

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
พิจารณารับทราบให้ความเห็นชอบหลักสูตรแล้ว
เมื่อวันที่ 12 ตุลาคม 2564



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2564)

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Nakhon Ratchasima Rajabhat University

สารบัญ

หมวดที่		หน้า
หมวดที่ 1	ข้อมูลทั่วไป	1
หมวดที่ 2	ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	12
หมวดที่ 3	ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	14
หมวดที่ 4	ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอน และการประเมินผล	55
หมวดที่ 5	หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	72
หมวดที่ 6	การพัฒนาคณาจารย์	73
หมวดที่ 7	การประกันคุณภาพหลักสูตร	74
หมวดที่ 8	การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	78
ภาคผนวก		79

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2564

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
คณะ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร ไม่มี
ภาษาไทย หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
ภาษาอังกฤษ Bachelor of Science Program in Digital Media Technology

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

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

3. วิชาเอก (ถ้ามี)

-

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

123 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทย

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทย และนักศึกษาต่างประเทศที่สามารถใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

ไม่มี

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 เป็นหลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2564

6.2 เริ่มใช้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เป็นต้นไป

6.3 คณะกรรมการบริหารหลักสูตร พิจารณาหลักสูตรนี้ในการประชุมครั้งที่ 4/2562 เมื่อวันที่ 18 กันยายน พ.ศ. 2562

6.4 คณะกรรมการประจำคณะ พิจารณาหลักสูตรนี้ในการประชุมครั้งที่ 2/2563 เมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2563

6.5 สภาวิชาการพิจารณาให้ความเห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 3/2564 เมื่อวันที่ 17 มีนาคม พ.ศ. 2564

6.6 สภามหาวิทยาลัยอนุมัติหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 3/2564 เมื่อวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2564

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2566

8. อาชีพที่สามารถประกอบอาชีพได้หลังสำเร็จการศึกษา

สามารถประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมดิจิทัล การออกแบบเชิงดิจิทัล การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล การตลาดดิจิทัล นักวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัล หรือสามารถเป็นผู้ประกอบการด้านธุรกิจดิจิทัลได้ ตำแหน่งงานที่เกี่ยวข้อง เช่น

- (1) นักพัฒนานวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล
- (2) นักพัฒนาระบบดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
- (3) นักออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์
- (4) เจ้าหน้าที่ทำงานทางด้านการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลดิจิทัลในองค์กร
- (5) นักวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล
- (6) นักการตลาดดิจิทัล
- (7) นักออกแบบและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ
- (8) นักวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอข้อมูลด้วยสื่อดิจิทัล
- (9) ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล Digital Startup / Youtuber / Vlogger
- (10) อาชีพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

9. ชื่อ-สกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ
หลักสูตร

9.1 จำนวนอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

คุณวุฒิ ปริญญา	ตำแหน่งทางวิชาการ				
	ศาสตราจารย์	รอง ศาสตราจารย์	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	อาจารย์	รวม
ปริญญาเอก	-	-	-	3	3
ปริญญาโท	-	-	1	1	2
ปริญญาตรี	-	-	-	-	-
รวม	-	-	1	4	5

9.2 ข้อมูลอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	ชื่อ-สกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถานการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย
1.	นางสาวสิริกร กรมโพธิ์ 3300100091xxx อาจารย์	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ (2559) วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2549) วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2542)	สิริกร กรมโพธิ์ และรุจิรา ศรีสุภา. (2562). โปรแกรมประยุกต์บน อุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อสนับสนุน การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรณีศึกษา จังหวัดนครราชสีมา. การประชุมวิชาการระดับชาติ เครือข่ายวิจัยสถาบันอุดมศึกษา ทั่วประเทศ ครั้งที่ 13 “ขับเคลื่อนพลังเครือข่ายการ วิจัยและนวัตกรรมอย่าง สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาประเทศ ไทย 4.0 ให้ยั่งยืน” (RANC 2019) วันที่ 20-23 พฤศจิกายน 2562 ณ โรงแรมเชียงใหม่แกล แลนด์วิว จังหวัดเชียงใหม่. หน้า 856-865.

