**หลักสูตรอบรมระยะสั้น**

**การบริหารจัดการโครงการสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์**

**(Project Management of Creative Digital Media)**

**1. ข้อมูลทั่วไป**

ประกอบไปด้วย

**1.1 ชื่อหลักสูตร** การบริหารจัดการโครงการสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

(Project Management of Creative Digital Media)

**1.2 ดำเนินการโดย** สาขาแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี

**1.3 ผู้รับผิดชอบหลักสูตร**

ชื่อ-สกุล อาจารย์ ดร.กลวัชร คล้ายนาค

อีเมล [konlawat.k@cmu.ac.th](mailto:konlawat.k@cmu.ac.th)

**1.4 จำนวน**รับสมัคร 50 คน (เปิดอบรมเมื่อมีจำนวนผู้ลงทะเบียนขั้นต่ำ 40 คน)

**1.5 กลุ่มเป้าหมาย** - ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าระดับ ปวช.

- ผู้ที่ทำงานแล้วและต้องการเพิ่มพูนสมรรถนะ

- ผู้ที่ทำงานแล้วและต้องการเพิ่มพูนสมรรถนะที่แตกต่างไปจากเดิม

**2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร**

**2.1 หลักการและเหตุผล**

วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นวิทยาลัยที่พัฒนากำลังคนด้าน Creative Digital (ดิจิทัลสร้างสรรค์) มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการสร้างทักษะให้กับ“DigitalWorkforce” หรือกําลังคนด้านดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการปฏิรูปดิจิทัลหรือ “ Digital Transformation” และผลักดันให้เกิด New S-Curveสำหรับอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพของประเทศไทย โดยมุ่งเน้นการลงทุนในอุตสาหกรรมโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเปลี่ยนรูปแบบสินค้าและ บริการของอุตสาหกรรม เพื่อให้เกิด New Growth Engine และ Creative Economy (เศรษฐกิจสร้างสรรค์) โดยหลักสูตรได้มุ่งเน้นกลวิธีการ แก้ปัญหา หรือ กลวิธีการยกระดับการทำงานโดยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อตอบสนองความต้องการของภาคอุตสาหกรรม จากการสำรวจข้อมูล พบว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และ Digital Content อาทิ ภาพยนตร์ ทีวี เกมส์ แอนนิเมชัน และ Metaverse มีการขยายตัวและเติบโตอย่างต่อเนื่องทั่วทั้งโลก เนื่องจากการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีอินเตอร์เน็ตความเร็วสูง (5G-XG) และรูปแบบตลาดยุคใหม่ (Digital Platform) ทำให้มีความต้องการการผลิตของ Content เพิ่มขึ้นอย่างมากมายมหาศาล และนำไปสู่ความต้องการแรงงานคุณภาพขั้นสูงในแต่ละสาขาจากประเทศต่างๆ ทั่วโลกที่มีศักยภาพอย่างไม่รู้จบ วิทยาลัยได้มีการวิเคราะห์และกำหนด “Skill Gap” ความรู้วิชาการ (Knowledge) และทักษะเพื่อเลี้ยงชีพ (Employability Skills) เพื่อออกแบบหลักสูตร Non-degree โดยประเทศไทยเป็นประเทศที่ได้ชื่อว่ามีบุคลากรที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์งานครีเอทีฟได้ดีที่สุด ประเทศหนึ่งในเอเชียเนื่องจากการมีรากเหง้าทางวัฒนธรรมที่ยาวนานทำให้คนไทยมีศักยภาพในการสร้างสรรค์งาน แต่เนื่องจากเทคโนโลยีด้านซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการผลิตงานมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็วทุก ๆ ปี และมีค่าใช้จ่าย Subscription Fee ค่อนข้างสูงทำให้เกิดการขาดสมดุลในการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ทั้งในส่วนของผู้ประกอบการภาคเอกชนตลอดจนสถาบันการศึกษาที่จัดการเรียนการสอนและผู้สอนในการผลิตบุคลากรที่มีศักยภาพและเพื่อที่จะป้อนสู่ตลาดได้ทัน

