

แบบรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตร (มคอ.7) และ
รายงานการประเมินคุณภาพการศึกษาภายในระดับหลักสูตร (IQA ระดับหลักสูตร)

หลักสูตรรท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม พ.ศ. 2556
คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ประจำปีการศึกษา 2558
(ผลการดำเนินงานระหว่างวันที่ 1 สิงหาคม 2558 ถึง วันที่ 31 กรกฎาคม 2559)

รับรองความถูกต้องของข้อมูล

1. ประธานหลักสูตร : อาจารย์สุวิชัย พรรษา

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

2. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร : อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

3. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร : อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

4. อาจารย์ประจำหลักสูตร : อาจารย์มนันยา นิมพิศาล

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

5. อาจารย์ประจำหลักสูตร : อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

6. อาจารย์ประจำหลักสูตร : อาจารย์พศม ธาราช

ลายเซ็น : _____ วันที่รายงาน : _____

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

ลายเซ็น : _____ วันที่เห็นชอบ: _____

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

ลายเซ็น : _____ วันที่เห็นชอบ: _____

สารบัญ

หมวดที่	หน้า
1 ข้อมูลทั่วไป	4
รายงานผลการดำเนินงาน การบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ กำหนดโดย สกอ. --ตัวบ่งชี้ที่ 1.1--	9
2 อาจารย์	
รายงานผลการดำเนินงาน คุณภาพอาจารย์ --ตัวบ่งชี้ที่ 4.2--	10
รายงานผลการดำเนินงาน การบริหารและพัฒนาอาจารย์ --ตัวบ่งชี้ที่ 4.1--	10
รายงานผลการดำเนินงาน ผลที่เกิดกับอาจารย์ --ตัวบ่งชี้ที่ 4.3--	17
3 นิสิตและบัณฑิต	
รายงานผลการดำเนินงาน การรับนิสิต --ตัวบ่งชี้ที่ 3.1--	19
รายงานผลการดำเนินงาน การส่งเสริมและพัฒนา นิสิต --ตัวบ่งชี้ที่ 3.2--	22
รายงานผลการดำเนินงาน คุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษาแห่งชาติ --ตัวบ่งชี้ที่ 2.1--	25
รายงานผลการดำเนินงาน ข้อมูลภาวะการณั้ดำเนินงานทำของบัณฑิต --ตัวบ่งชี้ที่ 2.2--	25
รายงานผลการดำเนินงาน ผลที่เกิดกับนิสิต --ตัวบ่งชี้ที่ 3.3--	26
4 ข้อมูลสรุปรายวิชา	28
รายงานผลการดำเนินงาน สาระของรายวิชาในหลักสูตร --ตัวบ่งชี้ 5.1--	32
รายงานผลการดำเนินงาน การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน --ตัวบ่งชี้ 5.2--	33
รายงานผลการดำเนินงาน การประเมินผู้เรียน --ตัวบ่งชี้ 5.3--	35
รายงานผลการดำเนินงาน ผลการดำเนินหลักสูตรตามกรอบ TQF --ตัวบ่งชี้ 5.4--	37
5 การบริหารหลักสูตร	
รายงานผลการดำเนินงาน สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ --ตัวบ่งชี้ 6.1--	42
6 ข้อคิดเห็น	
7 การเปลี่ยนแปลงที่มีผลกระทบต่อหลักสูตร	
8 แผนการดำเนินงานเพื่อพัฒนาหลักสูตร	
9 สรุปผลการประเมินตนเองตามตัวบ่งชี้ระดับหลักสูตร	

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1.1 รหัสหลักสูตร 25510211107176

1.1.1 มี มคอ.1

1.1.2 ไม่มี มคอ.1

1.2 วันที่สภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบหลักสูตร การประชุมครั้งที่ 2/2556 เมื่อวันที่ 22 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 เปิดจัดการเรียนการสอน 1/2556

1.3 วันที่นำส่งหนังสือแจ้ง สกอ. เพื่อรับทราบการเห็นชอบหลักสูตร ยังไม่ได้หนังสือรับรอง

1.4 สถานที่จัดการเรียนการสอน คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

1.5 อาจารย์ประจำหลักสูตร

1.5.1 รายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรที่ระบุใน มคอ.2 และ ปัจจุบัน

ที่ระบุใน มคอ.2	ปัจจุบัน*
1. อาจารย์อรทัย สุทธิรักษ์	1. อาจารย์สุวิชัย พรรษา
2. อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	2. อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์
3. อาจารย์มนันยา นิมพิศาล	3. อาจารย์มนันยา นิมพิศาล
4. อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา	4. อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา
5. อาจารย์หัตถ์ธัญญา นาคไพจิตร	5. อาจารย์พฤต ธนรัช
6. อาจารย์อนุชิน ฉัตรชินรัตน์	6. อาจารย์อรทัย สุทธิรักษ์

* การประชุมกรรมการวิชาการมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ครั้งที่ 6/2558 วันที่ 9 พ.ย. 2558

1.5.2 ข้อมูลประวัติการศึกษาอาจารย์ประจำหลักสูตรปัจจุบัน--ตัวบ่งชี้ 4.2--

รายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรปัจจุบัน	ระดับการศึกษาที่จบ	ปีที่จบการศึกษา (พ.ศ.)	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	กลุ่มสาขาวิชาที่จบตาม ISCED	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา
1. อาจารย์สุวิชัย พรรษา	ตรี	2545	ครุศาสตร์ อุตสาหกรรมบัณฑิต (คอ.บ.)	0111 Education Science	ครุศาสตร์ เทคโนโลยี	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระ จอมเกล้าธนบุรี
	โท	2548	ครุศาสตร์ อุตสาหกรรม มหาบัณฑิต (คอ.ม.)	0611 computer use	คอมพิวเตอร์ และ เทคโนโลยี	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระ จอมเกล้าธนบุรี

รายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรปัจจุบัน	ระดับการศึกษาที่จบ	ปีที่จบการศึกษา (พ.ศ.)	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	กลุ่มสาขาวิชาที่จบตาม ISCED	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา
					สารสนเทศ	
	เอก	-	-	-	-	-
2. อาจารย์ปวีร์วัฒน์ พิสิษฐพงศ์	ตรี	2549	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วท.บ.)	computer science	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
	โท	2552	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วท.บ.)	0611 computer use	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
	เอก	-	-	-	-	-
3. อาจารย์มนันยา นิมพิศาล	ตรี	2549	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.)	0213 Fine arts	ทัศนศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	โท	2554	Master of Arts (M.A.)	0213 Fine arts	Design	Northumbria University, United Kingdom
	เอก	-	-	-	-	-
4. อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา	ตรี	2542	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วท.บ.)	0611 computer use	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
	โท	2550	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.)	-	สื่ออนิเมิต	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
	เอก	-	-	-	-	-
5.อาจารย์พฤตม ธนรัช	ตรี	2554	B.S. in Systems Engineering	0611 computer use	Systems Engineering	University of Virginia, USA.
	โท	2555	Master of Science (M.S)	0611 computer use	Commerce	University of Virginia, USA.
	เอก	-	-	-	-	-
6. อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์	ตรี	2547	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วท.บ.)	computer science	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
	โท	2551	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต(วท.ม.)	0613 software	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรปัจจุบัน	ระดับการศึกษาที่จบ	ปีที่จบการศึกษา (พ.ศ.)	ชื่อหลักสูตรที่จบการศึกษา	กลุ่มสาขาวิชาที่จบตาม ISCED	สาขาวิชาที่จบการศึกษา	ชื่อสถาบันที่จบการศึกษา
				and application development and analysis		
	เอก	-	-	-	-	-

1.5.3 ข้อมูลผลงานทางวิชาการ/งานสร้างสรรค์อาจารย์ประจำหลักสูตรปัจจุบัน--ตัวบ่งชี้ 4.2--

รายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร	ชื่อผลงานทางวิชาการ/งานสร้างสรรค์	ค่าน้ำหนักคุณภาพ
อ.สุวิชัย พรรษา	1.ปริญญาขัตติยนนท์และสุวิชัย พรรษา, สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง บรรยากาศโลก, การประชุมทางวิชาการระดับชาติด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 12, วันที่ 7- 8 กรกฎาคม 2559, โรงแรมเซ็นทาราแอนด์คอนเวนชัน เซนเตอร์ ขอนแก่น, 1-6 หน้า	0.20
อ.สุวิชัย พรรษา	อาจารย์ที่ปรึกษา: นายปริญญาขัตติยนนท์, ผลงานสื่อปฏิสัมพันธ์ เรื่อง บรรยากาศโลก, แสดงนิทรรศการด้านมีเดีย Creative Media Exhibition 2016 สถานที่ The Emporium ชั้น 5 ศูนย์ TCDC กรุงเทพฯร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, วันที่ 29-30 เมษายน 2559	0.40
อ.ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	อาจารย์ที่ปรึกษา: นายคมสันต์สุพรหม, ผลงานการพัฒนาเกม 3 มิติ เรื่อง วีระบุรุษในตำนาน กรณีศึกษาคุณธรรมและจริยธรรม, แสดงนิทรรศการด้านมีเดีย Creative Media Exhibition 2016 สถานที่ The Emporium ชั้น 5 ศูนย์ TCDC กรุงเทพฯร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, วันที่ 29-30 เมษายน 2559	0.40
อ.ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	อาจารย์ที่ปรึกษา: นายณัฐวุฒิ โพธิ์ศรี, ผลงานการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง Welcome to my life, แสดงนิทรรศการด้านมีเดีย Creative Media Exhibition 2016 สถานที่ The Emporium ชั้น 5 ศูนย์ TCDC กรุงเทพฯร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, วันที่ 29-30 เมษายน 2559	0.40
อ.ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	อาจารย์ที่ปรึกษา: นายจตุรงค์ ยามักักดี, ผลงานการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง เกรียนคีย์บอร์ด, แสดงนิทรรศการด้านมีเดีย Creative Media Exhibition 2016 สถานที่ The Emporium ชั้น 5 ศูนย์ TCDC กรุงเทพฯร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, วันที่ 29-30 เมษายน 2559	0.40

(ต่อ)

รายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร	ชื่อผลงานทางวิชาการ/งานสร้างสรรค์	ค่าน้ำหนักคุณภาพ
อ.ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	อาจารย์ที่ปรึกษา: นางสาวดวงฤทัยวงศ์ภาคี, การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3D เรื่อง สาวน้อยวัยใส หัวใจพิทักษ์ป่า, แสดงนิทรรศการด้านมีเดีย Creative Media Exhibition 2016 สถานที่ The Emporium ชั้น 5 ศูนย์ TCDC กรุงเทพฯร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, วันที่ 29-30 เมษายน 2559	0.40
อ.ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	อาจารย์ที่ปรึกษา: นายภุชญาประภาส, ผลงานการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3D เรื่อง เพ็ทส์ เจ้าหมาแสนซน, แสดงนิทรรศการด้านมีเดีย Creative Media Exhibition 2016 สถานที่ The Emporium ชั้น 5 ศูนย์ TCDC กรุงเทพฯร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, วันที่ 29-30 เมษายน 2559	0.40
อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์	อาจารย์ที่ปรึกษา: นางสาวจุฑารัตน์ เกิดถาวร, ผลงานการพัฒนาสื่อโมชั่นกราฟิก เรื่อง การแยกขยะ 3Rs The Development of Motion Graphic Waste Separation 3Rs, แสดงนิทรรศการด้านมีเดีย Creative Media Exhibition 2016 สถานที่ The Emporium ชั้น 5 ศูนย์ TCDC กรุงเทพฯร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, วันที่ 29-30 เมษายน 2559	0.40
อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์	อาจารย์ที่ปรึกษา: นายเกียรติศักดิ์เภาโพนงาม, ผลงานการพัฒนาเกม 2 มิติ เรื่อง Scout ด้วยเกียรติของข้า 2D game development "Scout", แสดงนิทรรศการด้านมีเดีย Creative Media Exhibition 2016 สถานที่ The Emporium ชั้น 5 ศูนย์ TCDC กรุงเทพฯร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, วันที่ 29-30 เมษายน 59	0.40
อ.สุวิชัย พรรษา	อาจารย์ที่ปรึกษา: นายปริญญาชาติยนนท์, ผลงานสื่อปฏิสัมพันธ์ เรื่อง บรรยากาศโลก, การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 The Eighteenth National Software Contest (NSC 2016), วันที่ 23 ธ.ค. 2559	0.60
อ.สุวิชัย พรรษา	อาจารย์ที่ปรึกษา: ทีมปุ๋ยนุ่นได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 4, โครงการประกวดการสร้างสรรค์สื่อใหม่เพื่อเผยแพร่งานวิจัยของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.), วันที่ 22 ก.ย. 2559	0.60
อ.ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	อาจารย์ที่ปรึกษา: นายคมสันต์สุพรหม, ผลงานการพัฒนาเกม 3 มิติ เรื่อง วีระบุรุษในตำนาน กรณีศึกษาคุณธรรมและจริยธรรม, การแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 The Eighteenth National Software Contest (NSC 2016), วันที่ 23 ธ.ค. 2559	0.60
อ.ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	อาจารย์ที่ปรึกษา, ชื่อผลงาน สื่ออิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับพุทธศิลป์ของเมืองมหาสารคาม, เผยแพร่ทางเว็บไซต์, 1 ก.ย.2558, ลิงค์ย้อนหลัง http://www.150mkm.msu2gether.com/home.php	0.20
ผลรวมค่าน้ำหนักคุณภาพ		5.40

1.6 รายชื่ออาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ผู้สอนภายในคณะ	อาจารย์ผู้สอนภายนอกคณะ (ภายในมหาวิทยาลัย)	อาจารย์พิเศษ (ภายนอกมหาวิทยาลัย)
1. อาจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล 2. อาจารย์ ดร.คชาภุษา เหลี่ยมไธสง 3. ผศ.ดร.พงษ์พัฒน์ สายทอง 4. ผศ.ดร.สืบศิริ แซ่ลี 5. อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์ 6. อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์ 7. อาจารย์มนันยา นิรมพิศาล 8. อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา 9. อาจารย์สุวิชัย พรรษา 10. อาจารย์พฤษ ธนรัช 11. อาจารย์ ดร.เนติรัฐ วีระนาคินทร์ 12. อาจารย์ธวัชวงศ์ ลาวัลย์ 13. ผศ.พิมลรัตน์ อ้วนศรีเมือง 14. ผศ.วุฒิชัย วิเชียรชัย	ไม่มี	ไม่มี

1.7 รายงานผลการดำเนินงาน การบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดโดย สกอ.