ที่	ชื่อ-สกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย
2.	นายธีรพงษ์ สังข์ศรี 3309901602xxx ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2552) วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (2546)	<p>วิทยาญจนดา เกตุใหม่ , นิชาภา เตียขุนทด, ธีรพงษ์ สังข์ศรี และ อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์. (2562). การพัฒนาระบบสืบค้นโรงแรมจากผลสรุปความคิดเห็นด้วยเทคนิคเหมืองข้อมูลความคิดเห็นระดับคุณลักษณะ. การประชุมวิชาการระดับชาติ "วิทยาศาสตร์วิจัย" ครั้งที่ 11. คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 23 -24 พฤษภาคม 2562 หน้า 891-899.</p> <p>ธีรศักดิ์ สังข์ศรี, ธีรพงษ์ สังข์ศรี, อภิสิทธิ์ เดิมสันเทียะ, เมธี ทองดี และณัฐินี ทองดี. (2562). การบูรณาการระบบสารสนเทศเพื่อจัดทำฐานข้อมูลบุคลากรด้านการท่องเที่ยว สาขาที่ฝึกและการเดินทางของกลุ่มจังหวัดนครชัยบุรินทร์. การประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 11. 24 - 25 ตุลาคม 2562, หน้า 276-279.</p> <p>อภิสิทธิ์ เดิมสันเทียะ, ธีรศักดิ์ สังข์ศรี, ธีรพงษ์ สังข์ศรี, เมธี ทองดี และณัฐินี ทองดี. (2562). การพัฒนาระบบสารสนเทศสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำหรับบุคลากรด้านการท่องเที่ยว สาขาที่ฝึกและการเดินทางของกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 1 (กลุ่มจังหวัดนครชัยบุรินทร์). การประชุมวิชาการระดับชาติด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 11. 24 - 25 ตุลาคม 2562, หน้า 280-285.</p>

ที่	ชื่อ-สกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย
			<p>ธีรศักดิ์ สังข์ศรี, อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์ และธีรพงษ์ สังข์ศรี. (2561). ระบบแนะนำแหล่งท่องเที่ยวบนแผนที่ออนไลน์ในจังหวัดนครราชสีมาด้วยเทคนิคการทำเหมืองข้อมูล. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 3 (การบูรณาความรู้เพื่อสังคมที่ยั่งยืน). 18 - 20 กรกฎาคม 2561, หน้า 129-136.</p> <p>ธีรพงษ์ สังข์ศรี อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์ และ ธีรศักดิ์ สังข์ศรี. (2561). การพัฒนาระบบตรวจสอบอัตโนมัติแบบอัตโนมัติผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ แบบเรียลไทม์ด้วยเทคนิคการวัดความคล้ายคลึงเอกสารร่วมกับการเรียนรู้ของเครื่อง. การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 3 (การบูรณาความรู้เพื่อสังคมที่ยั่งยืน). 18-20 กรกฎาคม 2561. หน้า 65-74.</p>

ที่	ชื่อ-สกุล เลขบัตรประจำตัว ประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย
			<p>อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์, อีรพงษ์ สังข์ศรี, ศุภชานันท์ วนภู, ศรายุทธ เนียนกระโทก และ อีรศักดิ์ สังข์ศรี. (2561). การส่งเสริมและเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยววิถีไทยด้วยการบูรณาการฐานความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 3 (การบูรณาการความรู้เพื่อสังคมที่ยั่งยืน) 18 - 20 กรกฎาคม 2561. หน้า 75-83.</p> <p>อีรพงษ์ สังข์ศรี, อีรศักดิ์ สังข์ศรี, ศรายุทธ เนียนกระโทก, ศุภชานันท์ วนภู และอุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์. (2561). ระบบการวิเคราะห์ความพึงพอใจและทัศนคติของนักท่องเที่ยวเชิงวิถีไทยในจังหวัดนครราชสีมาโดยใช้เทคนิคการทำเหมืองข้อมูลความคิดเห็น. การประชุมวิชาการระดับชาติ "มศว วิจัย" ครั้งที่ 11. สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 28-30 มีนาคม 2561, หน้า 977-988.</p>

