-	-	66	46 (ร้อยละ69.69)	39 (ร้อยละ84.78)																																																																								
	เทียบเข้า	-	-	19	19 (ร้อยละ100)	16 (ร้อยละ84.21)																																																																								
2556	ปกติและพิเศษ	-	-	-	77	47 (ร้อยละ61.04)																																																																								
	เทียบเข้า	-	-	-	15	13 (ร้อยละ86.67)																																																																								
2557	ปกติและพิเศษ	-	-	-	-	108																																																																								
	เทียบเข้า	-	-	-	-	12																																																																								

2. อัตราการสำเร็จการศึกษา

ปีการศึกษาที่รับเข้า	ระบบการศึกษา	จำนวนที่รับเข้า	จำนวนคงอยู่ ณ ปีสุดท้ายของหลักสูตร/ร้อยละของจำนวนที่รับเข้า	จำนวนที่สำเร็จการศึกษา / ร้อยละของจำนวนที่รับเข้า	จำนวนที่ไม่สำเร็จตามระยะเวลาที่กำหนด (4 ปี)
2553	ปกติและพิเศษ	143	78	59(51+8)	20(16+4)
	เทียบเข้า	18	12	9	3
2554	ปกติและพิเศษ	101	77	31(26+5)	46(35+11)
	เทียบเข้า	22	22	17	5
2555	ปกติและพิเศษ	66	-	-	-
	เทียบเข้า	19	19	10	9
2556	ปกติและพิเศษ	77	-	-	-
	เทียบเข้า	15	-	-	-
2557	ปกติและพิเศษ	108	-	-	-
	เทียบเข้า	12	-	-	-

3. ความพึงพอใจ และผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา

หลักสูตรมีระบบและกลไก ดังนี้

1. หลักสูตรร่วมประชุมหารือ แต่งตั้งอาจารย์ในหลักสูตร ทำหน้าที่กำกับ ติดตาม และ รายงานผลต่อกรรมการหลักสูตร เรื่องการจัดการเรียน ความพึงพอใจของหลักสูตร และข้อร้องเรียนของนักศึกษา เพื่อให้นิสิตได้จับตามหลักสูตร
2. ให้อาจารย์ที่ปรึกษา รายงานผลการดำเนินงานการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา ทุกภาคการศึกษา
3. คณะกรรมการ ทบทวน และแนะนำวิธีการแก้ปัญหา

ผลการดำเนินงานปี 2557 จากผู้ตอบแบบสำรวจ 94 คน

ข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน	ค่าแปลความหมาย
1.ด้านเนื้อหารายวิชา	3.9	0.8	ดี
2.ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	3.9	0.8	ดี
ผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา			
3.ความพึงพอใจของนิสิตต่อกระบวนการร้องเรียนของนิสิต	3.7	0.8	ดี

รายละเอียด (ตั้งเอกสารประกอบหมายเลข 9)

ผลการดำเนินงานปี 2557 จากผู้ตอบแบบสำรวจ 94 คน พบว่านิสิตมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี โดยส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่ารายวิชามีความเหมาะสมกับความต้องการของ

	<p>ผู้เรียน มีความหลากหลาย</p> <p>ด้านผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา พบว่านิสิตพึงพอใจเรื่องระยะเวลาในการยื่นเรื่อง และระยะเวลาในการพิจารณาเรื่องร้องทุกข์ของนิสิตมีความเหมาะสมในระดับปานกลางนอกนั้นอยู่ในระดับดี</p> <p>คณะกรรมการประจำหลักสูตรประชุมวางแผน ให้อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ปรึกษาชั้นปีและอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท สังกัด ติดตาม สำรอง พฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน การส่งงาน ผลการสอบประจำภาคการศึกษา</p> <p>จากการดำเนินงาน ปีการศึกษาปี 2557 อัตราการคงอยู่ของนิสิตพบว่านิสิต จะขอย้ายไปเรียนหลักสูตรอื่น และมีนิสิตจากหลักสูตร คณะอื่นย้ายเข้ามา ส่วนนิสิตที่จบการศึกษาพบว่า จบตามเกณฑ์ (รหัส 54) มี 31 คนคิดเป็นร้อยละ 40.26 โดยจะมีนิสิตที่เหลืออีกบางส่วนจะจบการศึกษาในภาคการศึกษา 3/57 ซึ่งอยู่ระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพจำนวน 21 คน จากการติดตามทบทวนผลที่นิสิตจบตามเกณฑ์น้อยกว่าร้อยละ 50 เนื่องจากสาเหตุที่นิสิตทำผลงานรายวิชา Project 2 ไม่ทันสอบปลายภาคเรียน รวมถึงเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาจึงส่งผลให้นิสิตไม่มีสิทธิขึ้นสอบ สาเหตุที่นิสิต 21 คนที่กำลังฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ไม่สามารถขออนุมัติจบทันต่อเวลา เนื่องจากนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพในภาคเรียนที่ 3 ซึ่งมีระยะเวลาดำเนินการที่สั้น ทำให้อาจารย์ผู้ดูแลรายวิชาส่งผลการศึกษาไม่ทันรอบประเมิน มคอ7</p> <p>จากผลที่นิสิตจบตามเกณฑ์น้อย คณะกรรมการประจำหลักสูตร ที่ปรึกษาปริญญาโท และอาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชา Project2 ร่วมหารือและหาวิธีแนวทางแก้ไขโดยให้ที่ปรึกษาปริญญาโทติดตามนิสิตมากขึ้น</p> <p>รายละเอียด (ดังเอกสารแนบหมายเลข 10)</p>
--	--

องค์ประกอบที่ 4 อาจารย์

ในปีการศึกษา 2557 หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ดำเนินงานพัฒนาระบบ กลไก การบริหาร และพัฒนาอาจารย์ ที่สำคัญคือ การกำหนดคุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตรให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐาน ตัวบ่งชี้ประกันคุณภาพภายใน พ.ศ. 2557 ผลการวิเคราะห์หัตถการกำลังพบว่า มีอัตรากำลังที่เหมาะสม จึงไม่มีการรับอาจารย์ใหม่จากบุคคลทั่วไปในปีการศึกษา 2557 หลักสูตรได้ทบทวนกระบวนการแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร และกำหนดคุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตร เพิ่มเติมจากระบบและกลไกการแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม รายละเอียดมีดังนี้

ตัวบ่งชี้	ผลการดำเนินงาน
4.1 การบริหาร และพัฒนาอาจารย์	<p>ในปีการศึกษา 2557 หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ดำเนินงานตามระบบและกลไกบริหารและพัฒนาอาจารย์ให้สอดคล้องกับทิศทางของคณะ โดยแบ่งการบริหารจัดการและพัฒนาอาจารย์หลักๆ อยู่ 2 ด้าน ดังนี้</p> <p>1. ด้านการบริหารอาจารย์ประจำหลักสูตร หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีระบบและกลไกในการบริหารหลักสูตร คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - กำหนดคุณสมบัติอาจารย์ประจำหลักสูตรให้มีความสอดคล้อง และตรงกับหลักสูตร ให้เป็นไปตามเงื่อนไขของ สกอ. - ตรวจสอบคุณสมบัติอาจารย์ในหลักสูตร ซึ่งจากการตรวจสอบหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมมีอาจารย์ประจำหลักสูตรตรงกับเงื่อนไขของ สกอ. - แต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร ซึ่งในปีการศึกษา 2557 ได้มีการเปลี่ยนแปลงอาจารย์ประจำหลักสูตรจำนวน 2 ท่าน คือ อาจารย์อนุชิน ฉัตรชินรัตน์ และอาจารย์หัฐณัฐ นาคไพจิตร เนื่องจากลาศึกษาต่อระดับปริญญาเอก และดำเนินการแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรใหม่ ซึ่งได้พิจารณา และทำการแต่งตั้งอาจารย์พฤต ธนรัช และอาจารย์สุวิชัย พรรษา - เสนอที่ประชุมคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบรายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร - เสนอชื่อเข้าคณะกรรมการบริหารคณะวิทยาการสารสนเทศเพื่อพิจารณาเสนอให้กรรมการวิชาการพิจารณา - ส่งเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยอนุมัติคำสั่งอาจารย์ประจำหลักสูตร และกรรมการวิชาการเสนอสภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบรายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรชุดใหม่โดยสภามหาวิทยาลัยในคราวประชุมครั้งที่ 2/2558 เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2558 มีมติให้ความเห็นชอบรายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรชุดปัจจุบัน (เอกสารประกอบ 11 รายงานการประชุม) - มหาวิทยาลัยแจ้งให้สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาเพื่อทราบ - ปฐมนิเทศอาจารย์ประจำหลักสูตรใหม่ โดยประธานหลักสูตร หัวหน้าภาควิชา และอาจารย์ประจำหลักสูตร ได้ถ่ายทอดแผนการดำเนินงานของหลักสูตร เทคนิคการจัดการเรียนการสอน รวมถึงส่งให้เข้าร่วมการปฐมนิเทศ ของมหาวิทยาลัย เข้าร่วมโครงการเตรียมความพร้อมก่อนเปิดเทอมที่คณะจัดให้ มอบหมายภาระงานสอนภาระที่ปรึกษาชั้นปี ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ เป็นต้น <p>2. ด้านส่งเสริม และพัฒนาอาจารย์ ซึ่งแบ่งการส่งเสริม และพัฒนาดังนี้</p>

