

การรับรองมาตรฐานการอุดมศึกษาของหลักสูตรการศึกษา
ในสถาบันอุดมศึกษา ตามมติ กมอ.
ครั้งที่ 1/2569 เมื่อวันที่ 14 มกราคม 2569



มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
หลักสูตรนี้ได้รับการอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
ครั้งที่ 10/2567 เมื่อวันที่ 21 ตุลาคม 2567

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568)



PROGRAMME SPECIFICATION



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568)

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

1. ชื่อปริญญา ประกาศนียบัตรบัณฑิต ประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง และสาขาวิชา

1.1 ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

- ชื่อเต็ม (ภาษาไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
ชื่อย่อ (ภาษาไทย) : วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
ชื่อเต็ม (ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Science (Information Technology)
ชื่อย่อ (ภาษาอังกฤษ) : B.Sc. (Information Technology)

1.2 รหัสและชื่อหลักสูตร

- รหัส : 25491791108496
ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Information Technology

1.3 วิชาเอก

แขนงวิชาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล (Digital Office Technology)
แขนงวิชาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม (Digital Content and Games)

1.4 จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

1.5 รูปแบบของหลักสูตร

เป็นหลักสูตรระดับปริญญาตรีทางวิชาการ หลักสูตร 4 ปี

1.6 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

1.7 การรับสมัครนักศึกษา

รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติที่สามารถใช้ภาษาไทยได้

1.8 การให้ปริญญาแก่ผู้ศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

1.9 สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- หลักสูตรใหม่ เริ่มเปิดสอน
- หลักสูตร ปรับปรุง พ.ศ. 2568 ปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564)

PBRUQF2 (Program Specification)

- สาขาวิชานวัตกรรมการดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565)
เริ่มเปิดสอนภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2568
- ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะ
ในการประชุมครั้งที่ 1/2567 เมื่อวันที่ 20 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567
 - ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารวิชาการ
ในการประชุมครั้งที่ พิเศษ 9/2567 เมื่อวันที่ 26 เดือนกันยายน พ.ศ. 2567
 - ได้รับความเห็นชอบจากสภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
ในการประชุมครั้งที่ 10/2567 เมื่อวันที่ 3 เดือนตุลาคม พ.ศ. 2567
 - ได้รับอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรจากสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
ในการประชุมครั้งที่ 10/2567 เมื่อวันที่ 21 เดือนตุลาคม พ.ศ. 2567
 - ได้รับอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรจากสภาวิชาชีพ (**ถ้ามี)
ในการประชุมครั้งที่ เมื่อวันที่ เดือน..... พ.ศ.

1.10 อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

หน่วยงานภาครัฐ

นักวิชาการคอมพิวเตอร์ในหน่วยงานภาครัฐ

นักดูแลระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

หน่วยงานภาคเอกชน

นักฝึกอบรมคอมพิวเตอร์

นักดูแลระบบสำนักงานสมัยใหม่

นักออกแบบและพัฒนาเกม

นักพัฒนาและดูแลเว็บไซต์

ผู้ประกอบการอิสระ

นักสื่อสารเนื้อหาคอนเทนต์

อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer)

นักพัฒนาสื่อดิจิทัล

1.11 สถานที่การจัดการศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

1.12 ความร่วมมือกับสถาบันหรือหน่วยงานอื่น

หลักสูตรเฉพาะของสถาบันที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

2. ปรัชญา วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้

2.1 ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย

ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยมติเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีในคราวประชุมครั้งที่ 10/2565 วันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2565 และประกาศใช้ตั้งแต่วันที่ 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2565 ความว่า “การจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ สร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกช่วงวัยด้วยการศึกษาแบบยืดหยุ่น เน้นสมรรถนะผู้เรียนเป็นสำคัญ สร้างประสบการณ์จากการปฏิบัติ มีความภาคภูมิใจในตนเอง สังคมและสถาบัน อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขด้วยคุณธรรม จริยธรรม บนพื้นฐานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต และการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน”

2.2 หลักการและเหตุผลของหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรนี้เป็นไปตามทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2565-2570) ที่ประเทศไทยจะยังคงประสบภาวะแวดล้อมและบริบทของการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงทั้งจากภายใน ภายนอกประเทศ และสภาพพื้นฐานทางด้านเศรษฐกิจที่เกิดการลงทุนให้เกิดความคุ้มค่าของต้นทุนให้มากที่สุด ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด รวมถึงความหลากหลายของเทคโนโลยีและโปรแกรมด้านคอมพิวเตอร์ ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงการบริหารองค์กรขนาดเล็กแต่ทำให้เกิดประสิทธิผลมากขึ้น จึงจำเป็นต้องเตรียมพร้อมให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดังกล่าว หลักสูตรเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ถูกพัฒนาขึ้นตามสภาพความต้องการใช้บุคลากรที่มีความสามารถในการจัดการสำนักงานให้ทันสมัย การจัดการในการใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านต่าง ๆ ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับองค์กรต่าง ๆ ทั้งในท้องถิ่นและระดับประเทศ และเป็นหลักสูตรที่แตกต่างจากสถาบันอื่น ดังนั้น การลดต้นทุนในการผลิตบัณฑิตให้สำเร็จการศึกษา จึงเป็นสิ่งจำเป็นและให้ได้บัณฑิตที่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานด้านคอมพิวเตอร์และก่อให้เกิดประสิทธิผลในการบริหารจัดการองค์กรในการใช้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านสภาพของเศรษฐกิจ จำนวนของพลเมืองที่มีการเกิดลดลง การเกิดสังคมเครือข่ายและอินเทอร์เน็ตทำให้มีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการทำงานที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ไปทุกหนแห่งตลอดเวลา จึงทำให้เกิด ความต้องการในเรื่องการบริหารจัดการองค์กรทางด้านคอมพิวเตอร์ การพัฒนาเว็บไซต์ การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การบริหารบุคลากรด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์ การบริหารจัดการด้านระบบเครือข่าย เป็นต้น จึงนำมาสู่การปรับปรุงหลักสูตรทางด้านคอมพิวเตอร์ โดยทำการรวมหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ด้านคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ให้คุ้มค่า และสามารถสร้างความหลากหลายในการเรียนรู้ในสาขาวิชา เพื่อสนับสนุนการประกอบอาชีพเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลากรให้เหมาะสมกับความต้องการ สอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมไทยในปัจจุบันและอนาคต เน้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในแนวคิด หลักการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น

PBRUQF2 (Program Specification)

จึงทำให้เกิด ความต้องการในเรื่องการบริหารจัดการหน่วยงานหรือองค์กรด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การพัฒนาเว็บไซต์ การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การบริหารบุคลากรด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์ การบริหารจัดการด้านระบบเครือข่าย เป็นต้น จึงนำมาสู่การปรับปรุงหลักสูตรทางด้านคอมพิวเตอร์โดยทำการรวม หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิตสาขาวิชาวิศวกรรมดิจิทัล แขนงวิชาดิจิทัลเทนต์และเกม เข้ากับสาขาวิชา คอมพิวเตอร์ประยุกต์ เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล ที่มีการปัญญาประดิษฐ์มาเป็นเครื่องช่วยในการเรียนการสอนในทุกรายวิชา เน้นการเรียนรู้จากปรัชญาประสบการณ์นิยม เกิดจากการลงมือปฏิบัติที่แสวงหาความจริง ด้วยคำตอบของตนเองในสถานประกอบการเป็นหลัก และปรับชื่อสาขาวิชาเป็น สาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการประยุกต์และสะท้อนคิดการใช้ เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ให้คุ้มค่า นำความรู้ที่นำมาปฏิบัติในชีวิตจริงได้ สามารถนำความหลากหลาย จากการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา มาทำการวิเคราะห์ พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อสนับสนุนการ ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ พัฒนานักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่มีความเหมาะสมกับความต้องการ ของตลาดแรงงาน สอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมไทยในปัจจุบันและอนาคต เน้นให้ ผู้เรียนมีความเข้าใจในแนวคิด หลักการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ดังต่อไปนี้ (1) การผลิตบัณฑิตบัณฑิตที่มีคุณธรรมนำความรู้และมีคุณภาพตาม มาตรฐานสากล (2) สร้างและพัฒนาองค์ความรู้โดยเน้นพัฒนาด้านวิชาชีพครู การท่องเที่ยว อาหาร และ เทคโนโลยี (3) บริการวิชาการเพื่อพัฒนาสังคมสืบสานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ส่งเสริมทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น และ (4) พัฒนาการบริหารจัดการตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง กล่าวคือหลักสูตรนี้เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับคุณธรรม สาระที่เป็นเทคโนโลยีซึ่งเป็นสากล และพัฒนา บุคลากรด้านเทคโนโลยีเพื่อตอบสนองการประกอบอาชีพทั้งในท้องถิ่นและประเทศ โดยเน้นการประยุกต์ใช้ ซอฟต์แวร์ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ได้เล็งเห็นความสำคัญของการศึกษา โดยมีหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุน และกำกับดูแลการอุดมศึกษาให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก รวมทั้ง ส่งเสริมความร่วมมือเพื่อผลิตกำลังคนระดับสูงเฉพาะทาง และความร่วมมือในด้านการวิจัยและการสร้างสรรค์ นวัตกรรมกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และบุคคลหรือหน่วยงานใน ต่างประเทศ การผลิตบัณฑิตหลักสูตรต่าง ๆ ที่ปรากฏในแต่ละมหาวิทยาลัย จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการ ผลิตกำลังคนให้เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน

แนวโน้มของทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นที่ต้องการมากขึ้นในปัจจุบัน ไม่เพียงแต่ ในอุตสาหกรรมเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ในส่วนอื่น ๆ ของสังคมที่ต้องการการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการแก้ไขปัญหา และพัฒนานักพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์และเกมที่สามารถประกอบวิชาชีพได้ในหลายสาขาอาชีพและเป็น ที่ต้องการในตลาดแรงงาน

PBRUQF2 (Program Specification)

จากการสังเคราะห์ความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ได้แก่ ศิษย์เก่า นักศึกษา ปัจจุบัน ผู้ใช้บัณฑิต ผู้ประกอบการ และผู้สอน พบว่า มีความต้องการ Upskill และ Reskill ทักษะเพื่อให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีและแนวโน้มการทำงานในปัจจุบันและอนาคต เช่น การพัฒนา Smart City และ IoT รวมทั้งทักษะสำคัญที่เน้น ได้แก่ Game Design, 3D Development, Power BI, Python, Microsoft Office และการพัฒนาโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและการวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาเกม การใช้แอปพลิเคชัน ออกแบบสื่อสำหรับงานประชาสัมพันธ์ทางออนไลน์ เน้นการสร้างทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (E-Document) และการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ความสำคัญของคุณธรรมและจริยธรรมในการทำงาน รวมถึงการเสริมสร้างความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกับผู้อื่น จึงส่งผลให้เกิดการปรับปรุงหลักสูตรใหม่ ให้มีความทันสมัยและเหมาะสมกับสภาวการณ์ทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปและมีทักษะการเรียนรู้และสมรรถนะตรงตามความต้องการแรงงานเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต และสามารถพัฒนาทักษะด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องอย่างมีจรรยาบรรณ

2.3 ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

2.3.1 ปรัชญาของหลักสูตร

มุ่งผลิตบัณฑิตที่เรียนรู้ สร้างสรรค์เทคโนโลยีสารสนเทศตลอดชีวิต มีความรู้ความเข้าใจด้านเทคโนโลยี สำนักงานดิจิทัล ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม โดยกระบวนการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยการเรียนการสอนแบบโครงการเป็นฐาน บนพื้นฐานเศรษฐกิจพอเพียง โดยยึดหลักคุณธรรมและช่วยพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

2.3.2 ความสำคัญของหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ แขนงวิชาเทคโนโลยีเว็บและมัลติมีเดีย และแขนงวิชาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล มาเป็นแขนงวิชาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล และแขนงวิชาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ให้คุ้มค่าและสามารถสร้างความหลากหลายในการเรียนรู้ มีความเข้าใจในแนวคิด หลักการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นหลักสูตรที่ผลิตบัณฑิต ให้มีความรู้และทักษะในการเป็นผู้ออกแบบซอฟต์แวร์ให้เหมาะกับพฤติกรรมผู้ใช้ การพัฒนาซอฟต์แวร์ การพัฒนาคอนเทนต์ การผลิตสื่อดิจิทัล การผลิตเกม และการจัดหาซอฟต์แวร์ประยุกต์ได้อย่างเหมาะสมกับความเจริญก้าวหน้า และความต้องการขององค์กรต่าง ๆ ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญในการพัฒนาองค์การระดับท้องถิ่น และประเทศ และตอบสนองตามกรอบแผนอุดมศึกษาระยะยาว 15 ปี ฉบับที่ 3 (พ.ศ.2560-2574) ที่มุ่งเน้นผลผลิต และผลลัพธ์ของระบบอุดมศึกษา (Higher Education Outcomes) ที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพตามมาตรฐานที่ยอมรับระดับสากล แผนยุทธศาสตร์ชาติ แผนยุทธศาสตร์กลุ่มจังหวัดภาคตะวันตก และแผนยุทธศาสตร์จังหวัดเพชรบุรี

2.3.3 วัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

2.3.3.1 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

PBRUQF2 (Program Specification)

- 1) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2) เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถออกแบบ และพัฒนาระบบสารสนเทศในสำนักงาน หรือสร้างดิจิทัลคอนเทนต์และพัฒนาเกม
- 3) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม รวมถึงจรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำงานเป็นทีม และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 4) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะใฝ่รู้ด้านการพัฒนางานที่รองรับการเปลี่ยนแปลงสามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และมีแนวคิดเป็นผู้ประกอบการ

2.3.3.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education Program Learning Outcomes: GELOs)

- 1) GELO-1: สามารถใช้ทักษะด้านภาษาและทักษะการสื่อสาร ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - GELO-1.1: สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษหรือภาษาที่ 3 ได้ทั้งในชีวิตประจำวันและในการประกอบ อาชีพ
 - GELO-1.2: สามารถสื่อสารภาษาไทยได้ทั้งในชีวิตประจำวันและในการประกอบอาชีพ
- 2) GELO-2: สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และมีความยืดหยุ่นต่อการดำรงชีวิตในสังคมทุกระดับ
 - GELO-2.1: มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21
 - GELO-2.2: แสดงออกถึงการเป็นผู้มีความยืดหยุ่นในการดำรงชีวิตท่ามกลางสังคมพหุวัฒนธรรม เคารพในความแตกต่างของธรรมชาติความเป็นมนุษย์ และวิถีชีวิต
 - GELO-2.3: สามารถเชื่อมโยงความรู้ในศาสตร์ที่หลากหลาย เพื่อคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม
- 3) GELO-3: สามารถใช้ทักษะการคิด เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม
 - GELO-3.1: สามารถประยุกต์ใช้หลักการคิด การแสวงหาความรู้เพื่อการแก้ไขและหาคำตอบให้ได้ข้อสรุปของปัญหาที่มีนัยสำคัญ หรือสร้างสรรค์ผลงานทางความคิด
 - GELO-3.2: มีทักษะการคิดนอกกรอบ คิดอย่างสร้างสรรค์และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อต่อยอดให้เกิดนวัตกรรม
- 4) GELO-4: มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการที่สัมพันธ์กับการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล
 - GELO-4.1: มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - GELO-4.2: สามารถวางแผนธุรกิจได้อย่างเหมาะสมกับการประกอบอาชีพที่ต้องมีการลงทุนในยุคดิจิทัล

PBRUQF2 (Program Specification)

5) GELO-5: มีคุณลักษณะของผู้มีคุณธรรม จริยธรรมอันดีงาม และมีคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ

GELO-5.1: สามารถเรียนรู้แนวทางในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของพระบรมราโชบาย ด้านการศึกษา ได้แก่ ทศนคติที่ถูกต่อบ้านเมือง พื้นฐานชีวิตที่มั่นคง-มีคุณธรรม มีงานทำ-มีอาชีพ เป็นพลเมืองที่ดี

GELO-5.2: ตระหนักและสำนึกในความเป็นไทยเพื่อให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ

6) GELO-6: มีคุณลักษณะของผู้มีจิตสำนึกและร่วมสืบสาน “ศาสตร์แห่งพระราชา”

GELO-6.1: มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

GELO-6.2: สามารถเลือกแนวทางตามศาสตร์พระราชาไปใช้ในการสร้างคุณค่าให้กับทั้งตนเอง สังคม และประเทศชาติ

2.3.3.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

PLO1: มีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้งานได้

PLO2: สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล และประยุกต์ใช้โปรแกรมสำนักงาน

PLO3: สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างดิจิทัลคอนเทนต์และสร้างเกม

PLO4: มีคุณธรรม และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การทำงานเป็นทีม และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

PLO5: มีคุณลักษณะใฝ่รู้ด้านการพัฒนางานเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และมีแนวคิดเป็นผู้ประกอบการ

หมายเหตุ แขนงวิชาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล วัดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร ดังนี้ PLO1, PLO2, PLO4, PLO5

แขนงวิชาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม วัดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร ดังนี้ PLO1, PLO3, PLO4, PLO5

2.2.4 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)

แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ชั้นปีที่	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา	หมายเหตุ
ชั้นปีที่ 1	นำความรู้ด้านเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม สามารถสืบค้นข้อมูล และมีจริยธรรมที่ดีของนักเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความรู้ด้านตรรกะและสามารถประยุกต์ใช้ในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	PLO1, PLO4

PBRUQF2 (Program Specification)

ชั้นปีที่ 2	มีทักษะและสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมสำนักงาน	PLO2
ชั้นปีที่ 3	สามารถวิเคราะห์และออกแบบระบบฐานข้อมูลความมั่นคงปลอดภัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้	PLO2, PLO4
ชั้นปีที่ 4	พัฒนาโครงการโดยใช้หลักเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลได้อย่างมีจริยธรรมและคุณธรรม ตามความต้องการของสถานประกอบการได้	PLO4, PLO5

แขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

ชั้นปีที่	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา	หมายเหตุ
ชั้นปีที่ 1	นำความรู้ด้านเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม สามารถสืบค้นข้อมูล และมีจริยธรรมที่ดีของนักเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความรู้ด้านตรรกะและสามารถประยุกต์ใช้ในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	PLO1, PLO4
ชั้นปีที่ 2	วิเคราะห์และออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์และเกมได้อย่างมีจริยธรรมและคุณธรรม	PLO3, PLO4
ชั้นปีที่ 3	สร้างชิ้นงานโดยใช้ดิจิทัลคอนเทนต์รวมทั้งสามารถสร้างเกมได้	PLO3, PLO5
ชั้นปีที่ 4	พัฒนาโครงการโดยบูรณาการหลักการออกแบบดิจิทัลคอนเทนต์และเกมได้อย่างมีจริยธรรมและคุณธรรม ตามความต้องการของสถานประกอบการได้	PLO3

หมายเหตุ ตารางแสดงความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) กับจำแนกตามรายวิชาเฉพาะตามลำดับชั้นปี (YLOs) (ภาคผนวก ง)

3. โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

3.1 โครงสร้างหลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร **ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต**

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร **ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต**

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

- | | | | |
|--|-------------|----|----------|
| 1. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ | ไม่น้อยกว่า | 12 | หน่วยกิต |
| 1) ทักษะภาษาและการสื่อสาร | ไม่น้อยกว่า | 9 | หน่วยกิต |
| 2) ทักษะการเรียนรู้สื่อและการปรับตัวในยุคโลกาภิวัตน์ | ไม่น้อยกว่า | 3 | หน่วยกิต |
| 2. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรม | ไม่น้อยกว่า | 6 | หน่วยกิต |
| 1) ทักษะการคิดเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม | ไม่น้อยกว่า | 3 | หน่วยกิต |
| 2) ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ | ไม่น้อยกว่า | 3 | หน่วยกิต |
| 3. กลุ่มวิชาพัฒนาจริยธรรมและทักษะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง | ไม่น้อยกว่า | 6 | หน่วยกิต |
| 1) จริยธรรมและการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง | ไม่น้อยกว่า | 3 | หน่วยกิต |
| 2) ร้อยเรื่องเมืองเพชร | ไม่น้อยกว่า | 3 | หน่วยกิต |

ข. หมวดวิชาเฉพาะ

- | | | | |
|---|-------------|----|----------|
| 1. กลุ่มวิชาแกน | ไม่น้อยกว่า | 20 | หน่วยกิต |
| 2. กลุ่มวิชาบังคับ | ไม่น้อยกว่า | 39 | หน่วยกิต |
| 3. กลุ่มวิชาเลือก | ไม่น้อยกว่า | 24 | หน่วยกิต |
| 4. กลุ่มฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา | ไม่น้อยกว่า | 7 | หน่วยกิต |

ค. หมวดวิชาเสรี **6 หน่วยกิต**

3.1.3 รายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

- | | | | |
|-----------------------------------|--|---|-------------|
| 1. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ | เรียนไม่น้อยกว่า | 12 | หน่วยกิต |
| 1) ทักษะภาษาและการสื่อสาร | เรียนไม่น้อยกว่า | 9 | หน่วยกิต |
| รหัสวิชา | ชื่อวิชา | หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) | |
| 1550100 | ภาษาอังกฤษระดับ A2
(English level A2) | non-credit | บังคับเรียน |
| 1550101 | ภาษาอังกฤษระดับ B1
(English level B1) | 3 (1-2-6) | บังคับเรียน |

PBRUQF2 (Program Specification)

ชื่อวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
1550102	ภาษาอังกฤษระดับ B1+ (English level B1+)	3 (1-2-6)	บังคับเรียน
1550103	แรงบันดาลใจในการเรียนภาษาอังกฤษ (Inspiration in Learning English)	3 (1-2-6)	
1550104	ภาษาอังกฤษในวิถีชีวิต (English lifestyle)	3 (1-2-6)	
1550105	ภาษาอังกฤษสำหรับโซเชียลมีเดีย (English for Social Media)	3 (1-2-6)	
1540101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเชิงบูรณาการ (Thai Language for Integrated Communication)	3 (1-2-6)	บังคับเรียน
1540102	ส่งสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา (Send Creative Messages for Development)	3 (1-2-6)	
1570101	สนุกกับภาษาจีน (Chinese is Fun)	3 (1-2-6)	
1590101	สนุกกับภาษาญี่ปุ่น (Japanese is Fun)	3 (1-2-6)	
1620101	สนุกกับภาษาเกาหลี (Korean is Fun)	3 (1-2-6)	

2) ทักษะการเรียนรู้สื่อและการปรับตัวในยุคโลกาภิวัตน์ เรียนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
7000101	ดิจิ-เทค (Digital & Technology)	3 (1-2-6)	บังคับเรียน
1000101	ความสุขในศตวรรษที่ 21 (Happiness in the 21 st Century)	3 (1-2-6)	
2000101	ชีวิตยืดหยุ่นได้ (Resilient life)	3 (1-2-6)	
2500101	ศิลปะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (The Art of Living with Others)	3 (1-2-6)	

PBRUQF2 (Program Specification)

2. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรม เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

1) ทักษะการคิดเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม เรียนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
1000102	ทำทลายความคิด (Growth Mindset)	3 (1-2-6)
4020101	วิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาไทย (Science of Thai Wisdom)	3 (1-2-6)
5000101	นวัตกรรมการเกษตรเพื่อคุณภาพชีวิต (Agricultural Innovation for Quality of Life)	3 (1-2-6)
6000101	ความคิดสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาวัตกรรม (Creativity for Innovation Development)	3 (1-2-6)
4040101	คณิตศาสตร์เพื่อการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ (Mathematics for Problem Solving and Decision Making)	3 (1-2-6)
4090101	การทำอาหารไทยและอาหารนานาชาติ (Thai cooking and International cooking)	3 (1-2-6)

2) ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ เรียนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
3560101	ผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurship)	3 (1-2-6)
3560102	ศาสตร์แห่งการเป็นผู้ประกอบการ (Principles of Entrepreneurship)	3 (1-2-6)
3540101	การตลาดสำหรับผู้ประกอบการรุ่นใหม่ (Marketing for Modern Entrepreneur)	3 (1-2-6)
3560103	เศรษฐศาสตร์กับการเป็นผู้ประกอบการ (Economics and Entrepreneurship)	3 (1-2-6)
3010101	การสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัล (Digital Business Communication)	3 (1-2-6)
3010102	การสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์เชิงกลยุทธ์ (Branding and Strategic Brand Communications)	3 (1-2-6)

3. กลุ่มวิชาพัฒนาจริยธรรม เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

และทักษะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

PBRUQF2 (Program Specification)

1) จริยธรรมและการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง		เรียนไม่น้อยกว่า 3	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
2560101	การเมืองและกฎหมายในชีวิตยุคดิจิทัล (Politics and Law in Digital Life)	3	(1-2-6)
4010101	วิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Science for Sustainable Development)	3	(1-2-6)
4010102	สิ่งแวดล้อมและการปรับตัวภายใต้วิกฤตภูมิอากาศ (Environment and Climate Crisis Adaptation)	3	(1-2-6)
0988101	สุขภาพเพื่อชีวิตในยุคดิจิทัล (Health for Life in the Digital Age)	3	(1-2-6)
1090101	กิจกรรมทางกายเพื่อชีวิตวิถีใหม่ที่ยั่งยืน (Physical Activities for Sustainable New Normal)	3	(1-2-6)
2) ร้อยเรื่องเมืองเพชร		เรียนไม่น้อยกว่า 3	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
2500102	รักษเมืองพริบพรี (Conservation of Phetchaburi)	3	(1-2-6)
2500103	ชุมชนของพ่อ (The King's Community)	3	(1-2-6)
2530101	พัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน (Community Development)	3	(1-2-6)
ข. หมวดวิชาเฉพาะด้าน		เรียนไม่น้อยกว่า 90	หน่วยกิต
กลุ่มวิชาแกน		20	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
7001101	กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์ Law and Ethics for Computer Professional	2	(1-2-3)
7001301	หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม Principles of programing design and development	3	(2-2-5)
7001302	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Computer Programming	3	(2-2-5)
7001701	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ English for Computing Technology	3	(2-2-5)

PBRUQF2 (Program Specification)

7002301	คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ Mathematics for Computer Scientist	3 (2-2-5)
7002501	เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และไซเบอร์ Computer Network Technology and Cyber	3 (2-2-5)
7004901	การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ Introduction to Research in Computing	3 (2-2-5)

แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล **63** หน่วยกิต

กลุ่มวิชาบังคับ **39** หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี – ปฏิบัติ – ศึกษาด้วยตนเอง)
7131101	หลักการและทฤษฎีการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล Principles and Theories of Digital Office Technology	3 (2-2-5)
7131102	ระบบปฏิบัติการสำหรับสำนักงานดิจิทัล Operating Systems for Digital Office	3 (2-2-5)
7131301	เทคโนโลยีการจัดการเอกสาร Document Management Technology	3 (2-2-5)
7132301	เทคโนโลยีแผ่นตารางทำการ Spreadsheets Technology	3 (2-2-5)
7132303	เทคโนโลยีการนำเสนอ Presentation Technology	3 (2-2-5)
7133103	การประยุกต์เจเนอเรทิฟเอไอสำหรับสำนักงานดิจิทัล Generative Artificial Intelligence Application for Digital Office	3 (2-2-5)
7133104	จินตทัศน์ข้อมูลสำหรับสำนักงานดิจิทัล Data Visualization for Digital Office	3 (2-2-5)
7133201	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล Analysis and Design of Digital Office Information Systems	3 (2-2-5)
7133202	การจัดการฐานข้อมูลสำนักงานดิจิทัล Office Database Management	3 (2-2-5)
7133407	การบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล Project Management in Digital Office Technology	3 (2-2-5)
7133702	ความมั่นคงของเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล Security of Digital Office Technology	3 (2-2-5)
7134901	การสัมมนาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล Seminar in Digital Office Technology	3 (3-0-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

7134902	โครงการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล Project in Digital Office Technology	3 (0-6-3)
กลุ่มวิชาเลือก		เรียนไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วยตนเอง)
7012101	สถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ Statistics for Information Technology	3 (2-2-5)
7013101	ปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence	3 (2-2-5)
7131302	อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง Internet of Things (IoT)	3 (2-2-5)
7131303	เทคโนโลยีพื้นฐานบล็อกเชน Blockchain Foundation Technology	3 (2-2-5)
7131403	การยศาสตร์เพื่อการออกแบบในสำนักงานดิจิทัล Ergonomics for Digital Office	3 (2-2-5)
7132302	เทคโนโลยีสำหรับสำนักงานดิจิทัล Technology for Digital Office	3 (2-2-5)
7132303	การออกแบบอันตรกิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ User-Computer Interaction Design	3 (2-2-5)
7132402	การประมวลผลบนกลุ่มเมฆ Cloud Computing	3 (2-2-5)
7132501	เทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Technology on Mobile Device	3 (2-2-5)
7132602	การศึกษาวงจรและซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ Circuit Studies and Maintaining Microcomputer	3 (2-2-5)
7133303	การออกแบบและการผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานดิจิทัล Multimedia Design and Production for Digital Office	3 (2-2-5)
7133304	ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการบริหาร Artificial Intelligence for Management	3 (2-2-5)
7133403	การประยุกต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ Electronic Commerce Applications	3 (2-2-5)
7134105	การพัฒนาตนเองเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล Personal Development for Digital Technology Entrepreneur	3 (2-2-5)
7134408	การพัฒนาคุณภาพการบริการในสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)

PBRUQF2 (Program Specification)

7134903	Quality Service Development in Digital Office หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล Special Topics in Digital Office Technology	3 (2-2-5)	
แขนงวิชา	ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	63	หน่วยกิต
	กลุ่มวิชาบังคับ	39	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วยตนเอง)	
7151100	ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมสมัยใหม่ Digital Innovation and Innovative Emerging Trends	3(2-2-5)	
7151101	การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ Development of Digital Content	3(2-2-5)	
7151700	หลักการออกแบบองค์ประกอบเกม Game Element Design Principles	3(2-2-5)	
7151701	การออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ User Experience and User Interface design	3(2-2-5)	
7151702	การสร้างสรรคภาพและเสียงดิจิทัล Image and Sound Creation	3(2-2-5)	
7152301	แคลคูลัสสำหรับนักพัฒนาเกม Calculus for Game Developer	3(2-2-5)	
7152501	การวิเคราะห์ข้อมูลเครือข่ายสังคมออนไลน์ Social Network Analytic	3(2-2-5)	
7152701	การออกแบบและการสร้างภาพเคลื่อนไหว Designing and Creating Animation	3(2-2-5)	
7153300	เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ Mobile Game	3(2-2-5)	
7153500	ดิจิทัลคอมเมิร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ Digital Commerce for Social Network	3(2-2-5)	
7153700	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม Artificial Intelligence for Digital Content and Game Developer	3(2-2-5)	
7153900	สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม Seminar in Digital Content and Games	3(3-0-6)	
7154900	โครงการเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม Project in Digital Content and Games	3(0-6-3)	

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	เรียนไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต (ทฤษฎี - ปฏิบัติ - ศึกษาด้วยตนเอง)	หน่วยกิต
7151703	จินตทัศน์ข้อมูล Data Visualization		3(2-2-5)
7152702	การออกแบบและการผลิตมัลติมีเดีย Multimedia Design		3(2-2-5)
7152703	ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence		3(2-2-5)
7152704	การบริหารสื่อดิจิทัลสำหรับองค์กรดิจิทัล Digital Media Management for Digital Organization		3(2-2-5)
7153100	ผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล Digital Innovation Entrepreneur		3(2-2-5)
7153702	การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมกับการศึกษา Applying Digital Content and Games to Education		3(2-2-5)
7153703	การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ Computer Game Development		3(2-2-5)
7153901	หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม Special Topics in Digital Content and Games		3(2-2-5)
7152300	การประยุกต์ใช้การประมวลผลภาพ Image Processing Application		3(2-2-5)
7152502	ยุทธศาสตร์นวัตกรรมสื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ Digital Media Innovation Strategy and Social Network		3(2-2-5)
7152600	การออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูล Database Design and Development		3(2-2-5)
7153101	การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ Personality Development for Social Media		3(2-2-5)
7153301	การวิเคราะห์ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ Data Analytics and Artificial Intelligence		3(2-2-5)
7153704	การออกแบบระดับการเล่นในเกม Game level design		3(2-2-5)
7153706	การออกแบบศิลป์ในเกม Game Art Design		3(2-2-5)

กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

7

หน่วยกิต

รหัส	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี – ปฏิบัติ – ศึกษาด้วยตนเอง)
7054801	การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2(0-4-0) Pre-Field Experience Education in Information Technology	
7054802	การเตรียมความพร้อมฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 1(0-2-0) Pre-Field Co-operative Education in Information Technology	
7054803	การฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Field Experience in Information Technology	5(450)
7054804	สหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Co-operative Education in Information Technology	6(600)

ค. วิชาเลือกเสรี

เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีโดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และไม่ใช่วิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้

3.2 ระบบการจัดการศึกษา

ระบบการจัดการศึกษาระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

3.3 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

การเปิดภาคฤดูร้อนขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของหลักสูตร คณะ และมหาวิทยาลัยพิจารณาในแต่ละปี การศึกษา จัดการศึกษาภาคฤดูร้อนตามความเหมาะสม

3.4 ระยะเวลาการดำเนินการหลักสูตร

ภาคการศึกษาที่ 1 เริ่มเปิดสอนในเดือนกรกฎาคม – เดือนพฤศจิกายน

ภาคการศึกษาที่ 2 เริ่มเปิดสอนในเดือนธันวาคม – เดือนมีนาคม

ภาคฤดูร้อน เริ่มเปิดสอนในเดือนเมษายน – เดือนมิถุนายน (ถ้ามี)

3.5 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

PBRUQF2 (Program Specification)

3.5.1 คุณสมบัติของหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นผู้สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรืออนุปริญญา

3.5.2 ต้องไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสียหายร้ายแรง

3.5.3 ต้องไม่เป็นคนวิกลจริตและไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรงหรือโรคอื่นที่สังคมรังเกียจ

3.5.4 คุณสมบัติของผู้ศึกษาให้เป็นที่ไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 2

3.6 การลงทะเบียนเรียนและการเทียบโอนผลการศึกษา

นักศึกษาภาคปกติ ลงทะเบียนได้ไม่เกิน 22 หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติ และลงทะเบียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต สำหรับการศึกษาระดับปริญญาตรี หากต้องลงทะเบียนเรียนนอกเหนือจากนี้ ให้เป็นที่ไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 4 และการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ให้เป็นที่ไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 10

3.7 การวัดผลและการสำเร็จการศึกษา

การวัดและประเมินผล ให้เป็นที่ไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 9 และการสำเร็จการศึกษา ให้เป็นที่ไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 13

3.8 แผนการรับนักศึกษา ระบุจำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา

3.8.1) แขนงวิชาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ชั้นปีที่	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570	ปี 2571	ปี 2572
ชั้นปีที่ 1	45	45	45	45	45
ชั้นปีที่ 2		45	45	45	45
ชั้นปีที่ 3			45	45	45
ชั้นปีที่ 4				45	45
รวม	45	90	135	180	180
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	45	45

3.8.2) แขนงวิชาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

PBRUQF2 (Program Specification)

ชั้นปีที่	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570	ปี 2571	ปี 2572
ชั้นปีที่ 1	45	45	45	45	45
ชั้นปีที่ 2		45	45	45	45
ชั้นปีที่ 3			45	45	45
ชั้นปีที่ 4				45	45
รวม	45	90	135	180	180
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	45	45

3.9 รูปแบบการจัดการศึกษา

- ชั้นเรียน 100%
- ออนไลน์ 100%
- แบบ Blended learning
- แบบ คลังหน่วยกิต
- แบบ Workshop หรือแบบอื่นๆ ระบุ.....

3.10 งบประมาณหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

งบประมาณรายรับ (หน่วย : บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570	ปี 2571	ปี 2572
ค่าบำรุงการศึกษา	2,880,000	5,760,000	8,640,000	11,520,000	11,520,000
เงินอุดหนุนจากรัฐบาล	540,000	1,080,000	1,620,000	2,160,000	2,160,000
รวมรายรับ	3,420,000	6,840,000	10,260,000	13,680,000	13,680,000

PBRUQF2 (Program Specification)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2568	2569	2570	2571	2572
ก. งบดำเนินการ					
เงินเดือน (ค่าจ้างอาจารย์ทุกคนในสาขาทั้งปี เช่น 27000 บาท x 9 คน x 12 เดือน)	2,916,000	3,032,640	3,153,945	3,280,102	3,411,306
ค่าตอบแทน (วิทยากร/อาจารย์พิเศษ ทั่วประเทศ เช่น 7200 บาท x 4 หลักสูตร x 2 เทอม)	15,000	15,000	15,000	15,000	15,000
ค่าใช้สอย	50,000	60,000	72,000	86,400	86,400
ค่าวัสดุ	100,000	200,000	300,000	400,000	400,000
รายจ่ายอื่น ๆ	-	-	-	-	-
รวม (ก)	3,081,000	3,307,640	3,540,945	3,781,502	3,912,706
ข. งบลงทุน					
ค่าครุภัณฑ์	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
ค่าที่ดิน	-	-	-	-	-
ค่าสิ่งก่อสร้าง	-	-	-	-	-
รวม (ข)	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
รวม (ก) + (ข)	3,181,000	3,407,640	3,640,945	3,881,502	4,012,706
จำนวนนักศึกษา	90	180	270	360	360
ค่าใช้จ่ายต่อหัวที่ใช้ในการผลิต นักศึกษาตามหลักสูตรนี้	(ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อหัวนักศึกษา จำนวน 26,907 บาท/คน/ปี)				

ค่าธรรมเนียมการศึกษา 16,000 บาท / ภาคการศึกษา / คน

PBRUQF2 (Program Specification)

3.11 แผนการศึกษา

แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ปี 1 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วย กิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาศึกษา ทั่วไป	1550100	ภาษาอังกฤษระดับ A2	Non- Credit	1	2	6
	7000101	ดิจิ-เทค	3	1	2	6
	-----	วิชาศึกษาทั่วไป	3	1	2	6
หมวดวิชาเฉพาะ ด้าน (วิชาแกน)	7001301	หลักการออกแบบและ พัฒนาโปรแกรม	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7131102	ระบบปฏิบัติการสำหรับ สำนักงานดิจิทัล	3	2	2	5
	7131101	หลักการและทฤษฎีการใช้ เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3	2	2	5
		รวม	15	9	12	33

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 21

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 1 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วย กิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาศึกษา ทั่วไป	1550101	ภาษาอังกฤษระดับ B1	3	1	2	6
	-----	วิชาศึกษาทั่วไป	3	1	2	6
หมวดวิชาเฉพาะ ด้าน (วิชาแกน)	7001701	ภาษาอังกฤษสำหรับ เทคโนโลยีสารสนเทศ	3	2	2	5
	7001101	กฎหมายและจริยธรรม สำหรับอาชีพนัก คอมพิวเตอร์	2	1	2	3
	7001302	การเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์	3	2	2	5
		รวม	14	7	10	25

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 17

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 2 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาศึกษา ทั่วไป	1550102	ภาษาอังกฤษระดับ B1+	3	1	2	6
	1540101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร เชิงบูรณาการ	3	1	2	6
หมวดวิชาเฉพาะ ด้าน (วิชาแกน)	7002301	คณิตศาสตร์สำหรับนัก คอมพิวเตอร์	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7131301	เทคโนโลยีการจัดการ เอกสาร	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเลือก	3	2	2	5
	-----	วิชาเลือก	3	2	2	5
	-----	วิชาเลือก	3	2	2	5
		รวม	21	12	14	37

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 26

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 2 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาศึกษา ทั่วไป	1540101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเชิง บูรณาการ	3	1	2	6
	-----	วิชาศึกษาทั่วไป	3	1	2	6
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7132303	เทคโนโลยีการนำเสนอ	3	2	2	5
	7132301	เทคโนโลยีแผ่นตารางทำ การ	3	2	2	5
	7133201	การวิเคราะห์และออกแบบ ระบบสารสนเทศใน สำนักงานดิจิทัล	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเลือก	3	2	2	5
		รวม	18	10	12	32

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 22

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 3 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วย กิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วย ตนเอง
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7133103	การประยุกต์เจเนอเรทิฟ เอไอสำหรับสำนักงาน ดิจิทัล	3	2	2	5
	7133407	การบริหารโครงการด้าน เทคโนโลยีสำนักงาน ดิจิทัล	3	2	2	5
	7133202	การจัดการฐานข้อมูล สำนักงานดิจิทัล	3	2	2	5
	7134901	การสัมมนาเทคโนโลยี สำนักงานดิจิทัล	3	3	0	6
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเลือก	3	2	2	5
	-----	วิชาเลือก	3	2	2	5
		รวม	18	13	10	26

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 23

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 3 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาเฉพาะ ด้าน (วิชาชีพนอก)	7004901	การวิจัยเบื้องต้นทาง คอมพิวเตอร์	3	2	2	5
	7002501	เทคโนโลยีเครือข่าย คอมพิวเตอร์และเซิร์ฟเวอร์	3	2	2	.5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7133104	จินตทัศน์ข้อมูลสำหรับ สำนักงานดิจิทัล	3	2	2	5
	7133702	ความมั่นคงของเทคโนโลยี สำนักงานดิจิทัล	3	2	2	5
	7134902	โครงการเทคโนโลยี สำนักงานดิจิทัล	3	0	6	3
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเลือก	3	2	2	5
วิชาเลือกเสรี	-----	วิชาเลือกเสรี	3	2	2	5
		รวม	21	12	18	33

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 30

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 4 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
กลุ่มฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ/สหกิจศึกษา	7054801	การเตรียมความพร้อมฝึก ประสบการณ์ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ	2	0	4	0
	7054802	การเตรียมความพร้อม ฝึกสหกิจศึกษาด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ	1	0	2	0
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเลือก	3	2	2	5
วิชาเลือกเสรี	-----	วิชาเลือกเสรี	3	2	2	5
รวม (กรณีที่นักศึกษาเลือกเตรียมความพร้อมฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ)			8	4	8	10
รวม (กรณีที่นักศึกษาเลือกเตรียมความพร้อมสหกิจศึกษา)			7	4	6	10

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ สำหรับนักศึกษาที่เลือกเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 12

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ สำหรับนักศึกษาที่เลือกเตรียมความพร้อมสหกิจศึกษา ไม่น้อยกว่า 10

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 4 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
กลุ่มฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ/สหกิจศึกษา	7054803	ฝึกประสบการณ์ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ	5	0	450	0
	7054804	หรือ ฝึกสหกิจศึกษาด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ	6	0	600	0
		รวม				
		- นักศึกษาที่ไม่ฝึกสหกิจ ศึกษา	5	0	450	0
		- นักศึกษาที่ฝึกสหกิจ ศึกษา	6	0	600	0

ชั่วโมงเรียน : นักศึกษาที่เลือกฝึกประสบการณ์ต่อภาคการศึกษา 450 ชั่วโมง

ชั่วโมงเรียน : นักศึกษาที่เลือกฝึกสหกิจศึกษาต่อภาคการศึกษา 600 ชั่วโมง

PBRUQF2 (Program Specification)

แขนงวิชา ดิจิทัลคอมเทนต์และเกม
ปี 1 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วย กิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาศึกษา ทั่วไป	1550100	ภาษาอังกฤษระดับ A2	Non- Credit	1	2	6
	7000101	ดิจิทัลเทค	3	1	2	6
	-----	วิชาศึกษาทั่วไป	3	1	2	6
หมวดวิชาเฉพาะด้าน (วิชาแกน)	7002301	คณิตศาสตร์สำหรับนัก คอมพิวเตอร์	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7151700	หลักการออกแบบ องค์ประกอบเกม	3	2	2	5
	7151100	ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม สมัยใหม่	3	2	2	5
	7151701	การออกแบบให้สอดคล้อง กับความต้องการของผู้ใช้	3	2	2	5
		รวม	18	11	14	38

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 25

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 1 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วย กิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาศึกษา ทั่วไป	1550101	ภาษาอังกฤษระดับ B1	3	1	2	6
	-----	วิชาศึกษาทั่วไป	3	1	2	6
หมวดวิชาเฉพาะ ด้าน (วิชาแกน)	7001301	หลักการออกแบบและพัฒนา โปรแกรม	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7151702	การสร้างสรรค์ภาพและเสียง ดิจิทัล	3	2	2	5
	7151101	การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเอกเลือก	3	2	2	5
		รวม	18	10	12	32

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 22

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 2 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาศึกษา ทั่วไป	1550102	ภาษาอังกฤษระดับ B1+	3	1	2	6
	-----	วิชาศึกษาทั่วไป	3	1	2	6
หมวดวิชาเฉพาะ ด้าน (วิชาแกน)	7001101	กฎหมายและจริยธรรม สำหรับอาชีพนัก คอมพิวเตอร์	2	1	2	3
	7001701	ภาษาอังกฤษสำหรับ เทคโนโลยีสารสนเทศ	3	2	2	5
	7001302	การเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเอกเลือก	3	2	2	5
	----- -	วิชาเอกเลือก	3	2	2	5
		รวม	20	11	14	37

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 25

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 2 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาศึกษา ทั่วไป	1540101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร เชิงบูรณาการ	3	1	2	6
	-----	วิชาศึกษาทั่วไป	3	1	2	6
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7152701	การออกแบบและสร้าง ภาพเคลื่อนไหว	3	2	2	5
	7152301	แคลคูลัสสำหรับนักพัฒนา เกม	3	2	2	5
	7152501	การวิเคราะห์ข้อมูล เครือข่ายสังคมออนไลน์	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเอกเลือก	3	2	2	5
วิชาเลือกเสรี	-----	วิชาเลือกเสรี	3	2	2	5
		รวม	21	12	14	37

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 25

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 3 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาเฉพาะ ด้าน (วิชาแกน)	7002501	เทคโนโลยีเครือข่าย คอมพิวเตอร์และไซเบอร์	3	2	2	5
	7004901	การวิจัยเบื้องต้นทาง คอมพิวเตอร์	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7153900	สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัล คอนเทนต์และเกม	3	3	0	6
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเอกเลือก	3	2	2	5
	-----	วิชาเอกเลือก	3	2	2	5
	-----	วิชาเอกเลือก	3	2	2	5
		รวม	18	13	10	31

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 23

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 3 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7153700	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับ พัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ และเกม	3	2	2	5
	7153300	เกมสำหรับ โทรศัพท์เคลื่อนที่	3	2	2	5
	7153500	ดิจิทัลคอมเมิร์ซสำหรับ เครือข่ายสังคมออนไลน์	3	2	2	5
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกเลือก)	-----	วิชาเอกเลือก	3	2	2	5
วิชาเลือกเสรี	-----	วิชาเลือกเสรี	3	2	2	5
		รวม	15	10	10	25

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ ไม่น้อยกว่า 20

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 4 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
กลุ่มฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ/สหกิจศึกษา	7054801	การเตรียมความพร้อมฝึก ประสบการณ์ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ	2	0	4	0
	7054802	การเตรียมความพร้อม ฝึกสหกิจศึกษาด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ	1	0	2	0
หมวดวิชาเอก (วิชาเอกบังคับ)	7154900	โครงการเทคโนโลยีดิจิทัล คอนเทนต์และเกม	3	0	6	3
รวม (กรณีที่นักศึกษาเลือกเตรียมความพร้อมฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ)			5	0	10	10
รวม (กรณีที่นักศึกษาเลือกเตรียมความพร้อมสหกิจศึกษา)			4	0	8	10

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ สำหรับนักศึกษาที่เลือกเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 10

ชั่วโมงเรียน/สัปดาห์ สำหรับนักศึกษาที่เลือกเตรียมความพร้อมสหกิจศึกษา ไม่น้อยกว่า 8

PBRUQF2 (Program Specification)

ปี 4 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	ศึกษา ด้วย ตนเอง
กลุ่มฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ/สหกิจศึกษา	7054803	ฝึกประสบการณ์ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ	5	0	450	0
	7054804	ฝึกสหกิจศึกษาด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ	6	0	600	0
		รวม				
		- นักศึกษาที่ไม่ฝึกสหกิจ ศึกษา	5	0	450	0
		- นักศึกษาที่ฝึกสหกิจ ศึกษา	6	0	600	0

ชั่วโมงเรียน : นักศึกษาที่เลือกฝึกประสบการณ์ต่อภาคการศึกษา 450 ชั่วโมง

ชั่วโมงเรียน : นักศึกษาที่เลือกฝึกสหกิจศึกษาต่อภาคการศึกษา 600 ชั่วโมง

PBRUQF2 (Program Specification)

3.12 คำอธิบายรายวิชาในแต่ละหมวด

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการเรียนรู้

1) ทักษะภาษาและการสื่อสาร

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง) (non-credit)
1550100	<p>ภาษาอังกฤษระดับ A2 (English level A2)</p> <p>ความรู้ด้านคำศัพท์ สำนวน วลี และโครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษตามกรอบเนื้อหาเกณฑ์มาตรฐานภาษาอังกฤษ CEFR ระดับ A2 สำหรับการสื่อสารและสนทนาโต้ตอบในชีวิตประจำวันและสถานการณ์ทั่วไปที่คุ้นเคย</p> <p>Knowledge of English vocabulary, idioms, phrases, and structures that are in accordance with the standard criteria of the Common European Framework (CEFR) at the A2 level for daily communication and familiar general situations</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถประมวลคำศัพท์เพื่อสร้างสำนวน วลี และประโยคตามหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในระดับ A2 ตามเกณฑ์ CEFR (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถสื่อสารและสนทนาโต้ตอบตามบริบทของสถานการณ์ทั่วไปที่จำเป็นในชีวิตประจำวันด้วยทักษะภาษาอังกฤษในระดับ A2 ตามเกณฑ์ CEFR (U, Ap)</p>	
1550101	<p>ภาษาอังกฤษระดับ B1 (English level B1)</p> <p>ความรู้ด้านคำศัพท์ สำนวน วลี โครงสร้างประโยคการวิเคราะห์ข้อความ และการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษตามกรอบเนื้อหาเกณฑ์มาตรฐานภาษาอังกฤษ CEFR ระดับ B1 เพื่อประยุกต์ใช้กับการสื่อสารในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ</p> <p>Vocabulary knowledge, idioms, phrases, sentence structure, text analysis, and reading comprehension in</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

English according to the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) at the B1 level which can be applied to daily life and careers.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการประมวลคำศัพท์ เพื่อสร้างสำนวน วลี และโครงสร้างประโยคที่มีความซับซ้อนในระดับ B1 ตามเกณฑ์ CEFR (Ap)

CLO-2: สามารถอ่านจับใจความสำคัญ จากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบริบทในชีวิตประจำวันและบริบทการประกอบอาชีพโดยระดับความซับซ้อนของภาษาอยู่ในระดับ B1 ตามเกณฑ์ CEFR (Ap, An)

1550102

ภาษาอังกฤษระดับ B1+

3 (1-2-6)

(English level B1+)

ความรู้ด้านคำศัพท์ สำนวน วลี โครงสร้างประโยค การสังเคราะห์ข้อความ การสร้างสรรค์ข้อความเพื่ออธิบายหรือตอบสนองประเด็นต่าง ๆ ในการสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษตามกรอบเนื้อหาเกณฑ์มาตรฐานภาษาอังกฤษ CEFR ระดับ B1+ สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ

Knowledge of English vocabulary, idioms, phrases, sentence structures, text synthesis, and text composition for explaining or responding to various topics in communicating using English according to standard criteria of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) at the B1 level for daily communication and careers, being able to pass the English language standardized test at a level not less than B1.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถสังเคราะห์ข้อความและสร้างสรรค์ข้อความที่มีความซับซ้อนของการใช้ภาษาอังกฤษเพื่ออธิบายความและการ

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	<p>(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง) ตอบสนองในประเด็นการสื่อสารประเภทต่าง ๆ ด้วยทักษะ ภาษาอังกฤษในระดับ B1+ ตามเกณฑ์ CEFR (An, C) CLO-2: สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในชีวิตประจำวันและการ ประกอบอาชีพได้ (Ap)</p>	
1550103	<p>แรงบันดาลใจในการเรียนภาษาอังกฤษ (Inspiration in Learning English)</p> <p>เรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมสนุกสนาน เช่น เกมเน้นทนาการ การ แข่งขัน ภาพยนตร์ เพลง พอดแคส เป็นต้น เสริมสร้างทักษะการคิด และเจตคติต่อการเรียนรู้ภาษาที่ดีผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ประยุกต์ใช้เนื้อหาภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่คุ้นเคยและ ไม่คุ้นเคย ตามกรอบเนื้อหาเกณฑ์มาตรฐานภาษาอังกฤษ CEFR ระดับ B1</p> <p>Learn English through fun activities: games, competitions, movies, songs, podcasts, etc. Enhance thinking skills through an activity-based learning strategy. Apply English content related to familiar and unfamiliar situations according to the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) at the B1 level.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษได้อย่าง คล่องแคล่วผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายโดยมี ทักษะภาษาอังกฤษในระดับ B1 ตามเกณฑ์ CEFR (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารระหว่าง บุคคลทั้งในสถานการณ์ที่คุ้นเคยและไม่คุ้นเคยได้อย่างถูกต้อง และคล่องแคล่ว (Ap)</p>	3 (1-2-6)
1550104	<p>ภาษาอังกฤษในชีวิต (English lifestyle)</p> <p>ศึกษาภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการใช้ในการทำงาน การเข้าสังคม การ ท่องเที่ยว การทำธุรกิจ ตลอดจนการฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)

ที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน เช่น การขอร้อง การขออภัย การเสนอความช่วยเหลือ การจูงใจ เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีสมรรถนะทางภาษาอังกฤษที่ระดับ B1 ตามกรอบเนื้อหาเกณฑ์มาตรฐานภาษาอังกฤษ CEFR
Study English for work, socializing, travel, and business; practicing English communicative skills related to daily life situations such as making requests, apologizing, offering help, and persuading someone; and acquiring the language competency equivalent to level B1 of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR).

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษได้อย่าง

คล่องแคล่วผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน โดยมีทักษะภาษาอังกฤษในระดับ B1 ตามเกณฑ์ CEFR (Re, U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสาร

ระหว่างบุคคลในสถานการณ์จริงได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว (Ap)

1550105

ภาษาอังกฤษสำหรับโซเชียลมีเดีย
(English for Social Media)

3 (1-2-6)

ความรู้และทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษสำหรับการสื่อสารและนำเสนอเนื้อหาหรือประเด็นที่น่าสนใจผ่านโซเชียลมีเดียประเภทต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ เช่น การประชาสัมพันธ์กิจกรรม การเชิญชวน ความบันเทิง การท่องเที่ยว การแนะนำอาหาร เป็นต้น
Knowledge and skills in using English for communicating about and creatively presenting interesting content or issues, such as promoting activities and events, entertainment, tourism, and food.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง)	
	<p>CLO-1: สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างสร้างสรรค์ คล่องแคล่ว และถูกต้อง (Ap)</p> <p>CLO-2: สามารถนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายและน่าสนใจผ่านสื่อโซเชียลที่มีความทันสมัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม (Ap)</p>	
1540101	<p>ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเชิงบูรณาการ (Thai Language for Integrated Communication)</p> <p>ศึกษาความรู้เบื้องต้นและเข้าใจการใช้ภาษาไทย ทั้งฝึกทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ประยุกต์ใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ ถูกต้องตามระดับภาษา เพื่อพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้ภาษาไทย ตลอดจนบูรณาการการใช้ภาษาไทยให้สอดคล้องกับศาสตร์แขนงวิชาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>Study the basic knowledge and understanding of the use of the Thai language, including practicing listening, speaking, reading, and writing skills and applying them for communication in daily life correctly according to the language level, in order to develop oneself as a person with morality and ethics in using the Thai language, as well as integrating the use of the Thai language in accordance with various fields of study effectively.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถประยุกต์ใช้ทักษะทางภาษาไทยในการสื่อสารทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและกึ่งทางการได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (Ap)</p> <p>CLO-2: สามารถเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด เขียนบันทึก และสามารถนำเสนองานด้วยทักษะการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องและเหมาะสม (An)</p>	3 (1-2-6)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)	
	<p>CLO-3: สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ อันแสดงออกถึงการเป็นผู้ได้รับการฝึกฝนและพัฒนาทักษะ ภาษาไทย (C)</p>	
1540102	<p>ส่งสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา (Send Creative Messages for Development)</p> <p>ศึกษาหลักการและกลวิธีการพูด การเขียนเพื่อส่งสารในสื่อ ประชาสัมพันธ์ สื่อสมัยใหม่ได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ หลักการไปพัฒนาการจัดทำสื่อเพื่อเผยแพร่เชิงสร้างสรรค์ใน ชีวิตประจำวันได้ถูกต้องเหมาะสมกับบริบทการสื่อสารในยุคดิจิทัล</p> <p>Study principles and strategies for speaking and writing to send messages in public relations media and new media and be able to apply the principles to develop media production for creative dissemination in daily life that is appropriate to the communication context in the digital age.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายหลักการและกลวิธีการพูดและเขียนในการ สื่อสารได้ (U, Ap)</p> <p>CLO-2: สามารถส่งสารสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างสร้างสรรค์ (U, Ap)</p> <p>CLO-3: สามารถประยุกต์และจัดทำสื่อเพื่อเผยแพร่เชิงสร้างสรรค์ได้ (Ap)</p>	3 (1-2-6)
1570101	<p>สนุกกับภาษาจีน (Chinese is Fun)</p> <p>ฝึกทักษะการใช้ภาษาจีนเพื่อการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยใช้คำศัพท์ สำนวน และโครงสร้าง ไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายโครงสร้างประโยคและไวยากรณ์ภาษาจีนขั้น พื้นฐานได้ (Re, U)</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
	CLO-2: สามารถฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ (Ap)	
1590101	<p>สนุกกับภาษาญี่ปุ่น (Japanese is Fun)</p> <p>ฝึกทักษะภาษาญี่ปุ่นการฟังและการพูด โดยใช้คำศัพท์ สำนวนและรูปประโยคพื้นฐานในชีวิตประจำวัน</p> <p>Practice listening and speaking skills in Japanese, focusing on basic vocabularies, expressions, and sentences in daily life.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์และรูปแบบประโยค พื้นฐานภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวันได้ (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถฟังและพูดภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ (Ap)</p>	3 (1-2-6)
1620101	<p>สนุกกับภาษาเกาหลี (Korean is Fun)</p> <p>แจมึฮันนึน ฮันกุกอ (Jaemiissneun Hangukeo)</p> <p>ฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารเบื้องต้นด้วยกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การดูหนัง การฟังเพลง การเรียนรู้วัฒนธรรมเกาหลี การเล่นเกม และกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ จากสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ฝึกปฏิบัติการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น รวมถึงการสร้างสื่อเพื่อนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียจากเหตุการณ์ที่หลากหลาย</p> <p>Practice using the Korean language for communication through movies, songs, culture and traditions, and recreations from various learning resources. Practice sharing and exchanging personal information with others, including creating media to present interesting content via social media devices from different situations.</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
----------	---------	----------

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาเกาหลีเบื้องต้นผ่านกิจกรรม นันทนาการต่างๆ ได้ (U, Ap)

CLO-2: สามารถประยุกต์และสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาเกาหลีได้ (Ap)

2) ทักษะการเรียนรู้สื่อและการปรับตัวในยุคโลกาภิวัตน์

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
----------	---------	----------

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

7000101	ดิจิทัล-เทค	3 (1-2-6)
---------	-------------	-----------

(Digital & Technology)

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการใช้งานคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต การใช้งานเพื่อความมั่นคงปลอดภัย การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ การใช้โปรแกรมการนำเสนองาน การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ และการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัยเพื่อให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานทักษะดิจิทัล รวมทั้งมีความรู้และทักษะความเข้าใจเกี่ยวกับโลกเสมือนจริงและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อการปรับตัวโลกอนาคตสำหรับการใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัล รู้เท่าทันสื่อและการเปลี่ยนแปลงของสังคม มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีวิจารณญาณ ตระหนักในจรรยาบรรณและผลกระทบที่มีต่อบุคคลและสังคมรวมทั้งกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

Study and practice the use of computers, the Internet, security, word processors, spreadsheet programs, presentation programs, digital media, online collaboration, and the use of digital security, which aim at achieving the quality of digital skills standards, including knowledge and skills in order to understand the virtual world and artificial intelligence for future world adaptation for living in a digital society, enhancing lifelong learning, critical thinking skills, and awareness of ethics and its impact on individuals and society, including related laws.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
	<p>CLO-1: สามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสื่อดิจิทัลได้ (Ap, S)</p> <p>CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมในการป้องกันความมั่นคงปลอดภัยเพื่อให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานทักษะดิจิทัลได้ (Ap, S)</p> <p>CLO-3: สามารถประยุกต์ใช้โลกเสมือนจริงและปัญญาประดิษฐ์ในสังคมดิจิทัลและการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ (Ap, S)</p>	
1000101	<p>ความสุขในศตวรรษที่ 21 (Happiness in the 21st Century)</p> <p>มีความสามารถด้านการคิดและใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในศตวรรษที่ 21 โดยอาศัยหลักความคิดและการเสริมแรงทางบวกทั้งต่อตนเองและผู้อื่น การสร้างภูมิคุ้มกันต่อการใช้ชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง การรู้เท่าทันสื่อ และการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศในยุคโลกาภิวัตน์อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยการฝึกปฏิบัติด้านความคิดและกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสร้างความสุขในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สามารถปรับตัวในชีวิตประจำวันและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข</p> <p>Thinking and living happily in the 21st century by relying on the principles of thinking and positive reinforcement for oneself and others, building immunity in living according to the Sufficiency Economy Philosophy, media literacy, and critical analysis of information in the era of globalization with practical thinking, and case studies related to techniques for creating happiness in the 21st century in order to be able to adapt to daily life and work happily with others.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถแก้ปัญหาและสร้างภูมิคุ้มกันต่อการใช้ชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (Ap)</p> <p>CLO-2: สามารถประเมินและวิเคราะห์สื่อและข้อมูลสารสนเทศในยุคโลกาภิวัตน์ได้อย่างมีวิจารณญาณ (An, E, S)</p>	3 (1-2-6)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)	
	<p>CLO-3: สามารถวางแผนการดำเนินชีวิตประจำวันและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (C, At)</p> <p>CLO-4: สามารถออกแบบวิธีการในการสร้างความสุขทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ด้วยเทคนิคการสร้างความสุขในศตวรรษที่ 21 (C, At)</p>	
2000101	<p>ชีวิตยืดหยุ่นได้ (Resilient life)</p> <p>หลักการและแนวคิดของการดำเนินชีวิตเชิงบวก มิติกาย จิต อารมณ์ สังคมในการสร้างสมดุลชีวิต กระบวนการทางปัญญาจากหลากหลายมุมมองของศาสตร์เกี่ยวกับการออกแบบการดำเนินชีวิตอย่างสมดุล (การให้เหตุผล การเรียนรู้ การคิด การจำ การรับรู้และการกระทำ) การปรับตัวและฟื้นตัวกลับสู่ภาวะปกติ การรู้เท่าทันบริบทและสถานการณ์ในปัจจุบัน การบริหารจัดการความเครียด เครื่องมือในการมองอนาคตและการวางแผนการแก้ปัญหาในอนาคตอย่างสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ตนเองเพื่อกำหนดเป้าหมายการดำเนินชีวิต การออกแบบการใช้ชีวิตที่ยืดหยุ่นได้</p> <p>Principles and concepts of positive lifestyles, physical, mental, emotional, and social dimensions for life balance, and cognitive processes from various perspectives of the science of designing a balanced life (reasoning, learning, thinking, memory, perception, and action), adaptation and resilience, the context, and the current situation literacy, stress management, foresight tools, and creative planning for future problem-solving; self-analysis for setting life goals; and resilient life design.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายหลักการและแนวคิดของการดำเนินชีวิตเชิงบวก มิติกาย จิต อารมณ์ สังคมในการสร้างสมดุลชีวิต (Re, U)</p>	3 (1-2-6)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
	<p>CLO-2: สามารถแก้ปัญหา เพื่อการดำเนินชีวิตอย่างสมดุล (การให้เหตุผล การเรียนรู้ การคิด การจำ การรับรู้และการกระทำ) การปรับตัวและฟื้นตัวกลับสู่ภาวะปกติ การรู้เท่าทันบริบทและสถานการณ์ในปัจจุบัน (Ap, S)</p> <p>CLO-3: สามารถเลือกใช้กระบวนการในการบริหารจัดการความเครียด (Ap)</p> <p>CLO-4: สามารถแก้ปัญหา โดยใช้เครื่องมือในการมองอนาคต และการวางแผนการแก้ปัญหาในอนาคตอย่างสร้างสรรค์ (Ap)</p> <p>CLO-5: สามารถวิเคราะห์และประเมินตนเองเพื่อกำหนดเป้าหมายการดำเนินชีวิต (An, E)</p> <p>CLO-6: สามารถออกแบบการใช้ชีวิตที่ยืดหยุ่นได้ (C, At)</p>	
2500101	<p>ศิลปะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (The Art of Living with Others)</p> <p>อธิบายความหมาย วิเคราะห์ความสำคัญ และความจำเป็นของการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ธรรมเนียมปฏิบัติของการอยู่ร่วมกันในวิถีสังคมไทยและวิถีสังคมโลก พัฒนาทักษะการดำรงตนในสังคมพหุวัฒนธรรม และสร้างสรรค์วิธีการเพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสถานการณ์ต่างๆ</p> <p>Describe the meaning and analyze the importance of living with others, the manner of living with others in Thai and world society, develop skills for living in a multicultural society, and create methods for living with others in different situations.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายความหมายของการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ธรรมเนียมปฏิบัติของการอยู่ร่วมกันในวิถีสังคมไทย และวิถีสังคมโลก (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถสาธิตวิธีในการดำรงตนในสังคมพหุวัฒนธรรม (Ap, S)</p> <p>CLO-3: สามารถจำแนกธรรมเนียมปฏิบัติของการอยู่ร่วมกันในวิถีสังคมไทยและวิถีสังคมโลก (An)</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
		(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)
	CLO-4: สามารถวิพากษ์วิจารณ์ธรรมเนียมปฏิบัติของการอยู่ร่วมกัน ในวิถีสังคมไทยและวิถีสังคมโลก (E)	
	CLO-5: สามารถสร้างสรรค์วิธีการเพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นใน สถานการณ์ต่าง ๆ ได้ เพื่อชีวิตที่ดีอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข (C, At)	

2. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรม

1) ทักษะการคิดเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
		(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)
1000102	<p>ท้าทายความคิด (Growth Mindset)</p> <p>หลักการสร้างนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ หลักการสร้างชิ้นงานหรือองค์ความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการอย่างเป็นระบบ โดยใช้หลักการคิดอย่างมีวิจยารณญาณ การคิดอย่างเป็นระบบ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ก่อให้เกิดการสร้างสรรรค์นวัตกรรม เพื่อให้เกิดความค้มค่า ค้มทุน และสอดคล้องกับบริบทของชุมชนอย่างยั่งยืน ภายใต้พื้นฐานความคิดด้านจริยธรรมและความรับผิดชอบต้อสังคม</p> <p>The principles of creative innovation—creating work or new knowledge through a systematic process using the principles of critical thinking, systematic thinking, thinking creatively, thinking analytically, and thinking to solve problems—causing innovation to achieve worthiness, cost-effectiveness, and consistency with the context of the community sustainably under the concept of ethics and social responsibility.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถค้นคว้าหาความรู้ เพื่อการแก้ไขและหาคำตอบให้ได้ ข้อสรूपของปัญหาที่มีนัยสำคัญ (S)</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)	
	<p>CLO-2: สามารถสร้างชิ้นงาน โดยใช้หลักการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดอย่างเป็นระบบ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา (Ap, C)</p> <p>CLO-3: สามารถอธิบายหลักการสร้างนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ หลักการสร้างชิ้นงาน หรือองค์ความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการ อย่างเป็นระบบ (Re, U)</p> <p>CLO-4: สามารถประยุกต์ใช้หลักการคิด ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ทางความคิด (Ap, S)</p> <p>CLO-5: สามารถสร้างนวัตกรรม โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ ทันสมัย (C)</p> <p>CLO-6: สามารถวิเคราะห์ความคุ้มค่า คุ่มทุน (An)</p> <p>CLO-7: สามารถประเมินความสอดคล้องกับบริบทของชุมชน มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม (At, E)</p>	
4020101	<p>วิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาไทย (Science of Thai Wisdom) ความหมายและความสำคัญของวิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ในภูมิ ปัญญาไทยที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ความงาม ศิลปะ วิถีชีวิต พิธีกรรม ศรัทธาและความเชื่อ กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ศาสตร์ทางด้าน วิทยาศาสตร์ในการเพิ่มมูลค่าภูมิปัญญาไทย คิดวิเคราะห์เพื่อวางแผน ออกแบบ และฝึกปฏิบัติการเตรียมผลิตภัณฑ์เพื่อการเพิ่มมูลค่าภูมิ ปัญญาไทยที่น่าสนใจ</p> <p>The meaning and importance of science; Science in Thai wisdom related to health, beauty, art, way of life, rituals, faith and belief; Case studies related to the use of science in adding value to Thai wisdom; Think analytically to plan, design and practice product preparation to add value to interesting Thai wisdom.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
	<p>CLO-1: สามารถอธิบายความหมาย และสรุปความสำคัญของ วิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาไทยด้วยหลักการทาง วิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูลจาก กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการนำภูมิปัญญาไทยมาเพิ่มมูลค่า ด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (An, E, At)</p> <p>CLO-3: สามารถวางแผน ออกแบบ และเตรียมผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจ บางชนิดด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (Ap, C, S)</p>	
5000101	<p>นวัตกรรมการเกษตรเพื่อคุณภาพชีวิต (Agricultural Innovation for Quality of Life) ความสำคัญของภาคเกษตรกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ สถานการณ์ และผลกระทบทางการเกษตรต่อสังคม นวัตกรรมเพื่อการเกษตรอย่าง ยั่งยืน ห่วงโซ่คุณค่าเกษตรสีเขียว นวัตกรรมเพื่อการเกษตรสีเขียว การสร้างโอกาสและเพิ่มรายได้จากการเกษตร คิดวิเคราะห์เพื่อ วางแผน ออกแบบ และฝึกปฏิบัติการสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนา งานด้านการเกษตรเบื้องต้น</p> <p>The importance of the agricultural sector and human livelihood, situations and impacts of agriculture on society, innovation for sustainable agriculture, the green agricultural value chain, and innovation for green agriculture to create opportunities and increase income from agriculture; think analytically to plan, design, and practice creating innovations to develop basic agricultural work.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายความสำคัญของภาคเกษตรกับการดำรงชีวิต ของมนุษย์ (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และผลกระทบทางการเกษตร ต่อสังคม (An)</p> <p>CLO-3: สามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรมเพื่อการเกษตรอย่างยั่งยืน (Ap)</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)	
	<p>CLO-4: สามารถสร้างห่วงโซ่คุณค่าเกษตรสีเขียวและนวัตกรรมเพื่อ การเกษตรสีเขียว ในการสร้างโอกาสและเพิ่มรายได้จาก การเกษตร (Ap, S)</p> <p>CLO-5: สามารถวางแผน ออกแบบ และสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนา งานด้านการเกษตรเบื้องต้น (Ap, C)</p>	
6000101	<p>ความคิดสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาวัตกรรม (Creativity for Innovation Development)</p> <p>ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี รูปแบบและหลักการในการพัฒนาวัตกรรม แนวทางของการเป็นนวัตกรรมเพื่อเป็นผู้สร้างสรรค์ในการพัฒนาวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ และต้นแบบของแนวคิดใหม่ เรียนรู้กรณีศึกษาจากนวัตกรรม ผู้พัฒนาวัตกรรมระดับท้องถิ่นประเทศและระดับสากล กฎหมาย ทรัพย์สินทางปัญญาเบื้องต้น คติวิเคราะห์เพื่อวางแผน ออกแบบ และ ฝึกปฏิบัติการสร้างนวัตกรรม</p> <p>Study concepts, theories, models, and principles of innovation development; an innovative approach to becoming a creator in order to become a developer of innovations, inventions, and prototypes of new concepts. Learn case studies from innovators who have developed local, national, and global innovations, as well as an introduction to intellectual property laws to plan, design, and practice creating innovations.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิด ทฤษฎี รูปแบบและหลักการในการ พัฒนาวัตกรรม (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถนำแนวคิดจากผู้พัฒนานวัตกรรมระดับท้องถิ่น ประเทศ และระดับสากลมาประยุกต์ใช้ได้ (Ap, S)</p> <p>CLO-3: สามารถพัฒนาและสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ และต้นแบบ ของแนวคิดใหม่ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประโยชน์ตาม กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาเบื้องต้น (Ap, C, S, At)</p>	3 (1-2-6)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
4040101	<p>คณิตศาสตร์เพื่อการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ (Mathematics for Problem Solving and Decision Making)</p> <p>การคิดและกระบวนการให้เหตุผล การหาข้อสรุปอย่างสมเหตุสมผล จากข้อความ สัญลักษณ์ รูปภาพ สถานการณ์ หรือแบบจำลองต่าง ๆ ตลอดจนการใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ การคิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และใช้ความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน</p> <p>Thinking and reasoning processes, including making reasonable inferences from texts, symbols, pictures, situations, or models, as well as the use of information for decision-making, analytical thinking, comparing, and using mathematical concepts to solve the problems in daily life.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของการคิดและกระบวนการให้เหตุผล ตลอดจนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์และให้เหตุผลของสถานการณ์ต่าง ๆ จนได้ข้อสรุปที่สมเหตุสมผล (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม (An, S)</p> <p>CLO-3: สามารถใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์พื้นฐานในการคิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และใช้ความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ (E, Ap, S)</p>	3 (1-2-6)
4090101	<p>การทำอาหารไทยและอาหารนานาชาติ (Thai and International Cooking)</p> <p>เทคนิคการตัด หั่น แต่งวัตถุดิบ เพื่อการประกอบอาหารไทยและอาหารนานาชาติ คุณค่าทางโภชนาการของอาหารเพื่อสุขภาพ อาหารป้องกันและก่อให้เกิดโรค การจัดการสุขาภิบาลอาหาร การบริหาร</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
		(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)
	<p>ต้นทุนอาหาร การทำและสร้างสรรค้อาหารไทยและอาหารนานาชาติ เพื่อการประกอบอาชีพหรือหารายได้</p> <p>Techniques for cutting, slicing, dicing, carving, and peeling raw materials for Thai and international cuisines, nutritional value of healthy dishes, food that can prevent diseases and cause diseases, food preservation, food cost control; cooking, and creating Thai and international cuisines for culinary careers or extra income.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายคุณค่าทางโภชนาการของอาหารเพื่อสุขภาพ อาหารป้องกันและก่อให้เกิดโรค การจัดการสุขาภิบาลอาหาร (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถตัด หั่น แต่งวัตถุดิบ เพื่อการประกอบอาหารไทยและ อาหารนานาชาติได้ (S)</p> <p>CLO-3: สามารถทำและสร้างสรรค้อาหารไทยและอาหารนานาชาติ เพื่อการประกอบอาชีพหรือหารายได้ (C)</p> <p>CLO-4: สามารถบริหารต้นทุนอาหารให้เหมาะสมกับงบประมาณและ กำหนดราคาขายได้ (An)</p>	

2) ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
		(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)
3560101	<p>ผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurship)</p> <p>หลักการและคุณลักษณะของผู้ประกอบการ การเริ่มต้นพัฒนาธุรกิจ ออนไลน์ การสร้างสินค้าหรือบริการเพื่อสนองความต้องการของตลาด ยุคดิจิทัล การสร้างมูลค่าทางธุรกิจของสินค้าและบริการ การพัฒนา เทคโนโลยีที่สนับสนุนการตลาดดิจิทัล การจัดการเนื้อหาสื่อ รวมทั้ง วิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ต้นแบบธุรกิจที่ประสบความสำเร็จใน ธุรกิจออนไลน์ การออกแบบตัวแบบธุรกิจและประยุกต์ใช้ในการ</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

ดำเนินธุรกิจยุคดิจิทัลโดยอยู่บนพื้นฐานของคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม

Entrepreneurial Principles and Characteristics; Starting to develop an online business; Creation of products or services to meet the needs of the digital market; Creating business value of products and services; Technology development that supports digital marketing; Media content management as well as analyzing and synthesizing knowledge of successful business models in online business; Designing and applying business models to conduct business in the digital era based on morality, ethics, and social responsibility.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิด หลักการและคุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการได้ (Re, U)

CLO-2: สามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีมาสนับสนุนธุรกิจออนไลน์ เพื่อสนองความต้องการของตลาดยุคดิจิทัล (Ap, S)

CLO-3: สามารถออกแบบธุรกิจดิจิทัลบนพื้นฐานคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม (C, At)

CLO-4: มีทักษะความเป็นผู้ประกอบการที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัล (S)

3560102

ศาสตร์แห่งการเป็นผู้ประกอบการ

3 (1-2-6)

(Principles of Entrepreneurship)

ความหมายและคุณลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของผู้ประกอบการ แนวคิดของการเป็นผู้ประกอบการ การวิเคราะห์และแสวงหาโอกาสทางธุรกิจ โดยคำนึงถึงการแข่งขันในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล การวางแผนการเริ่มต้นธุรกิจ รูปแบบการแข่งขันในตลาด ความคุ้มค่าเชิงธุรกิจ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อผู้ประกอบการ หน้าที่ทางการจัดการธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการ การจัดทำแผนธุรกิจเบื้องต้น

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)

พื้นฐานของคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมและ
กฎหมายเบื้องต้นที่จำเป็นสำหรับผู้ประกอบการ

Definition and important fundamental characteristics of entrepreneurs; Concept of entrepreneurship; Analyzing and seeking business opportunities by taking into account the competition in the digital economy era; Start-up business planning; Marketing competition; Business value ; Analysis of the environment that affects the business; Business management duties for entrepreneurs; Preparation of an introductory business plan; The basics of morality, ethics and social responsibility and basic legal requirements for entrepreneurs.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิดและคุณลักษณะที่เหมาะสมของการเป็นผู้ประกอบการได้ (Re, U)

CLO-2: สามารถอธิบายหน้าที่ของการจัดการธุรกิจสำหรับการเป็นผู้ประกอบการได้ (Re, U)

CLO-3: สามารถวิเคราะห์และประเมินโอกาสทางธุรกิจเพื่อการเริ่มต้นประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับการแข่งขันในเศรษฐกิจยุคดิจิทัลได้ (An, Ap)

CLO-4: สามารถจัดทำแผนธุรกิจเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการบนพื้นฐานคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมได้ (C, S)

3540101

**การตลาดสำหรับผู้ประกอบการรุ่นใหม่
(Marketing for Modern Entrepreneur)**

3 (1-2-6)

บทบาท ความสำคัญและแนวคิดของการตลาดสมัยใหม่สำหรับผู้ประกอบการ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภคยุคดิจิทัล การตลาดออนไลน์ การวางแผนกลยุทธ์การตลาดสมัยใหม่ ฝึกปฏิบัติการเขียนแผนการตลาด

The roles, importance and concepts of modern marketing for entrepreneurs; Analysis of marketing environment and

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	<p>consumer behavior in the digital age; Online marketing; Modern marketing strategy planning; Practicing writing a marketing plan.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายบทบาท ความสำคัญและแนวคิดการตลาดสำหรับผู้ประกอบการได้ (Re, U)</p> <p>CLO-2: นักศึกษาสามารถวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางการตลาดเพื่อกำหนดกลยุทธ์การตลาดได้ (An, Ap)</p> <p>CLO-3: นักศึกษาสามารถเขียนแผนการตลาดที่เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ (S, C)</p>	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)
3560103	<p>เศรษฐศาสตร์กับการเป็นผู้ประกอบการ (Economics and Entrepreneurship)</p> <p>ความรู้และหลักการเบื้องต้นทางเศรษฐศาสตร์กับการประกอบธุรกิจ การผลิต การกระจายและการบริโภคสินค้าและบริการ ลักษณะของตลาดสินค้าประเภทต่าง ๆ เศรษฐศาสตร์ระดับจุลภาคและมหภาคที่สัมพันธ์กับการเป็นผู้ประกอบการ ตลอดจนแนวคิดเศรษฐกิจดิจิทัล</p> <p>Basic knowledge and principles of economics and business operations; Production, distribution and consumption of goods and services; Characteristics of different types of markets; Micro and macro economics related to entrepreneurship and digital economy concepts.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายหลักการของเศรษฐศาสตร์กับการเป็นผู้ประกอบการได้ (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์ทางเศรษฐกิจด้านการผลิต การกระจาย และการบริโภคสินค้าและบริการได้ (An)</p> <p>CLO-3: สามารถออกแบบการกระจายสินค้าและบริการได้ (C)</p> <p>CLO-4: สามารถประยุกต์แนวคิดทางเศรษฐศาสตร์กับการประกอบธุรกิจได้ (Ap)</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
3010101	<p>การสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัล (Digital Business Communication)</p> <p>หลักการสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัล ความหมาย กระบวนการ ความสำคัญ รูปแบบของการสื่อสารทางธุรกิจ แนวโน้มการสื่อสารธุรกิจที่ตรงใจ ผู้บริโภค การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย การสร้างสรรค์เนื้อหา การเลือกใช้สื่อออนไลน์ และรูปแบบการสื่อสารที่เหมาะสมกับธุรกิจยุคใหม่</p> <p>Digital business communication principles; Meaning, process, importance, form of business communication; Trends in business communication that meet the needs of consumers; Audience Analysis; Content Creation; Choosing online media and communication formats suitable for modern business.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิด หลักการการสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัล ความหมาย กระบวนการ ความสำคัญ รูปแบบของการสื่อสารทางธุรกิจ และแนวโน้มการสื่อสารธุรกิจที่ตรงใจผู้บริโภคได้ (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์เพื่อเลือกใช้สื่อออนไลน์ที่เหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจดิจิทัล (An)</p> <p>CLO-3: สามารถผลิตเพื่อประยุกต์ใช้ในการสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัลโดยตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรมและกฎหมายสำหรับนักสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัล (An, C, S)</p>	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) 3 (1-2-6)
3010102	<p>การสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์เชิงกลยุทธ์ (Branding and Strategic Brand Communications)</p> <p>ศึกษาหลักการและแนวคิดของกลยุทธ์การสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์ หลักการบริหารและการสื่อสารแบรนด์เชิงกลยุทธ์ในมิติของเจ้าของแบรนด์ เข้าใจองค์ประกอบของกลยุทธ์การสร้างแบรนด์ องค์ประกอบการสื่อสารแบรนด์ กำหนดวิสัยทัศน์ของแบรนด์ แก่นแท้ของแบรนด์ และกำหนดตำแหน่งแบรนด์ บุคลิกภาพแบรนด์ และ</p>	3 (1-2-6)

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
----------	---------	----------

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)

สามารถวางกลยุทธ์ การสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์ จากกรณีศึกษา

Study the principles and concepts of branding strategy and brand communication; Principles of management and strategic brand communication in the dimension of brand owners; Understand the components of a branding strategy; Brand communication elements; Define brand vision, brand essence, and define brand positioning, brand personality, and be able to formulate branding strategy and brand communication from case studies.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายหลักการและแนวคิดของกลยุทธ์การสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์ หลักการบริหารและการสื่อสารแบรนด์เชิงกลยุทธ์ในมิติของเจ้าของแบรนด์ได้ (Re, U)

CLO-2: สามารถนำความรู้ด้านการสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์ ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ได้ (Ap, An, C)

CLO-3: มีวินัย มีความตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่อนตนเอง สังคม และตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์ (At)

3. กลุ่มวิชาพัฒนาจริยธรรมและทักษะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

1) จริยธรรมและการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
		(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)
2560101	การเมืองและกฎหมายในชีวิตยุคดิจิทัล (Politics and Law in Digital Life)	3 (1-2-6)
	การใช้สิทธิเสรีภาพตามรัฐธรรมนูญและกฎหมายในยุคดิจิทัล การเข้ามามีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน การเรียกร้องสิทธิเสรีภาพของประชาชนที่พึงได้รับจากรัฐ ตลอดจนการมีส่วนร่วมในการตรวจสอบ	

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)

การใช้อำนาจทางการเมืองหรือกฎหมายของผู้ใช้อำนาจรัฐโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายว่าด้วยการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์กับการก่อกวนสิทธิในทางแพ่ง และวิธีการตรวจสอบเบื้องต้นเพื่อป้องกันการทุจริตในช่องทางออนไลน์และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางอาญาผ่านระบบออนไลน์ และการตรวจสอบและระมัดระวังในเบื้องต้นเพื่อไม่ให้ตกเป็นผู้กระทำความผิดโดยไม่ตั้งใจ

Using rights and freedoms according to the constitution and laws in the digital age, citizens participating in politics, demanding rights and liberties that should be deserved from the state, as well as participating in the consideration of the political or legal power of the state users by social media, an introduction of electronic transaction law and civil legal relations, basic investigation methods to prevent fraud in online channels, basic knowledge of criminal offenses online, and preliminary investigation and precaution to avoid being an unintentional offender.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายสิทธิตามรัฐธรรมนูญและกฎหมายในยุคดิจิทัลได้อย่างชัดเจน (Re, U)

CLO-2: สามารถเลือกใช้กฎหมายที่เหมาะสมในการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพของประชาชน การตรวจสอบการใช้อำนาจทางการเมือง และการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์กับการก่อกวนสิทธิในทางแพ่ง และวิธีการตรวจสอบเบื้องต้นเพื่อป้องกันการทุจริตในช่องทางออนไลน์ (U)

4010101

วิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน
(Science for Sustainable Development)

3 (1-2-6)

ศึกษาบทบาทของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่อการดำรงชีวิตและการอยู่รอดในโลกพลวัต วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อการดำรงชีวิตในแบบวิถีใหม่และพัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนาและใช้

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

พลังงานสะอาดเพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน การพัฒนาและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ การเกษตร และอุตสาหกรรมโดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยียุคใหม่เพื่อส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน

Study of the role of science and technology for life and survival in the age of an abruptly changing world; science, technology, and innovation in the New Normal of living and developing life quality; development and using clean energy for sustainable development goals; product development and adding value to natural, agricultural, and industrial products by using modern science and technology to promote sustainable economic growth.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนได้ (Re, U)

CLO-2: สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และผลกระทบภายใต้ยุคโลกเปลี่ยนแปลงฉบับพลันได้ (Ap, At)

CLO-3: สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ นวัตกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่เหมาะสมได้ (An)

CLO-4: สามารถพัฒนาและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ การเกษตร และอุตสาหกรรมโดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยียุคใหม่ (C)

4010102

สิ่งแวดล้อมและการปรับตัวภายใต้วิกฤตภูมิอากาศ (Environment and Climate Crisis Adaptation)

3 (1-2-6)

ความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติที่มีต่อการดำรงชีวิตและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมในภาวะวิกฤตของสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและภัยพิบัติทางธรรมชาติที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม การปรับตัวรับมือและการสร้างขีดความสามารถในการจัดการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และภัยพิบัติทางธรรมชาติที่เกิดจาก

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)

การเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม การจัดการทรัพยากรธรรมชาติและ
ความหลากหลายทางชีวภาพเพื่อความมั่นคงทางอาหารและ
การบริโภคที่ยั่งยืน เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อลดผลกระทบ
จากวิกฤตของสิ่งแวดล้อม การเป็นเมืองคาร์บอนต่ำ การจัดการมรดก
ทางธรรมชาติและมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน
The significance of the environment and natural resources
available to sustain life and economic and social
development in environmental crises, climate change, and
natural disasters caused by environmental changes;
adaptation and the development of the capacity to
manage environmental change, climate change, and
natural disasters resulting from environmental change;
management of natural resources and biodiversity for food
security and sustainable consumption; technology and
innovations to reduce environmental impact from
environmental crises; low-carbon urbanism; management
of natural and cultural heritage; and sustainable tourism.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

- CLO-1:** สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมและ
การดำรงชีวิตในสภาวะภูมิอากาศที่วิกฤตได้ (Re, U)
- CLO-2:** สามารถวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบที่เกิดจากสภาวะ
ภูมิอากาศที่วิกฤตได้ (An)
- CLO-3:** สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ และสร้างนวัตกรรมเพื่อลด
ผลกระทบจากวิกฤตของสิ่งแวดล้อมได้ (Ap, An)
- CLO-4:** สามารถออกแบบแนวทางการจัดการมรดกทางธรรมชาติและ
มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนได้ (C)

0988101

สุขภาพเพื่อชีวิตในยุคดิจิทัล

3 (1-2-6)

(Health for Life in the Digital Age)

แนวคิดทางสุขภาพ มนุษย์และพัฒนาการของมนุษย์ ปัจจัยสังคม
กำหนดสุขภาพ สิ่งแวดล้อมและภาวะสุขภาพในยุคดิจิทัล พหุลักษณะ

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
	(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	

ทางการแพทย์ การดูแลและส่งเสริมสุขภาพแบบองค์รวม การดูแลสุขภาพในสังคมผู้สูงอายุ การปฐมพยาบาลเบื้องต้น สิทธิอันพึงได้รับจากบริการสุขภาพของประเทศไทย ศึกษากรณีตัวอย่างพร้อมฝึกปฏิบัติการวางแผนและออกแบบนวัตกรรม หรือโครงการเพื่อส่งเสริมสุขภาพของมนุษย์ในยุคดิจิทัลด้วยการบูรณาการข้ามศาสตร์

Health concepts, humans and human development, social factors determining health, the environment, and health in the digital age, medical pluralism, holistic health care and promotion, health care for the elderly, first aid, private rights from Thai health services, case studies, and practices on planning and designing innovations or projects to promote human health in the digital age through cross-disciplinary integration.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิดทางสุขภาพ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (Re, U)

CLO-2: สามารถวิเคราะห์บทบาท สิทธิ และผลกระทบทางสุขภาพต่อมนุษย์ในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (An)

CLO-3: สามารถวางแผนและออกแบบโครงการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมสุขภาพของมนุษย์ในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (Ap, S)

1090101	<p>กิจกรรมทางกายเพื่อชีวิตวิถีใหม่ที่ยั่งยืน</p> <p>Physical Activities for Sustainable New Normal</p> <p>เป็นผู้มีความรอบรู้และปฏิบัติกิจกรรมทางกายเพื่อดำรงวิถีชีวิตแนวใหม่ โดยอาศัยหลักการกิจกรรมกายที่ถูกต้อง เพื่อออกแบบ สร้างโปรแกรม ตลอดจนจัดกิจกรรมทางกายในเวลาว่างเพื่อสุขภาพ กิจกรรมทางกายสำหรับโรคยา รูปร่างและการควบคุมน้ำหนัก รวมทั้งการประเมินสมรรถภาพทางกายด้วยตนเองอย่างมีวินัย และรับผิดชอบในการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ</p>	3 (1-2-6)
---------	---	-----------

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
		(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)

Explicit knowledge and participation in a number of physical activities for new ways of life, implementation of good principles of physical activity to design or create a physical activity program, leisure time physical activity, physical activity for wellness, as well as self-assessment of physical fitness and regular practice.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายหลักการการมีกิจกรรมทางกายเพื่อ
การดำรงชีวิตประจำวัน (Re, U)

CLO-2: สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเลือกกิจกรรมทางกายใน
เวลาว่างเพื่อสุขภาพ (An)

CLO-3: สามารถวางแผน ออกแบบ การสร้างโปรแกรมกิจกรรมทาง
กายสำหรับตนเองและการประเมินสมรรถภาพด้วยตนเอง
(Ap, C)

2) ร้อยเรื่องเมืองเพชร

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
		(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)

2500102	รักษเมืองพริบพริ	3 (1-2-6)
---------	------------------	-----------

(Conservation of Phetchaburi)

เรียนรู้แนวทางในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของพระบรมราโชบาย
ด้านการศึกษา ได้แก่ ทศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง พื้นฐานชีวิตที่
มั่นคง-มีคุณธรรม มีงานทำ-มีอาชีพ เป็นพลเมืองที่ดี โดยมีเป้าหมาย
การพัฒนาชุมชนท้องถิ่นและรักษามรดกทางพหุวัฒนธรรมเป็นฐานใน
การจัดการเรียนรู้ (community, problem and cultural based)
โดยศึกษาผ่าน ภูมิศาสตร์โบราณคดี ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม
วิถีชีวิต ภูมิปัญญาภูมิสังคมของจังหวัดเพชรบุรี เพื่อให้เกิดความ
ตระหนัก สำนึก ภาคภูมิใจในท้องถิ่นและความเป็นไทย สำหรับเป็น
พื้นฐานในการดำเนินชีวิต รวมถึงการสืบสาน รักษา พัฒนา ต่อยอด
เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นและประเทศ

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง)

Study on Thai flagship royal policy, e.g., education, maintaining a positive attitude in life and society, morality, and good citizenship values, for local community development and maintaining multicultural heritage for establishing a community-based learning center through interdisciplinary disciplines such as archeological geography, history, arts and culture, lifestyle, and social intelligence in Phetchaburi province in order to develop social awareness, Thai and local community pride for fundamental principles for life, and sustainability of local and national development.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

- CLO-1:** สามารถเรียนรู้แนวทางการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของพระบรมราโชบาย และประยุกต์ใช้กับแนวทางการดำรงชีวิตของตนเองบนพื้นฐานพลเมืองที่ดีได้เป็นอย่างดี (Re, U, Ap)
- CLO-2:** สามารถอธิบายคุณค่าทางภูมิศาสตร์โบราณคดี ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิต ภูมิปัญญาภูมิสังคมของจังหวัดเพชรบุรีได้อย่างถูกต้อง (Re, U)
- CLO-3:** สามารถอธิบายเป้าหมายของการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น โดยใช้มรดกทางพหุวัฒนธรรมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ (Re, U, At)
- CLO-4:** สามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตท่ามกลางสังคมพหุวัฒนธรรม (Ap, At)

2500103

ชุมชนของพ่อ

3 (1-2-6)

(The King's Community)

เรียนรู้และเข้าใจพระบรมราโชวาท พระราชดำริ หลักการทรงงานปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร โดยศึกษาจากแหล่งเรียนรู้จริงในโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริของจังหวัดเพชรบุรีและประจวบคีรีขันธ์ เพื่อบูรณาการความรู้ศาสตร์

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง)

ต่างๆ การแก้ปัญหาอย่างมีส่วนร่วม เพื่อนำมาใช้ในการดำรงชีวิตของตนเองและถ่ายทอดสู่ชุมชนให้สามารถพึ่งตนเองได้

Learn and understand the royal speech, royal initiatives, working principles, philosophy of sufficiency economy, and sustainable community development of King Bhumibol Adulyadej by studying from the authentic sources in the royal initiative projects throughout Phetchaburi and Prachuap Khiri Khan provinces to integrate knowledge of various sciences and participatory problem solving to be used in our own lives and conveyed to the community for self-reliance.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถเรียนรู้และเข้าใจพระบรมราโชวาท พระราชดำริ

หลักการทรงงาน ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน (Re, U)

CLO-2: สามารถบูรณาการความรู้ศาสตร์ต่างๆ เข้ากับหลักการ

ทรงงานในการแก้ปัญหาของชุมชนอย่างมีส่วนร่วม และสามารถนำมาใช้ในการดำรงชีวิตของตนเอง และถ่ายทอดสู่ชุมชนได้ (Ap, S)

CLO-3: สามารถนำองค์ความรู้ศาสตร์ต่างๆ ไปออกแบบใน

การแก้ปัญหาอย่างมีส่วนร่วมตามบริบทของชุมชน (Ap, At)

2530101

พัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

3 (1-2-6)

(Community Development)

หลักการและแนวคิดทางการพัฒนาชุมชน เครื่องมือทางวิศวกรรมสังคม การสร้างกระบวนการมีส่วนร่วม และนำความรู้มาจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาชุมชนและท้องถิ่น โดยการวิเคราะห์ปัญหา สาเหตุ และแนวทางการแก้ไขที่เหมาะสมกับกับบริบทของพื้นที่และความต้องการของชุมชนในจังหวัดเพชรบุรี และพื้นที่ใกล้เคียง เพื่อเกิดการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ และมีความสุข

PBRUQF2 (Program Specification)

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

Principles and concepts of community development and social engineering tools, creating participatory processes, and bringing knowledge to activities for community and local development by analyzing problems, causes, and solutions suitable for the context of the area and the needs of communities in Phetchaburi Province and nearby areas to create creative and happy collaboration.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

- CLO-1:** สามารถวิเคราะห์ปัญหา สาเหตุ และแนวทางการแก้ไข เพื่อออกแบบกิจกรรมจิตอาสาตามบริบทของท้องถิ่น (An, C)
- CLO-2:** สามารถจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (S)
- CLO-3:** สามารถทำงานร่วมกัน ด้วยกระบวนการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ (At, S)

PBRUQF2 (Program Specification)

หมวดวิชาเฉพาะ

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1) กลุ่มวิชาแกน

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

7001101

กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์

2(1-2-3)

Law and Ethics for Computer Professional

ความหมายและความสำคัญของจริยธรรมสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การค้นคว้า สรุป และอภิปรายเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ความเป็นส่วนตัว หลักการเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองสิทธิและกฎหมาย หรือพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล จรรยาบรรณและความรับผิดชอบต่อวิชาชีพของผู้ปฏิบัติงานด้านคอมพิวเตอร์ในฐานะนักเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และผู้บริหาร รวมทั้ง ศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ กรณีศึกษาต่าง ๆ เกี่ยวกับปัญหาคุณธรรมที่เกิดขึ้นในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ

This course contains the meaning and importance of ethics for information technology professionals and information technology users. It also includes writing the research, the summary, and the discussion of topics related to the computer and cybercrime. It also covers the areas of privacy, copyright, intellectual property, rights protection and laws ,the computer-related crime Act or Personal Data Protection Act as well as the professional ethics and responsibility of computer professionals working as technologists and executives. This subject also includes the study and analyses of various case studies related to moral issues occurred in the information technology society.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์(U)

CLO-2: มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัว และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล(U)

7001301	<p>หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม</p> <p>Principles of programing design and development</p> <p>ศึกษากระบวนการเขียนโปรแกรมด้วยวิธีการทางคอมพิวเตอร์ การกำหนดวิเคราะห์ปัญหา การวิเคราะห์งาน การเขียนผังงาน เทคนิคการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ การทดสอบและแก้ไขโปรแกรม และการจัดทำเอกสารและบำรุงรักษาโปรแกรม และฝึกปฏิบัติการพัฒนาระบบจากกรณีศึกษา</p> <p>This course aims to prepare the students to study about Computer Algorithms, Job Analization, Problem Analization, Flowcharting, Object- Oriented Programming, Program Testing and Debugging, Program Documentation and Maintenance and Practice System Development from Case Studies.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจกระบวนการเขียนโปรแกรมด้วยวิธีการทางคอมพิวเตอร์ (U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์และออกแบบการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ (An)</p>	3(2-2-5)
7001302	<p>การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>Computer Programming</p> <p>แนวคิดพื้นฐานของภาษาโปรแกรม ขั้นตอนการสร้าง การแปลโปรแกรม และการดำเนินการ ตัวแปร ค่าคงที่ ตัวดำเนินการ นิพจน์ และข้อความสั่ง คำสั่งรับเข้า/ส่งออก คำสั่งควบคุม การทำงานแบบต่อเนื่อง การตัดสินใจ และการทำซ้ำ ฟังก์ชัน ตัวแปรแบบเฉพาะที่และตัวแปรส่วนกลาง การส่งผ่านพารามิเตอร์ ทั้งนี้ให้ฝึกปฏิบัติโดยใช้โปรแกรมภาษาไพทอน</p> <p>This course contains basic concepts related to computer programming languages, code builder, compilation and the implementation of variables, constants, operators, expressions, statements, input/output commands, control commands, sequential operations, decisions, and iterations. It also includes function, local variables, global variables, and passing parameters by selecting one of the structured programming languages python.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p>	3(2-2-5)

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจการใช้คำสั่งการเขียนโปรแกรมแบบ
ต่างๆ (U)

CLO-2: สามารถเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ (C)

7001701

ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ

3(2-2-5)

English for computing technology

ภาษาอังกฤษพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โครงสร้างประโยคในภาษาอังกฤษ วลี อนุประโยค ประโยค การใช้คำสันธาน การเชื่อมประโยคความเดียว ประโยคความรวม และประโยคความซ้อน เพื่ออธิบายเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ข้อมูลการทำงานของทัศนูปกรณ์ และการเปรียบเทียบข้อมูล ฝึกการอ่าน และการฟังบทสนทนาภาษาอังกฤษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศแบบออนไลน์ รวมทั้งคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

This course contains basic English in computing technology which includes sentence structures, phrases, clauses, using of conjunctions, compound and complex sentences in order to explain computing technology. It also covers the areas of audio-visual aids and comparison of data, practice reading and listening to Online English conversations related to information technology and including related vocabulary.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับ
เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (U)

CLO-2: สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ใน
สถานการณ์ต่าง ๆ ได้ (An)

7002301

คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์

3(2-2-5)

Mathematics for Computer Scientist

คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับระบบจำนวนจริง จำนวนเฉพาะ ระบบเลขฐานสองความสัมพันธ์ฟังก์ชันเอ็กซ์โพเนนเชียลและฟังก์ชันลอการิทึม ฟังก์ชันตรีโกณมิติและการประยุกต์เมทริกซ์สมการเชิงเส้น เวกเตอร์ ตัวแปรสุ่ม ความน่าจะเป็น ขั้นตอน

PBRUQF2 (Program Specification)

วิธีคูณและสถิติเบื้องต้น โดยฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมด้วยภาษา C# เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

This course contains mathematics for computer professionals, which consist of real numbers, prime numbers, binary numbers, exponential functions, logarithm functions, trigonometric functions and matrix applications including linear equations, vectors, random variables, probability, Euclidean algorithm and basic statistics. By practicing programming in C# to solve mathematical problems.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับนัก

คอมพิวเตอร์ (U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ทางคณิตศาสตร์

สำหรับประมวลผลในสำนักงานได้ (Ap)

7002501

เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และไซเบอร์

3(2-2-5)

Computer Network Technology and Cyber

การสื่อสารข้อมูลและบริการ สถาปัตยกรรมเป็นชั้น หลักการพื้นฐาน การสื่อสารข้อมูล แบบดิจิทัล โพรโทคอลแบบเพียวเพีย และชั้น เชื่อมโยงข้อมูล โพรโทคอลควบคุมขนาดกลางและเครือข่ายท้องถิ่น โครงสร้างระบบเครือข่ายแลนและแวน โพรโทคอลที่ซีพี/ไอพี การ เชื่อมโยงหลายเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต และความปลอดภัยไซเบอร์ โดยเน้นการปฏิบัติตามสาขาวิชาเอกที่เลือกเรียน

Topics include data communication and services, layered architecture, principles of digital data communication, peer-to-peer protocol and data link layers, medium-sized control protocols and local networks, LAN and Wan network, TCP / IP protocol, as well as multiple linking networks and the internet and cyber security focusing on the implementation in accordance with the major study program.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจด้านการสื่อสารข้อมูลและ

สถาปัตยกรรมเครือข่าย (U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้หลักการพื้นฐานการสื่อสารข้อมูล
เชื่อมโยงเครือข่ายและอินเทอร์เน็ตได้ (An)

7004901 การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

Introduction to Research in Computing

หลักและระเบียบวิธีวิจัย ลักษณะของงานวิจัยทางด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ การวิเคราะห์ปัญหาเพื่อกำหนดหัวข้อและปัญหาการวิจัย ตัวแปรสมมุติฐาน และการทดสอบสมมุติฐาน การกำหนดตัวแปร การตั้งสมมุติฐาน การสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการทบทวนวรรณกรรม การวางแผนการวิจัย การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การเขียนโครงร่างงานวิจัยการสร้างเครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การแปลผล และการอภิปรายผลการวิจัย การจัดทำรายงานการวิจัยเพื่อการนำเสนอในการประชุมวิชาการ

This course includes the research principles and methods, the computer and information technology research characteristics, as well as the problem analysis in order to determine research topics and research problems, hypothesis variables, and hypothesis testing, variables determination, formulating hypothesis. It also covers the areas of surveying related research and literature review, research planning, population determination and sample selection, writing research proposals, creating research tools, data collection, data analysis, interpretation and discussion of research findings, preparation of research reports for presentations in academic conferences.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจหลักการวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์
(U)

CLO-2: สามารถวิเคราะห์ ประเมินผลงานวิจัยเบื้องต้นทาง
คอมพิวเตอร์ได้ (E)

2) กลุ่มวิชาบังคับและวิชาเลือก

2.1) แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

7131101	<p>หลักการและทฤษฎีการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล</p> <p>Principles and Theories of Digital Office Technology</p> <p>หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล แนวคิดเกี่ยวกับความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัล ความเข้าใจสื่อดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล การมีสุขภาพดีในยุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมิร์ซ กฎหมายดิจิทัล และเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลในอนาคต</p> <p>This course includes the topics of principles and theories related to the use of digital office technology, approaches, and concepts of using digital office technology, related rights and responsibilities, access to digital media, communication in digital age, digital security, understanding of digital media, practices in the digital society, being healthy in the digital age, digital commerce, digital laws and digital office technology in the future.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจหลักการและทฤษฎีการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล (U)</p> <p>CLO-2: มีความรู้ความเข้าใจความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัลและเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลในอนาคต (U)</p>	3(2-2-5)
7131102	<p>ระบบปฏิบัติการสำหรับสำนักงานดิจิทัล</p> <p>Operating System for Digital Office</p> <p>บทบาทและวิวัฒนาการของระบบปฏิบัติการกับวิวัฒนาการของฮาร์ดแวร์ การจัดการทรัพยากร ได้แก่ การจัดการหน่วยความจำ การจัดการกระบวนการ การจัดการแฟ้มข้อมูล การจัดการอุปกรณ์ ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์แบบกระจาย ระบบปฏิบัติการการประมวลผลแบบขนาน การใช้งานโปรแกรมระบบปฏิบัติการเบื้องต้น และโปรแกรมยูทิลิตี้ของระบบปฏิบัติการ</p> <p>This course is about the roles and evolutions of the computer operating systems which include the areas of computer hardware, resource management such as memory management, process management, data file management, device management, the distributed operating system and the parallel processing operating</p>	3(2-2-5)

PBRUQF2 (Program Specification)

system and basic use of operating system programs and operating system utility programs.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ (U)

CLO-2: สามารถใช้งานโปรแกรมระบบปฏิบัติการเบื้องต้น และโปรแกรมยูทิลิตี้ของระบบปฏิบัติการได้ (Ap)

7131301

เทคโนโลยีการจัดการเอกสาร

3(2-2-5)

Document Management Technology

หลักการและทฤษฎีโปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการเอกสารในงานต่าง ๆ เช่น งานสารบรรณ งานธุรการ เอกสารทางธุรกิจ การจัดรูปแบบสิ่งพิมพ์ และแบบพิมพ์ต่าง ๆ ศึกษาเกี่ยวกับหลักการจัดการเอกสาร วัสดุอุปกรณ์ในการจัดเก็บเอกสาร การจัดเก็บเอกสารโดยใช้เทคโนโลยีออกแบบเอกสารเก็บข้อมูลสารสนเทศบนระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต การรักษาความปลอดภัยในการจัดเก็บเอกสาร ความสามารถในการทำงานร่วมกันแบบแชร์ข้อมูลพร้อมทั้งเขียนเอกสารร่วมกันแบบเรียลไทม์ (Real Time) ได้ด้วยเวิร์ด ออนไลน์ (Word Online) บันทึกลงไฟล์บนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น วันไดรฟ์ (OneDrive), วันไดรฟ์สำหรับงานธุรกิจ (OneDrive for Business) หรือ แชร์พอยท์ (SharePoint) ได้

This course contains the principles and theory of package management in document management in various tasks such as correspondence, administrative work, business documents, formatting publications and various forms. It also includes the study about document management principles, materials for document storage, document storage by using document design technology to store information on the internet, security in document storage, the ability to work together to share information and write documents together in real time with the online world as well as to save files on the cloud computing, such as OneDrive, OneDrive for business or SharePoint.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมประมวลผลคำในการจัดทำเอกสาร (U)

CLO-2: สามารถใช้โปรแกรมประมวลผลคำในการจัดทำเอกสารได้
(Ap)

7132301

เทคโนโลยีแผ่นตารางทำการ

3(2-2-5)

Spreadsheets Technology

เลือกโปรแกรมตารางทำการเพื่อฝึกทักษะการใช้คำสั่งโดยละเอียดเกี่ยวกับการสร้างตารางทำการ (worksheets) การใช้และการสร้างสูตรการคำนวณ การจัดรูปแบบจำนวน การสร้างกราฟและชาร์ต การใช้งานแบบหลายตารางทำการ การสร้างตาราง การเรียงลำดับ การค้นหา การจัดทำฐานข้อมูล การใช้แมโคร และการติดต่อเชื่อมโยงกับโปรแกรมประยุกต์อื่น โดยให้ฝึกปฏิบัติทำงานบนระบบเครือข่าย เพิ่มการทำงานด้วยการแชร์เวิร์กบุ๊กของผู้ใช้ในคลาวด์ (Cloud Computing) ด้วยวันไดรฟ์ (OneDrive) หรือ แชร์พอยท์ (SharePoint) เพื่อให้ทุกคนสามารถดู แก้ไข และทำงานร่วมกันบนเวิร์กบุ๊กได้, บันทึกไฟล์บนระบบคลาวด์ เช่น วันไดรฟ์ (OneDrive), วันไดรฟ์สำหรับงานธุรกิจ (OneDrive for Business) หรือ แชร์พอยท์ (SharePoint) ได้ และการเขียนแมโคร

This course teaches the students to choose a spreadsheet program to practice the skills of using detailed instructions about creating worksheets, using and creating calculation formulas, formatting number, creating graphs and charts, using multiple worksheets, creating a table, sorting, searching, creating a database, using macros and interacting with other applications. This will be operated by practicing on the network system as well as an increase in functionality by sharing user workbooks in the cloud computing with OneDrive or SharePoint in order that everyone can view, edit, collaborate on workbooks, and save files on the cloud, such as OneDrive, OneDrive for Business, or SharePoint and macro writing.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-2: สามารถสร้างสูตรการคำนวณ การจัดรูปแบบ การสร้างกราฟและชาร์ต การเรียงลำดับ การค้นหา การจัดทำฐานข้อมูล การใช้แมโครได้ (Ap)

CLO-3: สามารถทำงานร่วมกันบนระบบเครือข่ายด้วยวันไดรฟ์ (OneDrive) หรือ แชนร์พอยท์ (SharePoint) ได้ (Ap)

7132303

เทคโนโลยีการนำเสนอ

3(2-2-5)

Presentation Technology

การใช้ซอฟต์แวร์การนำเสนองาน การจัดรูปแบบอักษร การแทรกข้อความ การค้นหาคำ การสะกดและตรวจไวยากรณ์ของคำ การแทรกรูปภาพการวาดรูปจากเครื่องมือที่กำหนดให้ การทำรูปร่างอัตโนมัติ การทำอักษรข้อความศิลป์ การสร้างแผนภูมิ การสร้างตาราง การทำภาพนิ่ง การทำพื้นหลังของเอกสาร การนำเสนองาน การนำเสนอเอกสาร การตั้งเวลาใน การนำเสนอการบันทึกเสียง ผู้บรรยายการทำเสียงเอกสารนำเสนอ และ การสร้างเอกสารการนำเสนอแบบเคลื่อนไหว

Using presentation software, formatting text, inserting text, searching for words, spell-checking and grammar-checking, inserting images, drawing from specified tools, automatic shaping, creating text art, creating charts, creating tables, creating static images, creating document backgrounds, presenting work, presenting documents, scheduling presentations, narrating audio presentations, creating narrated presentations, and creating dynamic presentation documents.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ ความเข้าใจหลักการของซอฟต์แวร์การนำเสนองาน (R)

CLO-2: สามารถใช้เมนู หรือฟังก์ชันของซอฟต์แวร์สร้างเอกสารการนำเสนอได้ (Ap)

7133103

การประยุกต์เจเนอเรทีฟเอไอสำหรับสำนักงานดิจิทัล

3(2-2-5)

Generative Artificial Intelligence Application for Digital Office

ศึกษาหลักการและกลไกการทำงานของเจเนอเรทีฟเอไอ เครื่องมือเจเนอเรทีฟเอไอประเภทต่าง ๆ หลักการการสั่งการเบื้องต้น การนำ

PBRUQF2 (Program Specification)

เจเนอเรทีฟเอไอไปใช้ในสำนักงานดิจิทัล พร้อมฝึกปฏิบัติการใช้
เจเนอเรทีฟเอไอเพื่อวิเคราะห์ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอหรือข้อมูล
อื่น ๆ โดยใช้แบบจำลองเจเนอเรทีฟเอไอ

Study the principles and working mechanisms of generative artificial intelligence. Different types of generative artificial intelligence tools are created. Basic principles command. Using generative artificial intelligence in the digital office. Ready to practice using generative artificial intelligence to analyze text, images, audio, video or other data using generative artificial intelligence models.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจหลักการและกลไกการทำงานของเจเนอเรทีฟเอไอ (U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้เจเนอเรทีฟเอไอไปใช้ในสำนักงานดิจิทัล
ได้ (AP)

7133104

จินตทัศน์ข้อมูลสำหรับสำนักงานดิจิทัล

3(2-2-5)

Data Visualization for Digital Office

หลักการการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ การออกแบบการแสดงผลข้อมูล
ด้วยแผนภาพ เครื่องมือที่ใช้ การแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ การได้มา
ซึ่งข้อมูล การจัดระเบียบข้อมูล การเลือกแผนภูมิต่าง ๆ ที่เหมาะสม
เช่น ฮีทแมทริกซ์ แผนภูมิการกระจาย แผนภูมิเส้น แผนภูมิแท่ง
แผนภูมิวงกลม แผนภูมิต้นไม้ แผนภูมิแบบเครือข่าย กราฟสตรีม
แผนภูมิตัวชี้วัดผลงาน แผนที่ แผนภูมิแบบปฏิสัมพันธ์ การอธิบาย
แผนภูมิ

It is about the principles of data visualization with diagrams, designing data visualizations with diagrams, necessary tools, data visualization with diagrams, data acquisition, organizing data, selecting appropriate charts such as histograms, scatter charts, line charts, bar graphs, pie charts, tree diagrams, network charts, stream graphs, performance indicators charts, maps, interactive charts and annotating those charts.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

PBRUQF2 (Program Specification)

CLO-1: เข้าใจหลักการการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ (U)

CLO-2: ใช้เครื่องมือออกแบบเพื่อการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ (Ap)

CLO-3: วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลได้ (An)

7133201

การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล

3(2-2-5)

Analysis and Design of Digital Office Information Systems

องค์ประกอบและความหมายของระบบ วงจรชีวิตการพัฒนาระบบ การวิเคราะห์ปัญหา การศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านเทคนิค ด้านการปฏิบัติ และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสำนักงานดิจิทัลแผนภาพ กระแสข้อมูล และการสร้างแผนภาพกระแสข้อมูลแทนการทำงานของระบบ การออกแบบระบบ การออกแบบข้อมูลเข้า/ผลลัพธ์ การออกแบบฐานข้อมูล และการทำเอกสารระบบ

This course contains the components and the definitions of a system which includes the life cycle development of a system, problem analysis, the study of technical feasibility, as well as the practical and information technology of a digital office. It also covers the topics of data stream diagram and the creation of data flow diagrams instead of using the system operations, system design of the input/output, database design and the documentation system.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายความรู้พื้นฐานของระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล (U)

CLO-2: สามารถวิเคราะห์ ออกแบบระบบ และประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบแผนภาพ ผังงาน ได้ตรงตามความต้องการผู้ใช้ (C)

7133202

การจัดการฐานข้อมูลสำนักงานดิจิทัล

3(2-2-5)

Office Database Management

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล ทฤษฎีการออกแบบโดยวิธีการนอร์มัลไลเซชัน การพัฒนาฐานข้อมูล การสร้างตาราง การ

PBRUQF2 (Program Specification)

ค้นหาและสอบถามข้อมูลด้วยคิวรี การออกแบบฟอร์ม การสร้างรายงาน การนำเข้าหรือการส่งออกฐานข้อมูล การบำรุงรักษาและนำฐานข้อมูลไปใช้ รวมทั้งการรักษา ความปลอดภัยให้กับฐานข้อมูลโดยให้มีปฏิบัติโดยการออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูลสำหรับสำนักงานประเภทต่าง ๆ

This course provides basic knowledge about database systems, designing a theory using normalization method, database development, creating a table, searching and inquiring with queries, designing forms, reporting, generating of importing or exporting a database, maintenance and implementation of the database, including the treatments of security for the database which are designed and developed for various types of offices.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล (U)

CLO-2: สามารถออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูลสำหรับสำนักงานดิจิทัลประเภทต่าง ๆ (C)

7133407

การบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

3(2-2-5)

Project Management in Digital Office Technology

ความหมายของโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล และการบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล การวางแผน การควบคุม และการติดตามผลโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล การจัดทำเอกสารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล การตั้งงบประมาณ การกำหนดเวลาการดำเนินงาน การจัดสรรทรัพยากร และการตรวจติดตามโดยใช้ระบบสารสนเทศ ในระหว่างดำเนินงานโครงการและสิ้นสุดโครงการ ในการฝึกปฏิบัติให้มีการศึกษากรณีตัวอย่างและจัดทำโครงการเสนอเป็นเอกสาร และให้มีการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปช่วยการจัดทำโครงการ

This course contains the topics of the definition of digital office technology and project management for digital office technology. It also includes planning, controlling and monitoring of project for digital office technology,

PBRUQF2 (Program Specification)

documentation of digital office technology project, budget setting, scheduling of operations, allocating resources and monitoring using information systems during the project operations and at the completion of the projects. At the time of practice, the students are required to do a case study and propose a project proposal. They will be allowed to use the ready-made software to help create their projects.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายความหมายของโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล (U)

CLO-2: สามารถจัดทำโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลได้ (Ap)

CLO-3: สามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยีการบริหารโครงการทางด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล (Ap)

7133702	ความมั่นคงของเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล Security of Digital Office Computer Technology การรักษาความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายภายในสำนักงาน การป้องกันไวรัสและภัยคุกคามในรูปแบบต่าง ๆ นโยบายการรักษาความปลอดภัย การตรวจสอบคุณภาพของระบบ การควบคุมสภาวะแวดล้อมที่เกี่ยวข้องและการวางแผน ระบบอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีการรักษาความปลอดภัย ลายเซ็นดิจิทัล ใบประกาศดิจิทัล การเข้ารหัสและการถอดรหัสข้อมูล การตรวจสอบบุคคลตัวจริงในการเข้าถึง การตรวจสอบสิทธิการเข้าถึง This course contains the topics of security of computer systems and office network systems, virus protection and various forms of threats, security policy and system quality check. It also includes controlling the environment and related to planning, internet systems and security technology, digital signature, digital notification, data	3(2-2-5)
---------	---	----------

PBRUQF2 (Program Specification)

encryption and decryption, as well as authentication access of real people and access of rights verification.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: อธิบายหลักการความมั่นคงของระบบคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายภายในสำนักงานได้ (U)

CLO-2: สามารถบอกเทคโนโลยีในการรักษาความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ในสำนักงาน (R)

CLO-3: สามารถปฏิบัติวิธีการเข้ารหัส ถอดรหัสข้อมูล การตรวจสอบสิทธิการเข้าถึงระบบได้ (Ap)

7134901

การสัมมนาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

3(3-0-6)

Seminar in Digital Office Technology

ศึกษาและสัมมนาเกี่ยวกับปัญหาและการแก้ปัญหาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล โดยเน้นการค้นหาแนวคิด และวิธีการใหม่จากเอกสาร วารสาร งานวิจัย หรือจากการปฏิบัติงานจริง หรือทฤษฎีหรือตัวแบบ ใหม่ ๆ ในการจัดการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ

This course contains the study and seminars about problems and problem solving in office computer technology with an emphasis on searching for the concepts and new methods from documents, journals, researches, including from actual work or theory and new models for an effective management of the office computer technology.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถยกตัวอย่างปัญหาและการแก้ปัญหาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลได้ (U)

CLO-2: อธิบายเหตุผลจากการค้นหาแนวคิดและวิธีการใหม่จากเอกสาร วารสาร งานวิจัยหรือจากการปฏิบัติงานจริงได้ (E)

7134902

โครงการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

3(0-6-3)

Project in Digital Office Technology

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักการศึกษและวิเคราะห์สภาพปัญหา และสภาพการดำเนินงานของหน่วยงานในด้านการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล เพื่อบริหารจัดการทรัพยากรคอมพิวเตอร์สนับสนุนการบริหารสำนักงานให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น โดยจะต้องเข้าไปศึกษารวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล แล้วจัดทำเป็นเอกสารโครงการ และมีการสอบโครงการเพื่อประเมินผล หรือศึกษาข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสอบปฏิบัติเพื่อวัดความรู้ โดยการสอบใบรับรองความสามารถของ Microsoft Office Specialist (MOS) หรือการทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงานแห่งชาติ

This course covers the topics of principles of the study and analysis of problems including the operating conditions of agencies using the office computer technology. It aims to manage computer resources for supporting of an efficient office administration. This can be achieved through conducting a study, gathering information and analyzing the data. Then, a project document will be developed, tested, and evaluated. Another way is to collect the data, analyze them, and test for measuring the level of knowledge by the Microsoft Office Specialist (MOS) proficiency certification exam or the national skill standardized Test.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: อธิบายหลักการศึกษสภาพปัญหาของหน่วยงานในด้านการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล (U)

CLO-2: สามารถวิเคราะห์ข้อมูล แล้วนำมาจัดทำเป็นโครงการเพื่อวัดความรู้ และประเมินผลได้ (C)

7012101

สถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ

3(2-2-5)

Statistics for Information Technology

ความสำคัญและประโยชน์ของระเบียบการทางสถิติ การแจกแจงความถี่ การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง การวัดการกระจาย ความน่าจะเป็น การแจกแจงความน่าจะเป็นของตัวแปรสุ่มแบบไม่ต่อเนื่อง และแบบต่อเนื่อง การสุ่มตัวอย่าง การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์ การถดถอยและสหสัมพันธ์ อนุกรมเวลา

PBRUQF2 (Program Specification)

และการประยุกต์งานทางสถิติสำหรับงานด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ด้านธุรกิจ และวิทยาศาสตร์ โดยเน้นการฝึกปฏิบัติการสร้างหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินใจ การสร้างมาตรฐานการทำงาน และการประเมินกิจกรรม โครงการ และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนงานให้มีประสิทธิภาพ

The topics of this course include the significance and benefits of statistical procedures, frequency distribution, measuring the central tendency, distribution measurement, probability, probability distribution of discrete and continuous random variables, sampling, estimation, hypothesis testing, regression and correlation analysis, time series, and statistical applications for computer applications in business and science, with an emphasis on the practices of creating criteria for decision making, standardizing of work and evaluating of project activities as well as effectively support of the work of research

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถิติที่ใช้สำหรับคอมพิวเตอร์ (U)

CLO-2: สามารถนำวิธีการทางสถิติไปวิเคราะห์ ประเมินผลงานวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ได้ (E)

7013101

ปัญญาประดิษฐ์

3(2-2-5)

Artificial Intelligence

ความรู้เบื้องต้น วิวัฒนาการของการนำเสนอองค์ความรู้ และตรรกะฟัซซีลอจิกการเรียนรู้ของเครื่อง โครงข่ายประสาทเทียม การจดจำและแยกแยะรูปแบบ การประยุกต์ใช้

This course introduces the students about basic knowledge of the artificial intelligent such as, the evolution of knowledge presentation, fuzzy logic, machine learning, Artificial Neural Network (ANN) , pattern recognition, classifications, and their applications.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (R)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ตรรกะ โครงข่ายประสาทเทียม เพื่อการการจดจำ และ
แยกแยะรูปแบบได้ (Ap)

7131302

อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง

3(2-2-5)

Internet of Things (IOT)

เครือข่ายของวัตถุ อุปกรณ์ พาหนะ สิ่งปลูกสร้าง และสิ่งของอื่น ๆ ที่
มีวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ซอฟต์แวร์ เซ็นเซอร์ การเชื่อมต่อกับเครือข่าย
ฝังตัวอยู่ การทำให้วัตถุให้สามารถเก็บบันทึกและแลกเปลี่ยนข้อมูลได้
การถ่ายโอนข้อมูลร่วมกันผ่านเครือข่าย

This course covers the topics of network of objects,
equipment, vehicles, buildings and other items with
electronic circuits. It also includes software, sensors,
connections to the embedded network, enabling objects
to be able to store, save and exchange information
including transferring data together over the network.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสรรพสิ่งสื่อสารผ่าน
อินเทอร์เน็ต (U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่งใน
ชีวิตประจำวันได้ (Ap)

7131303

เทคโนโลยีพื้นฐานบล็อกเชน

3(2-2-5)

Blockchain Foundation Technology

ศึกษาหลักการดำเนินงานพื้นฐานของเทคโนโลยีบล็อกเชน อธิบาย
หลักการดำเนินงานของบล็อกเชน วิเคราะห์ประเภทและลักษณะของ
บล็อกเชน สถาปัตยกรรมของบล็อกเชน อธิบายถึงผลกระทบและ
ความท้าทายของเทคโนโลยีบล็อกเชน สามารถยกตัวอย่างการ
ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนในธุรกิจและภาคส่วนต่าง ๆ รวมถึง
การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้บล็อกเชน

Study the Introduction to blockchain technology. Explain
the working principles of blockchain. Analyze the types and
characteristics of blockchain Blockchain architecture
Explains the impacts and challenges of blockchain

PBRUQF2 (Program Specification)

technology. Examples of applications of blockchain technology can be given in various businesses and sectors. Including research studies related to the application of blockchain.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายเรื่อง Cryptography และการนำไปใช้ในบล็อกเชน (R,U)

CLO-2: สามารถนำเทคโนโลยีบล็อกเชนไปประยุกต์ในสำนักงานดิจิทัลด้านต่าง ๆ (Ap)

7131403

การยศาสตร์เพื่อการออกแบบในสำนักงานดิจิทัล

3(2-2-5)

Ergonomics for Digital Office

การออกแบบสำนักงาน และประยุกต์การยศาสตร์ในการออกแบบและจัดการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลให้มีคุณภาพ โดยศึกษาหลักการและทฤษฎีการยศาสตร์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสำนักงานที่ดี ที่เกี่ยวข้องกับเฟอร์นิเจอร์ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ แสงสว่าง เสียง ความรู้สึกและบรรยากาศ ในการทำงานที่ดี การควบคุมระบบคุณภาพในสำนักงานด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การบูรณาการระบบสารสนเทศกับทรัพยากรในสำนักงาน เพื่อสนับสนุนกระบวนการคุณภาพขององค์การทางธุรกิจและองค์การภาครัฐ

This course includes the study about the office design and how to apply ergonomics to design and manage quality digital office technology, based on the principles and theories of ergonomics regarding the relationship between people and good offices with careful considerations about the furniture, equipment, lighting, sound, feeling and atmosphere in good work. It also includes the topics about the quality control system in the office with information and communication technology, integration of information systems and resources in the office in order to support the quality process of business organizations and government organizations.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ ความเข้าใจหลักการและทฤษฎีการยศาสตร์

เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสำนักงาน (U,R)

CLO-2: สามารถออกแบบสำนักงานตามหลักการการยศาสตร์

สำนักงานดิจิทัลได้ (An)

7132302

เทคโนโลยีสำหรับสำนักงานดิจิทัล

3(2-2-5)

Technology for Digital Office

เทคโนโลยีความฉลาดเทียมในการจัดการองค์ความรู้ ระบบฐานความรู้ ระบบผู้เชี่ยวชาญกับระบบการให้เหตุผลเชิงกรณี แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมกระบวนการ การเลือกกระบวนการเพื่อนำนวัตกรรม บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อกระบวนการใหม่ไปใช้ในองค์กร การจัดการการเปลี่ยนแปลง และกลยุทธ์ในการทำนวัตกรรมกระบวนการ

This course includes the topics of artificial intelligence technology in knowledge management, knowledge-based system, expert systems and case-based reasoning systems, concepts of process innovation, choosing processes for innovation, the roles of information technology in new processes applied to the change management and strategic management for process innovations of the organization.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการจัดการองค์กร (U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการจัดการสำนักงาน

ดิจิทัล (Ap)

7132303

การออกแบบอันตรกิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์

3(2-2-5)

User-Computer Interaction Design

หลักการเบื้องต้นของอันตรกิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านผู้ใช้ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพกระบวนการรับรู้ ผลศึกษาความใช้งานได้ สภาวะแวดล้อมของการใช้งาน แนวทางการออกแบบระบบที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง แนวทางการประเมินผล การพัฒนาวิธีติดต่อผู้ใช้ที่มีประสิทธิภาพ มาตรฐานด้าน

PBRUQF2 (Program Specification)

ความใช้งานได้ เทคโนโลยีด้านอุปกรณ์และระบบที่มีส่วนสัมพันธ์กับการใช้งานของผู้ใช้ ส่วนสนับสนุนผู้บกพร่องในการรับรู้ การฝึกปฏิบัติ ปฏิบัติการทดลอง การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ของอุปกรณ์และซอฟต์แวร์

This course introduces the students to study about the basic principles of interaction between users and computers which consist of user factors, performance analysis, recognition process, results of usability study, operating environment, system-centered design guidelines, evaluation guidelines, developing effective editing methods for users, usability standards technology, equipment and systems related to the use of users, support for the cognitive impaired, experimental practices, and operation designing for the users to interface with devices and software.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ ความเข้าใจหลักการเบื้องต้นของอันตรกิริยา

ระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ (U)

CLO-2: สามารถวิเคราะห์ประสิทธิภาพกระบวนการรับรู้ของอันตร

กิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ได้ (An)

CLO-3: สามารถออกแบบระบบการติดต่อที่มีส่วนสัมพันธ์ระหว่าง

ผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ได้ (Ap)

7132402

การประมวลผลบนกลุ่มเมฆ

3(2-2-5)

Cloud Computing

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (Cloud Computing) การบริการบนระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ การให้บริการซอฟต์แวร์ การให้บริการแพลตฟอร์ม การให้บริการโครงสร้างพื้นฐาน บริการระบบจัดเก็บข้อมูล บริการร่วมและรวม (Composite Service) การใช้ประโยชน์ระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ การประยุกต์ใช้โปรแกรมประมวลผลแบบกลุ่มเมฆเพื่อพัฒนาทางด้านธุรกิจ

PBRUQF2 (Program Specification)

This course includes the study and practices about cloud computing system and types of services on the cloud computing system, such as software service, platform service, infrastructure service, storage system service, composite service, as well as using the cloud computing system and its applications of cloud computing programs for business development.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทการประมวลผลบน

กลุ่มเมฆ (U)

CLO-2: สามารถปฏิบัติเกี่ยวกับระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (Ap)

CLO-3: สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมประมวลผลแบบกลุ่มเมฆเพื่อ

พัฒนางานด้านธุรกิจ (Ap)

7132501

เทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

3(2-2-5)

Technology on Mobile Device

แนวคิดและหลักการของเทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การโฆษณาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การส่งเสริมการขายบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การเพิ่มประสิทธิภาพของเครื่องมือค้นหาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ พาณิชนัยอิเล็กทรอนิกส์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ปัจจัยแห่งความสำเร็จของการตลาดบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การบริหารลูกค้าสัมพันธ์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่

This course contains the concepts and principles of technology on mobile devices which include mobile advertising, promotion on mobile devices, optimization of the search engine on mobile devices, electronic commerce on mobile devices, and key success factors for marketing related to customer relationship management on mobile devices.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของ

เทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (U)

CLO-2: สามารถสร้างสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขายบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Ap)

7132602 การศึกษาวงจรและซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

Circuit Studies and Maintaining Microcomputer

ระบบบัส ไมโครโปรเซสเซอร์ สัญญาณนาฬิกา การอินเตอร์เฟส หน่วยความจำ หน่วยป้อนข้อมูล หน่วยแสดงผล อุปกรณ์ประกอบ อุปกรณ์ที่ใช้ในการซ่อม หลักการซ่อมเบื้องต้น และฝึกปฏิบัติการซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์

This course contains the topics of the BUS system, microprocessor, clock signal, interface, memory, input unit, display unit, components, repair equipment, basic repair principles, and practices in microcomputer maintenance.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถบอกส่วนประกอบพื้นฐานของไมโครคอมพิวเตอร์ได้ (U)

CLO-2: สามารถแก้ไขปัญหาเบื้องต้นที่เกิดขึ้นกับไมโครคอมพิวเตอร์ทั้งด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ได้ (Ap)

7133303 การออกแบบและการผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5)

Multimedia Design and Production for Digital Office

หลักการการผลิตสื่อประสม ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อประสม พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ การสร้างภาพ การปรับแต่งภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ การบันทึก/ตัดต่อ/ปรับแต่งเสียง การบันทึก/การแก้ไข/ปรับแต่งวิดีโอ และการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เพื่อประยุกต์ในการผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานในงานด้านต่าง ๆ

This course contains the topics of principles of multimedia production, steps for multimedia development along with practices. It also includes the composition of creating images, adjusting images, recording / editing / adjusting the sound, recording / editing / editing the videos and creating

PBRUQF2 (Program Specification)

animation using computer software to apply in the production of multimedia for offices in various fields.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: อธิบายหลักการการผลิตสื่อประสม ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อประสม (U)

CLO-2: สามารถออกแบบและผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานดิจิทัล (Ap)

7133304

ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการบริหาร

3(2-2-5)

Artificial Intelligence for Management

ศึกษาแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการตัดสินใจ ระบบ รูปแบบ และชนิดของระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ข้อแตกต่างกับระบบประมวลผลสารสนเทศทั่วไป การสร้างระบบสนับสนุนการตัดสินใจ เครื่องมือช่วยจัดสร้างรูปแบบการนำเสนอ การหาวิธีที่เหมาะสม รูปแบบทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องของกระบวนการพัฒนาระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ฮาร์ดแวร์สำหรับระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ แบบกลุ่ม ระบบสารสนเทศสำหรับผู้บริหาร กรณีศึกษาระบบสนับสนุนการตัดสินใจ

This course contains the study of basic concepts of decision making processes, systems, forms and types of decision support systems including the differences among general information processing systems, creating a decision support system, tools to help create the presentations, finding appropriate methods related to mathematical models for the development process of a decision support system, hardware for decision support systems, group decision support systems, as well as executive information systems, and case studies of decision support systems.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการตัดสินใจได้ (U)

CLO-2: ประยุกต์เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลเพื่อการบริหารในสำนักงานดิจิทัลได้ (Ap)

7133403	<p>การประยุกต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์</p> <p>Electronic Commerce Applications</p> <p>ลักษณะสำคัญของการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ตัวแบบธุรกิจเชิงพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น การจัดซื้อด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ การประมูลด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ การบริการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ระบบการชำระเงินออนไลน์ ระบบการรักษาความปลอดภัยในการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีบล็อกเชน คริปโทเคอร์เรนซี กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้</p>	3(2-2-5)
	<p>This course contains the topics of the significance of electronic commerce, electronic commercial business models, such as electronic procurement, electronic auction, electronic services, online payment system, electronic commerce security systems, blockchain technology, crypto currency, electronic commerce law, and practices in designing and developing an e-commerce website.</p>	
	<p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: มีความเข้าใจลักษณะสำคัญของการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ตัวแบบธุรกิจเชิงพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (U)</p> <p>CLO-2: มีทักษะการวิเคราะห์ การออกแบบ และการประยุกต์การ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (Ap)</p>	
7134105	<p>การพัฒนาตนเองเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>Personal Development for Digital Technology Entrepreneur</p> <p>คุณลักษณะ ความสามารถและทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้ประกอบการ กฎหมายและข้อปฏิบัติเกี่ยวกับภาษีทางธุรกิจ จริยธรรม/บรรณานุกรมในการประกอบธุรกิจ การวิเคราะห์โอกาสและวิธีการคัดเลือก</p>	3(2-2-5)

PBRUQF2 (Program Specification)

ความคิดในการจัดตั้งธุรกิจใหม่ กระบวนการในการจัดตั้งและพัฒนาธุรกิจ แหล่งข้อมูลสู่การลงทุนและการระดมทุนการสร้างทีม การวางแผนพัฒนาธุรกิจให้มีคุณภาพ การเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสนับสนุนการบริหารจัดการทั้งระบบ

Main characteristics, ability, and skills for entrepreneur, tax law and rule for Business, ethics and governance for run a business, opportunity analysis and methodology for starting new business, business establish, and development, Sources of Investment and raising funds, team work, quality business planning, social entrepreneurship, and using Information Communication and Technology (ICT) supporting Management overall BU System.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจหลักการและการพัฒนาตนเองเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีสารสนเทศได้ (U)

CLO-2: สามารถวิเคราะห์โอกาสและวิธีการคัดเลือกความคิดในการจัดตั้งธุรกิจใหม่ (An)

7134408

การพัฒนาคุณภาพการบริการในสำนักงานดิจิทัล

3(2-2-5)

Quality Service Development in Digital Office

ทฤษฎีและหลักการของการพัฒนาการให้บริการในสำนักงานหรือองค์กร เพื่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้มาใช้บริการ และบุคลากรในสำนักงาน ศึกษาบุคลิกภาพ มารยาท การแต่งกาย ทัศนคติ และแนวทางในการให้บริการ คุณธรรมจริยธรรมของผู้ให้บริการ การติดต่อสื่อสารในการบริการ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริการ และหลักการ 5 ส. กรณีศึกษาการให้บริการในสำนักงาน

This course contains the topics of the theory and principles of service development in the office or organization in order to impress the users and personnel in the office. It also includes the study of personality, etiquettes, dressing, attitudes and service guidelines, morality and ethics for the service providers, service communication, using of

PBRUQF2 (Program Specification)

information technology in services with the 5S principles as well as a case study of service provision in the office.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจหลักการการพัฒนาคุณภาพการบริการในสำนักงานดิจิทัล (U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริการและการพัฒนาองค์กร (Ap)

7134903

หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

3(2-2-5)

Special Topics in Digital Office Computer Technology

จัดให้นักศึกษาสนใจเลือกวิชาหัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลสำหรับเรียนในชั้นเรียนตามปกติ เพื่อเพิ่มความรู้และทักษะที่น่าสนใจในปัจจุบันโดยเนื้อหาสาระไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่บรรจุไว้แล้วในหลักสูตรนี้

This course provides the students with choices of subjects, in the area of office computer technology, that meet their interests in doing a special project. Then, the students are required to choose one of them and attend as a normal class. This aims to expand knowledge and skills of the students, with the content of the chosen course not overlapping with courses already included in this curriculum.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: อธิบายความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในสำนักงานยุคใหม่ได้ (U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยในสำนักงานยุคใหม่ได้ (An)

2.2) แขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
7151100	<p>ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมสมัยใหม่</p> <p>Digital Innovation and Innovative Emerging Trends</p> <p>เรียนรู้ความหมายของดิจิทัลคอนเทนต์และเกม แนวโน้มที่อยู่ในความสนใจของสถานการณ์ปัจจุบัน ศึกษาทฤษฎีต่างๆ ที่ปรากฏในสื่อดิจิทัลในหลากหลายแพลตฟอร์ม</p> <p>Discover the significance of digital content and gaming, delve into contemporary trends, and examine diverse methods employed in digital media across various platforms.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p> <p>CLO-1: จดจำหมวดหมู่ของดิจิทัลคอนเทนต์และเกมได้ (R)</p> <p>CLO-2: เปรียบเทียบสถานการณ์การใช้งานดิจิทัลคอนเทนต์และเกมได้ (U)</p> <p>CLO-3: ประยุกต์กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลคอนเทนต์และเกมเมื่อได้รับสถานการณ์ที่กำหนดได้ (Ap)</p>	3(2-2-5)
7151101	<p>การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์</p> <p>Development of Digital Content</p> <p>ศึกษาแนวคิดการผลิตคอนเทนต์ ชนิดของคอนเทนต์ ช่องทางและสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับ การสร้างคอนเทนต์ การใช้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างดุลยภาพในสังคม เรียนรู้กรณีศึกษา และฝึกสร้างดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว</p> <p>Study the principles of content production, various content types, and appropriate channels and digital platforms for content creation. Develop the skills to craft digital media that contributes to societal balance. Explore</p>	3(2-2-5)

PBRUQF2 (Program Specification)

case studies and hands-on exercises to master the creation of digital content for effective storytelling.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการผลิตสื่อดิจิทัล (U)

CLO-2: เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคม (U)

CLO-3: วิเคราะห์กรณีศึกษาได้ (An)

CLO-4: ผลิตตัวอย่างดิจิทัลคอนเทนต์ได้ (C)

7151700 **หลักการออกแบบองค์ประกอบเกม** 3(2-2-5)

Game Element Design Principles

ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและความสำคัญของการออกแบบองค์ประกอบของเกมในส่วนของภาพทั้งสองมิติและสามมิติ เช่น สิ่งของ ตัวละคร สถานที่ เป็นต้น องค์ประกอบของเกมในส่วนเสียง ความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ผ่านเครื่องมือที่เหมาะสมในการออกแบบองค์ประกอบ

Learn about the concept and importance of designing game elements in terms of both 2-dimensional and 3-dimensional such as objects, characters, places, etc. Game elements in the sound section, suitability of the elements with appropriate tools.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจแนวคิดของการออกแบบองค์ประกอบเกม (U)

CLO-2: สามารถออกแบบองค์ประกอบเกม (Ap)

CLO-3: สามารถเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการออกแบบองค์ประกอบเกม (Ap)

7151701 **การออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้** 3(2-2-5)

User Experience and User Interface design

ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและความสำคัญเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ การบูรณาการความรู้กับการรับรู้ ความรู้ความเข้าใจ อารมณ์ประสบการณ์ และการกระทำของมนุษย์ รวมถึง ผู้บกพร่องทางการรับรู้ที่ใช้งานร่วมกับเทคโนโลยีเทคโนโลยีด้านการนำเข้าข้อมูลและนำออกข้อมูล กระบวนการในการพัฒนา

PBRUQF2 (Program Specification)

ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้โดยให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การทดสอบประเมินผลการใช้งาน และสภาวะแวดล้อมของการทำงาน การปรับปรุงส่วนติดต่อกับการใช้งาน โดยยึดหลักประสบการณ์ที่มีต่อผู้ใช้เป็นสิ่งสำคัญ โดยมีกรณีศึกษาและนำแนวคิดของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้

It is the study about the concept and importance of human-computer interaction, integrating knowledge with perception, cognition, experiences, mood and human actions including those with cognitive disabilities who use technology. It also covers the areas of data import and export technology, user interface, development process, user-centered, user interface design and development, the evaluation of the usage and the operating environment, user interface improvements based on the principle of user experience, with case studies and applying the concept of human-computer interaction.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจแนวคิดและความสำคัญเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์

ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (U)

CLO-2: ออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (Ap)

CLO-3: ทดสอบประเมินผลการออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (E)

7151702

การสร้างสรรคภาพและเสียงดิจิทัล

3(2-2-5)

Image and Sound Creation

ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับภาพแบบดิจิทัล การมองเห็น การเกิดภาพ องค์ประกอบภาพ การถ่ายภาพนิ่ง การถ่ายภาพเคลื่อนไหว การใช้ตัวอักษรในภาพ การประมวลผลภาพและภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น เช่น การปรับแต่งสี การปรับแต่งความอึมสี การปรับแต่งความสว่าง การปรับแต่งขนาดภาพ การปรับแก้ความเอียง เป็นต้น สัญญาณเสียง การแปลงสัญญาณแอนาล็อกเป็นดิจิทัล การแปลงสัญญาณดิจิทัลเป็นแอนาล็อก ทฤษฎีดนตรีเบื้องต้น การประมวลผล

PBRUQF2 (Program Specification)

สัญญาณเสียงด้วยเบื้องต้น เช่น การลดสัญญาณรบกวน การปรับความดังของเสียง การเพิ่ม/ลดเสียงเอคโค เป็นต้น การใช้ซอฟต์แวร์เพื่อบันทึก แก้ไข และการผสมเสียง มาตรฐานสื่อดิจิทัล ได้แก่ รูปแบบของภาพ รูปแบบของวิดีโอ และรูปแบบของเสียง พร้อมฝึกปฏิบัติสร้างผลงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

Study concepts and practice about digital images, vision, image formation, image composition, photography, motion photography, using letters in images, basic image and animation processing such as color adjustment, saturation adjustment, brightness adjustment , size adjustment, skew correction, etc, audio signals, converting analog signals to digital, converting digital signals to analog, basic music theory, basic audio signal processing such as noise reduction, adjusting the volume, adding/reducing echo, etc, using software to record, edit and mix audio, digital media standards include image formats, video formats and sound format. And practice creating works in digital content and games.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: วิเคราะห์ประเภทของสื่อดิจิทัลและผู้ใช้สื่อ (An)

CLO-2: ตัดต่อวิดีโอ (Ap)

CLO-3: ใช้ซอฟต์แวร์ Daw Digital Audio Workstation (C)

CLO-4: มีความรู้ความเข้าใจด้านการถ่ายภาพและองค์ประกอบภาพ (U)

7152301

แคลคูลัสสำหรับนักพัฒนาเกม

3(2-2-5)

Calculus for Game Developer

เข้าใจพื้นฐานของแคลคูลัส ได้แก่ ลิมิต ความต่อเนื่อง อนุพันธ์ การหาอนุพันธ์ของฟังก์ชัน การใช้งานอนุพันธ์เพื่อหาอัตราการเปลี่ยนแปลง ปัญหาค่าต่ำสุดและสูงสุด และปริพันธ์ พร้อมฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้ปริพันธ์ในงานเกม รวมถึงการประยุกต์แคลคูลัส เพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนที่ ฟิสิกส์ของวัตถุ และการจำลองสถานการณ์ในเกม

PBRUQF2 (Program Specification)

Understand the basics of calculus, including limits, continuity, derivatives, finding derivatives of functions, using derivatives to find rates of change, minimum and maximum value problems, and integrals. Practice applying integrals in games, including applying calculus to solve problems related to motion, the physics of objects, and simulating situations in games.

CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับนัก

คอมพิวเตอร์ (U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ทางคณิตศาสตร์สำหรับประมวลผลในสำนักงานได้ (Ap)

7152501

การวิเคราะห์ข้อมูลเครือข่ายสังคมออนไลน์

3(2-2-5)

Social Network Analytic

ศึกษาพื้นฐานการวิเคราะห์ข้อมูลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้เครื่องมือพื้นฐานทางด้านวิทยาการข้อมูล เครื่องมือทางสถิติเพื่อแยกแยะความสม่ำเสมอ คั่นหารูปแบบ หรือกฎเกณฑ์การเกิดขึ้นของชุดข้อมูลที่ซับซ้อน เพื่อนำไปสู่การใช้เครื่องมือในการ วิเคราะห์คุณลักษณะ การตรวจสอบ ค้นหาปัจจัยที่เกี่ยวข้อง โดยใช้สถิติเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ความน่าเชื่อถือในช่วงที่กำหนด การสร้างตัวแบบของข้อมูลที่ซับซ้อน การตรวจสอบความถูกต้องของตัวแบบสร้างเครื่องมือช่วยในการคาดการณ์ เพื่อนำช่วยในงานวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติทางธุรกิจ เช่น การวิเคราะห์กราฟ

It is the study about basic concepts of data analysis in social networks by using basic tools in data science, statistical tools to distinguish uniformity, finding the patterns or rules out of the occurrence of complex datasets. This will lead to the use of tools for analyzing features, examination, finding some relevant factors by using quantitative and qualitative statistics for the reliability in a given range, building complex data models, model validation, including building a forecasting tool to assist in data analysis and business statistics such as graph analysis.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

PBRUQF2 (Program Specification)

CLO-1: เข้าใจหลักการวิเคราะห์ข้อมูลในเครือข่ายสังคมออนไลน์

(U)

CLO-2: ใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลในเครือข่ายสังคมออนไลน์

(Ap)

CLO-3: สร้างตัวแบบเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติทางธุรกิจ (An)

7152701

การออกแบบและการสร้างภาพเคลื่อนไหว

3(2-2-5)

Designing and Creating Animation

พัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวจากอดีตถึงปัจจุบันทั้งแบบ 2 มิติหรือ 3 มิติ การศึกษาบุคลิกภาพของตัวละคร เช่น ท่าทางของการเดิน การวิ่ง และการกระโดด เป็นต้น การศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์สี่ขา/สัตว์เลื้อยคลาน/สัตว์ปีก การเคลื่อนไหวของสิ่งของในแบบเชิงเส้น และการเคลื่อนไหวของพลังงาน เพื่อใช้ในการพัฒนาภาพเคลื่อนไหว การสร้างสตอรี่บอร์ด การจัดฉาก การจัดมุมกล้อง การออกแบบวัตถุ และการสร้างเทคนิคพิเศษขั้นพื้นฐานโดยใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เพื่อประยุกต์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์ และเกม

The development of animation from the past to the present both in 2D and 3D. Studying the personality of characters such as walking, running and jumping, etc. Studying the movements of four-legged animals/reptiles/birds. The linear movement of things and the movement of energy. For use in developing animations, creating storyboards, setting up scenes, arranging camera angles, object design and creating basic special effects using computer software for application in creating animations in digital content and games.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: พัฒนาสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติหรือ 3 มิติ (Ap)

CLO-2: พัฒนาสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ (Ap)

CLO-3: สร้างเทคนิคพิเศษด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ (c)

7153300

เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่

3(2-2-5)

Mobile Game

PBRUQF2 (Program Specification)

ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์เคลื่อนที่ ขั้นตอนการพัฒนาเกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่และความปลอดภัยในเครือข่าย (Cyber Security) ฝึกปฏิบัติพัฒนาเกมด้วยเกมเอนจินหรือซอฟต์แวร์พัฒนาโปรแกรม และภาษาเขียนโปรแกรมของเครื่องมือพัฒนาเกม เพื่อใช้ในการพัฒนาเกมแบบ 2 มิติหรือ 3 มิติสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่

Study the theory about phone's operating system architecture, procedures of developing games for mobile phones and cyber security. Practice developing games using game engines or development software and programming languages of game development tools for use in developing 2D or 3D games for mobile phones.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจสถาปัตยกรรมระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์เคลื่อนที่ (U)

CLO-2: พัฒนาเกมแบบ 2 มิติสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Ap)

CLO-3: พัฒนาเกมแบบ 3 มิติสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Ap)

7153500

ดิจิทัลคอมเมิร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์

3(2-2-5)

Digital Commerce for Social Network

ดิจิทัลคอมเมิร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ แนวโน้มการวิเคราะห์เทคโนโลยีเว็บ ระบบการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ การพิสูจน์ตัวตนบุคคล ความมั่นคงและความเป็นส่วนตัว การประยุกต์ใช้พาณิชย์สื่อสังคมระหว่างธุรกิจและลูกค้า ธุรกิจกับธุรกิจ และการประยุกต์ภายในองค์กร โมเดลพาณิชย์ สื่อสังคม เครือข่ายพาณิชย์สื่อสังคมผ่านเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่

It is the study about digital commerce for social network which includes the analysis for current trends in web technology, electronic payment system, authentication, security and privacy, social media commerce applications between businesses and customers, business to business as well as the applications within the organization, social media commerce models, social media commerce network through the mobile phone network.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจกระบวนการดำเนินงานดิจิทัลคอมเมอร์ซสำหรับเครือข่าย
สังคมออนไลน์ (U)

CLO-2: ตัดสินใจคัดเลือกองค์ประกอบสำหรับเตรียมการทำดิจิทัล
คอมเมอร์ซเมื่อได้รับสถานการณ์ ได้ (An)

CLO-3: กำหนดนโยบายในการดำเนินงานดิจิทัลคอมเมอร์ซสำหรับ
เครือข่ายสังคมออนไลน์เมื่อได้รับสถานการณ์ได้ (An)

7153700 **ปัญญาประดิษฐ์สำหรับพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม** 3(2-2-5)

Artificial Intelligence for Digital Content and Game Developer

ศึกษาทฤษฎี แนวคิดของปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้ของเครื่อง และ
ปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกนำไปใช้ในเกม พร้อมฝึกปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์
เพื่อสร้างคอนเทนต์ภาพ เสียง วิดีโอ และการใช้ปัญญาประดิษฐ์ใน
เกมเบื้องต้น เช่น การเคลื่อนที่ของตัวละครแบบอัตโนมัติ พฤติกรรม
ของตัวละคร การหาทางเลือกที่ดีที่สุด เป็นต้น โดยฝึกปฏิบัติสร้าง
ผลงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

Study the theory and concept of artificial intelligence,
machine learning and artificial intelligence being used in
games. Practice using software to create visual, audio, video
content and basic use of artificial intelligence in games such
as automatic character movement, character's behavior,
finding the best choice, etc. by practicing creating works in
digital content and games.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาสื่อ (U)

CLO-2: พัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Ap)

CLO-3: ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในเกม (Ap)

7153706 **การออกแบบศิลป์ในเกม** 3(2-2-5)

Game Art Design

ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดทางศิลปะของวิดีโอเกม การออกแบบงาน
ศิลปะในวิดีโอเกม การสร้างแนวคิดของเกม เช่น ภาพตัวละคร สตอรี่
บอร์ด ฉาก วัตถุ แผนที่ เป็นต้น โดยฝึกปฏิบัติใช้งานซอฟต์แวร์ 2 มิติ
3 มิติ และเกมเอนจินเพื่อสร้างผลงานศิลปะภายในเกมที่ออกแบบ

PBRUQF2 (Program Specification)

Study the theory and artistic concepts of video games, art design in video games, creating game concepts such as character images, storyboards, scenes, objects, maps, etc. by practicing using 2D, 3D software and game engines to create art within the designed game.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: สร้าง concept ของตัวละคร (An)

CLO-2: สร้าง Theme ของเกม (An)

CLO-3: พัฒนางานต้นแบบเกม (C)

7153900 **สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม** 3(3-0-6)

Seminar in Digital Content and Games

ประเด็นพิเศษของเทคโนโลยีดิจิทัลที่จะนำมาใช้สนับสนุนการดำเนินงาน หรือการจัดการ โดยมีการแสวงหาทฤษฎี หลักการและเทคโนโลยีที่จะปฏิบัติใช้ให้เกิดผลดีต่อการดำเนินงานการฝึกอบรมหรือการบริหาร โดยมุ่งค้นคว้าเพื่อให้ได้ปัญหาการวิจัย แบบแผนการวิจัย และเค้าโครงการวิจัยสำหรับโครงการที่มีทิศทางเพื่อการค้นหาความเป็นไปได้ที่จะเสนอวิธีการใหม่ที่ จะช่วยเพิ่มพูนประสิทธิภาพ

It covers special issues of digital technology for supporting the operations or management with the pursuit of theories, principles and technologies to be applied for the benefits of the operations, training or administration by focusing on searching for the research problems, research schemes and outlines for writing the thesis that will lead to explore the possibilities in proposing new approaches for the improvement of efficiency.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มุ่งค้นคว้าเพื่อให้ได้ประเด็นพิเศษของเทคโนโลยีดิจิทัล (Ap)

CLO-2: มุ่งค้นคว้าเพื่อให้ได้ปัญหาการวิจัย แบบแผนการวิจัย และเสนอวิธีการใหม่ (An)

7154900 **โครงการเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม** 3(0-6-3)

Project in Digital Content and Games

PBRUQF2 (Program Specification)

พัฒนาโครงการทางด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกมที่จะนำมาใช้สนับสนุนการดำเนินงาน หรือการจัดการ โดยมีการแสวงหาทฤษฎีหลักการและเทคโนโลยีที่จะปฏิบัติใช้ให้เกิดผลดีต่อการดำเนินงาน การฝึกอบรม หรือการบริหาร โดยมุ่งค้นคว้าเพื่อให้ได้ปัญหาการวิจัยแบบแผนการวิจัย และเค้าโครงการวิจัยสำหรับโครงการที่มีทิศทางเพื่อการค้นหาคำตอบได้ที่จะเสนอวิธีการใหม่ที่จะช่วยเพิ่มพูนประสิทธิภาพ

This course aims to enable the students to develop a project in digital content and games for supporting the operations or management with the pursuit of theories, principles and technologies to be applied for the benefits of the operations, training or administration by focusing on searching for the research problems, research schemes and outlines for the thesis that leads to explore the possibilities in proposing new approaches for the improvement of efficiency.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: พัฒนาเค้าโครงการวิจัยสำหรับโครงการ (C)

7152702

จินตทัศน์ข้อมูล

3(2-2-5)

Data Visualization

หลักการการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ การออกแบบการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ เครื่องมือที่ใช้ การแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ การได้มาซึ่งข้อมูล การจัดระเบียบข้อมูล การเลือกแผนภูมิต่าง ๆ ที่เหมาะสม เช่น ฮีทโตร์แกรม แผนภูมิการกระจาย แผนภูมิเส้น แผนภูมิแท่ง แผนภูมिवงกลม แผนภูมิต้นไม้ แผนภูมิแบบเครือข่าย กราฟสตรีม แผนภูมิตัวชี้วัดผลงาน แผนที่ แผนภูมิแบบปฏิสัมพันธ์ การอธิบายแผนภูมิ

It is about the principles of data visualization with diagrams, designing data visualizations with diagrams, necessary tools, data visualization with diagrams, data acquisition, organizing data, selecting appropriate charts such as histograms, scatter charts, line charts, bar graphs, pie charts, tree diagrams, network charts, stream graphs, performance

indicators charts, maps, interactive charts and annotating those charts.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจหลักการการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ (U)

CLO-2: ใช้เครื่องมือออกแบบเพื่อการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ (Ap)

CLO-3: วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลได้ (An)

7152702

การออกแบบและการผลิตมัลติมีเดีย

3(2-2-5)

Multimedia Design

หลักการการผลิตมัลติมีเดีย มาตรฐานสื่อมัลติมีเดีย ขั้นตอนในการพัฒนามัลติมีเดีย การเขียนสตอรี่บอร์ด ฝึกปฏิบัติซอฟต์แวร์เพื่อตัดต่อวิดีโอ ตัดต่อเสียงและการถ่ายทอดสด เพื่อประยุกต์ในการผลิตสื่อประสมในงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

Principles of multimedia production, multimedia standards, procedures of developing multimedia, storyboarding, practice software for editing videos, audio editing and live broadcasting for application in the production of multimedia in digital content and games.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย (An)

CLO-2: วางแผนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย (An)

CLO-3: ผลิตสื่อประสมในงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม (C)

7152703

ความฉลาดทางดิจิทัล

3(2-2-5)

Digital Intelligence

ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรม ดังนั้นเอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล การจัดการการกลั่นแกล้งบนโซเชียล การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ร่องรอยทางดิจิทัล และความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล

PBRUQF2 (Program Specification)

Digital intelligence is the ability to use digital technology and media securely, responsibly and ethically. It includes digital citizen identity, screen time management, cyberbullying management, cybersecurity management, privacy management, critical thinking, digital footprints, as well as digital empathy and friendship.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจบทบาทของพลเมืองดิจิทัล (U)

CLO-2: บริหารจัดการความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสังคมในโลกดิจิทัลได้ (Ap)

CLO-3: ตัดสินปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอันเกิดจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อได้ (E)

CLO-4: สร้างดิจิทัลคอนเทนต์ที่เกิดผลเชิงบวกต่อสังคม (C)

7152704

การบริหารสื่อดิจิทัลสำหรับองค์กรดิจิทัล

3(2-2-5)

Digital Media Management for Digital Organization

แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับองค์กรทั่วไปและองค์กรสื่อ การจัดการองค์กรสื่อทั้งเชิงธุรกิจและประโยชน์สาธารณะ และจริยธรรมวิชาชีพสำหรับองค์กรสื่อท้องถิ่น ประเภทและขนาดขององค์กรสื่อกระจายเสียง สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อใหม่ระดับท้องถิ่น การฝึกปฏิบัติการบริหารจัดการองค์กรสื่อจำลอง การจัดผังรายการ การเผยแพร่และการทำตลาดเนื้อหารายการ

It is about basic concepts of general organization and media organization, media organization management for both business and public interests including professional ethics for local media organizations, types and sizes of broadcast media organization, local printed and new media. It also covers practices in the management of simulated media organization, program scheduling, as well as distributing and marketing of the program content.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: อธิบายความสำคัญและความจำเป็นของการบริหารสื่อดิจิทัล (U)

PBRUQF2 (Program Specification)

CLO-2: ทดลองจัดทำตารางกำหนดการเผยแพร่สื่อดิจิทัล (Ap)

CLO-3: ประเมินความเหมาะสมของการบริหารสื่อดิจิทัล (E)

7153100

ผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล

3(2-2-5)

Digital Innovation Entrepreneur

การสร้างและพัฒนาผู้ประกอบการ ให้สามารถเริ่มต้นธุรกิจดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์และการสร้างธุรกิจใหม่ การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการทำการตลาดดิจิทัล มีพื้นฐานและเทคนิคการทำการตลาดดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาโครงสร้างนวัตกรรมภายในบริษัท โดยจะสำรวจวิธีต่าง ๆ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยปรับปรุงนวัตกรรมผ่านรูปแบบธุรกิจใหม่ อีคอมเมิร์ซ การสื่อสารดิจิทัล การตลาดดิจิทัลร่วมกับการระดมทุนของกิจการใหม่ เป็นต้น โดยผู้เรียนต้องเรียนรู้ทางด้านเศรษฐกิจดิจิทัล การตลาดดิจิทัล และความเป็นผู้ประกอบการ

The course is about building up and development of entrepreneurs who are capable of starting a digital business on social media as well as creating a digital platform for digital marketing based on some basic principles and techniques of digital marketing including the development of innovative structures within the company, and the exploration of different ways to use digital technology. This aims to help improve innovation through new business models, e-commerce, digital communications, digital marketing together with fundraising for new ventures, etc., in which students must learn about the digital economy, digital marketing and entrepreneurship.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: อธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล (U)

CLO-2: ทดลองประยุกต์รูปแบบธุรกิจดิจิทัล (Ap)

7153702

การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมกับการศึกษา

3(2-2-5)

Applying Digital Content and Games to Education

PBRUQF2 (Program Specification)

ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรม และประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม เพื่อสร้างการออกแบบ การนำไปใช้ และการประเมินการปรับปรุงนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ระบบการจัดการเรียนการสอน ระบบสนับสนุนการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ระบบการสอบแบบออนไลน์ ระบบการประเมินผล การเรียน ระบบสร้างสื่อเรียนรู้ เป็นต้น โดยใช้กรณีศึกษา และปฏิบัติ พัฒนาระบบ

It is the study about concepts, theories, innovations and applications of digital content and games to create the design, implementation and assessment of educational innovation improvements in order to facilitate the student's learning such as teaching and learning management systems, online teaching support system, online testing system, learning evaluation system, learning materials creating system, etc. This will be done through using case studies and practices of system development.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจการใช้นวัตกรรมสำหรับการศึกษา (U)

CLO-2: ประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมในการออกแบบ การนำไปใช้ และการประเมินการปรับปรุงนวัตกรรมทางการศึกษา (E)

7153703

การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์

3(2-2-5)

Computer Game Development

บทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างเกมคอมพิวเตอร์เชิงปฏิสัมพันธ์ การจัดแบ่ง ประเภทของเกม แนวคิดเกี่ยวกับเกมเอ็นจิน และผังการทำงานในการใช้เกมเอ็นจินในการพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ซึ่งเน้นที่เครือข่ายและประเด็นการจัดการผู้ใช้ การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เกมเอ็นจิน

Role of computer technologies in creating interactive computer games; game categorization; concepts of a game engine and workflow in using game engines to develop computer games; online games with the emphasis on

PBRUQF2 (Program Specification)

network and user management issues; development of computer games using a game engine

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจแนวคิดในการพัฒนาเกม (U)

CLO-2: สามารถเลือกใช้เกมเอนจินได้อย่างเหมาะสม (Ap)

CLO-3: สามารถพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ (C)

7153901 หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม 3(2-2-5)

Special Topics in Digital Content and Games

รายวิชาระดับสูง สำหรับการเรียนปกติในชั้นเรียนตามที่นักศึกษาสนใจและคณะกรรมการประจำสาขาวิชาเห็นชอบ โดยเนื้อหาวิชาจะต้องมีขอบข่ายที่อยู่ในความสนใจของการวิจัยค้นคว้าใหม่ ๆ ในปัจจุบันทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่บรรจุไว้แล้วในหลักสูตร

It is an advanced course for regular study in a classroom according to the students' interests which are approved by the faculty committee. The course content must be in line with the areas of trends in new researches related to current digital technology and must not duplicate the subjects that already exist in the current curriculum.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: ค้นคว้าสิ่งใหม่ๆ ในปัจจุบันด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม (E)

7152300 การประยุกต์ใช้การประมวลผลภาพ 3(2-2-5)

Image Processing Application

ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับภาพแบบดิจิทัล การมองเห็น การเกิดภาพ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ การประมวลผลภาพเบื้องต้น การแปลง (Transform) การบีบอัด (Compression) การปรับปรุงคุณภาพ การกรอง (Filter) รีสโตรเรชั่น (Restoration) ด้วยการใช้ซอฟต์แวร์ประมวลผลภาพ เพื่อประยุกต์ใช้กับกรณีศึกษาเกี่ยวกับการประมวลผลภาพในชีวิตประจำวัน

PBRUQF2 (Program Specification)

It is the study about concepts and practices on digital images, vision, visualization, hardware and software, basic image processing, transformation, compression, quality improvement, filter, and restoration by using OpenCV and Python libraries and applying it to daily life image processing case studies.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจวิธีการประมวลผลภาพแบบต่างๆ (U)

CLO-2: วิเคราะห์และแก้ปัญหาที่เกิดกับภาพ (An)

7152502	<p>ยุทธศาสตร์นวัตกรรมสื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ Digital Media Innovation Strategy and Social Network</p> <p>ศึกษาการวางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาและใช้สื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองต่อนโยบายและเป้าหมายขององค์กร โดย ศึกษากรณีศึกษาการบริหารจัดการกลยุทธ์ขององค์กรต่าง ๆ ใน การบริหารจัดการกลยุทธ์ทางเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ที่สอดคล้องกับการวางแผนกลยุทธ์ขององค์กร การเชื่อมโยงแผนกลยุทธ์ไปสู่แผนปฏิบัติการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์เพื่อการลงทุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อสนับสนุนหน่วยงานต่าง ๆ ในองค์กร การพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ การนำแผนกลยุทธ์ไปดำเนินงานการประเมินผลแผนกลยุทธ์ภาวะผู้นำและการจูงใจบุคลากรในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ</p> <p>It is the study about strategic planning for the development and use of digital media and social networks in response to the organizational policies and goals through studying the case studies on strategic management of various organizations, which link strategic plans to the implementation of modern digital technology investment in order to support various departments in the organization especially in the aspect of human resource development in modern digital technology including the implementation of the strategic plan, the evaluation of the leadership</p>	3(2-2-5)
---------	---	----------

PBRUQF2 (Program Specification)

strategies and motivating staff to implement modern digital technology effectively.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: อธิบายแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ (U)

CLO-2: วางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาและใช้สื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Ap)

CLO-3: ประเมินความเป็นไปได้ของกลยุทธ์ (E)

7152600

การออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล

3(2-2-5)

Database Design and Development

ศึกษาสถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูล ความสัมพันธ์ของเอนทิตีพีชคณิตเชิงความสัมพันธ์ ภาษาสอบถาม ออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล เพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในดิจิทัลคอนเทนต์และเกมจัดการข้อมูลที่มีปริมาณมาก เช่น การบันทึกข้อมูลของผู้เล่น เก็บข้อมูลของสถิติการเล่น เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และปรับปรุงประสิทธิภาพเกม หรือการจัดการข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาดิจิทัล เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง การใช้งานระบบฐานข้อมูลช่วยให้สามารถติดตามและวิเคราะห์ข้อมูล ปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบจัดการฐานข้อมูล รวมทั้งฐานข้อมูลอนุกรมเวลา (Time-series Database) Study the Database Architecture, Entity- Relationship Modeling (ER Model), Relational algebra, Query Languages, Database Design and Development. Apply knowledge in digital content and games. Manage large volumes of data, such as player records. Collect information about playing statistics. Analyze and improve game performance, or managing information about digital content such as images, video, and audio. Using a database system allows data to be tracked and analyzed. Performance Tuning including a time series database.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: เข้าใจสถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูล ความสัมพันธ์ของเอนทิตี พีชคณิตเชิงความสัมพันธ์ และภาษาสอบถาม (U)

CLO-2: สามารถออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล (Ap)

7153101	<p>การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ Personality Development for Social Media เรียนรู้ทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการพัฒนาบุคลิกภาพ การเป็นผู้นำและสร้างภาวะผู้นำการติดต่อสื่อสารเพื่อการทำงานเป็นทีม การดูแลรูปลักษณ์ เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบความเป็นตนเอง และรูปลักษณ์ของตนเองเพื่อนำไปใช้กับสื่อดิจิทัล เช่น วิธีการพูด บุคลิกท่าทาง การแต่งกาย เป็นต้น โดยให้ฝึกปฏิบัติการแคสติงหรือการไลฟ์บนช่องทางออนไลน์</p> <p>It is the study about theories and practices of personality development, being a good leader and leadership building, teamwork communication, and public appearance. This aims to help the learners develop their appropriate personalities in digital social media such as their way of speaking, personality, dressing, etc. through practices of casting or live broadcasting on online channels.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes) CLO-1: อธิบายการปฏิบัติตนในกาลเทศะต่างๆ (U) CLO-2: เลือกใช้ช่องทางออนไลน์ที่เหมาะสม (Ap) CLO-3: ปฏิบัติการแคสติงหรือไลฟ์บนช่องทางออนไลน์ (Ap)</p>	3(2-2-5)
7153704	<p>การออกแบบระดับการเล่นในเกม Game level design ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการตั้งระดับการเล่นในเกมทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณให้เหมาะสม จาก ความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์เมื่อเจอกับความท้าทาย การปรับแต่งระบบช่วยเหลือ รวมถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นทั้งตัวช่วยและอุปสรรคในเกม</p> <p>Study the concepts and practice of setting the level of gameplay, both qualitatively and quantitatively based on human thinking and behavior when faced with challenges, customization of the help system including environments that are both help and obstacle in the game.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)</p>	3(2-2-5)

PBRUQF2 (Program Specification)

- CLO-1: เข้าใจทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ (U)
- CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในการออกแบบระดับการเล่นในเกม (Ap)
- CLO-3: สามารถออกแบบระดับการเล่นในเกมได้อย่างเหมาะสม (C)

7153301 การวิเคราะห์ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5)

Data Analytics and Artificial Intelligence

ความหมายของข้อมูล การสำรวจและรวบรวมข้อมูล การจัดเตรียมข้อมูล การนำเสนอข้อมูล สถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล การลดมิติของข้อมูล เทคนิคการจัดกลุ่ม การวิเคราะห์การถดถอย การจำแนกกฎความสัมพันธ์ โครงข่ายประสาทเทียม การเรียนรู้ของเครื่อง ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้นและการประยุกต์ใช้งาน การเขียนโปรแกรมและการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล

This course aims to help the learners understand the meaning of information, the survey research, data collection, and preparation of information for presentation. It covers statistics for data analysis, reducing dimensions, grouping techniques, regression analysis, classification, correlation rules, neural network and machine learning. It also covers the introduction to artificial intelligence and its applications, programming and using software packages to analyze the data.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

- CLO-1: เข้าใจความหมายของข้อมูล รวบรวมข้อมูล รวมทั้งการจัดเตรียมข้อมูล (U)
- CLO-2: นำเสนอข้อมูล และเลือกใช้สถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล (Ap)
- CLO-3: เขียนโปรแกรมและการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล (An)

3) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา

รายวิชา

หน่วยกิต

(ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

7054801	<p>การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Pre-Field Experience Education in Information Technology</p> <p>หลักการ แนวคิด และกระบวนการ ระเบียบ ข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานใน การปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การสื่อสาร มนุษย สัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการ ปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหารคุณภาพในสถาน ประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการงาน</p> <p>This course is about the principles, concepts and processes of learning which include related regulations, basic knowledge and techniques in job applications, basic knowledge in working, professional ethics, communication, human relationship in collaborative working with colleagues, including personality development practices for a workplace, quality management in a workplace, report writing techniques and project presentation techniques.</p> <p>ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes) CLO-1: มีความรู้ ความสามารถ และทักษะเพื่อการปฏิบัติงาน (U) CLO-2: สามารถเขียนรายงาน สร้างสื่อนำเสนอโครงการเพื่อการ ปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้ (Ap)</p>	2(0-4-0)
7054802	<p>การเตรียมความพร้อมฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Pre-Field Co-operative Education in Information Technology</p> <p>หลักการ แนวคิด ระเบียบ ข้อบังคับ และกระบวนการที่เกี่ยวข้อง กับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การ สื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การพัฒนา บุคลิกภาพเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหาร คุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการ นำเสนอโครงการงาน</p> <p>This course is about the principles, concepts and processes of cooperative learning which include related regulations,</p>	1(0-2-0)

PBRUQF2 (Program Specification)

basic knowledge and techniques in job applications, basic knowledge in working, professional ethics, communication, human relationship in collaborative working with colleagues, including personality development practices for a workplace, quality management in a workplace, report writing techniques and project presentation techniques.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ ความสามารถ และทักษะเพื่อการปฏิบัติงาน (U)

CLO-2: สามารถเขียนรายงาน สร้างสื่อนำเสนอโครงการเพื่อ
ปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้ (Ap)

7054803	การฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Field Experience in Information Technology ให้ฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กรหรือ หน่วยงาน หรือสถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับ ความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการประกอบวิชาชีพ ในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ This course is about the internship of the students in the field of Applied Computing with an organization or a department or a suitable business in order to gain more knowledge and experiences, including the skills and good attitudes as a professional Applied Computing personnel. ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes) CLO-1: มีความรู้ ความสามารถ และทักษะเพื่อการปฏิบัติงาน (R, U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้และคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่อ แก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน (An) CLO-3: สามารถประเมินและสร้างสรรค์งานเพื่อแก้ปัญหาหรือ พัฒนาชิ้นงาน (C)	5(450)
7054804	สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Co-operative Education in Information Technology	6(600)

PBRUQF2 (Program Specification)

นักศึกษาจะปฏิบัติงานสหกิจศึกษากับธุรกิจเอกชนหรือองค์การภาครัฐ 1 ภาคการศึกษา ภายใต้ความร่วมมือระหว่างสถาบันและสถานประกอบการ นักศึกษาจะปฏิบัติงานเสมือนเป็นพนักงานของสถานประกอบการ และต้องทำรายงานและนำเสนอผลการปฏิบัติงาน อาจารย์ที่ปรึกษา หัวหน้าหรือพี่เลี้ยงในสถานประกอบการที่ดูแลรับผิดชอบการปฏิบัติงานของนักศึกษาจะร่วมกันประเมินผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

This course is about the student internship through the Cooperative Learning in either a private or a public organization under the collaboration between the university and the organization for a period of one semester. All students are supposed to work as the employees who are required to present a report of their job performance to the advisor, the supervisor or the mentor in that organization, who are responsible for supervising those students. The student's performance in Cooperative Learning will be assessed by the advisor, the supervisor, or the mentor.

ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcomes)

CLO-1: มีความรู้ ความสามารถ และทักษะเพื่อการปฏิบัติงาน (R, U)

CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้และคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่อแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน (An)

CLO-3: สามารถประเมินและสร้างสรรค์งานเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาชิ้นงาน (C)

3.13 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร

3.13.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ - สาขาวิชา	สถาบันการศึกษา	ภาระงานสอน
1.	อาจารย์กายทิพย์ เพ็งกับ หนู	วท.ม. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์) ทล.บ. (เทคโนโลยีบัณฑิต)	มหาวิทยาลัยมหิดล (2546) มหาวิทยาลัยสุโขทัย	16 ชั่วโมง

PBRUQF2 (Program Specification)

		วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	ธรรมมาธิราช (2547) วิทยาลัยครูอุบลราชธานี (2537)	
2.	อาจารย์กรกรต เจริญผล	วท.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2554) สถาบันราชภัฏเพชรบุรี (2540)	16 ชั่วโมง
3.	อาจารย์ ดร.สรารุช แผลงศร	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศคุณภาพ) ค.ม. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) ค.บ. (ฟิสิกส์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2557) สถาบันราชภัฏนครราชสีมา (2545) สถาบันราชภัฏนครราชสีมา (2540)	16 ชั่วโมง

แขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ - สาขาวิชา	สถาบันการศึกษา	ภาระงานสอน
1.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัมา อ่วมเจริญ	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศคุณภาพ) วท.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา) วส.บ. (สารสนเทศศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2557) มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2543) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี (2540)	16 ชั่วโมง
2.	อาจารย์ดน้อย เจษฎาฐิติกุล	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี	16 ชั่วโมง

PBRUQF2 (Program Specification)

		วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	พระจอมเกล้าพระนครเหนือ (2558) มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2555)	
3.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์จารุต บุศราทิจ	วท.ม. (เทคโนโลยีและยุทธศาสตร์สารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2549) มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2540)	16 ชั่วโมง

3.13.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ - สาขาวิชา	สถาบันการศึกษา	ภาระงานสอน
1.	อาจารย์กายทิพย์ เพ็งกับหนู	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) ทล.บ. (เทคโนโลยีบัณฑิต) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยมหิดล (2546) มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาธิราช (2547) วิทยาลัยครูอุบลราชธานี (2537)	16 ชั่วโมง
2.	อาจารย์กรกรต เจริญผล	วท.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2554) สถาบันราชภัฏเพชรบุรี (2540)	16 ชั่วโมง
3.	อาจารย์ ดร.สรารุช แผลงศร	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศคุณภาพ) ค.ม. (เทคโนโลยีและสื่อทางการศึกษา) ค.บ. (ฟิสิกส์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2557) สถาบันราชภัฏนครราชสีมา (2545) สถาบันราชภัฏนครราชสีมา (2540)	16 ชั่วโมง

แขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ - สาขาวิชา	สถาบันการศึกษา	ภาระงานสอน
1.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกมา อ่วมเจริญ	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ คุณภาพ) วท.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อการศึกษา) วส.บ. (สารสนเทศศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี (2557) มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี (2543) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุร นาารี (2540)	16 ชั่วโมง
2.	อาจารย์ดุษฎี เกษมราษฎร์กุล	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ (2558) มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี (2555)	16 ชั่วโมง
3.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จารุต บุศราทิจ	วท.ม. (เทคโนโลยีและ ยุทธศาสตร์สารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี (2549) มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี (2540)	16 ชั่วโมง

4. การจัดการกระบวนการเรียนรู้

4.1 การประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

4.1.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนา	การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
GELO-1: สามารถใช้ทักษะด้านภาษาและทักษะการสื่อสาร ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ		
GELO-1.1: สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษหรือภาษาที่ 3 ได้ทั้งในชีวิตประจำวันและในการประกอบอาชีพ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสอนโดยบรรยาย 2. การสอนโดยกรณีตัวอย่างและมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์และนำเสนอรายบุคคลหรือรายกลุ่ม 3. การสอนโดยสถานการณ์จำลองและร่วมกันฝึกปฏิบัติ 4. การเรียนการสอนในรูปแบบอื่น ๆ ตามหลัก Active learning 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การประเมินจากผลงานหรือผลการทดสอบ 2. การสังเกตหรือสัมภาษณ์ผู้เรียนจากการยกกรณีตัวอย่าง 3. การสังเกตพฤติกรรมในขณะจัดสถานการณ์จำลองตามสภาพจริง 4. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม
GELO-1.2: สามารถสื่อสารภาษาไทยได้ทั้งในชีวิตประจำวันและในการประกอบอาชีพ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสอนโดยบรรยาย 2. การสอนโดยกรณีตัวอย่างและมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์และนำเสนอรายบุคคลหรือรายกลุ่ม 3. การสอนโดยสถานการณ์จำลองและร่วมกันฝึกปฏิบัติ 4. การเรียนการสอนในรูปแบบอื่น ๆ ตามหลัก Active learning 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การประเมินจากผลงานหรือผลการทดสอบ 2. การสังเกตหรือสัมภาษณ์ผู้เรียนจากการยกกรณีตัวอย่าง 3. การสังเกตพฤติกรรมในขณะจัดสถานการณ์จำลองตามสภาพจริง 4. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม
GELO-2: สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และมีความยืดหยุ่นต่อการดำรงชีวิตในสังคมทุกระดับ		
GELO-2.1: มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การสอนโดยการบรรยาย 2. การสอนโดยกรณีตัวอย่าง แล้ววิเคราะห์ สังเคราะห์ และ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การประเมินจากผลงานหรือผลทดสอบประเภทต่าง ๆ

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวด วิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนา	การวัดและประเมินผลลัพธ์การ เรียนรู้
ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการ ดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21	นำเสนอข้อมูลรายบุคคลหรือราย กลุ่ม 3. การสอนโดยสถานการณ์จำลอง และร่วมกันระดมความคิดเห็น 4. การสอนโดยใช้โครงงานหรือ ปัญหาเป็นฐาน (Project- based or Problem-based Learning) 5. การสอนแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) 6. การเรียนการสอนแบบ Active Learning อื่น ๆ ที่มีความ เหมาะสม	2. การสังเกตหรือสัมภาษณ์ ผู้เรียนจากการยกกรณี ตัวอย่าง 3. การสังเกตพฤติกรรมใน ขณะที่จัดสถานการณ์จำลอง ตามสภาพจริง 4. ผลงานจากการทำโครงงาน หรือผลจากการแก้ปัญหาและ การสะท้อนคิดโดยผู้เรียน 5. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่มีความเหมาะสม
GELO-2.2: แสดงออกถึงการเป็นผู้มีความ ยืดหยุ่นในการดำรงชีวิต ท่ามกลางสังคมพหุ วัฒนธรรม เคารพในความ แตกต่างของธรรมชาติความ เป็นมนุษย์ และวิถีชีวิต	1. การสอนโดยการบรรยาย 2. การสอนโดยกรณีตัวอย่าง แล้ว วิเคราะห์ สังเคราะห์ และ นำเสนอข้อมูลรายบุคคลหรือราย กลุ่ม 3. การสอนโดยสถานการณ์จำลอง และร่วมกันระดมความคิดเห็น 4. การสอนโดยใช้โครงงานหรือ ปัญหาเป็นฐาน (Project- based or Problem-based learning) 5. การเรียนการสอนแบบ Active learning อื่น ๆ ที่มีความ เหมาะสม	1. การประเมินจากผลงานหรือ ผลทดสอบประเภทต่าง ๆ 2. การสังเกตหรือสัมภาษณ์ ผู้เรียนจากการยกกรณี ตัวอย่าง 3. การสังเกตพฤติกรรมใน ขณะที่จัดสถานการณ์จำลอง ตามสภาพจริง 4. ผลงานจากการทำโครงงาน หรือผลจากการแก้ปัญหาและ การสะท้อนคิดโดยผู้เรียน 5. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่มีความเหมาะสม
GELO-2.3:	1. การสอนโดยการบรรยาย	1. การประเมินจากผลงานหรือ ผลทดสอบประเภทต่าง ๆ

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวด วิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนา	การวัดและประเมินผลลัพธ์การ เรียนรู้
สามารถเชื่อมโยงความรู้ใน ศาสตร์ที่หลากหลาย เพื่อ คุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม	2. การสอนโดยใช้โครงงานหรือ ปัญหาเป็นฐาน (Project-based or Problem-based learning) 3. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านกรณีศึกษา หรือสถานการณ์ จำลอง 4. การอภิปรายในชั้นเรียน 5. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning อื่น ๆ ที่ เหมาะสม	2. การสังเกตหรือสัมภาษณ์ ผู้เรียนจากการยกกรณี ตัวอย่าง 3. การสังเกตพฤติกรรมใน ขณะที่จัดสถานการณ์จำลอง ตามสภาพจริง 4. ผลงานจากการทำโครงงาน หรือผลจากการแก้ปัญหาและ การสะท้อนคิดโดยผู้เรียน 5. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่มีความเหมาะสม
GELO-3: สามารถใช้ทักษะการคิด เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม		
GELO-3.1: สามารถประยุกต์ใช้หลักการคิด การแสวงหาความรู้เพื่อการ แก้ไขและหาคำตอบ ให้ได้ ข้อสรุปของปัญหาที่มี นัยสำคัญ หรือสร้างสรรค์ ผลงานทางความคิด	1. การสอนโดยบรรยาย 2. การสอนโดยกรณีตัวอย่างและมี การวิเคราะห์ สังเคราะห์และ นำเสนอรายบุคคลหรือรายกลุ่ม 3. การสอนโดยสถานการณ์จำลอง และร่วมกันฝึกปฏิบัติ 4. การเรียนการสอนในรูปแบบอื่น ๆ ตามหลัก Active learning	1. การประเมินจากผลงาน หรือ ผลการทดสอบ 2. การสังเกตหรือสัมภาษณ์ ผู้เรียนจากการยกกรณี ตัวอย่าง 3. การสังเกตพฤติกรรมใน ขณะที่จัดสถานการณ์จำลอง ตามสภาพจริง วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม
GELO-3.2: มีทักษะการคิดนอกกรอบ คิด อย่างสร้างสรรค์และ สามารถประยุกต์ใน เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อใช้ ต่อยอดให้เกิดนวัตกรรม	1. การสอนโดยการบรรยาย 2. การเรียนรู้โดยใช้โครงงาน หรือ ปัญหาเป็นฐาน (Project-based or Problem-based learning) 3. การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 4. การอภิปรายในชั้นเรียน	1. การประเมินจากผลงานหรือ ผลสอบประเภทต่าง ๆ 2. ผลงานจากการทำโครงงาน หรือผลจากการแก้ปัญหาและ การสะท้อนคิดโดยผู้เรียน 3. การตอบคำถามและแสดง ความคิดเห็นในห้องเรียน 4. การสังเกตและสัมภาษณ์ผู้ อภิปราย

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวด วิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนา	การวัดและประเมินผลลัพธ์การ เรียนรู้
	5. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning อื่น ๆ ที่ เหมาะสม	5. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม
GELO-4: มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการที่สัมพันธ์กับการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล		
มีคุณลักษณะความเป็น ผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล และสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่นเป็นทีมได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	1. การสอนโดยการบรรยาย 2. การสอนโดยใช้โครงงาน หรือ ปัญหาเป็นฐาน (Project-based or Problem-based learning) 3. การสอนโดยกรณีตัวอย่างและมี การวิเคราะห์ สังเคราะห์และ นำเสนอรายบุคคลหรือรายกลุ่ม 4. การร่วมอภิปรายในชั้นเรียน 5. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning อื่น ๆ ที่ เหมาะสม	1. การประเมินจากผลงานหรือ ผลการทดสอบประเภทต่าง ๆ 2. ผลงานจากการทำโครงงาน หรือผลจากการแก้ปัญหาและ การสะท้อนคิดจาก กรณีศึกษาโดยผู้เรียน 3. การสังเกตและสัมภาษณ์ผู้ อภิปราย 4. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม
GELO-4.2: สามารถวางแผนธุรกิจได้อย่าง เหมาะสมกับการประกอบ อาชีพที่ต้องมีการลงทุนใน ยุคดิจิทัล	1. การสอนโดยการบรรยาย 2. การสอนโดยใช้โครงงาน หรือ ปัญหาเป็นฐาน (Project-based or Problem-based learning) 3. การสอนโดยกรณีตัวอย่างและมี การวิเคราะห์ สังเคราะห์และ นำเสนอรายบุคคลหรือรายกลุ่ม 4. การร่วมอภิปรายในชั้นเรียน 5. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning อื่น ๆ ที่ เหมาะสม	1. การประเมินจากผลงานหรือ ผลการทดสอบประเภทต่าง ๆ 2. ผลงานจากการทำโครงงาน หรือผลจากการแก้ปัญหาและ การสะท้อนคิดจาก กรณีศึกษาโดยผู้เรียน 3. การสังเกตและสัมภาษณ์ผู้ อภิปราย 4. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม
GELO-5: มีคุณลักษณะของผู้มีคุณธรรม จริยธรรมอันดีงาม และมีคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองที่มี คุณภาพ		
GELO-5.1: สามารถเรียนรู้แนวทางในการ ดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของ	1. การสอนโดยการบรรยาย 2. การสอนโดยการสาธิต 3. การอภิปรายในชั้นเรียน	1. การประเมินจากผลงานหรือ ผลการทดสอบประเภทต่าง ๆ

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวด วิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนา	การวัดและประเมินผลลัพธ์การ เรียนรู้
พระบรมราชาไชยาด้าน การศึกษา ได้แก่ ทัศนคติที่ ถูกต้องต่อบ้านเมือง พื้นฐาน ชีวิตที่มั่นคง-มีคุณธรรม มี งานทำ-มีอาชีพ เป็น พลเมืองที่ดี	4. การสอนโดยใช้โครงงาน หรือ ปัญหาเป็นฐาน (Project-based or Problem-based Learning) 5. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning อื่น ๆ ที่ เหมาะสม	2. ผลงานจากการทำโครงงาน หรือผลจากการแก้ปัญหาและ การสะท้อนคิดจาก กรณีศึกษาโดยผู้เรียน 3. การสังเกตและสัมภาษณ์ผู้ อภิปราย 4. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม
GELO-5.2: ตระหนักและสำนึกในความเป็น ไทยเพื่อให้เข้าใจและเห็น คุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและ ธรรมชาติ	1. การสอนโดยการบรรยาย 2. การสอนโดยการสาธิต 3. การอภิปรายในชั้นเรียน 4. การสอนโดยใช้โครงงาน หรือ ปัญหาเป็นฐาน (Project-based or Problem-based Learning) 5. การลงมือปฏิบัติจริงจาก Field experience 6. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning อื่น ๆ ที่ เหมาะสม	1. การประเมินจากผลงานหรือ ผลการทดสอบประเภทต่าง ๆ 2. การประเมินผลจากการ ปฏิบัติในการลงพื้นที่จริง 3. การสังเกตและสัมภาษณ์ผู้ อภิปราย 4. ผลงานจากการแก้ปัญหาและ การสะท้อนคิดโดยผู้เรียน 5. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม
GELO-6: มีคุณลักษณะของผู้มีจิตสำนึกและร่วมสืบสาน “ศาสตร์แห่งพระราชา”		
GELO-6.1: มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ศาสตร์พระราชาเพื่อการ พัฒนาอย่างยั่งยืน	1. การสอนโดยการบรรยาย 2. การสอนโดยการสาธิต 3. การอภิปรายในชั้นเรียน 4. การสอนโดยใช้โครงงานหรือ ปัญหาเป็นฐาน (Project-based or Problem-based Learning) 5. การลงมือปฏิบัติจริงจาก Field experience	1. การประเมินจากผลงานหรือ ผลการทดสอบประเภทต่าง ๆ 2. การประเมินผลจากการ ปฏิบัติในการลงพื้นที่จริง 3. การสังเกตและสัมภาษณ์ผู้ อภิปราย 4. ผลงานจากการแก้ปัญหาและ การสะท้อนคิดโดยผู้เรียน

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนา	การวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
	6. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning อื่น ๆ ที่เหมาะสม	5. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม
GELO-6.2: สามารถเลือกแนวทางตามศาสตร์พระราชาไปใช้ในการสร้างคุณค่าให้เกิดกับทั้งตนเอง สังคม และประเทศชาติ	1. การสอนโดยการบรรยาย 2. การสอนโดยการสาธิต 3. การอภิปรายในชั้นเรียน 4. การสอนโดยใช้โครงงานหรือปัญหาเป็นฐาน (Project-based or Problem-based Learning) 5. การลงมือปฏิบัติจริงจาก Field experience 6. การเรียนการสอนในรูปแบบ Active learning อื่น ๆ ที่เหมาะสม	1. การประเมินจากผลงานหรือผลการทดสอบประเภทต่าง ๆ 2. การประเมินผลจากการปฏิบัติในการลงพื้นที่จริง 3. การสังเกตและสัมภาษณ์ผู้อภิปราย 4. ผลงานจากการแก้ปัญหาและการสะท้อนคิดโดยผู้เรียน 5. วิธีการวัดและประเมินผลอื่น ๆ ที่เหมาะสม

4.1.2 หมวดวิชาเฉพาะ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนา	การวัดและประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้
PLO-1 : มีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้งานได้	- สอนโดยใช้กรณีศึกษา - มอบหมายงานและนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า	- การวิเคราะห์สถานะการณ์/กรณีศึกษา - การนำเสนอผลงานและการประเมินผลที่ได้รับจากงานที่มอบหมายโดยใช้แบบประเมินที่มีคะแนนชัดเจน
PLO2 : สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล และประยุกต์ใช้โปรแกรมสำนักงาน	- สอนแบบสาธิต - สอนแบบปฏิบัติการ - มอบหมายงานและนำเสนอผลงาน	- การสอบข้อเขียน - การสอบปฏิบัติ - การตรวจสอบผลงาน

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหมวดวิชา ศึกษาทั่วไป	กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการ พัฒนา	การวัดและประเมินผลลัพธ์การ เรียนรู้
PLO3 : สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างดิจิทัลคอนเทนต์ และสร้างเกม	<ul style="list-style-type: none"> - สอนแบบบูรณาการ - สอนแบบโครงงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอผลงาน - การตรวจสอบผลงาน
PLO4 : มีจริยธรรมและคุณธรรม ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การทำงานเป็นทีม และมีทักษะการ เรียนรู้ตลอดชีวิต	<ul style="list-style-type: none"> - สอนแบบสาธิต - สอนแบบปฏิบัติการ - มอบหมายงานและ นำเสนอผลงานการศึกษา ค้นคว้า - สอนแบบโครงงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - การสอบข้อเขียน - การสอบปฏิบัติ - การตรวจสอบผลงาน
PLO5 : มีคุณลักษณะทางด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สามารถใช้ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และมีแนวคิดเป็นผู้ประกอบการ	<ul style="list-style-type: none"> - สอนแบบสาธิต - สอนแบบปฏิบัติการ - มอบหมายงานและ นำเสนอผลงานการศึกษา ค้นคว้า - สอนแบบโครงงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - การสอบข้อเขียน - การสอบปฏิบัติ - การตรวจสอบผลงาน

5.ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร
ซึ่งรวมทั้งคณาจารย์และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

5.1 ด้านกายภาพ

1) ห้องเรียน จำนวน 11 ห้องเรียน

- ห้อง 26204 ความจุ 28 ที่นั่ง
- ห้อง 26501 ความจุ 40 ที่นั่ง
- ห้อง 26502 ความจุ 40 ที่นั่ง
- ห้อง 26503 ความจุ 40 ที่นั่ง
- ห้อง 26504 ความจุ 40 ที่นั่ง
- ห้อง 26505 ความจุ 40 ที่นั่ง
- ห้อง 26506 ความจุ 30 ที่นั่ง
- ห้อง 26601 ความจุ 30 ที่นั่ง
- ห้อง 26602 ความจุ 40 ที่นั่ง
- ห้อง 26603 ความจุ 40 ที่นั่ง
- ห้อง 26604 ความจุ 30 ที่นั่ง

2) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ จำนวน 8 ห้องเรียน

- ห้อง 26201 ความจุ 40 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 38 ชุด
- ห้อง 26202 ความจุ 40 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 32 ชุด
- ห้อง 26203 ความจุ 14 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 7 ชุด
- ห้อง 26204 ความจุ 34 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 31 ชุด
- ห้อง 26206 ความจุ 28 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 28 ชุด
- ห้อง 26301 ความจุ 15 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 13 ชุด
- ห้อง 26402 ความจุ 40 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 37 ชุด
- ห้อง 26403 ความจุ 40 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 33 ชุด

3) สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนรู้

- ห้องประชุมอาคาร 26 จำนวน 3 ห้อง
- ห้องศึกษาวางจรรยาและซ่อมบำรุง 26401 ความจุ 30 ที่นั่ง
- ห้องปฏิบัติการเครือข่าย 26404 ความจุ 40 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 40 ชุด
- ห้องปฏิบัติการสถาปัตยกรรมดิจิทัล 26406 ความจุ 14 ที่นั่ง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 14 ชุด
- บริเวณที่นั่งสำหรับให้นักศึกษาทำงาน โถงชั้น 1 อาคาร 26
- อุปกรณ์การสอนทั่วไป ประกอบด้วย ไมโครคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน วิชวลไลเซชัน โปรเจคเตอร์ เครื่องโรเนียว เครื่องเรียงกระดาษ เครื่องพิมพ์ เครื่องสแกนเนอร์ เครื่องเสียงสเตอริโอ เครื่องเล่น/บันทึกวีดิทัศน์ กล้องถ่ายภาพดิจิทัล กล้องถ่ายภาพวิดีโอมีสแนร์ดิจิทัล ซอฟต์แวร์มีลิขสิทธิ์ ทีวี เป็นต้น

PBRUQF2 (Program Specification)

5.2 ด้านวิชาการ

(แสดงจำนวนผลงานวิชาการและสิ่งประดิษฐ์ ของอาจารย์ประจำหลักสูตร ในรอบ 5 ปี ย้อนหลัง)

แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ผลงานวิชาการตามเกณฑ์อาจารย์ประจำหลักสูตร (ที่ได้รับการเผยแพร่ตีพิมพ์ไม่เกิน 5 ปี)
1	อาจารย์กาย ทิพย์ เฟ็งกับ หนู	<p>ศรัณญา แยมน์น้อย,ณัฐวดี สังข์พุก,สรารุช แผลงศร,กายทิพย์ เฟ็งกับหนู,กรกรต เจริญผล และสุกมา อ่วมเจริญ.(2021).การศึกษาการใช้อินโฟกราฟิกที่สร้างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปออนไลน์ในการพัฒนารูขี้นผลิตสบู่เพื่อการจำหน่ายออนไลน์.The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021(NCTIM2021).(หน้า2199-2205). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>ภาวิณี เพื่อนกระโทก,สุวดี พงษ์เพชร,สรารุช แผลงศร,กายทิพย์ เฟ็งกับหนู และกรกรต เจริญผล(2021).การสร้างอินโฟกราฟิกที่ด้วยกระบวนการโคเซ็นเพิ่มยอดขายออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการร้านอาหารจากภาวะโรคโควิด 19 ระบาดในจังหวัดเพชรบุรี.The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021 (NCTIM2021).(หน้า 2265-2272).มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>กรกรต เจริญผล, กายทิพย์ เฟ็งกับหนู, สุกมา อ่วมเจริญ, จารุต บุศราทิจ และธนชัย ปฐมรัตน์ (2024). การประยุกต์ใช้ Moodle และ ChatGPT4 จัดการเรียนรู้วิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ) * จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeaat.or.th/ * Accept 26 สิงหาคม 2567</p>
2.	อาจารย์กร กรต เจริญผล	<p>กรกรต เจริญผล, กายทิพย์ เฟ็งกับหนู, สุกมา อ่วมเจริญ, จารุต บุศราทิจ และธนชัย ปฐมรัตน์ (2024). การประยุกต์ใช้ Moodle และ ChatGPT4 จัดการเรียนรู้วิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ผลงานวิชาการตามเกณฑ์อาจารย์ประจำหลักสูตร (ที่ได้รับการเผยแพร่ตีพิมพ์ไม่เกิน 5 ปี)
		<p>Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ)</p> <p>* จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>ธนภัทร ดวงภูมิเมธ, พุฒิพงศ์ ศรีม่วงงาม, สราวุธ แผลงศร, กรกรต เจริญผล, และทัตทอง พรหมณี. (2024). การสร้างอินโฟกราฟิกเพื่อเพิ่มยอดขายของอาหารทะเลตากแห้งและแปรรูปสำหรับผู้ประกอบการในอำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี. The 47th Electrical Engineering Conference (EECON 47) การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 อุดรธานี.</p> <p>* จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>กัญญาภัค หอมขจร, ปราโมทย์ ตงฉิน, สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์, กรกรต เจริญผล, ชาญยุทธ์ อรุณสวัสดิ์, สุกัญชุลิกา บุญมาธรรม, ศิริพร อ่วมศิริ และ พีรศุขย์ บุญมาธรรม. (2567). การพัฒนาสื่อการสอนบนเว็บแอปพลิเคชันรูปแบบเกม หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง เทคโนโลยีรอบตัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. 14(3). *ได้รับการตอบรับวันที่ 10 กรกฎาคม 2567</p>
3.	อาจารย์ ดร. สราวุธ แผลงศร	<p>ศรัณญา แยมน้อย,ณัฐวดี สังข์พุก, สราวุธ แผลงศร,กายทิพย์ เฟ็งกับหนู,กรกรต เจริญผล และสุกมา อ่วมเจริญ.(2021).การศึกษาการใช้อินโฟกราฟิกที่สร้างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปออนไลน์ในการพัฒนาธุรกิจผลิตสบู่เพื่อการจำหน่ายออนไลน์.The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021(NCTIM2021).(หน้า2199-2205). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>ภาวินี เพื่อนกระโทก,สุวดี พงษ์เพชร,สราวุธ แผลงศร,กายทิพย์ เฟ็งกับหนู และกรกรต เจริญผล(2021).การสร้างอินโฟกราฟิกที่ด้วยกระบวนการไคเซ็น</p>

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ผลงานวิชาการตามเกณฑ์อาจารย์ประจำหลักสูตร (ที่ได้รับการเผยแพร่ตีพิมพ์ไม่เกิน 5 ปี)
		<p>เพิ่มยอดขายออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการร้านอาหารจากภาวะโรคโควิด 19 ระบาดในจังหวัดเพชรบุรี .The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021 (NCTIM2021). (หน้า2265-2272).มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>ชนากานต์ พริ้งพันธ์พูล, นิชพิษฐา แก้วเต็มดวง, โยชิตา นาคทับ, สราวุธ แผลงศร, กรกรต เจริญผล, กายทิพย์ เฟ็งกับหนู. (2023). การสร้างอินโฟกราฟิกสำหรับจูงใจสั่งอาหารด้วยกระบวนการโคเซ็นเพิ่มยอดขายหมูกระทะสำหรับผู้ประกอบการร้านย่อยเล็กในจังหวัดเพชรบุรี. The 9th National Conference on Technology and Innovation Management . (NCTIM2023). มหาสารคาม. : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>เมธาวิน แสงวงศ์, ปณิธิ แก้วสวัสดิ์, สราวุธ แผลงศร, กฤษดา ด่านประสิทธิ์พร, สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์. (2024) การประยุกต์ใช้งานไลน์แชทบอทและเงินเนอเรทีฟเอไอ แก้ไขปัญหาการใช้งานห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์. The 47th Electrical Engineering Conference (EECON 47) การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 อุดรธานี.</p> <p>* จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>ธนภัทร ดวงภูมิเมธ, พุฒิพงศ์ ศรีผ่องงาม, สราวุธ แผลงศร, กรกรต เจริญผล, และทัตทอง พราหมณี. (2024). การสร้างอินโฟกราฟิกเพื่อเพิ่มยอดขายของอาหารทะเลตากแห้งและแปรรูปสำหรับผู้ประกอบการในอำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี. The 47th Electrical Engineering Conference (EECON 47) การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 อุดรธานี.</p> <p>* จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ผลงานวิชาการตามเกณฑ์อาจารย์ประจำหลักสูตร (ที่ได้รับการเผยแพร่ตีพิมพ์ไม่เกิน 5 ปี)
-------	-----------	--

แขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ผลงานวิชาการตามเกณฑ์อาจารย์ประจำหลักสูตร (ที่ได้รับการเผยแพร่ตีพิมพ์ไม่เกิน 5 ปี)
1.	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.สุกมา อ่วมเจริญ	<p>ศรัณญา แยม่น้อย,ณัฐวดี สังข์พุก,สรารุช แผลงศร,กายทิพย์ เฟ็งกับหนู,กรกรต เจริญผล และสุกมา อ่วมเจริญ.(2021).การศึกษาการใช้อินโฟกราฟิกที่สร้างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปออนไลน์ในการพัฒนาธุรกิจผลิตสบู่เพื่อการจำหน่ายออนไลน์.The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021(NCTIM2021).(หน้า2199-2205). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>दनัย เจษภักฐิติกุล, สุกมา อ่วมเจริญ, จารุต บุศราทิจและทัตทอง พราหมณี. (2024). ต้นแบบการจำลองพฤติกรรมการเล่นโคสำหรับศูนย์เรียนรู้การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตร อำเภอชะอำ. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ) * จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeaat.or.th/ * Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>กรกรต เจริญผล, กายทิพย์ เฟ็งกับหนู, สุกมา อ่วมเจริญ, จารุต บุศราทิจ และธนชัย ปฐมรัตน์ (2024). การประยุกต์ใช้ Moodle และ ChatGPT4 จัดการเรียนรู้วิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ) * จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeaat.or.th/ * Accept 26 สิงหาคม 2567</p>
2.	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	<p>ตารีย์ ศรีหาเวช, กาญจนา บุศราทิจ, นวลโย พิศชาติ, เพ็ญจันทร์ แสนประสาน, จารุต บุศราทิจ. (2021). การพัฒนาระบบการจัดการข้อมูลของ</p>

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ผลงานวิชาการตามเกณฑ์อาจารย์ประจำหลักสูตร (ที่ได้รับการเผยแพร่ตีพิมพ์ไม่เกิน 5 ปี)
	จารุต บุศ ราทิจ	<p>ห้องปฏิบัติการมีชีวิตเสมือนจริง The development of a virtual life laboratory data management system. วารสารการพยาบาล และสุขภาพ, 15(1), 138-160.</p> <p>กาญจนา บุศราทิจ, สุขศิริ ประสมสุข, จารุต บุศราทิจ. (2021). บทบาทพยาบาลโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล ในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย. วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน, 27(2), 120-131.</p> <p>กรกรต เจริญผล, กายทิพย์ เพ็งกับหนู, สุกุม่า อ่วมเจริญ, จารุต บุศราทิจ และ ธนชัย ปฐมรัตน์ (2024). การประยุกต์ใช้ Moodle และ ChatGPT4 จัดการเรียนรู้วิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ) * จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeaat.or.th/ * Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>दनัย เจษฎาฐิติกุล, สุกุม่า อ่วมเจริญ, จารุต บุศราทิจและทัตทอง พรหมณี. (2024). ต้นแบบการจำลองพฤติกรรมการเล่นโคลสำหรับศูนย์เรียนรู้การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตร อำเภอชะอำ. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ) * จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeaat.or.th/ * Accept 26 สิงหาคม 2567</p>
3.	อาจารย์ ดนัย เจษฎาฐิติกุล	<p>มนัญชัย กิตติธนเกษม, อัสনীวัลย์ อินทร์ขำ, ศิริพร อ่วมศิริ, และ ดนัย เจษฎาฐิติกุล. (2021). เกมเสริมทักษะการเรียนรู้อักษรไทยไตรยางศ์ ด้วยหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ. The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021(NCTIM2021). (หน้า 1893-1900).มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ผลงานวิชาการตามเกณฑ์อาจารย์ประจำหลักสูตร (ที่ได้รับการเผยแพร่ตีพิมพ์ไม่เกิน 5 ปี)
		<p>ดุษฎี เจริญศิริ, สุกมา อ่วมเจริญ, จารุต บุศราทิจและทัตทอง พรหมณี. (2024). ต้นแบบการจำลองพฤติกรรมความเสี่ยงโคสำหรับศูนย์เรียนรู้การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตร อำเภอชะอำ. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ)</p> <p>* จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>สุกัญชลิลา บุญมาธรรม, ศิริพร อ่วมศิริ, พีรศุขย์ บุญมาธรรม, ปราโมทย์ ตงฉิน, ดุษฎี เจริญศิริ, กรกรต เจริญผล และ ญาณิศ อัดถาวระ. (2024). การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการร่อนทอง ตำบลร่อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. PBRU Science Journal. 2(2).</p>