วิทยาลัยฯ ได้มีการออกแบบ (Co-Designed) หลักสูตร Non-degree ร่วมกันระหว่างสถานประกอบการที่ดำเนินการร่วมกับวิทยาลัยในโปรแกรมการเรียนรู้ร่วมกับการทำงาน Work-Integrated Learning (WIL) ซึ่งมีการดำเนินการโปรแกรมนี้มาอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 10 ปี โดยมีการสำรวจตลาดแรงงานจากสถานประกอบการอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางด้านทักษะ องค์ความรู้ ของภาคอุตสาหกรรม ได้มีการออกแบบ **Learning Journey ของหลักสูตรการบริหารจัดการโครงการสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ สามารถควบคุมสายการผลิตแอนนิเมชัน (pipeline), สามารถบริหารจัดการโครงการผลิตผลงานแอนนิเมชัน Project management และ สามารถสื่อสารเพื่อการทำงานเป็นทีมรวมไปถึงนำเสนอผลงานแอนนิเมชันได้** ผ่านการเรียนรู้ด้าน ขั้นตอนการเตรียมการผลิต, ขั้นตอนการผลิต, ขั้นตอนหลังการผลิต, การประเมินระยะเวลาโครงการ, การจัดตั้งทีมทำงาน, การประเมินราคา, Survey & final, Outsource management, Product Development, การบริหารงบประมาณ, การสื่อสาร, การทำงานเป็นทีม และทักษะการนำเสนอ การวางแผนเส้นทางการเรียนรู้ **Learning Pathway เริ่มจาก การเรียนรู้พื้นฐานและแนวคิด ฝึกฝนทักษะทางวิชาชาชีพ การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และการพัฒนาความรู้เฉพาะทาง โดยมีการเรียนรู้แบบเชิงรุก ประกอบไปด้วย การเรียนรู้และการฝึกฝนเบื้องต้น การฝึกฝนทักษะจากการทำชิ้นงานจริง การทำงานร่วมกับอุตสาหกรรม และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยสอดแทรกทักษะด้าน soft skill ในการจัดทำชิ้นงาน เป็นการเรียนรู้ผสมผสานระหว่างการศึกษาทฤษฎี และผ่านการเรียนรู้จากโจทย์จริงที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะที่เป็นประโยชน์แก่อาชีพในแต่ละสายงาน** เมื่อผู้เรียนเรียนจบแล้วจะได้ทักษะที่มีความสอดคล้องกับ Program Learning Outcome ของหลักสูตรระดับปริญญาตรี และตรงตามความต้องการของทักษะจากภาคอุตสาหกรรม และผู้เรียนจะมีทักษะที่สามารถเรียนรู้ร่วมการทำงาน และทำงานได้จริงอย่างทันท่วงที

2.2 **วัตถุประสงค์**

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญและเทคนิคการบริหารจัดการการทำงาน เวลาและทรัพยากรในกระบวนการพัฒนา การผลิต และหลังผลิตของสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์
2. เพื่อพัฒนาทักษะการบริหารจัดการการทำงาน เวลาและทรัพยากรในกระบวนการพัฒนา การผลิต และหลังผลิตของสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์

2.3 **โครงสร้างหรือเนื้อหาของหลักสูตร**

**หลักสูตรอบรมนี้เป็นการเรียนรู้เนื้อหาในกระบวนวิชา 951312 การผลิตคอมพิวเตอร์แอนนิเมชัน (**Computer Animation Production) **มีจำนวนชั่วโมงการเรียนรู้รวม 135 ชั่วโมง แบ่งเป็นภาคบรรยาย 45 ชั่วโมง และภาคปฏิบัติ 90 ชั่วโมง โดยแบ่งหัวข้อการอบรมเป็น 3 หัวข้อ รายละเอียดดังตาราง**