	<p>- งานวิจัย และการฝึกอบรม หลักสูตรมีการกำหนดแผนการดำเนินงานด้านการวิจัย และการฝึกอบรม ตามแผนบริหารและพัฒนาบุคลากรทุกๆ ปีงบประมาณ ซึ่งในปีงบประมาณ 2557 นี้ ได้มีการตั้งงบประมาณเพื่อสนับสนุนงานวิจัยครบทุกคน และได้มีการไปพัฒนาตนเองในการฝึกอบรมครบทุกท่าน ตามแผนที่ได้วางไว้ในปีงบประมาณ ซึ่งดำเนินการของแผนมีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● หลักสูตรเข้ารับฟังคณะชี้แจงนโยบายของมหาวิทยาลัยที่เร่งพัฒนาเพิ่มจำนวนอาจารย์ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก และผู้ดำรงตำแหน่งทางวิชาการให้เป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพภายใน (ชี้แจงในวันถ่ายทอดแผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติการ และในกรรมการบริหารคณะอย่างต่อเนื่อง) ● หลักสูตรฯ สรรวจความต้องการในการพัฒนาตนเองทั้งการศึกษาต่อ การขอตำแหน่งทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอนทุกคน ● หลักสูตรฯ ร่วมกับคณะฯ จัดทำแผนบริหารและพัฒนาบุคลากรประจำปีการศึกษา 2557 มีการกำหนดโครงการ/กิจกรรมที่เน้นการพัฒนาศักยภาพของอาจารย์ให้เป็นไปตามนโยบายของคณะ มหาวิทยาลัยตามความต้องการของอาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอน ● หลักสูตรฯ ดำเนินงาน กำกับ ติดตามการทำงานให้เป็นไปตามแผน (ร่วมกับคณะ) ● หลักสูตรฯ ร่วมกับคณะฯ ประเมินและปรับปรุงกระบวนการดำเนินงาน เพื่อจัดทำแผนบริหารและพัฒนาอาจารย์ในวงรอบถัดไป <p>จากการปรับเปลี่ยนกระบวนการบริหารและพัฒนาอาจารย์ ส่งผลให้มีการปรับปรุงอาจารย์ประจำหลักสูตรให้ทันสมัย และตรงตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรฯ มีการแต่งตั้งหัวหน้าภาควิชาสีออนฤมิตร เป็นผู้ดูแลและดูแล ผลักดันให้เกิดการจัดประชุมร่วมกับ คณะมีเดียอาร์ต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี</p> <p>อาจารย์มีการรายงานผลพัฒนาตนเองจากการเข้าร่วมอบรมโครงการต่างๆ โดยรายงานการนำความรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรม /โครงการ/ไปราชการ นำมาพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> - อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา และอาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์ เข้าร่วมอบรมแนวทางการเขียนบทความวิชาการเพื่อสังคม: วิธีการเขียนงานวิจัยตีพิมพ์วารสารวิชาการ วันที่ 18-19 เมษายน 2558 - อาจารย์มันยา นิรมพิศาล และอาจารย์พฤต ธนรัช เข้าร่วมอบรมเตรียมความพร้อมบุคลากรเพื่อป้อนสู่อุตสาหกรรม Digital Content ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ณ ศูนย์ ICT ขอนแก่น 9-24 มิถุนายน 58 - อาจารย์สุวิชัย พรธชา เข้าร่วมประชุมชี้แจงกรอบการวิจัย ประเภทบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2559 ณ จังหวัดอุบลราชธานี วันที่ 20-22 กรกฎาคม 2558 - อาจารย์ปวิวัฒน์ พิสิษฐพงศ์ เข้าร่วมอบรม โครงการอบรมการสร้างโมเดล 3 มิติ แบบ Low Polygon ด้วย 3D Max สำหรับเกม และแบบจำลองสถานการณ์ ระหว่างวันที่ 5 มิถุนายน – 18 กรกฎาคม 2558 (เฉพาะเสาร์-อาทิตย์) - การศึกษาต่อ และขอตำแหน่งทางวิชาการ คณะกรรมการประจำหลักสูตรมีการประชุม แผนการลาศึกษาต่อ และขอตำแหน่งทางวิชาการ ในทุกๆ ปีการศึกษา
--	---

	<p>และ ในปีการศึกษา 2560 จะมีอาจารย์ 5 คน กลับมาจากการลาศึกษาต่อ ซึ่งหลักสูตรได้มีการเตรียมความพร้อมสำหรับอาจารย์ประจำหลักสูตรในปีการศึกษาที่จะมาถึง ซึ่งได้แก่ อาจารย์กชพรรณ ยังมี อาจารย์อนุชิน ฉัตรชินรัตน์ อาจารย์สุวิษ ธิระโคตร อาจารย์หัตถ์นัฐ นาคไพจิตร และอาจารย์นักเรียนทุน และหลักสูตรมีการเตรียมความพร้อมเรื่องแผนพัฒนาแผนส่งอาจารย์ชุดใหม่ ไปศึกษาต่ออีกจำนวน 4 คน ได้แก่ อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์ อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงษ์ อาจารย์มณีนยา นิมพิศาล ซึ่งในระหว่างปีการศึกษา 2558-2562 คณะกรรมการหลักสูตร มีแผนให้อาจารย์ประจำหลักสูตรทั้ง 6 ท่าน วางแผนพัฒนาตนเองด้านวิชาการด้านวิชาชีพ และการขอตำแหน่งทางวิชาการที่สูงขึ้น โดยสนับสนุนงบประมาณในการเข้าร่วมโครงการตามความเหมาะสม</p> <p>- วิเคราะห์อัตราค่าจ้าง หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม จะมีการประชุมวิเคราะห์อัตราค่าจ้าง และอาจารย์ประจำหลักสูตรในทุกๆ ภาคการศึกษา ซึ่งในปีการศึกษา 2557 นี้ ไม่มีการขอกำหนดกรอบอัตราค่าจ้างเพิ่มเติม</p>																					
<p>4.2 คุณภาพอาจารย์</p>	<p>ในปีการศึกษา 2557หลักสูตรหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีผลการดำเนินงานการพัฒนาคุณภาพอาจารย์ประจำหลักสูตรดังนี้</p> <table border="1" data-bbox="500 940 1398 1967"> <thead> <tr> <th data-bbox="500 940 727 989">หัวข้อ</th> <th data-bbox="727 940 1300 989">ผลการดำเนินงาน /ร้อยละ</th> <th data-bbox="1300 940 1398 989">คะแนน</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="500 989 727 1066">ร้อยละของอาจารย์ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก</td> <td data-bbox="727 989 1300 1066">ไม่มีอาจารย์ปริญญาดอก</td> <td data-bbox="1300 989 1398 1066">0</td> </tr> <tr> <td data-bbox="500 1066 727 1144">ร้อยละของอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการ</td> <td data-bbox="727 1066 1300 1144">ไม่มีอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการ</td> <td data-bbox="1300 1066 1398 1144">0</td> </tr> <tr> <td data-bbox="500 1144 727 1967">ผลงานทางวิชาการอาจารย์</td> <td data-bbox="727 1144 1300 1967"> <table border="1" data-bbox="738 1171 1289 1967"> <thead> <tr> <th data-bbox="738 1171 799 1249">ลำดับ</th> <th data-bbox="799 1171 1198 1249">ชื่องานวิจัย</th> <th data-bbox="1198 1171 1289 1249">ค่าน้ำหนัก</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="738 1249 799 1648">1.</td> <td data-bbox="799 1249 1198 1648">อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา เรื่อง การพัฒนารูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสำหรับผู้ที่มีความพิการทางการได้ยินโดยยึดหลักองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ ตีพิมพ์ในวารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ISSN:1686-9664 ปีที่ 34 ฉบับที่ 4 (เดือนกรกฎาคม – สิงหาคม พ.ศ. 2558)</td> <td data-bbox="1198 1249 1289 1648">0.60</td> </tr> <tr> <td data-bbox="738 1648 799 1967">2.</td> <td data-bbox="799 1648 1198 1967">อาจารย์สุวิชัย พรรษา เรื่อง Applying Augmented Reality Technology to Promote Traditional Thai Folk Musical Instruments on Postcards, In Proceedings of the International Conference on Computer Graphics, Multimedia and Image Processing (CGMIP2014), 17-19 November 2014, Kuala Lumpur, Malaysia, pp. 64-68</td> <td data-bbox="1198 1648 1289 1967">0.20</td> </tr> </tbody> </table> </td> <td data-bbox="1300 1144 1398 1967">3.20</td> </tr> </tbody> </table>	หัวข้อ	ผลการดำเนินงาน /ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละของอาจารย์ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก	ไม่มีอาจารย์ปริญญาดอก	0	ร้อยละของอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการ	ไม่มีอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการ	0	ผลงานทางวิชาการอาจารย์	<table border="1" data-bbox="738 1171 1289 1967"> <thead> <tr> <th data-bbox="738 1171 799 1249">ลำดับ</th> <th data-bbox="799 1171 1198 1249">ชื่องานวิจัย</th> <th data-bbox="1198 1171 1289 1249">ค่าน้ำหนัก</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="738 1249 799 1648">1.</td> <td data-bbox="799 1249 1198 1648">อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา เรื่อง การพัฒนารูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสำหรับผู้ที่มีความพิการทางการได้ยินโดยยึดหลักองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ ตีพิมพ์ในวารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ISSN:1686-9664 ปีที่ 34 ฉบับที่ 4 (เดือนกรกฎาคม – สิงหาคม พ.ศ. 2558)</td> <td data-bbox="1198 1249 1289 1648">0.60</td> </tr> <tr> <td data-bbox="738 1648 799 1967">2.</td> <td data-bbox="799 1648 1198 1967">อาจารย์สุวิชัย พรรษา เรื่อง Applying Augmented Reality Technology to Promote Traditional Thai Folk Musical Instruments on Postcards, In Proceedings of the International Conference on Computer Graphics, Multimedia and Image Processing (CGMIP2014), 17-19 November 2014, Kuala Lumpur, Malaysia, pp. 64-68</td> <td data-bbox="1198 1648 1289 1967">0.20</td> </tr> </tbody> </table>	ลำดับ	ชื่องานวิจัย	ค่าน้ำหนัก	1.	อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา เรื่อง การพัฒนารูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสำหรับผู้ที่มีความพิการทางการได้ยินโดยยึดหลักองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ ตีพิมพ์ในวารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ISSN:1686-9664 ปีที่ 34 ฉบับที่ 4 (เดือนกรกฎาคม – สิงหาคม พ.ศ. 2558)	0.60	2.	อาจารย์สุวิชัย พรรษา เรื่อง Applying Augmented Reality Technology to Promote Traditional Thai Folk Musical Instruments on Postcards, In Proceedings of the International Conference on Computer Graphics, Multimedia and Image Processing (CGMIP2014), 17-19 November 2014, Kuala Lumpur, Malaysia, pp. 64-68	0.20	3.20
หัวข้อ	ผลการดำเนินงาน /ร้อยละ	คะแนน																				
ร้อยละของอาจารย์ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก	ไม่มีอาจารย์ปริญญาดอก	0																				
ร้อยละของอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการ	ไม่มีอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการ	0																				
ผลงานทางวิชาการอาจารย์	<table border="1" data-bbox="738 1171 1289 1967"> <thead> <tr> <th data-bbox="738 1171 799 1249">ลำดับ</th> <th data-bbox="799 1171 1198 1249">ชื่องานวิจัย</th> <th data-bbox="1198 1171 1289 1249">ค่าน้ำหนัก</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="738 1249 799 1648">1.</td> <td data-bbox="799 1249 1198 1648">อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา เรื่อง การพัฒนารูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสำหรับผู้ที่มีความพิการทางการได้ยินโดยยึดหลักองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ ตีพิมพ์ในวารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ISSN:1686-9664 ปีที่ 34 ฉบับที่ 4 (เดือนกรกฎาคม – สิงหาคม พ.ศ. 2558)</td> <td data-bbox="1198 1249 1289 1648">0.60</td> </tr> <tr> <td data-bbox="738 1648 799 1967">2.</td> <td data-bbox="799 1648 1198 1967">อาจารย์สุวิชัย พรรษา เรื่อง Applying Augmented Reality Technology to Promote Traditional Thai Folk Musical Instruments on Postcards, In Proceedings of the International Conference on Computer Graphics, Multimedia and Image Processing (CGMIP2014), 17-19 November 2014, Kuala Lumpur, Malaysia, pp. 64-68</td> <td data-bbox="1198 1648 1289 1967">0.20</td> </tr> </tbody> </table>	ลำดับ	ชื่องานวิจัย	ค่าน้ำหนัก	1.	อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา เรื่อง การพัฒนารูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสำหรับผู้ที่มีความพิการทางการได้ยินโดยยึดหลักองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ ตีพิมพ์ในวารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ISSN:1686-9664 ปีที่ 34 ฉบับที่ 4 (เดือนกรกฎาคม – สิงหาคม พ.ศ. 2558)	0.60	2.	อาจารย์สุวิชัย พรรษา เรื่อง Applying Augmented Reality Technology to Promote Traditional Thai Folk Musical Instruments on Postcards, In Proceedings of the International Conference on Computer Graphics, Multimedia and Image Processing (CGMIP2014), 17-19 November 2014, Kuala Lumpur, Malaysia, pp. 64-68	0.20	3.20											
ลำดับ	ชื่องานวิจัย	ค่าน้ำหนัก																				
1.	อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา เรื่อง การพัฒนารูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสำหรับผู้ที่มีความพิการทางการได้ยินโดยยึดหลักองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์ ตีพิมพ์ในวารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ISSN:1686-9664 ปีที่ 34 ฉบับที่ 4 (เดือนกรกฎาคม – สิงหาคม พ.ศ. 2558)	0.60																				
2.	อาจารย์สุวิชัย พรรษา เรื่อง Applying Augmented Reality Technology to Promote Traditional Thai Folk Musical Instruments on Postcards, In Proceedings of the International Conference on Computer Graphics, Multimedia and Image Processing (CGMIP2014), 17-19 November 2014, Kuala Lumpur, Malaysia, pp. 64-68	0.20																				