--ตัวบ่งชี้ที่ 1.1--

ข้อที่	เกณฑ์การประเมิน	ผลการดำเนินงาน
1	จำนวนอาจารย์ประจำหลักสูตร	มีจำนวนอาจารย์ประจำหลักสูตร 6 คนและ ไม่เป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรอื่น พร้อมทั้ง ประจำหลักสูตรตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา ➔สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน
2	คุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตร คนที่ 1. อาจารย์สุวิชัย พรรษา* คนที่ 2. อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์* คนที่ 3. อาจารย์มนันยา นิรมพิศาล* คนที่ 4. อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา* คนที่ 5. อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์ คนที่ 6. อาจารย์พฤษ ธนรัช *อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	เนื่องจากหลักสูตร มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตให้มี ศักยภาพในการพัฒนาสื่อใหม่ด้วยการบูรณา การความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารซึ่งเป็นแบบ สหวิทยาการ(interdisciplinary) 1. อาจารย์ประจำหลักสูตร 6 คน มีคุณวุฒิใน สาขาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอน 2. อาจารย์ประจำหลักสูตร 6 คนมีคุณวุฒิ ตั้งแต่ปริญญาโท ทั้งนี้ อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา ได้ยื่นขอตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วย ศาสตราจารย์แล้วในปีการศึกษา 1/2558 ➔สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน
11	การปรับปรุงหลักสูตรตามรอบระยะเวลาที่กำหนด	รับนิสิตรุ่นแรกเมื่อปีการศึกษา 2556 และจะ ครบวงรอบการปรับปรุงในปีการศึกษา2559 ซึ่งขณะนี้อยู่ในกระบวนการร่างปรับปรุง หลักสูตร ซึ่งได้แต่งตั้งกรรมการร่างหลักสูตร และผู้ทรงวุฒิในการวิพากษ์หลักสูตรไปยัง มหาวิทยาลัยและจะใช้ในวงรอบหลักสูตร ในปี 2560 จึงผ่านเกณฑ์ข้อนี้ ➔สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน

หมวดที่ 2 อาจารย์

ในปีการศึกษา 2558 หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ดำเนินงานพัฒนาระบบ กลไก การบริหารและพัฒนาอาจารย์ ที่สำคัญคือการกำหนดคุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตรให้สอดคล้องกับ เกณฑ์มาตรฐานตัวบ่งชี้ ประกันคุณภาพภายในฯ พ.ศ. 2558 ผลการวิเคราะห์อัตรากำลังพบว่า มีอัตรากำลังที่ เหมาะสม จึงไม่มีการรับอาจารย์ใหม่จากบุคคลทั่วไป หลักสูตรได้ทบทวนกระบวนการแต่งตั้งอาจารย์ประจำ หลักสูตร และกำหนดคุณสมบัติของอาจารย์ประจำหลักสูตร เพิ่มเติมจากระบบและกลไกการแต่งตั้งอาจารย์ ประจำหลักสูตร ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม รายละเอียดดังนี้

2.1 รายงานผลการดำเนินงาน คุณภาพอาจารย์ --ตัวบ่งชี้ที่ 4.2--

ประเด็น	ข้อมูล	คะแนนประเมิน
2.1.1 ร้อยละอาจารย์ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก	ร้อยละ 0	0
2.1.2 ร้อยละอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการ	ร้อยละ 0	0
2.1.3 ผลงานทางวิชาการของอาจารย์	ร้อยละ 90.00	5
คะแนนเฉลี่ย		1.67

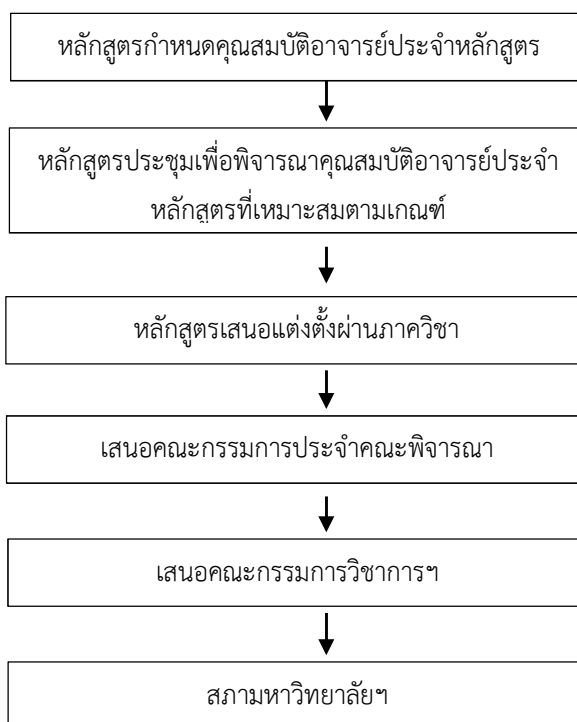
2.2 รายงานผลการดำเนินงาน การบริหารและพัฒนาอาจารย์--ตัวบ่งชี้ที่ 4.1--

ผลการดำเนินงาน
<ul style="list-style-type: none">● ระบบการรับ และแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร <p><u>การรับอาจารย์</u></p> <p>หลักสูตรได้ดำเนินการการรับอาจารย์ตามระบบและกลไกของมหาวิทยาลัย (แนบเอกสารอ้างอิงเอกสาร คู่มือระบบการสรรหาพนักงาน) ซึ่งในปีการศึกษา 2558 หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ไม่มีการ ลาออก การโอนย้าย และไม่ได้รับอัตรากำลังเพิ่มเติม จึงไม่มีการรับอาจารย์</p>

ผลการดำเนินงาน

การแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร

การแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตร หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ได้ดำเนินการตามระบบและกลไก ดังนี้

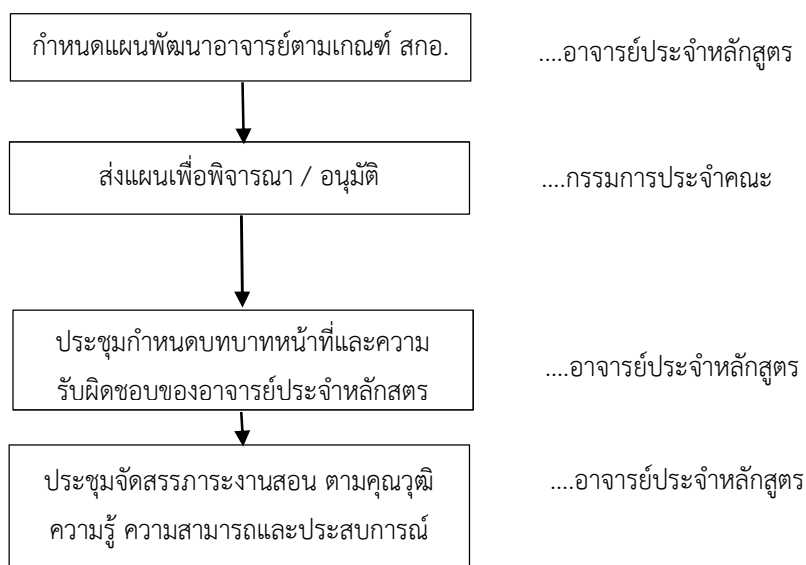


จากระบบและกลไกได้ดำเนินการตามกรอบเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของ สกอ. ซึ่งในปีการศึกษา 2558 หลักสูตร ได้ดำเนินการตามระบบและกลไกดังนี้

1. หลักสูตรกำหนดคุณสมบัติอาจารย์ประจำหลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม
2. หลักสูตรประชุมพิจารณาอาจารย์ผู้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมตามเกณฑ์ ซึ่งผลการประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมมีคุณสมบัติครบตามเกณฑ์ และมีการเพิ่มเติม พส.2 ซึ่งได้มีการเปลี่ยนแปลงประธานหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมจากเดิมอาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์ เป็นอาจารย์สุวิชัย พรรษา (เนื่องจากอาจารย์อรทัย จะเตรียมตัวลาศึกษาต่อ) (เพิ่มเอกสารรายการการประชุมพิจารณาอาจารย์ผู้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมตามเกณฑ์ และเปลี่ยนประธาน)
3. หลักสูตรนำเสนอหัวหน้าภาควิชาสีออนุมัติแจ้งผลการประชุมอาจารย์ผู้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมตามเกณฑ์ (เพิ่มบันทึกข้อความถึงหัวหน้าภาคเรื่องคุณสมบัติอาจารย์ประจำหลักสูตรครบตามเกณฑ์ทุกคน และเปลี่ยนประธาน)
4. หลักสูตรเสนอที่ประชุมคณะกรรมการบริหารคณะฯ เพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบเสนอการขอปรับหลักสูตร พส.2 ต่อรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ เพื่อพิจารณาเสนอให้กรรมการวิชาการพิจารณา
5. กรรมการวิชาการเสนอสภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบรายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรชุดใหม่ โดยสภามหาวิทยาลัยมีมติเห็นชอบตามคำสั่งที่ 5220/2558 เรื่อง “แต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม” ลงวันที่ 15 ธันวาคม 2558
6. มหาวิทยาลัยจะแจ้งไปยังสำนักคณะกรรมการอุดมศึกษา (สกอ.) เพื่อทราบและรับรองอาจารย์ประจำหลักสูตร

ผลการดำเนินงาน

● ระบบการบริหารอาจารย์ ระบบ และกลไกการบริหารอาจารย์



จากระบบและกลไก หลักสูตรได้ดำเนินให้สอดคล้องกับทิศทางของคณะวิทยาการสารสนเทศ และมหาวิทยาลัยมหาสารคาม และกำหนดให้เป็นไปตามกรอบของ สกอ. ซึ่งหลักสูตรแบ่งการบริหารจัดการและพัฒนาอาจารย์ เป็นด้านต่างๆ ดังนี้

1) ด้านอัตรากำลัง และคุณวุฒิที่สูงขึ้น

แผนอัตรากำลัง ปี 2558 – 2562 หลักสูตร วท.บ. คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม

ที่	ชื่อ-สกุล		ปีที่ส่งขอตำแหน่ง			ศึกษาต่อ		หมายเหตุ
			ทางวิชาการ			ปี	ประเทศ	
			ผศ.	รศ.	ศ.			
1	อ.	สุวิชัย พรรษา	59			53	ไทย	รอตีพิมพ์งานวิจัยเพื่อสำเร็จการศึกษา (มจร.)
2	อ.	ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	61			61	นิวซีแลนด์	
3	อ.	มนันยา นิมพิศาล	61			61	อังกฤษ	
4	อ.	ศิริพร น้อยอำคา	58			61	ไทย	ยื่นตำแหน่งวิชาการแล้ว
5	อ.	อรทัย สุทธิจักษ์	61			61	ไทย	
6	อ.	พฤตม ธนรัช	62			65	สหรัฐอเมริกา	
7	ผศ.	สุวิช ธีระโคตร	57					ลาศึกษาต่อในประเทศ (มทส.) จะกลับมาปี 61
8	อ.	หัฐณัฐ นาคไพจิตร						ลาศึกษาต่อในประเทศ (จุฬาฯ) จะกลับมาปี 61
9	ผศ.	กชพรรณ ยังมี	58					ลาศึกษาต่อในประเทศ (มน.) จะกลับมาปี 61
10	อ.	อนุชิน ฉัตรชินรัตน์					ออสเตรเลีย	ลาศึกษาต่อ ต่างประเทศ
11	นักเรียนทุน							กำลังศึกษาระดับปริญญาเอก ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา จะสำเร็จการศึกษาปี 61

ในปี 2558 หลักสูตรยังไม่มีเปลี่ยนแปลงในเรื่องอัตรากำลังเนื่องจากปี 2557 ได้มีอาจารย์ไปศึกษาต่อแล้วจำนวน 3 ท่าน ดังนั้นจึงต้องรอให้อาจารย์ดังกล่าวกลับมา

ผลการดำเนินงาน

2) ด้านเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ หลักสูตรมีระบบและกลไกในการกำกับดูแลดังนี้

- ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรในการกำหนดแผนพัฒนาตนเองในตำแหน่งวิชาการที่สูงขึ้น เพื่อเพิ่มศักยภาพให้กับอาจารย์ประจำหลักสูตร และนำเสนอไปยังคณะ (เอกสารแนบ..แนบเอกสารที่สำรวจของคณะ ว่าแต่ละคนจะส่งช่วงไหน)
- กำหนดแนวทางในการขอตำแหน่งวิชาการ และสนับสนุนส่งเสริมให้เข้าอบรมเรื่องการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการที่จัดอบรมโดยคณะ หรือจากหน่วยงานภายนอก ซึ่งในปี 2558 นี้อาจารย์ทุกท่านได้เข้าร่วมอบรม "โครงการพัฒนาศักยภาพอาจารย์ด้านการวิจัย บทความวิชาการ หนังสือ ตำรา เพื่อเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ ประจำปี 2559" ระหว่างวันที่ 14-15 มีนาคม 2559 ณ โรงแรมลาวิลล่า จังหวัดขอนแก่น
- ดูแลกำกับ และติดตามผลการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ ซึ่งกระบวนการขอเป็นไปตามกรอบการขอของ กพอ. และในปี 2558 ได้มีอาจารย์ 1 ท่าน ได้ยื่นขอตำแหน่งทางวิชาการในตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์แล้ว ในปีการศึกษา 1/2558 คือ อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา

3) ด้านงานวิจัย และวิชาการ หลักสูตรได้สนับสนุนส่งเสริมให้อาจารย์พัฒนาตนเองในด้านงานวิจัย และวิชาการ โดยการกำหนดในแผนงบประมาณในแต่ละปี (เอกสารประกอบแผนงบประมาณปี 2558 และ 2559) ซึ่งระบบและกลไกการควบคุมกำกับดูแล เป็นไปตามกรอบการของงานวิจัยของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ซึ่งในปี 2558 อาจารย์ประจำหลักสูตรได้มีการพัฒนาตนเองในด้านวิชาการ และงานวิจัยดังนี้