ที่	ชื่อ-สกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย
3.	นางสาวมยุรฉัตร จรรย์ญา 3410100903xxx อาจารย์ หมายเหตุ นามสกุลเดิม ศรีมันตะ	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สิ่งแวดล้อมศึกษา) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (2563) วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (การศึกษาวิทยาศาสตร์ วิชาเอก คอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง (2547) ครุศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา) วิทยาลัยครูสุรินทร์ (2537)	มยุรฉัตร ศรีมันตะ, นงนภัส เทียงกมล และพุดพิงศ์ สัตยวงศ์ทิพย์. (2563). การพัฒนารูปแบบ ไตรสิกขาเพื่อการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม. วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครราชสีมา (NRRU Community Research Journal). ปีที่ 14 ฉบับที่ 4 พฤศจิกายน - ธันวาคม 2563, 14 (4) . หน้า 172-186.
4.	นายปริญญา ชินจ่อหอ 3300100773xxx อาจารย์	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต (2558) อุตสาหกรรมศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ (2549)	Jongmuenwai, B., Chinjoho, P. and Prachai, S. (2016). Data warehouse use geographic information system for ornamentals. International Multi Conference of Engineers and Computer Scientists (IMECS 2016). V.1 16-18 March 2016 , pp 157- 162.

ที่	ชื่อ-สกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จ การศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย
5.	นางสาวสุขสถิต มีสถิตย์ 3309901823XXX อาจารย์	Doctor of Philosophy (Computing Sciences) University of Technology Sydney, Australia (2549) Master of Science (Computing) University of Technology Sydney, Australia (2543) วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏเพชรบุรี (2538)	<p>สุขสถิต มีสถิตย์ และ นีรพล สุนาพรหม. (2562). แอปพลิเคชันแนะนำร้านผ้าคราม กรณีศึกษาร้านผ้าคราม จังหวัดสกลนคร. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 5 (NCTIM 2019). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม. 4-5 มีนาคม 2562, หน้า 2507-2511.</p> <p>นภัสกร พิมพ์พงษ์ และ สุขสถิต มีสถิตย์. (2563). เกมอักษรไทยพาเพลิน บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 6 (NCTIM 2020). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม. 11-12 มีนาคม 2563, หน้า 2982-2987.</p> <p>สุขสถิต มีสถิตย์ และปิยวรรณ โถปาสอน. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ความเป็นจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น กรณีศึกษา “ผ้าย้อมครามสกลนคร”. วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, ปีที่ 6 ฉบับที่ 2. กรกฎาคม - ธันวาคม 2563. หน้า 31-39.</p>

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

อุตสาหกรรมดิจิทัล (Digital Industry) เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่เปี่ยมศักยภาพที่รัฐบาลต้องการผลักดันให้เกิดการเติบโตอย่างเป็นระบบเต็มรูปแบบภายใต้แผนเศรษฐกิจดิจิทัล จากรายงานผลการสำรวจมูลค่าตลาดเนื้อหาดิจิทัลในปี 2561 โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พบว่า มูลค่าดิจิทัลคอนเทนต์ในประเทศไทยมีแนวโน้มเติบโตเพิ่มขึ้น ประเมินจากปริมาณงานที่ผู้ประกอบการกำลังผลิต และแนวโน้มความต้องการในตลาด

เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อดิจิทัลมีบทบาทอย่างมากต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน การบริโภคข้อมูลข่าวสาร ไม่ว่าจะเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงต่าง ๆ อุตสาหกรรมด้านการสื่อสาร อุตสาหกรรมด้านการออกแบบ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับการศึกษา เป็นต้น ดังนั้น ผู้ที่สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล การผลิตสื่อดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ จะเป็นบุคลากรที่สำคัญในการส่งเสริมการสร้างสื่อสร้างสรรค์ เกิดการกระจายข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ อินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไร้สายต่าง ๆ ทำให้รูปแบบของซอฟต์แวร์ด้านปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูล อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง รวมถึงสื่อต้นแบบของซอฟต์แวร์ด้านปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูล อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง รวมถึงสื่อต้นแบบมีเดีย มีการพัฒนาและแข่งขันกันมากขึ้น ทั้งในด้านเนื้อหา เทคโนโลยี รูปแบบ รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่ทุกประเทศให้ความสำคัญมากเป็นอันดับต้น ๆ เนื่องจากใช้ทรัพยากรมนุษย์ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Human Capital) ที่มีประสิทธิภาพนั้น สามารถสร้างรายได้กลับเข้าประเทศได้อย่างมหาศาล นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้รูปแบบของความต้องการบุคลากรเปลี่ยนไป ซึ่งพัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์สามารถนำไปสร้างมูลค่าเพิ่มได้อย่างมหาศาล ตัวอย่างการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์และก่อให้เกิดมูลค่าในเชิงพาณิชย์ เช่น การใช้ซอฟต์แวร์แชทบอทมาช่วยในการขายของ เป็นต้น เห็นได้ชัดจากอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ด้านดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์การ์ตูน เกมออนไลน์ วิดีโอเกม เกมมือถือ และสื่อผสม (Multimedia) ต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันมีความต้องการผลงานนวัตกรรมและสื่อดิจิทัลในรูปแบบเหล่านี้เป็นจำนวนมาก จากการบริโภคสื่อดิจิทัลทั้งในและต่างประเทศ

เมื่อความต้องการมีจำนวนเพิ่มขึ้น ความต้องการด้านบุคลากรที่มีความสามารถในการผลิตผลงานก็มีเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ดังนั้นการพัฒนาหลักสูตรสาขาวิชาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลจึงมีความจำเป็นและสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 - 2564) ที่ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมและการนำมาใช้ขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกมิติเพื่อยกระดับศักยภาพของประเทศ โดยจะมุ่งเน้นการนำความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรม ทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจทั้งในเรื่องกระบวนการผลิตและรูปแบบผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ ๆ รวมทั้งสอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงานและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

การวางแผนหลักสูตรได้คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคมการเมืองการปกครอง วิทยาศาสตร์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นไปอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ซึ่งถือเป็นเทคโนโลยีที่มีความสำคัญในการขับเคลื่อนความรู้ ข้อมูลข่าวสาร ในโลกยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตจะเป็นตัวกลางที่สำคัญในการหลอมรวมสื่อโทรคมนาคม สารสนเทศ และวิทยุโทรทัศน์เข้าด้วยกันเพื่อสร้างการบริการที่หลากหลาย ส่งผลให้เกิดความพยายามในการนำเอาเทคโนโลยีเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการองค์กร การจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาการ ดำเนินการขององค์กรที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้จำเป็นต้องใช้นักเทคโนโลยี สารสนเทศจำนวนมาก ที่มีความเป็นมืออาชีพ มีความความรู้ มีความเข้าใจในด้านการบูรณาการเทคโนโลยี สารสนเทศสำหรับการดำเนินงาน มีความเข้าใจในผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรม มีคุณธรรม จริยธรรม ที่จะช่วยชี้แนะและขับเคลื่อนให้การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นไปในรูปแบบที่สอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทใน ปัจจุบัน

ประเทศไทยได้จัดทำแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เพื่อใช้เป็นกรอบในการผลักดันให้ เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ซึ่งรวมถึงการปรับเปลี่ยน กระบวนทัศน์ทางความคิดในทุกภาคส่วน การปฏิรูปกระบวนการทางธุรกิจ การผลิต การค้า และการบริการ การปรับปรุงประสิทธิภาพการบริหารราชการแผ่นดิน และการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน โดยมี เป้าหมายให้ประเทศไทยก้าวสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่าง เต็มศักยภาพ และสามารถใช้นวัตกรรมดิจิทัลสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน

12. ผลกระทบจากข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของ มหาวิทยาลัย

