



คู่มือนักศึกษา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
ระดับปริญญาตรี
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ปีการศึกษา 2567

คำนำ

คู่มือการจัดการเรียนการสอนฉบับนี้ จัดทำขึ้นสำหรับนักศึกษาของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย เพื่อใช้เป็นคู่มือในการเรียน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับปรัชญาของมหาวิทยาลัย คณะและหลักสูตร วิทยาลัย ศัพท์ กิจ คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน โครงสร้างหลักสูตร แผนการเรียน การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่จัดให้ การศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ คุณสมบัติของผู้ที่ทำหน้าที่สอนในหลักสูตร ตลอดจนคณาจารย์ที่สอนในหลักสูตร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือการจัดการเรียนการสอนเล่มนี้จะเป็นประโยชน์กับนักศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
มิถุนายน 2567

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๒
ชื่อปริญญา	1
ปรัชญา	1
ปรัชญามหาวิทยาลัย	1
ปรัชญาคณะ	1
ปรัชญาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	1
วิสัยทัศน์หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	1
พันธกิจหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	1
วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	1
คุณลักษณะบัณฑิต	1
โครงสร้างหลักสูตร	2
หมวดวิชาการศึกษาทั่วไป	2
หมวดวิชาเฉพาะ	5
หมวดวิชาเลือกเสรี	7
แหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	7
กิจกรรมเสริมหลักสูตร	7
แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ	8
บุคลากรสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	9
แผนการเรียนตลอดหลักสูตร	10
คำอธิบายรายวิชา	14

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

1. ชื่อปริญญา

ชื่อเต็ม	วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย) Bachelor of Science (Digital Media Technology)
ชื่อย่อ	วท.บ. (เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย) B.Sc. (Digital Media Technology)

2. ปรัชญา

ปรัชญามหาวิทยาลัย

แหล่งวิชาการ สร้างสรรค์คนดี มีคุณธรรม นำสังคม

ปรัชญาคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

คุณภาพคู่คุณธรรม นำภูมิปัญญาพัฒนาชีวิตด้วยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ปรัชญาของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

มุ่งผลิตบัณฑิตให้เป็นนักปฏิบัติ มีความรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยการใช้สถานการณ์จริงเพื่อพัฒนาท้องถิ่น

วิสัยทัศน์ของหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

ผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลและนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียที่ใช้ในการพัฒนาท้องถิ่นบนพื้นฐานจรรยาบรรณทางวิชาชีพ มีความฉลาดทางความคิดสามารถยอมรับและปรับตัวเข้ากับองค์กรได้

3. วัตถุประสงค์ของของสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

1. เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีทักษะในงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย สามารถพัฒนานวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ

2. เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีจิตสาธารณะ ซื่อสัตย์สุจริต ปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณทางวิชาชีพ มีความรับผิดชอบต่อสังคม สามารถแก้ปัญหา ประสานงาน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

4. คุณลักษณะของบัณฑิต

1. มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย สามารถจัดการสนับสนุนงานด้านสื่อดิจิทัลเพื่อตอบสนองความต้องการใช้งานสื่อดิจิทัลให้กับผู้ใช้งานในองค์กร
2. สามารถพัฒนานวัตกรรมตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียเพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาท้องถิ่น และองค์กรในยุคดิจิทัล

3. สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองการพัฒนากลยุทธ์ด้านสื่อดิจิทัลและดิจิทัลคอนเทนต์ขององค์กร หรือผู้ประกอบการ รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อรองรับการเปลี่ยนสู่องค์กรดิจิทัล

4. มีทักษะสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย เพื่อตอบสนองการทำงานเป็นทีม และสามารถทำงานในหน่วยงาน ชุมชน หรือองค์กร ได้ตามจรรยาบรรณทางวิชาชีพ

5. โครงสร้างหลักสูตร

หน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 123 หน่วยกิต มีรายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร ดังนี้

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ต้องเรียนทุกสาระ รวมไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

1. สาระรอบรู้สู่โลกกว้าง

1.1 บังคับ	เรียน	3	หน่วยกิต
002101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร			3(2-2-5)

1.2 เลือก	เรียน	12-15	หน่วยกิต
-----------	-------	-------	----------

1.2.1 ทักษะการเรียนรู้	เรียน	6-9	หน่วยกิต
------------------------	-------	-----	----------

1) กลุ่มภาษาอังกฤษ	เรียน	3-6	หน่วยกิต
--------------------	-------	-----	----------

002102 ภาษาอังกฤษเพื่อการใช้ชีวิต			3(2-2-5)
-----------------------------------	--	--	----------

002103 สื่อสารภาษาอังกฤษในโลกที่เปลี่ยนแปลง			3(2-2-5)
---	--	--	----------

002104 ภาษาสร้างโอกาส			3(2-2-5)
-----------------------	--	--	----------

002105 ภาษาอังกฤษผ่านสื่อ			3(2-2-5)
---------------------------	--	--	----------

2) กลุ่มภาษาต่างประเทศอื่น	เรียน	3-6	หน่วยกิต
----------------------------	-------	-----	----------

002106 ภาษาจีนกลางเพื่อการสื่อสาร			3(2-2-5)
-----------------------------------	--	--	----------

002107 วัฒนธรรมจีน			3(3-0-6)
--------------------	--	--	----------

002108 ภาษาจีนเพื่อความสุนทรีย์			3(3-0-6)
---------------------------------	--	--	----------

002109 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร			3(2-2-5)
-----------------------------------	--	--	----------

002110 ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร			3(2-2-5)
------------------------------------	--	--	----------

002111 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร			3(2-2-5)
-------------------------------	--	--	----------

002112 ภาษาเขมรเพื่อการสื่อสาร			3(2-2-5)
--------------------------------	--	--	----------

002113 ภาษาฮินดีเพื่อการสื่อสาร			3(2-2-5)
---------------------------------	--	--	----------

1.2.2 ทักษะการใช้เทคโนโลยี	เรียน	3-6	หน่วยกิต
----------------------------	-------	-----	----------

003114 เทคโนโลยีสารสนเทศและชีวิตสมัยใหม่			3(2-2-5)
--	--	--	----------

003115 การเรียนรู้ดิจิทัล			3(2-2-5)
---------------------------	--	--	----------

003116 แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล			3(3-0-6)
--	--	--	----------

003117 เทคโนโลยีคลาวด์เพื่อการทำงานและชีวิต			3(2-2-5)
---	--	--	----------

000118 ฟินิจส์ฉบับเท็ง			3(3-0-6)
------------------------	--	--	----------

007129 ของ (IT) มันต้องมี			3(1-4-4)
---------------------------	--	--	----------

1.2.3 ทักษะชีวิต	เรียน	3-6	หน่วยกิต
004119 การจัดการชีวิต			3(3-0-6)
002120 การอ่านและการเขียนเพื่อชีวิต			3(3-0-6)
000121 บุคลิกภาพและศิลปะการพูดในที่ชุมชน			3(3-0-6)
004122 รู้จักฉันรู้จักเธอ			3(3-0-6)
004123 ศาสตร์และศิลป์แห่งการเจรจา			3(3-0-6)
000124 ความมั่งคั่งของความรัก			3(3-0-6)
002125 ศาสนานำชีวิต			3(3-0-6)
000126 สร้างคนสร้างสังคม			3(3-0-6)
000127 กีฬาเพื่อมวลชน			3(2-2-5)
005128 งานช่างดีโอวาย			3(2-2-5)
007130 หมอบ้าน			3(1-4-4)
007131 มหัศจรรย์พลังคิดบวก			3(2-2-5)

2. สาระฉลาดคิดก้าวไกล

2.1 เลือก	เรียน	3-6	หน่วยกิต
000200 ไชยปริศนากับการพิสูจน์หลักฐาน			3(2-2-5)
000201 ผลงานสร้างได้เอง			3(2-2-5)
000202 นวัตกรรมต้นแบบกับชุมชน			3(2-2-5)
000203 วรรณกรรมกับภาพยนตร์			3(3-0-6)
000204 เกมดิจิทัล			3(2-2-5)
000205 การผลิตสื่อผสมในสังคมดิจิทัล			3(2-2-5)
000206 คอมพิวเตอร์กับงานแอนิเมชันในสังคมดิจิทัล			3(2-2-5)
007207 การสร้างทักษะและกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม			3(2-3-5)