- อาจารย์สุวิชัย พรรษา

งานวิจัย

1. การเรียนด้วยกรณีศึกษาในการออกแบบและประเมินผลความเป็นจริงเสริมสำหรับนำเสนอการออกแบบเกม "A case-based learning design and evaluation on augmented reality for the presentation of game design"(2558) งบประมาณคณะฯ จำนวน 60,000 บาท (หัวหน้าโครงการ)
2. การพัฒนาสื่อความเป็นจริงเสริมเพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ศิลปะแม่ไม้มวยไทย (The Development of Augmented Reality for Creative Learning of Martial Art of Thai Boxing) (2559) งบประมาณคณะฯ จำนวน 60,000 บาท (หัวหน้าโครงการ)
3. การพัฒนาสื่อสารคดีภูมิปัญญาท้องถิ่น เลือ่ห์ร้างกา บ้านกอกหนองผือตำบลหนองบัว อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดมหาสารคาม (2559) งบประมาณมหาวิทยาลัย จำนวน 70,000 บาท (หัวหน้าโครงการ)
4. ผลของโปรแกรมให้ข้อมูลและสนับสนุนทางการพยาบาลต่อความรู้และการรับรู้ถึงความพึงพอใจของบิดามารดาต่อการดูแลผู้ป่วยเด็กที่เข้ารับการรักษาในโรงพยาบาล (2559) งบประมาณมหาวิทยาลัย(ผู้ร่วมโครงการ)

อบรม/สัมมนา

1. วิทยากรบรรยาย "การใช้คอมพิวเตอร์สำหรับพัฒนาสื่อการเรียนการสอน" สำหรับอาจารย์ และครู โรงเรียนจัวบาวิทยาคม องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม วันที่ 22 กันยายน พ.ศ. 2558

ผลการดำเนินงาน

2. วิทยาการบรรยาย “โครงการอบรม Animation Kids Camp 2015” จัดโดย องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม ระหว่างวันที่ 24 สิงหาคม – 4 กันยายน พ.ศ. 2558

3. วิทยาการบรรยาย “โครงการอบรมการตัดต่อวิดีโอด้วยโปรแกรม Sony vegas” โรงเรียนบ้านกอกหนองผือ อ.โกสุมพิสัย จ.มหาสารคาม

4. วิทยาการบรรยาย โครงการอบรม “การพัฒนาเกมด้วยโปรแกรม Construct 2” คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วันที่ 11-12 มิถุนายน 2556

5. เข้าร่วมประชุมคณะกรรมการทำงาน Bangkok ACM SIGGRAPH ที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยวันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2559

6. การร่วมแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย (National Software Contest - NSC 2016) รอบชิงชนะเลิศ (อาจารย์ที่ปรึกษา)

7. เข้าร่วมโครงการสัมมนาวิชาการด้านสื่ออนิเมิตและศึกษาดูงานระดับบัณฑิตศึกษา ระหว่างวันที่ 20-23 เมษายน พ.ศ. 2559 ณ อารยารีสอร์ทริเวอร์ไซด์ อ.โขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี และ สปป. ลาว

8. เข้าร่วมโครงการสัมมนาวิชาการ นิทรรศการ ประกวดแข่งขัน และเผยแพร่ผลงานนิสิตณ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบกรุงเทพ (TCDC Bangkok) จ.กรุงเทพฯ ในวันที่ 28 เมษายน 2559 – วันที่ 1 พฤษภาคม 2559

9. เข้าร่วมนำเสนอผลงานวิชาการในการประชุมวิชาการด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 12 ณ โรงแรมอวานี ขอนแก่น โฮเทลแอนด์ คอนเวนชั่น เซ็นเตอร์ ระหว่างวันที่ 7-8 กรกฎาคม 2559

10. อบรมการเขียนวิจัย กับท่าน รศ.ดร. ระพีพันธ์ ปิตาคะโส จ.ขอนแก่น วันที่ 15-16 มีนาคม 2559

11. เข้าศึกษาดูงานที่ วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ม.เชียงใหม่ และ ม.แม่ฟ้าหลวง วันที่ 2-5 กุมภาพันธ์ 2559

12. เข้าร่วมงาน ACM SIGGRAPH ASIA 2015 เมืองโกเบ ประเทศญี่ปุ่นวันที่ 2-4 พ.ย. 2558

13. เข้าร่วมการสัมมนา การอบรมการถ่ายภาพมุมสูง (Bird's Eye View) ณ ห้องฉายภาพยนตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ 12 พ.ย. 2558

- อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา

1. โครงการวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์ : กรณีศึกษารายวิชาออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ งบประมาณคณะฯ จำนวน 60,000 บาท (หัวหน้าโครงการ)

2. โครงการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์โดยยึดหลัก 5W:1H กรณีศึกษารายวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ งบประมาณคณะฯ จำนวน 60,000 บาท (หัวหน้าโครงการ)

ผลการดำเนินงาน

- อาจารย์อรรถชัย สุทธิจักร

1. โครงการวิจัยเรื่องพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์และแท็บเล็ตสำหรับเด็กดาวน์ซินโดรม งบประมาณคณะฯ จำนวน 60,000 บาท (หัวหน้าโครงการ)

- อาจารย์มนันยา นิ้มพิศาล

1. โครงการวิจัยเรื่องการออกแบบมาสคอตประจำจังหวัดมหาสารคาม งบประมาณคณะฯ จำนวน 60,000 บาท (หัวหน้าโครงการ)

- อาจารย์พฤต ธนรัช

1. โครงการวิจัยเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันลดการเมาแล้วขับบนสมาร์ตโฟน ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ งบประมาณคณะฯ จำนวน 60,000 บาท (หัวหน้าโครงการ)

- ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์

อบรม/สัมมนา

1. วิทยากรบรรยาย “การปั้นโมเดลสามมิติด้วยโปรแกรม Maya” สำหรับบุคลากรภายใน สำนักคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วันที่ กันยายน พ.ศ. 2558

2. วิทยากรบรรยาย “การพัฒนาเกมสามมิติด้วยโปรแกรม Unity 3D” จัดโดย ภาควิชาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จ.ขอนแก่น ระหว่างวันที่ 24 สิงหาคม – 4 กันยายน พ.ศ. 2558

3. เข้าร่วมโครงการสัมมนาวิชาการ นิทรรศการ ประกวดแข่งขัน และเผยแพร่ผลงานนิสิตต้นแบบสร้างสรรค์งานออกแบบกรุงเทพ (TCDC Bangkok) จ.กรุงเทพฯ ในวันที่ 28 เมษายน 2559 – วันที่ 1 พฤษภาคม 2559

4. เข้าศึกษาดูงานที่ วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ม.เชียงใหม่ และ ม.แม่ฟ้าหลวง วันที่ 2-5 กุมภาพันธ์ 2559

งานวิจัย

1. ปรีวัฒน์พิสิษฐพงศ์. การใช้เทคนิคสแกนวัตถุสามมิติและการทำพื้นผิวสำหรับเกมในการแสดงผลรายละเอียดบนพื้นผิวของพุทธศิลป์อีสาน:กรณีศึกษาสิม-และฮูปแต้ม. คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม; 2558งบประมาณคณะฯ จำนวน 60,000 บาท (หัวหน้าโครงการ)

การกำหนดบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบ

อาจารย์ประจำหลักสูตรต้องมีภาระการสอนไม่ต่ำกว่า 10 หน่วยภาระงาน และอาจารย์ประจำหลักสูตร ที่มีตำแหน่งบริหารไม่ต่ำกว่าคนละ 6 หน่วยภาระงานสอน และควรมีภาระงานในด้านต่างร่วมด้วยคือ ด้านการวิจัย ด้านการสนับสนุนนิสิต ด้านการบริการภายใน และ ด้านการบริการการภายนอก จากกรอบภาระงานด้านต่าง ที่ได้กล่าวมา หลักสูตรมีระบบและกลไกกำกับดังนี้

1. ประชุมการจัดการเรียนการสอนกับอาจารย์ประจำหลักสูตร/อาจารย์ผู้สอน เพื่อจัดสรรภาระงานตามคุณวุฒิ ความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

ผลการดำเนินงาน

- พิจารณาจากคุณวุฒิที่จบการศึกษาและความเชี่ยวชาญ หรืองานวิจัย ของอาจารย์แต่ละท่านว่าตรงกับวิชาที่มีอยู่ในแผนหรือไม่
 - ความชำนาญในการสอนภาคบรรยายและภาคปฏิบัติของอาจารย์แต่ละท่าน
 - ภาระงานสอนแต่ละท่านต้องเป็นไปตามเกณฑ์ภาระงานขั้นต่ำ
- เมื่อพิจารณาแล้ว แต่ละรายวิชาจะมีกลุ่มผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญและสอนประจำทุกเทอม ดังนั้นเมื่อต้องการกำหนดผู้สอนให้กับแต่ละรายวิชา จะพิจารณากลุ่มผู้สอนเดิม เนื่องจากเป็นผู้มีคุณวุฒิที่ตรงและสอดคล้องกับรายวิชานั้น ๆ อาจารย์ผู้สอนแต่ละท่านจะมีความเชี่ยวชาญแตกต่างกันเช่นบางท่านถนัดสอนภาคบรรยาย บางท่านถนัดภาคปฏิบัติ ดังนั้นการกำหนดรายวิชาในกลุ่มนั้น ๆ จะให้ความสำคัญกับประเด็นดังกล่าวด้วย ซึ่งจะทำให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอดได้ดีและชัดเจนเนื่องจากมีความถนัด

กรณีรายวิชาที่ไม่มีอาจารย์ผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญหรือมีประสบการณ์สอนภาควิชาได้ดำเนินการขอความอนุเคราะห์ให้อาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และอาจารย์ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ดำเนินการจัดการเรียนการสอนให้

(เอกสารการประชุมการแบ่งภาระการจัดการเรียนการสอน)

2. อาจารย์ประจำหลักสูตร/อาจารย์ผู้สอน ส่ง มคอ. 3 และแผนรายวิชาที่ต้องการเปิดสอนไปยังฝ่ายวิชาการคณะ
3. เปิดการเรียนการสอน
4. ประชุมเกรดเพื่อพิจารณาในหลักสูตร ในการตรวจสอบกำกับดูแลให้การกำหนดเกรดเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ซึ่งในปี 2558 ไปพบปัญหาเป็นไปด้วยความเรียบร้อย
5. ส่งผลการเรียน
6. ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
7. ส่ง มคอ.5 เพื่อวิเคราะห์การเรียนการสอนในทอมการศึกษาสำหรับปรับปรุงแก้ไขในปี 2559 ซึ่งในปี 2558 เมื่อวิเคราะห์ มคอ.5 จะมีการเปลี่ยนแปลงในปี 2559 ดังนี้
 - รายวิชา 1205338 การออกแบบและพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ ผู้สอนจะมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวิธีการปฏิสัมพันธ์ให้นำไปใช้หลากหลายเพิ่มมากขึ้นโดยจะนำไปปรับใช้กับสมาร์ทโฟน
 - รายวิชา 1205231 เครื่องมือพื้นฐานสำหรับสื่อดิจิทัล ผู้สอนจะมีการปรับเปลี่ยนโปรแกรมที่ใช้ในการสอนให้สอดคล้องกับยุคสมัยเพิ่มมากขึ้น

(เอกสารการเปิดรายวิชาในปีการศึกษา 2558)

สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ 4.คะแนน

เหตุผล กรณีประเมินตนเองที่ระดับ 4 หรือ 5 คะแนน

2.3 รายงานผลการดำเนินงาน ผลที่เกิดกับอาจารย์ --ตัวบ่งชี้ที่ 4.3--

ผลการดำเนินงาน			
<p>●การคงอยู่ของอาจารย์</p> <p>อาจารย์ประจำหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2556 ได้ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย ตลอดปีการศึกษา และปีการศึกษา 2558 หลักสูตรได้เสนอรายชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตรตามเกณฑ์ประกันคุณภาพการศึกษาภายใน พ.ศ. 2557 และตามแนวปฏิบัติการพิจารณา อาจารย์ประจำหลักสูตรที่รายงานผลในตัวชี้วัดที่ 4.1 การบริหารพัฒนาอาจารย์ ผลการดำเนินงานในลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นการคงอยู่ของอาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง</p>			
1. อาจารย์สุวิชัย พรธรรษา	/	/	
2. อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา	/	/	
3. อาจารย์อรทัย สุทธิรักษ์	/	/	
4. อาจารย์มนันยา นิมพิศาล	/	/	
5. อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์	/	/	
6. อาจารย์พฤต ธนรัช	/	/	
7. ผ.ศ. สุวิช ธีระโคตร			/
8. อาจารย์หัฐณัฐ นาคไพจิตร			/
9. อาจารย์กชพรรณ ยังมี			/
10. นักเรียนทุน			/
จากตารางพบว่าอัตราการคงอยู่ของอาจารย์ประจำหลักสูตร ร้อยละ 100 จนถึงปีการศึกษา 2560			
<p>● ความพึงพอใจของอาจารย์</p> <p>จากการประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ เพื่อวางแผน กำกับดูแล ประเมินผล และทบทวนผลการดำเนินงาน การปรับปรุงหลักสูตรกระบวนการที่เกี่ยวข้อง อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคน มีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเพื่อการดำเนินงานที่มีคุณภาพ แสดงถึงความพึงพอใจในการบริหารจัดการหลักสูตรแต่อย่างไรก็ตามหลักสูตร จะดำเนินการสำรวจความพึงพอใจในการบริหารหลักสูตรเมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ 2/2558 เพื่อรายงานต่อที่ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตร และที่ประชุมกรรมการบริหารคณะ วิทยาการสารสนเทศต่อไป โดยผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจคือ</p> <p>ปีการศึกษา 2558</p>			
หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลความหมาย
ด้านการบริหารและพัฒนาอาจารย์	4.48	0.83	มาก
ด้านกระบวนการบริหารหลักสูตร	4.70	0.39	มากที่สุด
ด้านกระบวนการเรียนการสอน	4.77	0.44	มากที่สุด

ผลการดำเนินงาน

ปีการศึกษา 2557

หัวข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปล ความหมาย
ด้านการบริหารและพัฒนาอาจารย์	3.53	0.32	มาก
ด้านกระบวนการบริหารหลักสูตร	3.60	0.28	มาก
ด้านกระบวนการเรียนการสอน	3.38	0.26	ปานกลาง

ปีการศึกษา 2556

ไม่มีการสำรวจข้อมูลนี้ในปีการศึกษา 2556

สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ 3.คะแนน

เหตุผล กรณีประเมินตนเองที่ระดับ 4 หรือ 5 คะแนน

.....