3.	อาจารย์ปวีรัตน์ ทิสิษฐพงศ์ นำเสนองาน สรรค์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ Online เรื่อง นครจำปาศรี https://youtu.be/ZTPh6XZYa-o	0.20
4.	อรทัย สุทธิจักษ์ และ กชพรรณ ยังมี. (2558). การพัฒนาเกม 2 มิติ สำหรับฝึก ทักษะการแยกสี ขนาด และรูปทรงเรขาคณิต ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับกลาง. วารสารวิชาการศิลปะ สถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ปี ที่ 6 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน : 170- 183.	0.60
	รวม	1.60

(ตั้งเอกสารแนบหมายเลข 12)

ทั้งนี้จากการทบทวนร้อยละของอาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก มีค่าเท่ากับ 0 ซึ่งหลักสูตรกำลังอยู่ในช่วงพัฒนาจำนวนอาจารย์คุณวุฒิปริญญาเอก โดยอาจารย์สุวิชัย พรรษา ขณะนี้อยู่ระหว่างการดำเนินงานเรื่องการตีพิมพ์ผลงานวิจัยที่เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ส่วนร้อยละของอาจารย์ประจำหลักสูตรที่ดำรงตำแหน่งวิชาการเท่ากับ 0 โดยหลักสูตรเร่งให้อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีกำหนดขอตำแหน่งทางวิชาการ โดยปีการศึกษา 2557 นี้มีเพียง 1 ท่านที่ครบกำหนดคือ อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา กำลังดำเนินการยื่นขอตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภายในปี 2558 นี้

การตีพิมพ์ผลงานอาจารย์ ปีงบประมาณ 2557 มีอาจารย์ 3 ท่าน ขอตีพิมพ์ เนื่องจากอาจารย์ประจำหลักสูตรท่านอื่นขอคืนเงินวิจัยประจำปีงบประมาณ 2557 ทั้งนี้ ในปีงบประมาณ 2558 อาจารย์ประจำหลักสูตรขอทุนวิจัยครบทุกคน กรรมการประจำหลักสูตรเห็นชอบให้อาจารย์ทุกท่านเร่งทำวิจัย และเร่งตีพิมพ์ทันปี 2559

4.3 ผลที่เกิดกับ อาจารย์	การคงอยู่ของอาจารย์ประจำหลักสูตร		
	<p>อาจารย์ประจำหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2556 ได้ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย ตลอดระยะเวลาดำเนินการจัดการเรียนการสอน และในปีการศึกษา 2557 หลักสูตรได้เสนอรายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์ประกันคุณภาพการศึกษาภายในฯ พ.ศ. 2557 และตามแนวปฏิบัติการพิจารณาอาจารย์ประจำหลักสูตรที่รายงานผลในตัวชี้วัดที่ 4.1 การบริหารพัฒนาอาจารย์ ผลการดำเนินงานในลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นการคงอยู่ของอาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง</p>		
	ชื่อ - สกุล	ศึกษาต่อ	ตำแหน่งทาง วิชาการ

1.อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์	2559-2560	2560
2.อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา	2561	2559
3.อาจารย์ปวีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	2561-2562	2560
4.อาจารย์มนันยา นิมพิศาล	2561	2560
5.อาจารย์พฤต ธนรัช	2565	2559
6.อาจารย์สุวิชัย พรรษา	-	2560

จากตารางการพบว่าอัตราการคงอยู่ของอาจารย์ประจำหลักสูตร ร้อยละ 100 จนถึงปีการศึกษา 2560

ความพึงพอใจของอาจารย์ประจำหลักสูตรต่อการบริหารหลักสูตร

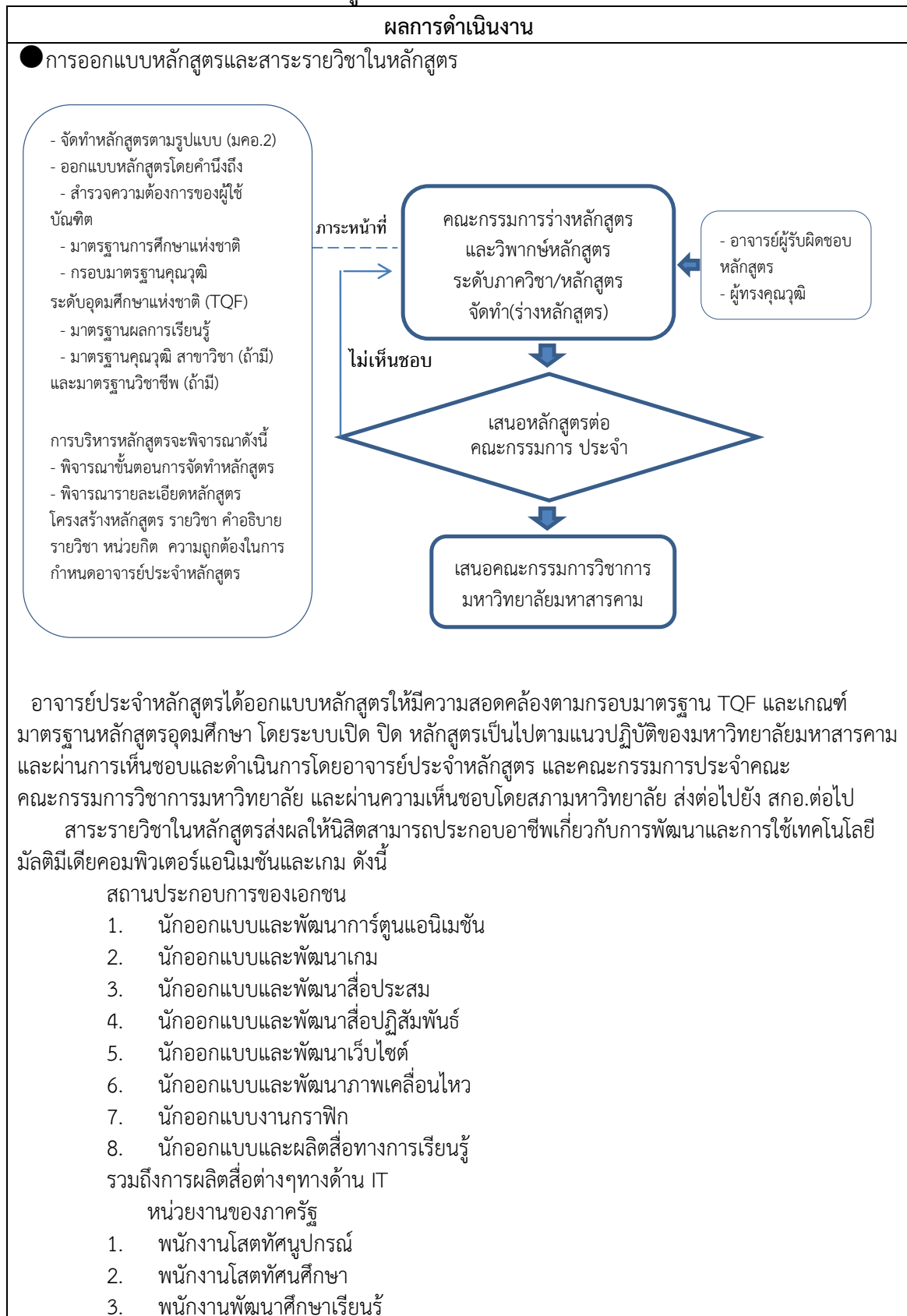
จากการประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ เพื่อวางแผน กำกับดูแล ประเมินผล และทบทวนผลการดำเนินงาน การปรับปรุงกระบวนการที่เกี่ยวข้อง อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคน มีส่วนร่วมในการเสนอความคิด เพื่อการดำเนินงานที่มีคุณภาพ แสดงถึงความพึงพอใจในการบริหารจัดการหลักสูตร แต่อย่างไรก็ตามหลักสูตร จะดำเนินการสำรวจความพึงพอใจต่อการบริหารหลักสูตรเมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ 2/2557 เพื่อรายงานต่อที่ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตร และที่ประชุมกรรมการบริหารคณะ วิทยาการสารสนเทศต่อไป โดยผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจคือ

หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
ด้านการบริหารและพัฒนาอาจารย์	4.05	0.12	ดี
ด้านกระบวนการสบริหารหลักสูตร	4.03	0.17	ดี
ด้านกระบวนการเรียนการสอน	4.10	0.13	ดี

(เอกสารประกอบที่ 13 รายงานผลการประเมินความพึงพอใจของอาจารย์ประจำหลักสูตร)

องค์ประกอบที่ 5 หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

ตัวบ่งชี้ที่ 5.1 สารระของรายวิชาในหลักสูตร



การเปิดรายวิชาในแต่ละภาคเรียน ก่อนเปิดภาคเรียนอาจารย์ประจำหลักสูตรประชุมกำหนดรายวิชาที่จะเปิด กำหนดผู้สอน และจัดส่งรายวิชาที่เปิดในภาคเรียนที่ 1/2557 และ 2/2557 ไปยังงานวิชาการ คณะฯ เพื่อเปิดรายวิชาการให้ทันสัปดาห์ต่อไป ซึ่งจะต้องกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนส่ง มคอ.3 ภายในระยะที่คณะฯ กำหนด คือก่อนเปิดภาคเรียน

ผลการดำเนินงาน

หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยอาจารย์ประจำหลักสูตร มีการปรับปรุงหลักสูตรในทุก ๆ 5 ปี โดยหลักสูตรปรับปรุงล่าสุดคือหลักสูตร พ.ศ. 2556 และเริ่มดำเนินการใช้ในปีการศึกษา 2556 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำรายวิชาให้ทันสมัย โดยมีข้อมูลที่ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัยดังนี้

- แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554)
- เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เข้ามาช่วยในการสร้างและพัฒนาสื่อสมัยใหม่
- สำรวจความต้องการผู้ใช้บัณฑิต ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ผู้ประกอบการ และศิษย์เก่า