| หัวข้อการอบรมเทียบกระบวนวิชา | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| หัวข้อหลักสูตรอบรม | **ชั่วโมง**  **(บรรยาย)** | **ชั่วโมง**  **(ฝึกปฏิบัติ)** | **หัวข้อ**  **กระบวนวิชา 951312** | **ชั่วโมง**  **(บรรยาย)** | **ชั่วโมง**  **(ฝึกปฏิบัติ)** |
| **1. Pipeline** | | | | | |
| 1.1 Pre process | 5 | 10 | 1. ขั้นตอนก่อนการผลิต | 9 |  |
| 1.2 Pro process | 5 | 10 | 3. กระบวนการผลิต  คอมพิวเตอร์แอนนิเมชัน | 3 |  |
| 1.3 Post process | 5 | 10 | 4. ขั้นตอนหลังการผลิต | 6 |  |
| **2. Project management (Planning Skill)** | | | | | |
| 2.1 การประเมินระยะเวลา โครงการ | 3 | 6 | 2. กระบวนการพัฒนาโปรเจค | 9 |  |
| 2.2 การจัดตั้งทีมทํางาน | 3 | 6 |
| 2.3 การประเมินราคา | 3 | 6 |
| 2.4 Survey & final | 3 | 6 | 3. กระบวนการผลิตคอมพิวเตอร์แอนนิเมชัน | 3 |  |
| 2.5 Outsource management | 3 | 6 |
| 2.6 การบริหารงบประมาณ | 3 | 6 | 6. การตลาดสำหรับคอมพิวเตอร์แอนนิเมชัน | 3 |  |
| 2.7 Product Development | 3 | 6 | 3. กระบวนการผลิตคอมพิวเตอร์แอนนิเมชัน | 3 |  |
| **3. Workshop: Case Study** | | | | | |
| การจัดการ Task งาน สื่อสารและนําเสนอได้อย่างเป็นระบบ   * การสื่อสาร * การทํางานเป็นทีม * ทักษะการนําเสนอ * Resilience | 9 | 18 | 5. กรณีศึกษาคอมพิวเตอร์แอนนิเมชัน | 9 |  |
| **รวม** | **45 ชั่วโมง** | **90 ชั่วโมง** | **รวม** | **45 ชั่วโมง** |  |

**Course Overview**

**เพื่อให้รู้จักกับบทบาทของผู้บริหารและทีมงาน ความรับผิดชอบของตำแหน่งงาน และแนวทางปฏิบัติทั่วไปในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นถึงความรู้เกี่ยวกับกลยุทธ์การบริหารคน เวลา งบประมาณและทรัพยากรต่างๆที่ใช้ในกระบวนการพัฒนา การผลิต และหลังผลิตของสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์**

**Course Objectives**

1. **เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญและเทคนิคการบริหารจัดการการทำงาน เวลาและทรัพยากรในกระบวน การพัฒนาการผลิต และหลังผลิตของสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์**
2. **เพื่อพัฒนาทักษะการบริหารจัดการการทำงาน เวลาและทรัพยากรในกระบวนการพัฒนาการผลิต และหลังผลิตของสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์**