หมวดที่ 3 นิสิตและบัณฑิต

3.1 รายงานผลการดำเนินงานการรับนิสิต --ตัวบ่งชี้ที่ 3.1--

ผลการดำเนินงาน
<p>●การรับนิสิต</p> <p>ในปีการศึกษา 2558 อาจารย์ประจำหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาระบบและกลไกการรับเข้านิสิตชั้นปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ตามแผน พร้อมทั้งเน้นการสอนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จัดกิจกรรมศึกษา ดูงาน ณ สถานประกอบการ</p> <p>จากกระบวนการและการบริหารกระบวนการที่มีการพัฒนาปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีนิสิตใหม่ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในแผนการรับนิสิตใหม่ ถึงแม้ว่าจะเป็นปีการศึกษาที่มีอุปสรรค สืบเนื่องมาจากระยะเวลาในการรับนิสิตใหม่ที่กำหนดตามปฏิทินการศึกษาอาเซียน ล่าช้า กว่าปกติ ส่งผลให้ขีดความสามารถในการแข่งขันของหลักสูตรฯ ลดลงเมื่อเทียบกับสถาบันการศึกษาในเขตพื้นที่เป้าหมาย ที่ดำเนินการรับนักศึกษาใหม่ไปก่อนหน้านี้แล้ว ปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวหลักสูตรฯ จะได้นำไปปรับปรุงกระบวนการการรับเข้านิสิตใหม่ในปีการศึกษา 2559</p> <p>1.การรับเข้านิสิตใหม่</p> <p>ในปีการศึกษา 2558 หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ได้ดำเนินการตามกระบวนการรับนิสิตใหม่ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ทั้งในส่วนของ การรับตรง การรับผ่านระบบกลางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแห่งชาติ และระบบการรับตรงโดยคณะดำเนินการเองกระบวนการเริ่มจากการกำหนดแผนการรับนิสิต ที่ได้รับความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย การสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่น การกำหนดจำนวนรับและคุณสมบัติของผู้สมัคร การประชาสัมพันธ์ การรับสมัครทั้งทางเว็บไซต์ และการสมัครด้วยตนเอง การประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้ารับการคัดเลือกการสอบคัดเลือก (พิจารณาผลการเรียนในระดับมัธยมศึกษาและการสัมภาษณ์) การประกาศรายชื่อ และการรายงานตัว</p> <p>จากการวิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคในปีการศึกษา 2557 พบว่าหลังจากการรับเข้าในโครงการรับตรงในภาพรวมของมหาวิทยาลัย หลักสูตรฯ ได้ติดตามผลการดำเนินงานเพื่อนำมาปรับปรุงกระบวนการรับเข้าของหลักสูตร ซึ่งพบว่าโครงการรับตรงของมหาวิทยาลัยมีการดำเนิน และกำหนดระยะเวลาล่าช้ากว่าสถาบันในเขตพื้นที่เป้าหมายส่งผลให้จำนวนนิสิตรับเข้าไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด นอกจากนี้ขั้นตอนการรับสมัครซับซ้อนเนื่องจากเป็นกระบวนการรับนิสิตใหม่ในภาพรวมของมหาวิทยาลัย และการประชาสัมพันธ์และภาพลักษณ์ของหลักสูตรฯ ยังไม่มีศักยภาพในการแข่งขันเท่าที่ควร นักเรียน และนักศึกษากลุ่มเป้าหมายยังไม่เห็นความโดดเด่นของหลักสูตรฯ</p> <p>ทั้งนี้ในปีการศึกษา 2558 หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ภายใต้ระบบการกำกับดูแลของคณะวิทยาการสารสนเทศ ได้ปรับปรุงกระบวนการรับเข้านิสิตใหม่ในปีการศึกษา 2558 เพื่อให้ได้นิสิตที่มีคุณภาพตามเป้าหมาย เห็นชอบให้มีการสร้างและเผยแพร่ภาพลักษณ์ของหลักสูตรและคณะฯ อย่างต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา 2558 ซึ่งวิธีการดำเนินการหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ดำเนินการในรูปแบบของการประชาสัมพันธ์จากใบปลิว แผ่นพับ เว็บไซต์ รวมถึงการออกไปแนะนำหลักสูตรให้กับโรงเรียน</p>

ผลการดำเนินงาน

ต่างๆ ได้ทราบ โดยทำควบคู่ไปกับรายวิชาสัมมนา (1205340 สัมมนาทางคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและสื่อ
อนิเมิต) ที่นิสิตต้องออกไปยังโรงเรียนต่างๆ อยู่แล้ว

การรับนักศึกษาเข้ามาศึกษาในสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ได้มีการรับ
นักศึกษา 6 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 การรับเข้าในโครงการคณะกรรมการเองครั้งที่ 1 โดยทำควบคู่ไปกับรายวิชาสัมมนา
(1205340 สัมมนาทางคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและสื่ออนิเมิต) ได้นิสิตที่มีความรู้ความสามารถจำนวน 30 คน
จากจำนวนนิสิตรอบนี้ส่งผลให้ทางสาขาได้มีการประชุมร่วมหารือที่จะรับนิสิตเพิ่มตอนช่วงที่ 2 คือการรับเข้าใน
โครงการรับตรงของมหาวิทยาลัย

ช่วงที่ 2 การรับเข้าในโครงการรับตรงของมหาวิทยาลัย พร้อมกับหลักสูตรอื่นๆ ซึ่งรับนิสิตภาค
ปกติ มุ่งรับนิสิตให้ได้มีการศึกษาในเขตพื้นที่ของตนเอง ใกล้บ้านพบว่ามีนิสิตตรงเป้าหมายที่กำหนดไว้) ได้
นิสิตที่มีความรู้ความสามารถจำนวน 70 คน

ช่วงที่ 3 การรับเข้าในโครงการเพชรเม็ดเดียว รับนิสิตเทียบเข้ามุ่งเป้าสายอาชีพ เพื่อให้ได้มาซึ่ง
นิสิตที่มีฝีมือด้านกราฟิกพบว่าการประชาสัมพันธ์เชิงรุกมีนิสิตสมัครเกินเป้าหมายที่กำหนดได้นิสิตจำนวน 41
คนเข้าศึกษาระบบเทียบโอน เนื่องจากการปรับปรุงนิสิต

ช่วงที่ 4 การรับผ่านระบบกลางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา นิสิตระบบปกติ

ช่วงที่ 5 มหาวิทยาลัยรับพิเศษ และเทียบเข้า มุ่งเป้าสายอาชีพ เพื่อให้ได้มาซึ่งนิสิตที่มีฝีมือด้าน
กราฟิก

ช่วงที่ 6 การรับเข้าในโครงการคณะกรรมการเอง ครั้งที่ 2 รับนิสิตพิเศษ และเทียบเข้า เพื่อ
เปิดโอกาส หรือนักเรียนที่ยังไม่รายงานตัวได้มีสิทธิ์เข้าเรียน

หลักสูตรได้ปรับช่วงเวลาการรับนิสิต เพชรเม็ดเดียวจากการจัดโครงการเพชรเม็ดเดียว ทำให้มีผู้สมัครและ
รายงานตัวระบบพิเศษเทียบเข้ามีจำนวนมากขึ้น และมีแนวทางที่จะจัดโครงการในช่วง กันยายน ของทุกปี
เนื่องจากออกประชาสัมพันธ์ในช่วงภาคเรียนที่ 1 (ภาคเรียนที่ 2 นักเรียนออกฝึกงาน) รวมถึงตอนนี้
มหาวิทยาลัยมีนโยบายอนุมัติปรับค่าหน่วยกิตเป็นเหมาจ่ายตามตามที่ทางภาควิชาได้เสนอปรับปรุงไป จากนั้น
ทางภาควิชาจะมีแนวคิดที่จะออกแนะแนวกลุ่มสามัญคือชั้นมัธยมปลาย ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

●การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

การเตรียมความพร้อมนิสิตใหม่

หลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมได้เตรียมความพร้อมให้กับนิสิตใหม่ที่เข้ามาศึกษาโดย
ดำเนินการตามแผนของคณะ ซึ่งคณะได้จัดโครงการสำหรับนิสิตใหม่ดังนี้

- โครงการพบผู้ปกครอง ซึ่งมหาวิทยาลัยจะเชิญผู้ปกครองไปรับฟังกฎระเบียบต่างๆ ของนิสิตตลอด
ที่อยู่ในรั้วมหาวิทยาลัย รวมถึงกิจกรรมต่างๆ ที่นิสิตใหม่จะต้องเข้าร่วมกับมหาวิทยาลัย และทิศทางของ
มหาวิทยาลัยที่จะมุ่งผลิตบัณฑิต แต่ละคณะจะมาแนะนำคณะและสาขาต่างๆ ให้ผู้ปกครองได้รับทราบว่า
นิสิตจะต้องได้เรียนอะไร พบเจออะไร หากมีปัญหาจะต้องไปปรึกษาใคร เพื่อให้ผู้ปกครองมีความสบายใจ

ผลการดำเนินงาน															
และรู้กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยที่นิสิตจะต้องปฏิบัติอีกนัยหนึ่งด้วย															
<p>- โครงการปฐมนิเทศ ซึ่งโครงการนี้นิสิตจะได้รับฟังคำชี้แนะจากผู้บริหารมหาวิทยาลัย และคำชี้แนะจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับนิสิต ได้แก่ งานทะเบียน งานคลัง สำนักวิทยบริการ สำนักคอมพิวเตอร์ เป็นต้น เพื่อให้นิสิตทราบถึงวิธีการปฏิบัติ รวมถึงแนะนำวิธีการใช้งานของระบบต่างๆ ในภาพรวม ซึ่งจะมีการจัดให้นิสิตใหม่เข้าฟังพร้อมกันทุกหลักสูตร จากนั้นแยกไปพบอาจารย์ประจำหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม อีกทั้งแนะนำอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อคอยชี้แนะแนวทางการศึกษา รวมทั้งจัดให้ระบบรุ่นพี่คอยช่วยเหลือรุ่นน้องด้วย ทั้งการลงทะเบียน การวางตัว การเรียนอย่างไรให้มีความสุข</p>															
สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ 3.คะแนน															
เหตุผล กรณีประเมินตนเองที่ระดับ 4 หรือ 5 คะแนน															
.....															

3.2 ข้อมูลนิสิต

ปีการศึกษา ที่รับเข้า	จำนวนที่ประกาศรับ			จำนวนผู้สมัคร			จำนวนผู้มีสิทธิเข้าศึกษา			จำนวนผู้มารายงานตัว			จำนวนที่ลงทะเบียนเรียน		
	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม
2553													100	60	160
2554													75	54	129
2555													52	36	88
2556													47	50	97
2557													96	30	126
2558													115	29	114

ปีการศึกษา ที่รับเข้า	จำนวนนิสิตคงอยู่																	
	2553			2554			2555			2556			2557			2558		
	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม
2553	100	60	160	73	32	105	70	26	96	69	15	84	22	9	31	8	4	12
2554				75	51	126	65	39	104	62	26	88	52	17	69	7	10	17
2555							51	36	87	39	26	65	34	21	55	31	6	37
2556										47	50	97	38	22	60	36	22	58
2557													96	30	126	80	22	105
2558																102	27	129

ระดับปริญญาตรี

ปีการศึกษา ที่รับเข้า	จำนวนที่รับเข้า			จำนวนที่สำเร็จการศึกษา														
				2554			2555			2556			2557			2558		
	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม	ปกติ	พิเศษ	รวม
2553	100	60	160							36	9	45	18	2	20	3	1	4
2554	73	32	105															
2555	70	26	96															
2556	69	15	84															
2557	22	9	31															
2558	8	4	12															

3.3 รายงานผลการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนานิสิต --ตัวบ่งชี้ที่ 3.2--

ผลการดำเนินงาน
<p>● การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นิสิตปริญญาตรี</p> <p>การติดตามผล</p> <p>เมื่อหลักสูตรจัดโครงการปฐมนิเทศนิสิตใหม่ร่วมกับคณะ หลักสูตรได้มีการติดตามผลจากที่ปรึกษา เพื่อวิเคราะห์ชีวิตการเป็นนิสิตใหม่ว่ามีปัญหาอะไรบ้าง เช่น การเรียน การใช้ชีวิตอยู่ในรั้วมหาวิทยาลัย รวมถึงจำนวนอาจารย์ที่ปรึกษาว่ามีความเพียงพอกับการให้คำปรึกษานิสิตหรือไม่ ซึ่งหลักสูตรมีความเพียงพอเพราะพบว่านิสิตที่เข้าร่วมปฐมนิเทศไม่ครบถ้วน จึงมีนิสิตบางส่วนไม่เข้าใจขบวนการหลายอย่าง อาจารย์ที่ปรึกษาจึงนัดหมายเพื่อทำความเข้าใจให้นิสิตกลุ่มดังกล่าวในภายหลัง</p> <p>การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษาในระดับปริญญาตรี</p> <p>คณะกรรมการประจำหลักสูตรประชุมวางแผน มีระบบแต่งตั้งที่ปรึกษาชั้นปี เสนอผ่านคณะกรรมการคณะวิทยาการสารสนเทศ เพื่อให้มหาวิทยาลัยสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการลงมา ทั้งนี้อาจารย์ที่ปรึกษาแต่ชั้นปีมีหน้าที่ สำรวจ สังเกต ติดตาม ผลการศึกษาและพฤติกรรมของนิสิตในที่ปรึกษา รวมถึงพูดคุยเป็นกรณีตลอดภาคการศึกษา</p> <p>ก่อนเริ่มลงทะเบียนในทุกภาคเรียน อาจารย์ที่ปรึกษาประจำชั้นปี ที่มีรายชื่อตามคำสั่ง ได้จัดเตรียมรายชื่อวิชาที่นิสิตที่ปรึกษาตามชั้นปีต้องเลือก และควรเลือกรวมถึงปัญหาทางวิชาการ ที่เกิดขึ้นในภาคเรียนก่อนหน้า ซึ่งนิสิตที่มีเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 ระบบจะทำการล็อกอัตโนมัติ หรืออาจารย์ที่ปรึกษาสามารถล็อกระบบนิสิตเพื่อให้นิสิตที่มีปัญหาผลการเรียนต่ำเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาประจำชั้นปีเพื่อปลดล็อกระบบ อาจารย์ได้มีโอกาสให้คำปรึกษาและพูดคุย และช่วยให้นิสิตสามารถควบคุมและสำเร็จการศึกษาตามแผนที่นิสิตวางไว้ ในช่วงท้ายของเวลานัดพบ อาจารย์ที่ปรึกษาชั้นปีได้ตรวจสอบว่านิสิตทุกคนเข้าใจในแผนการเรียนของตน และตัดสินใจเลือกรายวิชาที่ลงได้ถูก และได้ให้นิสิตเสนอแนะสิ่งที่ควรนำมาพูดถึงในกิจกรรมนี้อีก เช่น การส่งผลงานเข้าประกวดในงานประกวดต่าง ๆ การเตรียมตัวเพื่อกิจกรรมระหว่างภาคการศึกษา เป็นต้น ซึ่งอาจารย์ที่ปรึกษาได้นำข้อมูลเหล่านั้นมานำเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษาท่านอื่น ๆ เพื่อที่เรื่องอาจารย์ที่ปรึกษาให้อยู่ในช่วงเตรียมความพร้อม</p>