5.3 ด้านการเงินและการบัญชี

ทางหลักสูตรได้รับการจัดสรรงบประมาณในแต่ละปีการศึกษาจากมหาวิทยาลัยแบ่งเป็น 2 แหล่ง คือ

1) เงินแผ่นดิน (งบประมาณที่คณะได้รับจัดสรรจากสำนักงบประมาณตามพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปี) คณะนำมาจัดสรรเป็นงบประมาณตาม Function (รายจ่ายพื้นฐาน) รายจ่ายตามแผนยุทธศาสตร์ และงบลงทุน (ครุภัณฑ์)

2) เงินรายได้มหาวิทยาลัย (งบประมาณที่มหาวิทยาลัยได้จัดสรรรายรับให้กับคณะตามระเบียบว่าด้วยเงินรายได้ฯ และหลักเกณฑ์การจัดสรรงบประมาณรายจ่ายเงินรายได้ประจำปี) คณะนำมาจัดสรรเป็นรายจ่ายตามแผนยุทธศาสตร์

5.4 ด้านบริหารจัดการ

5.4.1 การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- 1) อาจารย์ใหม่ทุกคนเข้ารับการปฐมนิเทศจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีหรือคณะ
 - 1.1) ภาระหน้าที่ของอาจารย์ 4 ด้าน ทั้งด้านการผลิตบัณฑิต การวิจัย การบริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
 - 1.2) กฎระเบียบข้อบังคับพนักงานสายวิชาการ
 - 1.3) หลักสูตรที่เปิดสอนการจัดแผนการเรียนตลอดหลักสูตร และการจัดกิจกรรมเสริม

PBRUQF2 (Program Specification)

- 2) คณะให้อาจารย์อาวุโสเป็นที่เล็ง โดยมีหน้าที่
 - 2.1) ให้คำปรึกษา เพื่อการเรียนรู้ เพื่อการปรับตัวเข้าสู่เป็นอาจารย์
 - 2.2) ให้คำแนะนำ นิเทศการสอนทั้งในภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ
 - 2.3) ประเมินและติดตามความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานของอาจารย์ใหม่
- 3) อาจารย์ทุกคนในสาขาวิชา ต้องได้รับการพัฒนา ในด้านการจัดการเรียนการสอน และมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย โดยมีการจัดสัมมนาภายในและภายนอก โดยส่งเสริมให้อาจารย์เข้าร่วมอย่างต่อเนื่อง
 - 3.1) สนับสนุนให้เข้าร่วมอบรม ประชุมวิชาการภายในมหาวิทยาลัย
 - 3.2) สนับสนุนให้เข้าร่วมอบรมประชุมวิชาการภายนอกภายใน
 - 3.3) ศึกษาดูงานภายใน และต่างประเทศ
 - 3.4) สนับสนุนให้จัดตั้งหน่วยวิจัยในเรื่องที่เชี่ยวชาญเฉพาะทาง
 - 3.5) สนับสนุนให้เข้าร่วมกับนักวิจัยอาวุโสและร่วมวิจัยกับภาคอุตสาหกรรม
 - 3.6) เข้าร่วมนำเสนอผลงานการวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ

5.4.2 การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์

- 1) การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล
 - 1.1) กำหนดให้อาจารย์ต้องเข้ารับการอบรม เพื่อพัฒนาอาจารย์ในหัวข้อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล การวิจัย และการผลิตผลงานทางวิชาการ
 - 1.2) ศึกษาดูงานทั้งในประเทศ และ/หรือต่างประเทศเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล การวิจัย และการผลิตผลงานทางวิชาการ
 - 1.3) ส่งเสริมหรือสร้างโอกาสให้อาจารย์มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล การวิจัย และการผลิตผลงานทางวิชาการระหว่างอาจารย์ในหลักสูตร
 - 1.4) มีการพัฒนาคณาจารย์ในเรื่องการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ทั้งในระบบชั้นเรียนและผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การประเมินผลลัพท์ การเรียนรู้ และการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งการให้คำปรึกษาและการดูแลผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จในการศึกษา
- 2) การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ
 - 2.1) พัฒนาอาจารย์ด้านวิชาการและวิชาชีพ และตำแหน่งวิชาการ ได้แก่ ด้านการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และการทำผลงานเพื่อกำหนดตำแหน่งทางวิชาการ
 - 2.2) ส่งเสริมให้อาจารย์เข้าร่วมอบรม การประชุมสัมมนา และดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในสถานศึกษาหรือองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและหรือต่างประเทศ
 - 2.3) ส่งเสริมให้อาจารย์ผลิต และการนำเสนอผลงานทางวิชาการในรูปแบบต่าง ๆ ในการประชุมวิชาการทั้งใน และหรือต่างประเทศ

5.4.3 การพัฒนาเชิงวิชาชีพแก่บุคลากรสายสนับสนุน (ถ้ามี)

- 1) กำหนดภาระงานพนักงานสายสนับสนุนประจำห้องปฏิบัติการและการทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอน
- 2) สนับสนุนให้เข้ารับการอบรม เพื่อพัฒนางานที่รับผิดชอบ
- 3) สนับสนุนให้ไปศึกษาดูงานด้านวิชาชีพทั้งภายในและภายนอกประเทศ
- 4) ส่งเสริมให้พัฒนาด้านสารสนเทศแก่บุคลากรสายสนับสนุน
- 5) ส่งเสริมให้มีการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น

5.4.4 การกำกับดูแลและประเมินผล

- 1) การวัดและประเมินผลการจัดกระบวนการเรียนรู้ ทั้งในระบบชั้นเรียน และผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การประเมินผลลัพท์ การเรียนรู้และการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งการให้คำปรึกษาและการดูแลผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จในการศึกษา
- 2) การวัดและประเมินผลการเตรียมความพร้อม และศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร ซึ่งรวมถึงคณาจารย์และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

6. การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

6.1 หลักเกณฑ์ในการให้คะแนน

หลักเกณฑ์การให้คะแนนเป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วยการจัดการศึกษา ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 9 การวัดและประเมินผล

6.2 การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

ดำเนินการแต่งตั้งคณะกรรมการทวนสอบกลางของคณะ กำหนดขั้นตอนและวิธีการทวนสอบ ระยะเวลา การดำเนินการทวนสอบ แนวปฏิบัติกรณีการประเมินผลสัมฤทธิ์ (เกรด) ผิดปกติ และการรายงานผลการทวนสอบ

6.2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา การทวนสอบในระดับรายวิชาทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในภาคการศึกษานั้น

1) การทวนสอบในระดับหลักสูตร

1.1) สอบถามความคิดเห็นของบัณฑิตโดยใช้แบบสอบถามหรือประชุมร่วมกัน

1.2) ให้สถานประกอบการมีส่วนร่วมในการประเมินมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจากการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา

1.3) มีคณะกรรมการตรวจสอบและประเมินผลการฝึกปฏิบัติงาน โครงการงาน และ/หรือ ปัญหาพิเศษ ที่ผู้เรียนได้รับมอบหมาย

6.2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

1) การได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษา ในด้านความรู้ได้รับตรงกับงานที่ทำ ทักษะความสามารถที่เรียนนำไปใช้ได้กับงานที่ทำ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

2) การตรวจสอบจากผู้ประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์ หรือการส่งแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษา และเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ

3) การประเมินตำแหน่ง และ/หรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต

4) การประเมินจากสถานศึกษาอื่น โดยสอบถามระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และคุณสมบัติด้านอื่น ๆ ของบัณฑิตที่เข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้น ๆ

5) การประเมินจากศิษย์เก่าที่ไปประกอบอาชีพ ด้านความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน สามารถนำไปประกอบอาชีพได้ ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตรจากศิษย์เก่า และ/หรือข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ ภายนอก อาจารย์พิเศษ ต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และคุณสมบัติอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

6.3 เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 (หมวด 13) โดยผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกข้อดังนี้

- 1) สอบได้รายวิชาต่าง ๆ ครบตามโครงสร้างของหลักสูตรตามเกณฑ์การประเมินผล
- 2) ได้คะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00
- 3) ได้คะแนนเฉลี่ยสะสมในหมวดวิชาเฉพาะไม่ต่ำกว่า 2.00
- 4) มีผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นไปตามที่หลักสูตรกำหนด
- 5) ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- 6) สอบผ่านการประเมินความรู้ และทักษะตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ในกรณีที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้มีการทดสอบ
- 7) มีความประพฤติดี

7. การประกันคุณภาพการศึกษา

การประกันคุณภาพของหลักสูตรมีการประกันคุณภาพเป็นตามประกาศ ระเบียบ หรือ ข้อบังคับฯ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด เพื่อให้สามารถประกันคุณภาพหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนที่จะทำให้บัณฑิตมีคุณภาพ โดยมีองค์ประกอบในการประกันคุณภาพอย่างน้อยดังนี้ การกำกับมาตรฐานคุณภาพของการบริหารหลักสูตรการเรียนการสอน บัณฑิต นักศึกษา อาจารย์ หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทั้งนี้ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานหลักในการประกันคุณภาพของหลักสูตรสามารถกำหนดให้ครอบคลุม และเป็นไปตามเจตนารมณ์ของมาตรฐานคุณวุฒิ เกณฑ์มาตรฐานการประกันคุณภาพหลักสูตรของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (PBRU QA) หรือ (PBRU IQA) ซึ่งมีระบบการประกันคุณภาพของหลักสูตรตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 14 ข้อ 59-60 สอดคล้องกับประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่องเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และฉบับอื่น ๆ โดยมีรายละเอียดการตรวจประกันคุณภาพในประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การกำกับมาตรฐาน

ประเด็นที่ 2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

ประเด็นที่ 3 โครงสร้างหลักสูตรการศึกษา

ประเด็นที่ 4 กระบวนการจัดการเรียนรู้

ประเด็นที่ 5 การวัดและประเมินผล

ประเด็นที่ 6 คณาจารย์ บุคลากร สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

ประเด็นที่ 7 ผลลัพธ์การเรียนรู้

โดยแนวทางการในการบริหารหลักสูตร เพื่อให้เป็นตามการกำกับมาตรฐานมีการดำเนินการดังต่อไปนี้

1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร

2) มีการจัดทำหลักสูตรให้สอดคล้องกับกรอบแนวความคิดในการออกแบบคุณลักษณะบัณฑิตอันพึงประสงค์ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี (PBRU QF1)

3) มีรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification: PBRU QF 2) ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ และสอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีครบทุกประเด็นเป็นอย่างน้อย โดยมีการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องหรือเทียบเคียงตามที่กำหนดในมาตรฐานคุณวุฒิเป็นหลัก และ/หรือเพิ่มเติมผลการเรียนรู้เฉพาะของหลักสูตรให้เป็นไปตามปรัชญาวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

4) มีการจัดทำรายละเอียดของรายวิชา (Course Specification or Course Syllabus: PBRU QF 3) และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (Field Experience Specification: PBRU QF 4) ที่สอดคล้องกับรายละเอียดของหลักสูตรให้แล้วเสร็จทุกรายวิชาก่อนเปิดทำการสอนทุกภาคการศึกษา ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรตามแบบฟอร์มที่มหาวิทยาลัยกำหนด

PBRUQF2 (Program Specification)

5) มีการจัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา (Course Report: PBRU QF 5) และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (Field Experience Report: PBRU QF 6) ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้สมบูรณ์ทุกรายวิชา โดยมีรายละเอียดการเรียนการสอน การประเมินผล และการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ผลการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษาตามแบบตามแบบฟอร์มที่มหาวิทยาลัยกำหนด

6) มีการจัดทำรายงานการประเมินตนเอง (Self-Assessment Report: PBRU QF 7) ภายในกำหนดเวลา 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา ตามแบบตามแบบฟอร์มที่มหาวิทยาลัยกำหนด

7) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาตามผลการเรียนรู้ที่กำหนดในรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนามที่กำหนดไว้อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอน ในแต่ละปีการศึกษา

8) มีการพัฒนาหรือปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ให้ทันสมัย จากผลการดำเนินการประเมินตนเองของหลักสูตรในปีที่ผ่านมาเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ 5 ปี

9) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนมีคุณสมบัติครบตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด และเป็นไปตามที่สภาวิชาชีพกำหนด (ถ้ามี)

10) อาจารย์ใหม่ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศคำแนะนำ หรือการอบรมด้านการจัดการเรียนการสอน (ถ้ามี)

11) อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาในด้านวิชาการ การจัดการเรียนการสอน และวิชาชีพทุกปีไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมงต่อปีการศึกษา

12) บุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน ได้รับการพัฒนาตรงตามงานที่รับผิดชอบทุกคนในแต่ละปี ไม่น้อยกว่า 10 ชั่วโมงต่อปีการศึกษา (ถ้ามี)

13) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้ายหรือบัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5

14) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5

15) มีการดำเนินการประกันคุณภาพหลักสูตรตามเกณฑ์การประเมิน ระดับหลักสูตรสู่การพัฒนาที่เป็นเลิศ (PBRU QA) ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีกำหนด ตามเอกลักษณ์ของสถาบัน และมีการทบทวนตัว บ่งชี้ในแต่ละปีให้เหมาะสมกับการดำเนินการหลักสูตรของสถาบัน

16) มีผลการประเมินคุณภาพหลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์การรับรองมาตรฐานหลักสูตร ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ และสภาวิชาชีพ (ถ้ามี) บรรลุตามเป้าหมายตัวบ่งชี้หรือตามเกณฑ์ที่กำหนด อยู่ในเกณฑ์ระดับดีต่อเนื่องทุกปีการศึกษา และครอบคลุมอย่างน้อยร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน รวมทั้งระบุไว้ในแต่ละปี

PBRUQF2 (Program Specification)

17) การเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ และตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่องเกณฑ์ มาตรฐานหลักสูตร ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และฉบับเพิ่มเติม และมีการสื่อสารไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder)

7.1 ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ข้อ	ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่1	ปีที่2	ปีที่3	ปีที่4	ปีที่5
1	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2	มีรายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification: PBRU QF 2) ตามกรอบมาตรฐาน คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ และสอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิของ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีครบทุกประเด็นเป็นอย่างน้อย โดยมีการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องหรือ เทียบเคียงตามที่กำหนดในมาตรฐานคุณวุฒิเป็นหลัก และ/ หรือเพิ่มเติมผลการเรียนรู้เฉพาะของหลักสูตรให้เป็นไปตาม ปรัชญา วัตถุประสงค์ของหลักสูตร และคุณลักษณะบัณฑิต ที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (ถ้ามี)	✓	✓	✓	✓	✓
3	มีการจัดทำรายละเอียดของรายวิชา (Course Specification or Course Syllabus: PBRU QF 3) และ รายละเอียดของประสบการณ์ ภาคสนาม (Field Experience Specification: PBRU QF 4) ที่สอดคล้อง กับ รายละเอียดของหลักสูตรให้แล้วเสร็จทุกรายวิชาก่อนเปิดทำ การสอนทุกภาคการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
4	มีการจัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา (Course Report: PBRU QF 5) และรายงาน ผลการดำเนินการของ ประสบการณ์ ภาคสนาม (Field Experience Report: PBRU QF 6) ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิด สอนให้สมบูรณ์ทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
5	มีการจัดทำรายงานการประเมินตนเอง (Self-Assessment Report: PBRU QF 7) ภายใน กำหนดเวลา 60 วันหลัง สิ้นสุดปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓

PBRUQF2 (Program Specification)

ข้อ	ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่1	ปีที่2	ปีที่3	ปีที่4	ปีที่5
6	มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาตามผลการเรียนรู้ที่กำหนดในรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนามที่กำหนดไว้อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอน ในแต่ละปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
7	มีการพัฒนาหรือปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ให้ทันสมัย จากผลการดำเนินการประเมินตนเองของหลักสูตรในปีที่ผ่านมาเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ 5 ปี	✓	✓	✓	✓	✓
8	อาจารย์ใหม่ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศคำแนะนำ หรือการอบรมด้านการจัดการเรียนการสอน (ถ้ามี)	✓	✓	✓	✓	✓
9	อาจารย์ประจำหลักสูตรทุกคนได้รับการพัฒนาในด้านวิชาการ การจัดการเรียนการสอน และ วิชาชีพทุกปีไม่น้อยกว่า 15 ชั่วโมงต่อปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
10	บุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน ได้รับการพัฒนาตรงตามงานที่รับผิดชอบทุกคนในแต่ละปี ไม่น้อยกว่า 10 ชั่วโมงต่อปีการศึกษา (ถ้ามี)	✓	✓	✓	✓	✓
11	ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0				✓	✓
12	ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0					✓
13	ร้อยละ 100 ของผู้เรียนที่สำเร็จการศึกษามีทักษะภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด เพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของรัฐบาล			✓	✓	
รวมตัวบ่งชี้ (ข้อ) ในแต่ละปี		9	10	11	12	12
รวมตัวบ่งชี้บังคับ (ข้อที่)		1-5	1-5	1-5	1-5	1-5

8. ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

8.1 การประเมินหลักสูตรและผู้ใช้งานบัณฑิต

หลักสูตรมีการติดตามคุณภาพของบัณฑิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร โดยพิจารณาข้อมูลผลลัพธ์การเรียนรู้ จากอัตราการสำเร็จการศึกษาภายในระยะเวลา 4 ปี และภาวะการมีงานทำ การประกอบอาชีพอิสระของบัณฑิต โดยการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตเป็นประจำทุกปีการศึกษา นอกจากนี้หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ติดตามความต้องการและความคาดหวังขององค์กรผู้ใช้บัณฑิต และต้องการของตลาดแรงงาน รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย สถานประกอบการ ที่รับนักศึกษาเข้าฝึกงาน ทำงาน สำหรับผลการประเมินและความต้องการและความคาดหวัง ผลการประเมิน Student Outcome และการประเมิน Program Learning Outcome (PLOs) จะเสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตร เพื่อนำข้อมูลประกอบการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม

8.2 อธิบายข้อมูลจากระบบประกันคุณภาพของหลักสูตร ทั้งภายในและภายนอก

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรนำผลการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรจากปีการศึกษาที่ผ่านมา มาจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา (Improvement plan) โดยเชื่อมโยงกับแผนการบริหารหลักสูตรประจำปีการศึกษา และมีการประเมินผลปีการศึกษาละ 1 ครั้ง นอกจากนี้ ยังมีการรายงานผลการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตรในการประกันคุณภาพการศึกษาระดับคณะ และคณะกรรมการติดตามผลการดำเนินงานของมหาวิทยาลัย โดยนำข้อเสนอแนะจากการประกันคุณภาพการศึกษาระดับคณะและคณะกรรมการติดตามผลมาปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

8.3 จัดทำแผนปรับปรุงแผนพัฒนาหลักสูตร

8.3.1 การประเมินประสิทธิผลการสอน

1) การประเมินกลยุทธ์การสอน

กระบวนการที่จะใช้ในการประเมินและปรับปรุงยุทธศาสตร์ที่วางแผนไว้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนนั้น พิจารณาจากตัวผู้เรียนโดยอาจารย์ผู้สอนจะต้องประเมินผู้เรียนในทุก ๆ หัวข้อว่ามีความเข้าใจหรือไม่ โดยอาจประเมินจากการทดสอบย่อย การสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา การอภิปรายโต้ตอบจากนักศึกษา การตอบคำถามของนักศึกษาในชั้นเรียน ซึ่งเมื่อรวบรวมข้อมูลจากที่กล่าวข้างต้นแล้ว ก็จะสามารถประเมินเบื้องต้นได้ว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจหรือไม่ หากวิธีการที่ใช้ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ ก็จะต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีสอน การทดสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน จะสามารถชี้ได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจหรือไม่ในเนื้อหาที่สอนไป ส่วนช่วงหลังการสอนหากพบว่ามีปัญหาที่มีข้อเสนอแนะจากผู้เรียนก็จะต้องมีการดำเนินการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการเรียนการสอน เพื่อนำไปปรับปรุงกลยุทธ์การสอนและพัฒนาการเรียนการสอนในโอกาสต่อไป

2) การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

ให้นักศึกษาได้มีการประเมินผลการสอนของอาจารย์ในทุกด้าน ทั้งด้านทักษะกลยุทธ์การสอน การตรงต่อเวลา การชี้แจงเป้าหมาย วัตถุประสงค์รายวิชา ชี้แจงเกณฑ์การประเมินผลรายวิชา และการใช้สื่อการสอนในทุกรายวิชา

8.3.2 การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

การประเมินหลักสูตรในภาพรวมนั้นจะกระทำ เมื่อนักศึกษาเรียนจบหลักสูตร ติดตามประเมินความรู้ของนักศึกษาว่า สามารถปฏิบัติงานได้หรือไม่ มีความรับผิดชอบ และขาดคุณสมบัติในด้านใด ซึ่งจะมีการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร ตลอดจนปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งในภาพรวมและในแต่ละวิชา โดยสำรวจจากนักศึกษาปีสุดท้าย บัณฑิตใหม่ ผู้ใช้บัณฑิตและผู้ทรงคุณวุฒิ

8.3.3 การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปีตามผลการดำเนินงานที่ระบุในหมวดที่ 7 โดยคณะกรรมการประเมินอย่างน้อย 3 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาอย่างน้อย 1 คน ที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย ทั้งนี้มหาวิทยาลัยได้กำหนดให้ทุกหลักสูตรมีการพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย แสดงการปรับปรุงด้านมาตรฐานและคุณภาพการศึกษาตลอดจนมีการประเมินเพื่อปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่องทุก 5 ปี

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ตารางที่ ก1 ความต้องการจำเป็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders' needs/Input)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
1.	วิสัยทัศน์และพันธกิจ ของมหาวิทยาลัย	<p>วิสัยทัศน์ (Vision) ภายในปี 2570 จะเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำด้านอาหาร การท่องเที่ยว และวิทยาการสุขภาพภายใต้ความเป็นมหาวิทยาลัยดิจิทัลด้วยการบูรณาการศาสตร์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น</p> <p>พันธกิจ (Mission) 1.ผลิตบัณฑิต ตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยมีคุณภาพ ตามสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 มีทัศนคติที่ดี มีคุณธรรมนำความรู้ เป็นพลเมืองดีในสังคม เน้นองค์ความรู้สู่ท้องถิ่น และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>2. เสริมสร้างความเข้มแข็งของวิชาชีพครู ผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เหมาะสม</p> <p>3. วิจัยสร้างองค์ความรู้ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการบูรณาการเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาท้องถิ่น และประเทศอย่างแท้จริงเป็นรูปธรรม แก้ปัญหาเชิงพื้นที่ให้เกิดการใช้ประโยชน์เชิงพานิชย์</p>	✓	✓	✓	✓	✓

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		<p>4. น้อมนำแนวพระราชดำริ เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นและให้บริการวิชาการ โดยร่วมมือกับทุกภาคส่วนเพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน สังคม ประเทศชาติ และเผยแพร่สู่สากล</p> <p>5. เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ตามหลักธรรมาภิบาล</p>					
2.	ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย	<p>“การจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ สร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกช่วงวัยด้วยการศึกษาแบบยืดหยุ่น เน้นสมรรถนะผู้เรียนเป็นสำคัญ สร้างประสบการณ์จากการปฏิบัติ มีความภาคภูมิใจในตนเอง สังคมและสถาบัน อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขด้วยคุณธรรม จริยธรรม บนพื้นฐานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิต และการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน”</p>	✓	✓	✓	✓	✓
3.	วิสัยทัศน์และพันธกิจของคณะ	<p>วิสัยทัศน์ (Vision)</p> <p>ภายในปี 2570 จะเป็นคณะชั้นนำที่มีความโดดเด่นด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและก้าวสู่มือ</p>	✓	✓	✓	✓	✓

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		<p>อาชีพ ด้วยการบูรณาการศาสตร์เพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน</p> <p>พันธกิจ (Mission)</p> <ol style="list-style-type: none"> ผลิตบัณฑิตตามอัตลักษณ์ของคณะที่มีคุณภาพตามสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 มีทัศนคติที่ดีมีคุณธรรมนำความรู้ เป็นพลเมืองดีในสังคมเน้นองค์ความรู้สู่ท้องถิ่น และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เสริมสร้างความเข้มแข็งของวิชาชีพครู ผลิตและพัฒนาครูคอมพิวเตอร์ ให้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เหมาะสม วิจัยสร้างองค์ความรู้ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์มุ่งเน้นการบูรณาการ เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาท้องถิ่น และประเทศอย่างแท้จริงเป็นรูปธรรมแก้ปัญหาเชิงพื้นที่ให้เกิดการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ น้อมนำแนวพระราชดำริ เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่น และให้บริการวิชาการ โดยร่วมมือกับทุกภาคส่วนเพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน สังคม ประเทศชาติ และเผยแพร่สู่สากล 					

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		5. เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ตามหลักธรรมาภิบาล					
4.	แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566– 2570)	<p>หมวดหมู่ที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์ การพัฒนาแห่งอนาคต โดยกลยุทธ์การพัฒนา กลยุทธ์ที่ 1 คนไทยทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ และในกลยุทธ์ย่อยที่ 1.2 พัฒนาผู้อยู่ในช่วงวัยการศึกษาระดับพื้นฐานให้มีความตระหนักรู้ในตนเอง มีทักษะดิจิทัลและมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ การดำรงชีวิตและการทำงาน โดย</p> <p>1) การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ และขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนสามารถ จัดการตนเอง มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถรวมพลังทำงานเป็นทีม มีการคิดขั้นสูงด้วยการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก และขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติโดยนาร่องกับสถานศึกษาที่มีความพร้อม และมีมหาวิทยาลัยในพื้นที่สนับสนุน ความรู้และความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ</p>	✓	✓	✓	✓	✓
5	แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579	ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัยและนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ	✓	✓	✓	✓	✓

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		<p>2.1กำลังคนมีทักษะที่สำคัญจำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ</p> <p>การสร้างระบบการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศ พัฒนาหลักสูตรให้ตอบโจทย์ยุคดิจิทัล สร้างและถ่ายทอดเทคโนโลยีขั้นพื้นฐานและเทคโนโลยีขั้นสูง และการใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ได้จริง ให้มีความสำคัญกับการสร้างความสามารถในการแข่งขัน สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ทั้งในภาครัฐและเอกชน ผ่านการเรียนรู้จากการปฏิบัติการจริง แก้ไขปัญหาจริงในระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</p> <p>ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้</p> <p>3.1 ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้มีความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทยที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน ที่ให้ความสำคัญกับการปฏิรูป</p>					

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		กระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการ การศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภท การพัฒนาระบบ การเรียนรู้ตลอดชีวิต					
6	ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี พ.ศ. 2565	<p>ด้านผลลัพธ์ผู้เรียน</p> <p>1. ด้านความรู้</p> <p>1.1 รอบรู้วิชาการ</p> <p>1.2 รอบรู้วิชาการ วิชาอาชีพ</p> <p>1.3 รอบรู้วิชาคน</p> <p>1.4 บูรณาการเพื่อพัฒนา</p> <p>2. ทักษะ</p> <p>2.1 ทักษะเฉพาะศาสตร์/วิชาชีพ</p> <p>2.2 ทักษะการคิดและการเป็นผู้นำ</p> <p>2.3 ทักษะการเรียนรู้ สร้างนวัตกรรมและการเป็นผู้ประกอบการ</p> <p>2.4 ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี</p> <p>2.5 ทักษะชีวิตและการทำงาน</p> <p>3. จริยธรรม</p> <p>3.1 ยึดมั่น และศรัทธาในสถาบัน</p>	✓	✓	✓	✓	✓

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		3.2 มีวินัย เคารพกฎระเบียบ และข้อบังคับ 3.3 สามารถแยกแยะที่เอื้ออาทรต่อเพื่อนมนุษย์ 3.4 ซื่อสัตย์สุจริต 4. ลักษณะบุคคล 4.1 คุณลักษณะตามวิชาชีพ (หลักสูตรกำหนด) 4.2 คุณลักษณะตาม PBRU DNA Digital Literacy Language Literacy Entrepreneur Social Literacy (วิศกรสังคม) 5. อัตลักษณ์เฉพาะวิชาชีพ/ศาสตร์เฉพาะ 5.1 มีความรอบรู้เชิงลึก/เชี่ยวชาญ 5.2 สามารถปฏิบัติงานที่มีความโดดเด่นด้านวิชาชีพ ศาสตร์เฉพาะ 5.3 แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ อย่างสร้างสรรค์ 5.4 ร่วมสร้างพัฒนานวัตกรรมในวิชาชีพ					
7	ทักษะในศตวรรษที่ 21	ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การเรียนรู้ 3R x 7C	✓	✓	✓	✓	✓

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		1. 3R คือ Reading (อ่านออก), (W)Riting (เขียนได้), และ (A)Rithmetics (คิดเลขเป็น) 2. 7C ได้แก่ 2.1 Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) 2.2 Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) 2.3 Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) 2.4 Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) 2.5 Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) 2.6 Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)					

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		2.7 Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้) Lifelong learning skill 1.เป็นบุคคลที่พร้อมจะเรียนรู้และปรับตัวในทุกสถานการณ์ เปิดรับความคิดใหม่ๆ 2.เรียนรู้จากการลงมือทำ 3.เรียนรู้ในรูปแบบของตนเอง กำหนดเป้าหมายว่าสิ่งที่ใตตอบโจทย์ชีวิตของตนเอง 4.หาบรรยากาศหรือสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้					
8	ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ แนวทางการพัฒนา 3.1 ส่งเสริมสนับสนุนให้คนทุกช่วงวัยมีทักษะ ความรู้ความสามารถ และ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างเหมาะสม เต็มตามศักยภาพในแต่ละช่วงวัย ในข้อที่ 10) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมการเรียนรู้แบบคิดวิเคราะห์ ทักษะกระบวนการ การนำหลักการไปประยุกต์ใช้และขยายสู่ การสร้างความรู้เชิง	✓	✓	✓	✓	✓

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		<p>วิจัยและการพัฒนานวัตกรรม เพื่อพัฒนาตนเองและสร้างประโยชน์ต่อสังคม 114 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579</p> <p>ข้อที่ 11) ส่งเสริมการจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ในมิติคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม สังคมพหุวัฒนธรรม หลักปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง และความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21</p> <p>ข้อที่ 12) เร่งสร้างความเข้มแข็งกลไกความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา สมาคม วิชาชีพ สถานประกอบการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อการพัฒนาและจัดทำระบบการทดสอบ วัดและประเมินผล การสะสมและเทียบโอนผลการเรียนรู้จากการศึกษาในระบบ นอก ระบบ และ ตามอัธยาศัย รวมทั้งประสบการณ์จากการทำงาน</p> <p>ข้อที่ 13) ส่งเสริมให้แรงงานได้รับโอกาสยกระดับคุณวุฒิการศึกษาและทักษะความรู้ ที่สูงขึ้น และสอดคล้องกับกรอบคุณวุฒิวิชาชีพที่เป็นมาตรฐานสากล</p>					

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
9	คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์	คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย 1. มีคุณธรรม จริยธรรม 2. มีความรอบรู้และเชี่ยวชาญในวิชาชีพ 3. คิดเป็นทำเป็น 4. มีความรับผิดชอบ 5.มีความสามารถในการสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสม	✓	✓	✓	✓	✓
10	อัตลักษณ์นักศึกษาของมหาวิทยาลัย	ซื่อสัตย์ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ คู่จิตสาธารณะ	✓		✓	✓	✓
11	ความต้องการจำเป็นของนายจ้าง	จากการสอบถามนายจ้าง พบว่า คุณลักษณะที่ต้องการจากบัณฑิตในลำดับแรก คือ	✓	✓	✓	✓	✓
12	ความต้องการจำเป็นของศิษย์เก่า	1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม ได้แก่ ความอ่อนน้อมถ่อมตนสัมมาคารวะ ความซื่อสัตย์ สุจริต การตรงต่อเวลา และความมีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ มีจิตอาสา					
13	ความต้องการจำเป็นของศิษย์ปัจจุบัน	2. ด้านความรู้ ได้แก่ ความสนใจในการพัฒนาความรู้อย่างต่อเนื่อง ความสามารถในการติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ และการประยุกต์ใช้					

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		3. ด้านทักษะทางปัญญา ได้แก่ ความกระตือรือร้นในการใฝ่รู้ ความสามารถในการวิเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ได้แก่ ความสามารถในการทำงานเป็นทีม การปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง ความเชื่อมั่นในตนเองและความมั่นคงทางอารมณ์ 5. ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (การเขียน การพูด การนำเสนอ) และความสามารถในการวิเคราะห์และคิดคำนวณเชิงตัวเลข					
14	ความต้องการจำเป็นของอาจารย์	1.สามารถสืบค้นข้อมูล ความรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ และทักษะที่จำเป็นและนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานในสาขาที่ไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน 2.มีความรู้ด้านตรรกะและสามารถประยุกต์ใช้ในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	✓	✓	✓	✓	✓

PBRUQF2 (Program Specification)

ที่	Stakeholders/Input	รายละเอียดความต้องการจำเป็น (Stakeholders' needs / Requirements)	Corresponding PLOs				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
		<p>3.สามารถสร้างเว็บแอปพลิเคชันโดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>4.สามารถสร้างมัลติมีเดียโดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>5.สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ เพื่อการสร้างนวัตกรรมหรือชิ้นงานทางด้านคอมพิวเตอร์ ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>4.สามารถสร้างมัลติมีเดียโดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>5.สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ เพื่อการสร้างนวัตกรรมหรือชิ้นงานทางด้านคอมพิวเตอร์ ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>6.สามารถวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล</p> <p>7.มีความรู้ความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมสำนักงาน</p>					

ภาคผนวก ข

ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร*				
	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
1. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	✓				
2. เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถออกแบบ และพัฒนาระบบสารสนเทศในสำนักงาน หรือสร้างดิจิทัลคอนเทนต์และพัฒนาเกม		✓	✓		
3. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม รวมถึงจรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำงานเป็นทีม และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต				✓	
4. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะใฝ่รู้ด้านการพัฒนางานที่รองรับการเปลี่ยนแปลงสามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และมีแนวคิดเป็นผู้ประกอบการ					✓

หมายเหตุ : สัญลักษณ์ ✓ แสดงความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตร กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

PLO1: มีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้งานได้

PLO2: สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล และประยุกต์ใช้โปรแกรมสำนักงาน

PLO3: สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ สร้างดิจิทัลคอนเทนต์และสร้างเกม

PLO4: มีคุณธรรม และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การทำงานเป็นทีม และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

PLO5: มีคุณลักษณะใฝ่รู้ด้านการพัฒนางานเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และมีแนวคิดเป็นผู้ประกอบการ

ภาคผนวก ค

ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชาศึกษาทั่วไปกับ
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (GELOs) และ
ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชาเฉพาะ
กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ค1 ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชาศึกษาทั่วไปกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (GELOs)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
1. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการเรียนรู้														
1) ทักษะภาษาและการสื่อสาร														
1550100	ภาษาอังกฤษระดับ A2	✓												
	CLO-1: สามารถประมวลคำศัพท์เพื่อสร้างสำนวน วลี และประโยคตามหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษในระดับ A2 ตามเกณฑ์ CEFR (Re, U) CLO-2: สามารถสื่อสารและสนทนาได้ตอบตามบริบทของสถานการณ์ทั่วไปที่จำเป็นในชีวิตประจำวันด้วยทักษะภาษาอังกฤษในระดับ A2 ตามเกณฑ์ CEFR (U, Ap)													
1550101	ภาษาอังกฤษระดับ B1	✓												
	CLO-1: สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการประมวลคำศัพท์ เพื่อสร้างสำนวน วลี และโครงสร้างประโยคที่มีความซับซ้อนในระดับ B1 ตามเกณฑ์ CEFR (Ap) CLO-2: สามารถอ่านจับใจความสำคัญ จากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบริบทในชีวิตประจำวันและบริบทการประกอบอาชีพโดยระดับความซับซ้อนของภาษาอยู่ในระดับ B1 ตามเกณฑ์ CEFR (Ap, An)													
1550102	ภาษาอังกฤษระดับ B1+	✓												

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	<p>CLO-1: สามารถสังเคราะห์ข้อความและสร้างสรรค์ข้อความที่มีความซับซ้อนของการใช้ภาษาอังกฤษเพื่ออธิบายความและการตอบสนองในประเด็นการสื่อสารประเภทต่างๆด้วยทักษะภาษาอังกฤษในระดับ B1+ ตามเกณฑ์ CEFR (An, C)</p> <p>CLO-2: สามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพได้ (Ap)</p>													
1550103	แรงบันดาลใจในการเรียนภาษาอังกฤษ	✓												
	<p>CLO-1: สามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายโดยมีทักษะภาษาอังกฤษในระดับ B1 ตามเกณฑ์ CEFR (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารระหว่างบุคคลทั้งในสถานการณ์ที่คุ้นเคยและไม่คุ้นเคยได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว (Ap)</p>													
1550104	ภาษาอังกฤษในวิถีชีวิต	✓												
	<p>CLO-1: สามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน โดยมีทักษะภาษาอังกฤษในระดับ B1 ตามเกณฑ์ CEFR (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลในสถานการณ์จริงได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว (Ap)</p>													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
1550105	ภาษาอังกฤษสำหรับโซเซียลมีเดีย	✓												
	CLO-1: สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างสร้างสรรค์ คล่องแคล่ว และถูกต้อง (Ap) CLO-2: สามารถนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายและน่าสนใจผ่านสื่อโซเซียลที่มีความทันสมัยและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม (Ap)													
1540101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเชิงบูรณาการ		✓											
	CLO-1: สามารถประยุกต์ใช้ทักษะทางภาษาไทยในการสื่อสารทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและกึ่งทางการได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (Ap) CLO-2: สามารถเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด เขียนบันทึก และสามารถนำเสนองานด้วยทักษะการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องและเหมาะสม (An) CLO-3: สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีความหลากหลายและน่าสนใจอันแสดงออกถึงการเป็นผู้ได้รับการฝึกฝนและพัฒนาทักษะภาษาไทย (C)													
1540102	ส่งสารสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา		✓											
	CLO-1: สามารถอธิบายหลักการและกลวิธีการพูดและเขียนในการสื่อสารได้ (U, Ap) CLO-2: สามารถส่งสารสื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างสร้างสรรค์ (U, Ap) CLO-3: สามารถประยุกต์และจัดทำสื่อเพื่อเผยแพร่เชิงสร้างสรรค์ได้ (Ap)													
1570101	สนุกกับภาษาจีน	✓												

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	CLO-1: สามารถอธิบายโครงสร้างประโยคและไวยากรณ์ภาษาจีนขั้นพื้นฐานได้ (Re, U) CLO-2: สามารถฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาจีนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ (Ap)													
1590101	สนุกกับภาษาญี่ปุ่น	✓												
	CLO-1: สามารถอธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์และรูปแบบประโยค พื้นฐานภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวันได้ (Re, U) CLO-2: สามารถฟังและพูดภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ (Ap)													
1620101	สนุกกับภาษาเกาหลี	✓												
	CLO-1: สามารถฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาเกาหลีเบื้องต้นผ่านกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ได้ (U, Ap) CLO-2: สามารถประยุกต์และสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาเกาหลีได้ (Ap)													
2) ทักษะการเรียนรู้สื่อและการปรับตัวในยุคโลกาภิวัตน์														
7000101	ดิจิทัล			✓		✓								
	CLO-1: สามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสื่อดิจิทัลได้ (Ap, S)													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	<p>CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมในการป้องกันความมั่นคงปลอดภัยเพื่อให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานทักษะดิจิทัลได้ (Ap, S)</p> <p>CLO-3: สามารถประยุกต์ใช้โลกเสมือนจริงและปัญญาประดิษฐ์ในสังคมดิจิทัลและการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ (Ap, S)</p>													
1000101	ความสุขในศตวรรษที่ 21				✓	✓								
	<p>CLO-1: สามารถแก้ปัญหาและสร้างภูมิคุ้มกันต่อการใช้ชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (Ap)</p> <p>CLO-2: สามารถประเมินและวิเคราะห์สื่อและข้อมูลสารสนเทศในยุคโลกาภิวัตน์ได้อย่างมีวิจารณญาณ (An, E, S)</p> <p>CLO-3: สามารถวางแผนการดำเนินชีวิตประจำวันและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (C, At)</p> <p>CLO-4: สามารถออกแบบวิธีการในการสร้างความสุขทั้งต่อตนเอง และผู้อื่น ด้วยเทคนิคการสร้างความสุขในศตวรรษที่ 21 (C, At)</p>													
2000101	ชีวิตยืดหยุ่นได้				✓	✓								
	<p>CLO-1: สามารถอธิบายหลักการและแนวคิดของการดำเนินชีวิตเชิงบวก มิติกาย จิต อารมณ์ สังคมในการสร้างสมดุลชีวิต (Re, U)</p>													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	<p>CLO-2: สามารถแก้ปัญหา เพื่อการดำเนินชีวิตอย่างสมดุล (การให้เหตุผล การเรียนรู้ การคิด การจำ การรับรู้และการกระทำ) การปรับตัวและฟื้นตัว กลับสู่ภาวะปกติ การรู้เท่าทันบริบทและสถานการณ์ในปัจจุบัน (Ap, S)</p> <p>CLO-3: สามารถเลือกใช้กระบวนการในการบริหารจัดการความเครียด (Ap)</p> <p>CLO-4: สามารถแก้ปัญหา โดยใช้เครื่องมือในการมองอนาคต และการวางแผนการแก้ปัญหาในอนาคตอย่างสร้างสรรค์ (Ap)</p> <p>CLO-5: สามารถวิเคราะห์และประเมินตนเองเพื่อกำหนดเป้าหมายการดำเนินชีวิต (An, E)</p> <p>CLO-6: สามารถออกแบบการใช้ชีวิตที่ยืดหยุ่นได้ (C, At)</p>													
2500101	ศิลปะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น				✓	✓								
	<p>CLO-1: สามารถอธิบายความหมายของการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ธรรมเนียมปฏิบัติของการอยู่ร่วมกันในวิถีสังคมไทย และวิถีสังคมโลก (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถสาธิตวิธีในการดำรงตนในสังคมพหุวัฒนธรรม (Ap, S)</p> <p>CLO-3: สามารถจำแนกธรรมเนียมปฏิบัติของการอยู่ร่วมกันในวิถีสังคมไทยและวิถีสังคมโลก (An)</p>													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	CLO-4: สามารถวิพากษ์วิจารณ์ธรรมเนียมปฏิบัติของการอยู่ร่วมกันในวิถีสังคมไทยและวิถีสังคมโลก (E) CLO-5: สามารถสร้างสรรค์วิธีการเพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ เพื่อชีวิตที่ดีอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข (C, At)													
2. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรม														
1) ทักษะการคิดเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม														
1000102	ทำทหายความคิด						✓	✓						
	CLO-1: สามารถค้นคว้าหาความรู้ เพื่อการแก้ไขและหาคำตอบให้ได้ ข้อสรุปของปัญหาที่มีนัยสำคัญ (S) CLO-2: สามารถสร้างชิ้นงาน โดยใช้หลักการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดอย่างเป็นระบบ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา (Ap, C) CLO-3: สามารถอธิบายหลักการสร้างนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ หลักการ สร้างชิ้นงาน หรือองค์ความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการอย่างเป็นระบบ (Re, U) CLO-4: สามารถประยุกต์ใช้หลักการคิด ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมทาง ความคิด (Ap, S) CLO-5: สามารถสร้างนวัตกรรม โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย (C) CLO-6: สามารถวิเคราะห์ความคุ้มค่า คุ่มทุน (An)													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	CLO-7: สามารถประเมินความสอดคล้องกับบริบทของชุมชน มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม (At, E)													
4020101	วิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาไทย						✓	✓						
	CLO-1: สามารถอธิบายความหมาย และสรุปความสำคัญของวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาไทยด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (Re, U) CLO-2: สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูลจากกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการนำภูมิปัญญาไทยมาเพิ่มมูลค่าด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (An, E, At) CLO-3: สามารถวางแผน ออกแบบ และเตรียมผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจบางชนิดด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้อง (Ap, C, S)													
5000101	นวัตกรรมการเกษตรเพื่อคุณภาพชีวิต						✓	✓						
	CLO-1: สามารถอธิบายความสำคัญของภาคเกษตรกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ (Re, U) CLO-2: สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และผลกระทบทางการเกษตรต่อสังคม (An) CLO-3: สามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรมเพื่อการเกษตรอย่างยั่งยืน (Ap)													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	CLO-4: สามารถสร้างห่วงโซ่คุณค่าเกษตรสีเขียวและนวัตกรรมเพื่อ การเกษตรสีเขียว ในการสร้างโอกาสและเพิ่มรายได้จากการเกษตร (Ap, S) CLO-5: สามารถวางแผน ออกแบบ และสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนางาน ด้านการเกษตรเบื้องต้น (Ap, C)													
6000101	ความคิดสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนานวัตกรรม						✓	✓						
	CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิด ทฤษฎี รูปแบบและหลักการในการพัฒนา นวัตกรรม (Re, U) CLO-2: สามารถนำแนวคิดจากผู้พัฒนานวัตกรรมระดับท้องถิ่นประเทศ และระดับสากลมาประยุกต์ใช้ได้ (Ap, S) CLO-3: สามารถพัฒนาและสร้างนวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ และต้นแบบของ แนวคิดใหม่ได้อย่างสร้างสรรค์และมีประโยชน์ตามกฎหมายทรัพย์สินทาง ปัญญาเบื้องต้น (Ap, C, S, At)													
4040101	คณิตศาสตร์เพื่อการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ						✓	✓						
	CLO-1: สามารถอธิบายความหมายและความสำคัญของการคิดและ กระบวนการให้เหตุผล ตลอดจนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์และให้ เหตุผลของสถานการณ์ต่าง ๆ จนได้ข้อสรุปที่สมเหตุสมผล (Re, U) CLO-2: สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุป และนำเสนอข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม (An, S)													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	CLO-3: สามารถใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์พื้นฐานในการคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบ และใช้ความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ (E, Ap, S)													
4090101	การทำอาหารไทยและอาหารนานาชาติ						✓	✓						
	CLO-1: สามารถอธิบายคุณค่าทางโภชนาการของอาหารเพื่อสุขภาพ อาหารป้องกันและก่อให้เกิดโรค การจัดการสุขาภิบาลอาหาร (Re, U) CLO-2: สามารถตัด หั่น แต่งวัตถุดิบ เพื่อการประกอบอาหารไทยและอาหารนานาชาติได้ (S) CLO-3: สามารถทำและสร้างสรรค์อาหารไทยและอาหารนานาชาติเพื่อการประกอบอาชีพหรือหารายได้ (C) CLO-4: สามารถบริหารต้นทุนอาหารให้เหมาะสมกับงบประมาณและกำหนดราคาขายได้ (An)													
2) ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ														
3560101	ผู้ประกอบการดิจิทัล								✓	✓				
	CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิด หลักการและคุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการได้ (Re, U) CLO-2: สามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีมาสนับสนุนธุรกิจออนไลน์เพื่อสนองความต้องการของตลาดยุคดิจิทัล (Ap, S)													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	CLO-3: สามารถออกแบบธุรกิจดิจิทัลบนพื้นฐานคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม (C, At) CLO-4: มีทักษะความเป็นผู้ประกอบการที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัล (S)													
3560102	ศาสตร์แห่งการเป็นผู้ประกอบการ								✓	✓				
	CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิดและคุณลักษณะที่เหมาะสมของการเป็นผู้ประกอบการได้ (Re, U) CLO-2: สามารถอธิบายหน้าที่ของการจัดการธุรกิจสำหรับการเป็นผู้ประกอบการได้ (Re, U) CLO-3: สามารถวิเคราะห์และประเมินโอกาสทางธุรกิจเพื่อการเริ่มต้นประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับการแข่งขันในเศรษฐกิจยุคดิจิทัลได้ (An, Ap) CLO-4: สามารถจัดทำแผนธุรกิจเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการบนพื้นฐานคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมได้ (C, S)													
3540101	การตลาดสำหรับผู้ประกอบการรุ่นใหม่								✓	✓				
	CLO-1: สามารถอธิบายบทบาท ความสำคัญและแนวคิดการตลาดสำหรับผู้ประกอบการได้ (Re, U) CLO-2: นักศึกษาสามารถวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางการตลาดเพื่อกำหนดกลยุทธ์การตลาดได้ (An, Ap)													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	CLO-3: นักศึกษาสามารถเขียนแผนการตลาดได้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ (S, C)													
3560103	เศรษฐศาสตร์กับการเป็นผู้ประกอบการ								✓	✓				
	CLO-1: สามารถอธิบายหลักการของเศรษฐศาสตร์กับการเป็นผู้ประกอบการได้ (Re, U) CLO-2: สามารถวิเคราะห์ทางเศรษฐกิจด้านการผลิต การกระจายและการบริโภคสินค้าและบริการได้ (An) CLO-3: สามารถออกแบบการกระจายสินค้าและบริการได้ (C) CLO-4: สามารถประยุกต์แนวคิดทางเศรษฐศาสตร์กับการประกอบธุรกิจได้ (Ap)													
3010101	การสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัล								✓	✓				
	CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิด หลักการการสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัล ความหมาย กระบวนการ ความสำคัญ รูปแบบของการสื่อสารทางธุรกิจ และแนวโน้มการสื่อสารธุรกิจที่ตรงใจผู้บริโภคได้ (Re, U) CLO-2: สามารถวิเคราะห์เพื่อเลือกใช้สื่อออนไลน์ที่เหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจดิจิทัล (An) CLO-3: สามารถผลิตเพื่อประยุกต์ใช้ในการสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัลโดยตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรมและกฎหมายสำหรับนักสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัล (An, C, S)													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
3010102	การสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์เชิงกลยุทธ์								✓	✓				
	<p>CLO-1: สามารถอธิบายหลักการและแนวคิดของกลยุทธ์การสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์ หลักการบริหารและการสื่อสารแบรนด์เชิงกลยุทธ์ในมิติของเจ้าของแบรนด์ได้ (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถนำความรู้ด้านการสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์ ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ได้ (Ap, An, C)</p> <p>CLO-3: มีวินัย มีความตรงต่อเวลา รับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์ (At)</p>													
3. กลุ่มวิชาพัฒนาจริยธรรมและทักษะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง														
1) จริยธรรมและการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง														
2560101	การเมืองและกฎหมายในชีวิตยุคดิจิทัล										✓	✓		
	<p>CLO-1: สามารถอธิบายสิทธิตามรัฐธรรมนูญและกฎหมายในยุคดิจิทัลได้อย่างชัดเจน (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถเลือกใช้กฎหมายที่เหมาะสมในการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพของประชาชน การตรวจสอบการใช้อำนาจทางการเมือง และการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์กับการก่อกวนสิทธิในทางแพ่ง และวิธีการตรวจสอบเบื้องต้นเพื่อป้องกันการทุจริตในช่องทางออนไลน์ (U)</p>													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
4010101	วิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน										✓	✓		
	<p>CLO-1: สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนได้ (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และผลกระทบภายใต้ยุคโลกเปลี่ยนแปลงฉับพลันได้ (Ap, At)</p> <p>CLO-3: สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ นวัตกรรม เพื่อประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่เหมาะสมได้ (An)</p> <p>CLO-4: สามารถพัฒนาและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ การเกษตรและอุตสาหกรรมโดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยียุคใหม่ (C)</p>													
4010102	สิ่งแวดล้อมและการปรับตัวภายใต้วิกฤตภูมิอากาศ										✓	✓		
	<p>CLO-1: สามารถอธิบายความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมและการดำรงชีวิตในสภาวะภูมิอากาศที่วิกฤตได้ (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบที่เกิดจากสภาวะภูมิอากาศที่วิกฤตได้ (An)</p> <p>CLO-3: สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ และสร้างนวัตกรรมเพื่อลดผลกระทบจากวิกฤตของสิ่งแวดล้อมได้ (Ap, An)</p> <p>CLO-4: สามารถออกแบบแนวทางการจัดการมรดกทางธรรมชาติและมรดกทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนได้ (C)</p>													
0988101	สุขภาพเพื่อชีวิตในยุคดิจิทัล										✓	✓		

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	<p>CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิดทางสุขภาพ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์บทบาท สิทธิ และผลกระทบทางสุขภาพต่อ มนุษย์ในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (An)</p> <p>CLO-3: สามารถวางแผนและออกแบบโครงการกิจกรรมเพื่อส่งเสริม สุขภาพของมนุษย์ในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (Ap, S)</p>													
1090101	กิจกรรมทางกายเพื่อชีวิตวิถีใหม่ที่ยั่งยืน										✓	✓		
	<p>CLO-1: สามารถอธิบายหลักการการมีกิจกรรมทางกายเพื่อ การดำรงชีวิตในประจำวัน (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเลือกกิจกรรมทางกายในเวลา ว่างเพื่อสุขภาพ (An)</p> <p>CLO-3: สามารถวางแผน ออกแบบ การสร้างโปรแกรมกิจกรรมทางกาย สำหรับตนเองและการประเมินสมรรถภาพด้วยตนเอง (Ap, C)</p>													
2) ร้อยเรื่องเมืองเพชร														
2500102	รักษ์เมืองพริบพรี				✓								✓	✓
	<p>CLO-1: สามารถเรียนรู้แนวทางการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของพระบรมรา โชบาย และประยุกต์ใช้กับแนวทางการดำรงชีวิตของตนเองบนพื้นฐาน พลเมืองที่ดีได้เป็นอย่างดี (Re, U, Ap)</p>													

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	<p>CLO-2: สามารถอธิบายคุณค่าทางภูมิศาสตร์โบราณคดี ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิต ภูมิปัญญาภูมิสังคมของจังหวัดเพชรบุรีได้อย่างถูกต้อง (Re, U)</p> <p>CLO-3: สามารถอธิบายเป้าหมายของการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น โดยใช้มรดกทางพหุวัฒนธรรมเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ (Re, U, At)</p> <p>CLO-4: สามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต ท่ามกลางสังคมพหุวัฒนธรรม (Ap, At)</p>													
2500103	ชุมชนของพ่อ				✓								✓	✓
	<p>CLO-1: สามารถเรียนรู้และเข้าใจพระบรมราโชวาท พระราชดำริ หลักการทรงงาน ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และ การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน (Re, U)</p> <p>CLO-2: สามารถบูรณาการความรู้ศาสตร์ต่างๆ เข้ากับหลักการ ทรงงานในการแก้ปัญหาของชุมชนอย่างมีส่วนร่วม และสามารถนำมาใช้ในการดำรงชีวิตของตนเอง และถ่ายทอดสู่ชุมชนได้ (Ap, S)</p> <p>CLO-3: สามารถนำองค์ความรู้ศาสตร์ต่างๆ ไปออกแบบใน การแก้ปัญหาอย่างมีส่วนร่วมตามบริบทของชุมชน (Ap, At)</p>													
2530101	พัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน				✓								✓	✓

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		GELO-1		GELO-2			GELO-3		GELO-4		GELO-5		GELO-6	
รหัส	ชื่อรายวิชา	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2
	CLO-1: สามารถวิเคราะห์ปัญหา สาเหตุ และแนวทางการแก้ไข เพื่อออกแบบกิจกรรมจิตอาสาตามบริบทของท้องถิ่น (An, C) CLO-2: สามารถจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (S) CLO-3: สามารถทำงานร่วมกัน ด้วยกระบวนการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ (At, S)													

หมายเหตุ : สัญลักษณ์ ✓ แสดงความสอดคล้องระหว่างรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (GELOs)

PBRUQF2 (Program Specification)

ตาราง ค2 ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชาเฉพาะ กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
7001101	กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์	2 (1-2-3)					
	CLO-1: อธิบายเกี่ยวกับจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์ ความเป็นส่วนตัว และกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (U) CLO-2: ประยุกต์ใช้กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์ได้ (Ap)		✓			✓	
7001301	หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม	3 (2-2-5)					
	CLO-1: อธิบายกระบวนการเขียนโปรแกรมด้วยวิธีการทางคอมพิวเตอร์ (U) CLO-2: สามารถวิเคราะห์และออกแบบการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ (An)		✓		✓		
7001302	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจการใช้คำสั่งการเขียนโปรแกรมแบบต่างๆ (U) CLO-2: สามารถเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ (An)		✓		✓		
7001701	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจภาษาอังกฤษพื้นฐานที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (U) CLO-2: สามารถใช้ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ต่างๆ ได้ (Ap)		✓				
			✓				
7002301	คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)					

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ในงานที่เหมาะสมได้ (Ap)		✓		✓		
7002501	เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และไซเบอร์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจด้านการสื่อสารข้อมูลและสถาปัตยกรรมเครือข่าย (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้หลักการพื้นฐานการสื่อสารข้อมูล เชื่อมโยงเครือข่ายและอินเทอร์เน็ตได้ (An)		✓		✓		
7004901	การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจหลักการวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ (U) CLO-2: สามารถวิเคราะห์ ประเมินผลงานวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ได้ (E)		✓		✓	✓	
7131101	หลักการและทฤษฎีการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจหลักการและทฤษฎีการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล (U) CLO-2: มีความรู้ความเข้าใจความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัลและเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลในอนาคต (U)		✓				
7131102	ระบบปฏิบัติการสำหรับสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้เกี่ยวกับระบบปฏิบัติการ (U)		✓				

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-2: สามารถใช้งานโปรแกรมระบบปฏิบัติการเบื้องต้น และโปรแกรมยูทิลิตี้ของระบบปฏิบัติการได้ (Ap)			✓			
7131301	เทคโนโลยีการจัดการเอกสาร	3 (2-2-5)					
	CLO-1: สามารถใช้โปรแกรมประมวลผลคำในการจัดทำเอกสารได้ (Ap) CLO-2: สามารถทำงานร่วมกันบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) ได้ (Ap)			✓			✓
7132301	เทคโนโลยีแผ่นตารางทำการ	3 (2-2-5)					
	CLO-1: สามารถสร้างสูตรการคำนวณ การจัดรูปแบบ การสร้างกราฟและชาร์ต การเรียงลำดับ การค้นหา การจัดทำฐานข้อมูล การใช้แมโครได้ (Ap) CLO-2: สามารถทำงานร่วมกันบนระบบเครือข่ายด้วยวันไดรฟ์ (OneDrive) หรือ แชนร์พอยท์ (SharePoint) ได้ (Ap)			✓			✓
7132303	เทคโนโลยีการนำเสนอ	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ ความเข้าใจหลักการของซอฟต์แวร์การนำเสนอ (R) CLO-2: สามารถใช้เมนู หรือฟังก์ชันของซอฟต์แวร์สร้างเอกสารการนำเสนอ (Ap)		✓				✓
7133103	การประยุกต์เจเนอเรทิฟเอไอสำหรับสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจหลักการและกลไกการทำงานของเจเนอเรทิฟเอไอ (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้เจเนอเรทิฟเอไอไปใช้ในสำนักงานดิจิทัลได้ (AP)		✓	✓			
7133104	จินตทัศน์ข้อมูลสำหรับสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-1: เข้าใจหลักการการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ (U) CLO-2: ใช้เครื่องมือออกแบบเพื่อการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ (Ap) CLO-3: วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลได้ (An)		✓	✓			✓
7133201	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: สามารถอธิบายความรู้พื้นฐานของระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล (U) CLO-2: สามารถวิเคราะห์ ออกแบบระบบ และประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบแผนภาพ ผังงาน ได้ตรงตามความต้องการผู้ใช้ (C)		✓				✓
7133202	การจัดการฐานข้อมูลสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: สามารถอธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล (R) CLO-2: สามารถออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูลสำหรับสำนักงานดิจิทัลประเภทต่าง ๆ (C)		✓	✓			
7133407	การบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: สามารถอธิบายความหมายของโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล (U) CLO-2: สามารถจัดทำโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลได้ (Ap) CLO-3: สามารถใช้และประยุกต์เทคโนโลยีการบริหารโครงการทางด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล (Ap)		✓	✓			✓
7133702	ความมั่นคงของเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	<p>CLO-1: อธิบายหลักการความมั่นคงของระบบคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายภายในสำนักงานได้ (U)</p> <p>CLO-2: สามารถบอกเทคโนโลยีในการรักษาความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ในสำนักงาน (U)</p> <p>CLO-3: สามารถบอกวิธีการเข้ารหัส ถอดรหัสข้อมูล การตรวจสอบสิทธิการเข้าถึงระบบได้ (R)</p>		✓				✓
7134901	การสัมมนาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (3-0-6)					
	<p>CLO-1: สามารถยกตัวอย่างปัญหาและการแก้ปัญหาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลได้ (U)</p> <p>CLO-2: อธิบายเหตุผลจากการค้นหาแนวคิดและวิธีการใหม่จากเอกสาร วารสาร งานวิจัยหรือจากการปฏิบัติงานจริงได้ (E)</p>			✓			✓
7134902	โครงการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (0-6-3)					
	<p>CLO-1: อธิบายหลักการศึกษาสภาพปัญหาของหน่วยงานในด้านการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล (U)</p> <p>CLO-2: สามารถวิเคราะห์ข้อมูล แล้วนำมาจัดทำเป็นโครงการเพื่อวัดความรู้ และประเมินผลได้ (C)</p>			✓			✓
7012101	สถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถิติที่ใช้สำหรับคอมพิวเตอร์ (U)		✓				

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-2: สามารถนำวิธีการทางสถิติไปวิเคราะห์ ประเมินผลงานวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ได้ (E)			✓			
7013101	ปัญญาประดิษฐ์						
	CLO-1: มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (U)			✓			
7131302	อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสรรพสิ่งสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่งในชีวิตประจำวันได้ (Ap)			✓			✓
7131102	เทคโนโลยีพื้นฐานบล็อกเชน	3 (2-2-5)					
	CLO-1: สามารถอธิบายเรื่อง Cryptography และการนำไปใช้ในบล็อกเชน (U) CLO-2: สามารถนำเทคโนโลยีบล็อกเชนไปประยุกต์ในสำนักงานดิจิทัลด้านต่าง ๆ (Ap)			✓			✓
7131403	การยศาสตร์เพื่อการออกแบบในสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ ความเข้าใจหลักการและทฤษฎีการยศาสตร์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสำนักงาน (U) CLO-2: สามารถออกแบบสำนักงานตามหลักการการยศาสตร์สำนักงานดิจิทัลได้ (An)			✓			✓
7132302	เทคโนโลยีสำหรับสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการจัดการองค์กร (U)			✓			

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการจัดการสำนักงานดิจิทัล (AP)						✓
7132303	การออกแบบอินเตอร์กิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ ความเข้าใจหลักการเบื้องต้นของอินเตอร์กิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ (U) CLO-2: สามารถวิเคราะห์ประสิทธิภาพกระบวนการรับรู้ของอินเตอร์กิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ได้ (An) CLO-3: สามารถออกแบบระบบการติดต่อที่มีส่วนสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ได้ (Ap)		✓				
				✓			
				✓			
7132402	การประมวลผลบนกลุ่มเมฆ	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทการประมวลผลบนกลุ่มเมฆ (U) CLO-2: สามารถปฏิบัติเกี่ยวกับระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (Ap) CLO-3: สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมประมวลผลแบบกลุ่มเมฆเพื่อพัฒนางานด้านธุรกิจ (Ap)		✓				✓
				✓			
7132501	เทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของเทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (U) CLO-2: สามารถสร้างสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขายบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Ap)			✓			✓
7132602	การศึกษาวงจรและซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)					

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-1: สามารถบอกส่วนประกอบพื้นฐานของไมโครคอมพิวเตอร์ได้ (U) CLO-2: สามารถแก้ไขปัญหาเบื้องต้นที่เกิดขึ้นกับไมโครคอมพิวเตอร์ทั้งด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ได้ (Ap)			✓			✓
7133303	การออกแบบและการผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: อธิบายหลักการการผลิตสื่อประสม ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อประสม (U) CLO-2: สามารถออกแบบและผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานดิจิทัล (Ap)			✓			✓
7133304	ปัญหาประดิษฐ์เพื่อการบริหาร	3 (2-2-5)					
	CLO-1: สามารถอธิบายแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการตัดสินใจได้ (U) CLO-2 ประยุกต์เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลเพื่อการบริหารในสำนักงานดิจิทัลได้ (Ap)			✓			✓
7133403	การประยุกต์การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: มีความเข้าใจลักษณะสำคัญของการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ตัวแบบธุรกิจเชิงพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (U) CLO-2: มีทักษะการวิเคราะห์ การออกแบบ และการประยุกต์การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (Ap)		✓				✓
7134105	การพัฒนาตนเองเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจหลักการและการพัฒนาตนเองเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีสารสนเทศได้ (U)		✓				

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-2: สามารถวิเคราะห์โอกาสและวิธีการคัดเลือกความคิดในการจัดตั้งธุรกิจใหม่ (An)						✓
7134408	การพัฒนาคุณภาพการบริการในสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจหลักการการพัฒนาคุณภาพการบริการในสำนักงานดิจิทัล (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริการและการพัฒนาองค์กร (AP)		✓				✓
7134903	หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: อธิบายความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสำนักงานยุคใหม่ได้ (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยในสำนักงานยุคใหม่ได้ (An)			✓			
				✓			
7151100	ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมสมัยใหม่	3 (2-2-5)					
	CLO-1: จัดจำหมวดหมู่ของดิจิทัลคอนเทนต์และเกมได้ (R) CLO-2: เปรียบเทียบสถานการณ์การใช้งานดิจิทัลคอนเทนต์และเกมได้ (U) CLO-3: ประยุกต์กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลคอนเทนต์และเกมเมื่อได้รับสถานการณ์ที่กำหนดได้ (Ap)		✓		✓		✓
7151101	การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการผลิตสื่อดิจิทัล (U) CLO-2: เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคม (U)		✓			✓	

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
รหัส	ชื่อรายวิชา		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
	CLO-3: วิเคราะห์กรณีศึกษาได้ (An) CLO-4: ผลิตตัวอย่างดิจิทัลคอนเทนต์ได้ (C)				✓		✓
7151700	หลักการออกแบบองค์ประกอบเกม	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจแนวคิดของการออกแบบองค์ประกอบเกม (U) CLO-2: สามารถออกแบบองค์ประกอบเกม (Ap) CLO-3: สามารถเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการออกแบบองค์ประกอบเกม (U,Ap)		✓		✓		
7151701	การออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจแนวคิดและความสำคัญเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (U) CLO-2: ออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (Ap) CLO-3: ทดสอบประเมินผลการออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (E)		✓		✓		
7151702	การสร้างสรรคภาพและเสียงดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: วิเคราะห์ประเภทของสื่อดิจิทัลและผู้ใช้สื่อ (An) CLO-2: ตัดต่อวิดีโอ (Ap) CLO-3: ใช้ซอฟต์แวร์ Daw Digital Audio Workstation (C) CLO-4: มีความรู้ความเข้าใจด้านการถ่ายภาพและองค์ประกอบภาพ (U)				✓		
7152301	แคลคูลัสสำหรับนักพัฒนาเกม		✓		✓	✓	

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-1: มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ทางคณิตศาสตร์สำหรับการพัฒนาเกมได้ (Ap)		✓		✓		
7153500	ดิจิทัลคอมเมอร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจกระบวนการดำเนินงานดิจิทัลคอมเมอร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (U) CLO-2: ตัดสินใจคัดเลือกองค์ประกอบสำหรับเตรียมการทำดิจิทัลคอมเมอร์ซเมื่อได้รับสถานการณ์ ได้ (An) CLO-3: กำหนดนโยบายในการดำเนินงานดิจิทัลคอมเมอร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์เมื่อได้รับสถานการณ์ได้ (An)		✓		✓		✓
7152501	การวิเคราะห์ข้อมูลเครือข่ายสังคมออนไลน์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจหลักการวิเคราะห์ข้อมูลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ (U) CLO-2: ใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Ap) CLO-3: สร้างตัวแบบเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติทางธุรกิจ (An)		✓		✓ ✓		
7152701	การออกแบบและการสร้างภาพเคลื่อนไหว	3 (2-2-5)					
	CLO-1: พัฒนาสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติหรือ 3 มิติ (Ap) CLO-2: พัฒนาสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ (Ap)				✓ ✓		

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-3: สร้างเทคนิคพิเศษด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ (c)				✓		
7153300	เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจสถาปัตยกรรมระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์เคลื่อนที่ (U) CLO-2: พัฒนาเกมแบบ 2 มิติสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Ap) CLO-3: พัฒนาเกมแบบ 3 มิติสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Ap)		✓		✓ ✓		
7153700	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	3 (2-2-5)					
	CLO-1: ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาสื่อ (U) CLO-2: พัฒนาสื่อดิจิทัลโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Ap) CLO-3: ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในเกม (Ap)		✓		✓ ✓ ✓	✓	
7153706	การออกแบบศิลป์ในเกม	3 (2-2-5)					
	CLO-1: สร้าง concept ของตัวละคร (An) CLO-2: สร้าง Theme ของเกม (An) CLO-3: พัฒนางานต้นแบบเกม (C)				✓ ✓ ✓	✓	
7153900	สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	3 (3-0-6)					
	CLO-1: มุ่งค้นคว้าเพื่อให้ได้ประเด็นพิเศษของเทคโนโลยีดิจิทัล (Ap) CLO-2: มุ่งค้นคว้าเพื่อให้ได้ปัญหาการวิจัย แบบแผนการวิจัย และเสนอวิธีการใหม่ (An)				✓ ✓	✓	