| **รายละเอียดของหลักสูตร** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **หัวข้อ**  **หลักสูตรอบรม** | **หัวข้อ**อบรม | **ผลลัพธ์การเรียนรู้**  **แต่ละหัวข้อ (LOs)** | **รูปแบบ**  **การ**อบรม |
| **1. Pipeline** | | | |
| 1. Pre process | 1. กระบวนการทำงานก่อนการผลิต 2. ตำแหน่งงานและหน้าที่ในกระบวนการทำงานก่อนการผลิต 3. ผลลัพธ์ในกระบวนการทำงานก่อนการผลิต | * สามารถอธิบายได้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน ตำแหน่งงาน หน้าที่ และผลลัพธ์ในกระบวนการทำงานก่อนการผลิต | * เรียนออนไลน์ (Online) * การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) |
| 1. Pro process | 1. กระบวนการทำงานการผลิต 2. ตำแหน่งงานและหน้าที่ในกระบวนการทำงานการผลิต 3. ผลลัพธ์ในกระบวนการทำงานการ ผลิต | * **สามารถอธิบายได้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน ตำแหน่งงาน หน้าที่ และผลลัพธ์ในกระบวนการทำงานการผลิต** |
| 1. Post process | 1. กระบวนการทำงานหลังการผลิต 2. ตำแหน่งงานและหน้าที่ในกระบวนการทำงานหลังการผลิต 3. ผลลัพธ์ในกระบวนการทำงานหลังการผลิต | * **สามารถอธิบายได้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน ตำแหน่งงาน หน้าที่และผลลัพธ์ในกระบวนการทำงานหลังการผลิต** |
| **2. Project management (Planning Skill)** | | | |
| 1. การประเมินระยะเวลาโครงการ | 1. การถอดปริมาณงานและจัดหมวดหมู่ของชิ้นงาน 2. การวางแผนกระบวนการทำงาน และกำหนดระยะเวลาโครงการ 3. การติดตามงาน | * เลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสม ในการวางแผนและจัดการกระบวนการทำงานของการ ผลิตสื่อดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ * สามารถถอดปริมาณงาน วางแผนกระบวนการทำงาน กำหนดระยะเวลา และสร้างระบบติดตามงานได้ | * เรียนออนไลน์ (Online) * การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) |
| * 1. การจัดตั้งทีมทํางาน | 1. หน้าที่ของคนในทีมผลิตสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์ 2. การคัดเลือกคน จัดตั้งทีมทำงาน (Talent recruitment, rates, releases, intellectual property, copyright and key contracts) 3. Maintaining a collaborative working environment | * อธิบายบทบาทและความรับผิดชอบในการจัดการงานและการทำงานในอุตสาหกรรมการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ |
| * 1. การประเมินราคา | 1. การประเมินงบประมาณผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ 2. การจัดทำงบประมาณการผลิตสื่อ ดิจิทัลสร้างสรรค์ | * อธิบายเกี่ยวกับการประเมิน และการจัดทำงบประมาณได้ * สามารถประเมินและจัดทำงบประมาณการลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้ |
| 1. Survey & final | 1. Communication Skills: Communicating using different media 2. Teamwork Skills: Teamwork roles and processes 3. Digital Literacies: Information literacy | * สามารถประยุกต์ใช้ทักษะ Digital Literacies Communication และ Teamwork ในการควบคุมการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้สามารถประยุกต์ใช้ทักษะ Digital Literacies Communication และ Teamwork ในการควบคุมการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ได้ |
| 1. Outsource management | 1. Common Outsourcing Services 2. การบริหารจัดการ Outsourcing | * อธิบายได้เกี่ยวกับ Common Outsourcing Services และการบริหารจัดการ Outsourcing |
| 1. Product Development | 1. การเผยแพร่และจัดจำหน่าย 2. การตลาดสำหรับสื่อดิจิทัล สร้างสรรค์ 3. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทรัพย์สิน ทางปัญญา | * อธิบายได้เกี่ยวกับการเผยแพร่และจัดจำหน่าย การตลาดและทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ |
| 1. การบริหารงบประมาณ | 1. การบริหารงบประมาณการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ 2. พื้นฐานการทำบัญชีในการผลิตสื่อ ดิจิทัลสร้างสรรค์ | * อธิบายได้เกี่ยวกับการบริหารงบประมาณและพื้นฐานการทำบัญชี |
| **3. Workshop: Case Study** | | | |
| การจัดการ Task งาน สื่อสาร และนําเสนอได้อย่างเป็นระบบ   * การสื่อสาร * การทำงานเป็นทีม * ทักษะการนำเสนอ * Resilience | Workshop: Case Study | * สามารถทํางานเป็นทีม จัดการ Task งาน สื่อสาร และนําเสนอได้อย่างเป็นระบบ | * Hackathon สร้างโครง   การจำลอง  สถานการณ์   * การนําเสนอ   ผลงาน   * สัมมนาเชิง   ปฏิบัติการ (Workshop) |

2.4 **การวัดและประเมินผล (Course Evaluation)**

**ผลลัพธ์การเรียนรู้ (LO) ของหลักสูตร**

LO1 : **ผู้เรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการผลิตและการวางแผนการผลิตคอมพิวเตอร์แอนนิเมชันได้ LO2 : ผู้เรียนสามารถเข้าใจถึงการตลาดและธุรกิจสำหรับการออกแบบแอนนิเมชันได้**

**LO3 : ผู้เรียนสามารถปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามกระบวนการผลิตในอุตสาหกรรมได้**

**การวัดและประเมินผล (Course** **Evaluation)**

| **หัวข้อ**หลักสูตรอบรม | **ผลลัพธ์**  **การเรียนรู้ (LO)** | **วิธีการ**  **ประเมินผล** | **สัดส่วน**  **การประเมิน** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. **Pipeline** 2. Pre process 3. Pro process 4. Post process 5. **Project management (Planning Skill)** 6. การประเมินระยะเวลาโครงการ 7. การจัดตั้งทีมทํางาน 8. การประเมินราคา 9. Survey & final 10. Outsource management 11. การบริหารงบประมาณ 12. Product Development | LO1 , LO2 | * งานที่มอบหมาย (lab assignment) * ชิ้นงานในห้องเรียน * นำเสนอผลงาน Presentation (ในห้องเรียน) | * 50% * 10% * 10% |
| 1. **Workshop: Case Study** | LO3 | * ชิ้นงาน Final Project * นำเสนอผลงาน Presentation | * 20% * 10% |
| **รวม** | | | **100%** |

