



ประกาศวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เรื่อง หลักเกณฑ์การย้ายสาขาวิชา ของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

เพื่อให้การย้ายสาขาวิชาของนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี เพื่อเข้าศึกษาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (นานาชาติ) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ และหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลเกม วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี เป็นไปอย่างถูกต้อง และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย สมควรกำหนดหลักเกณฑ์ของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อใช้สำหรับการพิจารณารับและถือปฏิบัติ

ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามความมาตรา ๔๐ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. ๒๕๕๑ และข้อบังคับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ และข้อบังคับมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๑ ข้อ ๑๘ การย้ายสาขาวิชา วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี จึงขอกำหนดหลักเกณฑ์การย้ายสาขาวิชาเพื่อเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (นานาชาติ) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ และหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลเกม วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ไว้ดังต่อไปนี้

๑. การพิจารณาระดับที่เหมาะสมของค่าลำดับชั้นสะสมเฉลี่ยทั้งหมดของนักศึกษาที่ประสงค์จะขอ ย้ายสาขาวิชาให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการบริหารหลักสูตรที่จะรับย้ายสาขาวิชา

๒. นักศึกษาที่ประสงค์จะขอย้ายสาขาวิชาจะต้องชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาตามระเบียบ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่าด้วยค่าธรรมเนียมการศึกษาสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี พ.ศ. ๒๕๖๑ ของแต่ละสาขาวิชาที่พิจารณารับย้ายได้กำหนดไว้โดยเคร่งครัด

๓. นักศึกษาที่ประสงค์จะย้ายสาขาวิชาจะต้องมีคุณสมบัติตามเงื่อนไขที่สาขาวิชากำหนด เพื่อประกอบการพิจารณา ตามเอกสารแนบท้ายประกาศ

๔. วิธีการดำเนินการและหลักฐานการขอย้ายสาขาวิชา ตามเอกสารแนบท้ายประกาศ

๕. การรับย้ายสาขาวิชาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี จะพิจารณาปีละ ๒ ครั้ง ในภาคการศึกษาปกติ

๖. การพิจารณาในการรับย้ายนักศึกษา ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการบริหารหลักสูตรของสาขาวิชาที่รับย้าย

๗. กรณีนอกเหนือจากนี้ ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการวิชาการ ระดับปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี พิจารณา ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของคณะกรรมการวิชาการ ระดับปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ถือเป็นที่สุด

จึงประกาศมาเพื่อทราบโดยทั่วกัน

ประกาศ ณ วันที่ ๑๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๖



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราวิทย์ญาณจินดา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติการแทน

คณบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี

เงื่อนไขการพิจารณารับย้ายสาขาวิชาปีการศึกษา ๒๕๖๖

หลักสูตร สาขาวิชา	เงื่อนไขการพิจารณารับย้ายโดยนักศึกษาต้องเรียนในกระบวนวิชาดังต่อไปนี้
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (นานาชาติ)	๑. กระบวนวิชา ๙๕๓๑๐๐ : Computers and Programming ๒. กระบวนวิชา ๙๕๓๒๐๒ : Introduction to Software Engineering ๓. กระบวนวิชา ๙๕๓๒๖๒ : Front-end and Web Development Foundation – จะต้องได้ลำดับชั้นในแต่ละกระบวนวิชาไม่ต่ำกว่า C – มีคะแนนภาษาอังกฤษไม่น้อยกว่า TOEFL ๖๑ (IBT) หรือ IELTS ๕ หรือ CMU-eTEGS ๖๐ หรือ ได้ลำดับชั้นในกระบวนวิชา ๐๐๑๑๐๑ และ ๐๐๑๑๐๒ ไม่ต่ำกว่า B – ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ๒.๐๐ ขึ้นไป
หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและ วิชวลเอฟเฟกต์	๑. กระบวนวิชา ๙๕๑๑๐๒ : Introduction to Computer and Animation ๒. กระบวนวิชา ๙๕๑๑๒๔ : Computer and Programming for Animation and Game ๑ หรือกระบวนวิชา ๙๕๑๑๐๖ : Screenwriting and Digital Storytelling – จะต้องได้ลำดับชั้นในแต่ละกระบวนวิชาไม่ต่ำกว่า C – ผ่านกระบวนการสอบวิชาความถนัดของสาขาวิชา – มีแฟ้มสะสมผลงานทางแอนิเมชันหรือเกม – ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ๒.๓๐ ขึ้นไป
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่ และเทคโนโลยีสารสนเทศ และ หลักสูตรวิทยาศาสตร บัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ สมัยใหม่และเทคโนโลยี สารสนเทศ(นานาชาติ)	๑. กระบวนวิชา ๙๕๔๑๐๐ : Information System for Organization ๒. กระบวนวิชา ๙๕๔๑๔๐ : IT Literacy หรือ กระบวนวิชา ๙๕๕๑๐๒ : Digital Literacy ๓. กระบวนวิชา ๙๕๔๑๔๒ : Fundamental Computer Programming for Modern Management – จะต้องได้ลำดับชั้นในแต่ละกระบวนวิชาไม่ต่ำกว่า C – ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ๒.๐๐ ขึ้นไป

หลักสูตร สาขาวิชา	เงื่อนไขการพิจารณารับย้ายโดยนักศึกษาต้องเรียนในกระบวนวิชาดังต่อไปนี้
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลเกม	๑. กระบวนวิชา ๙๕๘๑๑๑ : Computer and Programing for Game ๑ ๒. กระบวนวิชา ๙๕๘๑๑๒ : Computer and Programing for Game ๒ - จะต้องได้ลำดับชั้นในแต่ละกระบวนวิชาไม่ต่ำกว่า C - ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ๒.๐๐ ขึ้นไป

วิธีการดำเนินการและหลักฐานการขอย้ายสาขาวิชา

๑. ให้นักศึกษาแจ้งอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบเงื่อนไขและการวางแผนการลงทะเบียนกระบวนวิชาที่เป็นเงื่อนไขการย้ายสาขา (ก่อนการลงทะเบียนกระบวนวิชาเทอมถัดไป)
๒. เมื่อนักศึกษาลงทะเบียนผ่านตามเงื่อนไขการย้ายแล้ว ให้ขอรับแบบฟอร์มการขอย้ายสาขาวิชาได้ที่หน่วยบริการการศึกษา ระดับปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี และกรอกรายละเอียดให้เรียบร้อย
๓. นักศึกษายื่นเอกสารที่เจ้าหน้าที่ประจำสาขาวิชาเดิม ภายในระยะเวลาที่กำหนด
๔. นักศึกษาจะต้องรับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตรในสาขาวิชาเดิม และ/หรือ หัวหน้าสำนักวิชา
๕. สำหรับการย้ายไปหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ จะต้องได้รับการพิจารณาผ่านสะสมผลงานทางแอนิเมชันหรือเกม จากคณะกรรมการบริหารหลักสูตรก่อนลงทะเบียนกระบวนวิชาตามเงื่อนไขการย้าย