ผลการดำเนินงาน

เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษารายงานการให้คำปรึกษานิสิตต่อกรรมการประจำหลักสูตร โดยอาจรายงานแบบละเอียดเฉพาะกรณีนิสิตที่มีปัญหาเช่น กรณีที่นิสิตชั้นปีที่ 1 มีเกรดเฉลี่ยต่ำกว่า 2.00 จากการสอบถามนิสิตพบว่าเกรดรายวิชาที่ต่ำ เป็นรายวิชาศึกษาทั่วไป สาเหตุมาจากวินัยในการเข้าชั้นเรียน ของนิสิต การส่งงาน ลืมเข้าสอบประจำภาค

จากปัญหาที่พบ กรรมการได้ให้ความเห็นให้อาจารย์ที่ปรึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ให้ข้อมูลเพื่อเตรียมความพร้อมการใช้ชีวิตในการเรียนมหาวิทยาลัย เน้นให้นิสิตมีความรับผิดชอบ มีวินัยในตนเอง ให้นิสิตมีเป้าหมายในการเรียนในมหาวิทยาลัย เพื่อที่จะจบการศึกษาตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้กรรมการประจำหลักสูตร ได้ให้แง่คิด ย้ำเตือนกับอาจารย์ที่ปรึกษาประจำชั้นปีการศึกษา 2559 ให้เฝ้าระวัง สังเกต ย้ำเตือนนิสิตใหม่ ในวันปฐมนิเทศ หรือพบปะนิสิตในระหว่างภาคการศึกษา

● การพัฒนาศักยภาพนิสิตและการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรรมการประจำหลักสูตร มีการวางแผนตั้งงบประมาณและดำเนินการเพื่อส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการนิสิต ซึ่งปีการศึกษา 2557 นี้ มีนิสิตชั้นปีที่ 4 เข้าร่วมเผยแพร่นำเสนอผลงาน โครงการนิทรรศการผลงานนักศึกษามีเดีย ร่วมกับหลักสูตรฯ (มีเดีย) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 2-4 มิถุนายน 2558

ด้านภาษา

1. คณะวิทยาการสารสนเทศได้มีการวางแผนงบประมาณสำหรับจัดโครงการอบรมด้านภาษาอังกฤษ ให้กับนิสิตคณะวิทยาการสารสนเทศ โดยนิสิตภาควิชาสื่ออนุมัติได้เข้าร่วมโครงการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษ ก่อนสอบ English Exit-Exam ได้เข้าร่วมโครงการที่ทางคณะได้จัดขึ้น ซึ่งไม่ผ่านเกณฑ์) เมื่อติดตามผลการสอบทำให้กรรมการประจำหลักสูตรร่วมหารือเพื่อเสนอทางแก้ปัญหาในการสอบ English Exit-Exam ครั้งต่อไป โดยให้นิสิตเข้าร่วมโครงการเตรียมความพร้อมมากขึ้น

ด้านเทคโนโลยี

1. คณะวิทยาการสารสนเทศได้มีการวางแผนงบประมาณสำหรับจัดโครงการอบรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้กับนิสิตคณะวิทยาการสารสนเทศ โดยนิสิตภาควิชาสื่ออนุมัติ ได้เข้าร่วมโครงการ เตรียมความพร้อมก่อนสอบ IT Exit-Exam โครงการที่ทางคณะได้จัดขึ้น เมื่อติดตามผลการสอบทำให้กรรมการประจำหลักสูตรร่วมหารือเพื่อเสนอทางแก้ปัญหาในการสอบ IT Exit-Exam ครั้งต่อไป โดยให้นิสิตเข้าร่วมโครงการเตรียมความพร้อมที่ทางคณะจัดให้มากขึ้น
2. หลักสูตรได้มีการวางแผนงบประมาณสำหรับจัดโครงการพัฒนานิสิตด้านวิชาชีพด้านสื่ออนุมัติ โดยได้จัดอบรมให้นิสิตจำนวน 3 โครงการคือ

● โครงการฝึกปฏิบัติด้านการถ่ายภาพ นิสิตระดับปริญญาตรี ในระหว่างวันที่ 9-11 พฤษภาคม 2559 ณ ฐานทัพเรือสัตหีบ อ.สัตหีบ จ.ชลบุรีเป็นโครงการส่งเสริมวิชาชีพให้นิสิตได้ฝึกทักษะ

ผลการดำเนินงาน

หลักทฤษฎีศิลปะการถ่ายภาพและฝึกปฏิบัติด้านการถ่ายภาพ ที่มีกระบวนการคิด กระบวนการผลิต และพัฒนาการถ่ายภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สีปศิริ แซ่ลี เป็นผู้รับผิดชอบโครงการ

- โครงการ CAG's bandit talk ในวันจันทร์ที่ 21 มีนาคม 2559 ณ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อให้บัณฑิตได้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงอาชีพด้านเทคโนโลยี เครื่องมือ กลยุทธ์ในการผลิตงาน สื่อดิจิทัล สมัยใหม่เปิดโลกทัศน์ในวิชาชีพของตน เช่น กระบวนการสร้างสรรค์สื่อ การใช้เครื่องมือต่าง ๆ และเทคนิคพิเศษ เป็นต้นโดยมีอาจารย์ปวิวัฒน์ พิสิษฐพงศ์ เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบโครงการ

- หลักสูตรได้รับการสนับสนุนจาก สถานสหรัฐอเมริกาในประเทศไทยให้จัด โครงการ World Class Fashion and Product Photographyในวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2559 เพื่อให้บัณฑิตได้เรียนรู้การสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานด้านการถ่ายภาพจากวิทยากรที่ได้รับการยอมรับระดับโลก ณ ห้องฉายภาพยนตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยมีอาจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล เป็นผู้ประสานงานโครงการ

- โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านสื่ออนิเมตเรื่องการถ่ายภาพมุมสูง (Bird's Eye View) ในวันที่ 12 พฤศจิกายน 2558 ณ ห้องฉายภาพยนตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อให้บัณฑิตได้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เครื่องมือ กลยุทธ์ในการผลิตงาน สื่อดิจิทัล สมัยใหม่ ด้วยเทคนิคการถ่ายภาพมุมสูง (Bird's Eye View) ด้วยอากาศยานไร้คนขับ (Drone) ได้แลกเปลี่ยนแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย มีศักยภาพตรงกับความต้องการของตลาดปัจจุบัน โดยมีอาจารย์สุวิชัย พรรษา เป็นผู้รับผิดชอบโครงการ

- โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านสื่ออนิเมต เรื่อง “การใช้งานโปรแกรม Motion Builder สำหรับการทำแอนิเมชัน”ในระหว่าง วันที่ 21-22 พฤศจิกายน 2558 ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อให้บัณฑิตได้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เครื่องมือ กลยุทธ์ในการผลิตงาน สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ เปิดโลกทัศน์ในวิชาชีพของตนจากการบรรยายของวิทยากร เช่น กระบวนการสร้างสรรค์สื่อ การใช้เครื่องมือ และเทคนิคพิเศษเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถที่ทันสมัย ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน โดยมีอาจารย์ปวิวัฒน์ พิสิษฐพงศ์ เป็นผู้รับผิดชอบโครงการ

- โครงการสัมมนาวิชาการ นิทรรศการ ประกวดแข่งขัน และเผยแพร่ผลงานนิสิต ณ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบกรุงเทพ (TCDC Bangkok) กรุงเทพฯในวันที่ 28 เมษายน 2559 – วันที่ 1 พฤษภาคม 2559ซึ่งเป็นผลงานที่ทางภาควิชาได้คัดเลือกจำนวน 10 ผลงาน ในการจัดแสดงเผยแพร่ผลงานของนิสิต ภาควิชาสื่ออนิเมต ร่วมกับ โครงการร่วมบริหารหลักสูตรฯ (มีเดีย) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี โดยนิสิตจะได้นำเสนอผลงานและเกิดการแลกเปลี่ยนด้านกิจกรรมนิสิตระหว่างมหาวิทยาลัย อีกทั้งยังเป็นการเผยแพร่หลักสูตร วท.บ. คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ให้ผู้สนใจและประชาชนทั่วไป โดยมีอาจารย์สุวิชัย พรรษา เป็นผู้รับผิดชอบโครงการ

ผลการดำเนินงาน
ซึ่งโครงการในปีการศึกษา 2558 ทางหลักสูตรได้จัดพัฒนานิสิตนั้นอาจจะไม่ครอบคลุมการพัฒนา ศักยภาพนิสิตและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างชัดเจน หากแต่ทางกรรมการประจำหลักสูตร ได้มีการ ทบทวนแผน ประจำปีงบประมาณ 2560 มีการวางแผนตั้งงบประมาณสำหรับจัดโครงการในด้านนี้ อย่างครอบคลุม
สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ 3.คะแนน
เหตุผล กรณีประเมินตนเองที่ระดับ 4 หรือ 5 คะแนน
.....

3.4 รายงานผลการดำเนินงานคุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอุดมศึกษาแห่งชาติ--ตัวบ่งชี้ที่ 2.1--
หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีผู้สำเร็จการศึกษา (ปีการศึกษา 2558) จำนวน 110 คน ดำเนินการสำรวจผลการประเมินคุณภาพผู้สำเร็จการศึกษาจากมุมมองของผู้ใช้บัณฑิต จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ของผู้สำเร็จการศึกษา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยคะแนนประเมิน (คะแนนเต็ม 5) เท่ากับ 4.37 รายละเอียดดังตาราง

ที่	คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ที่กำหนดใน มคอ.2	ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมิน
1	ด้านคุณธรรมจริยธรรม	4.42 คะแนน
2	ด้านความรู้	4.37 คะแนน
3	ด้านทักษะทางปัญญา	4.34 คะแนน
4	ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	4.29 คะแนน
5	ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	4.44 คะแนน
ค่าเฉลี่ยคะแนนประเมินภาพรวม		4.37 คะแนน

3.5 รายงานผลการดำเนินงานข้อมูลภาวะการณั้ได้งานทำของบัณฑิต --ตัวบ่งชี้ที่ 2.2

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนบัณฑิตทั้งหมด	110	100
จำนวนบัณฑิตที่ตอบแบบสำรวจ	106	96.36
จำนวนบัณฑิตที่ได้งานทำหลังสำเร็จการศึกษา(ไม่นับรวมผู้ประกอบอาชีพอิสระ) - ตรงสาขาที่เรียน - ไม่ตรงสาขาที่เรียน	14	13.21
จำนวนบัณฑิตที่ประกอบอาชีพอิสระ	85	80.19
จำนวนผู้สำเร็จการศึกษาที่มีงานทำก่อนเข้าศึกษา	2	1.89
จำนวนบัณฑิตที่ศึกษาต่อ	3	2.83
จำนวนบัณฑิตที่อุปสมบท	2	1.89
จำนวนบัณฑิตที่เกณฑ์ทหาร	0	0
สรุปคะแนนประเมินตนเอง (เต็ม 5)	4 คะแนน	

3.6 รายงานผลการดำเนินงาน ผลที่เกิดกับนิสิต--ตัวบ่งชี้ที่ 3.3--

ผลการดำเนินงาน								
●การคงอยู่ของนิสิต								
ผลที่เกิดการคงอยู่ของนิสิตในปี 2558 จากตารางพบว่ามีนิสิตรหัส 2555 2556 2557 ระบบปกติมีร้อยละมากกว่า 90 ทุกรหัสนิสิต และระบบพิเศษมีอัตราร้อยละ 80 หากแต่นิสิตระบบพิเศษปี 2555 มีอัตราคงเหลือ ร้อยละ 4.17 เนื่องจากนิสิตจบการศึกษา								
	2555		2556		2557		2558	
ปีการศึกษา	ปกติ	พิเศษ	ปกติ	พิเศษ	ปกติ	พิเศษ	ปกติ	พิเศษ
2555	52	35	40 (76.92%)	27 (77.14%)	37 (92.50%)	24 (88.89%)	35 (94.59%)	1 (4.17%)
2556			47	47	39 (82.98%)	26 (55.32%)	37 (94.87%)	22 (84.62%)
2557					96	30	88 (91.67%)	24 (80.00%)
2558							115	19
●การสำเร็จการศึกษา								
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	-	-	-			
2558	ปกติและพิเศษ	108	-	-	-			
	เทียบเข้า	12	-	-	-			

ผลการดำเนินงาน

● ความพึงพอใจ และผลการจัดการข้อร้องเรียนของนิสิต

ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษาปีการศึกษา 2558

จากผู้ตอบแบบสำรวจ 37 คน

ข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน	ค่าแปล ความหมาย
1.ด้านเนื้อหารายวิชา	4.49	0.72	ดี
2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.40	0.74	ดี
3. ความพึงพอใจของนิสิตต่อ กระบวนการร้องเรียนของนิสิต	4.40	0.81	ดี

ความพึงพอใจ และผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษาปีการศึกษา 2557

จากผู้ตอบแบบสำรวจ 94 คน

ข้อประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน	ค่าแปล ความหมาย
1.ด้านเนื้อหารายวิชา	3.9	0.8	ดี
2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	3.9	0.8	ดี
3. ความพึงพอใจของนิสิตต่อ กระบวนการร้องเรียนของนิสิต	3.7	0.8	ดี

สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ.3.คะแนน

เหตุผล กรณีประเมินตนเองที่ระดับ 4 หรือ 5 คะแนน

.....