3. สาระเรียนรู้ร่วมสมัย

3.1 เลือก	เรียน	3-6	หน่วยกิต
3.1.1 ก้าวทันโลก	เรียน	0-6	หน่วยกิต
003301 โลกสีเขียว			3(3-0-6)
006302 ภูมิคุ้มกายภูมิคุ้มใจ			3(3-0-6)
006303 ปฐมพยาบาลในสถานการณ์ฉุกเฉิน			3(2-2-5)
003304 ลิขิตชีวิตด้วยคณิตศาสตร์			3(3-0-6)
3.1.2 เศรษฐกิจยุคดิจิทัล	เรียน	0-6	หน่วยกิต
003305 อินฟลูเอนเซอร์			3(2-2-5)
004306 เศรษฐกิจกับชีวิตวิถีใหม่			3(3-0-6)
004307 รู้เท่าทันการลงทุน			3(3-0-6)
004308 เส้นทางสร้างเจ้าสัว			3(3-0-6)
004309 ธุรกิจออนไลน์			3(2-2-5)

007317	การจัดการความล้มเหลวสู่ความสำเร็จ			3(3-0-6)
3.1.3	หลากหลายอย่างกลมกลืน	เรียน	0-6	หน่วยกิต
001310	สื่อสารสื่อสัมพันธ์			3(3-0-6)
000311	สังคมสี่รัฐ			3(3-0-6)
000312	เสพศิลป์ร่วมสมัย			3(1-4-4)
3.1.4	พลวัตพลเมือง	เรียน	0-6	หน่วยกิต
000313	พลเมืองกับสังคมพลวัต			3(3-0-6)
001314	ชีวิตกับการเรียนรู้			3(3-0-6)
002315	รู้เท่าทันกลโกง			3(3-0-6)
002316	กล้องส่องกฎหมาย			3(3-0-6)
4. สาระใส่ใจตัวตน				
4.1	บังคับ	เรียน	3	หน่วยกิต
4.1.1	อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย			
000401	คนราชภัฏ			3(3-0-6)
4.2	เลือก	เรียน	3-6	หน่วยกิต
4.2.1	อัตลักษณ์ท้องถิ่น			
000402	บ้านฉันบ้านเธอ			3(3-0-6)
000403	ของดีโคราช			3(2-2-5)
000404	เข็ควินโคราช			3(1-4-4)
000405	ยุวชนอาสาพัฒนาท้องถิ่น			3(1-4-4)
000406	ภูมิปัญญาร้อยล้าน			3(3-0-6)
ข.	หมวดวิชาเฉพาะ เรียนไม่น้อยกว่า		87	หน่วยกิต
1.	กลุ่มวิชาแกน	เรียน	9	หน่วยกิต
416001	คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล			3(3-0-6)
416002	ความฉลาดทางดิจิทัล			3(2-2-5)
416003	หลักการเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย			3(2-2-5)
2.	กลุ่มวิชาเอกบังคับ	เรียน	45	หน่วยกิต
- กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ				
416101	แพลตฟอร์มดิจิทัลและเทคโนโลยีเว็บ			3(2-2-5)
416102	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงทางไซเบอร์			3(2-2-5)
- กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์				
416201	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น			3(2-2-5)
416202	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่เบื้องต้น			3(2-2-5)

416203	การบริหารกระบวนการระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
416204	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
- กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์		
416301	ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น	3(2-2-5)
416302	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
416303	การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์	3(2-2-5)
416304	การบริหารจัดการองค์กรดิจิทัล	3(2-2-5)
416305	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
416306	โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
- กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ		
416401	ระบบฐานข้อมูลและเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล	3(2-2-5)
416402	การจัดการข้อมูลแบบอัตโนมัติ	3(2-2-5)
416403	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)

3. กลุ่มวิชาเอกเลือก	เรียนไม่น้อยกว่า	27	หน่วยกิต
416103	ภาษาสคริปต์สำหรับการจัดการเว็บไซต์		3(2-2-5)
416104	การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ		3(2-2-5)
416105	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเว็บและแพลตฟอร์ม		3(2-2-5)
416106	ไมโครคอนโทรลเลอร์		3(2-2-5)
416107	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง		3(2-2-5)
416108	การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง		3(2-2-5)
416205	การพัฒนาโปรแกรมข้ามแพลตฟอร์ม		3(2-2-5)
416206	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่ขั้นสูง		3(2-2-5)
416207	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเคลื่อนที่		3(2-2-5)
416208	แพลตฟอร์มและหลักการออกแบบเกมดิจิทัล		3(2-2-5)
416209	การพัฒนาเกมดิจิทัล		3(2-2-5)
416210	การประยุกต์ใช้เกมดิจิทัล		3(2-2-5)
416307	การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์		3(3-0-6)
416308	การผลิตสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยสื่อดิจิทัลใหม่		3(2-2-5)
416309	การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์		3(2-2-5)
416310	การออกแบบและพัฒนาการเรียนรู้แบบดิจิทัล		3(2-2-5)
416311	การผลิตสื่อความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน		3(2-2-5)
416312	การประยุกต์ใช้นวัตกรรมดิจิทัลมีเดีย		3(2-2-5)
416313	การเรียนรู้ของเครื่องสำหรับพัฒนาองค์กรดิจิทัล		3(2-2-5)

416314	กระบวนการอัตโนมัติสำหรับองค์กรดิจิทัล	3(2-2-5)
416315	การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับองค์กรดิจิทัล	3(2-2-5)
416316	พื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน	3(2-2-5)
416317	การบริหารจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน	3(2-2-5)
416318	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน	3(2-2-5)
416404	ธุรกิจอัจฉริยะ	3(2-2-5)
416405	การพาณิชย์ดิจิทัล	3(2-2-5)
416406	การประยุกต์ใช้ธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
416407	ความสามารถทางสมรรถนะของนักเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
416408	การเปลี่ยนสู่องค์กรดิจิทัล	3(2-2-5)
416409	การเริ่มต้นธุรกิจและนวัตกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)

4. กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

416501	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	1(0-90-0)
416502	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	5(0-450-0)
416503	สหกิจศึกษา	6(0-640-0)

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาโดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้

6. แหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

1. บริษัท สวีستی มีเดีย จำกัด
2. บริษัท เค พับบลิค จำกัด
3. บริษัท ออนเน็ต จำกัด
4. บริษัท มอร์ ครีเอชั่น จำกัด
5. บริษัท กษิรา เฮาส์ จำกัด
6. บริษัท บัฟ จำกัด และ Xmee studio
7. Krao Innovative Solution

ฯลฯ

7. กิจกรรมเสริมหลักสูตร

กิจกรรมเสริมหลักสูตร เป็นกิจกรรมที่จัดควบคู่กับการเรียนรายวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรเพื่อเพิ่มความรู้ทักษะทางวิชาการและคุณธรรมที่จำเป็นสำหรับบัณฑิตวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนี้

กิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม				ผู้รับผิดชอบ
	ปีที่1	ปีที่2	ปีที่3	ปีที่4	
ปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่	√				-กองกิจการนักศึกษา -คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
การรับน้องเพื่อเสริมสร้าง ความรัก ความสามัคคี (Freshy Day)	√				-คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี -สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
อบรมปรับพื้นฐาน	√				-สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
อบรมสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและ ดิจิทัลมีเดีย		√			-สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
อบรมการทำสื่อนำเสนอข้อมูล ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและ ดิจิทัลมีเดีย			√		-สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
ศึกษาดูงาน			√		-สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
เส้นทางนักวิชาชีพด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล สู่ ตลาดแรงงาน				√	-สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
อบรมภาษาอังกฤษ				√	-สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
จัดนิทรรศการ	√	√	√	√	-คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี -สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
กิจกรรมวันสำคัญด้านศาสนา ส่งเสริมวัฒนธรรม และ ประเพณี	√	√	√	√	-มหาวิทยาลัย -คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี -สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
พี่น้องสัมพันธ์	√	√	√	√	-สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
แข่งขันกีฬา	√	√	√	√	-มหาวิทยาลัย -คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี -สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
ออกค่ายอาสา	√	√	√	√	-สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
ส่งพี่ (Goodbye Senior)	√	√	√	√	-สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

8. แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ

1. การศึกษาต่อระดับบัณฑิตศึกษา

สามารถศึกษาต่อโดยตรงในสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลหรือสาขาอื่น ๆ

2. การประกอบอาชีพ

สามารถประกอบอาชีพทั้งในหน่วยงานของรัฐและเอกชน โดยปฏิบัติงานในหน้าที่

นักวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัลหรืออื่น ๆ หรือสามารถเป็นผู้ประกอบการด้านธุรกิจดิจิทัล

และอาชีพอิสระ

9. บุคลากรของโปรแกรมวิชา

ชื่ออาจารย์	วุฒิการศึกษา
ดร.สิริกร กรมโพธิ์	- ปริญญาตรี วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) - ปริญญาโท วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) - ปริญญาเอก ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)
ดร.สุขสถิต มีสถิตย์	- ปริญญาตรี วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) - MSc. (Computing) - Ph.D. (Computing Sciences)
ดร.มยุรฉัตร จรรย์ญา	- ปริญญาตรี ค.บ. (คอมพิวเตอร์ศึกษา) - ปริญญาโท วท.ม. (การศึกษาวิทยาศาสตร์ วิชาเอกคอมพิวเตอร์) - ปริญญาเอก ปร.ด. (สิ่งแวดล้อมศึกษา)
ผศ.ธีรพงษ์ สังข์ศรี	- ปริญญาตรี วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) - ปริญญาโท วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)
อาจารย์ปริญญา ชินจ่อหอ	- ปริญญาตรี อส.บ. (เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์) - ปริญญาโท วท.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร)

10. แผนการเรียนตลอดหลักสูตร

ภาคการศึกษาที่1..... ปีการศึกษา2567.....