ในปีการศึกษา 2557 อาจารย์ประจำหลักสูตรได้จัดการเรียนการสอน โดยจัดประชุมก่อนเปิดภาคเรียนเพื่อเปิดรายวิชา โดยพิจารณาจาก 1) แผนการเรียนตามหลักสูตร 2) รายวิชาที่มีนิสิตเรียนยังไม่ผ่าน ในภาคเรียนที่ผ่านมา โดยดูจาก มคอ.5 และในการพิจารณาผู้สอน มีเกณฑ์คือ ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ ผลการเปิดรายวิชาเป็นดังนี้

ภาคเรียน	จำนวนรายวิชาที่เปิด		เหตุผล
	ตามแผน	เปิดเพิ่ม	
1/2557	35		เพื่อประโยชน์ต่อนิสิตที่จะจบการศึกษาในภาคเรียนสุดท้าย
2/2557	34	1205003 1205262	เพื่อประโยชน์ต่อนิสิตที่จะจบการศึกษาในภาคเรียนสุดท้าย

สาระรายวิชาในหลักสูตร

ระบบและกลไกของสาระรายวิชาในหลักสูตร

อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน จัดประชุมเพื่อปรับปรุงสาระรายวิชาในหลักสูตรในรอบการประชุมเพื่อติดตาม มคอ.3 โดยพิจารณาจาก มคอ. 5,6 ในรอบปีที่ผ่านมา และผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะฯ

ผลการดำเนินงาน

จากการประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน แลกเปลี่ยนเรียนรู้การเขียน มคอ.3 ครั้งที่ 2/2557

ลำดับ	รหัสวิชา	การปรับปรุงมคอ.3
1	ทุกรายวิชา	เขียนแผนการสอนและการประเมินผลให้มีความสอดคล้องกัน และให้เป็นไปตาม มคอ.2
2	1205340	เขียนแผนการสอนและการประเมินผลที่สอดคล้องกับโครงการหนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชน

● การปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยตามความก้าวหน้าในศาสตร์สาขาวิชานั้นๆ

1) จากข้อมูลการออกแบบและสาระรายวิชา คณะกรรมการได้มีการทบทวนเพื่อพิจารณาการปรับปรุงหลักสูตร โดยมีรายวิชาที่ทำการปรับปรุง เพื่อให้รายวิชาทันสมัย ก้าวทันความก้าวหน้าของวิทยาการที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จากการประชุมคณะกรรมการวันที่ 31 มิถุนายน -3 กรกฎาคม 2558

รายละเอียดดังนี้

1. 1205 004 หลักการสื่อดิจิทัลเบื้องต้น เปลี่ยนโครงสร้างรายวิชาจาก 3 (3-0-6) เป็น 3 (2-2-5) เนื่องจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ให้คำแนะนำว่าต้องการส่งเสริมให้นิสิตมีชั่วโมงการปฏิบัติงาน และเพิ่มความชำนาญการใช้โปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงานให้มากขึ้น
2. 1205 131 แนวคิดและการออกแบบ เปลี่ยนโครงสร้างรายวิชาจาก 3 (3-0-6) เป็น 3 (2-2-5) เนื่องจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ให้คำแนะนำว่าต้องการส่งเสริมให้นิสิตมีชั่วโมงการปฏิบัติงาน และเพิ่มความชำนาญการใช้โปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงานให้มากขึ้น
3. 1205 132 คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเบื้องต้น เปลี่ยนโครงสร้างรายวิชาจาก 3 (3-0-6) เป็น 3 (2-2-5) เนื่องจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ให้คำแนะนำว่าต้องการส่งเสริมให้นิสิตมีชั่วโมงการปฏิบัติงาน และเพิ่มความชำนาญการใช้โปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงานให้มากขึ้น
4. 1205 233 การออกแบบตัวละครสำหรับแอนิเมชัน เปลี่ยนชื่อภาษาอังกฤษ เป็น Character Designs for Animation เพื่อให้มีความสอดคล้องการเนื้อหารายวิชาที่สอน
5. 1205 414 เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง เปลี่ยนชื่อ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เป็น เทคโนโลยีเสมือนจริงและความจริงเสมือน เพื่อให้มีความสอดคล้องการเนื้อหารายวิชาที่สอน
6. 1205 428 กระบวนการสร้างสรรค์งานโฆษณา เปลี่ยนชื่อภาษาไทย เป็นการสร้างสรรค์งานโฆษณา เพื่อให้มีความสอดคล้องการเนื้อหารายวิชาที่สอน

และเพิ่มวิชาเอก เลือก เพื่อให้ นิสิตสามารถลงเรียนวิชาที่มีความหลากหลายและทันสมัยมากขึ้น ดังต่อไปนี้

1205443	กระบวนการผลิตงานโฆษณาโทรทัศน์ Production Process of Television Advertising	3(2-2-5)
1205444	ประวัติการ์ตูน History of Cartoon	3(3-0-6)
1205445	เทคนิคการทำพื้นผิวโมเดล 3 มิติ Three Dimension Texturing Techniques	3(2-2-5)
1205446	การผลิตเทคนิคพิเศษทางภาพด้วยโมเดลสามมิติ Three Dimension Productions in Visual Effect	3(2-2-5)

จากการดำเนินงานการจัดการเรียนการสอน คณะกรรมการประจำหลักสูตรได้รับข้อเสนอแนะ จาก นิสิต อาจารย์ผู้สอน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ว่า นิสิตชั้นปีที่ 3 มีรายวิชาเปิดเรียนหลายวิชา ทำให้มีชั่วโมงในการเรียนการสอนของอาจารย์จำนวนมาก มองว่าหนักเกินไปเนื่องจาก นิสิต ปี 3 เทอม 2 จะต้องเรียนรายวิชาโปรเจ็ค 1 ซึ่ง นิสิตจะมีภาระการศึกษานอกห้องเรียนในรายวิชาดังกล่าว จึงมีการทบทวนปรับปรุงแผนการศึกษาตลอดหลักสูตร โดยได้ดำเนินการส่ง พส.2 ไปยัง กรรมการคณะ และนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย โดยผลการปรับปรุงแผนการศึกษาดังกล่าวได้ถูกนำไปใช้แล้วในเล่มคู่มือหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2558 (เอกสารแนบ 13 คู่มือหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2557 และ ปี 2558)

สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ 2 คะแนน

ตัวบ่งชี้ที่ 5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน

ผลการดำเนินงาน

●การกำหนดผู้สอน

- หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีแผนการเรียนการสอนทั้งหมด 2 แขนงคือ แขนงเกม และ แขนงแอนิเมชัน และในปีการศึกษา 2557 มีนิสิตทั้ง 2 แขนงโดยอาจารย์ประจำหลักสูตรจะได้มีการจัดประชุมกับอาจารย์ผู้สอนทุกท่าน มีการชี้แจงรายวิชาการที่จะทำการเปิดการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา จากนั้นหลักสูตรจะทำการคัดเลือกอาจารย์ผู้สอนแต่ละรายวิชาที่มีหลักการดังนี้
- หลักสูตรมีการกำหนดผู้สอนในแต่ละรายวิชาจากอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนในภาควิชาเป็นอันดับแรก โดยผู้สอนจะต้องมีความชำนาญหรือเข้าใจในวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่จะใช้ในการสอนอย่างถ่องแท้ โดยพิจารณาจากคุณวุฒิที่จบ, ผลงานวิชาการ, การเข้ารับการอบรม และผู้สอนไม่ควรมีการสอนต่อสัปดาห์มากเกินไป
- หากรายวิชาใดที่ประชุมหลักสูตรพิจารณาเห็นว่าจะต้องมีการสอนนอกภาคสาขาวิชา เนื่องจากอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนในภาควิชาฯยังไม่มี ความชำนาญเพียงพอ หลักสูตรจะได้มีการทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ให้ต้นสังกัดของอาจารย์ผู้สอนที่มาจากนอกหลักสูตรได้ทำการสอน โดยหลักสูตรจะเป็นผู้ดำเนินการเรื่องค่าสอนในอัตราเดียวกับอาจารย์ในหลักสูตร
- หากรายวิชาใดที่ประชุมหลักสูตรพิจารณาเห็นว่าจะต้องมีการเชิญวิทยากรจากภายนอกมาบรรยายพิเศษ อาจารย์ผู้สอนในรายวิชาดังกล่าวจะต้องทำเรื่องให้หลักสูตรอนุมัติและเบิกค่าตอบแทนในหมวดค่าวิทยากร โดยจะต้องระบุถึงความเชี่ยวชาญของวิทยากรว่ามีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานั้นหรือไม่

การดำเนินงานกำหนดผู้สอนในปีนั้นประชุมกรรมการประจำหลักสูตรพบว่าเนื่องจาก อาจารย์หัฐณัฐ นาคไพจิตร ได้ลาศึกษาต่อทำให้หลักสูตรขาดอาจารย์ผู้สอนรายวิชาด้าน 3 มิติส่งผลให้ อาจารย์ปวีตฉน์ พิสิษฐพงศ์ รับภาระการสอนมากเกินไป ทางหลักสูตรจึงมีการทวนทวนและปรับอาจารย์ผู้สอนรายวิชา 1205234 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ ให้อาจารย์มนันยา นิยมพิศาล เข้ามาช่วยสอนร่วมเนื่องจาก อาจารย์มนันยา เคยผ่านการอบรมมาแล้ว ทั้งนี้อาจารย์ปวีตฉน์จักเป็นอาจารย์ที่เลี้ยง จากการทดลองสอน ภาคการศึกษา 2/57 พบว่าในปีการศึกษา 2558 นี้ อาจารย์มนันยา นิยมพิศาล สามารถสอนรายวิชา 1205234 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ ได้ และหลักสูตรได้เชิญ อาจารย์ธวัชวงศ์ ลาวัยล์ อาจารย์จาก หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์มาช่วยสอนในรายวิชา 1205267 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการเบื้องต้น

ผลการประเมินอาจารย์ผู้สอนทุกรายวิชาของหลักสูตรอยู่ในระดับไม่ต่ำกว่าดี

การกำกับติดตามและตรวจสอบการจัดทำแผนการเรียนรู้ (มคอ. 3 และมคอ. 4) การจัดการเรียนการสอน

กรรมการประจำหลักสูตร ร่วมวางแผนกำกับ ติดตาม และดูแลการจัดทำแผนการเรียนรู้ มคอ. 3 และ มคอ.4 โดยมีแผนการปฏิบัติงาน ดังนี้

1. อาจารย์ผู้สอนจัดทำแผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) ตามรูปแบบที่กำหนดของ คณะวิทยาการสารสนเทศ โดยต้องมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับเอกสารแสดงรายละเอียดของหลักสูตร วท.บ. คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ฉบับปรับปรุง 2556 (มคอ. 2) ทั้งนี้อาจารย์ผู้สอนจะจัดทำแผนการเรียนรู้ รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) เฉพาะรายวิชาที่ตนเองรับผิดชอบเท่านั้น และคณะกรรมการ ร่วมกันกำหนดรายวิชาที่จะต้องดำเนินการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ โดยกำหนด ร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในภาคการศึกษานั้น ๆ