หมวดที่ 4 ข้อมูลสรุปรายวิชา

4.1 ข้อมูลรายวิชา

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	ภาคการศึกษา	A	B+	B	C+	C	D+	D	F	S	U	V	W	L	จำนวนนิสิตที่ลงทะเบียนเรียน	จำนวนนิสิตที่สอบผ่าน
1205001	Basic Drawing	1	6	5	8	6	106	0	0	0	0	0	0	0	0	131	131
1205332	Three Dimensions Creation	1	3	9	12	14	6	2	0	0	0	0	0	0	0	46	46
1205334	Computer Graphics for Animation	1	1	5	10	10	6	5	0	1	0	0	0	0	0	37	36
1205338	Interactive Media Designs and Development	1	0	0	5	14	9	6	10	1	0	0	0	0	0	45	44
1205008	Laws and Codes of Ethics in Computer Animation and Game Profession	1	17	40	45	18	1	0	0	6	0	0	0	1	0	128	121
1205363	Interactive Multimedia	1	0	0	0	1	3	6	1	0	0	0	0	0	0	11	11
1205161	Introduction to Object Oriented Programming	1	0	1	1	5	7	2	1	2	0	0	0	0	0	19	17
1205365	Introduction to Two Dimension Multimedia and Game Development	1	0	2	1	1	3	1	1	0	0	0	0	0	0	9	9
1205162	Mathematical Computation for Games	1	5	8	4	1	4	0	0	1	0	0	0	0	0	23	22
1205362	Motion Capturing for Games การจับการเคลื่อนไหวสำหรับเกมส์	1	4	1	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10
1205431	Consumer Behavior for Advertisement	1	2	1	1	3	1	1	2	0	0	0	0	0	0	11	11
1205266	Human-Computer Interaction	1	0	0	0	2	3	1	3	0	0	0	0	0	0	9	9
1205497	Designs and Development of New Media Portfolio	1	25	10	13	3	0	2	0	2	0	0	0	0	0	55	53
205009	New Media Senior Project1	1	2	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	3	0	8	5
1205233	Cartoon Designs for Animation	1	12	13	20	10	7	8	4	4	0	0	0	3	0	81	74
1205333	Motion Capturing Technique	1	7	0	32	11	0	0	0	1	0	0	0	0	0	51	51
1205163	Introduction to Computer Games and Game Theory	1	1	6	8	5	1	0	0	2	0	0	0	0	0	23	23
1205231	Basic Tools for Digital Media	1	4	16	3	26	12	4	2	3	0	0	0	1	0	71	70

1205132	Introduction to Computer Animation	1	10	13	16	19	18	2	0	2	0	0	0	0	0	80	80
1205415	Stop Motion Animation	1	0	18	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	21	20
1205010	New Media Senior Project2	1	3	4	14	9	2	0	0	8	0	0	0	2	0	42	32
1205402	New Media Senior Project2	1	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	3	3
1205004	Introduction to Digital Media	1	1	1	25	18	23	37	14	11	0	0	0	1	0	131	120
1205131	Concept and Designs	1	6	5	13	15	37	3	3	3	0	0	0	1	0	86	82
1205335	Digital Audio and Sound Designs	1	15	18	10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	44	44
1205428	Advertising Creation Process	1	0	9	7	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	17	16
1205267	Introduction to Computer Network and Operation System	1	0	1	0	1	3	1	1	0	0	0	0	0	0	7	7
1205003	Aesthetics and New Media Criticism	1	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4
1205499	Professional Experience and Training	2	38	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	39	38
1205403	Enrichment Internship	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
1205002	Basic Designs	2	12	12	15	17	18	16	3	22	0	0	0	3	0	118	93
1205003	Aesthetics and Criticism Digital Media	2	0	4	18	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	24	22
1205010	New Media Senior Project2	2	0	0	1	1	0	1	1	3	0	0	0	5	0	12	7
1205402	New Media Senior Project2	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2
1205432	Fashion and Product Photography	2	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10
1205331	Script Writing and Storyboarding	2	17	25	18	14	0	1	2	0	0	0	0	1	0	78	77
1205232	Graphic Designs for Animation	2	5	8	53	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	68	66
1205236	Digital video Production	2	22	29	33	9	7	1	0	1	1	0	0	0	0	103	103
1205264	Introduction to Website designs and Development	2	0	0	3	1	6	5	1	4	0	0	0	0	0	20	16
1205009	New Media Senior Project	2	1	0	3	0	0	2	2	5	5	0	0	0	0	18	13
1205401	New Media Senior Project	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
1205413	Educational Animation Development	2	26	22	4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	53	52
1205428	Advertising Creation Process	2	0	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4
1205364	Digital Video and Audio Production for Game	2	0	7	11	7	1	0	0	2	0	0	0	0	0	28	26
1205235	Two Dimensions Character	2	0	2	15	17	18	13	7	11	0	0	0	2	0	85	72

	Animation Creation																
1205337	Visual Effect and Special Technique	2	4	21	11	8	1	4	4	0	0	0	0	1	0	54	53
1205336	Lighting and Rendering	2	6	16	12	6	3	5	2	0	0	0	0	1	0	51	50
1205007	Introduction to Statistics and New Media Research Methodology	2	0	13	41	26	10	7	5	9	0	0	0	2	0	113	102
1205366	Introduction to Three Dimensions Game Development	2	0	3	4	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	9	9
1205498	Selected Topics in Computer Animation and Game	2	2	9	5	13	6	6	14	0	0	0	0	0	0	55	55
1205263	Computer Animation for Game Designs	2	3	6	3	5	1	0	0	3	0	0	0	0	0	21	18
1205006	Imagination and Introduction to Content Designs	2	28	25	31	8	9	4	3	7	0	0	0	0	0	115	108
1205234	Three Dimensions Modeling	2	47	9	17	12	7	7	2	8	0	0	0	1	0	110	101
1205339	Computer Animation Business Management	2	2	4	4	6	8	9	10	0	0	0	0	0	0	43	43
1205418	Typography Designs	2	3	8	14	8	11	3	0	0	0	0	0	0	0	47	47

รายวิชาที่มีผลการเรียนไม่ปกติ

ชื่อรายวิชา	ภาคการศึกษา	ความผิดปกติ	การตรวจสอบ	เหตุที่ทำให้ผิดปกติ	มาตรการแก้ไข

4.3 รายวิชาที่สอนเนื้อหาไม่ครบ

ชื่อรายวิชา	ภาคการศึกษา	หัวข้อที่ขาด	สาเหตุที่ไม่ได้สอน	วิธีแก้

4.4 รายวิชาที่มีการประเมินคุณภาพการสอน และแผนการปรับปรุงจากผลการประเมิน

ชื่อรายวิชา	ภาคการศึกษา	ผลการประเมินโดยนักศึกษา	แผนการปรับปรุง

4.5 ประสิทธิภาพของกลยุทธ์การสอน

สรุปข้อคิดเห็นของผู้สอนและข้อมูลป้อนกลับจากแหล่งต่างๆ	แนวทางการแก้ไขหรือปรับปรุง
ด้านความรู้	
ด้านคุณธรรมจริยธรรม	
ด้านทักษะทางปัญญา	
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ	
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	

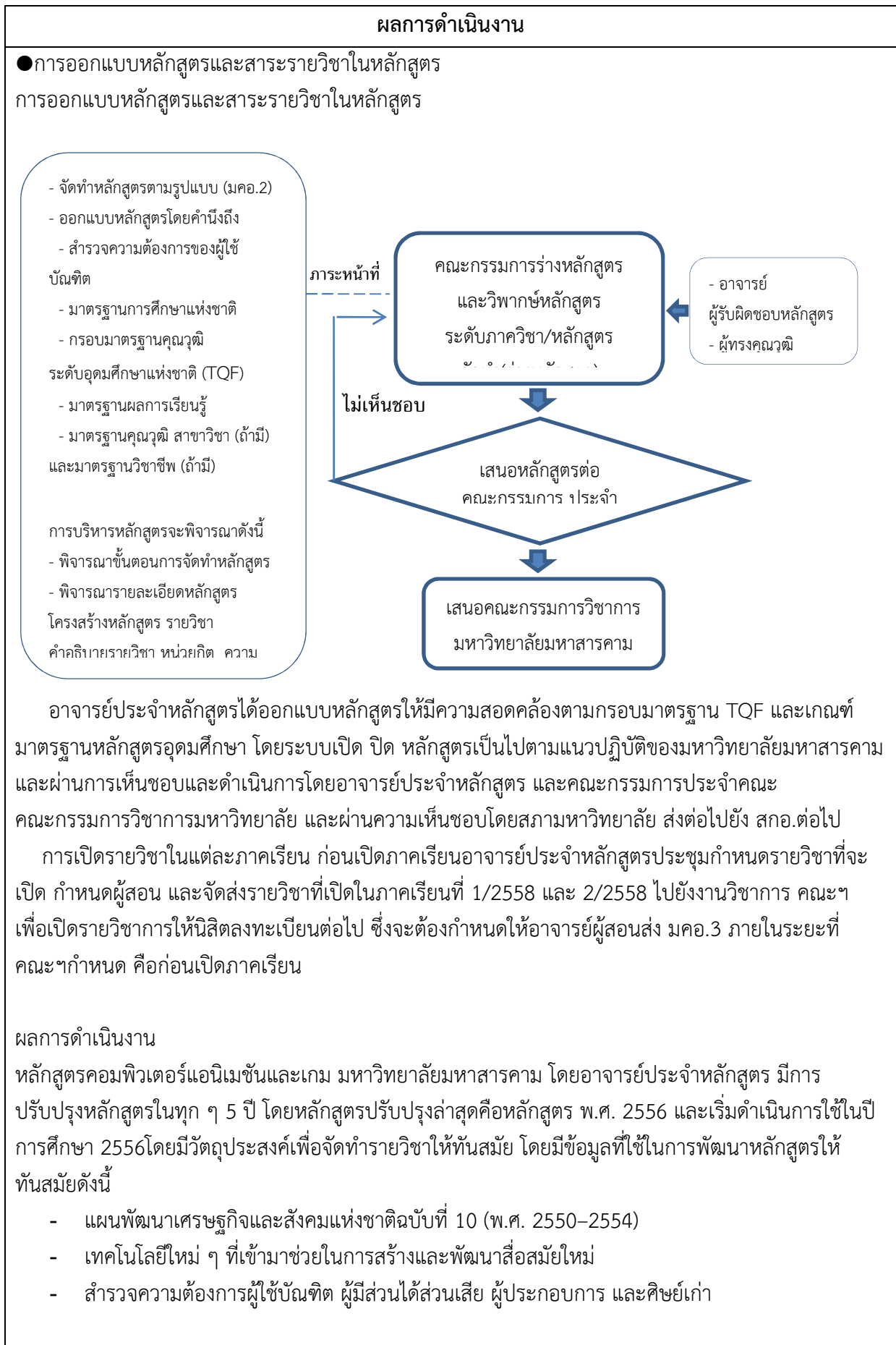
4.6 การปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่

การปฐมนิเทศเพื่อชี้แจงหลักสูตร	ไม่มี
จำนวนอาจารย์ใหม่	ไม่มี
จำนวนอาจารย์ที่เข้าร่วมปฐมนิเทศ	ไม่มี

4.7 กิจกรรมการพัฒนาวิชาชีพของอาจารย์และบุคลากรสายสนับสนุน

ไม่รับการประเมิน

4.8 รายงานผลการดำเนินงาน สาระของรายวิชาในหลักสูตร --ตัวบ่งชี้ 5.1--



ผลการดำเนินงาน
<p>ในปีการศึกษา 2557 อาจารย์ประจำหลักสูตรได้จัดการเรียนการสอน โดยจัดประชุมก่อนเปิดภาคเรียนเพื่อเปิดรายวิชา โดยพิจารณาจาก 1) แผนการเรียนตามหลักสูตร 2) รายวิชาที่มีนิสิตเรียนยังไม่ผ่าน ในภาคเรียนที่ผ่านมา โดยดูจาก มคอ.5 และในการพิจารณาผู้สอน มีเกณฑ์คือ ความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์</p>
<p>●การปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยตามความก้าวหน้าในศาสตร์สาขาวิชานั้นๆ</p> <p>ผลการดำเนินงาน.....</p>
<p>สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ.3.คะแนน</p>
<p>เหตุผล กรณีประเมินตนเองที่ระดับ 4 หรือ 5 คะแนน</p> <p>.....</p>

4.9 รายงานผลการดำเนินงาน การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน --ตัวบ่งชี้ 5.2--

ผลการดำเนินงาน
<p>●การกำหนดผู้สอน -</p>
<p>●การกำกับติดตามและตรวจสอบการจัดทำแผนการเรียนรู้ (มคอ.3 และมคอ.4) และการจัดการเรียนการสอน กรรมการประจำหลักสูตร ร่วมวางแผนกำกับ ติดตาม และดูแลการจัดทำแผนการเรียนรู้ มคอ. 3 และ มคอ.4 โดยมีแผนการปฏิบัติงาน ดังนี้</p> <p>1. อาจารย์ผู้สอนจัดทำแผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) ตามรูปแบบที่กำหนดของ คณะวิทยาการสารสนเทศ โดยต้องมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับเอกสารแสดงรายละเอียดของหลักสูตร วท.บ. คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ฉบับปรับปรุง 2556 (มคอ. 2) ทั้งนี้อาจารย์ผู้สอนจะจัดทำแผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) เฉพาะรายวิชาที่ตนเองรับผิดชอบเท่านั้นและคณะกรรมการ ร่วมกันกำหนดรายวิชาที่จะต้องดำเนินการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ โดยกำหนด ร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในภาคการศึกษานั้น ๆ</p> <p>2. อาจารย์ผู้สอนส่งแผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) และนำเข้าไปประชุมระดับ ภาควิชาสื่อนฤมิตร เพื่อให้มีการพิจารณารับรองก่อนเปิดภาคเรียนอย่างน้อย 30 วัน โดยมีอาจารย์ประจำหลักสูตรเข้าร่วมพิจารณาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80</p> <p>3. แผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) ใดที่ไม่สอดคล้องกับรายละเอียดของหลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม(มคอ. 2) จะต้องปรับแก้ไขให้เสร็จสมบูรณ์ในการจัดการเรียนการสอนภาคเรียนต่อไป</p> <p>4. ภายหลังเมื่อรายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ. 4) ได้ผ่านการรับรองจากที่ประชุมนำเสนอเพื่อให้ฝ่ายวิชาการดำเนินการเปิดรายวิชาต่อไป</p>