ที่	รหัส	รายวิชา	หน่วยกิต	ผลการเรียน	หมายเหตุ
1	000401	คนราชภัฏ	3(3-0-6)		
2	xxxxxx	เลือกศึกษาทั่วไป ปี 65 (ไม่ต้องระบุวิชา)	3		
3	416001	คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)		
4	416002	ความฉลาดทางดิจิทัล	3(2-2-5)		
5	416003	หลักการเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)		
หน่วยกิตรวม			15		*เฉพาะภาคการศึกษานี้
หน่วยกิตสะสม					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*เฉพาะภาคการศึกษานี้
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา

ภาคการศึกษาที่2..... ปีการศึกษา2567.....

ที่	รหัส	รายวิชา	หน่วยกิต	ผลการเรียน	หมายเหตุ
1	002101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)		
2	XXXXXX	เลือกศึกษาทั่วไป ปี 65	6		
3	416101	แพลตฟอร์มดิจิทัลและเทคโนโลยีเว็บ	3(2-2-5)		
4	416102	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงทางไซเบอร์	3(2-2-5)		
5	416201	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)		
6	416202	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่เบื้องต้น	3(2-2-5)		
หน่วยกิตรวม			21		*เฉพาะภาคการศึกษานี้
หน่วยกิตสะสม					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*เฉพาะภาคการศึกษานี้
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา

ภาคการศึกษาที่1..... ปีการศึกษา2568.....

ที่	รหัส	รายวิชา	หน่วยกิต	ผลการเรียน	หมายเหตุ
1	XXXXXX	เลือกศึกษาทั่วไป ปี 65	6		
2	416203	การบริหารกระบวนการระบบดิจิทัล	3(2-2-5)		
3	416204	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)		
4	416301	ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น	3(2-2-5)		
5	416302	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)		
หน่วยกิตรวม			18		*เฉพาะภาคการศึกษานี้
หน่วยกิตสะสม					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*เฉพาะภาคการศึกษานี้
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา

ภาคการศึกษาที่2..... ปีการศึกษา2568.....

ที่	รหัส	รายวิชา	หน่วยกิต	ผลการเรียน	หมายเหตุ
1	xxxxxx	เลือกศึกษาทั่วไป ปี 65 (ไม่ต้องระบุวิชา)	9		
2	416303	การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์	3(2-2-5)		
3	416XXX	เลือกวิชาเอกวิชาที่ 1	3(2-2-5)		
4	416XXX	เลือกวิชาเอกวิชาที่ 2	3(2-2-5)		
5	416XXX	เลือกวิชาเอกวิชาที่ 3	3(2-2-5)		
หน่วยกิตรวม			21		*เฉพาะภาคการศึกษานี้
หน่วยกิตสะสม					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*เฉพาะภาคการศึกษานี้
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา

ภาคการศึกษาที่1..... ปีการศึกษา2569.....

ที่	รหัส	รายวิชา	หน่วยกิต	ผลการเรียน	หมายเหตุ
1	416304	การบริหารจัดการองค์กรดิจิทัล	3(2-2-5)		
2	416401	ระบบฐานข้อมูลและเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล	3(2-2-5)		
3	416XXX	เลือกวิชาเอกวิชาที่ 4	3(2-2-5)		
4	416XXX	เลือกวิชาเอกวิชาที่ 5	3(2-2-5)		
5	416XXX	เลือกวิชาเอกวิชาที่ 6	3(2-2-5)		
หน่วยกิตรวม			15		*เฉพาะภาคการศึกษานี้
หน่วยกิตสะสม					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*เฉพาะภาคการศึกษานี้
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา

ภาคการศึกษาที่2..... ปีการศึกษา2569.....

ที่	รหัส	รายวิชา	หน่วยกิต	ผลการเรียน	หมายเหตุ
1	416305	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)		
2	416402	การจัดการข้อมูลแบบอัตโนมัติ	3(2-2-5)		
3	416XXX	เลือกวิชาเอกวิชาที่ 7	3(2-2-5)		
4	416XXX	เลือกวิชาเอกวิชาที่ 8	3(2-2-5)		
5	416XXX	เลือกวิชาเอกวิชาที่ 9	3(2-2-5)		
หน่วยกิตรวม			15		*เฉพาะภาคการศึกษานี้
หน่วยกิตสะสม					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*เฉพาะภาคการศึกษานี้
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา

ภาคการศึกษาที่1..... ปีการศึกษา2570.....

ที่	รหัส	รายวิชา	หน่วยกิต	ผลการเรียน	หมายเหตุ
1	416306	โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)		
2	416403	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)		
3	416501	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	1(0-90-0)		
4	XXXXXX	วิชาเลือกเสรีวิชาที่ 1	3(.....)		
5	XXXXXX	วิชาเลือกเสรีวิชาที่ 2	3(.....)		
หน่วยกิตรวม			13		*เฉพาะภาคการศึกษานี้
หน่วยกิตสะสม					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*เฉพาะภาคการศึกษานี้
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา

ภาคการศึกษาที่2..... ปีการศึกษา2570.....

ที่	รหัส	รายวิชา	หน่วยกิต	ผลการเรียน	หมายเหตุ
1	416502	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย หรือ	5(0-450-0)		
2	416503	สหกิจศึกษา	6(0-640-0)		
หน่วยกิตรวม			5/6		*เฉพาะภาคการศึกษานี้
หน่วยกิตสะสม					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*เฉพาะภาคการศึกษานี้
ระดับคะแนนเฉลี่ย					*รวมทุกภาคการศึกษาที่เรียนมา

11. คำอธิบายรายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. สารรอบรู้สู่โลกกว้าง

1.1 ทักษะการเรียนรู้

รหัสวิชา 002101	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai Language for Communication) ศิลปะแห่งการสื่อสารภาษาไทยในชีวิตประจำวัน เพิ่มขีดความสามารถด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน และเปิดมิติใหม่แห่งการนำเสนองานอย่างสร้างสรรค์	น(ท-ป-ศ) 3(2-2-5)
--------------------	---	----------------------

The art of Thai communication in daily life would increase skills in listening, speaking, reading, writing and create a new dimension in giving presentations creatively.

002102	ภาษาอังกฤษเพื่อการใช้ชีวิต (English for Everyday Life) ในการดำเนินชีวิต ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้ดี จะทำให้เราเอาตัวรอดได้ การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร ดังนั้น จึงควรมีทักษะและเสริมสร้างความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันทั้งในชีวิตจริงและโลกออนไลน์	3(2-2-5)
--------	---	----------

In our daily life, being fluent in English will help us working our way out of anything. English is also an important tool of communication. We should increase our English skills and be confident in communicating in English in daily life, both in real life and online.

002103	สื่อสารภาษาอังกฤษในโลกที่เปลี่ยนแปลง (Communicative English in the Changing World) ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลของโลก มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งเรื่องการค้า การดำเนินชีวิตของมนุษยชาติ สังคม และเศรษฐกิจ อีกทั้งภาษาอังกฤษยังเปลี่ยนชีวิตของเราทุกคน ดังนั้นการพัฒนาความรู้ ทักษะและกลยุทธ์ของการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารให้เท่าทันต่อโลกที่เปลี่ยนแปลงไป การเจรจาต่อรอง การแสดงความคิดเห็น รวมทั้งใช้ทักษะทางภาษาอังกฤษในการอ่านจับใจความ ตีความสรุปความ จึงเป็นสิ่งจำเป็นและก่อให้เกิดประโยชน์อย่างมากมาย	3(2-2-5)
--------	---	----------

English is the international language of the world, impacting the lives of humanity, society, and economy. English language also has changed all our lives. It is crucial and beneficial to keep up with the changing world by uplifting our knowledge, skills, and strategies of communicative English, including how to negotiation, express ourselves, comprehend, interpret, and summarize.