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลจากการที่ประเทศไทยประกาศนโยบายประเทศไทย 4.0 เน้นขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วย นวัตกรรม และได้ให้ความสำคัญในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยการจัดทำแผนพัฒนา ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มุ่งเน้นการพัฒนาระยะยาวอย่างยั่งยืน ดังนั้นในการพัฒนาหลักสูตรจึง จำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่มีศักยภาพและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามนโยบายดังกล่าว โดยการ พัฒนาหลักสูตรให้ตอบสนองความต้องการด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม พัฒนาบุคลากรที่มีคุณภาพ มีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพของตนเองให้ทันต่อความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การพัฒนาหลักสูตร เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย หลักสูตรใหม่ ปี พ.ศ. 2564 จึงมุ่งเน้นให้บัณฑิตมีความรู้ความสามารถ และนำทักษะ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้งานได้อย่างสอดคล้องกับบริบทของประเทศไทยในยุค Thailand 4.0 สามารถ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างงานในรูปแบบต่าง ๆ และสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ พร้อมทั้ง การบูรณาการทักษะชีวิตของสังคมดิจิทัลกับทักษะวิชาชีพ เพื่อให้มีความสามารถในการทำงานได้ หลากหลายตามความต้องการของผู้เรียนและตอบโจทย์ภาคอุตสาหกรรมและสถานประกอบการ

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาพันธกิจในการผลิตบัณฑิตที่มีสำนึกดี มีความรู้ และสามารถ ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก อีกทั้งส่งเสริมการวิจัย สร้างองค์ความรู้ พัฒนาเทคโนโลยีและ นวัตกรรมบนพื้นฐานของภูมิปัญญาไทยและสากล เสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนสู่การยอมรับในระดับ สากล และสืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติและสร้างสรรค์คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นก้าวไกลสู่สากล

ผลจากการที่ประเทศไทยประกาศนโยบายประเทศไทย 4.0 เน้นขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรม และได้ให้ความสำคัญในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยการจัดทำแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มุ่งเน้นการพัฒนาในระยะยาวอย่างยั่งยืน ซึ่งผลดังกล่าวจะก่อให้เกิดการพัฒนาทางชุมชน สังคมและวัฒนธรรม ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่มุ่งพัฒนาท้องถิ่นที่ได้รับการยอมรับในระดับประเทศ และมุ่งสร้างบัณฑิตที่เป็นคนดี มีคุณธรรม นำสังคม จะต้องพัฒนาหลักสูตรเพื่อผลิตบัณฑิตในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัล ให้สอดคล้องกับความต้องการประเทศที่มุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม โดยมีความรู้ในด้านการจัดการเทคโนโลยีและธุรกิจดิจิทัล นำไปสู่การสร้างสรรค นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีที่เป็นผลิตภัณฑ์ เป็นการบริการ และเป็นกระบวนการที่มีประโยชน์และสอดคล้องกับความต้องการของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน วิจัย สร้างองค์ความรู้ พัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม บนพื้นฐานของภูมิปัญญาไทยและสากลตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา โดยใช้การจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลตลอดจนมีความรู้ ทักษะด้านการประกอบการธุรกิจในยุคดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อม นำไปสู่การสร้างธุรกิจ Tech Startup โดยที่ เปิดโอกาสให้คนสามารถทำงานได้จากทุกมุมโลก ก่อให้เกิด การเปลี่ยนแปลงในวิธีการในการแข่งขันและดำเนินธุรกิจ และยังก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวิถีในการทำงานของมนุษย์ ได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืนต่อไป

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัย

13.1 รายวิชาที่ต้องเรียนจากคณะ/สาขาวิชาอื่น

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	กลุ่มวิชาภาษา	จำนวน 4 รายวิชา
	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	จำนวน 5 รายวิชา
	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	จำนวน 5 รายวิชา
	รายวิชาเลือกในกลุ่มวิชาใดก็ได้	จำนวน 2 รายวิชา
หมวดวิชาเลือกเสรี		จำนวน 2 รายวิชา

13.2 การบริหารจัดการ

การจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ดำเนินการโดยคณะกรรมการหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ในส่วนของหมวดวิชาเฉพาะจะจัดการเรียนการสอนโดยสาขาวิชา ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนทุกรายวิชา ดำเนินการตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 โดยมีคณะกรรมการกำกับ ติดตามการจัดการเรียน การสอน และมีการประเมินผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ในทุกภาคการศึกษา และรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบ มคอ.7 ทุกปีการศึกษา นอกจากนี้ ทางมหาวิทยาลัยได้จัดให้มีรายวิชาในหมวดเลือกเสรีเพื่อให้นักศึกษาในหลักสูตรสามารถเลือกเรียนรายวิชาต่าง ๆ ที่เปิดสอนได้ตามความสนใจ