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
7154900	โครงการเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	3 (2-2-5)					
	CLO-1: พัฒนาเค้าโครงวิจัยสำหรับโครงการ (C)				✓	✓	✓
7152702	จินตทัศน์ข้อมูล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจหลักการการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ (U)		✓				
	CLO-2: ใช้เครื่องมือออกแบบเพื่อการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ (Ap)				✓		
	CLO-3: วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลได้ (An)				✓		
7152702	การออกแบบและการผลิตมัลติมีเดีย	3 (2-2-5)					
	CLO-1: ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย (An)				✓		
	CLO-2: วางแผนการผลิตสื่อมัลติมีเดีย (An)				✓		
	CLO-3: ผลิตสื่อประสมในงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม (C)				✓		
7152703	ความฉลาดทางดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจบทบาทของพลเมืองดิจิทัล (U)		✓				
	CLO-2: บริหารจัดการความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสังคมในโลกดิจิทัลได้ (Ap)				✓	✓	
	CLO-3: ตัดสินปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอันเกิดจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อได้ (E)				✓		
	CLO-4: สร้างดิจิทัลคอนเทนต์ที่เกิดผลเชิงบวกต่อสังคม (C)				✓		
7152704	การบริหารสื่อดิจิทัลสำหรับองค์กรดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: อธิบายความสำคัญและความจำเป็นของการบริหารสื่อดิจิทัล (U)		✓				✓
	CLO-2: ทดลองจัดทำตารางกำหนดการเผยแพร่สื่อดิจิทัล (Ap)				✓	✓	

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
รหัส	ชื่อรายวิชา		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
	CLO-3: ประเมินความเหมาะสมของการบริหารสื่อดิจิทัล (E)				✓		
7153100	ผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: อธิบายแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล (U) CLO-2: ทดลองประยุกต์รูปแบบธุรกิจดิจิทัล (Ap)		✓		✓		✓
7153702	การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมกับการศึกษา	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจการใช้นวัตกรรมสำหรับการศึกษา (U) CLO-2: ประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมในการออกแบบ การนำไปใช้ และการประเมินการปรับปรุงนวัตกรรมทางการศึกษา (E)		✓		✓	✓	
7153703	การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจแนวคิดในการพัฒนาเกม (U) CLO-2: สามารถเลือกใช้เกมเอนจินได้อย่างเหมาะสม (Ap) CLO-3: สามารถพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ (C)		✓		✓ ✓		
7153901	หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	3 (2-2-5)					
	CLO-1: ค้นคว้าสิ่งใหม่ๆ ในปัจจุบันด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม (E)				✓		
7152300	การประยุกต์ใช้การประมวลผลภาพ	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจวิธีการประมวลผลภาพแบบต่างๆ (U) CLO-2: วิเคราะห์และแก้ปัญหาที่เกิดกับภาพ (An)		✓		✓		
7152502	ยุทธศาสตร์นวัตกรรมสื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์	3 (2-2-5)					

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-1: อธิบายแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ (U) CLO-2: วางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาและใช้สื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Ap) CLO-3: ประเมินความเป็นไปได้ของกลยุทธ์ (E)		✓		✓	✓	✓
7152600	การออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจสถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูล ความสัมพันธ์ของเอนทิตีที่ซึ่คณิตเชิงความสัมพันธ์ และภาษาสอบถาม (U) CLO-2: สามารถออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล (Ap)		✓		✓		
7153101	การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์	3 (2-2-5)					
	CLO-1: อธิบายการปฏิบัติตนในกาลเทศะต่างๆ (U) CLO-2: เลือกใช้ช่องทางออนไลน์ที่เหมาะสม (Ap) CLO-3: ปฏิบัติการแคสติงหรือไลฟ์บนช่องทางออนไลน์ (Ap)		✓		✓	✓	
7153704	การออกแบบระดับการเล่นในเกม	3 (2-2-5)					
	CLO-1: เข้าใจทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในการออกแบบระดับการเล่นในเกม (Ap) CLO-3: สามารถออกแบบระดับการเล่นในเกมได้อย่างเหมาะสม (C)		✓		✓	✓	
7153301	การวิเคราะห์ข้อมูล และปัญหาประดิษฐ์	3 (2-2-5)					

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
			PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
รหัส	ชื่อรายวิชา						
	CLO-1: เข้าใจความหมายของข้อมูล รวบรวมข้อมูล รวมทั้งการจัดเตรียมข้อมูล (U) CLO-2: นำเสนอข้อมูล และเลือกใช้สถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล (Ap) CLO-3: เขียนโปรแกรมและการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล (An)		✓		✓ ✓		
กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ							
7054801	การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	2 (60)					
	CLO-1: มีความรู้ ความสามารถ และทักษะเพื่อการปฏิบัติงาน (U) CLO-2: สามารถเขียนรายงาน สร้างสื่อนำเสนอโครงการเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้ (Ap)		✓		✓	✓	✓
7054802	การเตรียมความพร้อมฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	1 (30)					
	CLO-1: มีความรู้ ความสามารถ และทักษะเพื่อการปฏิบัติงาน (U) CLO-2: สามารถเขียนรายงาน สร้างสื่อนำเสนอโครงการเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการได้ (Ap)		✓		✓	✓	✓
7054803	การฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	5 (220)					
	CLO-1: มีความรู้ ความสามารถ และทักษะเพื่อการปฏิบัติงาน (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้และคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่อแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน (An) CLO-3: สามารถประเมินและสร้างสรรค์งานเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาชิ้นงาน (C)		✓		✓		✓
7054804	สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	6 (600)				✓	

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		จำนวนหน่วย กิต	รายวิชา				
รหัส	ชื่อรายวิชา		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
	CLO-1: มีความรู้ ความสามารถ และทักษะเพื่อการปฏิบัติงาน (U) CLO-2: สามารถประยุกต์ใช้และคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่อแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน (An) CLO-3: สามารถประเมินและสร้างสรรค์งานเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาชิ้นงาน (C)		✓		✓	✓	
						✓	✓

ภาคผนวก ง

ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)
กับจำแนกตามรายวิชาเฉพาะตามลำดับชั้นปี (YLOs)

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ง1 ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) กับจำแนกตามรายวิชาเฉพาะตามลำดับชั้นปี (YLOs)

ชั้นปีที่/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)				
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
ชั้นปีที่ 1						
7001301 หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม	3 (2-2-5)	U, An				
7131102 ระบบปฏิบัติการสำหรับสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)		U			Ap
7131101 หลักการและทฤษฎีการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)		U			Ap
7001701 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3 (2-2-5)	U				Ap
7001101 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์	2 (1-2-3)	U			U, Ap	
7001302 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)	U				An
ชั้นปีที่ 2						
7002301 คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)	U				Ap
7131301 เทคโนโลยีการจัดการเอกสาร	3 (2-2-5)		U			Ap
7132303 เทคโนโลยีการนำเสนอ	3 (2-2-5)		U			Ap
7132301 เทคโนโลยีแผ่นตารางทำการ	3 (2-2-5)		U			Ap
7133201 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)		U			An
ชั้นปีที่ 3						
7133103 การประยุกต์เจเนอเรทิฟเอไอสำหรับสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)		U			Ap □
7133407 การบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)		U			Ap
7133202 การจัดการฐานข้อมูลสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)		U			Ap

PBRUQF2 (Program Specification)

ชั้นปีที่/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)				
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
7134901 การสัมมนาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (3-0-6)		U			E
7004901 การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)	U			An	E
7002501 เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และเซเบอร์	3 (2-2-5)	U		An		
7133104 จินตทัศน์ข้อมูลสำหรับสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)		U, Ap			An
7133702 ความมั่นคงของเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (2-2-5)		U			R
7134902 โครงการงานเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	3 (0-6-3)		U			An,E
ชั้นปีที่ 4						
7054801 การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	2 (0-60-0)	U			Ap	Ap
7054802 การเตรียมความพร้อมฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	1 (0-30-0)	U			Ap	E,C
7054803 ฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	5 (0-450-0)	U			Ap	E,C
7054804 ฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	6 (0-600-0)	U			Ap	E,C
ชั้นปีที่ 1						
7001301 หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม	3 (2-2-5)	U, An				
7002301 คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)	U		Ap		
7151100 ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมสมัยใหม่	3 (2-2-5)	R		U		Ap
7151101 การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์	3 (2-2-5)	U		An	U	C
7151700 หลักการออกแบบองค์ประกอบเกม	3 (2-2-5)	U		Ap		
7151701 การออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้	3 (2-2-5)	U		AP, E		

PBRUQF2 (Program Specification)

ชั้นปีที่/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)				
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
7151702 การสร้างสรรค์ภาพและเสียงดิจิทัล	3 (2-2-5)	U		Ap, An, C	C	
ชั้นปีที่ 2						
7001101 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์	2 (1-2-3)	U			U, Ap	
7001302 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)	U, An				
7001701 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3 (2-2-5)	U, Ap				
7152301 แคลคูลัสสำหรับนักพัฒนาเกม	3 (2-2-5)	U		Ap		
7152501 การวิเคราะห์ข้อมูลเครือข่ายสังคมออนไลน์	3 (2-2-5)	U		Ap, An		
7152701 การออกแบบและสร้างภาพเคลื่อนไหว	3 (2-2-5)			Ap, C		
ชั้นปีที่ 3						
7002501 เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และเซเบอร์	3 (2-2-5)	U		An		
7004901 การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)	U		E	E	
7153300 เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	3 (2-2-5)	U		Ap		
7153700 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	3 (2-2-5)	U		U, Ap	Ap	
7153500 ดิจิทัลคอมเมอร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์	3 (2-2-5)	U		An		An
7153900 สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	3 (3-0-6)			Ap, An	An	
ชั้นปีที่ 4						
7154900 โครงการงานเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	3 (2-2-5)			C	C	C
7054801 การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	2 (0-60-0)	U		Ap	Ap	Ap

PBRUQF2 (Program Specification)

ชั้นปีที่/รหัสวิชา/ชื่อวิชา	จำนวน หน่วยกิต	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)				
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
7054802 การเตรียมความพร้อมฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	1 (0-30-0)	U		Ap	Ap	Ap
7054803 ฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	5 (0-450-0)	U			C	An
7054804 ฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	6 (0-600-0)	U			An, C	C

ภาคผนวก จ

ความสอดคล้องระหว่างผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี พ.ศ. 2565 (PBRU LOs)

และ

ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี พ.ศ. 2565 (PBRU LOs)

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																												
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล						อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*						
																	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3				
GELO-2.3	สามารถเชื่อมโยง ความรู้ในศาสตร์ที่ หลากหลาย เพื่อ คุณภาพชีวิตของ ตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม				✓	✓		✓										✓		✓										
GELO-3: สามารถใช้ทักษะการคิด เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม																														
GELO-3.1	สามารถประยุกต์ใช้ หลักการคิด การ แสวงหาความรู้เพื่อ การแก้ไขและหา คำตอบให้ได้ข้อสรุป ของปัญหาที่มี นัยสำคัญ หรือ				✓				✓														✓	✓						

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																									
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล						อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*			
																	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	
	สร้างสรรค์ผลงานทาง ความคิด																										
GELO-3.2	มีทักษะการคิดนอก กรอบ คิดอย่าง สร้างสรรค์และ สามารถประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อต่อยอดให้เกิด นวัตกรรม				✓			✓											✓								
GELO-4: มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการที่สัมพันธ์กับการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล																											
GELO-4.1	มีคุณลักษณะความ เป็นผู้ประกอบการใน ยุคดิจิทัล และ สามารถทำงาน	✓	✓							✓														✓			

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																												
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล						อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*						
																	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3				
	ร่วมกับผู้อื่นเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ																													
GELO-4.2	สามารถวางแผนธุรกิจได้อย่างเหมาะสมกับการประกอบอาชีพที่ต้องมีการลงทุนในยุคดิจิทัล				✓	✓		✓		✓															✓					
GELO-5: มีคุณลักษณะของผู้มีคุณธรรม จริยธรรมอันดีงาม และมีคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ																														
GELO-5.1	สามารถเรียนรู้แนวทางในการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของพระบรมราโชบายด้านการศึกษ ได้แก่ ทศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง พื้นฐาน		✓	✓				✓					✓	✓	✓	✓		✓						✓						

PBRUQF2 (Program Specification)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																											
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ								
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*					
																	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3			
	ผู้ประกอบการ และ วิศวกรสังคม																												

หมายเหตุ : สัญลักษณ์ ✓ แสดงความสอดคล้องระหว่างผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เพชรบุรี พ.ศ. 2565 (PBRU LOs)

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ จ2 ความสอดคล้องระหว่างรายวิชา กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

พ.ศ. 2565 (PBRU LOs)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ				
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล									
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																										
1. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการเรียนรู้																										
1) ทักษะภาษาและการสื่อสาร																										
1550100	ภาษาอังกฤษระดับ A2	✓							✓					✓								✓				
1550101	ภาษาอังกฤษระดับ B1	✓							✓					✓								✓				
1550102	ภาษาอังกฤษระดับ B1+	✓							✓					✓								✓				
1550103	แรงบันดาลใจในการ เรียนภาษาอังกฤษ	✓							✓					✓								✓				
1550104	ภาษาอังกฤษในวิถีชีวิต	✓	✓						✓					✓								✓				
1550105	ภาษาอังกฤษสำหรับ โซเซียลมีเดีย	✓	✓						✓					✓								✓				

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																		อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ						
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล									
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*		
		1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3				
1540101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร เชิงบูรณาการ	✓	✓						✓				✓								✓					
1540102	ส่งสารสร้างสรรค์เพื่อการ พัฒนา	✓	✓						✓				✓								✓					
1570101	สนุกกับภาษาจีน	✓	✓						✓				✓								✓					
1590101	สนุกกับภาษาญี่ปุ่น	✓	✓						✓				✓								✓					
1620101	สนุกกับภาษาเกาหลี	✓	✓						✓				✓								✓					
2) ทักษะการเรียนรู้สื่อและการปรับตัวในยุคโลกาภิวัตน์																										
7000101	ดิจิทัล-เทค				✓			✓			✓				✓		✓				✓					
1000101	ความสุขในศตวรรษที่ 21			✓				✓		✓				✓		✓	✓				✓					
2000101	ชีวิตยืดหยุ่นได้			✓				✓		✓				✓		✓	✓				✓					
2500101	ศิลปะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น			✓				✓		✓				✓		✓	✓				✓					
2. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรม																										
1) ทักษะการคิดเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม																										
1000102	ท้าทายความคิด					✓		✓					✓						✓							

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																																
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ													
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*										
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3									
4020101	วิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาไทย					✓		✓					✓					✓																
5000101	นวัตกรรมการเกษตรเพื่อคุณภาพชีวิต					✓		✓							✓			✓																
6000101	ความคิดสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนานวัตกรรม					✓		✓					✓					✓																
4040101	คณิตศาสตร์เพื่อการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ					✓				✓					✓			✓																
4090101	การทำอาหารไทยและอาหารนานาชาติ					✓		✓					✓					✓																
2) ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ																																		
3560101	ผู้ประกอบการดิจิทัล					✓				✓					✓											✓								
3560102	ศาสตร์แห่งการเป็นผู้ประกอบการ					✓				✓					✓											✓								

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																					อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ													
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล																			
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*												
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3													
3540101	การตลาดสำหรับผู้ประกอบการรุ่นใหม่					✓																														
3560103	เศรษฐศาสตร์กับการเป็นผู้ประกอบการ					✓																														
3010101	การสื่อสารทางธุรกิจดิจิทัล					✓																														
3010102	การสร้างแบรนด์และการสื่อสารแบรนด์เชิงกลยุทธ์					✓																														
3. กลุ่มวิชาพัฒนาจริยธรรมและทักษะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง																																				
1) จริยธรรมและการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง																																				
2560101	การเมืองและกฎหมายในชีวิตยุคดิจิทัล				✓																															
4010101	วิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน					✓																														

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																					อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ			
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล									
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
4010102	สิ่งแวดล้อมและการปรับตัวภายใต้วิกฤตภูมิอากาศ	✓						✓						✓					✓							
0988101	สุขภาพเพื่อชีวิตในยุคดิจิทัล				✓			✓						✓					✓							
1090101	กิจกรรมทางกายเพื่อชีวิตวิถีแนวใหม่ที่ยั่งยืน		✓					✓						✓					✓							
2) จริยธรรมและการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง																										
2500102	รักษ์เมืองพระปรี			✓							✓	✓			✓	✓					✓					
2500103	ชุมชนของพ่อ			✓							✓	✓			✓	✓					✓					
2530101	พัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน			✓							✓	✓			✓	✓					✓					
ข. หมวดวิชาเฉพาะ																										
กลุ่มวิชาแกน																										

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ					
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล										
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3				
7001101	กฎหมายและจริยธรรม สำหรับอาชีพนัก คอมพิวเตอร์			✓			✓										✓			✓							
7001301	หลักการออกแบบและ พัฒนาโปรแกรม	✓					✓					✓					✓			✓							
7001302	การเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์	✓					✓					✓					✓			✓							
7001701	ภาษาอังกฤษสำหรับ เทคโนโลยีสารสนเทศ	✓							✓			✓					✓			✓	✓						
7002301	คณิตศาสตร์สำหรับนัก คอมพิวเตอร์	✓					✓					✓					✓			✓							
7002501	เทคโนโลยีเครือข่าย คอมพิวเตอร์และไซเบอร์	✓						✓				✓					✓			✓							
7004901	การวิจัยเบื้องต้นทาง คอมพิวเตอร์	✓			✓						✓						✓			✓							

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																					อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ				
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล										
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3					
กลุ่มวิชาบังคับ																											
แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล																											
7131101	หลักการและทฤษฎีการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	✓	✓			✓						✓					✓		✓								
7131102	ระบบปฏิบัติการสำหรับสำนักงานดิจิทัล	✓	✓			✓						✓					✓		✓								
7131301	เทคโนโลยีการจัดการเอกสาร	✓	✓			✓						✓					✓		✓								
7132301	เทคโนโลยีแผ่นตารางทำการ	✓	✓			✓						✓					✓		✓								
7132303	เทคโนโลยีการนำเสนอ	✓	✓			✓						✓					✓		✓								
7133103	การประยุกต์เจเนอเรทิฟเอไอสำหรับสำนักงานดิจิทัล	✓	✓			✓						✓					✓										

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																									
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ						
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3				
7133104	จินตทัศน์ข้อมูลสำหรับ สำนักงานดิจิทัล	✓	✓				✓					✓					✓			✓							
7133201	การวิเคราะห์และ ออกแบบระบบ สารสนเทศในสำนักงาน ดิจิทัล	✓	✓				✓					✓					✓			✓							
7133202	การจัดการฐานข้อมูล สำนักงานดิจิทัล	✓	✓				✓					✓					✓			✓							
7133407	การบริหารโครงการด้าน เทคโนโลยีสำนักงาน ดิจิทัล	✓	✓				✓					✓					✓			✓							
7133702	ความมั่นคงของ เทคโนโลยีสำนักงาน ดิจิทัล	✓	✓				✓					✓					✓			✓							

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																					อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ			
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล									
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
7134901	การสัมมนาเทคโนโลยี สำนักงานดิจิทัล	✓	✓				✓						✓				✓			✓						
7134902	โครงการงานเทคโนโลยี สำนักงานดิจิทัล	✓	✓				✓						✓				✓			✓						
กลุ่มวิชาเลือก																										
แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล																										
7012101	สถิติสำหรับเทคโนโลยี สารสนเทศ	✓					✓		✓			✓					✓			✓						
7013101	ปัญญาประดิษฐ์	✓					✓					✓					✓			✓						
7131302	อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพ สิ่ง	✓					✓					✓					✓			✓						
7131303	เทคโนโลยีพื้นฐานบล็อก เชน	✓					✓					✓					✓			✓						

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ					
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล										
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3				
7131403	การยศาสตร์เพื่อการ ออกแบบในสำนักงาน ดิจิทัล	✓					✓					✓					✓			✓							
7132302	เทคโนโลยีสำหรับ สำนักงานดิจิทัล	✓					✓					✓					✓			✓							
7132303	การออกแบบอันตรกิริยา ระหว่างผู้ใช้กับ คอมพิวเตอร์	✓					✓					✓					✓			✓							
7132402	การประมวลผลบนกลุ่ม เมฆ	✓					✓					✓					✓			✓							
7132501	เทคโนโลยีบนอุปกรณ์ เคลื่อนที่	✓					✓					✓					✓			✓							
7132602	การศึกษาวงจรและซ่อม บำรุงไมโครคอมพิวเตอร์	✓					✓					✓					✓			✓							

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ					
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล										
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3				
7133303	การออกแบบและการผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานดิจิทัล	✓					✓					✓					✓			✓							
7133304	ปัญหาประดิษฐ์เพื่อการบริหาร	✓					✓					✓					✓			✓							
7133403	การประยุกต์พลาสมาอิเล็กทรอนิกส์	✓					✓					✓					✓			✓							
7134105	การพัฒนาตนเองเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล	✓					✓					✓					✓			✓							
7134408	การพัฒนาคุณภาพการบริการในสำนักงานดิจิทัล	✓					✓					✓					✓			✓							

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ						
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล											
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3					
7134903	หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	✓								✓		✓					✓			✓								
กลุ่มวิชาบังคับ																												
แขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม																												
7151100	ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมสมัยใหม่					✓	✓									✓			✓									
7151101	การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์		✓					✓						✓				✓										
7151700	หลักการออกแบบองค์ประกอบเกม		✓					✓						✓				✓										
7151701	การออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้	✓						✓							✓			✓										

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ					
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล										
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*			
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	
7151702	การสร้างสรรค์ภาพและเสียงดิจิทัล				✓	✓						✓					✓			✓							
7152301	แคลคูลัสสำหรับนักพัฒนาเกม	✓				✓						✓					✓			✓							
7152501	การวิเคราะห์ข้อมูลเครือข่ายสังคมออนไลน์	✓				✓						✓					✓			✓							
7152701	การออกแบบและการสร้างภาพเคลื่อนไหว		✓			✓						✓					✓			✓							
7153300	เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่		✓			✓						✓					✓			✓							
7153500	ดิจิทัลคอมเมิร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์	✓				✓						✓					✓							✓			
7153700	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม				✓	✓								✓			✓			✓							

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ						
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล											
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3					
7153706	การออกแบบศิลป์ในเกม		✓				✓												✓			✓						
7153900	สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัล คอนเทนต์และเกม					✓	✓												✓			✓						
7154900	โครงการงานเทคโนโลยีดิจิทัล คอนเทนต์และเกม		✓							✓									✓			✓						
กลุ่มวิชาแกน																												
แขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม																												
7151703	จินตทัศน์ข้อมูล	✓					✓									✓						✓						
7152702	การออกแบบและการ ผลิตมัลติมีเดีย		✓				✓									✓						✓						
7152703	ความฉลาดทางดิจิทัล	✓					✓							✓					✓			✓						
7152704	การบริหารสื่อดิจิทัล สำหรับองค์กรดิจิทัล		✓				✓								✓				✓						✓			
7153100	ผู้ประกอบการนวัตกรรม ดิจิทัล				✓		✓									✓			✓						✓			

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																								
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ					
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*		
		1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3							
7153702	การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมกับการศึกษา				✓		✓												✓	✓						
7153703	การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์	✓					✓									✓			✓	✓						
7153901	หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม					✓				✓									✓	✓						
7152300	การประยุกต์ใช้การประมวลผลภาพ					✓										✓			✓	✓						
7152502	ยุทธศาสตร์นวัตกรรมสื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์					✓				✓						✓			✓	✓						
7152600	การออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูล					✓	✓									✓			✓	✓						

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																		อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ						
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล									
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*		
		1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3
7153101	การพัฒนาบุคลิกภาพ สำหรับเครือข่ายสังคม ออนไลน์					✓														✓						
7153704	การออกแบบระดับการ เล่นในเกม					✓	✓													✓						
7153301	การวิเคราะห์ข้อมูล และ ปัญหาประดิษฐ์		✓					✓												✓						
กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ																										
7054801	การเตรียมความพร้อมฝึก ประสบการณ์ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ	✓																		✓						
7054802	การเตรียมความพร้อม ฝึกสหกิจศึกษาด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ	✓																		✓						

PBRUQF2 (Program Specification)

รายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ PBRU LOs																								
		ความรู้					ทักษะ					จริยธรรม					คุณลักษณะบุคคล				อัตลักษณ์เฉพาะ วิชาชีพ/ศาสตร์ เฉพาะ					
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	ทั่วไป			PBRU DNA				ตามสภาวิชาชีพ*		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
7054803	การฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	✓									✓					✓		✓				✓				
7054804	การฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	✓									✓					✓		✓				✓				

หมายเหตุ * หลักสูตรเป็นผู้กำหนดเพื่อสร้างความโดดเด่นเฉพาะ

หมายเหตุ * หลักสูตรเป็นผู้กำหนดเพื่อสร้างความโดดเด่นเฉพาะ

มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้และผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี พ.ศ. 2565 (PBRU LOs) ระดับปริญญาตรี

ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล	อัตลักษณ์เฉพาะวิชาชีพ
1. รอบรู้วิชาการ โดยมีความรู้ ความเข้าใจใน หลักการ เหตุผล และทฤษฎีที่ เป็นแก่นความรู้ของเนื้อหาที่ ศึกษาและสามารถสรุปแนวคิด	1. ทักษะเฉพาะศาสตร์/ วิชาชีพ มีทักษะที่จำเป็นตามศาสตร์ หรือสาขาวิชาชีพเฉพาะพร้อม	1. รัก ผูกพันตนเอง สังคม และสถาบัน ทัศนคติในทิศทางบวกกับ องค์กร เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กับองค์กร ยอมรับเป้าหมาย	คุณลักษณะทั่วไป 1. ความยืดหยุ่นและ ความสามารถในการปรับตัว ความสามารถในการทำงานกับ คนอื่นที่มีความหลากหลาย	1. สมรรถนะที่จำเป็นทาง วิชาชีพ ปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีความรู้ ความสามารถ

PBRUQF2 (Program Specification)

ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล	อัตลักษณ์เฉพาะวิชาชีพ
หลัก (Core idea) ของเนื้อหาได้อย่างชำนาญ	เข้าสู่การปฏิบัติงานหรือการประกอบอาชีพอย่างชำนาญ	ค่านิยม และนวัตกรรมขององค์กร มีความจงรักภักดี ในสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ตลอดทั้งตระหนักและสำนึกในความเป็นไทย	โดยเข้าใจและยอมรับในความแตกต่าง ข้อตกลงและความสนใจ และสามารถปรับตัว ให้เข้ากับสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว	เฉพาะ ลึกซึ้งในวิชาชีพ จนสร้างผลงานที่เป็นประจักษ์
<p>2. รอบรู้วิชาการ สามารถบูรณาการศาสตร์อื่น ๆ ร่วมกับศาสตร์เฉพาะของตนเองในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนางานหรืออาชีพ</p>	<p>2. ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ทักษะชีวิตและอาชีพ</p>	<p>2. มีวินัย เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับ มีวินัย เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับขององค์กรและสังคม เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น<u>ด้วยการเห็นค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์</u></p>	<p>2. ใฝ่รู้เพื่อการพัฒนา ความสามารถในการแสวงหาโอกาส ที่จะเพิ่มพูนความรู้และทักษะของตนเองอย่างต่อเนื่อง และเข้าถึงความรู้หรือทักษะใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาตนเอง ในการก้าวสู่ความสำเร็จในอาชีพ สร้างความมั่นใจให้กับตนเอง ตลอดจนช่วยเหลือผู้อื่น ในการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพ สร้างความสำเร็จตามเป้าหมายในการทำงาน ความสำเร็จขององค์กร</p>	<p>2. คุณลักษณะตามวิชาชีพ ยึดมั่นในอุดมการณ์ที่ถูกต้อง เห็นคุณค่าของการพัฒนาส่วนร่วมและมีความรับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>หมายเหตุ; หลักสูตรเป็นผู้กำหนดเพื่อสร้างความโดดเด่นเฉพาะ</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล	อัตลักษณ์เฉพาะวิชาชีพ
<p>3. รอบรู้วิชาคน เข้าใจและเห็นคุณค่าของความเป็นมนุษย์เพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมทุกระดับท่ามกลางความแตกต่างทางวัฒนธรรม</p>	<p>3. ทักษะภาษา สื่อสารโดยใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมในสถานการณ์ต่างๆ</p>	<p>3. สามารถแยกแยะดีชั่วที่เอื้ออาทรต่อเพื่อนมนุษย์ สามารถแยกแยะและปฏิเสธสิ่งที่ผิด สิ่งที่ดีและชั่ว มีความเอื้ออาทรต่อเพื่อนมนุษย์ ตลอด ทั้งมีความกตัญญูตเวทิตา</p>	<p>3. ทักษะการบริหารจัดการ เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง มีทักษะการวางแผน การบริหารจัดการงานและเวลา มีทักษะการริเริ่มแนวคิดใหม่ เพื่อแสวงหาสิ่งใหม่ๆ นำมาพัฒนานวัตกรรมเฉพาะด้าน เพื่อช่วยแก้ไขปัญหา ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ การเปลี่ยนแปลง</p>	
<p>4. บุรณาการเพื่อพัฒนา สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางวิชาการที่ทันสมัยร่วมกับเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้า เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์องค์ความรู้หรือนวัตกรรมใหม่อย่างมืออาชีพ</p>	<p>4. ทักษะการคิด วิเคราะห์ อย่างเป็นระบบ มีการคิดวิเคราะห์ อย่างเป็นระบบและมีวิจารณ์ญาณและสามารถแก้ปัญหาได้ทันที่วงที่กล้าตัดสินใจ และมีความอดทนไม่ย่อท้อต่อปัญหาอุปสรรค</p>	<p>4. ซื่อสัตย์สุจริต ยึดมั่นในจริยธรรมและจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ</p>	<p>คุณลักษณะตาม PBRUDNA 1. Digital Literacy การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลและนวัตกรรมดิจิทัล การสืบค้นและการนำเสนอข้อมูล การพัฒนาและสร้างโปรแกรมที่เหมาะสมกับปัจจุบัน</p>	
<p>5. ต่อยอดความรู้จนเกิดความรู้ใหม่</p>	<p>5. ทักษะสัมพันธภาพและการสื่อสาร</p>	<p>5. จิตสาธารณะ</p>	<p>2. Language Literacy</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล	อัตลักษณ์เฉพาะวิชาชีพ
นำความรู้ที่ได้ไปพัฒนา ต่อยอด ปรับปรุงให้เกิดสิ่งประดิษฐ์ สิ่งของ กระบวนการ แนวคิดใหม่ สอดคล้องกับบริบทใหม่ วิถีชีวิตใหม่ <u>หรือความต้องการใหม่</u>	มีสัมพันธภาพระหว่างบุคคล การเปิดเผยตนเองและไว้วางใจซึ่งกัน และการสื่อสารที่เข้าใจตรงกัน และสามารถจัดการอารมณ์ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคม พร้อมทั้ง มีทักษะการสื่อสาร การปรับตัว รู้เท่าทันสื่อ	เป็นพลเมืองดี มีจิตสาธารณะ ด้วยน้ำใจที่เอื้ออาทร	บุคลิกภาพที่สะท้อนถึงการสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษในวิชาชีพได้ นำเสนองานเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม	
			3. Entrepreneur Literacy เข้าใจศาสตร์แห่งการเป็นผู้ประกอบการ พัฒนาทักษะการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม (นวัตกรรม) มีความสามารถในการติดต่อสื่อสาร สื่อ ข้อความในการประกอบธุรกิจ (Communication ability)	
			4. Social Literacy (วิศวกรสังคม) เป็นสมรรถนะที่สะท้อนถึงความตระหนักในการกระทำ	

PBRUQF2 (Program Specification)

ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล	อัตลักษณ์เฉพาะวิชาชีพ
			ของตนที่ส่งผลต่อสังคมชุมชน และสิ่งแวดล้อมเพื่อนำไปสู่การ ปฏิบัติงานที่ตอบสนองการ พัฒนาที่ยั่งยืน	

ภาคผนวก ฉ

ตารางเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระหว่างหลักสูตรเดิมและหลักสูตรปรับปรุง

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ๑1 ตารางเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระหว่างหลักสูตรเดิมและหลักสูตรปรับปรุง (เฉพาะหลักสูตรปรับปรุงเท่านั้น)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>1) ชื่อหลักสูตร : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์</p> <p>ชื่อปริญญา : วิทยาศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ประยุกต์)</p>	<p>1) ชื่อหลักสูตร : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>ชื่อปริญญา : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนชื่อหลักสูตร</p>
<p>2)หลักสูตร : เชี่ยวชาญการพัฒนาเว็บไซต์ มัลติมีเดีย และเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล</p> <p>วัตถุประสงค์ของหลักสูตร :</p> <p>1) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ หรือมัลติมีเดียด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม</p> <p>2) เพื่อสร้างนักเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีประสบการณ์ในการสร้างทักษะและให้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะในการออกแบบระบบสำหรับใช้ในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ หรือนำซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการประยุกต์ใช้ในงานของหน่วยงานหรือบริหารงานได้อย่างมีคุณภาพเหมาะสมกับเป้าหมายของหน่วยงาน</p> <p>3)เพื่อปลูกฝังเจตคติจริยธรรมและคุณธรรมที่ดีของนักเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นหลักในการทำงานโดยมุ่งให้มีความ</p>	<p>2) ปรัชญาของหลักสูตร : มุ่งผลิตบัณฑิตที่สร้างสรรค์เทคโนโลยีสารสนเทศ การศึกษาตลอดชีวิตที่มุ่งเน้นผลลัพธ์อย่างเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล มัลติมีเดีย ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม บนพื้นฐานเศรษฐกิจพอเพียง โดยยึดหลักคุณธรรมและช่วยพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน</p> <p>วัตถุประสงค์ของหลักสูตร :</p> <p>1) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>2) เพื่อผลิตบัณฑิตให้สามารถออกแบบ และพัฒนาระบบสารสนเทศในสำนักงาน หรือสร้างดิจิทัลคอนเทนต์และพัฒนาเกม</p> <p>3) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม รวมถึงจรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำงานเป็นทีม และมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>4) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะใฝ่รู้ด้านการพัฒนางานที่รองรับการเปลี่ยนแปลงสามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และมีแนวคิดเป็นผู้ประกอบการ</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนปรัชญาของหลักสูตร</p> <p>- ปรับเปลี่ยนวัตถุประสงค์ของหลักสูตร</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>พร้อมในการที่จะออกไปประกอบอาชีพในฐานะผู้ ใช้และ/หรือ ผู้บริหารเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองและสังคม อย่างสร้างสรรค์</p>		
<p>3) คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา : 1 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือเทียบเท่าๆ จากสถานศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง 2 ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์และ/หรือ เป็นไปตามประกาศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เรื่อง การรับสมัครนักศึกษาเข้าศึกษา ต่อของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p>	<p>3) คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา : 1 คุณสมบัติของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นผู้สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่า ในแผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ หรือ แผนการเรียนศิลป์-คำนวณ หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือ เทียบเท่า หรืออนุปริญญา 2 ต้องไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสียหายร้ายแรง 3 ต้องไม่เป็นคนวิกลจริตและไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรงหรือโรค อื่นที่สังคมรังเกียจ 4 คุณสมบัติของผู้ศึกษาให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราช ภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 2</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคุณสมบัติ ของผู้เข้าศึกษา</p>
<p>4) จำนวนการรับนักศึกษา 90 คน</p>	<p>4) จำนวนการรับนักศึกษา แขนงวิชาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 45 คน แขนงวิชาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม 45 คน</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนจำนวนการ รับนักศึกษา</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>5) ระบบการศึกษา :</p> <p>ระบบทวิภาค โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาค การศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ (ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2558 ข้อ 6)</p>	<p>5) ระบบการศึกษา</p> <p>ระบบการจัดการศึกษาระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่ง ออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนระบบ การศึกษา</p>
<p>6) เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา :</p> <p>เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2553 หมวด 10 ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มีความประพฤติดี 2. ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด 3. มีเวลาศึกษาในมหาวิทยาลัยตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร 4. สอบได้รายวิชาต่าง ๆ ครบตามโครงสร้างของหลักสูตรตามเกณฑ์ การประเมินผล 5. ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับ คะแนนหรือเทียบเท่า 6. ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมในหมวดวิชาเฉพาะ เฉพาะวิชาเอกไม่ ต่ำกว่า 2.00 7. สอบผ่านการประเมินความรู้ และทักษะตามที่มหาวิทยาลัย กำหนด ยกเว้นนักศึกษาภาคนอกเวลาปกติ 	<p>6) เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา :</p> <p>เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราช ภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 (หมวด 13) โดยผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรต้องมีคุณสมบัติ ครบถ้วนทุกข้อดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) สอบได้รายวิชาต่าง ๆ ครบตามโครงสร้างของหลักสูตรตาม เกณฑ์การประเมินผล 2) ได้คะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 3) ได้คะแนนเฉลี่ยสะสมในหมวดวิชาเฉพาะไม่ต่ำกว่า 2.00 4) มีผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นไปตามที่หลักสูตรกำหนด 5) ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด 6) สอบผ่านการประเมินความรู้ และทักษะตามที่มหาวิทยาลัย กำหนด ในกรณีที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้มีการทดสอบ 7) มีความประพฤติดี 	<p>- ปรับเปลี่ยนเกณฑ์การ สำเร็จการศึกษา</p>

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>7) โครงสร้างและองค์ประกอบของหลักสูตร</p> <p>จำนวนหน่วยกิต ตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต</p> <p>หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร 12 หน่วยกิต 2) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ 6 หน่วยกิต 3) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ 6 หน่วยกิต 4) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 6 หน่วยกิต <p>หมวดวิชาเฉพาะด้าน ไม่น้อยกว่า 85 หน่วยกิต</p> <p>กลุ่มวิชาแกน 24 หน่วยกิต</p> <p>แขนงวิชา เทคโนโลยีเว็บและมัลติมีเดีย 54 หน่วยกิต</p> <p>กลุ่มวิชาบังคับ 33 หน่วยกิต</p> <p>กลุ่มวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต</p> <p>แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 54 หน่วยกิต</p> <p>กลุ่มวิชาบังคับ 33 หน่วยกิต</p> <p>กลุ่มวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต</p> <p>กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 7 หน่วยกิต</p> <p>หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต</p>	<p>7) โครงสร้างและองค์ประกอบของหลักสูตร</p> <p>จำนวนหน่วยกิต ตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต</p> <p>หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต <ol style="list-style-type: none"> 1) ทักษะภาษาและการสื่อสาร ไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต 2) ทักษะการเรียนรู้สื่อและการปรับตัวในยุคโลกาภิวัตน์ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต 2. กลุ่มวิชาพัฒนาทักษะการคิดและการสร้างสรรค์นวัตกรรม ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต <ol style="list-style-type: none"> 1) ทักษะการคิดเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต 2) ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต 3. กลุ่มวิชาพัฒนาจริยธรรมและทักษะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต <ol style="list-style-type: none"> 1) จริยธรรมและการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต 2) ร้อยเรื่องเมืองเพชร ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต <p>หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กลุ่มวิชาแกน ไม่น้อยกว่า 20 หน่วยกิต 2. กลุ่มวิชาบังคับ ไม่น้อยกว่า 39 หน่วยกิต 	<p>- ปรับเปลี่ยนจำนวน หน่วยกิตทั้งหมด หมวด วิชาเฉพาะด้าน</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
	3. กลุ่มวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต 4. กลุ่มฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา ไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต ค. หมวดวิชาเสรี 6 หน่วยกิต	
9) รายวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตร โดยเปรียบเทียบในลักษณะ เป็นวิชาต่อวิชา	ข้อควรระวัง การเปรียบเทียบควรเปรียบเทียบรายวิชาทั้ง โครงสร้างเดิมทุกรายวิชา กับหลักสูตรใหม่เพื่อประโยชน์ต่อการ เทียบโอนของนักศึกษาที่ตกค้าง	
	หมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน	
7001101 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Law and Ethics for Computer Professional	7001101 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3) Law and Ethics for Computer Professional	- ปรับเปลี่ยนหน่วยกิต ของวิชา
ความหมายและความสำคัญของจริยธรรมสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การ คำนวณ สรุปล และอภิปรายเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และ อินเทอร์เน็ต ความเป็นส่วนตัว หลักการเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทรัพย์สิน ทางปัญญา การคุ้มครองสิทธิและกฎหมาย หรือพระราชบัญญัติที่ เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จรรยาบรรณและความ รับผิดชอบต่อวิชาชีพของผู้ปฏิบัติงานด้านคอมพิวเตอร์ในฐานะนัก เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และผู้บริหาร รวมทั้งศึกษา คำนวณ และ	ความหมายและความสำคัญของจริยธรรมสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การ คำนวณ สรุปล และอภิปรายเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และ อินเทอร์เน็ต ความเป็นส่วนตัว หลักการเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทรัพย์สิน ทางปัญญา การคุ้มครองสิทธิและกฎหมาย หรือพระราชบัญญัติที่ เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พระราชบัญญัติคุ้มครอง ข้อมูลส่วนบุคคล จรรยาบรรณและความรับผิดชอบต่อวิชาชีพของ ผู้ปฏิบัติงานด้านคอมพิวเตอร์ในฐานะนักเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และ	- ปรับเปลี่ยนคำอธิบาย รายวิชา

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
วิเคราะห์ กรณีศึกษาต่าง ๆ เกี่ยวกับปัญหาคุณธรรมที่เกิดขึ้นในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ	ผู้บริหาร รวมทั้งศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ กรณีศึกษาต่าง ๆ เกี่ยวกับปัญหาคุณธรรมที่เกิดขึ้นในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ	
7001301 หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม 3(2-2-5) Principles of programing design and development	7001301 หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม 3(2-2-5) Principles of programing design and development	
ศึกษากระบวนการเขียนโปรแกรมด้วยวิธีการทางคอมพิวเตอร์ การกำหนดวิเคราะห์ปัญหา การวิเคราะห์งาน การเขียนผังงาน เทคนิคการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ การทดสอบและแก้ไขโปรแกรม และการจัดทำเอกสารและบำรุงรักษาโปรแกรม	ศึกษากระบวนการเขียนโปรแกรมด้วยวิธีการทางคอมพิวเตอร์ การกำหนดวิเคราะห์ปัญหา การวิเคราะห์งาน การเขียนผังงาน เทคนิคการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ การทดสอบและแก้ไขโปรแกรม และการจัดทำเอกสารและบำรุงรักษาโปรแกรมและฝึกปฏิบัติการพัฒนาระบบจากกรณีศึกษา	ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา
7001302 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Computer Programming	7001302 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Computer Programming	
แนวคิดพื้นฐานของภาษาโปรแกรม ขั้นตอนการสร้าง การแปลโปรแกรม และการดำเนินการ ตัวแปร ค่าคงที่ ตัวดำเนินการ นิพจน์ และข้อความสั่ง คำสั่งรับเข้า/ส่งออก คำสั่งควบคุม การทำงานแบบต่อเนื่อง การตัดสินใจ และการทำซ้ำ ฟังก์ชัน ตัวแปรแบบเฉพาะที่และตัวแปรส่วนกลาง การส่งผ่านพารามิเตอร์ ทั้งนี้ให้ฝึกปฏิบัติโดยใช้โปรแกรมภาษาไพทอน	แนวคิดพื้นฐานของภาษาโปรแกรม ขั้นตอนการสร้าง การแปลโปรแกรม และการดำเนินการ ตัวแปร ค่าคงที่ ตัวดำเนินการ นิพจน์ และข้อความสั่ง คำสั่งรับเข้า/ส่งออก คำสั่งควบคุม การทำงานแบบต่อเนื่อง การตัดสินใจ และการทำซ้ำ ฟังก์ชัน ตัวแปรแบบเฉพาะที่และตัวแปรส่วนกลาง การส่งผ่านพารามิเตอร์ ทั้งนี้ให้ฝึกปฏิบัติโดยใช้โปรแกรมภาษาไพทอน	
7001701 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)	7001701 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5)	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
English for computing technology	English for computing technology	
ภาษาอังกฤษพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โครงสร้างประโยคในภาษาอังกฤษ วลี อนุประโยค ประโยค การใช้คำสันธาน การเชื่อมประโยคความเดียว ประโยคความรวม และประโยคความซ้อน เพื่ออธิบายเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ข้อมูลการทำงานของทัศนูปกรณ์ และการเปรียบเทียบข้อมูล การอ่าน และการฟังบทสนทนาภาษาอังกฤษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	ภาษาอังกฤษพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โครงสร้างประโยคในภาษาอังกฤษ วลี อนุประโยค ประโยค การใช้คำสันธาน การเชื่อมประโยคความเดียว ประโยคความรวม และประโยคความซ้อน เพื่ออธิบายเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ข้อมูลการทำงานของทัศนูปกรณ์ และการเปรียบเทียบข้อมูล ฝึกการอ่าน และการฟังบทสนทนาภาษาอังกฤษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	
7002301 คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Mathematics for Computer Scientist	7002301 คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Mathematics for Computer Scientist	
คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับระบบจำนวนจริง จำนวนเฉพาะ ระบบเลขฐานสองความสัมพันธ์ฟังก์ชันเอ็กซ์โพเนนเชียลและฟังก์ชันลอการิทึม ฟังก์ชันตรีโกณมิติและการประยุกต์เมทริกซ์สมการเชิงเส้น เวกเตอร์ ตัวแปรสุ่ม ความน่าจะเป็น ขั้นตอนวิธียูคลิดและสถิติเบื้องต้น	คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับระบบจำนวนจริง จำนวนเฉพาะ ระบบเลขฐานสองความสัมพันธ์ฟังก์ชันเอ็กซ์โพเนนเชียลและฟังก์ชันลอการิทึม ฟังก์ชันตรีโกณมิติและการประยุกต์เมทริกซ์สมการเชิงเส้น เวกเตอร์ ตัวแปรสุ่ม ความน่าจะเป็น ขั้นตอนวิธียูคลิดและสถิติเบื้องต้น	
7002501 การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย 3(2-2-5) Data Communication and Network	7002501 เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และไซเบอร์ 3(2-2-5) Computer Network Technology and Cyber	
การสื่อสารข้อมูลและบริการ สถาปัตยกรรมเป็นชั้น หลักการพื้นฐาน การสื่อสารข้อมูล แบบดิจิทัล โพรโทคอลแบบเพียวเพีย และชั้น	การสื่อสารข้อมูลและบริการ สถาปัตยกรรมเป็นชั้น หลักการพื้นฐาน การสื่อสารข้อมูล แบบดิจิทัล โพรโทคอลแบบเพียวเพีย และชั้น	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
เชื่อมโยงข้อมูล โพรโทคอลควบคุมขนาดกลางและเครือข่ายท้องถิ่น โครงสร้างระบบเครือข่ายแลนและแวน โพรโทคอลที่ซีพี/ไอพี การเชื่อมโยงหลายเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต โดยเน้นการปฏิบัติตามสาขาวิชาเอกที่เลือกเรียน	เชื่อมโยงข้อมูล โพรโทคอลควบคุมขนาดกลางและเครือข่ายท้องถิ่น โครงสร้างระบบเครือข่ายแลนและแวน โพรโทคอลที่ซีพี/ไอพี การเชื่อมโยงหลายเครือข่ายและอินเทอร์เน็ตและความปลอดภัยในเครือข่ายโดยเน้นการปฏิบัติตามสาขาวิชาเอกที่เลือกเรียน	
7004901 การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Introduction to Research in Computing	7004901 การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Introduction to Research in Computing	
หลักและระเบียบวิธีวิจัย ลักษณะของงานวิจัยทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ การวิเคราะห์ปัญหาเพื่อกำหนดหัวข้อและปัญหาการวิจัย ตัวแปรสมมุติฐาน และการทดสอบสมมุติฐาน การกำหนดตัวแปร การตั้งสมมุติฐาน การสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการทบทวนวรรณกรรม การวางแผนการวิจัย การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การเขียนโครงร่างงานวิจัยการสร้างเครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การแปลผล และการอภิปรายผลการวิจัย การจัดทำรายงานการวิจัยเพื่อการนำเสนอในการประชุมวิชาการ	หลักและระเบียบวิธีวิจัย ลักษณะของงานวิจัยทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ การวิเคราะห์ปัญหาเพื่อกำหนดหัวข้อและปัญหาการวิจัย ตัวแปรสมมุติฐาน และการทดสอบสมมุติฐาน การกำหนดตัวแปร การตั้งสมมุติฐาน การสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการทบทวนวรรณกรรม การวางแผนการวิจัย การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การเขียนโครงร่างงานวิจัยการสร้างเครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การแปลผล และการอภิปรายผลการวิจัย การจัดทำรายงานการวิจัยเพื่อการนำเสนอในการประชุมวิชาการ	
แขนงวิชาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	แขนงวิชาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล	
7131101 หลักการและทฤษฎีการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Principles and Theories of Digital Office Technology	7131101 หลักการและทฤษฎีการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Principles and Theories of Digital Office Technology	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล แนวคิดเกี่ยวกับความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัล ความเข้าใจสื่อดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล การมีสุขภาพดีในยุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมอร์ซ กฎหมายดิจิทัล และเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลในอนาคต</p>	<p>หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล แนวคิดเกี่ยวกับความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความมั่นคงปลอดภัยยุคดิจิทัล ความเข้าใจสื่อดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล การมีสุขภาพดีในยุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมอร์ซ กฎหมายดิจิทัล และเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลในอนาคต</p>	
<p>7002201 ระบบปฏิบัติการ 3(2-2-5) Operating System</p>	<p>7131102 ระบบปฏิบัติการสำหรับสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Operating System for Digital Office</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสและชื่อวิชา</p>
<p>บทบาทและวิวัฒนาการของระบบปฏิบัติการกับวิวัฒนาการของฮาร์ดแวร์ การจัดการทรัพยากร ได้แก่ การจัดการหน่วยความจำ การจัดการกระบวนการ การจัดการแฟ้มข้อมูล การจัดการอุปกรณ์ ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์แบบกระจาย ระบบปฏิบัติการการประมวลผลแบบขนาน</p>	<p>บทบาทและวิวัฒนาการของระบบปฏิบัติการกับวิวัฒนาการของฮาร์ดแวร์ การจัดการทรัพยากร ได้แก่ การจัดการหน่วยความจำ การจัดการกระบวนการ การจัดการแฟ้มข้อมูล การจัดการอุปกรณ์ ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์แบบกระจาย ระบบปฏิบัติการการประมวลผลแบบขนาน การใช้งานโปรแกรมระบบปฏิบัติการเบื้องต้น และโปรแกรมยูทิลิตี้ของระบบปฏิบัติการ</p>	
<p>7131301 เทคโนโลยีการจัดการเอกสาร 3(2-2-5) Document Management Technology</p>	<p>7131301 เทคโนโลยีการจัดการเอกสาร 3(2-2-5) Document Management Technology</p>	
<p>หลักการและทฤษฎีโปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการเอกสารในงานต่าง ๆ เช่น งานสารบรรณ งานธุรการ เอกสารทางธุรกิจ การจัดรูปแบบสิ่งพิมพ์ และแบบพิมพ์ต่าง ๆ ศึกษาเกี่ยวกับหลักการจัดการเอกสาร วัสดุอุปกรณ์ในการจัดเก็บเอกสาร การจัดเก็บเอกสารโดยใช้</p>	<p>หลักการและทฤษฎีโปรแกรมสำเร็จรูปในการจัดการเอกสารในงานต่าง ๆ เช่น งานสารบรรณ งานธุรการ เอกสารทางธุรกิจ การจัดรูปแบบสิ่งพิมพ์ และแบบพิมพ์ต่าง ๆ ศึกษาเกี่ยวกับหลักการจัดการเอกสาร วัสดุอุปกรณ์ในการจัดเก็บเอกสาร การจัดเก็บเอกสารโดยใช้</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
เทคโนโลยีออกแบบเอกสารเก็บข้อมูลสารสนเทศบนระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต การรักษาความปลอดภัยในการจัดเก็บเอกสาร ความสามารถในการทำงานร่วมกันแบบแชร์ข้อมูลพร้อมทั้งเขียน เอกสารร่วมกันแบบเรียลไทม์ (Real Time) ได้ด้วยเวิร์ด ออนไลน์ (Word Online) บันทึกลงไฟล์บนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น วันไดรฟ์ (OneDrive), วันไดรฟ์สำหรับงานธุรกิจ (OneDrive for Business) หรือ แชนจ์พอยท์ (SharePoint) ได้	เทคโนโลยีออกแบบเอกสารเก็บข้อมูลสารสนเทศบนระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต การรักษาความปลอดภัยในการจัดเก็บเอกสาร ความสามารถในการทำงานร่วมกันแบบแชร์ข้อมูลพร้อมทั้งเขียน เอกสารร่วมกันแบบเรียลไทม์ (Real Time) ได้ด้วยเวิร์ด ออนไลน์ (Word Online) บันทึกลงไฟล์บนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น วันไดรฟ์ (OneDrive), วันไดรฟ์สำหรับงานธุรกิจ (OneDrive for Business) หรือ แชนจ์พอยท์ (SharePoint) ได้	
7132301 เทคโนโลยีแผ่นตารางทำการ 3(2-2-5) Spreadsheets Technology	7132301 เทคโนโลยีแผ่นตารางทำการ 3(2-2-5) Spreadsheets Technology	
เลือกโปรแกรมตารางทำการเพื่อฝึกทักษะการใช้คำสั่งโดยละเอียดเกี่ยวกับการสร้างตารางทำการ (worksheets) การใช้และการสร้างสูตรการคำนวณ การจัดรูปแบบจำนวน การสร้างกราฟ และชาร์ต การใช้งานแบบหลายตารางทำการ การสร้างตาราง การเรียงลำดับ การค้นหา การจัดทำฐานข้อมูล การใช้แมโคร และการติดต่อเชื่อมโยงกับโปรแกรมประยุกต์อื่น โดยให้ฝึกปฏิบัติทำงานบนระบบเครือข่าย เพิ่มการทำงานด้วยการแชร์เวิร์กบุ๊กของผู้ใช้ในคลาวด์ (Cloud Computing) ด้วยวันไดรฟ์ (OneDrive) หรือ แชนจ์พอยท์ (SharePoint) เพื่อให้ทุกคนสามารถดู แก้ไข และทำงานร่วมกันบนเวิร์กบุ๊กได้, บันทึกลงไฟล์บนระบบคลาวด์ เช่น วัน	เลือกโปรแกรมตารางทำการเพื่อฝึกทักษะการใช้คำสั่งโดยละเอียดเกี่ยวกับการสร้างตารางทำการ (worksheets) การใช้และการสร้างสูตรการคำนวณ การจัดรูปแบบจำนวน การสร้างกราฟ และชาร์ต การใช้งานแบบหลายตารางทำการ การสร้างตาราง การเรียงลำดับ การค้นหา การจัดทำฐานข้อมูล การใช้แมโคร และการติดต่อเชื่อมโยงกับโปรแกรมประยุกต์อื่น โดยให้ฝึกปฏิบัติทำงานบนระบบเครือข่าย เพิ่มการทำงานด้วยการแชร์เวิร์กบุ๊กของผู้ใช้ในคลาวด์ (Cloud Computing) ด้วยวันไดรฟ์ (OneDrive) หรือ แชนจ์พอยท์ (SharePoint) เพื่อให้ทุกคนสามารถดู แก้ไข และทำงานร่วมกันบนเวิร์กบุ๊กได้, บันทึกลงไฟล์บนระบบคลาวด์ เช่น วัน	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
ไดรฟ์ (OneDrive), วันไดรฟ์สำหรับงานธุรกิจ (OneDrive for Business) หรือ แชร์พอยท์ (SharePoint) ได้ และการเขียนแมโคร	(OneDrive), วันไดรฟ์สำหรับงานธุรกิจ (OneDrive for Business) หรือ แชร์พอยท์ (SharePoint) ได้ และการเขียนแมโคร	
	7132303 เทคโนโลยีการนำเสนอ Presentation Technology 3(2-2-5)	
	การใช้ซอฟต์แวร์การนำเสนองาน การจัดรูปแบบอักษร การแทรกข้อความ การค้นหาคำ การสะกดและตรวจไวยากรณ์ของคำ การแทรกรูปภาพการวาดรูปจากเครื่องมือที่กำหนดให้ การทำรูปร่างอัตโนมัติ การทำอักษรข้อความศิลป์ การสร้างแผนภูมิ การสร้างตาราง การทำภาพนิ่ง การทำพื้นหลังของเอกสาร การนำเสนองาน การนำเสนอเอกสาร การตั้งเวลาใน การนำเสนอการบันทึกเสียงผู้บรรยายการทำเสียงเอกสารนำเสนองาน และการสร้างเอกสารการนำเสนอแบบเคลื่อนไหว	
	7133103 การประยุกต์เจเนอเรทีฟเอไอสำหรับสำนักงานดิจิทัล Generative Artificial Intelligence Application for Digital Office 3(2-2-5)	
	ศึกษาหลักการและกลไกการทำงานของเจเนอเรทีฟเอไอ เครื่องมือเจเนอเรทีฟเอไอประเภทต่าง ๆ หลักการการสั่งการเบื้องต้น การนำเจเนอเรทีฟเอไอไปใช้ในสำนักงานดิจิทัล พร้อมฝึกปฏิบัติการใช้เจเนอเรทีฟเอไอเพื่อวิเคราะห์ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอหรือข้อมูลอื่น ๆ โดยใช้แบบจำลองเจเนอเรทีฟเอไอ	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
	7133104 จินตทัศน์ข้อมูลสำหรับสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Data Visualization for Digital Office	
	หลักการการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ การออกแบบการแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ เครื่องมือที่ใช้ การแสดงผลข้อมูลด้วยแผนภาพ การได้มาซึ่งข้อมูล การจัดระเบียบข้อมูล การเลือกแผนภูมิต่าง ๆ ที่เหมาะสม เช่น ฮีทโตรแกรม แผนภูมิการกระจาย แผนภูมิเส้น แผนภูมิแท่ง แผนภูมิวงกลม แผนภูมิต้นไม้ แผนภูมิแบบเครือข่าย กราฟสตรีม แผนภูมิตัวชี้วัดผลงาน แผนที่ แผนภูมิแบบปฏิสัมพันธ์ การอธิบายแผนภูมิ	
7133201 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Analysis and Design of Digital Office Information Systems	7133201 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Analysis and Design of Digital Office Information Systems	
องค์ประกอบและความหมายของระบบ วงจรชีวิตการพัฒนาระบบ การวิเคราะห์ปัญหา การศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านเทคนิค ด้านการปฏิบัติ และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสำนักงานดิจิทัลแผนภาพกระแสนข้อมูล และการสร้างแผนภาพกระแสนข้อมูลแทนการทำงานของระบบ การออกแบบระบบการออกแบบข้อมูลเข้า/ผลลัพธ์ การออกแบบฐานข้อมูล และการทำเอกสารระบบ	องค์ประกอบและความหมายของระบบ วงจรชีวิตการพัฒนาระบบ การวิเคราะห์ปัญหา การศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านเทคนิค ด้านการปฏิบัติ และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสำนักงานดิจิทัลแผนภาพกระแสนข้อมูล และการสร้างแผนภาพกระแสนข้อมูลแทนการทำงานของระบบ การออกแบบระบบการออกแบบข้อมูลเข้า/ผลลัพธ์ การออกแบบฐานข้อมูล และการทำเอกสารระบบ	
7133202 การจัดการฐานข้อมูลสำนักงาน 3(2-2-5) Office Database Management	7133202 การจัดการฐานข้อมูลสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5)	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
	Office Database Management	
<p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล ทฤษฎีการออกแบบโดยวิธีการนอร์มัลไลเซชัน การพัฒนาฐานข้อมูล การสร้างตาราง การค้นหาและสอบถามข้อมูลด้วยคิวรี การออกแบบฟอร์ม การสร้างรายงาน การนำเข้าหรือการส่งออกฐานข้อมูล การบำรุงรักษาและนำฐานข้อมูลไปใช้ รวมทั้งการรักษาความปลอดภัยให้กับฐานข้อมูลโดยให้มีปฏิบัติโดยการออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูลสำหรับสำนักงานประเภทต่าง ๆ</p>	<p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล ทฤษฎีการออกแบบโดยวิธีการนอร์มัลไลเซชัน การพัฒนาฐานข้อมูล การสร้างตาราง การค้นหาและสอบถามข้อมูลด้วยคิวรี การออกแบบฟอร์ม การสร้างรายงาน การนำเข้าหรือการส่งออกฐานข้อมูล การบำรุงรักษาและนำฐานข้อมูลไปใช้ รวมทั้งการรักษาความปลอดภัยให้กับฐานข้อมูลโดยให้มีปฏิบัติโดยการออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูลสำหรับสำนักงานประเภทต่าง ๆ</p>	
<p>7133407 การบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล Project Management in Digital Office Technology 3(2-2-5)</p>	<p>7133407 การบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล Project Management in Digital Office Technology 3(2-2-5)</p>	
<p>ความหมายของโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล และการบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล การวางแผน การควบคุม และการติดตามผลโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล การจัดทำเอกสารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล การตั้งงบประมาณ การกำหนดเวลาการดำเนินงาน การจัดสรรทรัพยากร และการตรวจติดตามโดยใช้ระบบสารสนเทศ ในระหว่างดำเนินงาน โครงการและสิ้นสุดโครงการ ในการฝึกปฏิบัติให้มีการศึกษากรณีตัวอย่างและจัดทำโครงการเสนอเป็นเอกสาร และให้มีการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปช่วยการจัดทำโครงการ</p>	<p>ความหมายของโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล และการบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล การวางแผน การควบคุม และการติดตามผลโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล การจัดทำเอกสารโครงการด้านเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล การตั้งงบประมาณ การกำหนดเวลาการดำเนินงาน การจัดสรรทรัพยากร และการตรวจติดตามโดยใช้ระบบสารสนเทศ ในระหว่างดำเนินงาน โครงการและสิ้นสุดโครงการ ในการฝึกปฏิบัติให้มีการศึกษากรณีตัวอย่างและจัดทำโครงการเสนอเป็นเอกสาร และให้มีการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปช่วยการจัดทำโครงการ</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
7133702 ความมั่นคงของเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Security of Digital Office Computer Technology	7133702 ความมั่นคงของเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Security of Digital Office Computer Technology	
การรักษาความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายภายในสำนักงาน การป้องกันไวรัสและภัยคุกคามในรูปแบบต่าง ๆ นโยบายการรักษาความปลอดภัย การตรวจสอบคุณภาพของระบบ การควบคุมสถานะแวดล้อมที่เกี่ยวข้องและการวางแผน ระบบอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีการรักษาความปลอดภัย ลายเซ็นดิจิทัล ใบประกาศดิจิทัล การเข้ารหัสและการถอดรหัสข้อมูล การตรวจสอบบุคคลตัวจริงในการเข้าถึง การตรวจสอบสิทธิการเข้าถึง	การรักษาความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายภายในสำนักงาน การป้องกันไวรัสและภัยคุกคามในรูปแบบต่าง ๆ นโยบายการรักษาความปลอดภัย การตรวจสอบคุณภาพของระบบ การควบคุมสถานะแวดล้อมที่เกี่ยวข้องและการวางแผน ระบบอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีการรักษาความปลอดภัย ลายเซ็นดิจิทัล ใบประกาศดิจิทัล การเข้ารหัสและการถอดรหัสข้อมูล การตรวจสอบบุคคลตัวจริงในการเข้าถึง การตรวจสอบสิทธิการเข้าถึง	
7134901 การสัมมนาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Seminar in Digital Office Computer Technology	7134901 การสัมมนาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(3-0-6) Seminar in Digital Office Technology	- ปรับเปลี่ยนหน่วยกิต
ศึกษาและสัมมนาเกี่ยวกับปัญหาและการแก้ปัญหาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล โดยเน้นการค้นหาแนวคิด และวิธีการใหม่จากเอกสาร วารสาร งานวิจัย หรือจากการปฏิบัติงานจริง หรือทฤษฎีหรือตัวแบบ ใหม่ ๆ ในการจัดการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ	ศึกษาและสัมมนาเกี่ยวกับปัญหาและการแก้ปัญหาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล โดยเน้นการค้นหาแนวคิด และวิธีการใหม่จากเอกสาร วารสาร งานวิจัย หรือจากการปฏิบัติงานจริง หรือทฤษฎีหรือตัวแบบ ใหม่ ๆ ในการจัดการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ	
7134902 โครงการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Project in Digital Office Computer Technology	7134902 โครงการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Project in Digital Office Computer Technology	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>หลักการศึกษและวิเคราะห์สภาพปัญหา และสภาพการดำเนินงานของหน่วยงานในด้านการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล เพื่อบริหารจัดการทรัพยากรคอมพิวเตอร์สนับสนุนการบริหารสำนักงานให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น โดยจะต้องเข้าไปศึกษารวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล แล้วจัดทำเป็นเอกสารโครงการ และมีการสอบโครงการเพื่อประเมินผล หรือศึกษาข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสอบปฏิบัติเพื่อวัดความรู้ โดยการสอบใบรับรองความสามารถของ Microsoft Office Specialist (MOS) หรือการทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงานแห่งชาติ</p>	<p>หลักการศึกษและวิเคราะห์สภาพปัญหา และสภาพการดำเนินงานของหน่วยงานในด้านการใช้เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล เพื่อบริหารจัดการทรัพยากรคอมพิวเตอร์สนับสนุนการบริหารสำนักงานให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น โดยจะต้องเข้าไปศึกษารวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล แล้วจัดทำเป็นเอกสารโครงการ และมีการสอบโครงการเพื่อประเมินผล หรือศึกษาข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสอบปฏิบัติเพื่อวัดความรู้ โดยการสอบใบรับรองความสามารถของ Microsoft Office Specialist (MOS) หรือการทดสอบมาตรฐานฝีมือแรงงานแห่งชาติ</p>	
<p>7122102 สถิติสำหรับคอมพิวเตอร์ประยุกต์ 3(2-2-5) Statistics for Computer Applications</p>	<p>7012101 สถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) Statistics for Information Technology</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา</p>
<p>ความสำคัญและประโยชน์ของระเบียบการทางสถิติ การแจกแจงความถี่ การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง การวัดการกระจาย ความน่าจะเป็น การแจกแจงความน่าจะเป็นของตัวแปรสุ่มแบบไม่ต่อเนื่องและแบบต่อเนื่อง การสุ่มตัวอย่าง การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์ การถดถอยและสหสัมพันธ์ อนุกรมเวลา และการประยุกต์งานทางสถิติสำหรับงานด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ด้านธุรกิจ และวิทยาศาสตร์ โดยเน้นการฝึกปฏิบัติการสร้างหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินใจ การสร้างมาตรฐานการทำงาน</p>	<p>ความสำคัญและประโยชน์ของระเบียบการทางสถิติ การแจกแจงความถี่ การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง การวัดการกระจาย ความน่าจะเป็น การแจกแจงความน่าจะเป็นของตัวแปรสุ่มแบบไม่ต่อเนื่องและแบบต่อเนื่อง การสุ่มตัวอย่าง การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์ การถดถอยและสหสัมพันธ์ อนุกรมเวลา และการประยุกต์งานทางสถิติสำหรับงานด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ด้านธุรกิจ และวิทยาศาสตร์ โดยเน้นการฝึกปฏิบัติการสร้างหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินใจ การสร้างมาตรฐานการทำงาน</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
และการประเมินกิจกรรม โครงการ และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนงานให้มีประสิทธิภาพ	และการประเมินกิจกรรม โครงการ และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนงานให้มีประสิทธิภาพ	
7123103 ปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence 3(2-2-5)	7013101 ปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence 3(2-2-5)	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา
ความรู้เบื้องต้น วิทยาการของการนำเสนอองค์ความรู้ และตรรกะพีชชีลอจิกการเรียนรู้ของเครื่องจักร โครงข่ายประสาทเทียม การจดจำ และแยกแยะรูปแบบ การประยุกต์ใช้	ความรู้เบื้องต้น วิทยาการของการนำเสนอองค์ความรู้ และตรรกะพีชชีลอจิกการเรียนรู้ของเครื่องจักร โครงข่ายประสาทเทียม การจดจำ และแยกแยะรูปแบบ การประยุกต์ใช้	
7131302 อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง Internet of Things (IOT) 3(2-2-5)	7131302 อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง Internet of Things (IOT) 3(2-2-5)	
เครือข่ายของวัตถุ อุปกรณ์ พาหนะ สิ่งปลูกสร้าง และสิ่งของอื่น ๆ ที่มีวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ซอฟต์แวร์ เซ็นเซอร์ การเชื่อมต่อกับเครือข่าย ฝังตัวอยู่ การทำให้วัตถุให้สามารถเก็บบันทึกและแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ การถ่ายโอนข้อมูลร่วมกันผ่านเครือข่าย	เครือข่ายของวัตถุ อุปกรณ์ พาหนะ สิ่งปลูกสร้าง และสิ่งของอื่น ๆ ที่มีวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ซอฟต์แวร์ เซ็นเซอร์ การเชื่อมต่อกับเครือข่าย ฝังตัวอยู่ การทำให้วัตถุให้สามารถเก็บบันทึกและแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ การถ่ายโอนข้อมูลร่วมกันผ่านเครือข่าย	
7131102 เทคโนโลยีพื้นฐานบล็อกเชน Blockchain Foundation Technology 3(2-2-5)	7131303 เทคโนโลยีพื้นฐานบล็อกเชน Blockchain Foundation Technology 3(2-2-5)	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา
รูปแบบการเก็บข้อมูล (Data structure) การเรียนรู้การให้ข้อมูลแบบ Digital transaction การเผยแพร่หรือแชร์ไปยังในรูปแบบห่วงโซ่ (Chain) ที่ การตรวจสอบความเป็นเจ้าของและมีสิทธิในข้อมูล การสร้างบล็อกเชน การทำงานของบล็อกเชน และ การนำบล็อกเชนไปใช้ในสำนักงาน	ศึกษาหลักการทำงานพื้นฐานของเทคโนโลยีบล็อกเชน อธิบายหลักการทำงานของบล็อกเชน วิเคราะห์ประเภทและลักษณะของบล็อกเชน สถาปัตยกรรมของบล็อกเชน อธิบายถึงผลกระทบและความท้าทายของเทคโนโลยีบล็อกเชน สามารถยกตัวอย่างการ	- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
	<p>ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนในธุรกิจและภาคส่วนต่าง ๆ รวมถึง การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้บล็อกเชน</p>	
<p>7131403 การยศาสตร์เพื่อการออกแบบในสำนักงานดิจิทัล Ergonomics for Digital Office 3(2-2-5)</p>	<p>7131403 การยศาสตร์เพื่อการออกแบบในสำนักงานดิจิทัล Ergonomics for Digital Office 3(2-2-5)</p>	
<p>การออกแบบสำนักงาน และประยุกต์การยศาสตร์ในการออกแบบ และจัดการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลให้มีคุณภาพ โดยศึกษา หลักการและทฤษฎีการยศาสตร์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับ สำนักงานที่ดี ที่เกี่ยวข้องกับเฟอร์นิเจอร์ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ แสงสว่าง เสียง ความรู้สึกและบรรยากาศ ในการทำงานที่ดี การควบคุมระบบ คุณภาพในสำนักงานด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การบูรณาการระบบสารสนเทศกับทรัพยากรในสำนักงาน เพื่อ สนับสนุนกระบวนการคุณภาพขององค์การทางธุรกิจและองค์การ ภาครัฐ</p>	<p>การออกแบบสำนักงาน และประยุกต์การยศาสตร์ในการออกแบบ และจัดการเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลให้มีคุณภาพ โดยศึกษา หลักการและทฤษฎีการยศาสตร์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับ สำนักงานที่ดี ที่เกี่ยวข้องกับเฟอร์นิเจอร์ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ แสงสว่าง เสียง ความรู้สึกและบรรยากาศ ในการทำงานที่ดี การควบคุมระบบ คุณภาพในสำนักงานด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การบูรณาการระบบสารสนเทศกับทรัพยากรในสำนักงาน เพื่อ สนับสนุนกระบวนการคุณภาพขององค์การทางธุรกิจและองค์การ ภาครัฐ</p>	
<p>7132302 เทคโนโลยีสำหรับสำนักงานดิจิทัล Technology for Digital Office 3(2-2-5)</p>	<p>7132302 เทคโนโลยีสำหรับสำนักงานดิจิทัล Technology for Digital Office 3(2-2-5)</p>	
<p>เทคโนโลยี ความฉลาดเทียมในการจัดการองค์ความรู้ ระบบ ฐานความรู้ ระบบผู้เชี่ยวชาญกับระบบการให้เหตุผลเชิงกรณี แนวคิด เกี่ยวกับนวัตกรรมกระบวนการ การเลือกกระบวนการเพื่อทำ นวัตกรรม บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อกระบวนการใหม่ไป</p>	<p>เทคโนโลยี ความฉลาดเทียมในการจัดการองค์ความรู้ ระบบ ฐานความรู้ ระบบผู้เชี่ยวชาญกับระบบการให้เหตุผลเชิงกรณี แนวคิด เกี่ยวกับนวัตกรรมกระบวนการ การเลือกกระบวนการเพื่อทำ นวัตกรรม บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อกระบวนการใหม่ไป</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
ใช้ในองค์กร การจัดการการเปลี่ยนแปลง และกลยุทธ์ในการทำนวัตกรรมกระบวนการ	ใช้ในองค์กร การจัดการการเปลี่ยนแปลง และกลยุทธ์ในการทำนวัตกรรมกระบวนการ	
7132303 การออกแบบอันตรกิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ User-Computer Interaction Design 3(2-2-5)	7132303 การออกแบบอันตรกิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ User-Computer Interaction Design 3(2-2-5)	
หลักการเบื้องต้นของอันตรกิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านผู้ใช้ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพ กระบวนการรับรู้ ผลศึกษาความใช้งานได้ สภาวะแวดล้อมของการใช้งาน แนวทางการออกแบบระบบที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง แนวทางการประเมินผล การพัฒนาวิธีติดต่อผู้ใช้ที่มีประสิทธิผล มาตรฐานด้านความใช้งานได้ เทคโนโลยีด้านอุปกรณ์และระบบที่มีส่วนสัมพันธ์กับการใช้งานของผู้ใช้ ส่วนสนับสนุนผู้บกพร่องในการรับรู้ การฝึกปฏิบัติ ปฏิบัติการทดลอง การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ของอุปกรณ์และซอฟต์แวร์	หลักการเบื้องต้นของอันตรกิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านผู้ใช้ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพ กระบวนการรับรู้ ผลศึกษาความใช้งานได้ สภาวะแวดล้อมของการใช้งาน แนวทางการออกแบบระบบที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง แนวทางการประเมินผล การพัฒนาวิธีติดต่อผู้ใช้ที่มีประสิทธิผล มาตรฐานด้านความใช้งานได้ เทคโนโลยีด้านอุปกรณ์และระบบที่มีส่วนสัมพันธ์กับการใช้งานของผู้ใช้ ส่วนสนับสนุนผู้บกพร่องในการรับรู้ การฝึกปฏิบัติ ปฏิบัติการทดลอง การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ของอุปกรณ์และซอฟต์แวร์	
7132402 การประมวลผลบนกลุ่มเมฆ Cloud Computing 3(2-2-5)	7132402 การประมวลผลบนกลุ่มเมฆ Cloud Computing 3(2-2-5)	
ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (Cloud Computing) การบริการบนระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ การให้บริการซอฟต์แวร์ การให้บริการแพลตฟอร์ม การให้บริการโครงสร้างพื้นฐาน บริการระบบจัดเก็บข้อมูล บริการร่วมและรวม (Composite Service) การใช้ประโยชน์ระบบประมวลผลแบบกลุ่ม	ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (Cloud Computing) การบริการบนระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ การให้บริการซอฟต์แวร์ การให้บริการแพลตฟอร์ม การให้บริการโครงสร้างพื้นฐาน บริการระบบจัดเก็บข้อมูล บริการร่วมและรวม (Composite Service) การใช้ประโยชน์ระบบประมวลผลแบบกลุ่ม	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
เมฆ การประยุกต์ใช้โปรแกรมประมวลผลแบบกลุ่มเมฆเพื่อพัฒนา งานด้านธุรกิจ	เมฆ การประยุกต์ใช้โปรแกรมประมวลผลแบบกลุ่มเมฆเพื่อพัฒนา งานด้านธุรกิจ	
7132501 เทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3(2-2-5) Technology on Mobile Device	7132501 เทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3(2-2-5) Technology on Mobile Device	
แนวคิดและหลักการของเทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การโฆษณา บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การส่งเสริมการขายบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การ เพิ่มประสิทธิภาพของเครื่องมือค้นหาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ พาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ปัจจัยแห่งความสำเร็จของ การตลาดบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การบริหารลูกค้าสัมพันธ์บนอุปกรณ์ เคลื่อนที่	แนวคิดและหลักการของเทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การโฆษณา บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การส่งเสริมการขายบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การ เพิ่มประสิทธิภาพของเครื่องมือค้นหาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ พาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ปัจจัยแห่งความสำเร็จของ การตลาดบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	- ปรับเปลี่ยนคำอธิบาย รายวิชา
7132602 การศึกษาวจรและซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ Circuit Studies and Maintaining Microcomputer 3(2-2-5)	7132602 การศึกษาวจรและซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ Circuit Studies and Maintaining Microcomputer 3(2-2-5)	
ระบบบัส ไมโครโปรเซสเซอร์ สัญญาณนาฬิกา การอินเตอร์เฟส หน่วยความจำ หน่วยป้อนข้อมูล หน่วยแสดงผล อุปกรณ์ประกอบ อุปกรณ์ที่ใช้ในการซ่อม หลักการซ่อมเบื้องต้น และฝึกปฏิบัติการ ซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์	ระบบบัส ไมโครโปรเซสเซอร์ สัญญาณนาฬิกา การอินเตอร์เฟส หน่วยความจำ หน่วยป้อนข้อมูล หน่วยแสดงผล อุปกรณ์ประกอบ อุปกรณ์ที่ใช้ในการซ่อม หลักการซ่อมเบื้องต้น และฝึกปฏิบัติการ ซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์	
7133303 การออกแบบและการผลิตสื่อประสมสำหรับ สำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Multimedia Design and Production for Digital Office	7133303 การออกแบบและการผลิตสื่อประสมสำหรับ สำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Multimedia Design and Production for Digital Office	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>หลักการการผลิตสื่อประสม ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อประสม พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ การสร้างภาพ การปรับแต่งภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ การบันทึก/ตัดต่อ/ปรับแต่งเสียง การบันทึก/การแก้ไข/ปรับแต่งวิดีโอ และการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เพื่อประยุกต์ในการผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานในงานด้านต่าง ๆ</p>	<p>หลักการการผลิตสื่อประสม ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อประสม พร้อมทั้งฝึกปฏิบัติ การสร้างภาพ การปรับแต่งภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ การบันทึก/ตัดต่อ/ปรับแต่งเสียง การบันทึก/การแก้ไข/ปรับแต่งวิดีโอ และการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เพื่อประยุกต์ในการผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานในงานด้านต่าง ๆ</p>	
<p>7133304 เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลเพื่อการบริหาร 3(2-2-5) Digital Office Technology for Management</p>	<p>7133304 ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการบริหาร 3(2-2-5) Artificial Intelligence for Management</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนชื่อวิชา</p>
<p>ศึกษาแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการตัดสินใจ ระบบ รูปแบบ และชนิดของระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ข้อแตกต่างกับระบบประมวลผลสารสนเทศทั่วไป การสร้างระบบสนับสนุนการตัดสินใจ เครื่องมือช่วยจัดสร้างรูปแบบการนำเสนอ การหาวิธีที่เหมาะสม รูปแบบทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องของกระบวนการพัฒนาระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ฮาร์ดแวร์สำหรับระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ แบบกลุ่ม ระบบสารสนเทศสำหรับผู้บริหาร กรณีศึกษาระบบสนับสนุนการตัดสินใจ</p>	<p>ศึกษาแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการตัดสินใจ ระบบ รูปแบบ และชนิดของระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ข้อแตกต่างกับระบบประมวลผลสารสนเทศทั่วไป การสร้างระบบสนับสนุนการตัดสินใจ เครื่องมือช่วยจัดสร้างรูปแบบการนำเสนอ การหาวิธีที่เหมาะสม รูปแบบทางคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องของกระบวนการพัฒนาระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ฮาร์ดแวร์สำหรับระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ แบบกลุ่ม ระบบสารสนเทศสำหรับผู้บริหาร กรณีศึกษาระบบสนับสนุนการตัดสินใจ</p>	
<p>7133403 การประยุกต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5) Electronic Commerce Applications</p>	<p>7133403 การประยุกต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5) Electronic Commerce Applications</p>	
<p>การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และโครงสร้างพื้นฐาน ตัวแบบธุรกิจเชิงพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น การโฆษณาการพาณิชย์</p>	<p>ลักษณะสำคัญของการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ตัวแบบธุรกิจเชิงพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น การจัดซื้อด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ การ</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>อิเล็กทรอนิกส์ การค้าปลีกอิเล็กทรอนิกส์ การประมูลอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้นระบบการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ ระบบการรักษาความปลอดภัยในการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การให้บริการและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้</p>	<p>ประมูลด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ การบริการด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ระบบการชำระเงินออนไลน์ ระบบการรักษาความปลอดภัยในการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีบล็อกเชน คริปโทเคอร์เรนซี กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้</p>	
<p>7134105 การพัฒนาตนเองเป็นผู้ประกอบการ 3(2-2-5) เทคโนโลยีสารสนเทศ Personal Development for Information Technology Entrepreneur</p>	<p>7134105 การพัฒนาตนเองเป็นผู้ประกอบการ 3(2-2-5) เทคโนโลยีดิจิทัล Personal Development for Digital Technology Entrepreneur</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนชื่อวิชา</p>
<p>คุณลักษณะ ความสามารถและทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้ประกอบการ กฎหมายและข้อปฏิบัติเกี่ยวกับภาษีทางธุรกิจ จริยธรรม/ธรรมาภิบาลในการประกอบธุรกิจ การวิเคราะห์โอกาสและวิธีการคัดเลือกความคิดในการจัดตั้งธุรกิจใหม่ กระบวนการในการจัดตั้งและพัฒนาธุรกิจ แหล่งข้อมูลสู่การลงทุนและการระดมทุนการสร้างทีม การวางแผนพัฒนาธุรกิจให้มีคุณภาพ การเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสนับสนุนการบริหารจัดการทั้งระบบ</p>	<p>คุณลักษณะ ความสามารถและทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้ประกอบการ กฎหมายและข้อปฏิบัติเกี่ยวกับภาษีทางธุรกิจ จริยธรรม/ธรรมาภิบาลในการประกอบธุรกิจ การวิเคราะห์โอกาสและวิธีการคัดเลือกความคิดในการจัดตั้งธุรกิจใหม่ กระบวนการในการจัดตั้งและพัฒนาธุรกิจ แหล่งข้อมูลสู่การลงทุนและการระดมทุนการสร้างทีม การวางแผนพัฒนาธุรกิจให้มีคุณภาพ การเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสนับสนุนการบริหารจัดการทั้งระบบ</p>	
<p>7134408 การพัฒนาคุณภาพการบริการในสำนักงานดิจิทัล Quality Service Development in Digital Office 3(2-2-5)</p>	<p>7134408 การพัฒนาคุณภาพการบริการในสำนักงานดิจิทัล Quality Service Development in Digital Office 3(2-2-5)</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>ทฤษฎีและหลักการของการพัฒนาการให้บริการในสำนักงานหรือองค์การ เพื่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้มาใช้บริการ และบุคลากรในสำนักงาน ศึกษาบุคลิกภาพ มารยาท การแต่งกาย ทัศนคติ และแนวทางในการให้บริการ คุณธรรมจริยธรรมของผู้ให้บริการ การติดต่อสื่อสารในการบริการ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริการ และหลักการ 5 ส. กรณีศึกษาการให้บริการในสำนักงาน</p>	<p>ทฤษฎีและหลักการของการพัฒนาการให้บริการในสำนักงานหรือองค์การ เพื่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้มาใช้บริการ และบุคลากรในสำนักงาน ศึกษาบุคลิกภาพ มารยาท การแต่งกาย ทัศนคติ และแนวทางในการให้บริการ คุณธรรมจริยธรรมของผู้ให้บริการ การติดต่อสื่อสารในการบริการ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริการ และหลักการ 5 ส. กรณีศึกษาการให้บริการในสำนักงาน</p>	
<p>7134903 หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Special Topics in Digital Office Computer Technology</p>	<p>7134903 หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5) Special Topics in Digital Office Technology</p>	
<p>จัดให้นักศึกษาสนใจเลือกวิชาหัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลสำหรับเรียนในชั้นเรียนตามปกติ เพื่อเพิ่มความรู้และทักษะที่น่าสนใจในปัจจุบันโดยเนื้อหาสาระไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่บรรจุไว้แล้วในหลักสูตรนี้</p>	<p>จัดให้นักศึกษาสนใจเลือกวิชาหัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลสำหรับเรียนในชั้นเรียนตามปกติ เพื่อเพิ่มความรู้และทักษะที่น่าสนใจในปัจจุบันโดยเนื้อหาสาระไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่บรรจุไว้แล้วในหลักสูตรนี้</p>	
<p>7123104 การเรียนรู้ของเครื่องจักรกล 3(2-2-5) Machine Learning</p>		
<p>ศึกษาหลักการเรียนรู้ของเครื่องจักรกล ตัวแปรต่างๆเช่น ตัวแปรเชิงเลข ตัวแปรเชิงกลุ่ม วิธีการเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้แบบซูปเปอร์ไวส์ และการเรียนรู้แบบไม่ซูปเปอร์ไวส์ การฝึกฝนและทดสอบข้อมูลรีเกรสชัน เช่น รีเกรสชันเชิงเส้น รีเกรสชันแบบลอจิสติก การจำแนก เช่น การจำแนกแบบนาอิว-เบย์ การจำแนกแบบเคเนียร์สเนเบอร์</p>		