2. อาจารย์ผู้สอนส่งแผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) และนำเข้าสู่ที่ประชุมระดับภาควิชาสอนอนุมัติ เพื่อให้มีการพิจารณารับรองก่อนเปิดภาคเรียนอย่างน้อย 30 วัน โดยมีอาจารย์ประจำหลักสูตรเข้าร่วมพิจารณาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
3. แผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) ใดที่ไม่สอดคล้องกับรายละเอียดของหลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม (มคอ. 2) จะต้องปรับแก้ให้เสร็จสมบูรณ์และนำเสนอใหม่ที่ประชุม
4. ภายหลังจากเมื่อรายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) ได้ผ่านการรับรองจากที่ประชุม นำส่งเพื่อให้ฝ่ายวิชาการดำเนินการเปิดรายวิชาต่อไป

ผลการดำเนินงาน หลักสูตรได้มีการตรวจสอบการจัดทำแผนการเรียนรู้ (มคอ. 3 และมคอ. 4) การจัดการเรียนการสอนตามแผนงานขั้นตอนข้างต้น สรุปผลการตรวจสอบมีดังนี้

1. แผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) จัดทำเสร็จสิ้นและได้รับการรับรองก่อนที่จะมีการเรียนการสอน ร้อยละ 100 เป็นไปตามแผน
2. สำหรับรายวิชาที่ขอเปิดภายหลังไม่เป็นไปตามแผน ให้สำหรับนิสิตสอบตก และนิสิตที่จะจบภายในภาคการศึกษานั้นๆ อาจารย์ผู้สอนต้องนำส่ง มคอ. 3 พร้อมบันทึกข้อความขอเปิดรายวิชาเป็นกรณีพิเศษ ที่ไม่มีการส่ง มคอ. 3 ก่อนเปิดภาคการศึกษา 30 วัน

จากปัญหา ข้อ 2 ก่อนที่กรรมการจะวางแผนเปิดรายวิชา ควรประกาศ หรือสำรวจนิสิตที่ตกค้าง นิสิตสอบตก และจะจบการศึกษาในภาคการศึกษานั้น นั้น ให้แจ้งความประสงค์ขอเปิดรายวิชาเป็นกรณีพิเศษ

●การจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการกับการวิจัย การบริการวิชาการทางสังคม และการทำนุบำรุง ศิลปะและวัฒนธรรม

กรรมการประจำหลักสูตร ร่วมวางแผนกำกับ ติดตาม และดูแลรายวิชาที่มีการบูรณาการกับการบริการ ทางการศึกษาทางสังคม โดยมีการวางแผนปฏิบัติดังนี้

1. หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม กำหนดนโยบายให้อาจารย์มุ่งเน้นการบูรณาการการเรียน การสอนกับการวิจัย การบริการวิชาการทางสังคม และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม
2. หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีการจัดสรรงบประมาณรายได้ในแต่ละประจำปีการศึกษา เพื่อให้อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ในภาควิชามีงบประมาณจัดทำโครงการวิจัย โครงการบริการ วิชาการทางสังคม และโครงการการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม
3. สำรวจรายวิชาที่จะบูรณาการ การบูรณาการกับการวิจัยการบริการวิชาการทางสังคมและการทำนุบำรุง ศิลปะและวัฒนธรรม และให้อาจารย์ผู้สอนจัดทำแผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ.4) โดยต้องพิจารณาถึงความสอดคล้องเชื่อมโยงกับการวิจัย การบริการวิชาการทางสังคม และการทำนุบำรุง ศิลปะและวัฒนธรรม โดยเน้นให้นิสิตได้มีส่วนร่วมในภาคทฤษฎีหรือภาคปฏิบัติ เช่น การนำผลงานวิจัยของ อาจารย์มาเป็นกรณีศึกษาในชั้นเรียน การให้นิสิตได้มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น
4. ส่งเสริมให้นิสิตได้ฝึกปฏิบัติ เช่น การรับนิสิตเพื่อเป็นผู้ช่วยงานในโครงการวิจัย การให้นิสิตได้ฝึกปฏิบัติใน รายวิชาการบริหารโครงการด้วยการจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดทำโครงการบริการวิชาการ เป็นต้น

ปีการศึกษา 2557 หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ได้มีรายวิชาที่บูรณาการเรียนการสอน ดังนี้

1. รายวิชา 1205236 การผลิตวิดีโอทัศนมิติ เป็นรายวิชาที่บูรณาการกับศิลปะวัฒนธรรม โดยให้นิสิต แบ่งกลุ่ม เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรมของชุมชนที่สนใจ และจัดทำเป็นวิดีโอทัศนมิติเพื่อเผยแพร่

2. รายวิชา 1205340 สัมมนาทางคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เป็นการบูรณาการการเรียนการสอน กับการบริการวิชาการสู่ชุมชน ร่วมกับโครงการหนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชน เป็นการบูรณาการให้นิสิตนำทักษะความรู้ความสามารถไปถ่ายทอดให้กับบุคลากรในสถานศึกษาให้สามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนแบบอ็อบุคได้

จากการดำเนินงานปีการศึกษา 2557 คณะกรรมการประจำหลักสูตรเล็งเห็นว่าในปีการศึกษาต่อไป ควรให้มีรายวิชาอื่น ๆ ที่มีการบริการวิชาการหรือบำรุงศิลปวัฒนธรรมมากขึ้น เพื่อส่งเสริมให้นิสิต ได้เรียนรู้ ศิลปะในชุมชน หรือนำความรู้ไปเผยแพร่และถ่ายทอดให้กับบุคคลที่ต้องการ

สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ 2 คะแนน

ตัวบ่งชี้ที่ 5.3 การประเมินผู้เรียน

ผลการดำเนินงาน		
ระบบกลไกการประเมินผู้เรียน		
<ul style="list-style-type: none"> - มีการแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อกำกับดูแลและประเมินผลจัดการเรียนการสอนและจัดการประเมินหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ - กำหนดเกณฑ์ในการประเมินให้นิสิตมีส่วนร่วม โดยระบุไว้ใน มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างชัดเจน ก่อนเปิดภาคการศึกษาและรายงานผลใน มคอ.5 มคอ.6 และ มคอ.7 เมื่อสิ้นภาคการศึกษา - กำหนดน้ำหนักการเรียนรู้เป็นรายวิชาใน มคอ.3 โดยอาจารย์ประจำหลักสูตร พิจารณาตาม curriculums mapping ที่ระบุไว้ใน มคอ.2 - มีการกำกับติดตามผลการดำเนินงานและประเมินการจัดการเรียนการสอนและผลการดำเนินงานของหลักสูตรระหว่างภาคการศึกษา - อาจารย์ประจำหลักสูตรจัดประชุม เพื่อประเมินผลการดำเนินงานตามกระบวนการ ประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตร และรวบรวมจัดทำเป็นแนวปฏิบัติในรอบปีต่อไป และรายงานผลต่อคณะกรรมการประจำคณะ - การประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ 		
หลักสูตรได้มีการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ 5 ด้าน เป็นจำนวน 25% ของรายวิชาที่เปิดสอน ได้แก่		
ลำดับ	รหัสวิชา	ผลการประเมิน
1/2557	1205001	ระดับ 4.39 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 119 คน
	1205131	ระดับ 4.15 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 60 คน
	1205132	ระดับ 4.27 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 40 คน
	1205161	ระดับ 4.06 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 31 คน
	1205231	ระดับ 4.25 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 22 คน
	1205233	ระดับ 4.67 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 46 คน

	1205266	ระดับ 4.67 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 31 คน
	1205332	ระดับ 3.70 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 30 คน
	1205333	ระดับ 3.91 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 32 คน
	1205419	ระดับ 4.16 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 53 คน
2/2557	1205002	ระดับ 4.36 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 107 คน
	1205005	ระดับ 4.24 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 70 คน
	1205006	ระดับ 4.17 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 62 คน
	1205234	ระดับ 4.21 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 31 คน
	1205236	ระดับ 4.02 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 24 คน
	1205263	ระดับ 4.55 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 8 คน
	1205264	ระดับ 4.45 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 8 คน
	1205336	ระดับ 4.02 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 24 คน
	1205337	ระดับ 4.01 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 24 คน
	1205461	ระดับ 4.34 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 7 คน
	1205498	ระดับ 3.90 จำนวนนิสิตที่ประเมิน 25 คน

จากผลการทวนสอบในปีการศึกษา 2557 พบว่า

- รายวิชาในเทอม 1/2557 มี 2 รายวิชาอยู่ในระดับดีมาก และ 8 รายวิชาอยู่ในระดับดี
- รายวิชาในเทอม 2/2557 มี 2 รายวิชาอยู่ในระดับดีมาก และ 9 รายวิชาอยู่ในระดับดี

ซึ่งกระบวนการทวนสอบหลักสูตรได้ทำการทวนสอบหลังจากสิ้นภาคการศึกษา กระบวนการมีดังนี้

- หลักสูตรประชุมปรึกษาเพื่อเลือกรายวิชาทวนสอบและรับทราบร่วมกัน
- ออกแบบแบบประเมินทวนสอบ และนำเข้าที่ประชุมหลักสูตรเพื่อปรับปรุงแก้ไข
- ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิต กับนิสิตเมื่อสิ้นภาคการศึกษา
- ประชุมกรรมการทวนสอบผลสัมฤทธิ์
- ปรับแก้ วางแผน ให้เป็นไปตามคำชี้แนะของกรรมการ

ในปีการศึกษา 2557 ผลของกรรมการทวนสอบพบว่า ทุกรายวิชาควรทวนและปรับปรุงประเด็นการประเมินทักษะตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ และมีปรับให้สอดคล้องกับสภาพการเรียนรู้ของรายวิชานั้น รวมถึงปรับมคอ. 3 ให้ตรงกับ Curriculum Mapping ที่กำหนดไว้ใน มคอ. 2 และคณะกรรมการเสนอแนะให้อาจารย์ผู้สอน กำหนดจุดประสงค์ให้ชัดเจน เพื่อให้การประเมินผู้เรียน และประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนชัดเจนมากขึ้น ขอให้ผู้สอนเน้นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมากขึ้น

● การตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนิสิต

คณะกรรมการประจำหลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ร่วมประชุมหารือ วางแผน กำกับ ติดตาม และดูแลการตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนิสิต โดยมีแผนการปฏิบัติงานดังนี้

1. อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชา ทุกรายวิชา กำหนดเกณฑ์การตัดสินการเรียนของนิสิต ปกติจะใช้ Fix Score
2. อาจารย์ผู้สอนทุกรายวิชา กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน โดยให้พิจารณาสัดส่วนของคะแนนจากภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ ซึ่งแต่ละรายวิชาจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับรายวิชานั้น ๆ ทั้งนี้การประเมินผลควรเป็นไปตาม