002111 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
(Lao for Communication)

ลาว คือ ประเทศเพื่อนบ้านที่ใช้ภาษาพูดเพื่อการสื่อสารคล้ายคลึงกับภาษาอีสานของไทย เพื่อเรียนรู้ความเหมือนและความแตกต่าง จึงต้องเรียนรู้ภาษาเขียนจากโครงสร้างพื้นฐานของภาษา ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน รวมทั้งการสนทนาในชีวิตประจำวันที่สุดอดคล้องกับวัฒนธรรมของชาวลาว

Laos is a neighboring country with a spoken language which is similar with an Isan dialect of Thailand. Let's learn similarities and differences between Laotian and Thai languages by learning basic structure of the language, listening, speaking, reading, and writing skills. The class included learning daily conversations with the culture of the Laotians.

002112 ภาษาขแมร์เพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
(Khmer for Communication)

เขมร เป็นประเทศที่มีอารยธรรมเก่าแก่ มีโบราณสถานที่เป็นมรดกโลก รวมทั้งมีวัฒนธรรมที่ส่งอิทธิพลต่อประเทศเพื่อนบ้านหลายประเทศ การเรียนรู้ความหลากหลายของวัฒนธรรมชาวกัมพูชา จึงต้องศึกษาโครงสร้างพื้นฐานของภาษา ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน รวมทั้งการสนทนาในชีวิตประจำวันที่สุดอดคล้องกับวัฒนธรรมของชาวกัมพูชา

Khmer is a country with an ancient civilization. There are archaeological sites registered as a world heritage and its culture influenced many neighboring countries. To learn the diversity of Cambodian culture, it is necessary to study the basic of language, listening, speaking, reading, and writing skills, as well as daily conversations that are consistent with Cambodian culture.

002113 ภาษาฮินดีเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
(Hindi for Communication)

อินเดีย เป็นแหล่งมรดกทางวัฒนธรรมทางภาษา ศาสนา และความเชื่อ ที่มีอิทธิพลต่อชาวโลก โดยเฉพาะเอเชียใต้และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อเรียนรู้ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ประเพณีของชาวอินเดีย จึงจำเป็นต้องเรียนรู้ภาษาฮินดี ซึ่งเป็นภาษาที่มีความสำคัญภาษาหนึ่งของอินเดีย โดยเริ่มจากการศึกษาโครงสร้างพื้นฐานทางภาษาฮินดี ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน รวมทั้งการสนทนาในชีวิตประจำวันที่สุดอดคล้องกับวัฒนธรรมของชาวอินเดีย

India is a cultural heritage site of languages, religions, and beliefs that influence the people of the world, especially South Asia and East Asia. To learn the customs, culture, traditions of the Indians, it is necessary to learn the Hindi language, which is one of the important languages of India. Starting with a study of the basic structure of Hindi and skills in listening, speaking, reading, and writing as well as daily conversations that are consistent with Indian people.

1.2 ทักษะการใช้เทคโนโลยี

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
003114	เทคโนโลยีสารสนเทศและชีวิตสมัยใหม่ (Information Technology and Modern Life)	3(2-2-5)

คอมพิวเตอร์กับการใช้งานในชีวิตประจำวัน ความสำคัญของข้อมูลสารสนเทศ การเข้าถึงแหล่งข้อมูล การพัฒนาทักษะในการสืบค้นและอ้างอิงข้อมูล การใช้และการจัดการสารสนเทศ การนำเสนออย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ โดยใช้เทคโนโลยีให้สามารถทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิผลในสำนักงานสำหรับชีวิตสมัยใหม่ ความปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การรู้สารสนเทศ และประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและผลกระทบที่มีต่อบุคคลและสังคม

This class is about computer and how to use it in everyday life. In this class, we will learn the importance of information, an access to resources, how to develop skills in searching and referencing information, how to use, manage, and present information in a creative and critical way. This class also included how to use technology to collaborate online to help increasing productivity and efficacy in workplace for modern life, learn about information technology security, information literacy, and legal issues regarding information technology and its effects on individuals and society.

003115	การเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)	3(2-2-5)
--------	--	----------

การเลือกแหล่งสารสนเทศเพื่อการค้นคว้า การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการค้นคว้าสารสนเทศ ตลอดจนรู้จักกลยุทธ์ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ให้เป็นการดำรงชีวิตอย่างอัจฉริยะ รู้เท่าทันท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงในโลกดิจิทัล การรวบรวมและการประเมินคุณภาพสารสนเทศ ความปลอดภัยยุคดิจิทัล การหลีกเลี่ยงภัยคุกคาม และรับมือกับภัยอันตรายในโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล จริยธรรมทางคอมพิวเตอร์ และแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล

In this class, you will learn how to select information sources for researching, learn about digital technology in information research, learn strategies in using technology as a communication tool to improve the quality of life to be intelligent living. You will learn how to think critically on changes in the digital world, collect and assess the quality of information, be safe in a digital age, avoid and deal with threats from online media, have information literacy, learn about digital rights and responsibilities, learn about computer ethics, and learn about guideline in digital society.

003116 แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)
(Creative Learning Spaces)

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัล ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความถนัด ผ่านทางการใช้แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ จากสื่อสังคมออนไลน์ที่เปิดให้ใช้แบบไม่คิดค่าบริการ โดยการลงทะเบียนระบุตัวตนเพื่อใช้งานสู่การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสำหรับการทำงานเชิงสร้างสรรค์ในอนาคต

In this class, you will know digital learning spaces that allow learners to seek and exchange knowledge for themselves from digital media and social media according to their aptitude. By registering and verifying identities, these learning spaces can be used as learning platforms for free. They would help preparing learners for creative professions in the future.

003117 เทคโนโลยีคลาวด์เพื่อการทำงานและชีวิต 3(2-2-5)
(Cloud Technology for Work & Life)

ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคลาวด์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้สามารถใช้งานสารสนเทศร่วมกันบนเครือข่ายคลาวด์คอมพิวเตอร์ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกันให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

In this class, you will learn how to apply cloud technology with any projects to increase productivity and improve the quality of life to effectively and up-to-date share information, communicate, and work on cloud computing networks.

000118 พินิจสื่อบันเทิง 3(3-0-6)
(Entertainment Media Consideration)

การค้นหาคำหมายของภาพยนตร์ เพลง การ์ตูน ฯลฯ เป็นเรื่องท้าทาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพินิจพิจารณาประเมินค่าที่ซ่อนอยู่ในทุกมิติ ดังนั้นผู้เรียนจะได้ท่องโลกกว้างผ่านสื่อบันเทิงอย่างครบครัน

Finding the meaning of movies, songs, cartoons, etc. can be challenging, especially when taking every aspect into account to find hidden appraisals. Anyway, by this learners will be able to learn about the world through a full range of entertainment media.

002120 การอ่านและการเขียนเพื่อชีวิต 3(3-0-6)
(Reading and Writing for Life)

ชีวิตของคนเรามักประสบกับเรื่องราวทั้งแง่บวกและแง่ลบที่มากกระทบกับอารมณ์ความรู้สึก การเลือกรับข่าวสารด้วยการอ่านมีความสำคัญและใกล้ชิดกับผู้คนท่ามกลางความหลากหลายและความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ดังนั้นจึงควรเลือกอ่านวิเคราะห์และทำความเข้าใจชีวิตผ่านวรรณกรรมและประเมินคุณค่าในเชิงวรรณศิลป์ ตลอดจนส่งสารด้วยการเขียนอย่างไรเพื่อสร้างกำลังใจ สร้างตัวตนในโลกจริงและออนไลน์ ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองอย่างมีจินตนาการ

In our lives, we often experience both positive and negative situations that affect our emotions. Our choice of reading and making relationships with people in technological changes are also important. Therefore, you should carefully select what to read to understand life through literature and to evaluate literary values. You will also learn how to convey encouraging messages in writing prose and poetry and create your own identity in real-world and online.

000121 บุคลิกภาพและศิลปะการพูดในที่ชุมชน 3(3-0-6)
(Personality and Arts of Public Speaking)

การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนด้วยการเรียนรู้ถึงคุณค่าและประโยชน์ของการมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน การพัฒนาบุคลิกภาพที่เหมาะสมกับตนเอง การเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ ศิลปะการแต่งกาย การแก้ไขข้อบกพร่องทางร่างกายเพื่อเสริมสร้างบุคลิกภาพ เทคนิคและศิลปะของการพูดในที่ชุมชน มารยาทในการสื่อสาร มุ่งเน้นการฝึกทักษะด้านการพูดในที่ชุมชนในโอกาสต่าง ๆ โดยเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

In this class, you will learn how to express yourself through learning values and benefits of different personalities. You will learn how to develop a personality that is suitable for yourself, strengthen relationships with the art of dressing well, and correct your postures to be perfect. This class also included technique and art of speaking in the community in various occasions with a right technology.