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

"มุ่งผลิตบัณฑิตให้เป็นนักปฏิบัติ มีความรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยการใช้สถานการณ์จริงเพื่อพัฒนาท้องถิ่น"

มุ่งผลิตบัณฑิตเป็นนักปฏิบัติ หมายถึง การมุ่งเน้นพัฒนาบัณฑิตให้มีทักษะการปฏิบัติเพื่อสามารถพัฒนานวัตกรรมและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลได้

มุ่งผลิตบัณฑิตมีความรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การมุ่งเน้นพัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้รอบด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เข้าใจการเปลี่ยนผ่านสู่องค์กรดิจิทัล มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคต และสามารถพัฒนานวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อใช้พัฒนาท้องถิ่นได้

มุ่งผลิตบัณฑิตสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หมายถึง การมุ่งเน้นพัฒนาบัณฑิตให้เข้าใจสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปประยุกต์เพื่อสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลในการพัฒนาท้องถิ่น อีกทั้งยังมุ่งให้บัณฑิตมีความรับผิดชอบต่อสังคม ยึดมั่นจรรยาบรรณ และจริยธรรมในงานวิชาชีพ

1.2 ความสำคัญ

สาขาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย เป็นสาขาวิชาที่เน้นสร้างนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation) พาณิชย์ดิจิทัล (Digital Commerce) การวิเคราะห์ข้อมูลของผู้บริโภค (Consumer Insights Analytics and Data Center) และสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์และแอนิเมชัน (Creative Digital Media and Animation) สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นหรือภาคอุตสาหกรรมดิจิทัล ตรงตามพันธกิจในการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาด้านการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาท้องถิ่น และสนองต่อการปฏิรูปการศึกษาไทย โดยจะมุ่งเน้นการนำความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรมรวมทั้งการบริหารการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในองค์กร ทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจทั้งในเรื่องกระบวนการผลิตและรูปแบบผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ ๆ รวมทั้งสอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงานและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ตอบโจทย์การพัฒนาประเทศตามนโยบาย Thailand 4.0

1.3 วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตบัณฑิต หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ดังนี้

1.3.1 เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีทักษะในงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย สามารถพัฒนานวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ

1.3.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีจิตสาธารณะ ซื่อสัตย์สุจริต ปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณทางวิชาชีพ มีความรับผิดชอบต่อสังคม สามารถแก้ปัญหา ประสานงาน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

หลักสูตรนี้จะดำเนินการแล้วเสร็จครบถ้วนในรอบการศึกษา (4 ปี)

2.1 แผนการพัฒนา/การเปลี่ยนแปลง	2.2 กลยุทธ์	2.3 หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาหลักสูตรให้มีมาตรฐาน ไม่ต่ำกว่าที่ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาหลักสูตรโดยมีพื้นฐานจากหลักสูตรในระดับสากล - ติดตามประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ 	<ul style="list-style-type: none"> - เอกสารปรับปรุงหลักสูตร - รายงานผลการประเมินหลักสูตร
<ul style="list-style-type: none"> - ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล 	<ul style="list-style-type: none"> - ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตและผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีดิจิทัล 	<ul style="list-style-type: none"> - รายงานผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้บัณฑิตของผู้ประกอบการ - ผู้ใช้บัณฑิตมีความพึงพอใจในด้านทักษะ ความรู้ ความสามารถในการทำงาน โดยเฉลี่ยในระดับดี
<ul style="list-style-type: none"> - พัฒนาบุคลากรด้านการเรียนการสอนและบริการวิชาการ ให้มีประสบการณ์จากการนำความรู้ทางเทคโนโลยีดิจิทัลไปปฏิบัติงานจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - สนับสนุนบุคลากรด้านการเรียนการสอนให้ทำงานบริการวิชาการแก่หน่วยงานภายนอก 	<ul style="list-style-type: none"> - ปริมาณงานบริการวิชาการต่ออาจารย์ในหลักสูตร

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบการจัดการศึกษาในหลักสูตร

ใช้ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา มี 2 ภาคการศึกษา มีภาคการศึกษาละ 15 สัปดาห์