**ตารางแสดงสัดส่วนการประเมิน**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ข้อที่** | **วิธีการประเมินผล** | **สัดส่วน**  **การประเมิน** |
| 1 | งานที่มอบหมาย (lab assignment) | 50% |
| 2 | ชิ้นงานในห้องเรียน | 10% |
| 3 | นำเสนอผลงาน Presentation (ในห้องเรียน) | 10% |
| 4 | ชิ้นงาน Final Project (กรณีที่ต้องการเก็บสะสมหน่วยกิต) | 20% |
| 5 | นำเสนอผลงาน Presentation (กรณีที่ต้องการเก็บสะสมหน่วยกิต) | 10% |
| **รวมทั้งหมด** | | **100%** |

**กรณีต้องการรับรองสมรรถนะ (ไม่เก็บสะสมหน่วยกิต)**

ผู้เรียนต้องเข้าชั้นเรียนโดยมีระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 80% และต้องเข้ารับการประเมินในข้อ 1-3  
โดยคะแนนรวมที่ได้จากการประเมินต้องไม่ต่ำกว่า 80% จึงจะถือว่าผ่านการประเมินและได้รับใบรับรองสมรรถนะ

**กรณีต้องการเก็บสะสมหน่วยกิต**

ผู้เรียนต้องเข้าชั้นเรียนโดยมีระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 80% และต้องเข้ารับการประเมินในทุกข้อ (ข้อ 1-5) โดยคะแนนรวมที่ได้จากการประเมินจะถูกนำไปคิดเป็นลำดับขั้น เพื่อเก็บสะสมหน่วยกิตใน  
กระบวนวิชา 951312 การผลิตคอมพิวเตอร์แอนนิเมชัน (Computer Animation Production) จำนวน 3 หน่วยกิต ทั้งนี้ผู้ที่ได้คะแนนรวมในข้อ 1-3 ไม่ต่ำกว่า 80% จะได้รับใบรับรองสมรรถนะ

**เกณฑ์การให้ลำดับขั้น**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ลำดับขั้น** | **ช่วงคะแนน** | **ลำดับขั้น** | **ช่วงคะแนน** |
| A | 80-100 | C | 60-64 |
| B+ | 75-79 | D+ | 55-59 |
| B | 70-74 | D | 50-54 |
| C+ | 65-69 | F | 0-49 |

3. **คำสำคัญสำหรับการสืบค้น (keyword)** **และคำอธิบายหลักสูตรอย่างย่อ**

**3.1 คำสำคัญสำหรับการสืบค้น (keyword)**

Project Management of Creative Digital Media

**3.2 คำอธิบายหลักสูตรอย่างย่อ**

หลักสูตรนี้มุ่งเน้นทักษะการบริหารจัดการโครงการสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ โดยครอบคลุมการวางแผน ควบคุมสายการผลิตแอนิเมชัน (pipeline) และการจัดการทรัพยากรด้านเวลา งบประมาณ และทีมงาน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้แนวทางปฏิบัติในการพัฒนาการผลิต และหลังการผลิตของสื่อดิจิทัล พร้อมฝึกทักษะ Project Management การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ

**4. ช่วงวัน-เวลาของการรับสมัคร**

เปิดรับสมัคร วันที่ 21 เมษายน 2568 เวลา 08.30 น.

ปิดรับสมัคร วันที่ 1 มิถุนายน 2568 เวลา 16.30 น.

**5. ช่วงวัน-เวลาของการชำระค่าธรรมเนียมในการอบรม**

ตั้งแต่วันที่ทำการสมัคร ถึงวันที่ 1 มิถุนายน 2568 เวลา 23.59 น.