004122 รู้จักฉันรู้จักเธอ 3(3-0-6)
(Getting to Know Yourself)

การใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายด้านมุมมอง ความคิด ประสบการณ์ ที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงวัย การใช้เทคนิคจิตวิทยาเพื่อทำความเข้าใจและเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น มีวุฒิภาวะ ความฉลาดทางอารมณ์ปรับตัว เพื่อใช้ชีวิตร่วมกับคนในแต่ละช่วงวัย ฝึกฝน พัฒนาทักษะและเทคนิคการแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิตเพื่อการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

In this class, you will learn about living in a society of people with a variety of perspectives, ideas, experiences in different age groups and how to apply psychology techniques to understand and appreciate oneself and others'. You also will learn to how to be mature and be emotional intelligent to live with people of

generation gaps. This class also help you to develop skills and techniques for solving problems to happily live in the society.

004123 ศาสตร์และศิลป์แห่งการเจรจา 3(3-0-6)
(Science and Art of Negotiation)

ศาสตร์และศิลป์แห่งการโน้มน้าวจิตใจ ควบคุมสถานการณ์การเจรจา ได้ด้วยการเป็นนักเจรจา เรียนรู้การวิเคราะห์คู่เจรจา ศิลปะการเจรจาต่อรองให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนกลยุทธ์การเจรจาเพื่อบรรลุความสำเร็จและเป้าหมายร่วมกันอย่างสมดุล

In this class, you will learn about the science and art of negotiation and be a negotiator to take control of situation. You will also learn to analyze the negotiating partners, how to apply the art of negotiating in various situations, and how to apply strategies to achieve success and shared goals equally.

000124 ความงดงามของความรัก 3(3-0-6)
(The Beauty of Love)

เพราะทุกชีวิตเริ่มต้นด้วยความรัก และใช้ความรักขับเคลื่อนชีวิตและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเรียนรู้ทฤษฎีสามเหลี่ยมแห่งความรัก ความเข้าใจในความรักทุกรูปแบบ การวางตัว การเลือกคู่ครองบนพื้นฐานของความคิดและการตัดสินใจด้วยเหตุผลที่เหมาะสม การสร้างภูมิคุ้มกันทางใจ การเผชิญ การจัดการความผิดหวังในความรักอย่างสร้างสรรค์ การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงความงดงามของตนเองจากภายในสู่ภายนอก

Because every life begins with love and love is a drive of life and a way to create interpersonal relationships. In this class, you will learn the triangle of love theory, all forms of love, and how to behave, and how to choose a partner based on rational decision. Also, you will learn how to build mental immunity to face and handle heartbreaking creatively. This learning will help bring your beauty from the inside out.

002125 ศาสนานำชีวิต 3(3-0-6)
(Religion for Living)

หลักสำคัญทางศาสนากับชีวิตประจำวัน การใช้เหตุผล เพื่อการตัดสินใจ และการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ ความเชื่อและความหลากหลายทางศาสนา การเรียนรู้ การเข้าใจตนเอง และผู้อื่นในการอยู่ร่วมกันท่ามกลางพหุสังคมวัฒนธรรม

In this class, you will learn about religious principles for daily life, reasoning for decision making, and phenomena analysis. You will also learn about religious beliefs and diversity of religions for learning, self-understanding, and understanding others to coexist in a multicultural society.

007207 การสร้างทักษะและกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม 3(2-3-5)
 (Competence Building and Thinking in Innovation)

แนวคิดของนวัตกรรมและหลักการจัดการนวัตกรรม ทฤษฎีการแพร่กระจายทางนวัตกรรมและกระบวนการยอมรับนวัตกรรม ประเภทของนวัตกรรมและระบบนิเวศนวัตกรรม ความเปลี่ยนแปลงและความพลวัตของระบบธุรกิจอันส่งผลต่อการจัดการนวัตกรรม กลยุทธ์ด้านนวัตกรรม ความสำคัญของกลยุทธ์ด้านนวัตกรรม และความสามารถในการแข่งขันของนวัตกรรม ระบบการจัดการความคิดอันก่อให้เกิดนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์และแรงกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรม เครื่องมือในการคิดอย่างเป็นระบบ

Innovation concepts and innovation management; Adoption life cycle of innovation; Types of innovation; Innovation Ecosystems; Business disruptions and systems dynamic influencing innovation management; Strategic innovation and its importance; Competitive innovation; Idea management in innovation; Creativity and Idea drive in building innovation; Systems thinking tools.

3. สารการเรียนรู้ร่วมสมัย

3.1 ก้าวทันโลก

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
003301	โลกสีเขียว (Green Globe)	3(3-0-6)

มนุษย์จะอยู่ได้อย่างไรเมื่อความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การรู้เท่าทันสาเหตุที่เกิดขึ้นตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันเพื่อรับมือกับภัยธรรมชาติในอนาคต แนวทางการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนด้วยการบูรณาการองค์ความรู้ในมิติต่าง ๆ ได้แก่ มิติทางด้านทรัพยากรธรรมชาติ มิติทางด้านเทคโนโลยี มิติทางด้านของเสียและมลพิษ และมิติทางด้านมนุษย์

How can man live when the relationships between nature, environment, and human is changing all the time? In this class, you will learn about the causes from the past to the present in order to cope with future natural disasters. The class also included approaches to solving environmental problems in a sustainable way by integrating knowledge in various dimensions: a natural resources dimension; technology dimension, waste and pollution dimension, and human dimension.

3.2 เศรษฐกิจยุคดิจิทัล

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
003305	อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer)	3(2-2-5)

การสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างตัวตนเพื่อเป็นผู้นำสร้างคอนเทนต์เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มบนสื่อโซเชียล รวมทั้งการเสพสื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์ มีคุณธรรม และจิตสำนึกต่อบุคคลและสังคม

This class is about inspiring in creating identity to become a content creator on social media platforms. You will also learn to how to use social media with creativity, morality, and conscience towards individuals and society.

004306	เศรษฐกิจกับชีวิตวิถีใหม่ (Economy and a New Normal Life)	3(3-0-6)
--------	---	----------

ในทุกการเปลี่ยนแปลงจะส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของเราทุกคน การเข้าสู่ยุค New Normal อย่างฉับพลันทำให้เกิดการปรับตัวอย่างไม่เคยเป็นมาก่อนซึ่งส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต มาตรฐานความเข้าใจและเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจและชีวิตวิถีใหม่ทั้งด้านการผลิต การตลาด การบริโภค การออม เพื่อความมั่นคงและยั่งยืน

Every change will affect the way of life of us all. A sudden New Normal era causes unprecedented adjustments that affect our lives. Let's come to create understanding and prepare for economic changes and new ways of life in terms of production, marketing, consumption, and savings for stability and sustainability.

004307	รู้เท่าทันการลงทุน (Investment Awareness)	3(3-0-6)
--------	--	----------

การมีอิสรภาพทางการเงินนั้นสามารถทำให้เราดำเนินชีวิตในรูปแบบที่ต้องการได้โดยไม่ต้องทำงานหรือพึ่งพาคนอื่นในเรื่องการเงิน การนำเงินมาลงทุนมีไม่เพียงแค่การฝากเงินไว้กับธนาคารเท่านั้น ยังมีอีกหลากหลายวิธีที่จะสามารถเพิ่มมูลค่าทรัพย์สินได้ มาเรียนรู้การเลือกรูปแบบการลงทุนที่เหมาะสมกับตนเองในรูปแบบต่างๆ เช่น การลงทุนในหุ้น การลงทุนในตราสารหนี้ การลงทุนในอสังหาริมทรัพย์ การลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล การวางแผนการเงิน เพื่อสร้างความมั่งคั่งให้กับตนเองและครอบครัว

Having financial freedom can enable us to live the life we want without the need to work or rely on others financially. Investing money is not just depositing money in the bank. There are many other ways to increase the value of the asset. Let's learn to the right way to invest for yourselves. For example, investing in stocks, investing in bonds, investing in real estate, investing in crypto currencies. Let's do a financial planning to build wealth for yourself and your family.

3.3 หลากหลายอย่างกลมกลืน

รหัสวิชา 001310	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา สื่อสารสื่อสัมพันธ์	น(ท-ป-ศ) 3(3-0-6)
--------------------	---	----------------------

(Communication with Love)

การใช้จิตวิทยาในการสื่อสารให้เข้าถึงจิตใจผู้คน การอ่านคนจากสารที่ส่งมา ทั้งที่เป็นภาษากายและภาษาพูด ฝึกทักษะการสื่อสารเพื่อสร้างความรักและความร่วมมือในการทำงาน เรียนรู้วิธีการสื่อความเข้าใจอย่างลึกซึ้งอันเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยเหลือเยียวยาจิตใจผู้คนที่เป็ทุกข์จากการใช้ชีวิตในบริบทสังคมที่มีความหลากหลายและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

In this class, you will learn about applying psychology in communicating with people, reading people from their message from both verbally and nonverbally, practicing communication skills to create love and cooperation in work. You will also learn how to create mutual understanding, which is an essential tool in healing the hearts of people in distress from living in a diverse and rapidly changing society.