<p>กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ตามที่ระบุไว้ใน (มคอ. 3 และ 4)</p> <p>3. อาจารย์ผู้สอน ควรเปิดระบบให้นิสิตได้ตรวจสอบคะแนน มีเวลาทักท้วงคะแนนหากมีการผิดพลาด</p> <p>4. นิสิตประเมินตนเองมีความรู้ความสามารถตามกรอบมาตรฐาน TQF</p> <p>5. อาจารย์ผู้สอนรายงานผลการดำเนินงานต่อคณะกรรมการประจำหลักสูตร</p> <p>ผลการดำเนินงาน ปีการศึกษา 2557 ได้ดำเนินการตามขั้นตอนข้างต้น ทั้งนี้ ในรายวิชาใดที่กำหนดเกณฑ์ การประเมิน หรือเกณฑ์การให้คะแนนหรือสัดส่วนการให้คะแนน ไม่เหมาะสมกับรายวิชานั้น ๆ กรรมการ ประจำหลักสูตรจักให้อาจารย์ผู้สอนประจำรายวิชาชี้แจงรายละเอียดและแก้ไขตามคำแนะนำ และระบุให้ ชัดเจน ใน (มคอ. 3 และ 4) ในรายวิชาที่นิสิตมีการทักท้วงคะแนน อาจารย์ผู้สอนดำเนินการตรวจสอบ หากเป็นจริงอาจารย์ผู้สอนดำเนินการขอแก้ไขเกรดให้แก่ นิสิต โดยทำหนังสือบันทึกข้อความขอแก้ไขเกรด แต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณาแก้ไขเกรด</p>
<p>● การกำกับการประเมินการจัดการเรียนการสอน และประเมินหลักสูตร (มคอ.5 มคอ.6 และ มคอ.7)</p> <p>กรรมการประจำ หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ร่วมประชุมหารือ เพื่อวางแผน ติดตาม กำกับ และดูแล การกำกับการประเมินการจัดการเรียนการสอน และประเมินหลักสูตร (มคอ.5 มคอ.6 และ มคอ.7) โดยมีรายละเอียดแผนการปฏิบัติงานดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แจ้งให้อาจารย์ผู้สอนส่งเกรด และส่ง. (มคอ.5 มคอ.6) หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา 30 วัน ให้ครบทุก รายวิชา 2. อาจารย์ผู้สอนส่งเกรด และ (มคอ.5 มคอ.6) ตามกำหนด 3. กรรมการประจำหลักสูตร ตรวจสอบเกรดและ (มคอ.5 มคอ.6) หากในที่ประชุมเกรดมีการตรวจสอบ และให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอนในรายวิชานั้น ๆ ให้อาจารย์ผู้สอนแก้ไข (มคอ.5 มคอ.6) ตาม คำแนะนำของกรรมการประจำหลักสูตร 4. ทวนสอบรายวิชาที่เปิดสอน ร้อยละ 25 5. ทำการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อผู้สอน ความพึงพอใจของการบริหารหลักสูตร ความพึง พื่อใจต่อข้อร้องเรียน ความพึงพอใจที่มีต่ออาจารย์ที่ปรึกษา 6. จัดทำให้ มคอ.7 ภายใน 60 วันหลังสิ้นปีการศึกษา <p>ผลการดำเนินงาน มีการประชุมเกรด และ (มคอ.5 มคอ.6) ภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง ภายใน 30 วันหลัง สิ้นสุดภาคการศึกษา และทำการทวนสอบรายวิชาที่เปิดสอน ร้อยละ 25 มีการเปิดรายวิชา ทั้งหมด 70 รายวิชา และมีวิชาทวนสอบจำนวน 22 รายวิชา ทั้งนี้เมื่อสิ้นปีการศึกษา ได้มีการจัดทำ มคอ. 7 และ จะนำผล มคอ. 7 ปีการศึกษานี้ ไปปรับปรุงในปีการศึกษาต่อไป</p> <p>สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ 2 คะแนน</p>

ตัวบ่งชี้ที่ 5.4 ผลการดำเนินงานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานTQF ตามที่ระบุใน มคอ.2 ปี การศึกษา 2557	ผลการดำเนินงาน
ข้อ 1 อาจารย์ประจำหลักสูตร อย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วม ในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการ	อาจารย์ประจำหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ได้ใช้กลไกการ ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตร เพื่อวางแผนการบริหารจัดการการจัดการ เรียนการสอน จัดรายวิชาที่เปิดสอน และกำหนดอาจารย์ผู้สอนในแต่ละ

<p>ดำเนินงานหลักสูตร</p>	<p>ภาคการศึกษา กำกับติดตามการจัดการเรียนการสอนสรุปผลการดำเนินงาน ประเมินผลการเรียน และทบทวนกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อการปรับปรุง จำนวนทั้งสิ้น 7 ครั้ง ในปีการศึกษา 2557 โดยมีวาระหลักเพื่อพิจารณาดังนี้ (คณะกรรมการร้อยละ 80)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ครั้งที่ 1 วางแผน จัดรายวิชาที่เปิดสอนและกำหนดอาจารย์ผู้สอน ประจำภาคการศึกษาที่ 1/2557 วันที่ 3-4 กรกฎาคม 2557 ได้มีการวางแผนงบประมาณประจำปี 2557 แผนการดำเนินงาน แผนการเปิดรายวิชา รวมถึงการขอติดตามการส่ง มคอ. 3 และ มคอ. 4 ● ครั้งที่ 2 วันที่ 2 กันยายน 2557 ได้ติดตามการดำเนินงานการบูรณาการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ และวางแผนพัฒนากำลังคน เนื่องจากมีอาจารย์ลาศึกษาต่อ ● ครั้งที่ 3 พิจารณาเกรดภาคเรียนที่ 1/2557 วันที่ 24 ธันวาคม 2557 และ 5 มกราคม 2558 ● ครั้งที่ 4 วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2558 พิจารณาขบวนการในการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ประจำภาคเรียนที่ 1/2557 ● ครั้งที่ 5 วันที่ 21 ตุลาคม 2557 แผนการเปิดรายวิชา 2/2557 ● ปีการศึกษา 2557 รายงานผลการดำเนินงาน ประเมินผลการดำเนินงานการจัดการเรียนการสอนตามแบบ มคอ 5-6 ● ครั้งที่ 4/ปีการศึกษา 2557 จัดรายวิชาที่เปิดสอน และกำหนดอาจารย์ผู้สอน ประจำภาคการศึกษาที่ 2/2557 ● ครั้งที่ 5/ปีการศึกษา 2557 กำกับติดตามการดำเนินงาน ตามแบบ มคอ 3-4 ภาคการศึกษาที่ 2/2557 ● ครั้งที่ 6/ปีการศึกษา 2557 รายงานผลการดำเนินงาน ประเมินผลการดำเนินงานการจัดการเรียนการสอนตามแบบ มคอ 5-6 รายงานผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ฯ จัดรายวิชาที่เปิดสอน และกำหนดอาจารย์ผู้สอน ภาคการศึกษาที่ 2/2557 ● ครั้งที่ 7/ปีการศึกษา 2557 รายงานผลการดำเนินงานตามแบบ มคอ 7 พร้อมข้อเสนอแนะการปรับปรุงรายวิชา และหลักสูตร <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>
<p>ข้อ 2 มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ หรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)</p>	<p>หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม (มคอ 2) ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2556 ได้รับความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัยมหาสารคาม ในการประชุมครั้งที่ 2/2556 เมื่อวันที่ 22 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556</p> <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>

<p>ข้อ 3 มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของ ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา</p>	<p>ในปีการศึกษา 2557 ที่ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรคอมพิวเตอร์ แอนิเมชันและเกม ในคราวประชุมครั้งที่ 1 และครั้งที่ 4/ปีการศึกษา 2557 ให้ความเห็นชอบรายวิชาที่เปิดสอน และรายละเอียดของรายวิชา ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 จำนวนทั้งสิ้น 70 รายวิชา โดยภาค การศึกษาที่ 1 จำนวน 31 รายวิชา ในภาคการศึกษาที่ 2 จำนวน 39 รายวิชา ทุกรายวิชา มีรายละเอียดการจัดการเรียนการสอนตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 ทุกรายวิชา</p> <table border="1" data-bbox="646 541 1404 779"> <thead> <tr> <th>ภาคเรียน</th> <th>วันที่ประชุม</th> <th>วันที่ส่ง</th> <th>วันที่เปิดภาคเรียน</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1/2557</td> <td>4 กรกฎาคม 2557</td> <td>13 ก.พ. 58</td> <td>4 สิงหาคม 2557</td> </tr> <tr> <td>2/2557</td> <td>21 ตุลาคม 2557</td> <td>9 ม.ค. 58</td> <td>5 มกราคม 2558</td> </tr> </tbody> </table> <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>	ภาคเรียน	วันที่ประชุม	วันที่ส่ง	วันที่เปิดภาคเรียน	1/2557	4 กรกฎาคม 2557	13 ก.พ. 58	4 สิงหาคม 2557	2/2557	21 ตุลาคม 2557	9 ม.ค. 58	5 มกราคม 2558
ภาคเรียน	วันที่ประชุม	วันที่ส่ง	วันที่เปิดภาคเรียน										
1/2557	4 กรกฎาคม 2557	13 ก.พ. 58	4 สิงหาคม 2557										
2/2557	21 ตุลาคม 2557	9 ม.ค. 58	5 มกราคม 2558										
<p>ข้อ 4 จัดทำรายงานผลการ ดำเนินงานของรายวิชา และ รายงานผลการดำเนินงานของ ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาค การศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุก รายวิชา</p>	<p>ในปีการศึกษา 2557หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ในการ ประชุม ปีการศึกษา 2557 ให้ความเห็นชอบรายงานผลการดำเนินงานของ รายวิชา ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 จำนวนทั้งสิ้น 70 รายวิชา คิดเป็น ร้อยละ 100 ของรายวิชาที่เปิดสอนในปีการศึกษา 2557</p> <p>(ตั้งเอกสารแนบที่ 15 คู่มืองานวิชาการ)</p> <table border="1" data-bbox="646 1159 1404 1375"> <thead> <tr> <th>ภาคเรียน</th> <th>วันที่ประชุม</th> <th>วันที่ส่ง</th> <th>วันที่ปิดภาคเรียน</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1/2557</td> <td>5 มกราคม 2558</td> <td>18 ก.พ. 58</td> <td>20 ธันวาคม 2558</td> </tr> <tr> <td>2/2557</td> <td>8 มิถุนายน 2558</td> <td>11 ก.ค. 58</td> <td>25 พฤษภาคม 2558</td> </tr> </tbody> </table> <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>	ภาคเรียน	วันที่ประชุม	วันที่ส่ง	วันที่ปิดภาคเรียน	1/2557	5 มกราคม 2558	18 ก.พ. 58	20 ธันวาคม 2558	2/2557	8 มิถุนายน 2558	11 ก.ค. 58	25 พฤษภาคม 2558
ภาคเรียน	วันที่ประชุม	วันที่ส่ง	วันที่ปิดภาคเรียน										
1/2557	5 มกราคม 2558	18 ก.พ. 58	20 ธันวาคม 2558										
2/2557	8 มิถุนายน 2558	11 ก.ค. 58	25 พฤษภาคม 2558										
<p>ข้อ 5 จัดทำรายงานผลการ ดำเนินงานของหลักสูตร ตาม แบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลัง สิ้นสุดปีการศึกษา</p>	<p>ในปีการศึกษา 2557 หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมจะดำเนินการ รายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรตามแบบ มคอ.7 เมื่อสิ้นภาค การศึกษาที่ 2/2557</p> <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>												
<p>ข้อ 6 มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ ของนิสิตตามมาตรฐานผลการ เรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ.3 และ มคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา</p>	<p>-ภาคการศึกษา 1/2557 เปิดสอน 31 รายวิชา และมีรายวิชาที่ได้รับการ ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ จำนวน 10 รายวิชา</p> <p>-ภาคการศึกษา 2/2557 เปิดสอน 39 รายวิชา และมีรายวิชาที่มีการ ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ จำนวน 12 รายวิชา</p> <p>รายวิชาที่ได้รับการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ คิดเป็นร้อยละ 25 ของรายวิชา ทั้งหมด</p>												