ผลการดำเนินงาน

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

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 หรือสำรวจนิสิตที่ตกค้างนิสิตสอบตก และจะจบการศึกษาในภาคการศึกษานั้น นั้น ให้แจ้งความประสงค์ขอเปิดรายวิชาเป็นกรณีพิเศษ

●การจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีที่มีการบูรณาการกับการวิจัย การบริการวิชาการทางสังคมและ การทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม

การจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการกับการวิจัย การบริการวิชาการทางสังคมและการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม

กรรมการประจำหลักสูตร ร่วมวางแผนกำกับ ติดตาม และดูแลรายวิชาที่มีการบูรณาการกับการบริการวิชาการทางสังคม โดยมีการวางแผนปฏิบัติดังนี้

1. หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม กำหนดนโยบายให้อาจารย์มุ่งเน้นการบูรณาการการเรียนการสอนกับการวิจัย การบริการวิชาการทางสังคม และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม
2. หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มีการจัดสรรงบประมาณรายได้ในแต่ละประจำปีการศึกษา เพื่อให้อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ในภาควิชามีงบประมาณจัดทำโครงการวิจัย โครงการบริการวิชาการทางสังคม และโครงการการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม
3. สรรวจรายวิชาที่จะบูรณาการ การบูรณาการกับการวิจัยการบริการวิชาการทางสังคมและการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม และให้อาจารย์ผู้สอนจัดทำแผนการเรียนรู้รายละเอียดรายวิชา (มคอ. 3 และ มคอ.4) โดยต้องพิจารณาถึงความสอดคล้องเชื่อมโยงกับการวิจัย การบริการวิชาการทางสังคม และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม โดยเน้นให้นิสิตได้มีส่วนร่วมในภาคทฤษฎีหรือภาคปฏิบัติ เช่น การนำผลงานวิจัยของอาจารย์มาเป็นกรณีศึกษาในชั้นเรียน การให้นิสิตได้มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น
4. ส่งเสริมให้นิสิตได้ฝึกปฏิบัติ เช่น การรับนิสิตเพื่อเป็นผู้ช่วยงานในโครงการวิจัย การให้นิสิตได้ฝึกปฏิบัติในรายวิชาการบริหารโครงการด้วยการจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดทำโครงการบริการวิชาการ เป็นต้น

ผลการดำเนินงาน
<p>ปีการศึกษา 2557 หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ได้มีรายวิชาที่บูรณาการเรียนการสอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. รายวิชา 1205236 การผลิตวิดีโอทัศนมิติศาสตร์ เป็นรายวิชาที่บูรณาการกับศิลปวัฒนธรรม โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของชุมชนที่สนใจ และจัดทำเป็นวิดีโอทัศนมิติเพื่อเผยแพร่ 2. รายวิชา 1205340 สัมมนาทางคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เป็นการบูรณาการการเรียนการสอน กับการบริการวิชาการสู่ชุมชน ร่วมกับโครงการหนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชน เป็นการบูรณาการให้นักเรียนนำทักษะความรู้ความสามารถไปถ่ายทอดให้กับบุคลากรในสถานศึกษาให้สามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนแบบอีบุ๊กได้ <p>จากการดำเนินงานปีการศึกษา 2558 คณะกรรมการประจำหลักสูตรเล็งเห็นว่าในปีการศึกษา ต่อๆ ไป ควรให้มีรายวิชาอื่น ๆ ที่มีการบริการวิชาการหรือบำรุงศิลปวัฒนธรรมมากขึ้น เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ศิลปะในชุมชน หรือนำความรู้ไปเผยแพร่และถ่ายทอดให้กับบุคคลที่ต้องการ</p>
<p>สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ 2 คะแนน</p>
<p>เหตุผล กรณีประเมินตนเองที่ระดับ 4 หรือ 5 คะแนน</p> <p>.....</p>

4.10 รายงานผลการดำเนินงาน การประเมินผู้เรียน –ตัวบ่งชี้ 5.3--

ผลการดำเนินงาน
<p>●การประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีการแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อกำกับดูแลและประเมินผลจัดการเรียนการสอนและจัดการประเมินหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ - กำหนดเกณฑ์ในการประเมินให้นักเรียนมีส่วนร่วม 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

ผลการดำเนินงาน

- การประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

หลักสูตรได้มีการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ 5 ด้าน เป็นจำนวน 25% ของรายวิชาที่เปิดสอน ได้แก่

รายวิชาที่ทวนสอบผลการรับรู้ผลสัมฤทธิ์ 1/2558	ค่าเฉลี่ยผลการรับรู้ผลสัมฤทธิ์ในแต่ละด้าน				
	1	2	3	4	5
1. 1205001 การวาดพื้นฐาน	4.26	4.04	4.20	4.18	4.15
2. 1205008 กฎหมายและจรรยาบรรณวิชาชีพคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม	4.07	3.80	3.90	-	3.80
3. 1205131 แนวคิดและการออกแบบ	4.33	4.04	4.10	4.08	4.25
4. 1205132 คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเบื้องต้น	4.26	4.18	4.0	4.18	4.17
5. 1205163 เกมสคอมพิวเตอร์เบื้องต้นและทฤษฎีเกม	4.11	3.94	4.05	3.92	4.17
6. 1205231 เครื่องมือพื้นฐานสำหรับสื่อดิจิทัล	4.00	4.56	4.37	4.36	4.32
7. 1205233 การออกแบบการ์ตูนสำหรับแอนิเมชัน	4.20	4.20	4.30	4.40	4.40
8. 1205265 การพัฒนาตัวละคร 3 มิติสำหรับเกมส์	4.45	4.40	4.45	4.37	4.30
9. 1205340 สัมมนาทางคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน	4.36	4.30	4.27	4.25	4.35
10. 1205497 การออกแบบและพัฒนาแฟ้มงาน	4.31	4.34	4.42	4.40	4.50
เฉลี่ย	4.24	4.18	4.21	4.24	4.24
รวมรายวิชาที่ทวนสอบทั้งหมด10รายวิชา					
รวมรายวิชาที่สอนทั้งหมด35รายวิชา					
ร้อยละของรายวิชาที่มีการทวนสอบ28.57					

รายวิชาที่ทวนสอบผลการรับรู้ผลสัมฤทธิ์ 2/2558	ค่าเฉลี่ยผลการรับรู้ผลสัมฤทธิ์ในแต่ละด้าน				
	1	2	3	4	5
1. 1205331 การเขียนบทและบทภาพ	4.42	4.48	4.43	4.45	4.48
2.1205232 การออกแบบกราฟิกสำหรับแอนิเมชัน	4.53	4.46	4.43	4.38	4.38
3. 1205234 การสร้างโมเดล 3 มิติ	3.97	4.02	3.93	3.90	3.95
4. 1205364 การผลิตวิดีโอทัศน์และเสียงดิจิทัลสำหรับแอนิเมชันและเกม	4.45	4.43	4.25	4.30	4.33
5. 1205235 การสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละคร 2 มิติ	4.42	4.42	4.40	4.43	4.53
6. 1205336 เทคนิคการจัดแสงและการเร็นเดอร์	4.42	4.45	4.33	4.48	4.43
7. 1205007 สถิติและวิทยาระเบียบวิจัยคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน	4.0	3.96	3.95	3.91	4.0

ผลการดำเนินงาน					
และเกม					
8. 1205263 คอมพิวเตอร์แอนิเมชันสำหรับการออกแบบเกม	4.42	4.40	4.48	4.30	4.40
9. 1205264 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์เบื้องต้น	4.53	4.46	4.43	3.74	4.38
เฉลี่ย	4.32	4.31	4.25	4.15	4.29
รวมรายวิชาที่ทวนสอบทั้งหมด 9 รายวิชา					
รวมรายวิชาที่สอนทั้งหมด 33 รายวิชา					
ร้อยละของรายวิชาที่มีการทวนสอบ 27.27					
<p>● การตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนิสิต</p>					
<p>● การกำกับการประเมินการจัดการเรียนการสอน และประเมินหลักสูตร (มคอ.5 มคอ.6 และมคอ.7)</p>					
สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ 2.คะแนน					
เหตุผล กรณีประเมินตนเองที่ระดับ 4 หรือ 5 คะแนน					
.....					

4.11 รายงานผลการดำเนินหลักสูตรตามกรอบ TQF --ตัวบ่งชี้ 5.4--

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน TQF ตามที่ระบุใน มคอ.2 ปีการศึกษา 2558	ผลการดำเนินงาน
ข้อ 1 อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	<p>1. ประชุมเพื่อการวางแผนการดำเนินงานหลักสูตร เมื่อ</p> <ul style="list-style-type: none"> - วันที่ 9 กันยายน 2558 มีอาจารย์ประจำหลักสูตรเข้าร่วมประชุมจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 100 เพื่อประชุมวางแผนการใช้งบประมาณราชการ หลักสูตร การใช้ชื่อปริญญา แผนพัฒนาประกันคุณภาพการศึกษา รายวิชาที่ต้องทวนสอบผลสัมฤทธิ์ และโครงสร้างการบริหารจัดการภาควิชา ประจำปี การศึกษา 2558 2. ประชุมเพื่อการติดตามการดำเนินงานหลักสูตร เมื่อ <ul style="list-style-type: none"> - วันที่ 12 มกราคม 2559 มีอาจารย์ประจำหลักสูตรเข้าร่วมประชุมจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 100 พิจารณาทวนสอบผลสัมฤทธิ์ 1/2558 - วันที่ 6 มิถุนายน 2559 มีอาจารย์ประจำหลักสูตรเข้าร่วมประชุมจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 100 พิจารณาทวนสอบผลสัมฤทธิ์ 2/2558 3. ประชุมเพื่อการทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร เมื่อวันที่ 3-4 กุมภาพันธ์

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานTQF ตามที่ระบุใน มคอ.2 ปีการศึกษา 2558	ผลการดำเนินงาน
	<p>2559 มีอาจารย์ประจำหลักสูตรเข้าร่วมประชุมจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 100 เพื่อพิจารณาโครงสร้างรายวิชาตลอดหลักสูตรเก่าและปรับให้เหมาะสมกับหลักสูตรใหม่ ทบทวน มคอ 7 ปีการศึกษา 2557 และวางแผนการดำเนินงานให้สอดคล้องในปีการศึกษา 2559</p> <p>→สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>
<p>ข้อ 2 มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ หรือ มาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)</p>	<p>กรณีที่ไม่มี มคอ.1</p> <p>หลักสูตร วท.บ.คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม ไม่มี มคอ.1 โดยรายละเอียดของหลักสูตร (มคอ.2) กำหนดมาตรฐานผลการเรียนรู้ 5 ด้าน อย่างครบถ้วน คือ ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>→สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>
<p>ข้อ 3 มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา</p>	<p>ทุกรายวิชาที่เปิดสอนในปีการศึกษา 2558 มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม ก่อนเปิดสอน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -ภาคการศึกษา 1/2558 เปิดสอน รายวิชา 1205499 Professional Experience and Training -ภาคการศึกษา 2/2558 เปิดสอนรายวิชา 1205499 Professional Experience and Training <p>→สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>
<p>ข้อ 4 จัดทำรายงานผลการดำเนินงานของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินงานของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ. 5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา</p>	<p>ทุกรายวิชาที่เปิดสอนในปีการศึกษา 2558 มีการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินงานของประสบการณ์ภาคสนาม ภายใน 30 วันหลังสิ้นสุดแต่ละภาคการศึกษา ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -ภาคการศึกษา 1/2558 เปิดสอน รายวิชา 1205499 Professional Experience and Training -ภาคการศึกษา 2/2558 เปิดสอนรายวิชา 1205499 Professional Experience and Training <p>→สรุปว่า <input type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>
<p>ข้อ 5 จัดทำรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา</p>	<p>วันสุดท้ายของการเรียนการสอน ภาคการศึกษา 2/2558คือวันที่.....</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประธานหลักสูตรรายงาน มคอ.7 วันที่ 4 กค 57 2. หัวหน้าภาควิชา(ถ้ามี)เห็นชอบ มคอ.7 วันที่ 4 กค 57 3. คณบดีเห็นชอบ มคอ.7 วันที่ 11 กค 57 <p>→สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>
<p>ข้อ 6 มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ.3 และมคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา</p>	<ul style="list-style-type: none"> -ภาคการศึกษา 1/2558 เปิดสอน 35 รายวิชาและมีรายวิชาที่ได้รับการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ จำนวน 10 รายวิชา ร้อยละ 28.57 -ภาคการศึกษา 2/2558 เปิดสอน 33 รายวิชาและมีรายวิชาที่มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ จำนวน 9 รายวิชาร้อยละ 27.27

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานTQF ตามที่ระบุใน มคอ.2 ปีการศึกษา 2558	ผลการดำเนินงาน	
	รายวิชาที่ได้รับการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ คิดเป็นร้อยละ...ของรายวิชาทั้งหมด ➔สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน	
ข้อ 7 มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียน การสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผล การเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงาน ที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว	ข้อเสนอแนะการปรับปรุงใน มคอ.7 ปีการศึกษา 2557	การดำเนินงานปรับปรุง
	1. แบ่งคุณลักษณะเป็น 2 แบบ แบบที่ 1 นักเรียนที่มีคุณลักษณะ เฉพาะที่สามารถเรียนได้ แบบที่ 2นักเรียนทั่วไป จะมีการจัด โครงการเตรียมความพร้อมให้กับ นักเรียน	
	ทางภาควิชาได้มีการจัดตั้งงบประมาณ โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม เพื่อ เตรียมความพร้อมให้กับนิสิตชั้นปีที่ 1	
	นิสิตมีผลการเรียนต่ำ เนื่องจาก รายวิชาศึกษาทั่วไป ไม่เข้าเรียน ไม่ ส่งงาน ในปีการศึกษา 2559 หลักสูตรจะดำเนินการขอเปิดรายวิชา ศึกษาทั่วไปให้แก่นิสิต โดยระบุให้ เรียนเป็นกลุ่มเดียวกัน	
	โดยหลักสูตรจะมีหลายวิชาเช่น ใน หมวดวิชาเลือก จะเป็นการเปิดให้ นิสิตทุกระบบทั้งระบบปกติพิเศษ เทียบเข้า ได้ลงทะเบียนเรียนร่วมกัน ซึ่งจะทำให้นิสิตเกิดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยน นำเสนอผลงานร่วมกันทั้ง ระบบปกติและเทียบเข้า	
	หลักสูตรมีอาจารย์ลาศึกษาต่อในระดับ ปริญญาเอก จำนวน 4 ท่าน ซึ่งจะ ส่งผลให้อาจารย์มีวุฒิเพิ่มขึ้นในปี การศึกษา 2560 และ ปีการศึกษา 2558 นี้ อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา ได้ดำเนินการขอตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์แล้ว	
มีการปรับแผนการที่ประชุม ดังนี้ 1. ปี 3 เทอม 2 ให้นิสิตเรียนวิชา 1205498 (Selected Topic)เพื่อ		