**6. ช่วงวัน-เวลาของการอบรม รูปแบบการอบรม และสถานที่ในการอบรม**

ช่วงวันอบรม วันที่ 4 มิถุนายน – 30 สิงหาคม 2568 เวลา 08.30-16.30 น. ทุกวันจันทร์ - ศุกร์

รูปแบบการอบรม อบรมรูปแบบ Hybrid (Onsite Workshops และ Online ผ่าน MANGO Canvas)

สถานที่ในการอบรม วิทยาลัยศิลปะสื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

**7. ช่วงวันของการส่งผลการอบรม / วันประกาศผลการศึกษา**

ภายใน 7-10 วันทำการ หลังจากที่ผู้เรียนเข้ารับการประเมิน

**8. ประเภทของหลักสูตร**

เป็นหลักสูตรเพื่อการรับรองสมรรถนะและเพื่อการเก็บสะสมหน่วยกิต

**8.1 หลักสูตรเพื่อการรับรองสมรรถนะ**

ชื่อสมรรถนะ การวางแผนและออกแบบโครงการสื่อดิจิทัล

**8.2 หลักสูตรเพื่อการเก็บสะสมหน่วยกิต**

กระบวนวิชา 951312 การผลิตคอมพิวเตอร์แอนนิเมชัน (Computer Animation Production) จำนวน 3 หน่วยกิต

9. ค่าธรรมเนียมการลงทะเบียน

* ไม่มีค่าธรรมเนียมการอบรม
* ค่าบำรุงมหาวิทยาลัย 600 บาท/คน

หมายเหตุ ค่าธรรมเนียมการอบรมทางวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ได้รับงบประมาณจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.) : โครงการผลิตบัณฑิตพันธุ์ใหม่และกำลังคนที่มีสมรรถนะเพื่อตอบโจทย์ภาคการผลิตตามนโยบายการปฏิรูปการอุดมศึกษาไทย โดยวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี จะเป็นผู้ชำระค่าบำรุงมหาวิทยาลัยผ่านเว็บไซต์ของวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต เมื่อมีผู้สมัครครบตามจำนวนแล้ว

**10. แหล่งที่มาของงบประมาณการเปิดหลักสูตร**

ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.)

**11. ติดต่อสอบถาม**/ผู้ประสานงานหลักสูตร

ชื่อ-สกุล นางสาวดารนินทร์ ปินทะนา

เบอร์โทร 093-8864131

อีเมล [daranin.p@cmu.ac.th](mailto:daranin.p@cmu.ac.th)

**12.** ความรู้พื้นฐานและ**เงื่อนไขคุณสมบัติของผู้สมัคร**

เป็นผู้ที่มีพื้นฐานเกี่ยวกับแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์เบื้องต้น

**13. เอกสารหลักฐานที่ใช้ประกอบการพิจารณาคัดเลือกผู้สมัคร**

* ประวัติส่วนตัว (Resume) ที่ระบุข้อมูลของผู้สมัครครบถ้วน เช่น ชื่อ-นามสกุล, อายุ, เบอร์โทร, อีเมล, ประวัติการศึกษา, อาชีพ เป็นต้น (รูปแบบ PDF file)
* ผลงาน/ชิ้นงาน ที่เกี่ยวกับแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์เบื้องต้น ในรูปแบบ PDF file (ถ้ามี)

**14. ส่วนลดค่าธรรมเนียมการอบรม/ค่าบำรุงมหาวิทยาลัย**

ยกเว้นค่าบำรุงมหาวิทยาลัยสำหรับนักศึกษา ผู้ปฏิบัติงานในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หรือผู้ที่สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

**15. หมวดหมู่การเรียนรู้**

🗹 วิทยาศาสตร์/เทคโนโลยี/นวัตกรรม 🞏 การงาน/การอาชีพ

🞏 วิทยาศาสตร์สุขภาพ 🞏 ภาษา/การพัฒนาตนเอง

🗹 การวิจัย/วิชาการ/ศึกษาต่อ 🞏 ดนตรี/ศิลปะ/กราฟิก/การถ่ายภาพ/งานอดิเรก

🞏 มนุษยศาสตร์/สังคมศาสตร์ 🞏 เกษตรกรรม/ธรรมชาติ/สิ่งแวดล้อม

🞏 การเงิน/การบัญชี/การตลาด/การลงทุน 🞏 ความรู้ทั่วไป