	➔สรุปว่า <input type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน		
ข้อ 7 มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว	ข้อเสนอแนะการปรับปรุง ใน มคอ.7 ปีการศึกษา 2556	การดำเนินงานปรับปรุง	
	-พัฒนาเทคนิคการสอน และการประเมินผลให้อาจารย์ -ส่งอาจารย์ไปฝึกอบรมในสายวิชาชีพ	-ส่งเสริมให้อาจารย์ทุกคนไปฝึกอบรมในสายวิชาชีพ และมีการเข้าอบรมการพัฒนาเทคนิคการสอนที่จัดโดยคณะ -มีการส่งเสริมให้ รายวิชาต่างๆ บูรณาการกับงานวิจัย ศิลปวัฒนธรรม เช่นรายวิชา 1205236 และบริการวิชาการมากขึ้น กับรายวิชา 1205340	
	➔สรุปว่า <input type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน		
ข้อ 8 อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	ในปีการศึกษา 2557 หลักสูตรไม่มีอาจารย์ใหม่จากการสรรหาบุคคลทั่วไป แต่มีอาจารย์ประจำหลักสูตรคนใหม่ จำนวน 2 ท่าน คือ อาจารย์ พงศม ธนรัช และอาจารย์สุวิชัย พรรษา และได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน โดยหัวหน้าภาควิชาและประธานหลักสูตร จำนวน 2คน (ตั้งเอกสารแนบ 16 วาระการประชุมเรื่อง หลักฐานปฐมนิเทศ)		
	➔สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน		
ข้อ 9 อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	อาจารย์ประจำหลักสูตรจำนวน 6 คน และได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ จำนวน 6 คน		
	ที่	ชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร	หลักสูตรที่ได้รับการพัฒนา
	1	อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์	เข้าร่วมอบรมแนวทางการเขียนบทความวิชาการเพื่อสังคม: วิธีการเขียนงานวิจัย ตีพิมพ์วารสารวิชาการ วันที่ 18-19 เมษายน 2558
2	อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา	เข้าร่วมอบรมแนวทางการเขียนบทความวิชาการเพื่อสังคม: วิธีการเขียนงานวิจัย ตีพิมพ์วารสารวิชาการ วันที่ 18-19 เมษายน 2558	

	3	อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	เข้าร่วมอบรม โครงการอบรม การสร้างโมเดล 3 มิติ แบบ Low Polygon ด้วย 3D Max สำหรับเกม และ แบบจำลองสถานการณ์ ระหว่างวันที่ 5 มิถุนายน – 18 กรกฎาคม 2558 (เฉพาะ เสาร์-อาทิตย์)
	4	อาจารย์มนันยา นิมาพิศาล	เข้าร่วมอบรมเตรียมความพร้อมบุคลากรเพื่อป้อนสู่ อุตสาหกรรม Digital Content ในภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ ณ ศูนย์ ICT ขอนแก่น 9-24 มิถุนายน 58
	5	อาจารย์พุดฒ ธนรัช	เข้าร่วมอบรมเตรียมความพร้อมบุคลากรเพื่อป้อนสู่ อุตสาหกรรม Digital Content ในภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ ณ ศูนย์ ICT ขอนแก่น 9-24 มิถุนายน 58
	6	อาจารย์สุวิชัย พรรษา	เข้าร่วมประชุมชี้แจงกรอบ การวิจัย ประเภท บัณฑิตศึกษา ประจำปี 2559 ณ จังหวัด อุบลราชธานี วันที่ 20-22 กรกฎาคม 2558
	<p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>		

<p>ข้อ 10 จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือ วิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี</p>	<p>กรณีที่ไม่มีบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน</p> <p>ไม่มีบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน จึงไม่ขอรับการประเมินในตัวบ่งชี้นี้</p> <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/> ไม่ขอรับการประเมินข้อนี้</p>
<p>ข้อ 11 ระดับความพึงพอใจของนิสิตปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0</p>	<p>1. นิสิตปีสุดท้ายมีความพึงพอใจต่อคุณภาพหลักสูตร ค่าเฉลี่ย 4.06</p> <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน</p>
<p>ข้อ 12 ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0</p>	<p>ผู้ใช้บัณฑิตมีความพึงพอใจต่อบัณฑิตใหม่ ค่าเฉลี่ย 4.71 คะแนน</p> <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน</p>
<p>ข้อ 13 นิสิตมีงานภายใน 1 ปี หลังจากสำเร็จการศึกษา ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80</p>	<p>จากผู้ตอบแบบสอบถาม 86 คน มีนิสิตมีงานทำ 66 คน ร้อยละ 71.73</p> <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน</p>
<p>ข้อ 14 บัณฑิตที่ได้ออกงานทำได้รับเงินเดือนไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ ก.พ. กำหนด</p>	<p>จากผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 17 คน มีบัณฑิตที่ได้ออกงานทำได้รับเงินเดือนไม่ต่ำกว่า 15,000 บาท จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 70.59 โดยบัณฑิตได้รับเงินเดือนเฉลี่ย 17,352 บาท</p> <p>➔สรุปว่า <input type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน</p>
<p>สรุปผลการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้TQF ตาม มคอ.2 ปีการศึกษา 2557</p>	<p>1. ตัวบ่งชี้TQFตาม มคอ.2ปีการศึกษา 2557 จำนวน ตัวบ่งชี้</p> <p>2. มีผลการดำเนินงานผ่านตามเกณฑ์ จำนวน...ตัวบ่งชี้</p> <p>3. คิดเป็นร้อยละ...ที่ผ่านตามเกณฑ์</p> <p>4. คิดเป็น...คะแนน</p>

องค์ประกอบที่ 6 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้ที่ 6.1 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

ผลการดำเนินงาน
<p>ระบบและกลไกของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้</p> <p>สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ของหลักสูตรในปี 2557 แบ่งสิ่งสนับสนุนออกเป็น 2 ประเภท ซึ่งมีขั้นตอนการจัดหาให้กับนิสิตดังนี้</p> <p>1. เครื่องคอมพิวเตอร์ หลักสูตรมีขั้นตอนการจัดหาดังนี้</p> <p>1.1 สำนวความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยอาจารย์ประจำหลักสูตรสำรวจจากการสอนในแต่ละ</p>

รายวิชา

1.2 อาจารย์ประจำหลักสูตรประชุมปรึกษาหารือเกี่ยวกับความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยจะมีการประชุมในทุกๆ ภาคการศึกษาเพื่อหาข้อสรุป

1.3 หลักสูตรมอบหมายให้หัวหน้าภาคนำผลการประชุมเสนอคณะ เนื่องจากการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ในส่วนของการดำเนินการของคณะ

1.4 คณะดำเนินการ

จากการจัดการเรียนการสอนในปี 2555-2556 พบปัญหาคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ และไม่สามารถรองรับการใช้งานได้กับรายวิชาที่ใช้พัฒนางานด้าน Multimedia และ Effect เนื่องจากหลักสูตรแอนิเมชันและเกม เป็นหลักสูตรที่ต้องศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสร้างสื่อสมัยใหม่ และต้องตามให้ทันกับเทคโนโลยีสื่อตลอดเวลา ฉะนั้นประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ที่สูงจึงเป็นสิ่งจำเป็น เช่น การสร้างงาน 3 มิติ , การสร้างงาน CG เป็นต้น ด้วยปัญหาที่เกิดขึ้นภาควิชาได้มีการประชุมปรึกษาหารือกันเพื่อตั้งงบประมาณในบางส่วนสำหรับงบที่สามารถตั้งได้ และมอบหมายให้หัวหน้าภาคนำปัญหาไปเสนอยังคณะ จากการนำเสนอไปยังคณะ คณะได้มีการประชุมกรรมการคณะสำรวจข้อมูลเพิ่มเติมในภาพรวมของคณะ ผลจากการสำรวจคณะได้พบว่าอุปกรณ์ไม่เพียงพอจริงๆ และมีความต้องการสำหรับวิชาเฉพาะทางซึ่งทุกๆ ภาควิชามีความคิดเห็นและต้องการใกล้เคียงกัน คณะจึงได้จัดตั้งงบประมาณเพื่อจัดซื้อคอมพิวเตอร์เพิ่มเติมทั้งคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น และเครื่องแมคอินทอช และเพิ่มประสิทธิภาพสำหรับเครื่องเก่า เพื่อให้รองรับการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งทำให้ในปี 2557 คณะได้ห้องแล็บใหม่ทั้งแล็บคอมพิวเตอร์ และแล็บแมคอินทอช รวมถึงได้เพิ่มประสิทธิภาพแล็บเดิมที่มีอยู่อีกด้วย

2. อุปกรณ์ และซอฟต์แวร์สำหรับใช้ในการเรียนการสอน หลักสูตรมีขั้นตอนในการจัดหาดังนี้

1.1 สำรวจความพร้อมของอุปกรณ์และซอฟต์แวร์สำหรับใช้ในการเรียนการสอน โดยหลักสูตรสำรวจจากอาจารย์ประจำหลักสูตร

1.2 อาจารย์ประจำหลักสูตรประชุมปรึกษาหารือ โดยจะมีการประชุมในทุกๆ ภาคการศึกษาเพื่อหาข้อสรุป

1.3 วางแผนการจัดตั้งงบประมาณ และเขียนแผนการจัดตั้งงบประมาณ

1.4 อาจารย์ประจำหลักสูตรประชุมแผนการจัดตั้งงบประมาณที่ได้จัดทำขึ้น เพื่อปรับปรุงแก้ไข และหาข้อสรุป

1.5 นำเสนอภาควิชาเพื่อประชุมรับทราบ เพื่อผ่านการเห็นชอบของภาควิชาและหัวหน้าภาค

1.6 นำเสนอคณะ

ในปี 2557 หลักสูตรได้จัดซื้อวัสดุเพิ่มเติมเกี่ยวกับการถ่ายภาพและอัดเสียงเพื่อนำมาปรับปรุงห้องปฏิบัติการถ่ายภาพและอัดเสียงให้นิสิตได้เข้ามาใช้งาน จัดซื้ออุปกรณ์ในการวาดเขียน เช่น กระดาษ ดินสอ ยางลบ และฟู่แม่แบบสำหรับการวาดภาพ รวมถึงวางแผนเตรียมการในการจัดซื้อฉากพื้นหลังสีเขียวและสีฟ้า (Blue-Green Screen) เพื่อรองรับรายวิชา Visual Effect ในภาคการศึกษาถัดไป สำหรับซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการเรียนการสอน จากการสำรวจจากอาจารย์ประจำหลักสูตรพบว่าขณะซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งในห้องปฏิบัติการไม่มีลิขสิทธิ์ จึงทำให้บางฟังก์ชันไม่สามารถใช้ได้ ซึ่งหลักสูตรได้ประชุมปรึกษาหารือ และมอบหมายให้หัวหน้าภาคนำปัญหาไปเสนอยังคณะ เนื่องจากภาควิชาไม่สามารถจัดซื้อได้ เพราะซอฟต์แวร์แต่ละประเภทที่หลักสูตรต้องการมีราคาสูงจึงต้องการให้คณะตั้งงบประมาณสนับสนุนเพิ่มเติม จากการนำเสนอไปยังคณะ คณะได้มีการประชุมและกำลังหาวิธีการที่ดีที่สุด แต่ยังไม่ได้ข้อสรุป เนื่องจากอยู่ในขั้นตอนของการสำรวจศึกษา ติดต่อสอบถามในส่วนที่เกี่ยวข้อง ถึงความเป็นไปได้ที่จะให้ได้มาครบทุกๆ ซอฟต์แวร์