000311	สังคมสีรุ้ง	3(3-0-6)
--------	-------------	----------

(LGBTQ+ Society)

สังคมสีรุ้ง คืออะไร มาทำความรู้จักและเข้าใจสังคมสีรุ้ง รวมถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคม ยอมรับความเหมือนเชื่อมโยงความแตกต่าง และหาวิธีการปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข

What is the Rainbow Society? Let's get to know and understand the Rainbow Society. You will learn about cultural diversity in society and how to accept the similarities to bridge the differences and find ways to live peacefully together in a society.

000312	เสพศิลป์ร่วมสมัย	3(1-4-4)
--------	------------------	----------

(Contemporary Art Appreciation)

การศึกษาศิลปะร่วมสมัยในชีวิตประจำวัน ทั้งแฟชั่น งานออกแบบ ทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ การนำองค์ความรู้ทางศิลปะไปประยุกต์ให้เหมาะสมกับรสนิยมความงามของแต่ละบุคคล

In this class, you will learn to how to study of contemporary art in daily life, including fashion, design, visual arts, music, dance, and application of artistic knowledge to suit individual aesthetic tastes.

3.4 พลวัตพลเมือง

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
000313	พลเมืองกับสังคมพลวัต	3(3-0-6)

(Citizen and Dynamic Society)

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม การปรับตัวให้เท่าทัน การเปลี่ยนแปลงเพื่อเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลกที่มีทักษะในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นซึ่งมีความแตกต่างกันทางเชื้อชาติ ความเชื่อ ภาษาและวัฒนธรรม โดยคำนึงถึงความเสมอภาค มีความสามัคคี รับผิดชอบ ต่อตนเองและผู้อื่น มีจิตอาสาเพื่อพัฒนาสังคม และมีความกล้าหาญทางจริยธรรม กล้าคิดกล้าทำ ในสิ่งที่ถูกต้องตามแบบสังคมประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขอันจะนำไปสู่ความสงบสุข ในสังคมและความมั่นคงของชาติ

Amid changes in society, economy, and culture, adaptation oneself to keep up with transformation is required. To become a Thai citizen and global citizen, you should have skills to coexist with others who differ in race, belief, language, and culture and think of equality, unity, and responsibility towards oneself and others. You also should have a volunteer mind for social development and moral courage to do the right things pursuant with a democratic society with the King as Head of State, leading to peace in society and national security.

001314	ชีวิตกับการเรียนรู้	3(3-0-6)
	(Life as a Learning)	

เรียนรู้เทคนิคการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้ที่พร้อมต้อนรับการเปลี่ยนแปลงในทุกจังหวะของชีวิต การเข้าใจและยอมรับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม วิธีการสร้างความเข้าใจตนเองและผู้อื่น เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพในทุกสถานการณ์

In this class, you will learn about techniques to develop yourself to be a person who is ready to accept changes in every rhythm of life. You will also learn how to understand and accept changes in society and the environment and create mutual understanding between yourself and others to be able to live life effectively in every situation.

4. สาระ ใฝ่ใจตัวตน

4.1 อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
000401	คนราชภัฏ (DNA NRRU)	3(3-0-6)

เรื่องเล่าเกี่ยวกับมหาวิทยาลัย การปรับตัวให้เข้ากับสังคมอุดมศึกษา เข้าใจถึงบทบาทของนักศึกษา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามอัตลักษณ์ของบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา “สำนึกดี มีความรู้ พร้อมสู้งาน” มีความภาคภูมิใจในการเป็นนักศึกษาราชภัฏ เพื่อนำไปสู่การเป็นที่พึงของท้องถิ่น

In this class, you will learn about a story of university. Also, you will learn how to adapt yourself to higher education society, understand the roles of students, have desirable characteristics according to the identity of the graduates of Nakhon Ratchasima Rajabhat University with a slogan, "Be conscientious, knowledgeable, ready to work." Let's take pride in being a Rajabhat student to be the supporter of local communities.

4.2 อัตลักษณ์ท้องถิ่น

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
000402	บ้านฉันบ้านเธอ (My Home, Your Home)	3(3-0-6)

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มาจากหลากหลายพื้นที่ จึงควรแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมที่แตกต่างในระดับจังหวัด ภูมิภาค หรือประเทศ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน และการอยู่ร่วมกันอย่างเข้าใจ

Students at Nakhon Ratchasima Rajabhat University come from various areas. We should share, exchange, and learn our cultures at the provincial, regional, and country level to apply them for using in daily life and understanding coexistence.

2. กลุ่มวิชาเอกบังคับ

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
- กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ		
416101	แพลตฟอร์มดิจิทัลและเทคโนโลยีเว็บ (Digital Platform and Web Technology)	3(2-2-5)
ศึกษาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมเบื้องต้นของระบบคอมพิวเตอร์ แพลตฟอร์มดิจิทัลและประเภทของแพลตฟอร์มดิจิทัลในปัจจุบัน ระบบปฏิบัติการในการทำงานของแพลตฟอร์มองค์ประกอบของการพัฒนาแพลตฟอร์ม เทคโนโลยีเว็บ วิธีการทำงานของแพลตฟอร์มออนไลน์ การประมวลผลฝั่งไคลเอนท์ การประมวลผลฝั่งเซิร์ฟเวอร์ ความสามารถในการเข้าถึงได้และการใช้งานได้ของสื่อดิจิทัล พื้นฐานการออกแบบและพัฒนาเว็บเพจด้วยภาษาสคริปต์พื้นฐาน		
416102	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงทางไซเบอร์ (Computer Networking and Cyber Security)	3(2-2-5)
องค์ประกอบและพื้นฐานของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย แบบจำลองเครือข่าย แบบจำลอง OSI อินเทอร์เน็ต HTTP และ TCP/IP protocol ภาพรวมของเทคนิคพื้นฐานและมาตรฐานของอินเทอร์เน็ต วิธีการทำงานของแพลตฟอร์ม มาตรฐานทางด้านความมั่นคงและความปลอดภัยของระบบ นโยบายการรักษาความปลอดภัยส่วนบุคคลและความปลอดภัยของเครือข่าย การควบคุมการเข้าถึงข้อมูล ประเด็นทางด้านกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยส่วนบุคคลและความปลอดภัยของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจในยุคปัจจุบัน ฝึกปฏิบัติโดยการวิเคราะห์ภัยคุกคาม ความเสี่ยง การป้องกันความปลอดภัยของข้อมูล โปรแกรมการป้องกันต่าง ๆ เป็นต้น		
- กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์		
416201	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (Introduction to Computer Programming)	3(2-2-5)
กระบวนการแก้ปัญหาทางคอมพิวเตอร์ ขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหา การแทนขั้นตอนวิธีด้วยแผนภาพโฟลชาร์ต รหัสเทียม ภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และแนวคิดการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พื้นฐานการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์		

- 416302 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5)**
(Computer Graphics for Digital Media)
 ลักษณะของงานกราฟิก องค์ประกอบ หลักการในการออกแบบ และวิธีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานกราฟิก การเตรียมข้อมูลออกแบบ พื้นฐานการออกแบบเกม สามารถนำเสนอองค์ประกอบหลักการออกแบบกราฟิกได้ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกประยุกต์เพื่อสร้างกราฟิกสำหรับงานดิจิทัลมีเดีย
- 416303 การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ 3(2-2-5)**
(Design and Development of Digital Content)
 วิชาการ และรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์ องค์ประกอบ การออกแบบและการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ตามความต้องการขององค์กร และผู้บริโภค การเขียนเชิงเล่าเรื่อง การเขียนผังแสดงแนวความคิดของเนื้อหา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องมือต่างๆ ในการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ จริยธรรมในการออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ กรณีศึกษาด้านการสร้างสรรค์ดิจิทัลคอนเทนต์ ดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับธุรกิจและการศึกษา และแนวโน้มของดิจิทัลคอนเทนต์ในอนาคต การจัดการคอนเทนต์และสินทรัพย์ดิจิทัล
- 416304 การบริหารจัดการองค์กรดิจิทัล 3(2-2-5)**
(Digital Organization Management)
 โครงสร้างสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture) การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้กับทุกส่วนขององค์กร (Digital Transformation) วิเคราะห์ สังเคราะห์ และใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ การกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ แผนงาน มาตรฐาน แนวทาง การจัดการบริการขององค์กร การเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาสร้างสรรค์และออกแบบระบบอัจฉริยะให้แก่หน่วยงาน ตลอดจนสามารถดูแลและบำรุงรักษาระบบให้มีความมั่นคงปลอดภัย การวางแผนจัดการความเสี่ยง ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการบริหารจัดการองค์กรดิจิทัล
- 416305 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5)**
(Special Topics in Digital Media Technology)
 หัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาโดยเน้นการฝึกปฏิบัติตามความก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย หัวเรื่องเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา
- 416306 โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5)**
(Digital Media Technology Project)
 ฝึกปฏิบัติการเขียนข้อเสนอโครงการ วางแผนการทำโครงการ การทบทวนวรรณกรรม การวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย

- กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ

- 416401 ระบบฐานข้อมูลและเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล 3(2-2-5)**
(Database System and Data Collection Technology)
 สถาปัตยกรรมของระบบฐานข้อมูล ความแตกต่างระหว่างแฟ้มข้อมูลและฐานข้อมูล การบริหารฐานข้อมูล เค้าร่างสามระดับ โมเดลเชิงสัมพันธ์ โครงสร้างเชิงสัมพันธ์ ภาษาเอสคิวแอล การออกแบบฐานข้อมูล ฟังก์ชันการขึ้นต่อกัน กฎความคงสภาพความปลอดภัยของฐานข้อมูล กรณีศึกษาการใช้ระบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ เทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูลสมัยใหม่ การเก็บข้อมูลบนคลาวด์ การเก็บข้อมูลแบบไม่ใช้ภาษาเอสคิวแอล
- 416402 การจัดการข้อมูลแบบอัตโนมัติ 3(2-2-5)**
(Automatic Data Management)
 แนวคิดการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาระบบการพยากรณ์ข้อมูล การนำเสนอข้อมูลอย่างชาญฉลาด การประยุกต์ใช้การประมวลผลภาษาธรรมชาติ และคอมพิวเตอร์วิทัศน์ในองค์กร ฝึกปฏิบัติการสร้างระบบการจัดการข้อมูลในองค์กรด้วยปัญญาประดิษฐ์
- 416403 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล 3(3-0-6)**
(English for Digital Technology)
 การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อการสื่อสารด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การอ่านเขียนเอกสารเชิงวิชาการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเบื้องต้น เช่น การอ่านเขียนบทคัดย่อ การเขียนประวัติย่อ (Curriculum Vitae)
- 3. กลุ่มวิชาเอกเลือก**
- รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ศ)**
- 416103 ภาษาสคริปต์สำหรับการจัดการเว็บไซต์ 3(2-2-5)**
(Script Language for Website Management)
 แนวคิด หลักการและแนวทางที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษาสคริปต์ การประยุกต์ใช้ภาษาสคริปต์สำหรับการทำงานฝั่งไคลเอนต์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเว็บสมัยใหม่สำหรับการจัดการหน้าเว็บ
- 416104 การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ 3(2-2-5)**
(Design and Development of Web Application)
 แนวคิด หลักการและแนวทางที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ การออกแบบหน้าเว็บให้รองรับการแสดงผลที่หลากหลายอุปกรณ์เพื่อการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ ประเด็นที่เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บในปัจจุบัน แนวโน้มของการออกแบบเว็บในสังคมดิจิทัล การฝึกทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการออกแบบและพัฒนาเว็บ

- 416105 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเว็บและแพลตฟอร์ม 3(2-2-5)
 (Application of Web Technology and Platform)
 การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านเทคโนโลยีเว็บและแพลตฟอร์มบนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ เช่น โปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โปรแกรมประยุกต์บนเว็บ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน
- 416106 ไมโครคอนโทรลเลอร์ 3(2-2-5)
 (Microcontroller)
 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอิเล็กทรอนิกส์ สัญญาณดิจิทัลและแอนะล็อก สถาปัตยกรรมไมโครคอนโทรลเลอร์ การใช้งานตัวรับรู้และอุปกรณ์ การเขียนโปรแกรมในระบบฝังตัว
- 416107 อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง 3(2-2-5)
 (Internet of Things)
 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง มาตรฐานที่เกี่ยวข้อง ส่วนต่อประสานคลาวด์ โพรโตคอลสื่อสาร การประยุกต์ใช้งาน
- 416108 การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง 3(2-2-5)
 (Application of Internet of Things)
 การพัฒนาโครงการอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งบนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ เช่น การพัฒนาบ้านอัจฉริยะ การพัฒนาฟาร์มอัจฉริยะ การพัฒนาสรรพสิ่งอัจฉริยะ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน
- 416205 การพัฒนาโปรแกรมข้ามแพลตฟอร์ม 3(2-2-5)
 (Cross-platform of Mobile Application)
 เทคโนโลยีการข้ามแพลตฟอร์ม เครื่องมือสำหรับการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบข้ามแพลตฟอร์ม การพัฒนาโปรแกรมแบบข้ามแพลตฟอร์มด้วยภาษาโปรแกรม
- 416206 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่ขั้นสูง 3(2-2-5)
 (Advanced Mobile Application Development)
 การออกแบบและสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ขั้นสูง การติดต่อกับฐานข้อมูล การใช้ เอพีไอ เช่น Google Maps API การใช้ Framework

- 416207 **การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเคลื่อนที่** 3(2-2-5)
(Application of Mobile Technology)
 การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บน
 อุปกรณ์เคลื่อนที่ บนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบโดยความเห็นชอบของ
 อาจารย์ผู้สอน
- 416208 **แพลตฟอร์มและหลักการออกแบบเกมดิจิทัล** 3(2-2-5)
(Platform and Principle of Digital Game Design)
 บทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างเกมดิจิทัลเชิงปฏิสัมพันธ์
 การจัดแบ่งประเภทของเกม ทฤษฎีเกม การออกแบบเส้นเรื่อง ตัวละคร ฉาก ระดับการเล่น ส่วนต่อ
 ประสานผู้ใช้ และประสบการณ์ผู้ใช้ การฝึกทักษะการออกแบบเกมดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี
 สมัยใหม่
- 416209 **การพัฒนาเกมดิจิทัล** 3(2-2-5)
(Digital Game Development)
 แนวคิดเกี่ยวกับเกมเอ็นจินและผังการทำงานในการใช้เกมเอ็นจินในการพัฒนาเกม
 คอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ซึ่งเน้นที่เครือข่ายและประเด็นการจัดการผู้ใช้ การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้
 เกมเอ็นจิน ปัญหาประติษฐ์ที่เกี่ยวกับเกม
- 416210 **การประยุกต์ใช้เกมดิจิทัล** 3(2-2-5)
(Application of Digital Game)
 การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านการออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัล
 บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์หรือการคิดเชิงออกแบบ เช่น เกมแอ็คชั่น เกมเล่นตามบทบาทจำลอง
 เกมปริศนา เกมการจำลอง เกมกีฬา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน
- 416307 **การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์** 3(2-2-5)
(Creative Thinking for Digital Content)
 บทบาทของความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการคิดแบบสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีต่าง ๆ
 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบต่าง ๆ การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัลด้วยการ
 ประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นผลงานด้านนวัตกรรม โดยเน้นด้านสื่อใหม่

- 416308** **การผลิตสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยสื่อดิจิทัลใหม่** **3(2-2-5)**
(Interactive Media Production with New Digital Media)
 แนวคิด และหลักการผลิตสื่อปฏิสัมพันธ์ รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ ประเภทของสื่อปฏิสัมพันธ์ เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์ในปัจจุบัน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสาร การประเมินสื่อปฏิสัมพันธ์ แนวโน้มสื่อปฏิสัมพันธ์ นวัตกรรมสื่อดิจิทัลยุคใหม่ที่ถูกผสมผสานร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์
- 416309** **การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์** **3(2-2-5)**
(Application of Digital Content)
 การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ บนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ เช่น การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับองค์กร การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน
- 416310** **การออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนรู้แบบดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Design and Development of Digital Learning)
 การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ และสื่อประสม (e-Learning content via broadband and multimedia) การเรียนรู้โดยใช้เว็บเป็นฐาน ศึกษาการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Digital Learning Platform) แพลตฟอร์มการศึกษาระบบเปิด (Massive Online Open Courses : MOOC Platforms) การพัฒนารายวิชา สื่อการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ ตามมาตรฐานคุณภาพและกระบวนการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิด ระบบสื่อสารระหว่างผู้เรียน และผู้สอน หรือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน รวมทั้งการวัดและประเมินผลผู้เรียนออนไลน์
- 416311** **การผลิตสื่อความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน** **3(2-2-5)**
(Augmented Reality and Virtual Reality Production)
 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ประเภทการสร้างสื่อด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หลักการผลิตสื่อด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน หลักการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้
- 416312** **การประยุกต์ใช้นวัตกรรมดิจิทัลมีเดีย** **3(2-2-5)**
(Application of Digital Media Innovation)
 การพัฒนาโครงการนวัตกรรมดิจิทัลมีเดียบนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน