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน โดยจัดการเรียนการสอน จำนวน 8 สัปดาห์ แต่ไม่เกิน 9 สัปดาห์ต่อภาคการศึกษา และลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

เป็นไปตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2560

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วันเวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคปกติ วันจันทร์-วันศุกร์ เวลาราชการปกติ

โครงการการศึกษาเพื่อปวงชน (ภาค กศ.ปช.) วันเสาร์ – อาทิตย์

โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ภาคการศึกษาที่ 1 ตั้งแต่ เดือนกรกฎาคม ถึง เดือนพฤศจิกายน
- ภาคการศึกษาที่ 2 ตั้งแต่ เดือนธันวาคม ถึงเดือนเมษายน
- ภาคฤดูร้อน ตั้งแต่ เดือนพฤษภาคม ถึง เดือนมิถุนายน

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 1) สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าทุกแผนการเรียนจากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง
- 2) มีคุณสมบัติครบถ้วนตามระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

- 1) การปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษากับการศึกษาในระดับอุดมศึกษา
- 2) พื้นฐานความรู้ในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลแตกต่างกัน
- 3) ความรู้ ทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษแตกต่างกัน

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

- 1) จัดการปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ แนะนำการวางแผนเป้าหมายชีวิต เทคนิคการเรียนในมหาวิทยาลัย และการแบ่งเวลา
- 2) จัดให้มีระบบอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำหน้าที่สอดส่องดูแล ตักเตือน ให้คำแนะนำแก่นักศึกษา และให้เน้นย้ำในกรณีที่นักศึกษามีปัญหาตามข้างต้นเป็นกรณีพิเศษ

3) จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสัมพันธ์ของนักศึกษาและการดูแลนักศึกษา ได้แก่ วันแรกพบระหว่างนักศึกษากับอาจารย์ วันพบผู้ปกครอง การติดตามการเรียนของนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 จากอาจารย์ผู้สอน และจัดกิจกรรมสอนเสริมถ้าจำเป็น

4) จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมพื้นฐานความรู้ในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้แก่นักศึกษา

5) จัดสอนเสริมความรู้พื้นฐานก่อนการเรียน จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมให้แก่นักศึกษา ด้านทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

- ภาคปกติ ปีละ 30 คน

ระดับชั้นปี	จำนวนนักศึกษาในแต่ละปีการศึกษา				
	2564	2565	2566	2567	2568
ชั้นปีที่ 1	30	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 2	-	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 3	-	-	30	30	30
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	30	30
รวมจำนวนนักศึกษา	30	60	90	120	120
จำนวนบัณฑิตที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	30	30

- โครงการการศึกษาเพื่อปวงชน (ภาค กศ.ปช.) ปีละ 30 คน

ระดับชั้นปี	จำนวนนักศึกษาในแต่ละปีการศึกษา				
	2564	2565	2566	2567	2568
ชั้นปีที่ 1	30	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 2	-	30	30	30	30
ชั้นปีที่ 3	-	-	30	30	30
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	30	30
รวมจำนวนนักศึกษา	30	60	90	120	120
จำนวนบัณฑิตที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	30	30

2.6 งบประมาณตามแผน

1) งบประมาณ

ใช้งบประมาณของสาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ดังนี้

- ภาคปกติ ปีละ 30 คน

รายการ	งบประมาณประจำปี				
	2564	2565	2566	2567	2568
งบดำเนินงาน	744,000	1,488,000	2,232,000	2,976,000	2,976,000
- หมวดค่าตอบแทน	232,500	465,000	697,500	930,000	930,000
- หมวดค่าใช้สอย	186,000	372,000	558,000	744,000	744,000
- หมวดค่าวัสดุ	279,000	558,000	837,000	1,116,000	1,116,000
- หมวดค่าสาธารณูปโภค	46,500	93,000	139,500	186,000	186,000
งบลงทุน					
- หมวดครุภัณฑ์	186,000	372,000	558,000	744,000	744,000
รวมทั้งสิ้น	930,000	1,860,000	2,790,000	3,720,000	3,720,000

- โครงการการศึกษาเพื่อปวงชน (ภาค กศ.ปช.)