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
การจำแนกแบบดิซิจิทัล และการจัดกลุ่ม เช่น การจัดกลุ่มแบบเค-มิน การจัดกลุ่มแบบลำดับชั้น เครือข่ายประสาท		
7123306 การเขียนโปรแกรมประยุกต์ด้วยภาษาภาพ 3(2-2-5) Application Programming in Visual Language		
ภาษาการเขียนโปรแกรมภาษาภาพ โดยเลือกหนึ่งภาษา เช่น Visual BASIC, Visual C++, Delphi เป็นต้น เพื่อฝึกทักษะการเขียนคำสั่งของภาษานั้นโดยละเอียด โดยมุ่งให้นำไปใช้ในการทำโครงการขนาดเล็กในภาคปฏิบัติเพื่อพัฒนาซอฟต์แวร์ หรือระบบงานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานบางส่วนในหน่วยงานที่ผู้เรียนเลือกได้		
7132201 การวิเคราะห์ข้อมูลและการประยุกต์ใช้งาน 3(2-2-5) Data Analytic and Applications		
ความหมายและความสำคัญของการวิเคราะห์ข้อมูล รูปแบบของข้อมูล การจัดเตรียมข้อมูล การคัดเลือกข้อมูล การกลั่นกรองข้อมูล การแปลงรูปแบบข้อมูล กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล เทคนิคในการวิเคราะห์ข้อมูล การหาความสัมพันธ์ การแบ่งกลุ่มข้อมูล การจำแนกประเภทข้อมูล และการแสดงข้อมูลด้วยรูปภาพ ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่เหมาะสม		
7132601 การออกแบบและการจัดการเครือข่ายสำนักงาน ดิจิทัล 3(2-2-5) Network Design and Management For Digital Office		

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
ภาพรวมของการออกแบบและการจัดการเครือข่าย เครือข่ายองค์กร การออกแบบ เครือข่าย โพรโตคอลการจัดการเครือข่าย การจัดการอุปกรณ์เครือข่าย เครื่องมือในการจัดการเครือข่ายและการประยุกต์ใช้อุปกรณ์เครือข่าย		
7134303 การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ 3(2-2-5) Object-Oriented Analysis and Design		
บทบาทของนักวิเคราะห์ระบบ ขั้นตอนการพัฒนาระบบ การศึกษาความเป็นไปได้ การรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ การสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูล กระบวนการวิเคราะห์และออกแบบระบบ โดยใช้ UML (Unified Modeling Language), Use Case Diagram, Collaboration Diagram, Sequence Diagram and State Chart เป็นต้น		
7054801 การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์หรือฝึกสหกิจศึกษาด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ 1(60) A preparation for Practicing Experience or Cooperative Learning in Applied Computing	7054801 การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2(0-4-0) Pre-Field Experience Education in Information Technology	- ปรับเปลี่ยนหน่วยกิต
หลักการ แนวคิด และกระบวนการของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การสื่อสาร มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การ	หลักการ แนวคิด และกระบวนการ ระเบียบ ข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การสื่อสาร มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการ	- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
พัฒนาบุคลากรเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหารคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการ	ปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหารคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการ	
7054801 การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์หรือฝึกสหกิจศึกษาด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ 1(60) A preparation for Practicing Experience or Cooperative Learning in Applied Computing	7054802 การเตรียมความพร้อมฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 1(0-2-0) Pre-Field Co-operative Education in Information Technology	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา - ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา
หลักการ แนวคิด และกระบวนการของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การพัฒนาบุคลากรเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหารคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการ	หลักการ แนวคิด ระเบียบ ข้อบังคับ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การพัฒนาบุคลากรเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหารคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการ	
7054802 การฝึกประสบการณ์ด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ 6(450) Practicing Experience in Applied Computing	7054803 การฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 5(450) Field Experience in Information Technology	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา
ให้ฝึกประสบการณ์ด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ในองค์การหรือหน่วยงาน หรือสถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการประกอบวิชาชีพ ในฐานะ นักคอมพิวเตอร์ประยุกต์	ให้ฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์การหรือหน่วยงาน หรือสถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการประกอบวิชาชีพ ในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ	- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
7054803 สหกิจศึกษาทางด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ 6(600) Practicing Cooperative Learning in Applied Computing	7054804 สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 6(600) Co-operative Education in Information Technology	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา
นักศึกษาจะปฏิบัติงานสหกิจศึกษากับธุรกิจเอกชนหรือองค์การภาครัฐ 1 ภาคการศึกษา ภายใต้ความร่วมมือระหว่างสถาบันและสถานประกอบการ นักศึกษาจะปฏิบัติงานเสมือนเป็นพนักงานของสถานประกอบการ และต้องทำรายงานและนำเสนอผลการปฏิบัติงาน อาจารย์ที่ปรึกษา หัวหน้าหรือพี่เลี้ยงในสถานประกอบการที่ดูแลรับผิดชอบการปฏิบัติงานของนักศึกษาจะร่วมกันประเมินผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	นักศึกษาจะปฏิบัติงานสหกิจศึกษากับธุรกิจเอกชนหรือองค์การภาครัฐ 1 ภาคการศึกษา ภายใต้ความร่วมมือระหว่างสถาบันและสถานประกอบการ นักศึกษาจะปฏิบัติงานเสมือนเป็นพนักงานของสถานประกอบการ และต้องทำรายงานและนำเสนอผลการปฏิบัติงาน อาจารย์ที่ปรึกษา หัวหน้าหรือพี่เลี้ยงในสถานประกอบการที่ดูแลรับผิดชอบการปฏิบัติงานของนักศึกษาจะร่วมกันประเมินผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	
แขนงวิชาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	แขนงวิชาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	
7011100 นวัตกรรมดิจิทัล และแนวโน้มนวัตกรรมอุบัติใหม่ Digital Innovation and Innovative Emerging Trends 3(2-2-5)	7151100 ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมสมัยใหม่ 3(2-2-5) Contemporary Digital Content and Games	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา
เรียนรู้ความหมายของนวัตกรรมดิจิทัลแนวโน้มการอุบัติใหม่ของนวัตกรรมที่อยู่ในความสนใจ ซึ่งอาจยังมิได้บรรจุไว้ในหลักสูตร	เรียนรู้ความหมายของดิจิทัลคอนเทนต์และเกม แนวโน้มที่อยู่ในความสนใจของสถานการณ์ปัจจุบัน ศึกษาทฤษฎีต่างๆ ที่ปรากฏในสื่อดิจิทัลในหลากหลายแพลตฟอร์ม	- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา
7151100 นวัตกรรมและการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ 3(2-2-5) Innovation and Development of Digital Content	7151101 การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ 3(2-2-5) Development of Digital Content	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>เรียนรู้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจออนไลน์ สภาพแวดล้อมของการประกอบธุรกิจออนไลน์ กระบวนการในการคัดเลือกผลิตภัณฑ์และบริการสำหรับธุรกิจออนไลน์ รูปแบบการดำเนินธุรกิจออนไลน์ พฤติกรรมผู้บริโภคบนอินเทอร์เน็ต เพื่อสร้างนวัตกรรมสื่อดิจิทัลในการประชาสัมพันธ์ การให้คำแนะนำการสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า และนำไปใช้กับช่องทางออนไลน์ที่เหมาะสม</p>	<p>ศึกษาแนวคิดการผลิตคอนเทนต์ ชนิดของคอนเทนต์ ช่องทางและสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับ การสร้างคอนเทนต์ การใช้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างดุลยภาพในสังคม เรียนรู้กรณีศึกษา และฝึกสร้างดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา</p>
<p>7153703 หลักการออกแบบองค์ประกอบเกม 3(2-2-5) Game Element Design Principles</p>	<p>7151700 หลักการออกแบบองค์ประกอบเกม 3(2-2-5) Game Element Design Principles</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา</p>
<p>ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและความสำคัญของการออกแบบองค์ประกอบของเกมในส่วนของภาพทั้งสองมิติและสามมิติ เช่น สิ่งของ ตัวละคร สถานที่ เป็นต้น องค์ประกอบของเกมในส่วนของเสียง ความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ผ่านเครื่องมือที่เหมาะสมในการออกแบบองค์ประกอบ</p>	<p>ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและความสำคัญของการออกแบบองค์ประกอบของเกมในส่วนของภาพทั้งสองมิติและสามมิติ เช่น สิ่งของ ตัวละคร สถานที่ เป็นต้น องค์ประกอบของเกมในส่วนของเสียง ความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ผ่านเครื่องมือที่เหมาะสมในการออกแบบองค์ประกอบ</p>	
<p>7151700 การออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ 3(2-2-5) User Experience and User Interface Design</p>	<p>7151701 การออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ 3(2-2-5) User Experience and User Interface design</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา</p>
<p>ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและความสำคัญเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ การบูรณาการความรู้กับการรับรู้ ความรู้ความเข้าใจ อารมณ์ประสบการณ์ และการกระทำของมนุษย์ รวมถึง ผู้บกพร่องทางการรับรู้ที่ใช้งานร่วมกับเทคโนโลยี เทคโนโลยี</p>	<p>ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและความสำคัญเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ การบูรณาการความรู้กับการรับรู้ ความรู้ความเข้าใจ อารมณ์ประสบการณ์ และการกระทำของมนุษย์ รวมถึง ผู้บกพร่องทางการรับรู้ที่ใช้งานร่วมกับเทคโนโลยีเทคโนโลยี</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
<p>ด้านการนำเข้าข้อมูลและนำออกข้อมูล กระบวนการในการพัฒนา ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การ ออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้โดยให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การ ทดสอบประเมินผลการใช้งาน และสภาวะแวดล้อมของการใช้งาน การปรับปรุงส่วนติดต่อกับการใช้งาน โดยยึดหลักประสบการณ์ที่มีต่อ ผู้ใช้เป็นสิ่งสำคัญ โดยมีกรณีศึกษาและนำแนวคิดของการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้</p>	<p>ด้านการนำเข้าข้อมูลและนำออกข้อมูล กระบวนการในการพัฒนา ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การ ออกแบบและพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้โดยให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การ ทดสอบประเมินผลการใช้งาน และสภาวะแวดล้อมของการใช้งาน การปรับปรุงส่วนติดต่อกับการใช้งาน โดยยึดหลักประสบการณ์ที่มีต่อ ผู้ใช้เป็นสิ่งสำคัญ โดยมีกรณีศึกษาและนำแนวคิดของการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้</p>	
<p>7153700 การสร้างสรรค์ภาพและเสียงดิจิทัล 3(2-2-5) Image and Sound Creation</p>	<p>7151702 การสร้างสรรค์ภาพและเสียงดิจิทัล 3(2-2-5) Image and Sound Creation</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา</p>
<p>ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับภาพแบบดิจิทัล การ มองเห็น การเกิดภาพ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ การประมวลผลภาพ เบื้องต้น ด้วยการใช้ไลบรารีโอเพนซีวี และภาษาไพทอน พร้อม ประยุกต์ใช้ร่วมกับ การวิเคราะห์ประเภทของสื่อดิจิทัลและผู้ใช้สื่อ การกำหนดแกนเรื่อง การออกแบบตัวอักษร ภาพ และเสียง การ ผสมผสานชิ้นงาน และการสร้างปฏิสัมพันธ์ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์สำเร็จรูป</p>	<p>ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับภาพแบบดิจิทัล การมองเห็น การเกิดภาพ องค์ประกอบภาพ การถ่ายภาพนิ่ง การถ่ายภาพ เคลื่อนไหว การใช้ตัวอักษรในภาพ การประมวลผลภาพและ ภาพเคลื่อนไหวเบื้องต้น เช่น การปรับแต่งสี การปรับแต่งความอิมสี การปรับแต่งความสว่าง การปรับแต่งขนาดภาพ การปรับแก้ความ เอียง เป็นต้น สัญญาณเสียง การแปลงสัญญาณแอนาล็อกเป็นดิจิทัล การแปลงสัญญาณดิจิทัลเป็นแอนาล็อก ทฤษฎีดนตรีเบื้องต้น การ ประมวลผลสัญญาณเสียงด้วยเบื้องต้น เช่น การลดสัญญาณรบกวน การปรับความดังของเสียง การเพิ่ม/ลดเสียงเอคโค เป็นต้น การใช้ ซอฟต์แวร์เพื่อบันทึก แก้ไข และการผสมเสียง มาตรฐานสื่อดิจิทัล</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบาย รายวิชา</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
	ได้แก่ รูปแบบของภาพ รูปแบบของวิดิทัศน์ และรูปแบบของเสียง พร้อมฝึกปฏิบัติสร้างผลงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	
7152500 ดิจิทัลคอมเมิร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3(2-2-5) Digital Commerce for Social Network	7153500 ดิจิทัลคอมเมิร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3(2-2-5) Digital Commerce for Social Network	
ดิจิทัลคอมเมิร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ แนวโน้มการวิเคราะห์เทคโนโลยีเว็บ ระบบการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ การพิสูจน์ตัวตน ความมั่นคงและความเป็นส่วนตัว การประยุกต์ใช้พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ระหว่างธุรกิจและลูกค้า ธุรกิจกับธุรกิจ และการประยุกต์ภายในองค์กร โมเดลพาณิชย์ สื่อสังคม เครือข่ายพาณิชย์สื่อสังคมผ่านเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่	ดิจิทัลคอมเมิร์ซสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ แนวโน้มการวิเคราะห์เทคโนโลยีเว็บ ระบบการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ การพิสูจน์ตัวตน ความมั่นคงและความเป็นส่วนตัว การประยุกต์ใช้พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ระหว่างธุรกิจและลูกค้า ธุรกิจกับธุรกิจ และการประยุกต์ภายในองค์กร โมเดลพาณิชย์ สื่อสังคม เครือข่ายพาณิชย์สื่อสังคมผ่านเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่	
7152502 การวิเคราะห์ข้อมูลเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3(2-2-5) Social Network Analytic	7152501 การวิเคราะห์ข้อมูลเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3(2-2-5) Social Network Analytic	- เปลี่ยนรหัสวิชา
ศึกษาพื้นฐานการวิเคราะห์ข้อมูลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้เครื่องมือพื้นฐานทางด้านวิทยาการข้อมูล เครื่องมือทางสถิติเพื่อแยกแยะความสม่ำเสมอ ค้นหารูปแบบ หรือกฎเกณฑ์การเกิดขึ้นของชุดข้อมูลที่ซับซ้อน เพื่อนำไปสู่การใช้เครื่องมือในการ วิเคราะห์คุณลักษณะ การตรวจสอบ ค้นหาปัจจัยที่เกี่ยวข้อง โดยใช้สถิติเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ความน่าเชื่อถือในช่วงที่กำหนด การสร้างตัวแบบของข้อมูลที่ซับซ้อน การตรวจสอบความถูกต้องของตัวแบบ	ศึกษาพื้นฐานการวิเคราะห์ข้อมูลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้เครื่องมือพื้นฐานทางด้านวิทยาการข้อมูล เครื่องมือทางสถิติเพื่อแยกแยะความสม่ำเสมอ ค้นหารูปแบบ หรือกฎเกณฑ์การเกิดขึ้นของชุดข้อมูลที่ซับซ้อน เพื่อนำไปสู่การใช้เครื่องมือในการ วิเคราะห์คุณลักษณะ การตรวจสอบ ค้นหาปัจจัยที่เกี่ยวข้อง โดยใช้สถิติเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ความน่าเชื่อถือในช่วงที่กำหนด การสร้างตัวแบบของข้อมูลที่ซับซ้อน การตรวจสอบความถูกต้องของตัวแบบ	

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
สร้างเครื่องมือช่วยในการคาดการณ์ เพื่อนำช่วยในงานวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติทางธุรกิจ เช่น การวิเคราะห์กราฟ	สร้างเครื่องมือช่วยในการคาดการณ์ เพื่อนำช่วยในงานวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติทางธุรกิจ เช่น การวิเคราะห์กราฟ	
	7152701 การออกแบบและการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) Designing and Creating Animation	
	พัฒนาการของภาพเคลื่อนไหวจากอดีตถึงปัจจุบันทั้งแบบ 2 มิติหรือ 3 มิติ การศึกษาบุคลิกภาพของตัวละคร เช่น ท่าทางของการเดิน การวิ่ง และการกระโดด เป็นต้น การศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์ สี่ขา/สัตว์เลื้อยคลาน/สัตว์ปีก การเคลื่อนไหวของสิ่งของในแบบเชิงเส้นและการเคลื่อนไหวของพลังงาน เพื่อใช้ในการพัฒนาภาพเคลื่อนไหว การสร้างสตอรี่บอร์ด การจัดฉาก การจัดมุมกล้อง การออกแบบวัตถุ และการสร้างเทคนิคพิเศษขั้นพื้นฐานโดยใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เพื่อประยุกต์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	
7153400 แพลตฟอร์มดิจิทัล Digital Platform 3(2-2-5)	7153300 เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ Mobile Game 3(2-2-5)	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา และชื่อวิชา
ศึกษาภาษาที่ใช้สำหรับพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพาสำหรับแพลตฟอร์มปัจจุบัน ส่วนติดต่อระบบสำหรับโปรแกรมประยุกต์ การติดต่อกับผู้ใช้และระบบ การสื่อสารกับระบบภายนอก การเชื่อมโยงเครือข่าย การเชื่อมโยงฐานข้อมูล แพลตฟอร์มที่ได้รับ	ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมระบบปฏิบัติการของโทรศัพท์เคลื่อนที่ ขั้นตอนการพัฒนาเกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ ฝึกปฏิบัติพัฒนาเกมด้วยเกมเอนจินหรือซอฟต์แวร์พัฒนาโปรแกรม และภาษาเขียนโปรแกรมของเครื่องมือพัฒนาเกม เพื่อใช้ในการพัฒนาเกมแบบ 2 มิติหรือ 3 มิติสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา

PBRUQF2 (Program Specification)

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568	หมายเหตุ
ความนิยมในปัจจุบัน เช่น เทคโนโลยีบล็อกเชน ดิจิทัลทวิน ฟินเทค เป็นต้น		

PBRUQF2 (Program Specification)

<p>7153701 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับพัฒนาเกม 3(2-2-5) Artificial Intelligence for Game Developer</p>	<p>7153700 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์และเกม 3(2-2-5) Artificial Intelligence for Digital Content and Game Developer</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา</p>
<p>ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และรูปแบบของระบบปัญญาประดิษฐ์ที่นำไปใช้ภายในเกม เช่น การเคลื่อนที่ของตัวละคร การปรับระดับเกม พฤติกรรมของตัวละคร การแทนความรู้ วิธีการเรียนรู้ ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ การหาทางเลือกที่ดีที่สุด เป็นต้น โดยฝึกปฏิบัติการพัฒนาเกมที่มีประยุกต์ระบบปัญญาประดิษฐ์</p>	<p>ศึกษาทฤษฎี แนวคิดของปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้ของเครื่อง และปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกนำไปใช้ในเกม พร้อมฝึกปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อสร้างคอนเทนต์ภาพ เสียง วิดีโอ และการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในเกมเบื้องต้น เช่น การเคลื่อนที่ของตัวละครแบบอัตโนมัติ พฤติกรรมของตัวละคร การหาทางเลือกที่ดีที่สุด เป็นต้น โดยฝึกปฏิบัติสร้างผลงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา</p>
<p>7153706 ทฤษฎีเกมและการตัดสินใจ 3(2-2-5) Game theory and Decision Making</p>	<p>7153706 การออกแบบศิลปะในเกม 3(2-2-5) Game Art Design</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา</p>
<p>ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดของทฤษฎีเกม สมดุลของแนช ปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น การตัดสินใจของ ผู้เล่นและผลกระทบ แรงจูงใจที่ส่งผลกระทบต่อ การตัดสินใจ การตัดสินใจแบบเป็นเหตุเป็นผล</p>	<p>ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดทางศิลปะของวิดีโอเกม การออกแบบงานศิลปะในวิดีโอเกม การสร้างแนวคิดของเกม เช่น ภาพตัวละคร สตอรี่บอร์ด ฉาก วัตถุ แผนที่ เป็นต้น โดยฝึกปฏิบัติใช้งานซอฟต์แวร์ 2 มิติ 3 มิติ และเกมเอนจินเพื่อสร้างผลงานศิลปะภายในเกมที่ออกแบบ</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา</p>
<p>7153900 สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม 1 3(2-2-5) Seminar in Digital Content and Games I</p>	<p>7153900 สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม 3(3-0-6) Seminar in Digital Content and Games</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนหน่วยกิต</p>
<p>ประเด็นพิเศษของเทคโนโลยีดิจิทัลที่จะนำมาใช้สนับสนุนการดำเนินงาน หรือการจัดการ โดยมีการแสวงหาทฤษฎี หลักการและ</p>	<p>ประเด็นพิเศษของเทคโนโลยีดิจิทัลที่จะนำมาใช้สนับสนุนการดำเนินงาน หรือการจัดการ โดยมีการแสวงหาทฤษฎี หลักการและ</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

แผนภูมิวงกลม แผนภูมิต้นไม้ แผนภูมิแบบเครือข่าย กราฟสตรีม แผนภูมิตัวชี้วัดผลงาน แผนที่ แผนภูมิแบบปฏิสัมพันธ์ การอธิบาย แผนภูมิ	แผนภูมิวงกลม แผนภูมิต้นไม้ แผนภูมิแบบเครือข่าย กราฟสตรีม แผนภูมิตัวชี้วัดผลงาน แผนที่ แผนภูมิแบบปฏิสัมพันธ์ การอธิบาย แผนภูมิ	
	7152702 การออกแบบและการผลิตมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Multimedia Design	
	หลักการการผลิตมัลติมีเดีย มาตรฐานสื่อมัลติมีเดีย ขั้นตอนในการ พัฒนามัลติมีเดีย การเขียนสตอรี่บอร์ด ผูกปฏิบัติซอฟต์แวร์เพื่อตัด ต่อวิดีโอ ตัดต่อเสียงและการถ่ายทอดสด เพื่อประยุกต์ในการผลิตสื่อ ประสมในงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์และเกม	
7152700 ความฉลาดทางดิจิทัล 3(2-2-5) Digital intelligence	7152703 ความฉลาดทางดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Intelligence	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา
ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรม ดังนี้ เอกลักษ์ณ์พลเมืองดิจิทัล การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล การจัดการการกลั่นแกล้งบนโซเชียล การจัดการความปลอดภัยบน ระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดอย่างมี วิจารณญาณ ร่องรอยทางดิจิทัล และความเห็นอกเห็นใจและสร้าง สัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล	ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรม ดังนี้ เอกลักษ์ณ์พลเมืองดิจิทัล การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล การจัดการการกลั่นแกล้งบนโซเชียล การจัดการความปลอดภัยบน ระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดอย่างมี วิจารณญาณ ร่องรอยทางดิจิทัล และความเห็นอกเห็นใจและสร้าง สัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นทางดิจิทัล	
7152702 การบริหารสื่อดิจิทัลสำหรับองค์กรดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Media Management for a Digital Organization	7152704 การบริหารสื่อดิจิทัลสำหรับองค์กรดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Media Management for Digital Organization	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา

PBRUQF2 (Program Specification)

<p>แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับองค์กรทั่วไปและองค์กรสื่อ การจัดการองค์กรสื่อทั้งเชิงธุรกิจและประโยชน์สาธารณะ และจริยธรรมวิชาชีพ สำหรับองค์กรสื่อท้องถิ่น ประเภทและขนาดขององค์กรสื่อกระจายเสียง สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อใหม่ระดับท้องถิ่น การฝึกปฏิบัติการบริหารจัดการองค์กรสื่อจำลอง การจัด ผังรายการ การเผยแพร่และการทำตลาดเนื้อหารายการ</p>	<p>แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับองค์กรทั่วไปและองค์กรสื่อ การจัดการองค์กรสื่อทั้งเชิงธุรกิจและประโยชน์สาธารณะ และจริยธรรมวิชาชีพ สำหรับองค์กรสื่อท้องถิ่น ประเภทและขนาดขององค์กรสื่อกระจายเสียง สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อใหม่ระดับท้องถิ่น การฝึกปฏิบัติการบริหารจัดการองค์กรสื่อจำลอง การจัด ผังรายการ การเผยแพร่และการทำตลาดเนื้อหารายการ</p>	
<p>7013101 ผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Innovation Entrepreneur</p>	<p>7153100 ผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Innovation Entrepreneur</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา</p>
<p>การสร้างและพัฒนาผู้ประกอบการ ให้สามารถเริ่มต้นธุรกิจดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์และการสร้างธุรกิจใหม่ การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการทำการตลาดดิจิทัล มีพื้นฐานและเทคนิคการทำการตลาดดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาโครงสร้างนวัตกรรมภายในบริษัท โดยจะสำรวจวิธีต่าง ๆ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยปรับปรุงนวัตกรรมผ่านรูปแบบธุรกิจใหม่ อีคอมเมิร์ซ การสื่อสารดิจิทัล การตลาดดิจิทัลร่วมกับการระดมทุนของกิจการใหม่ เป็นต้น โดยผู้เรียนต้องเรียนรู้ทางด้านเศรษฐกิจดิจิทัล การตลาดดิจิทัล และความเป็นผู้ประกอบการ</p>	<p>การสร้างและพัฒนาผู้ประกอบการ ให้สามารถเริ่มต้นธุรกิจดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์และการสร้างธุรกิจใหม่ การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับการทำการตลาดดิจิทัล มีพื้นฐานและเทคนิคการทำการตลาดดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาโครงสร้างนวัตกรรมภายในบริษัท โดยจะสำรวจวิธีต่าง ๆ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยปรับปรุงนวัตกรรมผ่านรูปแบบธุรกิจใหม่ อีคอมเมิร์ซ การสื่อสารดิจิทัล การตลาดดิจิทัลร่วมกับการระดมทุนของกิจการใหม่ เป็นต้น โดยผู้เรียนต้องเรียนรู้ทางด้านเศรษฐกิจดิจิทัล การตลาดดิจิทัล และความเป็นผู้ประกอบการ</p>	
<p>7153702 การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมกับการศึกษา Applying Digital Content and Games to Education 3(2-2-5)</p>	<p>7153702 การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกมกับการศึกษา Applying Digital Content and Games to Education 3(2-2-5)</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

<p>ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรม และประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม เพื่อสร้างการออกแบบ การนำไปใช้ และการประเมินการปรับปรุงนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ระบบการจัดการเรียนการสอน ระบบสนับสนุนการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ระบบการสอบแบบออนไลน์ ระบบการประเมินผลการเรียน ระบบสร้างสื่อเรียนรู้ เป็นต้น โดยใช้กรณีศึกษาและปฏิบัติพัฒนาระบบ</p>	<p>ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรม และประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม เพื่อสร้างการออกแบบ การนำไปใช้ และการประเมินการปรับปรุงนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ระบบการจัดการเรียนการสอน ระบบสนับสนุนการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ระบบการสอบแบบออนไลน์ ระบบการประเมินผลการเรียน ระบบสร้างสื่อเรียนรู้ เป็นต้น โดยใช้กรณีศึกษาและปฏิบัติพัฒนาระบบ</p>	
<p>7153705 การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Computer Game Development</p>	<p>7153703 การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Computer Game Development</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา</p>
<p>บทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างเกมคอมพิวเตอร์เชิงปฏิสัมพันธ์ การจัดแบ่ง ประเภทของเกม แนวคิดเกี่ยวกับเกมเอ็นจิน และผังการทำงานในการใช้เกมเอ็นจินในการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ซึ่งเน้นที่เครือข่ายและประเด็นการจัดการผู้ใช้ การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เกมเอ็นจิน</p>	<p>บทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างเกมคอมพิวเตอร์เชิงปฏิสัมพันธ์ การจัดแบ่ง ประเภทของเกม แนวคิดเกี่ยวกับเกมเอ็นจิน และผังการทำงานในการใช้เกมเอ็นจินในการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ซึ่งเน้นที่เครือข่ายและประเด็นการจัดการผู้ใช้ การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้เกมเอ็นจิน</p>	
<p>7153901 หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม Special Topics in Digital Content and Games 3(2-2-5)</p>	<p>7153901 หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีดิจิทัลคอนเทนต์และเกม Special Topics in Digital Content and Games 3(2-2-5)</p>	
<p>รายวิชาระดับสูง สำหรับการเรียนปกติในชั้นเรียนตามที่นักศึกษาสนใจและคณะกรรมการประจำสาขาวิชาเห็นชอบ โดยเนื้อหาวิชาจะต้องมีขอบข่ายที่อยู่ในความสนใจของการวิจัยค้นคว้าใหม่ ๆ ใน</p>	<p>รายวิชาระดับสูง สำหรับการเรียนปกติในชั้นเรียนตามที่นักศึกษาสนใจและคณะกรรมการประจำสาขาวิชาเห็นชอบ โดยเนื้อหาวิชาจะต้องมีขอบข่ายที่อยู่ในความสนใจของการวิจัยค้นคว้าใหม่ ๆ ใน</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

ปัจจุบันทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่บรรจุไว้แล้วในหลักสูตร	ปัจจุบันทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่บรรจุไว้แล้วในหลักสูตร	
7152300 การประยุกต์ใช้การประมวลผลภาพ 3(2-2-5) Image Processing Application	7152300 การประยุกต์ใช้การประมวลผลภาพ 3(2-2-5) Image Processing Application	
ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับภาพแบบดิจิทัล การมองเห็น การเกิดภาพ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ การประมวลผลภาพเบื้องต้น การแปลง (Transform) การบีบอัด (Compression) การปรับปรุงคุณภาพ การกรอง (Filter) รีสโตรเรชั่น (Restoration) ด้วยการใช้ไลบรารี OpenCV และภาษาไพทอน พร้อมประยุกต์ใช้กับกรณีศึกษาเกี่ยวกับการประมวลผลภาพในชีวิตประจำวัน	ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับภาพแบบดิจิทัล การมองเห็น การเกิดภาพ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ การประมวลผลภาพเบื้องต้น การแปลง (Transform) การบีบอัด (Compression) การปรับปรุงคุณภาพ การกรอง (Filter) รีสโตรเรชั่น (Restoration) ด้วยการใช้ซอฟต์แวร์ประมวลผลภาพ เพื่อประยุกต์ใช้กับกรณีศึกษาเกี่ยวกับการประมวลผลภาพในชีวิตประจำวัน	
7152501 ยุทธศาสตร์นวัตกรรมสื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3(2-2-5) Digital Media Innovation Strategy and Social Network	7152502 ยุทธศาสตร์นวัตกรรมสื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3(2-2-5) Digital Media Innovation Strategy and Social Network	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา
ศึกษาการวางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาและใช้สื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองต่อนโยบายและเป้าหมายขององค์กร โดย ศึกษากรณีศึกษาการบริหารจัดการกลยุทธ์ขององค์กรต่าง ๆ ในการบริหารจัดการกลยุทธ์ทางเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ที่สอดคล้องกับการวางแผนกลยุทธ์ขององค์กร การเชื่อมโยงแผนกลยุทธ์ไปสู่แผนปฏิบัติการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์เพื่อการลงทุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อสนับสนุนหน่วยงานต่าง ๆ ในองค์กร การพัฒนา	ศึกษาการวางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาและใช้สื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองต่อนโยบายและเป้าหมายขององค์กร โดย ศึกษากรณีศึกษาการบริหารจัดการกลยุทธ์ขององค์กรต่าง ๆ ในการบริหารจัดการกลยุทธ์ทางเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ที่สอดคล้องกับการวางแผนกลยุทธ์ขององค์กร การเชื่อมโยงแผนกลยุทธ์ไปสู่แผนปฏิบัติการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์เพื่อการลงทุนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อสนับสนุนหน่วยงานต่าง ๆ ในองค์กร การพัฒนา	

PBRUQF2 (Program Specification)

บุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ การนำแผนกลยุทธ์ไปดำเนินงานการประเมินผลแผนกลยุทธ์ภาวะผู้นำและการจูงใจบุคลากรในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ	บุคลากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ การนำแผนกลยุทธ์ไปดำเนินงานการประเมินผลแผนกลยุทธ์ภาวะผู้นำและการจูงใจบุคลากรในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ	
7152600 การออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล 3(2-2-5) Database Design and Development	7152600 การออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล 3(2-2-5) Database Design and Development	- ปรับเปลี่ยนชื่อวิชา
ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการตั้งระดับการเล่นในเกมทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณให้เหมาะสม จาก ความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์เมื่อเจอกับความท้าทาย การปรับแต่งระบบช่วยเหลือ รวมถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นทั้งตัวช่วยและอุปสรรคในเกม	ศึกษาสถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูล ความสัมพันธ์ของเอนทิตีพีชคณิตเชิงความสัมพันธ์ ภาษาสอบถาม ออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล เพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในดิจิทัลคอนเทนต์และเกมจัดการข้อมูลที่มีปริมาณมาก เช่น การบันทึกข้อมูลของผู้เล่น เก็บข้อมูลของสถิติการเล่น เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และปรับปรุงประสิทธิภาพเกม หรือการจัดการข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาดิจิทัล เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง การใช้งานระบบฐานข้อมูลช่วยให้สามารถติดตามและวิเคราะห์ข้อมูล ปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบจัดการฐานข้อมูล รวมทั้งฐานข้อมูลอนุกรมเวลา (Time-series Database)	- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา
7153100 การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3(2-2-5) Personality Development for Social Media	7153101 การพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3(2-2-5) Personality Development for Social Media	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา
เรียนรู้ทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการพัฒนาบุคลิกภาพ การเป็นผู้นำและสร้างภาวะผู้นำการติดต่อสื่อสารเพื่อการทำงานเป็นทีม การดูแลรูปลักษณ์ เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบความเป็นตนเอง และรูปลักษณ์ของตนเองเพื่อนำไปใช้กับสื่อดิจิทัล เช่น วิธีการพูด บุคลิกท่าทาง การ	เรียนรู้ทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการพัฒนาบุคลิกภาพ การเป็นผู้นำและสร้างภาวะผู้นำการติดต่อสื่อสารเพื่อการทำงานเป็นทีม การดูแลรูปลักษณ์ เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบความเป็นตนเอง และรูปลักษณ์ของตนเองเพื่อนำไปใช้กับสื่อดิจิทัล เช่น วิธีการพูด บุคลิกท่าทาง การ	

PBRUQF2 (Program Specification)

แต่งกาย เป็นต้น โดยให้ฝึกปฏิบัติการแคสติงหรือการไลฟ์บนช่องทางออนไลน์	แต่งกาย เป็นต้น โดยให้ฝึกปฏิบัติการแคสติงหรือการไลฟ์บนช่องทางออนไลน์	
7153704 การออกแบบระดับการเล่นในเกม 3(2-2-5) Game level design	7153704 การออกแบบระดับการเล่นในเกม 3(2-2-5) Game level design	
ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการตั้งระดับการเล่นในเกมทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณให้เหมาะสม จาก ความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์เมื่อเจอกับความท้าทาย การปรับแต่งระบบช่วยเหลือ รวมถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นทั้งตัวช่วยและอุปสรรคในเกม	ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการตั้งระดับการเล่นในเกมทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณให้เหมาะสม จาก ความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์เมื่อเจอกับความท้าทาย การปรับแต่งระบบช่วยเหลือ รวมถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นทั้งตัวช่วยและอุปสรรคในเกม	
7013300 การวิเคราะห์ข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5) Data Analysis and Artificial Intelligence	7153301 การวิเคราะห์ข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5) Data Analytics and Artificial Intelligence	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา
ความหมายของข้อมูล การสำรวจและรวบรวมข้อมูล การจัดเตรียมข้อมูล การนำเสนอข้อมูล สถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล การลดมิติของข้อมูล เทคนิคการจัดกลุ่ม การวิเคราะห์การถดถอย การจำแนก กฎความสัมพันธ์ โครงข่ายประสาทเทียม การเรียนรู้ของเครื่อง ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้นและการประยุกต์ใช้งาน การเขียนโปรแกรม และการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล	ความหมายของข้อมูล การสำรวจและรวบรวมข้อมูล การจัดเตรียมข้อมูล การนำเสนอข้อมูล สถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล การลดมิติของข้อมูล เทคนิคการจัดกลุ่ม การวิเคราะห์การถดถอย การจำแนก กฎความสัมพันธ์ โครงข่ายประสาทเทียม การเรียนรู้ของเครื่อง ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้นและการประยุกต์ใช้งาน การเขียนโปรแกรม และการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล	
7054800 การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์หรือฝึกสหกิจศึกษาด้านนวัตกรรมดิจิทัล 1(60) Pre-Field Experience or co-operative Education in Digital Innovation	7054801 การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2(0-4-0) Pre-Field Experience Education in Information Technology	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา - ปรับเปลี่ยนหน่วยกิต

PBRUQF2 (Program Specification)

<p>หลักการ แนวคิด และกระบวนการของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงาน อาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหารคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการ</p>	<p>หลักการ แนวคิด และกระบวนการ ระเบียบ ข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหารคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการ</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา</p>
<p>7054800 การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์หรือฝึกสหกิจศึกษาด้านนวัตกรรมดิจิทัล 1(60) Pre-Field Experience or co-operative Education in Digital Innovation</p>	<p>7054802 การเตรียมความพร้อมฝึกสหกิจศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 1(0-2-0) Pre-Field Co-operative Education in Information Technology</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา - ปรับเปลี่ยนหน่วยกิต</p>
<p>หลักการ แนวคิด และกระบวนการของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหารคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการ</p>	<p>หลักการ แนวคิด ระเบียบ ข้อบังคับ และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการสมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน จริยธรรมในการประกอบอาชีพ การสื่อสาร มนุษยสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้ร่วมงาน การพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ การบริหารคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการเขียนรายงาน และการนำเสนอโครงการ</p>	
<p>7014801 การฝึกประสบการณ์ด้านนวัตกรรมดิจิทัล 6(450) Field Experience in Digital Innovation</p>	<p>7054803 การฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 5(450) Field Experience in Information Technology</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

<p>ให้ฝึกประสบการณ์ด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ในองค์กรหรือหน่วยงาน หรือสถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการประกอบวิชาชีพ ในฐานะ นักคอมพิวเตอร์ประยุกต์</p>	<p>ให้ฝึกประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กรหรือหน่วยงาน หรือสถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการประกอบวิชาชีพ ในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา</p>
<p>7014801 การฝึกประสบการณ์ด้านนวัตกรรมดิจิทัล 6(450) Field Experience in Digital Innovation</p>	<p>7054804 สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 6(600) Co-operative Education in Information Technology</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา</p>
<p>ให้ฝึกประสบการณ์ด้านคอมพิวเตอร์ประยุกต์ในองค์กรหรือหน่วยงาน หรือสถานประกอบการธุรกิจที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการประกอบวิชาชีพ ในฐานะ นักคอมพิวเตอร์ประยุกต์</p>	<p>นักศึกษาจะปฏิบัติงานสหกิจศึกษากับธุรกิจเอกชนหรือองค์การภาครัฐ 1 ภาคการศึกษา ภายใต้ความร่วมมือระหว่างสถาบันและสถานประกอบการ นักศึกษาจะปฏิบัติงานเสมือนเป็นพนักงานของสถานประกอบการ และต้องทำรายงานและนำเสนอผลการปฏิบัติงาน อาจารย์ที่ปรึกษา หัวหน้าหรือพี่เลี้ยงในสถานประกอบการที่ดูแลรับผิดชอบการปฏิบัติงานของนักศึกษาจะร่วมกันประเมินผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา</p>
<p>7012100 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับกำลังพลดิจิทัล 3(1-2-6) Law and Ethics for Digital Manpower</p>	<p>7001101 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์ 2(1-2-3) Law and Ethics for Computer Professional</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา - ปรับเปลี่ยนหน่วยกิต</p>
<p>ความหมายและความสำคัญของจริยธรรมสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การค้นคว้า สรุปลง และอภิปรายเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ความเป็นส่วนตัว หลักการเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทรัพย์สิน</p>	<p>ความหมายและความสำคัญของจริยธรรมสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การค้นคว้า สรุปลง และอภิปรายเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ความเป็นส่วนตัว หลักการเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทรัพย์สิน</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

<p>ทางปัญญา การคุ้มครองสิทธิและกฎหมาย หรือพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จรรยาบรรณและความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ ของผู้ปฏิบัติงานด้านคอมพิวเตอร์ในฐานะนักเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และผู้บริหาร รวมทั้งศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ กรณีศึกษาต่าง ๆ เกี่ยวกับปัญหาคุณธรรมที่เกิดขึ้นในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	<p>ทางปัญญา การคุ้มครองสิทธิและกฎหมาย หรือพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล จรรยาบรรณและความรับผิดชอบต่อวิชาชีพของผู้ปฏิบัติงานด้านคอมพิวเตอร์ในฐานะนักเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และผู้บริหาร รวมทั้งศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ กรณีศึกษาต่าง ๆ เกี่ยวกับปัญหาคุณธรรมที่เกิดขึ้นในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>	
	<p>7001301 หลักการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม 3(2-2-5) Principles of programing design and development</p>	
	<p>ศึกษากระบวนการเขียนโปรแกรมด้วยวิธีการทางคอมพิวเตอร์ การกำหนดวิเคราะห์ปัญหา การวิเคราะห์งาน การเขียนผังงาน เทคนิคการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ การทดสอบและแก้ไขโปรแกรม และการจัดทำเอกสารและบำรุงรักษาโปรแกรมและฝึกปฏิบัติการพัฒนาระบบจากกรณีศึกษา</p>	
<p>7011301 การเขียนโปรแกรมภาษาไพทอน 3(2-2-5) Python Programing</p>	<p>7001302 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Computer Programming</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชาและชื่อวิชา</p>
<p>ศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานของโปรแกรมภาษาไพทอน ค่าและชนิดของข้อมูล ตัวแปร นิพจน์และตัวดำเนินการ การสร้างและเรียกใช้ฟังก์ชัน การทำงานแบบเงื่อนไขและวนซ้ำ การสร้างและเรียกใช้งานลิสต์ การสร้างและการเรียกใช้ไฟล์และข้อมูลแบบดิกต์ โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา การวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดความรู้</p>	<p>แนวคิดพื้นฐานของภาษาโปรแกรม ขั้นตอนการสร้าง การแปลโปรแกรม และการดำเนินการ ตัวแปร ค่าคงที่ ตัวดำเนินการ นิพจน์และข้อความสั่ง คำสั่งรับเข้า/ส่งออก คำสั่งควบคุม การทำงานแบบต่อเนื่อง การตัดสินใจ และการทำซ้ำ ฟังก์ชัน ตัวแปรแบบ</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนคำอธิบายรายวิชา</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ความคิด ความเข้าใจ มีความสามารถในการเขียนโปรแกรมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้งานด้านต่าง ๆ	เฉพาะที่และตัวแปรส่วนกลาง การส่งผ่านพารามิเตอร์ ทั้งนี้ให้ฝึกปฏิบัติโดยใช้โปรแกรมภาษาไพทอน	
7011101 ภาษาอังกฤษสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล 3(1-2-6) English for Digital Innovation	7001701 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) English for computing technology	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา
ภาษาอังกฤษพื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โครงสร้างประโยคในภาษาอังกฤษ วลี อนุประโยค ประโยค การใช้คำสันธาน การเชื่อมประโยคความเดียว ประโยคความรวม และประโยคความซ้อน เพื่ออธิบายเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ข้อมูลการทำงานของทัศนูปกรณ์ และการเปรียบเทียบข้อมูล การอ่าน และการฟังบทสนทนาภาษาอังกฤษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	ภาษาอังกฤษพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โครงสร้างประโยคในภาษาอังกฤษ วลี อนุประโยค ประโยค การใช้คำสันธาน การเชื่อมประโยคความเดียว ประโยคความรวม และประโยคความซ้อน เพื่ออธิบายเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ข้อมูลการทำงานของทัศนูปกรณ์ และการเปรียบเทียบข้อมูล ฝึกการอ่าน และการฟังบทสนทนาภาษาอังกฤษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	
7011102 คณิตศาสตร์สำหรับนวัตกรรมดิจิทัล 3(2-2-5) Mathematics for Digital Innovation	7002301 คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Mathematics for Computer Scientist	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา และชื่อวิชา
คณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับระบบจำนวนจริง จำนวนเฉพาะ ระบบเลขฐานสองความสัมพันธ์ฟังก์ชันเอ็กซ์โพเนนเชียลและฟังก์ชันลอการิทึม ฟังก์ชันตรีโกณมิติและการประยุกต์เมทริกซ์สมการเชิงเส้น เวกเตอร์ ตัวแปรสุ่ม ความน่าจะเป็น ขั้นตอนวิธียูคลิดและสถิติเบื้องต้น	คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับระบบจำนวนจริง จำนวนเฉพาะ ระบบเลขฐานสองความสัมพันธ์ฟังก์ชันเอ็กซ์โพเนนเชียลและฟังก์ชันลอการิทึม ฟังก์ชันตรีโกณมิติและการประยุกต์เมทริกซ์สมการเชิงเส้น เวกเตอร์ ตัวแปรสุ่ม ความน่าจะเป็น ขั้นตอนวิธียูคลิดและสถิติเบื้องต้น	
7011200 การสื่อสารข้อมูลและความปลอดภัยไซเบอร์ 3(2-2-5) Data Communication and Cyber Security	7002501 เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์และไซเบอร์ 3(2-2-5) Computer Network Technology and Cyber	- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา และชื่อวิชา

PBRUQF2 (Program Specification)

<p>การสื่อสารข้อมูลและบริการ สถาปัตยกรรมเป็นชั้น หลักการพื้นฐาน การสื่อสารข้อมูล แบบดิจิทัล โพรโทคอลแบบเพียวเพีย และชั้น เชื่อมโยงข้อมูล โพรโทคอลควบคุมขนาดกลางและเครือข่ายท้องถิ่น โครงสร้างระบบเครือข่ายแลนและแวน โพรโทคอลที่ซีพี/ไอพี การ เชื่อมโยงหลายเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต โดยเน้นการปฏิบัติตาม สาขาวิชาเอกที่เลือกเรียน</p>	<p>การสื่อสารข้อมูลและบริการ สถาปัตยกรรมเป็นชั้น หลักการพื้นฐาน การสื่อสารข้อมูล แบบดิจิทัล โพรโทคอลแบบเพียวเพีย และชั้น เชื่อมโยงข้อมูล โพรโทคอลควบคุมขนาดกลางและเครือข่ายท้องถิ่น โครงสร้างระบบเครือข่ายแลนและแวน โพรโทคอลที่ซีพี/ไอพี การ เชื่อมโยงหลายเครือข่ายและอินเทอร์เน็ตและความปลอดภัยใน เครือข่ายโดยเน้นการปฏิบัติตามสาขาวิชาเอกที่เลือกเรียน</p>	
<p>7013100 การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Introduction to Research in Computing</p>	<p>7004901 การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) Introduction to Research in Computing</p>	<p>- ปรับเปลี่ยนรหัสวิชา</p>
<p>หลักและระเบียบวิธีวิจัย ลักษณะของงานวิจัยทางด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ การวิเคราะห์ปัญหาเพื่อกำหนดหัวข้อ และปัญหาการวิจัย ตัวแปรสมมุติฐาน และการทดสอบสมมุติฐาน การกำหนดตัวแปร การตั้งสมมุติฐาน การสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการทบทวนวรรณกรรม การวางแผนการวิจัย การกำหนด ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การเขียนโครงร่างงานวิจัยการ สร้างเครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การ แปลผล และการอภิปรายผลการวิจัย การจัดทำรายงานการวิจัย เพื่อการนำเสนอในการประชุมวิชาการ</p>	<p>หลักและระเบียบวิธีวิจัย ลักษณะของงานวิจัยทางด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ การวิเคราะห์ปัญหาเพื่อกำหนดหัวข้อ และปัญหาการวิจัย ตัวแปรสมมุติฐาน และการทดสอบสมมุติฐาน การกำหนดตัวแปร การตั้งสมมุติฐาน การสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการทบทวนวรรณกรรม การวางแผนการวิจัย การกำหนด ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การเขียนโครงร่างงานวิจัยการ สร้างเครื่องมือวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การ แปลผล และการอภิปรายผลการวิจัย การจัดทำรายงานการวิจัย เพื่อการนำเสนอในการประชุมวิชาการ</p>	
	<p>7152301 แคลคูลัสสำหรับนักพัฒนาเกม 3(2-2-5) Calculus for Game Developer</p>	
	<p>เข้าใจพื้นฐานของแคลคูลัส ได้แก่ ลิมิต ความต่อเนื่อง อนุพันธ์ การ หาอนุพันธ์ของฟังก์ชัน การใช้งานอนุพันธ์เพื่อหาอัตราการ</p>	

PBRUQF2 (Program Specification)

	เปลี่ยนแปลง ปัญหาต่ำสุดและสูงสุด และปริพันธ์ พร้อมฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้ปริพันธ์ในงานเกม รวมถึงการประยุกต์แคลคูลัส เพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนที่ ฟิสิกส์ของวัตถุ และการจำลองสถานการณ์ในเกม	
--	---	--

ภาคผนวก ข

ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
 แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
	<p>อาจารย์กายทิพย์ เพ็งกับหนู ตำแหน่งทางวิชาการ : - อาจารย์ วุฒิการศึกษา : - วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยมหิดล, (2546). - ทล.บ. (เทคโนโลยีบัณฑิต) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, (2547). - วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, (2537).</p>	<p>1. ตำรา/หนังสือ - 2. ผลงานวิจัย/บทความวิชาการ ศรัณญา แยมน้อย,ณัฐวดี สังข์พุก,สรารุช แผลงศร,กายทิพย์ เพ็งกับหนู,กรกรต เจริญผล และสุกมา อ่วมเจริญ. (2564).การศึกษาการใช้อินโฟกราฟิกที่สร้างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปออนไลน์ในการพัฒนาธุรกิจผลิตสบู่เพื่อ การจำหน่ายออนไลน์.The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021(NCTIM2021).(หน้า2199-2205).มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. ภาวินี เผื่อนกระโทก,สุวดี พงษ์เพชร,สรารุช แผลงศร,กายทิพย์ เพ็งกับหนู และ กรกรต เจริญผล.(2564).การสร้าง อินโฟกราฟิกที่ด้วยกระบวนการโคเซ็นเพิ่มยอดขายออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการร้านอาหารจากภาวะโรค โควิด 19 ระบาดในจังหวัดเพชรบุรี.The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021 (NCTIM2021).(หน้า2265-2272).มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. กรกรต เจริญผล, กายทิพย์ เพ็งกับหนู, ธนชัย ปฐมรัตน์, จารุต บุศราทิจและสุกมา อ่วมเจริญ. (2567). การ ประยุกต์ใช้ Moodle และ ChatGPT4 จัดการเรียนรู้วิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. การประชุมวิชาการทาง วิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ)</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
 แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>* จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>3. ประสบการณ์การทำงาน</p> <p>3.1 การฝึกอบรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - Database Security and Computer Crime Prevention - Information Management and Decision Making - Service-Oriented Architecture (SOA) Tutorial Professors & Professionals - การวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน - CHATGPT4 - AI <p>3.2 การทำงาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - พ.ศ. 2549 - 2564 ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ - พ.ศ. 2543 - 2548 อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี - พ.ศ. 2538 - 2542 อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา <p>4. ประสบการณ์สอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<ol style="list-style-type: none"> 2. หลักการและทฤษฎีเทคโนโลยีสำนักงาน 3. ระบบสำนักงานอัตโนมัติ 4. ระบบการจัดการสารสนเทศ 5. การพัฒนาคุณภาพการให้บริการสำนักงาน 6. การบริหารบุคลากรวิชาชีพ 7. การประยุกต์ใช้ตารางแผ่นทำการ 8. เทคโนโลยีการจัดการเอกสาร 9. ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 1 10. ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 2 11. วิทยาการรหัสลับ
2	<p>อาจารย์กรรต เจริญผล ตำแหน่งทางวิชาการ : - อาจารย์ วุฒิการศึกษา : - วท.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อ การศึกษา), มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี, (2554).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตำรา/หนังสือ - 2. ผลงานวิจัย/บทความวิชาการ กรรต เจริญผล, กายทิพย์ เฟ็งกับหนู, ธนชัย ปฐมรัตน์, จารุต บุศราทิจและสุกมา อ่วมเจริญ. (2567). การ ประยุกต์ใช้ Moodle และ ChatGPT4 จัดการเรียนรู้วิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. การประชุมวิชาการทาง