ผลการดำเนินงาน

● จำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน

สำหรับสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ของภาควิชาสื่ออนิเมิตในปี 2557 แบ่งสิ่งสนับสนุนออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งจากการจัดการเรียนการสอนในปี 2555-2556 พบปัญหาคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ และไม่สามารถรองรับการใช้งานได้กับรายวิชาที่ใช้พัฒนางานด้าน Multimedia และ Effect เนื่องจากหลักสูตรแอนิเมชันและเกม เป็นหลักสูตรที่ต้องศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสร้างสื่อสมัยใหม่ และต้องตามให้ทันกับเทคโนโลยีสื่อตลอดเวลา ฉะนั้นประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ที่สูงจึงเป็นสิ่งจำเป็น เช่น การสร้างงาน 3 มิติ , การสร้างงาน CG เป็นต้น ด้วยปัญหาที่เกิดขึ้นภาควิชาได้มีการประชุมปรึกษาหารือกัน เพื่อตั้งงบประมาณในบางส่วนสำหรับบที่สามารตั้งได้ และมอบหมายให้หัวหน้าภาคนำปัญหาไปเสนออย่างคณะ จากการนำเสนอไปยังคณะ คณะได้มีการประชุมกรรมการคณะสำรวจข้อมูลเพิ่มเติมในภาพรวมของคณะ ผลจากการสำรวจคณะได้พบว่าอุปกรณ์ไม่เพียงพอจริงๆ และมีความต้องการสำหรับวิชาเฉพาะทางซึ่งทุกๆ ภาควิชามีความคิดเห็นและต้องการใกล้เคียงกัน คณะจึงได้จัดตั้งงบประมาณเพื่อจัดซื้อคอมพิวเตอร์เพิ่มเติมทั้ง คอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น และเครื่องแมคอินทอช และเพิ่มประสิทธิภาพสำหรับเครื่องเก่า เพื่อให้ รองรับการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทำให้ในปี 2557 คณะได้ห้องแล็บใหม่ทั้งแล็บคอมพิวเตอร์ และแล็บแมคอินทอช รวมถึงได้เพิ่มประสิทธิภาพแล็บเดิมที่มีอยู่อีกด้วย

2. อุปกรณ์สำหรับใช้ในการเรียนการสอน สำหรับหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันเมื่อสิ้นสุดในแต่ละ ภาคการศึกษา หลักสูตรจะมีการประชุมปรึกษาหารือเกี่ยวกับอุปกรณ์สำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตลอด เนื่องจากจะต้องนำมาประกอบการวางแผน จัดซื้อวัสดุครุภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงวางแผน เพื่อจัด เตรียมการตั้งงบประมาณในปีถัดไป ซึ่งในปี 2557 ได้จัดซื้อวัสดุเพิ่มเติมเกี่ยวกับการถ่ายภาพและอัดเสียงเพื่อนำมาปรับปรุงห้องปฏิบัติการถ่ายภาพและอัดเสียงให้นิสิตได้เข้ามาใช้งาน จัดซื้ออุปกรณ์ในการวาดเขียน เช่น กระดาษ ดินสอ ยางลบ และหุ่นแม่แบบสำหรับการวาดภาพ รวมถึงวางแผนเตรียมการในการจัดซื้อฉากพื้น หลังสีเขียวและสีฟ้า (Blue-Green Screen) เพื่อรองรับรายวิชา Visual Effect ในภาคการศึกษาถัดไป

3. ซอฟต์แวร์สำหรับใช้งาน หลักสูตรแอนิเมชันและเกม เป็นหลักสูตรที่ต้องศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีสร้างสื่อสมัยใหม่ และต้องตามให้ทันกับเทคโนโลยีสื่อตลอดเวลา ฉะนั้นซอฟต์แวร์เป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งขณะนี้ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในห้องปฏิบัติการมีเพียงพอ แต่ที่ใช้อยู่ไม่ใช่ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะนี้ คือเมื่อไม่ใช่ลิขสิทธิ์บางฟังก์ชันที่ต้องการใช้งานไม่สามารถใช้ได้ ซึ่งปัญหานี้หลักสูตรได้ประชุมปรึกษาหารือกัน และมอบหมายให้หัวหน้าภาคนำปัญหาไปเสนออย่างคณะ เนื่องจากซอฟต์แวร์แต่ละประเภทที่หลักสูตรต้องการมี ราคาสูงจึงต้องการให้คณะตั้งงบประมาณสนับสนุนเพิ่มเติม จากการนำเสนอไปยังคณะ คณะได้มีการประชุม และกำลังหาวิธีการที่ดีที่สุด แต่ยังไม่ได้ข้อสรุป เนื่องจากอยู่ในขั้นตอนของการสำรวจ ศึกษา ติดต่อสอบถาม ในส่วนที่เกี่ยวข้อง ถึงความเป็นไปได้ที่จะให้ได้มาครบทุกๆ ซอฟต์แวร์

● กระบวนการปรับปรุงตามผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตและอาจารย์ต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมแบ่งการประเมินความพึงพอใจเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ประเมินความพึงพอใจของนิสิต ซึ่งหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมได้ดำเนินการในทุกๆ สิ้น ภาคการศึกษา ซึ่งได้ดำเนินการตามกระบวนการของมหาวิทยาลัยที่นิสิตจะต้องมีการประเมินผลก่อนจึงจะสามารถเข้าดูผลการเรียนได้ จากการประเมินของนิสิตหลักสูตรจะนำผลดังกล่าวมาประชุม หารือถึงผลคะแนน ที่ได้ และหาวิธีแก้ไขปรับปรุง

2. ประเมินความพึงพอใจของอาจารย์ หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมได้ดำเนินการควบคู่ไปกับการประเมินของนิสิตในทุกๆ สิ้นภาคการศึกษา ซึ่งหลักสูตรจะประเมินสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้โดยผ่านการ ประชุม พุดคุย ซึ่งในปี 2557 อาจารย์ประจำหลักสูตรแอนิเมชันและเกมประเมินเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ที่ใช้ใน ห้องปฏิบัติการมีไม่เพียงพอ และส่วนใหญ่ไม่ใช่ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ปัญหาที่เกิดขึ้นคือบางฟังก์ชันที่ต้องการใช้

งานไม่สามารถใช้ได้ ซึ่งปัญหานี้หลักสูตรได้ประชุมปรึกษาหารือกัน และมอบหมายให้หัวหน้าภาคนำปัญหาไป เสนอยังคณะ เนื่องจากซอฟต์แวร์แต่ละประเภทที่หลักสูตรต้องการมีราคาสูงจึงต้องการให้คณะตั้งงบประมาณ สนับสนุนเพิ่มเติม จากการนำเสนอไปยังคณะ คณะได้มีการประชุมและกำลังหาวิธีการที่ดีที่สุด แต่ยังไม่ได้ ข้อสรุป เนื่องจากอยู่ในขั้นตอนของการสำรวจ ศึกษา ติดต่อสอบถามในส่วนที่เกี่ยวข้อง ถึงความเป็นไปได้ที่ จะให้ได้มาครบทุกๆ ซอฟต์แวร์
สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ...คะแนน

ส่วนที่ 3
สรุปผลการประเมินตนเอง

ตารางผลคะแนนการประเมินตนเองรายตัวบ่งชี้

ตัวชี้บ่งชี้		ผลการดำเนินงาน	คะแนน
องค์ประกอบที่ 1 การกำกับมาตรฐาน			
1.1	การบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดโดย สกอ.	ผ่าน/ไม่ผ่าน	
สรุปผลการประเมิน องค์ประกอบที่ 1		ผ่าน/ไม่ผ่าน	
องค์ประกอบที่ 2 บัณฑิต			
2.1	คุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ	ค่าเฉลี่ย....	
2.2	ร้อยละของบัณฑิตปริญญาตรีที่ได้งานทำ หรือประกอบอาชีพอิสระ ภายใน 1 ปี	ร้อยละ.....	
คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 2			
องค์ประกอบที่ 3 นิสิต			
3.1	การรับนิสิต	-	
3.2	การส่งเสริมและพัฒนา นิสิต	-	
3.3	ผลที่เกิดกับนิสิต	-	
คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 3			
องค์ประกอบที่ 4 อาจารย์			
4.1	การบริหารและพัฒนาอาจารย์	-	
4.2	คุณภาพอาจารย์		
	- ร้อยละของอาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก	ร้อยละ.....	
	- ร้อยละของอาจารย์ประจำหลักสูตรที่ดำรงตำแหน่งทางวิชาการ	ร้อยละ.....	
	- ผลงานวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร	ร้อยละ.....	
4.3	ผลที่เกิดขึ้นกับอาจารย์	-	

คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 4			
องค์ประกอบที่ 5 หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน			
5.1	สาระของรายวิชาในหลักสูตร	-	
5.2	การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน	-	
5.3	การประเมินผู้เรียน	-	
5.4	ผลการดำเนินงานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ	ร้อยละ.....	
คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 5			
องค์ประกอบที่ 6 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้			
6.1	สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้		
คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 6			
คะแนนเฉลี่ย (องค์ประกอบที่ 2-6)			

ตารางการวิเคราะห์คุณภาพการศึกษาภายในระดับหลักสูตร

องค์ประกอบที่	คะแนนผ่าน	จำนวนตัวบ่งชี้	I	P	O	คะแนนเฉลี่ย	ผลการประเมิน
							0.01 - 2.00 ระดับคุณภาพน้อย 2.01 - 3.00 ระดับคุณภาพปานกลาง 3.01 - 4.00 ระดับคุณภาพดี 4.01 - 5.00 ระดับคุณภาพดีมาก
1	ไม่ผ่าน/ผ่านการประเมิน						หลักสูตรได้/ไม่ได้มาตรฐาน
2		2	-	-	2.1,2.2		
3		3	3.1,3.2,3	-	-		
4		3	4.1,4.2,4.	-	-		
5		4	5.1	5.2,5.3,5.	-		
6		1	-	6.1	-		
ผลการประเมิน							

รายงานผลการวิเคราะห์จุดเด่นและโอกาสในการพัฒนา

องค์ประกอบที่ 2 บัณฑิต

จุดเด่น
1.
2.
โอกาสในการพัฒนา
1.
2.

องค์ประกอบที่ 3 นิสิต

จุดเด่น
1.
2.
โอกาสในการพัฒนา
1.
2.

องค์ประกอบที่ 4 อาจารย์

จุดเด่น
1.
2.
โอกาสในการพัฒนา
1.
2.

องค์ประกอบที่ 5 หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

จุดเด่น
1.
2.
โอกาสในการพัฒนา
1.
2.

องค์ประกอบที่ 6 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

จุดเด่น
1.
2.
โอกาสในการพัฒนา
1.
2.