- 416313** **การเรียนรู้ของเครื่องสำหรับพัฒนาองค์กรดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Machine Learning for Digital Organization)
 การประยุกต์ใช้การเรียนรู้ของเครื่องในองค์กรดิจิทัล การพัฒนาระบบพยากรณ์ข้อมูล การพัฒนาระบบสารสนเทศในองค์กรด้วยการเรียนรู้ของเครื่อง การจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลในองค์กร
- 416314** **กระบวนการอัตโนมัติสำหรับองค์กรดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Process Automation for Digital Organization)
 หลักการ ทฤษฎี การประมวลผลข้อมูลอัตโนมัติ เทคโนโลยีที่ใช้ในการสร้างระบบข้อมูลอัตโนมัติ การใช้ซอฟต์แวร์โรบอท (Software Robot : bot) และปัญญาประดิษฐ์ เพื่อการทำงานแทนมนุษย์ (Digital Workers) ตัวอย่างการประยุกต์ใช้กระบวนการอัตโนมัติในด้านต่าง ๆ ในองค์กรภาครัฐและธุรกิจ เช่น การสร้างระบบโต้ตอบข้อมูลอัตโนมัติ (Chatbot) และ ระบบรวบรวมข้อมูลอัตโนมัติ เป็นต้น ฝึกปฏิบัติการสร้างระบบเพื่อการทำงานอัตโนมัติ
- 416315** **การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับองค์กรดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Application of Artificial Intelligence for Digital Organization)
 การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านปัญญาประดิษฐ์สำหรับองค์กรดิจิทัล บนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน
- 416316** **พื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน** **3(2-2-5)**
(Fundamental of Financial Digital Technology)
 รูปแบบการจัดการด้านการเงินด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล เทคโนโลยีการเงินดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยของระบบการเงินดิจิทัล แนวโน้มและทิศทางของเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงินในอนาคต
- 416317** **การบริหารจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน** **3(2-2-5)**
(Financial Digital Technology Management)
 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงินในรูปแบบต่าง ๆ ความเสี่ยงในการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน ข้อพิจารณาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน กรณีศึกษาของการประยุกต์ใช้งานและประโยชน์ของเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน การออกแบบเพื่อบริหารจัดการด้านการเงิน

- 416318** **การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน** **3(2-2-5)**
(Application of Financial Digital Technology)
 การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านบล็อกเชนและสกุลเงินดิจิทัล บนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ เช่น การประยุกต์ใช้บล็อกเชนในองค์กร การประยุกต์ใช้บล็อกเชนในภาครัฐ การประยุกต์ใช้บล็อกเชนสำหรับการลงคะแนนเสียง โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน
- 416404** **ธุรกิจอัจฉริยะ** **3(2-2-5)**
(Business Intelligence)
 แนวคิดเกี่ยวกับธุรกิจอัจฉริยะและระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ประเภทและกระบวนการตัดสินใจ ลักษณะสารสนเทศสำหรับธุรกิจอัจฉริยะและเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ การพัฒนาแบบจำลองเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ แนวทางการพัฒนาระบบสนับสนุนการตัดสินใจ การวิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจ บทบาทของนักวิทยาศาสตร์ข้อมูล กรณีศึกษาธุรกิจอัจฉริยะและระบบสนับสนุนการตัดสินใจในองค์กร ระบบสารสนเทศสำหรับผู้จัดการระดับสูงและระบบผู้เชี่ยวชาญ ซอฟต์แวร์ด้านธุรกิจอัจฉริยะและระบบสนับสนุนการตัดสินใจ
- 416405** **การพาณิชย์ดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Digital Commerce)
 หลักการเบื้องต้นของแนวคิดและรูปแบบของการจัดการพาณิชย์ดิจิทัล องค์ประกอบพื้นฐานและโครงสร้างของการพาณิชย์ดิจิทัล ระบบงานทางดิจิทัล การบริหารตลาดพาณิชย์ดิจิทัล เทคโนโลยีการสื่อสาร เว็บไซต์ และ โครงข่ายอินเทอร์เน็ต การบริหารด้านเศรษฐกิจดิจิทัล รวมไปถึงถึงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์บนระบบพาณิชย์ดิจิทัล กลยุทธ์การตลาด หลักการคิดวิเคราะห์ การวิจัยเชิงพาณิชย์ดิจิทัล การจัดการกับระบบสารสนเทศ รวมถึงระบบการรักษาความปลอดภัย จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการพาณิชย์ดิจิทัล
- 416406** **การประยุกต์ใช้ธุรกิจดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Application of Digital Business)
 การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านธุรกิจดิจิทัลบนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน

- 416407** **ความสามารถทางสมรรถนะของนักเทคโนโลยีดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Global Professional Practice for Digital Technology Professionals)
 ประเด็นและความรับผิดชอบทางวิชาชีพ การกำกับดูแลและการจัดการทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การระบุและประเมินความเสี่ยง ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม ประเด็นด้านจริยธรรม กฎหมาย และความเป็นส่วนตัว ทรัพย์สินทางปัญญา หลักการบริหารโครงการ การทำงานเป็นทีมและการจัดการข้อขัดแย้ง
- 416408** **การเปลี่ยนสู่องค์กรดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Digital Transformation)
 บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน การแปรรูปธุรกิจเป็นธุรกิจดิจิทัล (Business Digital) ธุรกิจแบบแพลตฟอร์ม (Platform Business) อุตสาหกรรมดิจิทัล ที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค เทคโนโลยีดิจิทัลและรูปแบบโมเดลธุรกิจใหม่ การสร้างประสบการณ์ที่ดีกับผู้บริโภค ด้วยดิจิทัล (Digital Customer Experience) ที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อการจัดการธุรกิจ องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานของเศรษฐกิจดิจิทัล สังคมในยุคดิจิทัล แนวทางการปรับเปลี่ยนรูปแบบ กระบวนการ และปฏิสัมพันธ์ภายในองค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัล รวมถึงนโยบายและกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 416409** **การเริ่มต้นธุรกิจและนวัตกรรมดิจิทัล** **3(2-2-5)**
(Digital Innovation and Startup)
 ความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการในการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี การนำนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีไปสู่เชิงพาณิชย์ ศูนย์บ่มเพาะทางธุรกิจ การแสวงหาพันธมิตรและความร่วมมือเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมและเทคโนโลยี การระดมเงินทุนเพื่อการพัฒนาเทคโนโลยีและ นวัตกรรมดิจิทัล การเป็นผู้ประกอบการด้านนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี การตลาดสำหรับเทคโนโลยี และนวัตกรรมดิจิทัล การเผยแพร่ นวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี การวิจัยประเมินความเป็นไปได้ทาง ธุรกิจของนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี

4. กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
416501	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีเดีย	1(0-90-0)

**(Preparation for Professional Experience in Digital
Media Technology)**

จัดให้มีกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในด้านการรับรู้ลักษณะ และโอกาสของการประกอบอาชีพ การพัฒนาตัวผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ แรงจูงใจ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับวิชาชีพ โดยการกระทำในสถานการณ์หรือรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานในอาชีพนั้น

416502	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (Field Experience in Digital Media Technology)	5(0-450-0)
--------	--	------------

พื้นความรู้ : สอบผ่านรายวิชา 416501 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ฝึกปฏิบัติงานเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียในสถานประกอบการของภาครัฐหรือเอกชน โดยบูรณาการความรู้ที่ได้จากในหลักสูตรการศึกษา ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ภายใต้การควบคุมของ อาจารย์ที่ปรึกษาหรืออาจารย์นิเทศก์ เพื่อให้ได้รับความรู้ พัฒนาทักษะ เจตคติ ประสบการณ์ในวิชาชีพ และมีบุคลิกภาพที่เหมาะสมต่อการปฏิบัติงาน เพื่อให้มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน ที่พร้อมจะทำงานได้ทันทีเมื่อสำเร็จการศึกษา

416503	สหกิจศึกษา (Co-operative Education)	6(0-640-0)
--------	--	------------

การปฏิบัติงานด้านวิชาชีพตามสาขาวิชาที่ศึกษาในหน่วยงานของภาครัฐหรือเอกชน โดยบูรณาการความรู้ที่ได้จากในหลักสูตรการศึกษา ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติกับการ ปฏิบัติงานจริงเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานขององค์กร จัดทำโครงการ การรายงานผลการปฏิบัติงาน การ เขียนรายงานผลการปฏิบัติงาน การเขียนโครงการและการนำเสนอโครงการตามคำแนะนำของพนักงานที่ ปรึกษา อาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์นิเทศก์ เพื่อให้เกิดทักษะ องค์ความรู้ในวิชาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรมในวิชาชีพ มีลักษณะนิสัยหรือบุคลิกภาพที่เหมาะสมต่อการปฏิบัติงาน เพื่อให้มีคุณสมบัติตรงตาม ความต้องการของตลาดแรงงาน ที่พร้อมจะทำงานได้ทันทีเมื่อสำเร็จการศึกษา