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานTQF ตามที่ระบุใน มคอ.2 ปีการศึกษา 2558	ผลการดำเนินงาน													
	<p>เป็นการคัดสรรหัวข้อที่จะทำโปรเจ็ค</p> <p>2. ปี 3 เทอม 3 ให้นิสิตที่ได้หัวข้อทำโปรเจ็คแล้วออกไปฝึกงาน</p> <p>3. ปี 4 เทอม 1 ให้นิสิตตกลงวิชาโปรเจค 1</p> <p>4. ปี 4 เทอม 2 ให้นิสิตลงวิชาโปร 2 ตามแผนข้างต้นนี้ อาจารย์ประจำหลักสูตรคาดว่านิสิตจะจบตามแผนการศึกษา อย่างน้อยร้อยละ 90</p>													
	<p>→สรุปว่า <input checked="" type="checkbox"/>ผ่าน <input type="checkbox"/>ไม่ผ่าน</p>													
<p>ข้อ 8 อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน</p>	<p>กรณีที่ไม่มีอาจารย์ใหม่ในปีการศึกษา 2558 ไม่มีอาจารย์ใหม่จึงไม่รับการประเมินข้อนี้</p>													
<p>ข้อ 9 อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง</p>	<p>อาจารย์ประจำหลักสูตรจำนวน...คน และได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ จำนวน...คน</p> <table border="1" data-bbox="671 1048 1417 2123"> <thead> <tr> <th data-bbox="671 1048 740 1099">ที่</th> <th data-bbox="740 1048 1054 1099">ชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร</th> <th data-bbox="1054 1048 1417 1099">หลักสูตรที่ได้รับการพัฒนา</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="671 1099 740 1787">1</td> <td data-bbox="740 1099 1054 1787">อาจารย์สุวิชัย พรรษา</td> <td data-bbox="1054 1099 1417 1787"> <p>-เข้าร่วมการประชุมวิชาการระดับชาติ NCCIT 2016 วันที่ 7-8 ณ.จังหวัดขอนแก่น</p> <p>- เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพนักวิจัย วันที่ 14-16 มีนาคม 2559 ณ.โรงแรม ลาวิลล่าขอนแก่น</p> <p>-เพื่อร่วมเสนอผลงานวิชาการและเผยแพร่ผลงานนิสิตในระดับนานาชาติ ณ เมืองโกเบ ประเทศญี่ปุ่น ในงาน SIGGRAPH Asia 2015 วันที่ 2-5 พฤศจิกายน 2558</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="671 1787 740 2029">2</td> <td data-bbox="740 1787 1054 2029">อาจารย์อรรถัย สุทธิจักษ์</td> <td data-bbox="1054 1787 1417 2029"> <p>- เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพนักวิจัย วันที่ 14-16 มีนาคม 2559 ณ.โรงแรม ลาวิลล่าขอนแก่น</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="671 2029 740 2123">3</td> <td data-bbox="740 2029 1054 2123">อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา</td> <td data-bbox="1054 2029 1417 2123"> <p>- เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพ</p> </td> </tr> </tbody> </table>		ที่	ชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร	หลักสูตรที่ได้รับการพัฒนา	1	อาจารย์สุวิชัย พรรษา	<p>-เข้าร่วมการประชุมวิชาการระดับชาติ NCCIT 2016 วันที่ 7-8 ณ.จังหวัดขอนแก่น</p> <p>- เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพนักวิจัย วันที่ 14-16 มีนาคม 2559 ณ.โรงแรม ลาวิลล่าขอนแก่น</p> <p>-เพื่อร่วมเสนอผลงานวิชาการและเผยแพร่ผลงานนิสิตในระดับนานาชาติ ณ เมืองโกเบ ประเทศญี่ปุ่น ในงาน SIGGRAPH Asia 2015 วันที่ 2-5 พฤศจิกายน 2558</p>	2	อาจารย์อรรถัย สุทธิจักษ์	<p>- เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพนักวิจัย วันที่ 14-16 มีนาคม 2559 ณ.โรงแรม ลาวิลล่าขอนแก่น</p>	3	อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา	<p>- เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพ</p>
ที่	ชื่ออาจารย์ประจำหลักสูตร	หลักสูตรที่ได้รับการพัฒนา												
1	อาจารย์สุวิชัย พรรษา	<p>-เข้าร่วมการประชุมวิชาการระดับชาติ NCCIT 2016 วันที่ 7-8 ณ.จังหวัดขอนแก่น</p> <p>- เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพนักวิจัย วันที่ 14-16 มีนาคม 2559 ณ.โรงแรม ลาวิลล่าขอนแก่น</p> <p>-เพื่อร่วมเสนอผลงานวิชาการและเผยแพร่ผลงานนิสิตในระดับนานาชาติ ณ เมืองโกเบ ประเทศญี่ปุ่น ในงาน SIGGRAPH Asia 2015 วันที่ 2-5 พฤศจิกายน 2558</p>												
2	อาจารย์อรรถัย สุทธิจักษ์	<p>- เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพนักวิจัย วันที่ 14-16 มีนาคม 2559 ณ.โรงแรม ลาวิลล่าขอนแก่น</p>												
3	อาจารย์ศิริพร น้อยอำคา	<p>- เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพ</p>												

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานTQF ตามที่ระบุใน มคอ.2 ปีการศึกษา 2558	ผลการดำเนินงาน	
		นักวิจัย วันที่ 14-16 มีนาคม 2559 ณ.โรงแรม ลาวิลล่า ขอนแก่น
	4	อาจารย์มนันยา นิมพิศาล เข้าร่วมการประชุมวิชาการ ระดับชาติ NCCIT 2016 วันที่ 7-8 ณ.จังหวัดขอนแก่น
	5	อาจารย์ปรีวัฒน์ พิสิษฐพงศ์ - โครงการพัฒนาบุคลากร ประจำปี คณะวิทยาการสารสนเทศ ณ. คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วันที่ 31 พฤษภาคม 2559
	6	อาจารย์พฤษ ธนรัช เข้าร่วมการประชุมวิชาการ ระดับชาติ NCCIT 2016 วันที่ 7-8 ณ.จังหวัดขอนแก่น
	➔สรุปว่า <input type="checkbox"/> ผ่าน <input type="checkbox"/> ไม่ผ่าน	
ข้อ 10 จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	ไม่มีบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน จึงไม่รับการประเมินข้อนี้	
ข้อ 11 ระดับความพึงพอใจของนิสิตปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0	1. นิสิตปีสุดท้ายมีความพึงพอใจต่อคุณภาพหลักสูตร ค่าเฉลี่ย 4.16 2. บัณฑิตใหม่มีความพึงพอใจต่อคุณภาพหลักสูตร ค่าเฉลี่ย.....	
ข้อ 12 ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0	ผู้ใช้บัณฑิตมีความพึงพอใจต่อบัณฑิตใหม่ ค่าเฉลี่ย.....	
ข้อ 13 บัณฑิตที่ได้งานทำได้รับเงินเดือนไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ ก.พ. กำหนด		
สรุปผลการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้TQF ตาม มคอ.2 ปีการศึกษา 2558	1. ตัวบ่งชี้TQFตาม มคอ.2ปีการศึกษา 2558 จำนวน.12.ตัวบ่งชี้ 2. มีผลการดำเนินงานผ่านตามเกณฑ์ จำนวน.10.ตัวบ่งชี้ 3. คิดเป็นร้อยละ.100.ที่ผ่านตามเกณฑ์ 4. คิดเป็น.5.คะแนน	

หมวดที่ 5 การบริหารหลักสูตร

5.1 การบริหารหลักสูตร

ประเด็น	ข้อมูลรายละเอียด
ปัญหาในการบริหารหลักสูตร	
ผลกระทบของปัญหาต่อสัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	
แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาในอนาคต	

5.2 รายงานผลการดำเนินงาน สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้--ตัวบ่งชี้ 6.1--

ผลการดำเนินงาน	
<p>●ระบบการดำเนินงานของภาควิชา/คณะ/สถาบันโดยมีส่วนร่วมของอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อให้มีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD A[กำหนดปฏิทินจัดแผนการใช้จ่ายงบประมาณ เงินรายได้/แผ่นดิน] --> B[สำรวจและรวบรวมความต้องการ] B --> C[พิจารณาดำเนินการตามขั้นตอน] </pre> </div>	
<p>●จำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน</p>	<p>....งานแผนฯคณะฯ</p> <p>....อาจารย์ประจำหลักสูตร</p> <p>....อาจารย์ประจำหลักสูตร</p>
<p>●กระบวนการปรับปรุงตามผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตและอาจารย์ต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้</p>	
<p>สรุปผลการประเมินตนเองในภาพรวมของผลการดำเนินงานทั้งหมดของตัวบ่งชี้ เท่ากับ.1.คะแนน</p> <p>เหตุผล กรณีประเมินตนเองที่ระดับ 4 หรือ 5 คะแนน</p> <p>.....</p>	

หมวดที่ 6 ข้อคิดเห็น

6.1 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับคุณภาพหลักสูตรจากผู้ประเมิน

ประเด็น	ข้อมูลรายละเอียด
ข้อคิดเห็นหรือสาระจากผู้ประเมิน	
ความคิดเห็นของผู้รับผิดชอบหลักสูตร	
การนำไปดำเนินการวางแผนหรือปรับปรุงหลักสูตร	

6.2 สรุปการประเมินหลักสูตรจากผู้สำเร็จการศึกษา

ประเด็น	ข้อมูลรายละเอียด
การประเมินจากผู้สำเร็จการศึกษา	5
ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมิน	
ข้อคิดเห็นของคณาจารย์ต่อผลการประเมิน	
ข้อเสนอการเปลี่ยนแปลงในหลักสูตรจากผลการประเมิน	

6.3 สรุปการประเมินหลักสูตรจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

ประเด็น	ข้อมูลรายละเอียด
กระบวนการประเมิน	
ข้อวิพากษ์ที่สำคัญจากผลการประเมิน	
ข้อคิดเห็นของคณาจารย์ต่อผลการประเมิน	
ข้อเสนอการเปลี่ยนแปลงในหลักสูตรจากผลการประเมิน	

หมวดที่ 7 การเปลี่ยนแปลงที่มีผลกระทบต่อหลักสูตร

7.1 การเปลี่ยนแปลงภายใน/ภายนอกสถาบัน(ถ้ามี) ที่มีผลกระทบต่อหลักสูตรในช่วง 2 ปี

ประเด็น	ข้อมูลรายละเอียด
การเปลี่ยนแปลงภายในสถาบัน (ถ้ามี) ที่มีผลกระทบต่อหลักสูตรในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา	
การเปลี่ยนแปลงภายนอกสถาบัน (ถ้ามี) ที่มีผลกระทบต่อหลักสูตรในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา	

หมวดที่ 8 แผนการดำเนินงานเพื่อพัฒนาหลักสูตร

8.1 บันทึกแผนปฏิบัติการประจำปี

แผนการดำเนินงาน	กำหนดเวลาที่แล้วเสร็จ	ผู้รับผิดชอบ

8.2 ความก้าวหน้าของการดำเนินงานตามแผนและข้อเสนอแนะในการพัฒนาหลักสูตร

หมวดที่ 9 สรุปผลการประเมินตนเองตามตัวบ่งชี้ระดับหลักสูตร

ตารางผลคะแนนการประเมินตนเองรายตัวบ่งชี้

ตัวบ่งชี้		ผลการดำเนินงาน	คะแนน
องค์ประกอบที่ 1 การกำกับมาตรฐาน			
1.1	การบริหารจัดการหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดโดย สกอ.	ผ่าน	
องค์ประกอบที่ 2 บัณฑิต			
2.1	คุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ	ค่าเฉลี่ย 4.37	4.37
2.2	ร้อยละของบัณฑิตปริญญาตรีที่ได้งานทำ หรือประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี	ร้อยละ	4
คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 2			4.1
องค์ประกอบที่ 3 นิสิต			
3.1	การรับนิสิต	-	3
3.2	การส่งเสริมและพัฒนานิสิต	-	3
3.3	ผลที่เกิดกับนิสิต	-	3
คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 3			3
องค์ประกอบที่ 4 อาจารย์			
4.1	การบริหารและพัฒนาอาจารย์	-	4
4.2	คุณภาพอาจารย์	-	1.67
	- ร้อยละของอาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก	ร้อยละ 0	
	- ร้อยละของอาจารย์ประจำหลักสูตรที่ดำรงตำแหน่งทางวิชาการ	ร้อยละ 0	
	- ผลงานวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร	ร้อยละ 90	
	- จำนวนบทความของอาจารย์ประจำหลักสูตรปริญญาเอก	อัตราส่วน ...	-
4.3	ผลที่เกิดขึ้นกับอาจารย์	-	3
คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 4			2.8
องค์ประกอบที่ 5 หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน			
5.1	สาระของรายวิชาในหลักสูตร	-	3
5.2	การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน	-	2
5.3	การประเมินผู้เรียน	-	2
5.4	ผลการดำเนินงานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ	ร้อยละ 100	5
คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 5			3
องค์ประกอบที่ 6 สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้			
6.1	สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้		1
คะแนนเฉลี่ย องค์ประกอบที่ 6			1
คะแนนเฉลี่ย (องค์ประกอบที่ 2-6)			3.0