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
 แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
	- วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏเพชรบุรี, (2540).	<p>วิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ)</p> <p>* จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeaat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>ธนภัทร ดวงภูมิเมธ, พุฒิพงศ์ ศรีผ่องงาม, สรารัฐ แผลงศร, กรกรต เจริญผล, และทัตทอง พรราหมณี. (2567). การสร้างอินโฟกราฟิกเพื่อเพิ่มยอดขายของอาหารทะเลตากแห้งและแปรรูปสำหรับผู้ประกอบการในอำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี. The 47th Electrical Engineering Conference (EECON 47) การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 อุดรธานี.</p> <p>* จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeaat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>กัญญาภัค หอมขจร, ปราโมทย์ ตงฉิน, สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์, กรกรต เจริญผล, ชาญยุทธ์ อรุณสวัสดิ์, สุกัยชลิกา บุญมาธรรม, ศิริพร อ่วมศิริ และ พีรศุขย์ บุญมาธรรม. (2567). การพัฒนาสื่อการสอนบนเว็บแอปพลิเคชันรูปแบบเกม หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง เทคโนโลยีรอบตัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. 14(3). *ได้รับการตอบรับวันที่ 10 กรกฎาคม 2567</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>3. ประสบการณ์การทำงาน</p> <p>3.1 การฝึกอบรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาอาจารย์ผู้สอนให้มีสมรรถนะในการผลิตสื่อ การจัดการเรียนการสอนสมัยใหม่ - อบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การตรวจสอบหลักสูตรการศึกษา และการตรวจสอบการดำเนินการจัดการศึกษา - อบรมโครงการฝึกปฏิบัติการและประเมินทักษะ The Trainer หลักสูตรการพัฒนา Soft Skills ด้วยกระบวนการวิศวกรสังคม รุ่นที่ 2 - อบรมการใช้งานระบบบริการการศึกษาเฉพาะส่วนของผู้บริหาร - โครงการฝึกอบรม หลักสูตร "การเพิ่มทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสู่มหาวิทยาลัยดิจิทัล" - อบรมการเขียนบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ เพื่อยกระดับคุณภาพอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร - ผ่านการประเมินสมรรถนะโครงการสร้างเครื่องมือสำรวจและจัดเก็บข้อมูลบน Microsoft Forms เพื่อเสริมสมรรถนะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล - อบรมจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์สำหรับนักวิจัย - กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แนวทางการออกแบบหลักสูตรการศึกษา เพื่อรองรับมาตรฐานการศึกษา พ.ศ. 2565 - อบรมเชิงปฏิบัติการโครงการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนรูปแบบ Coaching <p>3.2 การทำงาน</p> <p>พ.ศ. 2564 – ปัจจุบัน รองคณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่ายบริหารและประกันคุณภาพ</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
 แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>พ.ศ. 2556 – 2564 รองคณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่ายกิจการนักศึกษา</p> <p>มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>พ.ศ. 2556 – 2559 หัวหน้าหน่วยเรียนรู้ศูนย์ท่าชะ ศูนย์จัดการศึกษานอกสถานที่ตั้ง</p> <p>พ.ศ. 2553 – 2556 รองผู้อำนวยการศูนย์จัดการศึกษานอกสถานที่ตั้ง</p> <p>พ.ศ. 2543 – ปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ แขนงวิชาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>4. ประสบการณ์การสอน/วิชาที่เคยสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศในสำนักงานดิจิทัล 2. โครงงานเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำนักงาน 3. เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัลเพื่อการบริหาร 4. เทคโนโลยีแผ่นตารางทำการ 5. การพัฒนาตนเองเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีสารสนเทศ 6. หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำนักงาน 7. เทคโนโลยีพื้นฐานบล็อกเชน 8. เทคโนโลยีการจัดการเอกสาร 9. การศึกษาวงจรและซ่อมบำรุงไมโครคอมพิวเตอร์ 10. การสัมมนาเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		11. ดิจิ-เทค
3	<p>อาจารย์ ดร.สรารุช แผลงศร ตำแหน่งทางวิชาการ : - วุฒิการศึกษา</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปร.ด.(เทคโนโลยีสารสนเทศ คุณภาพ) มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี, (2557). - ค.ม. (เทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา) สถาบันราชภัฏ นครราชสีมา, (2545). - ค.บ. (ฟิสิกส์) สถาบันราชภัฏ นครราชสีมา, (2540). 	<p>1. ตำรา/หนังสือ -</p> <p>2. ผลงานวิจัย/บทความวิชาการ ศรัณญา แยม่น้อย,ณัฐวดี สังข์พุก,สรารุช แผลงศร,กายทิพย์ เฟ็งกับหนู,กรกรต เจริญผล และสุกมา อ่วมเจริญ. (2564).การศึกษาการใช้อินโฟกราฟิกที่สร้างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปออนไลน์ในการพัฒนารูธุรกิจผลิตสบู่เพื่อ การจำหน่ายออนไลน์.The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021(NCTIM2021).(หน้า2199-2205).มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>ภาวิณี เพื่อนกระโทก,สุวดี พงษ์เพชร,สรารุช แผลงศร,กายทิพย์ เฟ็งกับหนู และ กรกรต เจริญผล(2564).การสร้าง อินโฟกราฟิกที่ด้วยกระบวนการไคเซ็นเพิ่มยอดขายออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการร้านอาหารจากภาวะโรค โควิด 19 ระบาดในจังหวัดเพชรบุรี .The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021(NCTIM2021).(หน้า2265-2272).มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>ชนากานต์ พริ้งพันธ์พูล, นิชพิษฐา แก้วเต็มดวง, โยชิตา นาคทับ, สรารุช แผลงศร, กรกรต เจริญผล, กายทิพย์ เฟ็ง กับหนู. (2566). การสร้างอินโฟกราฟิกสำหรับจ้องควิสั่งอาหารด้วยกระบวนการไคเซ็นเพิ่มยอดขายหมู</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
 แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>กระทะสำหรับผู้ประกอบการร้านขายเล็กในจังหวัดเพชรบุรี. The 9th Ntional Conference on Technology and Innovation Management. (NCTIM2023). มหาสารคาม. : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>เมธาวิณ แสงวงศ์, ปณิธิ แก้วสวัสดิ์, สราวุธ แผลงศร, กฤษดา ด้านประสิทธิ์พร, สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์. (2567) การประยุกต์ใช้งานไลน์แชทบอทและเจนเนอเรทีฟเอไอ แก้ไขปัญหาการใช้งานห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์. The 47th Electrical Engineering Conference (EECON 47) การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 อุตรธานี. * จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/ * Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>ธนภัทร ดวงภูมิเมธ, พุฒิพงศ์ ศรีผ่องงาม, สราวุธ แผลงศร, กรกรต เจริญผล, และทัตทอง พรหมณี. (2567). การสร้างอินโฟกราฟิกเพื่อเพิ่มยอดขายของอาหารทะเลตากแห้งและแปรรูปสำหรับผู้ประกอบการในอำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี. The 47th Electrical Engineering Conference (EECON 47) การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 อุตรธานี. * จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/ * Accept 26 สิงหาคม 2567</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
 แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>3. ประสบการณ์การทำงาน</p> <p>3.1 การฝึกอบรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - HTML Programming Using MS Frontpage (20 hours) - Safety's officer ;Head worker level (12 hours) - GMP & HACCP , HACCP Plan (32 hours) - Internal Auditor ISO 9001:2000 (16 hours) - ISO 14001:2001 (16 hours) - Leadership and Team Development Through Real Experience Program (16 hours) - Advanced Train the Trainer (8 hours) - Human Resource Management (24 hours) - HALAL-HACCP/HALAL-GMP (8 hours) - British Retail Consortium Issue 5 Awareness Training Course (16 hours) - คณาจารย์นิเทศ CWIE <p>3.2 ประสบการณ์การทำงาน</p> <p>พ.ศ. 2556 - 2558 ตำแหน่ง HR-Specialist งานสหกิจศึกษาเขตภาคกลางและภาคตะวันออก บริษัท เบทาโกร จำกัด มหาชน)</p> <p>พ.ศ. 2558 - 2562 อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ตารางที่ ข1 ผลงานทางวิชาการ (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>พ.ศ. 2562 – ปัจจุบัน อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>4. ประสบการณ์การสอน/วิชาที่เคยสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แคลคูลัสและเรขาคณิตวิเคราะห์ 2. การคำนวณเชิงตัวเลข 3. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 4. หลักสูตรและออกแบบทดสอบมาตรฐานวิชาชีพพนักงานปฏิบัติการฟาร์มสุกร 5. คณิตศาสตร์สำหรับนักคอมพิวเตอร์ 6. สถิติสำหรับคอมพิวเตอร์ประยุกต์ 7. การออกและและการผลิตสื่อประสมสำหรับสำนักงานดิจิทัล 8. การบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำนักงานดิจิทัล 9. เทคโนโลยีสื่อประสมสำหรับสำนักงาน 10. การวิจัยเบื้องต้นทางคอมพิวเตอร์ 11. อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง 12. การออกแบบอันตรกิริยาระหว่างผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ 13. การยศาสตร์เพื่อการออกแบบในสำนักงานดิจิทัล 14. ดิจิ-เทค 15. ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในโลกพลวัต 16. เทคโนโลยีการนำเสนอสำหรับสำนักงาน

แขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
1	<p>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกมา อ่วมเจริญ</p> <p>ตำแหน่งทางวิชาการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์</p> <p>วุฒิการศึกษา : - ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ คุณภาพมหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี (2557). - วท.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อการศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี (2543).</p>	<p>1. หนังสือ/ตำรา/เอกสารคำสอน/เอกสารประกอบการสอน/บทความวิชาการ สุกมา อ่วมเจริญ. (2564). การพัฒนาระบบฐานข้อมูลสำนักงาน. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี : เพชรบุรี.</p> <p>2. ผลงานวิจัย ศรัณญา แยมน์น้อย,ณัฐวดี สังข์พุก,สรารุช แผลงศร,กายทิพย์ เฟ็งกับหนู,กรกรต เจริญผล และสุกมา อ่วมเจริญ. (2564).การศึกษาการใช้อินโฟกราฟิกที่สร้างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปออนไลน์ในการพัฒนาธุรกิจผลิตสบู่เพื่อการจำหน่ายออนไลน์. The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021(NCTIM2021).(หน้า2199-2205).มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>दनัย เจษภาฐิติกุล, สุกมา อ่วมเจริญ, จารุต บุศราทิจและทัตทอง พรหมณี. (2567). ต้นแบบการจำลองพฤติกรรมการเล่นโคสำหรับศูนย์เรียนรู้การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตร อำเภอชะอำ. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ)</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
	<p>- วส.บ. (สารสนเทศศึกษา). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี (2540).</p>	<p>*จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/ * Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>กรกรต เจริญผล, กายทิพย์ เพ็งกับหนู, ธนชัย ปฐมรัตน์, จารุต บุศราทิจและสุกมา อ่วมเจริญ. (2567). การประยุกต์ใช้ Moodle และ ChatGPT4 จัดการเรียนรู้วิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ)</p> <p>*จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/ * Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>3. ประสบการณ์การทำงาน</p> <p>3.1 การฝึกอบรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - การอบรมเรื่อง Telecommunications and Networking Security - การอบรมเรื่อง Information System Security Professional and Cryptography <p>การอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องการจัดการข้อมูลด้วย XML</p> <ul style="list-style-type: none"> - การอบรมเชิงปฏิบัติการสถาปัตยกรรมเชิงปฏิบัติการและเว็บเซอร์วิส (Service Oriented Architecture and Web Services : SOA and Web Services) - การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาจาวา (Object Oriented Programming with Java) - การอบรม Mobile Application

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>3.2 ประสบการณ์ทำงาน</p> <p>พ.ศ. 2545 เจ้าหน้าที่วิชาการ มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด</p> <p>พ.ศ. 2546 เจ้าหน้าที่ประกันคุณภาพ มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด</p> <p>พ.ศ. 2547 – 2550 ผู้จัดการสำนักทะเบียน มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด</p> <p>พ.ศ. 2551– 2554 อาจารย์ประจำ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>พ.ศ. 2555 – 2557 ผู้ช่วยคณบดี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>พ.ศ. 2558 – 2564 รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>พ.ศ. 2564 - ปัจจุบัน อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>4. ประสบการณ์สอน/วิชาที่รับผิดชอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูล 2. จินตทัศน์ข้อมูล 3. การวิเคราะห์เครือข่ายสังคมออนไลน์ 4. การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ 5. การยศาสตร์ 6. เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการจัดการเรียนรู้ 7. เทคโนโลยีสารสนเทศพลวัต 8. กฎหมายและจริยธรรมสำหรับกำลังพลดิจิทัล

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		9. กฎหมายและจริยธรรมสำหรับอาชีพนักคอมพิวเตอร์ 10. ภาษาอังกฤษสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล 11. ปัญหาประดิษฐ์และการวิเคราะห์ข้อมูล
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์จารุต บุศราทิจ ตำแหน่งทางวิชาการ : ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ วุฒิการศึกษา : - วท.ม. (เทคโนโลยีและยุทธศาสตร์ สารสนเทศ). มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบุรี. (2549) - วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์). สถาบันราชภัฏเพชรบุรี. (2540)	1. หนังสือ/ตำรา/เอกสารคำสอน/เอกสารประกอบการสอน/บทความวิชาการ - 2. ผลงานวิจัย ตารีย์ ศรีหาเวช, กาญจนา บุศราทิจ, นวลใย พิษชาติ, เพ็ญจันทร์ แสนประสาน, จารุต บุศราทิจ . (2564). การ พัฒนาระบบการจัดการข้อมูลของห้องปฏิบัติการมีชีวิตเสมือนจริง The development of a virtual life laboratory data management system. วารสารการพยาบาลและสุขภาพ, 15(1), 138-160. กาญจนา บุศราทิจ, สุขศิริ ประสมสุข, จารุต บุศราทิจ . (2564). บทบาทพยาบาลโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ตำบล ในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย. วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน, 27(2), 120-131. กรกรรต เจริญผล, กายทิพย์ เฟ็งกับหนู, ธนชัย ปฐมรัตน์, จารุต บุศราทิจ และสุกมา อ่วมเจริญ. (2567). การ ประยุกต์ใช้ Moodle และ ChatGPT4 จัดการเรียนรู้วิชาความฉลาดรู้ทางดิจิทัล. การประชุมวิชาการทาง วิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ) *จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>दनัย เจษภูวฉฐิติกุล, สุกุมมา อ่วมเจริญ, จารุต บุศรทิจและทัตทอง พรหมณี. (2567). ต้นแบบการจำลองพฤติกรรมการเลี้ยงโคสำหรับศูนย์เรียนรู้การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตร อำเภอชะอำ. การประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการดำเนินการ)</p> <p>*จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>3. ประสบการณ์การทำงาน</p> <p>3.1 การฝึกอบรม</p> <p>พ.ศ. 2541 Object Oriented Development, NECTEC, กทม.</p> <p>พ.ศ. 2542 Computer Network NECTEC, กทม.</p> <p>พ.ศ. 2548 Network Security, EMC, SIPA, กทม.</p> <p>พ.ศ. 2550 Foundation Network Storage, ปตท., มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, เพชรบุรี</p> <p>พ.ศ. 2550 Computer Network Security Audit, ACIS, กทม.</p> <p>พ.ศ. 2551, 2552 อบรมหลักสูตรผู้ประเมินการประกันคุณภาพภายในสถาบันอุดมศึกษา, สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, เพชรบุรี</p> <p>พ.ศ. 2553 อบรมหลักสูตรผู้บริหารระดับประธานสาขาวิชา, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, เพชรบุรี</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>3.2 การทำงาน</p> <p>พ.ศ. 2540 – ปัจจุบัน อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>พ.ศ. 2546 กรรมการศูนย์คอมพิวเตอร์</p> <p>พ.ศ. 2549 ประธานสาขาวิชาความมั่นคงคอมพิวเตอร์และเครือข่าย</p> <p>พ.ศ. 2551 ผู้ช่วยคณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>พ.ศ. 2551 - 2553 กรรมการสภาคณาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>พ.ศ. 2552 หัวหน้างานมาตรฐานและประกันคุณภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>พ.ศ. 2553 กรรมการสภาคณาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>4. ประสบการณ์การสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - หลักการความมั่นคงคอมพิวเตอร์ - สัมมนาความมั่นคงคอมพิวเตอร์และเครือข่าย - ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ - ทักษะความมั่นคงคอมพิวเตอร์และเครือข่าย . - การเขียนโปรแกรม MCS-51 - เรียนรู้ไมโครคอนโทรลเลอร์ PIC ด้วยไมโครเบสิก

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
3	<p>อาจารย์ดนนัย เจษฎาฐิติกุล</p> <p>ตำแหน่งทางวิชาการ :</p> <p>-</p> <p>วุฒิการศึกษา :</p> <p>- วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2555).</p> <p>- วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมพระ นครเหนือ (2558).</p>	<p>1. หนังสือ/ตำรา/เอกสารคำสอน/เอกสารประกอบการสอน/บทความวิชาการ เรียนรู้ เข้าใจ ใช้งาน BBC micro:bit ด้วยภาษา MicroPython การใช้งานและการทดลอง ESP32 Arduino และ IoT</p> <p>2. ผลงานวิจัย</p> <p>มนัญชัย กิตติชนเกษม, อัสนีวัลย์ อินทร์ขำ, ศิริพร อ่วมศิริ, และ ดนนัย เจษฎาฐิติกุล. (2564). เกมเสริมทักษะการ เรียนรู้อักษรไทยไตรยางศ์ ด้วยหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ. The 7th National Conference on Technology and Innovation Management 2021(NCTIM2021). (หน้า1893-1900).มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.</p> <p>ดนนัย เจษฎาฐิติกุล, สุกุมมา อ่วมเจริญ, จารุต บุศราทิจและทัตทอง พราหมณี. (2567). ต้นแบบการจำลอง พฤติกรรมเครื่องเลี้ยงโคสำหรับศูนย์เรียนรู้การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตร อำเภอชะอำ. การ ประชุมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า ครั้งที่ 47 The 47th Electrical Engineering Conference (EECON-47) วันที่ 13-15 พฤศจิกายน 2567 ณ โรงแรมเซ็นทาราและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ จังหวัดอุดรธานี (อยู่ระหว่างการ ดำเนินการ)</p> <p>* จัดโดยสมาคมวิชาการทางวิศวกรรมไฟฟ้า (ประเทศไทย), https://www.eeat.or.th/</p> <p>* Accept 26 สิงหาคม 2567</p> <p>สุกัญชลิลา บุญมาธรรม, ศิริพร อ่วมศิริ, พีรศุขย์ บุญมาธรรม, ปราโมทย์ ตงฉิน, ดนนัย เจษฎาฐิติกุล, กรกรต เจริญผล และ ญาณิศรา อัดถาวะระ. (2567). การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการ ร้อนทอง ตำบลร้อนทอง อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. PBRU Science Journal. 2(2).</p>

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		<p>3. ประสบการณ์การทำงาน</p> <p>3.1 การฝึกอบรม</p> <p>3.2 ประสบการณ์ทำงาน พ.ศ. 2559 - 2566 - อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี</p> <p>4. ประสบการณ์สอน/วิชาที่รับผิดชอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เทคโนโลยีเครือข่ายยุคใหม่และอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง 2. เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สาย 3. เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้ 4. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 5. ระบบปฏิบัติการ 6. ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในโลกพลวัต 7. วิศวกรรมซอฟต์แวร์ 8. สัมมนาวิศวกรรมเครือข่ายและความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ 9. หลักการออกแบบองค์ประกอบเกม 10. การเขียนโปรแกรมเครือข่ายและโพรโทคอลอินเทอร์เน็ต 11. การเขียนโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 12. การเขียนโปรแกรมภาษาไพธอน

PBRUQF2 (Program Specification)

ลำดับที่	ชื่อ – สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ วุฒิการศึกษา สาขาวิชาเอก สถานศึกษา	ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัยและประสบการณ์
		14. การใช้ซอฟต์แวร์จัดทำเอกสารงานคำนวณ 15. การใช้เทคโนโลยีเพื่อนำเสนองาน 16. การใช้โปรแกรมสร้างชิ้นงานเพื่อพัฒนาหุ่นยนต์และอากาศยานไร้คนขับ 17. การประยุกต์ใช้งานโปรแกรมภาษา 18. การพัฒนาเกม 19. การออกแบบเชิงเสมือน 20. การออกแบบฐานข้อมูล 21. เครือข่ายเซ็นเซอร์ไร้สาย 22. โครงสร้างข้อมูลและวิธีการ 23. ทักษะการคิด

ภาคผนวก ข
หลักการจัดรหัสวิชา

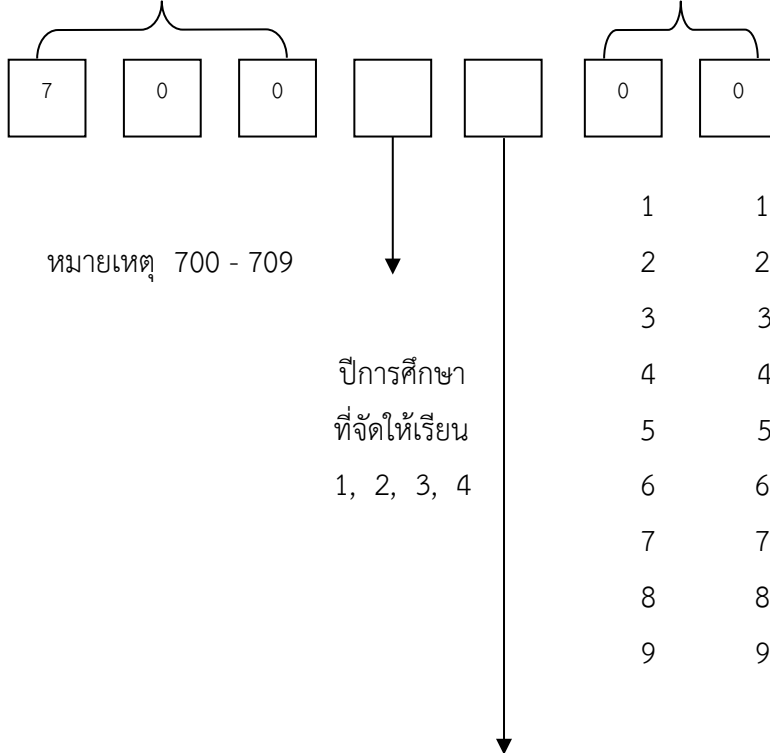
หลักการจัดรหัสวิชา

วิชาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

รหัสวิชาคอมพิวเตอร์

รหัสวิชาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ลำดับวิชา



หมายเหตุ 700 - 709

ปีการศึกษา
ที่จัดให้เรียน
1, 2, 3, 4

ประเภทของวิชา

1. พื้นฐานทั่วไป และทฤษฎี
2. ฮาร์ดแวร์และสถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์
3. เทคโนโลยีและวิธีทางซอฟต์แวร์
4. เทคโนโลยีเว็บและอินเทอร์เน็ต
5. เทคโนโลยีเครือข่าย
6. ฐานข้อมูลและระบบสารสนเทศ
7. เทคโนโลยีสื่อประสม
8. การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
9. โครงการพิเศษ ปัญหาพิเศษ การศึกษาเอกเทศ
การสัมมนา ภาคนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ และการวิจัย

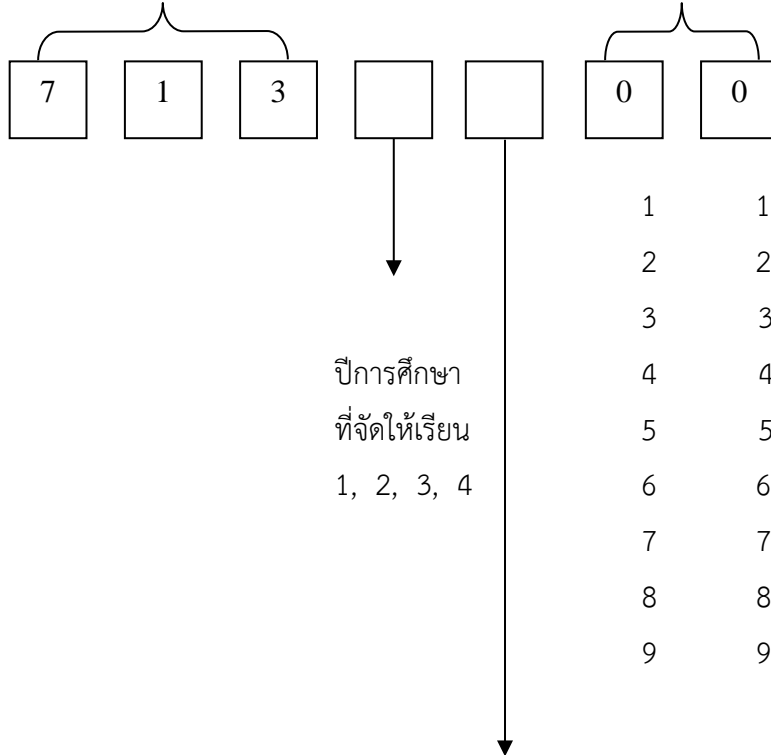
PBRUQF2 (Program Specification)

แขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

รหัสวิชาคอมพิวเตอร์

ในแขนงวิชา เทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล

ลำดับวิชา



ประเภทของวิชา

1. พื้นฐานทั่วไปและทฤษฎีทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำนักงาน
2. ระบบสารสนเทศและฐานข้อมูล
3. ซอฟต์แวร์สำนักงาน เทคโนโลยีเว็บ และอินเทอร์เน็ต
4. การจัดการสำนักงานและเทคโนโลยีสำนักงาน
5. ระเบียบวิธีการทางซอฟต์แวร์
6. การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย
7. ความมั่นคงคอมพิวเตอร์
8. การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
9. โครงการพิเศษ ปัญหาพิเศษ การศึกษาเอกเทศ
การสัมมนา ภาคนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ และการวิจัย

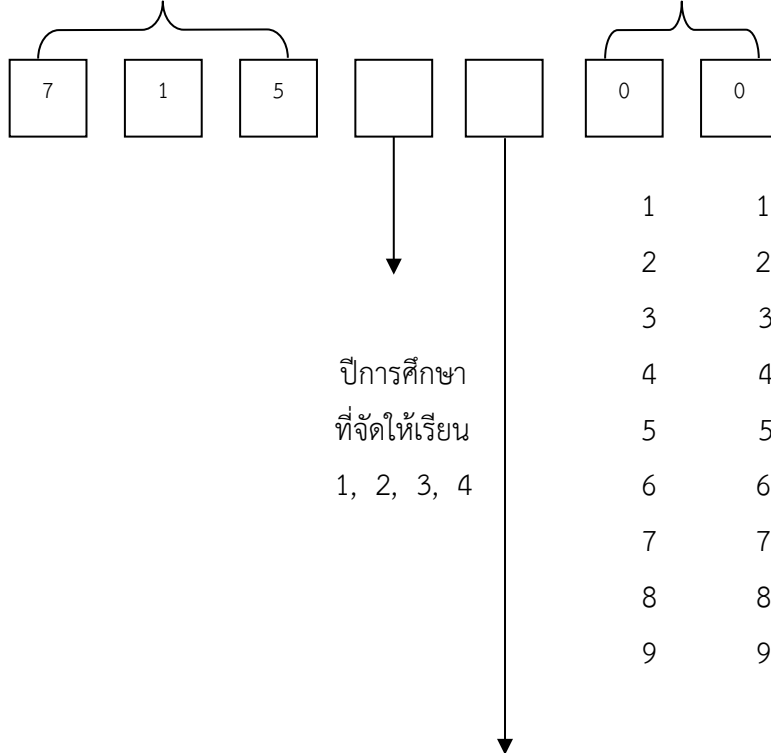
PBRUQF2 (Program Specification)

แขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

รหัสวิชาคอมพิวเตอร์

ในแขนงวิชา ดิจิทัลคอนเทนต์และเกม

ลำดับวิชา



ปีการศึกษา
ที่จัดให้เรียน
1, 2, 3, 4

ประเภทของวิชา

1. พื้นฐานทั่วไป และทฤษฎี
2. ฮาร์ดแวร์และสถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์
3. เทคโนโลยีและวิธีทางซอฟต์แวร์
4. เทคโนโลยีเว็บและอินเทอร์เน็ต
5. เทคโนโลยีเครือข่าย
6. ฐานข้อมูลและระบบสารสนเทศ
7. เทคโนโลยีสื่อประสม
8. การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
9. โครงการพิเศษ ปัญหาพิเศษ การศึกษาเอกเทศ
การสัมมนา ภาคนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ และการวิจัย

ภาคผนวก ฅ

คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุง/พัฒนาหลักสูตร



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ที่ ๓๘๘/๒๕๖๗

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ด้วยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ได้พัฒนาหลักสูตรปรับปรุงเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ และเกณฑ์มาตรฐานที่เกี่ยวข้อง จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ดังรายนามต่อไปนี้

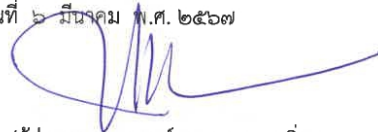
๑.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์ คณบดี	ประธานกรรมการ	
๒.	รองศาสตราจารย์ ดร.เชษฐเนติ ศรีสอ้าน ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ	
๓.	อาจารย์ ดร.ปานจิตร หลงประดิษฐ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ	
๔.	อาจารย์ศรีพงศ์ เตียวพิพิธพร ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ	
๕.	นายพงศ์พันธ์ นฤตศิริอุทัย ผู้ใช้บัณฑิต	กรรมการ	
๖.	นางสาวณัฐนันท์ เชิงกล ผู้ใช้บัณฑิต	กรรมการ	
๗.	นางสาวสุวนันท์ หมั่นระย้า ศิษย์เก่า	กรรมการ	
๘.	นางสาวณัฐริดา เขียวขำ ศิษย์เก่า	กรรมการ	
๙.	นายอานัส ทิพย์เมธากุล ผู้เรียน	กรรมการ	
๑๐.	นายศิวกร พรพชรพล ผู้เรียน	กรรมการ	
๑๑.	นางสาวธัญณมาศ เนียมวงศ์ ผู้เรียน	กรรมการ	
๑๒.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกมา อ่วมเจริญ	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๓.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศิวาพร เหมียดไธสง	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๔.	อาจารย์ ดร.สุกัญชลิลา บุญมาธรรม	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๕.	อาจารย์ ดร.ทัตทอง พรหมmani	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๖.	อาจารย์ดน้อย เจษฎาฐิติกุล	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๗.	อาจารย์ศิริพร อ่วมศิริ	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๘.	อาจารย์กายทิพย์ เฟ็งกับหนู	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๙.	อาจารย์ ดร.สรารุช แผลงศร	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๒๐.	อาจารย์กรกรต เจริญผล	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการและเลขานุการ
๒๑.	นางสาวนิภาวรรณ สุริหะ	นักวิชาการศึกษา	ผู้ช่วยเลขานุการ

/ทั้งนี้...

PBRUQF2 (Program Specification)

ทั้งนี้ให้คณะกรรมการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ปฏิบัติตามที่มอบหมายโดยยึดถือระเบียบปฏิบัติทางราชการด้วยความรอบคอบ ถูกต้อง มีประสิทธิภาพ และเป็นไปตามนโยบายที่ดำเนินงานของคณะ โดยมีสิทธิ์เบิกค่าใช้จ่ายในการจัดทำหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ จากงบประมาณ รหัส ๒๐๗๒๐๑๑๙๐๑๒๑

สั่ง ณ วันที่ ๒ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๗



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสนาะ กลิ่นงาม)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ภาคผนวก ญ

รายงานการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
ผลการสังเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)
ตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder)

แนบรายงานการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

นางสาวสุนันท์ หมื่นระย้า ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่ส่วนงานศูนย์ขายและวิศวกรรมบริการ บริษัท โทรคมนาคมแห่งชาติ มหาชนจำกัด ผู้ใช้บัณฑิตและเจ้าหน้าที่ผู้ควบคุมการฝึกประสบการณ์วิชาชีพนักศึกษา ให้ความเห็นต่อหลักสูตร ดังนี้

1. ควร Upskill เพื่อยกระดับทักษะที่นักศึกษามีให้ดีกว่าเดิม
2. ควรมีการ Reskill เพื่อสร้างทักษะใหม่ที่จำเป็นต่อการทำงาน ในเรื่องของ Smart City เพื่อใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยและชาญฉลาด เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงาน หรือ Work Smart
3. พัฒนาให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ มีการวิเคราะห์และวางแผนการทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงาน เพื่อให้งานที่ออกมามีประสิทธิภาพสูงสุด
4. สาขาวิชาต้องปรับพฤติกรรมให้นักศึกษาสามารถทำงานให้เป็นระบบระเบียบได้
5. เน้นสอนให้มีความรู้เรื่องอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง หรือ IoT ให้กับนักศึกษา

นางสาวณัฐธิดา เขียวขำ ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่สำนักงาน สำนักงานประมาณเขต 14 บัณฑิต ผู้สำเร็จการศึกษาจากสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ให้ความเห็นต่อหลักสูตรดังนี้

1. จากการทำงานในสำนักงบประมาณ พบว่านักศึกษาควรมีความรู้เกี่ยวกับการใช้ Microsoft excel ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์ สามารถช่วยให้การทำงานเป็นไปได้อย่างคล่องตัว
2. นอกจากนี้นักศึกษาควรใช้แอปพลิเคชัน CANVA ซึ่งเป็นเครื่องมือออกแบบกราฟิก เพื่อใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Youtube, TIKTok
3. นอกจากการ Upskill หรือ Reskill มีผลอย่างมากต่อการทำงาน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้บุคคลทำงานได้ดีขึ้น
4. สาขาควรสอนให้มีความรู้ และทักษะแก่นักศึกษาที่ได้รับจากเรียนที่ตรงกับตำแหน่งงาน และภาระหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย จึงทำให้สามารถลดระยะเวลาในการปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี

นางสาวภณิดา ส่งโชติกุลพันธุ์ ตำแหน่ง ผู้จัดการแผนกบุคคล บริษัท บี.ฟู้ดส์ โปรดักส์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด (เครือเบทาโกร) ผู้ใช้บัณฑิต ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

1. จากการทำงานของบริษัท ที่รับบัณฑิตจบใหม่ในสาขาวิชาทางด้านคอมพิวเตอร์ พบว่าบางรายมีความรู้ทางด้าน Microsoft office ไม่เพียงพอ บัณฑิตที่จบไปควรมีความรู้ ความสามารถ ทักษะ Microsoft office ซึ่งเป็นโปรแกรมสำนักงานพื้นฐานที่จำเป็นในการนำไปใช้งานในการทำงาน และชีวิตประจำวัน อีกทั้งเพื่อให้สามารถ ทำงานได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ
2. ควรเสริมทักษะการใช้โปรแกรม Power BI ซึ่งเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศและเครื่องมือที่จะช่วยในการทำงานกับการวิเคราะห์ข้อมูลในทางธุรกิจ ช่วยงานด้าน Business Intelligence ได้อย่าง

PBRUQF2 (Program Specification)

ง่าย รวดเร็ว ซึ่งสามารถต่อยอดจากผู้ใช้งาน Excel ใช้ PivotTable ก็จะสามารถทำงานกับ Power BI ได้

3. ควรมีพื้นฐานการเขียนโปรแกรมด้วย Python ซึ่งเป็นภาษาการเขียนโปรแกรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นภาษาที่มีประสิทธิภาพ เรียนรู้และใช้งานง่าย เพราะถูกออกแบบมาให้เป็นภาษาสคริปต์ที่สามารถเข้าใจได้ง่าย โดยตัดความซับซ้อนของโครงสร้างและไวยากรณ์ของภาษาออกไป ผลงานการทำงานร่วมกับระบบทุกประเภท

นายพงศ์พันธ์ นฤดีศรีอุทัย ตำแหน่ง ผู้จัดการศูนย์ขายและวิศวกรรมบริการ บริษัทโทรคมนาคมแห่งชาติ มหาชนจำกัด ผู้ใช้บัณฑิต ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

1. แนะนำให้สาขาวิชาเสริมเรื่อง smart หรือ digital ต่าง ๆ ในบทเรียน อาทิเช่น โปรแกรมการเก็บข้อมูล เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (E-Document) เนื่องจากในปัจจุบันงานแต่ละประเภทมีการนำเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ไปใช้ เพื่อให้องค์กรปรับตัวได้ทันในโลกธุรกิจที่มีการแข่งขันกันสูง แม้กระทั่งในบริษัทก็มีการนำระบบสารสนเทศเข้ามาช่วยในการทำงานมากขึ้น
2. บัณฑิตที่จบใหม่ ควรมีลักษณะนิสัยที่เรียนรู้งาน และมีหัวใจบริการ เนื่องจากการทำงานสมัยใหม่ต้องการให้พนักงานใหม่สามารถปรับตัวและเข้ากับวัฒนธรรมองค์กรได้เร็ว ไม่ใช่เวลาปรับตัวนาน

นางสาวชนันท์พลอย เจริญโชติวรกุล ตำแหน่ง ผู้จัดการสหกรณ์เครดิตยูเนียนหนองหานางจำกัด ผู้ใช้บัณฑิต ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

1. คุณลักษณะของบัณฑิตที่สามารถปฏิบัติงานได้ในสหกรณ์แห่งนี้ คือต้องมีความรู้ในการใช้โปรแกรมที่ช่วยงานสหกรณ์ได้ เช่น Excel, PowerPoint และช่วยดูแลเครื่องคอมพิวเตอร์เวลามีปัญหาได้ทันที
2. นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษามาควรศึกษาอุปกรณ์เครื่องพิมพ์ใบเสร็จ เครื่องถ่ายเอกสารก่อนที่จะมาปฏิบัติงานเพื่อให้บริการแก่ผู้ที่มารับบริการที่สำนักงานได้รวดเร็ว
3. แนะนำให้สาขาวิชาเสริมเรื่องคุณธรรม หรือความมีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนร่วมงาน เพื่อสร้างความรู้สึที่ดี มีต่อผู้ที่เริ่มงานใหม่
4. ทางสหกรณ์ยินดีรับนักศึกษาฝึกงานทางแขนงวิชาสำนักงานเพื่อมาช่วยให้บริการแก่สมาชิก และมาทำประชาสัมพันธ์โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการทำงาน หรือสร้างคลิปวิดีโอการให้บริการแก่หน่วยงาน

นางพิราพร ยุทธยงค์ ตำแหน่ง Food Safety Quality Assurance Senior Division Manager บริษัท อินเทค โกลบอล จำกัด ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

1. คุณลักษณะของบัณฑิตที่สามารถปฏิบัติงานได้ในสำนักงานของบริษัทขนาดใหญ่ต้องสามารถใช้โปรแกรมพิมพ์งาน เอกสาร ใช้สูตรคำนวณจาก Excel และวิเคราะห์ข้อมูลออกมาเป็นกราฟเป็นแดชบอร์ดได้

PBRUQF2 (Program Specification)

2. ต้องมีการเรียนรู้ตลอดเวลา และคิดแก้ปัญหาทันทีที่เจอเหตุการณ์เฉพาะหน้าโดยใช้ความรู้ที่ได้เรียนมาประยุกต์ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ควรมีความอดทนในการรับฟังความเห็นของเพื่อนร่วมงาน กล่าวพูดเสนอแนะ ไม่อยู่เพียงลำพังหรือทำงานร่วมกับผู้อื่นไม่เป็น
4. สามารถใช้ AI มาช่วยในการทำงาน หรือเพิ่มประสิทธิภาพของสำนักงานให้มีความทันสมัยของเทคโนโลยี และมีความรู้ความเข้าใจแอปพลิเคชันที่ช่วยให้บริษัทลดค่าใช้จ่ายเรื่องการลงทุนกับเทคโนโลยี

แพทย์หญิงประภาพรณ ยูติธรรม ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงพยาบาลธนบุรี-ชุมพร ผู้ใช้บัณฑิต
ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

1. ผู้สำเร็จการศึกษาทางสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ที่รับเข้าทำงานต้องสามารถใช้โปรแกรม MS-Excel เป็นหลัก นอกจากนี้ควรทำตารางบันทึกข้อมูลของบุคลากรภายในโรงพยาบาลได้
2. ควรมีความกระตือรือร้น และเข้าใจลักษณะงานที่ต้องพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา
3. สามารถทำสื่อประชาสัมพันธ์ หรือสื่อนำเสนอให้กับผู้บริหารรายงานในที่ประชุม
4. ใช้อุปกรณ์ภายในห้องประชุมของโรงพยาบาลได้เป็นอย่างดี
5. รับเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ และนักศึกษาเข้าฝึกงานเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับผู้ที่จะเข้าสู่งานทางด้านคอมพิวเตอร์ในโรงพยาบาลเอกชนขนาดใหญ่ เน้นความรู้การใช้ MS-Excel, Word

นายสิทธิชัย เทพไพฑูรย์ นายกสมาคมอุตสาหกรรมเกมไทยและผู้ก่อตั้ง GAMEINDY เกมไทย
100 ล้าน และเป็นคณะกรรมการเศรษฐกิจดิจิทัลที่สร้างสรรค์ในหอการค้าและสมาคมหอการค้าแห่งประเทศไทย ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

1. การรับสมัครงานทางด้านเกม ดูพอร์ตโพลีโอเกมเป็นหลัก ถ้าไม่มีเกมให้ดูก็ไม่รับ
2. ภาษาที่ใช้ในการพัฒนาเกมขึ้นอยู่กับความสะดวก เช่น Unity/Unreal , C# เป็นต้น
3. ตลาดแรงงาน ปัจจุบันบริษัทโตไม่ทัน แต่คนจบเกมที่ทำได้หลายอย่างจึงมีงานทำแน่นอน
4. รายวิชาควรมุ่งเน้น Project Base โดยให้นักศึกษาทำโปรเจกต์ทุกเทอม
5. สอน Math และ Physics แบบประยุกต์
6. ควรส่งเสริมให้นักศึกษาส่งผลงานเข้าประกวดในเวทีต่าง ๆ
7. ควรมีชมรมหรือวิชา e-Sport เช่น Production ด้านการถ่ายทอดสด

นายทิวทัศน์ ศิริโกเศศ Project Manager, Zoltangames

1. ชื่อลิขสิทธิ์เกม และเน้นเกมที่สร้างรายได้ โดยมีการแบ่ง % กับ Partner
2. เกมอยู่บน Mobile Platform 80 – 90%
3. ทำการตลาดทั้ง online และ offline
4. การบริการเกมหลัก ๆ รายได้ขึ้นอยู่กับเปิดเกมได้นานแค่ไหน รวมทั้งชื่อเกมอื่น ๆ เข้ามาเพิ่ม

PBRUQF2 (Program Specification)

นายธนพัทธ์ เต่ากล้า Product Manager, Gravity Game Tech

1. ทักษะที่นักศึกษาต้องมีได้แก่
 - 1) Game Designer เช่น การวาง flow, การออกแบบระบบต่าง ๆ รวมทั้ง function การใช้งานต่าง ๆ
 - 2) Game Development เช่น 3D Maya, 3D Max, Photoshop, Unity, Microsoft Visual C#, C++
2. การคำนวณ Excel พื้นฐาน
3. ตลาดเกมในไทยไม่มากเหมือนต่างประเทศ ดังนั้นควรเน้นให้นักศึกษาเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารกับต่างประเทศ
4. ด้านคุณธรรมจริยธรรม ปัญหาที่พบจากคนที่ทำงาน คือ ไม่ค่อยเอาใจใส่ในการทำงาน ขาดความสามาสาาย ขาดความรับผิดชอบ ขาดวินัยในการทำงาน ความซื่อสัตย์ และความอดทน เป็นต้น
5. ตำแหน่งงาน
 - 1) Dev เน้น Unity, C++, C#, Unreal Engine เป็นคนทำระบบต่าง ๆ ในเกม รายได้สูง
 - 2) Publisher ต้องมีประสบการณ์ด้านการดูแลลูกค้า มักจะรับคนที่ม่ประสบการณ์
 - 3) Ux/UI
 - 4) Analyze Data ดูแลผลิตภัณฑ์/ ดูแลการขาย
 - 5) Team Marketing ดึงคนมาเล่นเกม
 - 6) Customer Server/ Online
 - 7) Game Designer

ภาคผนวก ก
คำสั่งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ที่ ๕๒๕/๒๕๖๗

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ด้วยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ในวันศุกร์ที่ ๒๙ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ เวลา ๐๘.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้การดำเนินการวิพากษ์หลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ และเกณฑ์มาตรฐานที่เกี่ยวข้อง จึงแต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ดังรายนามต่อไปนี้

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์	คณบดี	ประธานกรรมการ
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย ตั้งวรรณวิทย์	ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๓. รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชา เดชดำรง	ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๔. รองศาสตราจารย์ ดร.วศิน อิงคพัฒน์กุล	ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
๕. นางสาวกนิดา ส่งโชติกุลพันธุ์	ผู้ใช้บัณฑิต	กรรมการ
๖. นายพีระพัชร พัชรดารงศิริ	ผู้ใช้บัณฑิต	กรรมการ
๗. นางสาวณัฐธิดา เขียวขำ	ศิษย์เก่า	กรรมการ
๘. นางสาวสุนันท์ หมั่นระย้า	ศิษย์เก่า	กรรมการ
๙. นายอานัส ทิพย์เมธากุล	ผู้เรียน	กรรมการ
๑๐. นายจักรกฤษ ศรีวิจิตร	ผู้เรียน	กรรมการ
๑๑. นางสาวณัฐธิดา นุชนารถ	ผู้เรียน	กรรมการ
๑๒. อาจารย์ ดร.สรารุช แผลงศร	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกมา อ่วมเจริญ	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศิวาพร เหมียดไธสง	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๕. อาจารย์ ดร.สุกัญชุลิกา บุญมาธรรม	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๖. อาจารย์ ดร.หัตทอง พราหมณี	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๗. อาจารย์ศิริพร อ่วมศิริ	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
๑๘. อาจารย์กัญญาทิพย์ เฟ็งกับหนู	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	กรรมการ
		/อาจารย์...

PBRUQF2 (Program Specification)

๑๙. อาจารย์กรรต เจริญผล

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร กรรมการและเลขานุการ

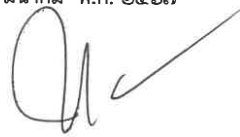
๒๐. นางสาวนิภาวรรณ สุริหะ

นักวิชาการศึกษา

ผู้ช่วยเลขานุการ

ทั้งนี้ให้คณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาลัยการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ปฏิบัติตามที่มอบหมายโดยยึดถือระเบียบปฏิบัติทางราชการด้วยความรอบคอบ ถูกต้อง มีประสิทธิภาพ และเป็นไปตามนโยบายที่ดำเนินงานของคณะ โดยมีสิทธิ์เบิกค่าใช้จ่ายในการจัดทำหลักสูตร วิทยาลัยการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ จากงบประมาณ รหัส ๒๐๗๒๐๑๑๙๐๑๒๑

สั่ง ณ วันที่ ๒๕ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๗



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสนาะ กลิ่นงาม)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ภาคผนวก ก

รายงานการประชุมการวิพากษ์หลักสูตร...

PBRUQF2 (Program Specification)

รายงานการประชุมวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

เมื่อวันศุกร์ที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2567

ณ ห้องประชุม ชั้น 4 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้เข้าประชุม

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวัฒน์ เตชะเพชรไพบูลย์	คณบดี	ประธาน
2. นางสาวณัฐธิดา เขียวขำ	ศิษย์เก่า	กรรมการ
3. นายจักรกฤษ ศรีวิจิตร	ผู้เรียน	กรรมการ
4. นางสาวณัฐฉิณี นุชนารถ	ผู้เรียน	กรรมการ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิวาพร เหมียดไธสง	อาจารย์	กรรมการ
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกมา อ่วมเจริญ	อาจารย์	กรรมการ
7. อาจารย์ ดร.สรารุธ แผลงสร	อาจารย์	กรรมการ
8. อาจารย์ ดร.สุกัญชลิลา บุญมาธรรม	อาจารย์	กรรมการ
9. อาจารย์กายทิพย์ เฟ็งกับหนู	อาจารย์	กรรมการ
10. อาจารย์ศิริพร อ่วมศิริ	อาจารย์	กรรมการ
11. อาจารย์กรกรต เจริญผล	อาจารย์	กรรมการ
		และเลขานุการ
12. นางสาวนิภาวรรณ สุริหะ	นักวิชาการศึกษา	ผู้ช่วยเลขานุการ

ผู้เข้าประชุม Online

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย ตั้งวรรณวิทย์	ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชา เดชดำรง	ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรรมการ
3. นางสาวภณิดา ส่งโชติกุลพันธ์	ผู้ใช้บัณฑิต	กรรมการ
4. นางสาวสุนันท์ หมั่นระย้า	ศิษย์เก่า	กรรมการ

ผู้ไม่เข้าประชุม

1. นายพีระพัชร พัชรดำรงศิริ	ผู้ใช้บัณฑิต	กรรมการ
2. นายอานัส ทิพย์เมธากุล	ผู้เรียน	กรรมการ
3. อาจารย์ ดร.ทัตทอง พรหมณี	อาจารย์	กรรมการ
4. อาจารย์ดน้อย เกษภูริติกุล	อาจารย์	กรรมการ

เริ่มประชุมเวลา 09.00 น.

PBRUQF2 (Program Specification)

เมื่อกรรมการคองค้ประชุมแล้ว ประธานกล่าวเปิดการประชุมและดำเนินการประชุมตามระเบียบวาระการประชุม ดังนี้

วาระที่ 1 เรื่องที่ประธานแจ้งให้ที่ประชุมทราบ

1.1 การปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ให้มี 3 แขนงวิชา

ประธานในที่ประชุมแจ้งให้คณะกรรมการในที่ประชุมทราบว่า ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ข้อ 67 หลักสูตรที่มีการพัฒนาขึ้นใหม่และหลักสูตรที่มีการปรับปรุงให้ทันสมัยก่อนข้อบังคับนี้บังคับใช้ แม้ยังไม่ครบรอบของการปรับปรุงหลักสูตรระยะเวลา 5 ปี ให้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อบังคับนี้ภายในปีการศึกษา 2567 ทุกเล่มหลักสูตร สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ จึงดำเนินการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ จากเดิมที่มีอยู่สองแขนง ได้แก่ แขนงเทคโนโลยีเว็บและมัลติมีเดีย และแขนงเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล มาเป็นหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์และนวัตกรรมดิจิทัล ซึ่งประกอบไปด้วยแขนงเทคโนโลยีเว็บและมัลติมีเดีย แขนงเทคโนโลยีสำนักงานดิจิทัล และแขนงดิจิทัลคอนเทนต์และเกม เพื่อผลิตบัณฑิตด้านวิทยาศาสตรคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สนับสนุนความเจริญก้าวหน้าขององค์กร และสามารถสร้างความหลากหลายในการเรียนรู้ สร้างนักเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีคุณธรรมสามารถนำประสบการณ์ที่ได้ฝึกฝนจนเกิดทักษะและมีความเชี่ยวชาญเฉพาะ ในการออกแบบระบบสำหรับการใช้ในการพัฒนาและประยุกต์ใช้หรือนำซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในการประยุกต์ใช้ในงานของหน่วยงานหรือบริหารงานได้อย่างมีคุณภาพเหมาะสมกับเป้าหมายและความต้องการของหน่วยงาน โดยได้มีการดำเนินการแก้ไข ปรับปรุงหลักสูตรตามข้อเสนอแนะของที่ประชุมคณะกรรมการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อวันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2567 ณ ห้องประชุม ชั้น 4 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เรียบร้อยแล้ว

มติที่ประชุม ที่ประชุมรับทราบ

วาระที่ 2 เรื่องรับรองรายงานการประชุม

- ไม่มี -

วาระที่ 3 เรื่องแจ้งเพื่อทราบ

- ไม่มี -

วาระที่ 4 เรื่องพิจารณา

4.1 นำเสนอหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์

ประธานในที่ประชุม นำเสนอหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ให้ที่ประชุมรับทราบ และหารือร่วมกันกับกรรมการที่เข้าร่วมประชุม โดยมีข้อคิดเห็นจากคณะกรรมการ ดังนี้
รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชา เดชดำรง ผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

PBRUQF2 (Program Specification)

- อุตลักษณ์ของนักศึกษา ควรเพิ่มในเรื่องของความเป็นนักนวัตกรรมเข้าไป เพื่อให้ นักศึกษา มีความรู้ มีความสามารถในการเข้าใจ และประยุกต์ใช้ มีความคิดสร้างสรรค์ รับมือกับอุปสรรคในระหว่าง การพัฒนาวัตกรรมได้ เสริมให้สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ออกมาได้

- ปรับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ให้เป็นไปตามลำดับขั้นของการเรียนรู้ และปรับให้ผลลัพธ์การเรียนรู้รวมของสาขาให้อยู่ในข้อลำดับ ต้นและมีผลลัพธ์ที่ต่อ ๆ กันเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงของการเรียนรู้จากชั้นปีที่ 1 ไปถึงชั้นปีที่ 4

- ปรับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ให้มีเรื่องของการมีความรู้ความเข้าใจ นำความรู้ทักษะ ศิลธรรม และทัศนคติในการสื่อสารที่นำมาใช้

- เพิ่มผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) 10 ในเรื่องของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และ ความสามารถส่วนตัวขั้นที่ละน้อย เป็นการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่จะช่วยผลักดันให้เกิดประสบการณ์ ทางการเรียนรู้สั่งสมไปทั้งช่วงชีวิตของผู้เรียน

- ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) จะต้องอธิบายSub ของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร ไว้ครบทุกข้อ

- Sub ของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร จะต้องมีความสอดคล้องกัน เมื่อรวม Sub ของ ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร แล้วจะต้องครบทุกชั้นในผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของ หลักสูตร

- ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ของแขนงควรมีจำนวนข้อที่เท่ากัน และสอดคล้องกันเนื่องจากคุณลักษณะของบัณฑิตในสาขาวิชามี ลักษณะเหมือนกัน

- ตรวจสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ที่เกี่ยวกับนวัตกรรมดิจิทัลให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย ตั้งวรรณวิทย์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

- ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcome: CLOs) จะต้องมีความ ชัดเจน เพื่อวัด PBRU QF3 ของแต่ละรายวิชาได้

- ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังระดับชั้นปี (Year-Level Learning Outcomes : YLOs) ควรจะมีในทุกแขนง และถูกต้องครบถ้วน

- ตรวจสอบหน่วยกิตในรายวิชาของแต่ละแขนงให้ถูกต้องครบถ้วน อย่างสมบูรณ์

- ควรมีรายวิชาที่เกี่ยวกับจิตวิทยา และจริยธรรมเพิ่มเติมในการสอนนักศึกษาในหลักสูตร

- ทบทวนหน่วยกิตของรายวิชาที่เป็นทฤษฎี เช่น กฎหมาย คณิตศาสตร์ ว่าจำนวน หน่วยกิตเหมาะสมกับเนื้อหาหรือไม่ อย่างไร

PBRUQF2 (Program Specification)

- ทบทวนรหัสรายวิชาเลือกของแต่ละแขนง ว่ามีความเหมือนกันหรือไม่ การจัดวิชาเลือกใช้ร่วมกันทั้งสาขาวิชา หรือแยกเป็นของแต่ละแขนง

- ตรวจสอบการลงทะเบียนรายวิชาเลือก ว่าให้ลงทะเบียนได้ในชั้นปีใด

- ปรับชื่อวิชาฝึกประสบการณ์สำหรับคอมพิวเตอร์ประยุกต์ ให้มีความสอดคล้องกันทั้ง 3 แขนงวิชา

- เพิ่มผลงานและประวัติของอาจารย์ประจำหลักสูตรให้ครบถ้วนสมบูรณ์

- ปรับชื่อรายวิชาที่เป็นการประยุกต์ ให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับสาขาวิชา เช่น การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์

- ทบทวนวิธีการสอน การวัดและประเมินผล ตามตารางผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ให้สามารถอธิบายได้ว่าเป็นการสอนแบบบูรณาการ การสอนแบบโครงการ อยู่ในตารางผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรใด

คุณภณิดา ส่งโชติกุลพันธุ์ ผู้ใช้บัณฑิต ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

จากการทำงานของบริษัท ที่รับบัณฑิตจบใหม่ พบว่าบางรายมีความรู้ทางด้าน Microsoft office ไม่เพียงพอ บัณฑิตที่จบไปควรมีความรู้ ความสามารถ ทักษะ Microsoft office ซึ่งเป็นโปรแกรมสำนักงานพื้นฐานที่จำเป็นในการนำไปใช้งานในการทำงานและชีวิตประจำวัน อีกทั้งเพื่อให้สามารถ ทำงานได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

ควรเสริมทักษะการใช้โปรแกรม Power BI ซึ่งเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศและเครื่องมือที่จะช่วยในการทำงานกับการวิเคราะห์ข้อมูลในทางธุรกิจ ช่วยงานด้าน Business Intelligence ได้อย่างง่าย รวดเร็ว ซึ่งสามารถต่อยอดจากผู้ใช้งาน Excel ใช้ PivotTable ก็จะสามารถทำงานกับ Power BI ได้ หรือ Python ซึ่งเป็นภาษาการเขียนโปรแกรมที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นภาษาที่มีประสิทธิภาพ เรียนรู้และใช้งานง่าย เพราะถูกออกแบบมาให้เป็นภาษาสคริปต์ที่สามารถเข้าใจได้ง่าย โดยตัดความซับซ้อนของโครงสร้างและไวยากรณ์ของภาษาออกไป ผสานการทำงานร่วมกับระบบทุกประเภท

นอกจากนี้ควรมีทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์ เพื่อจะได้สามารถนำมาปรับใช้ในการออกแบบ Infographic ตัดต่อคลิปวิดีโอ ความมีระเบียบวินัย หรือการรู้จักหน้าที่รับผิดชอบมีจิตอาสา เนื่องจากอาจจะต้องมีการทำงานในวันหยุด เสริมสร้างการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีให้กับบัณฑิต

คุณสุนันท์ หมั่นระย้า ศิษย์เก่า ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

ควร Upskill เพื่อยกระดับทักษะที่นักศึกษาให้ดีกว่าเดิม หรือ Reskill เพื่อสร้างทักษะใหม่ที่จำเป็นต่อการทำงาน ในเรื่องของ Smart City เพื่อใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยและชาญฉลาด เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงาน หรือ Work Smart ซึ่งเป็นการทำงานโดยมีความคิดสร้างสรรค์ มีการวิเคราะห์และวางแผนการทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงาน เพื่อให้งานที่ออกมามีประสิทธิภาพสูงสุด สามารถจัดงานที่มีให้เป็นระเบียบได้ หรือ IoT ให้กับนักศึกษา

คุณณัฐธิดา เขียวขำ ศิษย์เก่า ให้ข้อคิดเห็นดังนี้

จากการทำงานในสำนักกบประมาณ พบว่านักศึกษาควรมีความรู้เกี่ยวกับ Microsoft excel ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีประโยชน์ สามารถช่วยให้การทำงานเป็นไปได้อย่างคล่องตัว หรือ CANVA ซึ่ง

PBRUQF2 (Program Specification)

เป็นเครื่องมือออกแบบกราฟฟิก เพื่อใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Youtube
TiKTok

นอกจากการ Upskill หรือ Reskill มีผลอย่างมากต่อการทำงาน ซึ่งเป็นกระบวนการที่
ช่วยให้บุคคลทำงานได้ดีขึ้นในงานที่ทำอยู่

มติที่ประชุม เห็นชอบ และให้สาขาวิชาดำเนินพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับข้อคิดเห็น
ของคณะกรรมการ

วาระที่ 5 เรื่องอื่น ๆ

- ไม่มี -

ปิดประชุมเวลา 16.30 น.



นางสาวนิภาวรรณ สุริหะ
ผู้จัดรายงานการประชุม



อาจารย์ ดร.สรายุทธ แผลงศร
ผู้ตรวจรายงานการประชุม

ภาคผนวก ฐ

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
ว่าด้วย การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕

เพื่อให้การจัดการศึกษาในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับกฎกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม อันได้แก่ กฎกระทรวง มาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ กฎกระทรวง มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ และ กฎกระทรวง มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ ประกอบกับ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ ประกอบกับมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ในคราวประชุมครั้งที่ ๑๑/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๑ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๕

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘(๒) (๓) และ (๑๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕”

ข้อ ๒ ให้ใช้ข้อบังคับนี้สำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การประเมินผลการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๒

ข้อ ๔ ให้ยกเลิกระเบียบสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การโอนผลการเรียน และการยกเว้นรายวิชาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘

ข้อ ๕ ให้ยกเลิกระเบียบสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. ๒๕๔๘

ข้อ ๖ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย”	หมายความว่า	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
“สภามหาวิทยาลัย”	หมายความว่า	สภามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
“สภาวิชาการ”	หมายความว่า	สภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
“อธิการบดี”	หมายความว่า	อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
“คณบดี”	หมายความว่า	คณบดีของคณะหรือผู้บริหารหน่วยงาน

ที่มีนักศึกษาสังกัดอยู่

“คณะกรรมการบริหารวิชาการ” หมายความว่า คณะกรรมการบริหารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

“คณะกรรมการประจำคณะ” หมายความว่า คณะกรรมการประจำคณะหรือหน่วยงานที่มีนักศึกษาสังกัดอยู่ซึ่งอาจมีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น

/ อาจารย์ประจำ...

“อาจารย์ประจำ” หมายความว่า บุคคลที่ดำรงตำแหน่งอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ ศาสตราจารย์ และตำแหน่งอื่นที่เทียบเท่าที่สังกัดอยู่ในมหาวิทยาลัยตามที่สภามหาวิทยาลัย กำหนด หรือบุคคลในองค์กรภายนอกที่มีการตกลงร่วมผลิต ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบตามพันธกิจของมหาวิทยาลัย และเป็นผู้มีความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา สำหรับอาจารย์ประจำที่มหาวิทยาลัย รับเข้าใหม่ตั้งแต่ข้อบังคับนี้เริ่มบังคับใช้ ต้องมีคะแนนทดสอบความรู้ความสามารถภาษาอังกฤษเป็นไปตามเกณฑ์ ที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

“หลักสูตรการศึกษา” หมายความว่า หลักสูตรระดับปริญญาและต่ำกว่าปริญญาตามที่ คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษากำหนด ซึ่งสภามหาวิทยาลัยได้ให้ความเห็นชอบหรืออนุมัติ

“อาจารย์ประจำหลักสูตร” หมายความว่า อาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชา ของหลักสูตรที่เปิดสอนตามที่สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบหรืออนุมัติ มีหน้าที่สอนและค้นคว้าวิจัยในสาขาวิชา ดังกล่าว ทั้งนี้สามารถเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรหลายหลักสูตรได้ในเวลาเดียวกัน

“คุณวุฒิที่สัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตร” หมายความว่า คุณวุฒิที่กำหนดไว้ในมาตรฐาน สาขาวิชา หากสาขาวิชาใดยังไม่มีประกาศมาตรฐานสาขาวิชา หรือประกาศมาตรฐานสาขาวิชาไม่ได้กำหนดเรื่องนี้ไว้ ให้หมายถึงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับวิชาการหรือวิชาชีพของหลักสูตร หรือคุณวุฒิอื่นแต่มีประสบการณ์ตรงที่เกี่ยวข้อง กับหลักสูตรเป็นที่ประจักษ์ที่จะส่งเสริมให้การเรียนการสอนในหลักสูตรสาขานั้นบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของ นักศึกษาได้ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยการพิจารณาคุณวุฒิที่สัมพันธ์กันให้อยู่ในดุลยพินิจของ สภามหาวิทยาลัย

“อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร” หมายความว่า อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีภาระหน้าที่ใน การบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผล และการพัฒนาหลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องอยู่ประจำหลักสูตรนั้นตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา โดยจะเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเกินกว่า ๑ หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้ ยกเว้นหลักสูตรพหุวิทยาการหรือ สหวิทยาการ ให้เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้อีกหนึ่งหลักสูตร ในกรณีนี้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสามารถ เข้าได้ไม่เกิน ๒ คน

“อาจารย์พิเศษ” หมายความว่า ผู้สอนที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำ

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า อาจารย์ประจำที่ทำหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาประจำ ชั้นเรียนโดยรับผิดชอบและคอยติดตามดูแลให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาของแต่ละชั้นเรียนในมหาวิทยาลัย

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่รายงานตัวขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาภาคปกติ ภาคนอกเวลาปกติ สำหรับผู้ที่ขึ้นทะเบียนเพื่อศึกษาในระบบคลังหน่วยกิต และ/หรือผู้ที่ขึ้นทะเบียนเพื่อศึกษาใน มหาวิทยาลัยและมีการเรียกเป็นอย่างอื่น

“การตกลงร่วมผลิต” หมายความว่า การทำข้อตกลงร่วมมือกันอย่างเป็นทางการระหว่าง มหาวิทยาลัยกับองค์กรภายนอกในการพัฒนาและบริหารหลักสูตร โดยผ่านความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัยและ องค์กรภายนอกนั้นๆ

“องค์กรภายนอก” หมายความว่า สถาบันอุดมศึกษาในหรือต่างประเทศที่ได้รับการ รับรองจากหน่วยงานที่รับผิดชอบการศึกษาของประเทศนั้น หรือเป็นหน่วยราชการระดับกรมหรือเทียบเท่า หรือหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ หรือองค์การมหาชน หรือบริษัทเอกชนที่จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เท่านั้น และหากเป็นบริษัทเอกชนที่ไม่ได้จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ให้อยู่ในดุลยพินิจของ สภามหาวิทยาลัย โดยต้องแสดงศักยภาพและความพร้อมในการร่วมผลิตบัณฑิตของบริษัทดังกล่าวและต้องให้ ได้ตามมาตรฐานการอุดมศึกษา

“ประสบการณ์ด้านปฏิบัติการ” หมายความว่า การทำงานร่วมกับสถานประกอบการ โดยมี หลักฐานรับรองผลการปฏิบัติงานที่เกิดประโยชน์กับสถานประกอบการ หรือหลักฐานรับรองมาตรฐานฝีมือแรงงาน

/ หรือมีผลงาน ...

หรือมีผลงานทางวิชาการประเภทการพัฒนาเทคโนโลยี หรือผลงานสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เกี่ยวข้องกับภาคอุตสาหกรรม และมีการเผยแพร่มาแล้ว

“ระบบทวิภาค” หมายความว่า ระบบการจัดการศึกษาใน ๑ ปีการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ

“ภาคการศึกษาปกติ” หมายความว่า ภาคการศึกษาที่ ๑ และ ภาคการศึกษาที่ ๒ ของการจัดการศึกษาระบบทวิภาค

“ภาคฤดูร้อน” หมายความว่า ภาคการศึกษาหลังภาคการศึกษาที่ ๒

“การศึกษาแบบเรียนครึ่งละรายวิชา” หมายความว่า การจัดการศึกษาที่กำหนดให้นักศึกษาเรียน ครึ่งละรายวิชาตามระยะเวลาการศึกษาและการคิดหน่วยกิตเทียบเคียงตามระบบทวิภาคของรายวิชานั้น ๆ

“ระบบการศึกษาทางไกล” หมายความว่า ระบบการศึกษาที่ผู้สอนและนักศึกษาอยู่ห่างกัน มีการวางแผน เตรียมการ ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ การบริหาร และการประเมิน ผ่านชุดการสอนทางไกล ในรูปแบบสื่อประสมที่ประกอบด้วยสื่อหลักสื่อเสริมที่มีสิ่งพิมพ์ สื่อแพร่ภาพและเสียง หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นแกนกลาง เพื่อให้นักศึกษาสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองโดยไม่จำเป็นต้องเข้าชั้นเรียนตามปกติ มีระบบ การวัดและประเมินผลการศึกษาที่มีคุณภาพและเชื่อถือได้

“การเรียนการสอนออนไลน์” หมายความว่า การศึกษานอกห้องเรียนหรือการศึกษาทางไกล รูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นการเรียนที่มีการนำเสนอเนื้อหาบทเรียน แบบทดสอบ การวัดและประเมินผล ผ่านระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรืออินเทอร์เน็ต โดยระบบการเรียนมีการโต้ตอบระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนทั้งแบบ ออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อแลกเปลี่ยนแนวคิดซึ่งกันและกันได้

“การเรียนการสอนแบบผสมผสาน” หมายความว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานการเรียน การสอนออนไลน์และการเรียนในชั้นเรียนปกติ

“มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี” หมายความว่า ข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยเกี่ยวกับผลลัพธ์ การเรียนรู้ของนักศึกษาที่เกิดขึ้นจากการศึกษาตามมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี

“หลักสูตรควาระดับปริญญาตรีสองปริญญา” หมายความว่า หลักสูตรระดับปริญญาตรีสอง หลักสูตรในสาขาวิชาที่ต่างกันภายในสถาบันอุดมศึกษาเดียวกันที่ให้ผู้เรียนศึกษาพร้อมกัน โดยผู้สำเร็จการศึกษาระดับ ได้รับปริญญาจากทั้งสองหลักสูตร

“หลักสูตรควาระดับปริญญาตรีและปริญญาโท” หมายความว่า หลักสูตรปริญญาตรีและหลักสูตร ปริญญาโทที่ให้ผู้เรียนในหลักสูตรปริญญาตรีศึกษาควบคู่กับหลักสูตรปริญญาโทในช่วงเวลาต่อเนื่องกันโดยอาจเป็น สาขาวิชาเดียวกันหรือต่างสาขาวิชาก็ได้ภายในสถาบันอุดมศึกษาเดียวกัน ทั้งนี้ผู้สำเร็จการศึกษาดำเนินข้อกำหนดของ หลักสูตรจะได้รับปริญญาทั้งสองระดับ

“ผลลัพธ์การเรียนรู้” หมายความว่า ผลที่เกิดขึ้นแก่นักศึกษาผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ได้จาก การศึกษา ฝึกอบรบ หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการฝึกปฏิบัติ หรือการเรียนรู้จริงในที่ทำงานระหว่างการศึกษา

“คลังหน่วยกิต” หมายความว่า ระบบทะเบียนสะสมหน่วยกิตและผลการศึกษาสำหรับผู้เรียน ทั้งจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย อาทิ หลักสูตรเพื่อรับปริญญา หลักสูตร ฝึกอบรบ การสร้างประสบการณ์ โดยมีหลักฐานที่เป็นองค์ประกอบในการเทียบหน่วยกิตรวบรวมไว้ด้วย

“การศึกษาในระบบ” หมายความว่า การศึกษาที่กำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการศึกษา หลักสูตร ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่แน่นอน

“การศึกษานอกระบบ” หมายความว่า การศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการสำเร็จ การศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของบุคคลแต่ ละกลุ่ม

/ การศึกษาตามอัธยาศัย ...

“การศึกษาตามอัธยาศัย” หมายความว่า การศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อ หรือแหล่งความรู้ อื่น ๆ

ข้อ ๗ ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ มีอำนาจในการออกระเบียบ ประกาศ หรือแนวปฏิบัติ เกี่ยวกับข้อบังคับ และเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดในกรณีที่จะต้องมีการดำเนินการใดๆ ที่มีได้กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ หรือ กำหนดไว้ไม่ชัดเจน หรือในกรณีที่มีความจำเป็นต้องผ่อนผันข้อกำหนดในข้อบังคับนี้เป็นกรณีพิเศษ เพื่อให้ การดำเนินการจัดการศึกษาชั้นปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเป็นไปโดยเรียบร้อย ให้อธิการบดีมีอำนาจตีความ วินิจฉัย และปฏิบัติตามที่เห็นสมควร และให้ถือเป็นที่สุด

หมวด ๑

ระบบการบริหารวิชาการ

ข้อ ๘ มหาวิทยาลัย จัดการบริหารงานวิชาการโดยมีหน่วยงาน บุคคล และคณะบุคคลดำเนินงาน ดังนี้

- (๑) สภาวิชาการ
- (๒) คณะกรรมการบริหารวิชาการ
- (๓) คณบดี
- (๔) คณะกรรมการประจำคณะหรือที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น

ข้อ ๙ การแต่งตั้งสภาวิชาการ ให้เป็นไปตามบทบัญญัติในมาตรา ๒๐ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัย ราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗

ข้อ ๑๐ สภาวิชาการอำนาจและหน้าที่ ให้เป็นไปตามมาตรา ๒๒ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัย ราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗

ข้อ ๑๑ ให้อธิการบดีแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารวิชาการ ประกอบด้วย

- (๑) อธิการบดี หรือ รองอธิการบดีที่ได้รับมอบหมาย เป็นประธาน
 - (๒) ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เป็นกรรมการ
 - (๓) คณบดีทุกคณะ เป็นกรรมการ
 - (๔) ผู้แทนสภาคณาจารย์ ๑ คน เป็นกรรมการ
 - (๕) รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เป็นกรรมการ
 - (๖) หัวหน้าสำนักงานสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เป็นกรรมการและเลขานุการ
- ผู้แทนสภาคณาจารย์มาจากการคัดเลือกจากกลุ่มสภาคณาจารย์ ๑ คน แล้วเสนอผ่านประธานสภาคณาจารย์และข้าราชการ และแต่งตั้งโดยอธิการบดี

ข้อ ๑๒ ให้คณะกรรมการบริหารวิชาการ มีหน้าที่ดังนี้

- (๑) พิจารณากลับกรองหลักสูตรระดับปริญญาตรี หลักสูตรระยะสั้น และหลักสูตรที่มีการจัดการศึกษาโดยระบบคลังหน่วยกิตก่อนเสนอการพิจารณาเห็นชอบจากสภาวิชาการ และสภามหาวิทยาลัยตามลำดับ
- (๒) กำกับดูแลมาตรฐานการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผลการศึกษาของทุกหลักสูตรที่มีการจัดการศึกษาโดยใช้ข้อบังคับนี้ ให้เป็นไปตามระเบียบ ข้อบังคับ และนโยบายของมหาวิทยาลัย
- (๓) พิจารณากลับกรองระเบียบหรือประกาศ ที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษาของทุกหลักสูตรตามข้อ (๑) ก่อนนำเสนอต่อสภาวิชาการ และสภามหาวิทยาลัยพิจารณาให้ความเห็นชอบตามลำดับ
- (๔) พิจารณากลับกรองการแต่งตั้งอาจารย์พิเศษ
- (๕) กำกับดูแลการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามระเบียบ ข้อบังคับ และนโยบายของมหาวิทยาลัย

/ (๖) พิจารณากลับกรอง ...

- (๖) พิจารณากลับกรองแผนการรับนักศึกษาของทุกหลักสูตร
 - (๗) อนุมัติการสำเร็จการศึกษาของนักศึกษาทุกหลักสูตร
 - (๘) แต่งตั้งคณะกรรมการ เพื่อดำเนินการใด ๆ อันอยู่ในอำนาจหน้าที่
 - (๙) ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่มหาวิทยาลัยมอบหมาย
- ข้อ ๑๓ ให้คณะเป็นหน่วยงานผลิตบัณฑิตตามนโยบายของมหาวิทยาลัย บริหารงานโดยคณบดี
- ข้อ ๑๔ การได้มาซึ่งอำนาจ หน้าที่ของคณบดี และคณะกรรมการประจำคณะให้เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

- ข้อ ๑๕ ให้มหาวิทยาลัยแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร
- ข้อ ๑๖ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีหน้าที่ ดังนี้

(๑) พัฒนาและหรือปรับปรุงหลักสูตรให้มีความทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน โดยอย่างน้อยต้องมีมาตรฐานหลักสูตรเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษาหรือประกาศอื่นใดของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม หรือเกณฑ์ขององค์กรวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

(๒) จัดทำอัตรากำลังผู้สอน และแผนพัฒนาบุคลากรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง เสนอต่อคณบดี

- (๓) จัดทำแผนการรับนักศึกษา และสร้างระบบกลไกการรับนักศึกษาให้เป็นไปตามแผนรับ
- (๔) เสนอแต่งตั้งอาจารย์พิเศษต่ออธิการบดี
- (๕) เสนอแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาต่ออธิการบดี
- (๖) เสนอแผนการดำเนินการพัฒนานักศึกษาทุกชั้นปี ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร
- (๗) ดำเนินการประเมินผลการผลิตบัณฑิตประจำปี ตามนโยบายของมหาวิทยาลัย
- (๘) ดำเนินการประกันคุณภาพการศึกษาตามนโยบายของมหาวิทยาลัย
- (๙) ปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่คณะหรือมหาวิทยาลัยมอบหมาย

หมวด ๒

การรับเข้าศึกษา

ข้อ ๑๗ ผู้มีสิทธิ์สมัครเข้าเป็นนักศึกษา

๑๗.๑ คุณสมบัติของผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษา

- (๑) ต้องไม่เคยเป็นผู้มีความประพฤติเสียหายร้ายแรง
- (๒) ต้องไม่เป็นคนวิกลจริตและไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรงหรือโรคอื่นที่สังคมน่ารังเกียจ
- (๓) ต้องมีคุณสมบัติอื่นตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยและหรือของหลักสูตรที่สมัคร

เข้าศึกษาโดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย

๑๗.๒ คุณสมบัติของผู้สมัคร

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี ๕ ปี และไม่น้อยกว่า ๖ ปี) จะต้องสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม หรือสภามหาวิทยาลัยรับรอง

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษาตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

/ (๓) หลักสูตรปริญญาตรี ...

(๓) หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทั้งทางวิชาการและทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า โดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และมีผลการเรียนในหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ ทุกภาคการศึกษาในระหว่างการศึกษาในหลักสูตรแบบก้าวหน้า หากภาคการศึกษาใดภาคการศึกษานั้นมีผลการเรียนต่ำกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า ถือว่านักศึกษาขาดคุณสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบก้าวหน้า

ข้อ ๑๘ การรับเข้าเป็นนักศึกษา

กำหนดการและวิธีการรับเข้าศึกษาของหลักสูตร ให้จัดทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๙ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา

๑๙.๑ ผู้สมัครเป็นนักศึกษาจะมีสถานภาพเป็นนักศึกษาเมื่อได้ขึ้นทะเบียนแล้ว

๑๙.๒ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาให้เป็นไปตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๓

ระบบการจัดการศึกษา

ข้อ ๒๐ ระบบการจัดการศึกษา

การจัดการศึกษาใช้ระบบทวิภาค โดย ๑ ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ หรือเทียบเคียงได้ไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจจัดให้มีภาคการศึกษาฤดูร้อน โดยกำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิต โดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับภาคการศึกษาปกติ หากมหาวิทยาลัยต้องการจัดการศึกษาในระบบอื่น ให้มีการนับระยะเวลาในการศึกษาเทียบเคียงได้กับระบบทวิภาค โดยสภามหาวิทยาลัยเป็นผู้กำหนด ซึ่งจะต้องแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับระบบการศึกษานั้นไว้ในหลักสูตรให้ชัดเจน ประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับระยะเวลาของหน่วยการเรียนรู้ เทียบเคียงกับหน่วยกิตในระบบทวิภาค รายวิชาภาคทฤษฎีและรายวิชาภาคปฏิบัติ การฝึกงาน หรือการฝึกภาคสนาม การทำโครงการหรือกิจกรรมอื่นใดที่เสริมสร้างการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับระบบการจัดการศึกษาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

๒๐.๑ หลักสูตรปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยแบ่งเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

(๑) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

(๑.๑) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ โดยอาจมีการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เน้นความรู้และทักษะด้านวิชาการ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างสร้างสรรค์

(๑.๒) หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ ซึ่งเป็นหลักสูตรปริญญาตรีสำหรับนักศึกษาที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถระดับสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว แต่ให้เสริมศักยภาพของนักศึกษา โดยกำหนดให้นักศึกษาได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และสนับสนุนให้นักศึกษาได้ทำวิจัยที่ลุ่มลึก หลักสูตรก้าวหน้าแบบวิชาการต้องมีการเรียนรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

(๒) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

(๒.๑) หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ เน้นความรู้ สมรรถนะและทักษะด้านวิชาการและวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ หรือมีสมรรถนะและทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น ๆ โดยผ่านการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

/ หลักสูตร ...

หลักสูตรแบบนี้เท่านั้นที่จัดหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ได้ โดยถือเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาตรีและจะต้องสะท้อนปรัชญาและเนื้อหาสาระของหลักสูตรปริญญาตรีนั้น ๆ โดยครบถ้วน และให้ระบุคำว่า “ต่อเนื่อง” ในวงเล็บต่อท้ายชื่อหลักสูตร

หลักสูตรที่ต้องการผลิตบุคลากรในระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องมียุทธประสงค์เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการปฏิบัติการหรือทักษะวิชาชีพอยู่แล้วให้มีความรู้ด้านวิชาการมากยิ่งขึ้น รวมทั้งได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงเพิ่มเติม เพื่อให้บัณฑิตจบไปเป็นนักปฏิบัติเชิงวิชาการ โดยเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมระหว่างสถานประกอบการกับมหาวิทยาลัย และการบริหารจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการภาคทฤษฎีและปฏิบัติในบริบทของการทำงานตามสภาพจริง เพื่อให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการนักปฏิบัติขั้นสูงตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร

ในด้านอาจารย์ผู้สอนจำนวนหนึ่งต้องเป็นผู้มีประสบการณ์ด้านปฏิบัติการมาแล้ว และหากเป็นผู้สอนจากสถานประกอบการต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

(๒.๒) หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวนำทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นหลักสูตรสำหรับนักศึกษาที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ สมรรถนะทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการขั้นสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว ให้รองรับศักยภาพของนักศึกษา โดยกำหนดให้นักศึกษาได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้วและทำวิจัยที่ลุ่มลึก หรือได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงในองค์กรหรือสถานประกอบการ และต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

๒๐.๒ นักศึกษาภาคปกติให้จัดการเรียนการสอนเป็น ๒ ภาคการศึกษา คือ ภาคการศึกษา ที่ ๑ และภาคการศึกษาที่ ๒ มหาวิทยาลัยอาจเปิดภาคฤดูร้อนเพิ่มอีกได้ ซึ่งเป็นภาคการศึกษาที่ไม่บังคับ และให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัยเพื่อกำหนดหลักเกณฑ์ วิธีการ และแนวปฏิบัติต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในภาคการศึกษานั้นๆให้นักศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องได้รับทราบอย่างชัดเจน

๒๐.๓ นักศึกษาภาคนอกเวลาปกติ ให้จัดการเรียนการสอนเป็น ๓ ภาคการศึกษา คือ ภาคการศึกษาที่ ๑ ภาคการศึกษาที่ ๒ และภาคฤดูร้อน

ข้อ ๒๑ การคิดหน่วยกิตในระบบทวิภาค

๒๑.๑ รายวิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๒๑.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๒๑.๓ รายวิชาการฝึกงานหรือฝึกภาคสนามที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๒๑.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้นๆไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๒๑.๕ กิจกรรมการเรียนอื่นใดที่สร้างการเรียนรู้นอกเหนือจากรูปแบบที่กำหนดในข้อ ๒๑.๑ - ๒๑.๔ การนับระยะเวลาในการทำกิจกรรมนั้นต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ให้เป็นไปตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

ทั้งนี้ หากมหาวิทยาลัยมีการจัดการศึกษาในระบบอื่นที่ไม่ใช่ระบบทวิภาค ให้นำระยะเวลาการศึกษาและการคิดหน่วยกิตเทียบเคียงได้กับระบบทวิภาค โดยให้สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้กำหนด

ข้อ ๒๒ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาแบบเรียนครั้งละรายวิชาได้ ทั้งนี้หลักสูตรที่จัดการศึกษาแบบเรียนครั้งละรายวิชาจะต้องมีระยะเวลาการศึกษาและการคิดหน่วยกิตเทียบเคียงตามระบบทวิภาคของรายวิชานั้น ๆ ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี

ข้อ ๒๓ กำหนดวันเปิดและปิดภาคการศึกษาของมหาวิทยาลัยให้จัดทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

/ หมวด ๔ ...

หมวด ๔
การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๒๔ การลงทะเบียน

๒๔.๑ นักศึกษาใหม่ที่เข้าศึกษาในภาคการศึกษาแรกต้องลงทะเบียนเรียนภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด มิฉะนั้นจะถือว่าสละสิทธิ์การเป็นนักศึกษาและจะถูกถอนชื่อออกจากระบบทะเบียน

๒๔.๒ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๒๔.๓ การลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์เมื่อได้ชำระเงินค่าธรรมเนียมการศึกษาภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด และหากนักศึกษามีความต้องการผ่อนผันการชำระเงินค่าธรรมเนียมการศึกษา นักศึกษาจะต้องยื่นเรื่องขอผ่อนผันการชำระภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๒๔.๔ กำหนดการลงทะเบียนเรียน วิธีการลงทะเบียนเรียน และการชำระเงินค่าธรรมเนียมการศึกษาให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

๒๔.๕ การลงทะเบียนเรียน จะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา หรือประธานสาขาวิชา และเป็นไปตามข้อกำหนดของหลักสูตร

๒๔.๖ การลงทะเบียนเรียนแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท

(๑) การลงทะเบียนเรียนที่นับหน่วยกิต และคิดค่าธรรมเนียม

(๒) การลงทะเบียนเรียนตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร โดยไม่คิดค่าธรรมเนียม

(๓) การลงทะเบียนเรียนเพื่อร่วมฟังหรือร่วมปฏิบัติการ

๒๔.๗ นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนต่างมหาวิทยาลัยได้ โดยความรับผิดชอบของมหาวิทยาลัยนั้น ๆ หรือเป็นไปตามข้อตกลงความร่วมมือระหว่างกันของมหาวิทยาลัยที่มีการพัฒนาหลักสูตรร่วมกัน

๒๔.๘ จำนวนหน่วยกิตในการลงทะเบียนเรียน

นักศึกษาภาคปกติ ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติ และลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิตในภาคฤดูร้อน

นักศึกษาภาคปกติ สามารถลงทะเบียนเรียนสูงกว่าที่กำหนดได้ในกรณีที่เป็นหรือกรณีจะขอสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษานั้น โดยลงได้ไม่เกิน ๒๔ หน่วยกิตในภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๑๒ หน่วยกิตในภาคฤดูร้อน โดยคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะที่นักศึกษาสังกัดก่อนการลงทะเบียนเรียน

นักศึกษาภาคนอกเวลาปกติ ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต ในภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๖ หน่วยกิตในภาคฤดูร้อน

นักศึกษาภาคนอกเวลาปกติ สามารถลงทะเบียนเรียนสูงกว่าที่กำหนดได้ในกรณีที่เป็นหรือกรณีจะขอสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษานั้น โดยลงได้ไม่เกิน ๑๘ หน่วยกิต ในภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๙ หน่วยกิตในภาคฤดูร้อน โดยคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะที่นักศึกษาสังกัดก่อนการลงทะเบียนเรียน แต่นักศึกษาต้องเสียค่าหน่วยกิตส่วนที่เกินตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๔.๙ นักศึกษาจะต้องตรวจสอบสถานภาพของตนเองก่อนการลงทะเบียนเรียนทุกครั้ง โดยนักศึกษาที่ไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดและเงื่อนไขตามประกาศของมหาวิทยาลัยจะไม่มีสิทธิ์ลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๒๕ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่มีวิชาบังคับก่อน (Pre-requisite)

นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่เป็นวิชาบังคับก่อนลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่อเนื่อง มิฉะนั้นให้ถือว่าลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่อเนื่องเป็นโมฆะ หรือหากมีความจำเป็นต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชาบังคับก่อนเรียนควบคู่กับรายวิชาต่อเนื่องต้องได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย

/ ข้อ ๒๖ การขอเพิ่ม ...

ข้อ ๒๖ การขอเพิ่ม ขอดอน และขอยกเลิกรายวิชา

๒๖.๑ การขอเพิ่มและขอดอนรายวิชา ต้องดำเนินการภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้ทำการลงทะเบียนเรียนของภาคการศึกษานั้น ๆ โดยจะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะถ้ำนักศึกษาขอยกเลิกรายวิชาหลังจากช่วงเวลาดังกล่าวจะได้รับกรบันทึกผลการประเมินเป็น “W”

๒๖.๒ การขอยกเลิกรายวิชาต้องกระทำให้เสร็จสิ้นก่อนการสอบปลายภาค ๒ สัปดาห์ สำหรับการศึกษภาคปกติ และก่อนการสอบปลายภาค ๑ สัปดาห์สำหรับภาคฤดูร้อน

๒๖.๓ นักศึกษาที่เข้าศึกษาแบบเรียนครึ่งละรายวิชา จะต้องทำการเพิ่ม ดอน และยกเลิกรายวิชาให้เสร็จสิ้นภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด ของภาคการศึกษานั้น ๆ

ข้อ ๒๗ การชำระเงินให้เป็นไปตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยให้จัดทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๘ กรณีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามหลักสูตรแล้ว หากต้องการเรียนรายวิชาเพิ่มเติมเพื่อต้องการปรับเพิ่มระดับผลการเรียน ต้องชำระเงินค่าลงทะเบียนตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด ๕

จำนวนหน่วยกิตรวม ระยะเวลาการศึกษา และโครงสร้างหลักสูตร

ข้อ ๒๙ จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

(๓) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต

(๔) หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๘๐ หน่วยกิต

ทั้งนี้ การพ้นสถานภาพการเป็นนักศึกษาและการขอคืนสถานภาพการเป็นนักศึกษาให้ทำเป็นประกาศโดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๐ โครงสร้างหลักสูตรประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิตแต่ละหมวดวิชา ดังนี้

๓๐.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายความว่า หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้พร้อมสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เป็นบุคคลผู้ใฝ่รู้และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ อย่างครบถ้วน เป็นผู้ตระหนักรู้ถึงการบูรณาการศาสตร์ต่างๆในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา เป็นผู้ที่สามารถสร้างโอกาสและคุณค่าให้ตนเองและสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก เป็นบุคคลที่ดำรงตนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีจริยธรรมและยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษาดีก้าเนิด ร่วมมือรวมพลังเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม

มหาวิทยาลัยอาจจัดวิชาศึกษาทั่วไปในลักษณะจำแนกเป็นรายวิชา หรือ ลักษณะบูรณาการใดๆ ก็ได้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๒๔ หน่วยกิต และต้องแสดงการวัดและประเมินผลที่สะท้อนการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับปรัชญา และวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาวิชาศึกษาทั่วไปได้อย่างครอบคลุมและชัดเจน

การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้นรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือระดับอนุปริญญา

๓๐.๒ หมวดวิชาเฉพาะ หมายความว่า วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ หรือที่เรียกเป็นอย่างอื่นตามที่องค์กรวิชาชีพกำหนด ที่มุ่งหมายให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ดังนี้

/ (๑) หลักสูตรปริญญาตรี ...

(๑) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาการให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

(๒) หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ให้มีจำนวนหน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต โดยต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า ๓๖ หน่วยกิต และทาง ทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๒๔ หน่วยกิต สำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๔๒ หน่วยกิต ในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๑๘ หน่วยกิต

(๓) หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๙๐ หน่วยกิต

(๔) หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๑๐๘ หน่วยกิต

หมวดวิชาเฉพาะอาจจัดในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่ หรือวิชาเอกและวิชาโท ก็ได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และวิชาโทต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้า นักศึกษาต้องเรียนนิเวศระดับบัณฑิตศึกษาในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

๓๐.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี หมายความว่า รายวิชาที่มุ่งเน้นให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ ตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ โดยเปิดให้นักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาใดๆในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดโดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี มหาวิทยาลัยอาจเทียบ โอนหน่วยกิตได้ โดยเฉพาะนักศึกษาที่มีความรู้ ความสามารถ ที่สามารถวัดมาตรฐานได้ ทั้งนี้ นักศึกษาต้องศึกษา ให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และเป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการเทียบ โอนหน่วยกิตและผลการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษากำหนด ประกอบกับ แนวปฏิบัติเกี่ยวกับการเทียบยกเว้นหรือเทียบโอนของมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ นักศึกษาต้องศึกษาให้ครบตามจำนวน หน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตรที่เข้าศึกษา

ข้อ ๓๑ การออกแบบรายละเอียดของหลักสูตรในระดับปริญญาตรี ต้องประกอบด้วยรายละเอียดใน ประเด็นที่สำคัญ ดังนี้

- (๑) ชื่อปริญญา และสาขาวิชา
- (๒) ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้
- (๓) โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต
- (๔) การจัดการกระบวนการเรียนรู้
- (๕) ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร ซึ่งรวมถึงอาจารย์ประจำ หลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอน
- (๖) คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา
- (๗) การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา
- (๘) การประกันคุณภาพหลักสูตร
- (๙) ระบบและกลไกการพัฒนาหลักสูตร
- (๑๐) รายการอื่นๆตามประกาศของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา หรือตามที่ สภามหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๓๒ การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีให้เป็นไปตามประกาศของ มหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย และอย่างน้อยต้องประกอบด้วยผลลัพธ์การเรียนรู้ด้าน

/ ความรู้ ...

ความรู้ ด้านทักษะ ด้านจริยธรรม ด้านลักษณะบุคคล และด้านอัตลักษณ์เฉพาะวิชาชีพ/ศาสตร์เฉพาะ หรือกรณีที่มีการเพิ่มเติมผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านอื่นๆให้กำหนดไว้ในรายละเอียดของหลักสูตร และได้รับความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๓ หลักสูตรต้องออกแบบและพัฒนาระบบและกลไกหรือวิธีการในการวัดและประเมินผล การบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาตามที่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตร พร้อมเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในรูปแบบเอกสารเชิงประจักษ์ สำหรับการตรวจสอบหลักสูตรการศึกษาและตรวจสอบการดำเนินการจัดการศึกษา เพื่อรองรับการตรวจรับรองมาตรฐานการอุดมศึกษาของหลักสูตรการศึกษา และนำไปใช้ปรับปรุงกระบวนการบริหารจัดการหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้ให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีตามที่คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษากำหนด

หมวด ๖

คุณวุฒิ คุณสมบัติและจำนวนอาจารย์

ข้อ ๓๔ คุณวุฒิ คุณสมบัติและจำนวนของอาจารย์ในหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ ดังนี้

๓๔.๑ อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือเทียบเท่า และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญาของตนเอง และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย ๑ เรื่อง ในรอบ ๕ ปี ย้อนหลัง

กรณีหลักสูตรมีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอกที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาหากจำเป็น ให้บุคคลที่มาจากองค์กรนั้นเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรอาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทและผลงานทางวิชาการ แต่ต้องมีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่าที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตรและมีประสบการณ์การทำงานในองค์กรแห่งนั้น หรือการทำงานประเภทเดียวกันอย่างต่อเนื่องมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

๓๔.๒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณวุฒิและคุณสมบัติเช่นเดียวกับอาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวนอย่างน้อย ๕ คน

กรณีมีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอก ต้องมีอาจารย์ประจำหลักสูตรจากมหาวิทยาลัย เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย ๓ คน

กรณีที่หลักสูตรจัดให้มีวิชาเอกมากกว่า ๑ วิชาเอก ให้จัดอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ที่มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ ๓ คน

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครบตามจำนวน มหาวิทยาลัยต้องเสนอจำนวนและคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีนั้น ให้คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

๓๔.๓ อาจารย์ผู้สอน อาจเป็นอาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่าหรือดำรงตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือเทียบเท่าในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่เปิดสอน

สำหรับหลักสูตรที่มีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอกที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา หากจำเป็นให้บุคคลที่มาจากองค์กรนั้นเป็นอาจารย์ผู้สอน อาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโท แต่ต้องมีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่าและมีประสบการณ์การทำงานในองค์กรแห่งนั้นหรือการทำงานประเภทเดียวกันอย่างต่อเนื่องมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

/ กรณีอาจารย์พิเศษ ...

กรณีอาจารย์พิเศษที่ไม่มีคุณวุฒิตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับรายวิชาที่สอน โดยผ่านความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย ทั้งนี้ หากรายวิชาใดมีความจำเป็นต้องใช้อาจารย์พิเศษต้องมีอาจารย์ประจำร่วมรับผิดชอบกระบวนการเรียนการสอนและพัฒนาการศึกษา ตลอดระยะเวลาของการจัดการเรียนการสอนรายวิชานั้น ๆ ด้วย

ข้อ ๓๕ คุณวุฒิ คุณสมบัติและจำนวนของอาจารย์หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการและหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)

๓๕.๑ อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือดำรงตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือเทียบเท่า และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญาของตนเอง และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย ๑ รายการ ในรอบ ๕ ปี ย้อนหลัง สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ อาจารย์ประจำหลักสูตรต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพนั้นๆด้วย

กรณีมีการตกลงร่วมผลิตหลักสูตรกับองค์กรภายนอกที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา หากจำเป็นให้บุคคลากรที่มาจากหน่วยงานนั้นเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตร อาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทและผลงานทางวิชาการ แต่ต้องมีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่าที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตร และมีประสบการณ์การทำงานในองค์กรแห่งนั้นหรือการทำงานประเภทเดียวกันอย่างต่อเนื่องมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

๓๕.๒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณวุฒิและคุณสมบัติเช่นเดียวกับอาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวนอย่างน้อย ๕ คน

กรณีของหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ หรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย ๒ ใน ๕ คน ต้องมีประสบการณ์ในด้านการปฏิบัติการ

กรณีมีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอก ต้องมีอาจารย์ประจำหลักสูตรซึ่งเป็นอาจารย์ของมหาวิทยาลัยเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย ๓ คน

กรณีหลักสูตรที่จัดให้มีวิชาเอกมากกว่า ๑ วิชาเอก ให้จัดอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ ๓ คน และต้องมีสัดส่วนอาจารย์ที่มีประสบการณ์ด้านการปฏิบัติการ ๑ ใน ๓

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครบตามจำนวน มหาวิทยาลัยต้องเสนอจำนวนและคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีนั้นต่อสภามหาวิทยาลัย เพื่อให้คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

๓๕.๓ อาจารย์ผู้สอน อาจเป็นอาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือเทียบเท่า ในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน

กรณีหลักสูตรมีการตกลงร่วมผลิตกับองค์กรภายนอกที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา หากจำเป็นให้บุคคลที่มาจากองค์กรนั้นเป็นอาจารย์ผู้สอน อาจได้รับยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโท แต่ต้องมีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในองค์กรแห่งนั้นหรือการทำงานประเภทเดียวกันอย่างต่อเนื่องมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

กรณีของอาจารย์พิเศษที่ไม่มีคุณวุฒิตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับรายวิชาที่สอน โดยผ่านความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย ทั้งนี้ หากรายวิชาใดมีความจำเป็นต้องใช้อาจารย์พิเศษต้องมีอาจารย์ประจำร่วมรับผิดชอบกระบวนการเรียนการสอนและพัฒนาการศึกษา ตลอดระยะเวลาของการจัดการเรียนการสอนรายวิชานั้น ๆ ด้วย

/ สำหรับหลักสูตร ...

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ หรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ อาจารย์ผู้สอนต้องมีคุณสมบัติตามมาตรฐานวิชาชีพนั้นๆ ด้วย

หมวด ๗
อาจารย์ที่ปรึกษา

ข้อ ๓๖ นักศึกษาแต่ละชั้นเรียนจะมีอาจารย์ที่ปรึกษาที่แต่งตั้งโดยอธิการบดี ซึ่งเป็นผู้แนะนำการวางแผน การศึกษา และการลงทะเบียนศึกษารายวิชาทุกครั้ง โดยอาจารย์ที่ปรึกษาต้องเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรหรือ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ข้อ ๓๗ หน้าที่ของอาจารย์ที่ปรึกษามีดังนี้

๓๗.๑ ให้คำแนะนำและทำแผนการเรียนร่วมกับนักศึกษา ให้ถูกต้องตามโครงสร้างหลักสูตรที่กำหนดไว้

๓๗.๒ ให้คำแนะนำในเรื่องข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศเกี่ยวกับการศึกษาแก่นักศึกษา

๓๗.๓ ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการลงทะเบียนเรียน การขอเพิ่มหรือขอยกเล็กรายวิชา และการวางแผนหน่วยกิตต่อภาคการศึกษาของนักศึกษา

๓๗.๔ แนะนำวิธีการเรียน ให้คำปรึกษา และติดตามผลการศึกษาของนักศึกษา

๓๗.๕ พิจารณาคำร้องต่างๆของนักศึกษา และดำเนินการให้ถูกต้องตามข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศของมหาวิทยาลัย

๓๗.๖ ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่ และการศึกษาของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย

๓๗.๗ รับผิดชอบดูแล ความประพฤติของนักศึกษาให้เป็นไปตามข้อบังคับ ระเบียบ ประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ ในกรณีที่นักศึกษากระทำความผิดวินัยให้อาจารย์ที่ปรึกษา รายงานให้ประธานสาขาวิชา และคณบดีทราบ เพื่อนำเสนอต่ออธิการบดีพิจารณาโทษทางวินัยต่อไป

๓๗.๘ อาจารย์ที่ปรึกษา ต้องสรุปผลการปฏิบัติหน้าที่ และรายงานผลการกำกับดูแลนักศึกษาในความรับผิดชอบต่อประธานสาขาวิชาอย่างต่อเนื่อง

หมวด ๘

การเรียน-การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และการสอบ

ข้อ ๓๘ การเรียน

นักศึกษาจะต้องมีเวลาเรียนหรือเวลาเข้าร่วมกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่อาจารย์ผู้สอน กำหนดไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้น จึงจะมีสิทธิ์เข้าสอบปลายภาค ในกรณีที่ นักศึกษามีเวลาเรียนหรือเวลาเข้าร่วมกระบวนการจัดการเรียนรู้ต่ำกว่าร้อยละ ๘๐ ต้องยื่นคำร้องขอมิ สิทธิ์สอบพร้อมหลักฐานแสดงเหตุจำเป็นของการขาดเรียนต่ออาจารย์ผู้สอนและประธานสาขาวิชา โดยความ เห็นชอบของคณบดี ก่อนการสอบปลายภาค ๒ สัปดาห์ สำหรับนักศึกษาที่มีเวลาเรียนน้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ให้ได้รับผลการเรียนเป็น “E” หรือ “F”

ข้อ ๓๙ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

๓๙.๑ หลักสูตรที่มีการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรหรืออาจารย์ ประจำหลักสูตรอย่างน้อย ๑ คน รับผิดชอบดูแล กำกับ และติดตามงานด้านการฝึกประสบการณ์วิชาชีพของ นักศึกษาในหลักสูตร

๓๙.๒ ในระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ นักศึกษาจะต้องประพฤติตนตามระเบียบ และ ปฏิบัติงานตามข้อกำหนดของการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทุกประการ หากฝ่าฝืน อาจารย์นิเทศ อาจารย์

/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ...

ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ประธานสาขาวิชา และบุคลากรในหน่วยฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่รับผิดชอบดูแล
อาจพิจารณาร่วมกันเพื่อส่งตัวกลับและให้ดำเนินการฝึกประสบการณ์วิชาชีพใหม่

ข้อ ๔๐ การสอบ

๔๐.๑ การสอบอาจแบ่งเป็น ๓ ประเภท คือ การสอบย่อย การสอบกลางภาค และการสอบ
ปลายภาค หรือกรณีมีการสอบประเภทอื่น ๆ ให้เป็นไปตามเกณฑ์การวัดและการประเมินผลที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้
ของผู้เรียน

๔๐.๒ ระเบียบการสอบให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๔๐.๓ นักศึกษาที่ไม่ได้เข้าสอบปลายภาคตามเวลากำหนดโดยมีเหตุผลความจำเป็นจะต้องยื่นคำ
ร้องขอสอบต่ออาจารย์ผู้สอน โดยความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะนับตั้งแต่วันสอบวิชานั้น หรือ
อย่างช้าที่สุดภายใน ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาถัดไป การพิจารณาคำร้องให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะ
หากนักศึกษาไม่ยื่นคำร้องภายในกำหนดหรือคณะพิจารณาแล้วไม่อนุญาตให้สอบ ให้อาจารย์ผู้สอนปรับคะแนน
สอบปลายภาคเป็นศูนย์และประเมินผลการศึกษาจากคะแนนที่มีอยู่

๔๐.๔ นักศึกษาที่ทุจริตในการสอบ เมื่อนักศึกษากระทำผิดหรือร่วมกระทำผิดระเบียบการสอบ
ให้คณะกรรมการบริหารวิชาการพิจารณาโทษนักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบแล้วรายงานผลการพิจารณา
ต่อมหาวิทยาลัยเพื่อดำเนินการลงโทษ และแจ้งโทษให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทราบ โดยมีแนวทางการพิจารณาโทษ
ดังต่อไปนี้

(๑) ถ้าเป็นความผิดประเภททุจริต หรือส่งเจตนาทุจริต ให้ลงโทษโดยให้ได้รับ “E” หรือ
“F” ในรายวิชาที่กระทำผิดและหรืออาจพิจารณาสั่งพักการศึกษานักศึกษาผู้นั้นได้ไม่เกิน ๑ ภาคการศึกษา

(๒) ถ้าเป็นความผิดอย่างอื่นตามที่ระบุไว้ในข้อปฏิบัติของนักศึกษาในการสอบ
ให้ลงโทษตามควรแก่ความผิดนั้น แต่จะต้องไม่เกินกว่าระดับโทษต่ำสุดของความผิดประเภททุจริต

(๓) ถ้านักศึกษากระทำผิดหรือร่วมกระทำผิดอื่นๆ ที่เกี่ยวกับการสอบให้คณะกรรมการ
บริหารวิชาการเป็นผู้พิจารณา การลงโทษเสนอต่อมหาวิทยาลัยตามควรแก่ความผิดนั้น

(๔) การให้พักการศึกษาของนักศึกษาตามคำสั่งของมหาวิทยาลัยให้เริ่มเมื่อสิ้นสุด
ภาคการศึกษาที่กระทำผิดนั้น ทั้งนี้ให้ระยะเวลาที่ถูกสั่งพักการศึกษาเข้าเป็นระยะเวลาการศึกษาด้วย

(๕) นักศึกษาที่ถูกสั่งพักการศึกษจะต้องชำระค่าธรรมเนียมการรักษาสุขภาพนักศึกษาทุก
ภาคการศึกษาที่พักการศึกษา

หมวด ๙

การวัดและประเมินผล

ข้อ ๔๑ การวัดผลการศึกษาอาจกระทำได้ระหว่างภาคการศึกษาด้วยการสอบย่อย ทำรายงานจาก
กรณีศึกษาที่ก่อให้เกิดสมรรถนะตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาหรือบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา การทำ
รายงานที่มีการแบ่งกันทำเป็นหมู่คณะ การทดสอบระหว่างภาคการศึกษา การเขียนสารนิพนธ์ประจำรายวิชา หรือ
อื่น ๆ และเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา จะมีการสอบปลายภาคสำหรับแต่ละรายวิชาที่ศึกษาในภาคการศึกษานั้น
ให้เป็นไปตามที่ระบุไว้ในรายละเอียดของรายวิชา (Course Specification) ทั้งนี้อาจารย์ผู้สอนต้องแจ้งเกณฑ์และ
เงื่อนไขการวัดและประเมินผลในแต่ละรายวิชาให้นักศึกษาทราบล่วงหน้า และให้อาจารย์ผู้สอนส่งผลการศึกษา
หลังสอบปลายภาคการศึกษาภายในวันและเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๔๒ การประเมินผลการศึกษาในรายวิชาต่าง ๆ ให้มีการอนุมัติผลการศึกษาโดยคณะกรรมการ
ที่แต่งตั้งโดยคณบดี และสรุปผลแจ้งคณะกรรมการบริหารวิชาการทราบ ซึ่งการประเมินผลการศึกษาสามารถ
ปฏิบัติตามระบบการประเมิน ๒ ระบบ ดังนี้

/ ๔๒.๑ ระบบค่า ...

๔๒.๑ ระบบค่าระดับคะแนน แบ่งเป็น ๘ ระดับ คือ

ช่วงคะแนน	ผลการศึกษา	ความหมาย	ค่าระดับคะแนน
๘๐ - ๑๐๐	A	ดีเยี่ยม (Excellent)	๔.๐
๗๕ - ๗๙	B+	ดีมาก (Very Good)	๓.๕
๗๐ - ๗๔	B	ดี (Good)	๓.๐
๖๕ - ๖๙	C+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	๒.๕
๖๐ - ๖๔	C	พอใช้ (Fair)	๒.๐
๕๕ - ๕๙	D+	อ่อน (Poor)	๑.๕
๕๐ - ๕๔	D	อ่อนมาก (Very Poor)	๑.๐
๐ - ๔๙	E	ตก (Failed)	๐.๐

๔๒.๒ ระบบไม่มีค่าระดับคะแนน กำหนดสัญลักษณ์การประเมินผล ดังนี้

ผลการศึกษา	ระดับการประเมิน
ผ่านดีเยี่ยม	PD (Pass with Distinction)
ผ่าน	P (Pass)
ไม่ผ่าน	F (Fail)

ระบบคะแนนนี้ใช้สำหรับการประเมินผลรายวิชาที่หลักสูตรบังคับให้เรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะ และรายวิชาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนดให้เรียนเพิ่ม

รายวิชาที่ได้ผลประเมิน “F” นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนใหม่ จนกว่าจะได้สอบได้

ข้อ ๔๓ สัญลักษณ์อื่น มีดังนี้

AU (Audit) ใช้สำหรับการลงทะเบียนเพื่อร่วมฟัง โดยไม่นับหน่วยกิตและผู้ลงทะเบียนได้ปฏิบัติตามเกณฑ์ที่ผู้สอนกำหนด กรณีไม่สามารถปฏิบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดได้ ให้ถือว่านักศึกษายกเลิกการเรียนรายวิชานั้น และให้บันทึกผลการประเมินเป็น “W”

W (Withdraw) ใช้สำหรับการบันทึกรายวิชาที่ได้รับอนุมัติให้ยกเลิกรายวิชานั้น โดยต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนกำหนดสอบปลายภาคไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ในภาคการศึกษาปกติ และไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์ในภาคฤดูร้อน และใช้ในกรณีที่นักศึกษาลาพักการศึกษาหรือถูกสั่งให้พักการศึกษาหลังจากลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้นแล้ว

T (Transfer) ใช้สำหรับบันทึกการเทียบโอนผลการเรียน

IP (In Progress) ใช้สำหรับบันทึกการประเมินผลในรายวิชาที่มีการเรียนการสอนต่อเนื่องอยู่ และยังไม่สามารถประเมินผลในภาคการศึกษาที่ลงทะเบียนได้ ทั้งนี้ให้ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาที่ได้รับการประเมินเป็น “IP” จะต้องติดต่อผู้สอบเพื่อดำเนินการขอรับประเมินผลเพื่อเปลี่ยนระดับคะแนนให้เสร็จสิ้นในภาคการศึกษาถัดไป หากพ้นกำหนดระยะเวลาดังกล่าว มหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนผลการศึกษาเป็น E หรือ F ตามแต่กรณี

I (Incomplete) ใช้สำหรับการบันทึกการประเมินผลในรายวิชาที่นักศึกษายังทำงานไม่สมบูรณ์เมื่อสิ้นภาคการศึกษาหรือใช้สำหรับบันทึกรายวิชาที่นักศึกษาไม่สามารถเข้าสอบได้ตามระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด นักศึกษาที่ได้ “I” จะต้องดำเนินการขอรับการประเมินผลเพื่อเปลี่ยนระดับคะแนนให้เสร็จสิ้นในภาคการศึกษาถัดไป การเปลี่ยนระดับคะแนน “I” ให้ดำเนินการดังนี้

(๑) กรณีนักศึกษายังทำงานไม่สมบูรณ์ ไม่ติดต่อผู้สอนหรือไม่สามารถส่งงานได้ตามระยะเวลาที่กำหนด ให้ผู้สอนพิจารณาผลงานที่ค้างอยู่เป็นศูนย์ และประเมินผลการศึกษาจากคะแนนที่มีอยู่

/ ให้เสร็จสิ้น ...

ให้เสร็จสิ้นภายในภาคการศึกษาถัดไป หากไม่ส่งผลการศึกษตามที่กำหนด มหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนผลการศึกษาเป็น “E” หรือ “F” ตามแต่กรณี

(๒) กรณีนักศึกษาไม่สามารถเข้าสอบได้ตามระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้ผู้สอนปรับคะแนนปลายภาคเป็นศูนย์ และประเมินผลการศึกษจากคะแนนที่มีอยู่ให้เสร็จสิ้นในภาคการศึกษาถัดไป

(๓) นักศึกษาที่ได้รับผลการเรียนเป็น “I” ในภาคการศึกษาสุดท้ายและดำเนินการแก้ไข “I” ในภาคการศึกษาถัดไปต้องชำระค่าธรรมเนียมการรักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๔๔ รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นการศึกษา ให้ได้รับผลการประเมินเป็น “P”

ข้อ ๔๕ นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะลงทะเบียนเรียนรายวิชาซ้ำกับรายวิชาที่ศึกษามาแล้วในระดับอนุปริญญาไม่ได้ หากลงทะเบียนซ้ำให้เว้นการนับหน่วยกิต เพื่อพิจารณาวิชาเรียนครบตามหลักสูตรที่กำลังศึกษาอยู่ เว้นแต่เป็นรายวิชาที่เคยสอบได้มาแล้วในระดับอนุปริญญาเกิน ๑๐ ปี นับตั้งแต่วันที่สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาถึงวันที่เข้าศึกษา

ข้อ ๔๖ การคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ย

๔๖.๑ ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค (GPA) ให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษาในภาคการศึกษานั้น โดยนำผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิต กับค่าระดับคะแนนของแต่ละรายวิชาเป็นตัวตั้งหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของภาคการศึกษานั้น การคำนวณดังกล่าวให้หารถึงทศนิยม ๒ ตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ สำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการเรียนเป็น “I” ไม่นำหน่วยกิตมาเป็นตัวหารเฉลี่ย เมื่อมีการประเมินผลการศึกษาแล้วเปลี่ยนจาก “I” เป็นระดับคะแนนตามข้อ ๔๒.๑ จึงจะนำผลการเรียนมาคิดในภาคการศึกษาที่มีการเปลี่ยน

๔๖.๒ ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษา ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงภาคการศึกษาสุดท้าย โดยนำผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับคะแนนของแต่ละรายวิชาที่เรียนทั้งหมดตามข้อ ๔๒.๑ เป็นตัวตั้ง หารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมด การคำนวณดังกล่าวให้หารถึงทศนิยม ๒ ตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ สำหรับผลการประเมินเป็น “E” ไม่มีการนับหน่วยกิตของรายวิชาที่ได้ระดับคะแนนนี้ และไม่นำไปคำนวณหาค่าระดับคะแนนเฉลี่ย

๔๖.๓ ไม่อนุญาตให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาซ้ำ หากพบว่ามีการเรียนเป็น “I” หรือไม่ปรากฏผลการเรียน และกรณีที่นักศึกษาประสงค์ลงทะเบียนเรียนรายวิชาซ้ำกับรายวิชาที่สอบได้แล้วให้ับหน่วยกิต และค่าระดับคะแนนเฉพาะรายวิชาที่มีผลการเรียนครั้งล่าสุด

๔๖.๔ ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้คิดเฉพาะรายวิชาที่มีการประเมินผลตามข้อ ๔๒.๑

๔๖.๕ ผลการเรียนระบบไม่มีค่าระดับคะแนน ไม่ต้องนับรวมหน่วยกิตเป็นตัวหารเพื่อคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ย แต่ให้ับหน่วยกิตเพื่อพิจารณารายวิชาเรียนครบตามโครงสร้างของหลักสูตร หรือครบตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

ข้อ ๔๗ เมื่อนักศึกษาเรียนครบตามโครงสร้างหลักสูตรแล้ว และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๘๐ ขึ้นไป แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาเดิม หรือเลือกเรียนรายวิชาเพิ่มเติม เพื่อทำค่าระดับคะแนนเฉลี่ยให้ถึง ๒.๐๐ กรณีเป็นการลงทะเบียนเรียนรายวิชาเดิมให้ฝ่ายงานทะเบียนนำค่าระดับคะแนนทุกรายวิชามาคิดระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม และต้องอยู่ในระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด

หมวด ๑๐

การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา

ข้อ ๔๘ การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ให้ดำเนินการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาดำเนินการตามข้อกำหนด หลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยยึดหลักในความเสมอภาคและธำรงไว้ซึ่งคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา

/ ๔๘.๑ การเทียบโอน ...

๔๘.๑ การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษามีหลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

- (๑) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าที่คณะ กรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาหรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง
- (๒) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่จะนำมาขอเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษามีสาระสำคัญ ครบคลุมรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา
- (๓) ผลการเรียนรู้ในรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่จะนำมาขอเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ต้องมีระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า C (๒.๐๐) หรือเทียบเท่า
- (๔) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนจากต่างสถาบันอุดมศึกษา ไม่สามารถนำมาคำนวณแต้ม ระดับคะแนนสะสมเฉลี่ยได้

๔๘.๒ วิธีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาให้มหาวิทยาลัยดำเนินการ ดังนี้

- (๑) กำหนดระบบและกลไกการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา โดยได้รับความเห็นชอบ จากสภามหาวิทยาลัย
- (๒) แต่งตั้งคณะกรรมการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยทำหน้าที่ กำกับดูแลระบบและกลไกการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาให้มีคุณภาพและมาตรฐานและมีคณะกรรมการ ระดับคณะ และระดับหลักสูตรทำหน้าที่ทดสอบและประเมินผลเพื่อการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนมีส่วนร่วม
- (๓) กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการที่ใช้ในการทดสอบและประเมินผลเพื่อการเทียบโอน หน่วยกิตและผลการศึกษา ให้มีคุณภาพ มาตรฐาน ความโปร่งใส และเสมอภาค โดยมีกรอบทบทวนและปรับปรุง หลักเกณฑ์และวิธีการที่ใช้ประเมินผลเพื่อการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ให้สอดคล้องกับการ เปลี่ยนแปลงทางวิชาการและสังคม โดยคำนึงถึงความต้องการจำเป็นของแต่ละบุคคล
- (๔) กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการที่ใช้ในการทดสอบและประเมินผลเพื่อการเทียบโอน หน่วยกิตและผลการศึกษา ต้องพิจารณาองค์ประกอบ ดังนี้

(๔.๑) กรณีเทียบโอนจากการศึกษาในระบบ ให้พิจารณาผลลัพธ์การเรียนรู้ที่พึงประสงค์ สาระสำคัญจำนวนหน่วยกิตและชั่วโมงสอน และผลการวัดและประเมินผลของผู้เรียน

(๔.๒) กรณีเทียบโอนจากการศึกษานอกระบบ ให้พิจารณาผลลัพธ์การเรียนรู้ที่พึงประสงค์ สาระสำคัญ จำนวนชั่วโมงสอน วิธีการวัดและประเมินผล รูปแบบและวิธีการจัดการศึกษา คุณสมบัติของผู้สอน ผลการวัดและประเมินผลของผู้เรียน เอกสารยืนยันการศึกษาจากหน่วยงานที่จัดการศึกษา และข้อมูลประวัติและ ผลงานของหน่วยงานที่จัดการศึกษา

(๔.๓) กรณีเทียบโอนจากการศึกษาตามอัธยาศัย ให้พิจารณาผลลัพธ์การเรียนรู้จากบันทึก ประสบการณ์ ข้อมูลของแหล่งที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์นั้น และเทียบเคียงประสบการณ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ พึงประสงค์ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา

(๔.๔) กรณีการเทียบโอนที่ไม่สามารถพิจารณาองค์ประกอบตามข้อ (๔.๑) ถึง (๔.๓) ให้มหาวิทยาลัยดำเนินการทดสอบสมรรถนะ

๔๘.๓ รายวิชาที่จะนำมาเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ต้องสอบได้หรือเคยศึกษามาแล้วไม่เกิน ๑๐ ปี นับถึงวันที่เข้าศึกษา โดยระยะเวลาให้นับดังนี้

- (๑) ในกรณีของผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีมาแล้วให้เริ่มนับจากวันสำเร็จการศึกษา
- (๒) สำหรับผู้ที่ยังไม่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีให้เริ่มนับจาก ภาคการศึกษาสุดท้ายที่มี ผลการเรียนรู้หรือวันสุดท้ายของการศึกษา

โดยผู้ที่ขอเทียบเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา จะต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้น ภายในภาคการศึกษาแรกของการศึกษาตามหลักสูตร

/ ในกรณีที่รายวิชา ...

ในกรณีที่ยุติวิชาที่จะนำมาเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา มีระยะเวลาเกิน ๑๐ ปี และมีความจำเป็นอย่างยิ่งต้องอนุโลมให้เทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ให้คณะกรรมการตามข้อ ๔๘.๒ พิจารณาดำเนินการวัดสมรรถนะหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ที่พึงประสงค์เพิ่มเติม

๔๘.๔ ผู้มีสิทธิ์ในการขอเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ได้แก่

(๑) ผู้ที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยมาแล้ว แต่ยังไม่สำเร็จการศึกษาและยังไม่พ้นสถานภาพการเป็นนักศึกษา และมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า C (๒.๐๐) หรือเทียบเท่า

(๒) ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาจากสถาบันอุดมศึกษาและเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรี

(๓) ผู้ที่สำเร็จการศึกษาหรือเคยศึกษาในระดับอุดมศึกษา

(๔) ผู้ที่ศึกษาจากการศึกษานอกระบบ หรือการศึกษาตามอัธยาศัยและต้องมีความรู้พื้นฐานระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าสำหรับโอนหน่วยกิตและผลศึกษาระดับปริญญาตรี

(๕) ผู้ที่ขอย้ายสถานศึกษาจากมหาวิทยาลัยอื่น

(๖) ผู้ที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาในระบบคลังหน่วยกิตของมหาวิทยาลัย

๔๘.๕ เงื่อนไขการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา

(๑) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

(๒) ต้องเป็นรายวิชาที่ได้รับคะแนนไม่ต่ำกว่า C (๒.๐๐) หรือ P จากระบบไม่มีระดับคะแนนหรือเทียบเท่า

(๓) การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา จากระบบคลังหน่วยกิตของผู้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาในระบบคลังหน่วยกิตให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

(๔) ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีมาแล้วและเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย ให้นำหน่วยกิตหมวดวิชาการศึกษาทั่วไปรวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาโดยไม่ต้องบันทึกผลการเรียนเป็นรายวิชา

(๕) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่ได้รับการอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ไม่สามารถนำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมได้

(๖) จำนวนหน่วยกิตที่ได้รับเทียบโอนต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมขั้นต่ำซึ่งกำหนดไว้ในหลักสูตรที่กำลังศึกษา และเมื่อได้รับการเทียบโอนแล้วต้องมีเวลาการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา

๔๘.๖ การนับจำนวนภาคการศึกษาของผู้ที่ขอเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ให้ถือเกณฑ์ ดังนี้

(๑) นักศึกษาภาคปกติให้นับจำนวนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต เป็น ๑ ภาคการศึกษา นักศึกษาภาคนอกเวลาปกติให้นับจำนวนหน่วยกิตได้ไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต เป็น ๑ ภาคการศึกษา

ข้อ ๔๙ นักศึกษาที่ขอเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา

(๑) ต้องชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาตามประกาศมหาวิทยาลัย หรือกรณีอื่น ๆ ให้เป็นไปตามข้อกำหนดของสภามหาวิทยาลัย

(๒) ต้องมีระยะเวลาศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา

ทั้งนี้หลักการและหลักเกณฑ์การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ให้จัดทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย และอย่างน้อยต้องมีหลักการและหลักเกณฑ์ที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยรองรับการเทียบโอนและเทียบยกเว้นการเรียนรู้รายวิชาทั้งจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยและเป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนดโดยคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา

หมวด ๑๑

การลาพักการศึกษา การลาออก และการพ้นสถานภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๕๐ การลาพักการศึกษา

๕๐.๑ นักศึกษาเข้าใหม่ที่ยื่นทะเบียนการเป็นนักศึกษาแล้ว ไม่สามารถยื่นคำร้องลาพักการศึกษา หรือรักษาสถานภาพเป็นนักศึกษาในภาคการศึกษาที่ ๑ ได้ ยกเว้นในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

(๑) ถูกเกณฑ์หรือระดมเข้ารับราชการทหาร

(๒) ได้รับทุนแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศหรือทุนอื่นใด ซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นสมควร

สนับสนุน

(๓) ประสบอุบัติเหตุ ภัยอันตราย หรือเจ็บป่วย จนไม่สามารถศึกษาต่อไปให้ได้ผลดีได้

(๔) เหตุผลอื่นตามที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควร

๕๐.๒ การลาพักการศึกษาให้ดำเนินการผ่านคณะ แล้วยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนและต้องได้รับการอนุมัติจากมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ให้ระยะเวลาลาพักการศึกษาเข้าเป็นระยะเวลาการศึกษาด้วย

๕๐.๓ นักศึกษาที่ได้รับการอนุมัติให้ลาพักการศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมการรักษาสภาพนักศึกษาภายในเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๕๐.๔ นักศึกษาที่ลงทะเบียนครบตามหลักสูตรแล้ว แต่ยังไม่สำเร็จการศึกษาและนักศึกษาที่พักการเรียน ต้องรักษาสภาพการเป็นนักศึกษาทุกภาคการศึกษาจนกว่าจะสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๕๑ การลาออกและการพ้นสถานภาพนักศึกษา

๕๑.๑ การลาออกให้ดำเนินการผ่านคณะ แล้วยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเพื่อให้มหาวิทยาลัยอนุมัติ

๕๑.๒ การพ้นสถานภาพการเป็นนักศึกษาให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัยโดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย

หมวด ๑๒

ความสามารถด้านภาษาอังกฤษ

ข้อ ๕๒ ให้มหาวิทยาลัยกำหนดนโยบายและเป้าหมายเพื่อยกระดับสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษของนักศึกษาทุกหลักสูตร และกำหนดหน่วยงานกำกับมาตรฐานอย่างชัดเจน โดยมาตรฐานสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษของนักศึกษาต้องสามารถเทียบได้กับเกณฑ์มาตรฐาน Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) หรือเกณฑ์มาตรฐานในระดับสากลอื่นๆ แต่อย่างน้อยต้องเป็นไปตามประกาศหรือนโยบายของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาให้มีการบันทึกผลการสอบวัดระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษในรูปแบบที่เหมาะสมลงในใบแสดงผลการเรียน (transcript) ของนักศึกษา

ข้อ ๕๓ อาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรที่ดำเนินการจัดการศึกษาโดยใช้ข้อบังคับนี้ ให้มหาวิทยาลัยกำหนดนโยบายและเป้าหมายเพื่อกำกับมาตรฐานด้านภาษาอังกฤษของอาจารย์ผู้สอน โดยมาตรฐานสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษของอาจารย์ผู้สอนต้องสามารถเทียบได้กับเกณฑ์มาตรฐาน Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) หรือเกณฑ์มาตรฐานในระดับสากลอื่นๆ แต่อย่างน้อยต้องเป็นไปตามประกาศหรือนโยบายของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา

หมวด ๑๓
การสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๕๔ ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกข้อดังนี้

๕๔.๑ สอบได้รายวิชาต่าง ๆ ครบตามโครงสร้างของหลักสูตรตามเกณฑ์การประเมินผล

๕๔.๒ ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๕๔.๓ ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมในหมวดวิชาเฉพาะไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๕๔.๔ มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เป็นไปตามที่หลักสูตรกำหนด

๕๔.๕ ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๕๔.๖ สอบผ่านการประเมินความรู้และทักษะตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ในกรณี
ที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้ต้องมีการทดสอบ ยกเว้นนักศึกษาภาคนอกเวลาปกติ

๕๔.๗ มีความประพฤติดี

ข้อ ๕๕ การขออนุมัติสำเร็จการศึกษา

๕๕.๑ นักศึกษาต้องติดต่อเพื่อยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษา ต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและ
งานทะเบียน

๕๕.๒ นักศึกษาที่ได้รับพิจารณาเสนอชื่อขออนุมัติสำเร็จการศึกษาต่อคณะกรรมการบริหาร
วิชาการ เสนอชื่อเพื่อให้ปริญญาต่อสภาวิชาการ และเสนอชื่อขออนุมัติปริญญาต่อสภามหาวิทยาลัยต้องเป็นบุคคล
ที่มีคุณสมบัติตามข้อ ๕๔ และต้องไม่ค้างชำระค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ไม่ติดค้างวัสดุสารสนเทศ หรืออยู่ระหว่างถูก
ลงโทษทางวินัย

ข้อ ๕๖ การอนุมัติปริญญาหรือเอกสารรับรองการสำเร็จการศึกษาที่เรียกเป็นอย่างอื่นให้สภามหาวิทยาลัย
พิจารณาอนุมัติให้แก่ผู้ที่ได้รับการเสนอชื่อเพื่อขอรับปริญญา หรือเอกสารรับรองการสำเร็จการศึกษาที่เรียกเป็น
อย่างอื่น ซึ่งเสนอโดยคณะกรรมการสภาวิชาการ ตามหลักเกณฑ์การอนุมัติดังนี้

๕๖.๑ คณะกรรมการสภาวิชาการเป็นผู้เสนอชื่อนักศึกษาผู้สมควรได้รับปริญญาหรือได้รับ
เอกสารรับรองการสำเร็จการศึกษาที่เรียกเป็นอย่างอื่นต่อสภามหาวิทยาลัย โดยผู้ที่ได้รับการเสนอชื่อจะต้องมี
คุณสมบัติตามข้อ ๕๔ ครบถ้วนทุกประการ

๕๖.๒ ผู้ที่ได้รับการอนุมัติปริญญาหรือเอกสารรับรองการสำเร็จการศึกษาที่เรียกเป็นอย่างอื่น
ต้องไม่อยู่ในระหว่างการรับโทษทางวินัยที่ระบุให้ต ยับยั้ง หรือชะลอการเสนอชื่อเพื่ออนุมัติหรือรับปริญญาบัตร
หรือเอกสารรับรองการสำเร็จการศึกษาที่เรียกเป็นอย่างอื่น

๕๖.๓ ผู้ที่ได้รับการอนุมัติปริญญาหรือเอกสารรับรองการสำเร็จการศึกษาที่เรียกเป็นอย่างอื่นต้อง
ไม่เป็นผู้ค้างชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาทุกประเภทกับทางมหาวิทยาลัย

๕๖.๔ ปริญญาบัตรและใบแสดงผลการศึกษา ให้ระบุชื่อปริญญา ชื่อสาขาวิชา และชื่อรายวิชา
ให้ตรงกับที่ระบุไว้ในเอกสารหลักสูตรฉบับที่คณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษารับรอง

ข้อ ๕๗ การให้ปริญญาเกียรตินิยม

๕๗.๑ ปริญญาตรีด้านการศึกษานักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยม มีดังนี้

(๑) ปริญญาตรี หลักสูตร ๔ ปี หรือ ๕ ปี เมื่อเรียนครบหลักสูตรแล้วได้ระดับคะแนน
เฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง และได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
ไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ แต่ไม่ถึง ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

ปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) สอบได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับอนุปริญญาหรือ
เทียบเท่าไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ และเรียนครบหลักสูตรได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากการศึกษาในระดับปริญญา
ตรี (ต่อเนื่อง) ไม่น้อยกว่า ๓.๖๐ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง และได้รับค่าคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับ

/ อนุปริญญา ...

๒๑

อนุปริญญาหรือเทียบเท่าไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ ขึ้นไป และเรียนครบหลักสูตรได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากการศึกษาในระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ไม่น้อยกว่า ๓.๒๕ แต่ไม่ถึง ๓.๖๐ จะได้รับเกียรติคุณอันดับสอง

(๒) ไม่มีผลการเรียนเป็น E ในรายวิชาใดๆ ตามระบบค่าคะแนน ๘ ระดับ หรือไม่ได้ "F" ตามระบบไม่มีค่าระดับคะแนน

(๓) ไม่มีผลการเรียนรายวิชาในหมวดวิชาเฉพาะต่ำกว่า C

(๔) นักศึกษาภาคปกติ มีเวลาเรียนไม่เกิน ๕ ภาคการศึกษาติดต่อกัน สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีเนื่อง ไม่เกิน ๘ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน สำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี ๔ ปี ไม่เกิน ๑๐ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกันสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี ๕ ปี และสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรีไม่น้อยกว่า ๖ ปี ต้องไม่เกินระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด

(๕) นักศึกษาภาคคนอกเวลาปกติมีเวลาเรียนไม่เกิน ๘ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีต่อเนื่อง ไม่เกิน ๑๒ ภาคการศึกษาติดต่อกัน สำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี ๔ ปี และไม่เกิน ๑๐ ภาคการศึกษาติดต่อกันสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี ๕ ปี

(๗) ต้องไม่เคยลงทะเบียนเรียนรายวิชาซ้ำกับรายวิชาเดิมที่สอบได้แล้ว

กรณีที่นักศึกษาไม่ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตามเกณฑ์ของการได้รับปริญญาเกียรติคุณอันดับ ๑ แต่มีผลการเรียนรายวิชาเป็น D หรือ D⁺ ๑ รายวิชาให้ได้รับปริญญาเกียรติคุณอันดับ ๒

๕๗.๒ นักศึกษาที่จะได้รับปริญญาเกียรติคุณจะต้องเป็นผู้คุณสมบัติด้านคุณธรรม จริยธรรม มีความประพฤติดี และไม่เคยถูกลงโทษทางวินัยตลอดเวลาระยะเวลาที่ศึกษาในมหาวิทยาลัย

หมวด ๑๔

การควบคุมคุณภาพและการประกันคุณภาพการศึกษา

ข้อ ๕๘ ให้มหาวิทยาลัยประเมินการสอนของอาจารย์ผู้สอนอย่างต่อเนื่องด้วยรูปแบบที่เหมาะสมและมีคุณภาพ อย่างน้อยภาคการศึกษาละ ๑ ครั้ง และให้นำผลการประเมินมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอน

ข้อ ๕๙ ให้ทุกหลักสูตรกำหนดระบบการประกันคุณภาพตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๖๐ ให้ทุกหลักสูตรกำหนดระบบการประกันคุณภาพผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๖๑ ให้ทุกหลักสูตรมีการพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ ๕ ปี

หมวด ๑๕

การศึกษาในระบบคลังหน่วยกิต

ข้อ ๖๒ ให้มหาวิทยาลัยกำหนดข้อบังคับหรือระเบียบสำหรับการศึกษาระบบคลังหน่วยกิตที่ครอบคลุมตั้งแต่การรับผู้เรียนเข้ามาสะสมหน่วยกิต การสะสมหน่วยกิต (Credit Depository) จากผลการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย การเรียกใช้หน่วยกิต (Credit Reimbursement) รายละเอียดของผู้เรียน (Learner Attributes) รายละเอียดที่มาของหน่วยกิตที่สะสมไว้ (Credit Attributes) การทำให้มั่นใจว่าข้อมูลและสารสนเทศเกี่ยวกับผู้เรียนและหน่วยกิตที่สะสมไว้มีคุณภาพ (Quality) มีความพร้อมใช้ (Availability)

/ มีความมั่นคง ...

๒๒

มีความมั่นคง (Security) และมีการยืนยันตัวตนของผู้เรียน (Authentication) แล้วจัดทำเป็นข้อเสนอขอขึ้นทะเบียนที่มีรายละเอียดข้างต้นครบถ้วน เพื่อให้คณะกรรมการใช้พิจารณาขึ้นทะเบียน

ข้อ ๖๓ ให้หลักสูตรจัดทำรายงานผลการดำเนินงานระบบคลังหน่วยกิต เสนอต่อมหาวิทยาลัยและคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาเป็นประจำทุกปีหลังสิ้นปีการศึกษา

ข้อ ๖๔ ให้มหาวิทยาลัยเผยแพร่หลักเกณฑ์และวิธีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษาดังกล่าวต่อสาธารณะ

หมวด ๑๖

มาตรฐานหลักสูตรควมระดับปริญญา

ข้อ ๖๕ ให้มหาวิทยาลัยกำหนดระบบการจัดการศึกษา หลักสูตรควมระดับปริญญาตรีสองปริญญาในสาขาที่ต่างกัน และหลักสูตรควมระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ให้เป็นไปตามประกาศมาตรฐานหลักสูตรควมระดับปริญญาตรีสองปริญญา หรือ หลักสูตรควมระดับปริญญาโทสองปริญญาในสาขาวิชาที่ต่างกัน และมาตรฐานหลักสูตรควมระดับปริญญาตรีและปริญญาโท หรือ หลักสูตรควมระดับปริญญาโทและปริญญาเอก พ.ศ. ๒๕๖๕

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๖๖ นักศึกษาที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยในปีการศึกษา ๒๕๖๕ ให้ใช้ข้อบังคับนี้ ส่วนนักศึกษาที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาก่อนปีการศึกษา ๒๕๖๕ ให้ใช้ข้อบังคับว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๓ หรือข้อบังคับว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๔ แล้วแต่กรณี รวมทั้งกฎ คำสั่ง ประกาศ ระเบียบ ที่ประกาศใช้บังคับก่อนข้อบังคับนี้จนกว่าจะสำเร็จการศึกษา ยกเว้นการกำหนดระยะเวลาของการศึกษาในหลักสูตร การพ้นสถานภาพการเป็นนักศึกษา คุณสมบัติอาจารย์ประจำหลักสูตร คุณสมบัติอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร คุณสมบัติอาจารย์ผู้สอน คุณสมบัติของอาจารย์พิเศษ และการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา ให้ใช้หลักเกณฑ์ที่กำหนดในข้อบังคับนี้

ข้อ ๖๗ หลักสูตรที่มีการพัฒนาขึ้นใหม่และหลักสูตรที่มีการปรับปรุงให้ทันสมัยก่อนข้อบังคับนี้บังคับใช้ แม้ยังไม่ครบรอบของการปรับปรุงหลักสูตรระยะเวลา ๕ ปี ให้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรตามเกณฑ์ที่กำหนดในข้อบังคับนี้ภายในปีการศึกษา ๒๕๖๗ ทุกหลักสูตร ส่วนหลักสูตรที่อยู่ระหว่างการพัฒนาหรือครบรอบระยะเวลาของการปรับปรุง ๕ ปี ในปีการศึกษา ๒๕๖๕ ให้ใช้ข้อบังคับนี้

ข้อ ๖๘ การดำเนินการใดตามประกาศ ระเบียบ ข้อกำหนด หรือหลักเกณฑ์ที่เกิดขึ้นก่อนวันที่ข้อบังคับนี้มีผลบังคับใช้ และยังคงดำเนินการไม่แล้วเสร็จในขณะที่ข้อบังคับนี้มีผลใช้บังคับ ให้ดำเนินการหรือปฏิบัติการต่อไปตาม ประกาศ ระเบียบ ข้อกำหนดหรือหลักเกณฑ์ที่ใช้อยู่ก่อนวันที่ข้อบังคับนี้มาใช้บังคับโดยอนุโลมจนกว่าจะมีการออกประกาศ ระเบียบ ข้อกำหนด หรือหลักเกณฑ์ตามข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๒ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๕

พลอากาศเอก



(ชลิต พุกมาสุ)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