รายการ	งบประมาณประจำปี				
	2564	2565	2566	2567	2568
งบดำเนินงาน	744,000	1,488,000	2,232,000	2,976,000	2,976,000
- หมวดค่าตอบแทน	232,500	465,000	697,500	930,000	930,000
- หมวดค่าใช้สอย	186,000	372,000	558,000	744,000	744,000
- หมวดค่าวัสดุ	279,000	558,000	837,000	1,116,000	1,116,000
- หมวดค่าสาธารณูปโภค	46,500	93,000	139,500	186,000	186,000
งบลงทุน					
- หมวดครุภัณฑ์	186,000	372,000	558,000	744,000	744,000
รวมทั้งสิ้น	930,000	1,860,000	2,790,000	3,720,000	3,720,000

2) ประมาณการค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตนักศึกษาตามหลักสูตร

31,000 บาท/คน/ปี

2.7 ระบบการศึกษา

มีการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ทั้งในระบบชั้นเรียน การเรียนแบบออนไลน์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีระบบการวัดผล ประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่แน่นอน โดยหลักสูตรออกแบบเน้นให้ผู้เรียนสามารถเลือกองค์ประกอบของการเรียนเองได้อย่างอิสระเพื่อให้ตรงกับ การประกอบอาชีพที่ต้องการในอนาคตและมีทักษะที่ปฏิบัติได้จริงในสายอาชีพที่ต้องการ

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา และการลงทะเบียนข้ามมหาวิทยาลัย

1) การโอนผลการเรียนรายวิชาที่เคยศึกษามาแล้วในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย จะต้องได้รับการอนุมัติประธานหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย และคณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

2) การเทียบโอนผลการเรียน หน่วยกิต รายวิชา เปิดให้เฉพาะหลักสูตรที่ดำเนินการตามมาตรฐานคุณวุฒิสาขาคอมพิวเตอร์ โดยต้องเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ว่าด้วยการโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียน และการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ เข้าสู่การศึกษาในระบบ ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2560

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ใช้ระยะเวลาในการสำเร็จการศึกษาไม่เกิน 8 ปี สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 123 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิต	รวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	123	หน่วยกิต
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาภาษา			9-14	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์			11-16	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี			5-10	หน่วยกิต
2) หมวดวิชาเฉพาะ		ไม่น้อยกว่า	87	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน			9	หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ			45	หน่วยกิต
- กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ			6	หน่วยกิต
- กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ			9	หน่วยกิต
- กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์			18	หน่วยกิต
- กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์			12	หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก			27	หน่วยกิต
2.4 กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ			6	หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเลือกเสรี		ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

1) ความหมายของเลขประจำวิชา

- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เลขประจำวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ประกอบด้วยเลข 6 หลัก มีความหมาย ดังนี้

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 1 หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ใช้เลข 0 เป็นเลขของหมวดวิชา

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 2-3 หมายถึง ปีหลักสูตรของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 4 หมายถึง กลุ่มวิชาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

- เลข 1 หมายถึง กลุ่มวิชาภาษา
- เลข 2 หมายถึง กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- เลข 3 หมายถึง กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ลำดับเลขตำแหน่งที่ 5-6 หมายถึง ลำดับรายวิชาในกลุ่มวิชา

- หมวดวิชาเฉพาะ

เลขประจำวิชาในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ประกอบด้วยเลข 6 หลัก มีความหมายดังนี้

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 1-3 ของสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย คือ 416

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 4 หมายถึง กลุ่มย่อยในสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียโดยที่

เลข 0 หมายถึง กลุ่มวิชาแกน

เลข 1 หมายถึง กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ

เลข 2 หมายถึง กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์

เลข 3 หมายถึง กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์

เลข 4 หมายถึง กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ

ลำดับเลขตำแหน่งที่ 5-6 หมายถึง ลำดับรายวิชาในแต่ละกลุ่ม หรือความยากง่าย

ของวิชา

2) รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย มีรายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร ดังนี้

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ต้องเรียนทุกกลุ่มวิชารวมไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต โดยมีรายวิชาบังคับ จำนวน 25 หน่วยกิต และรายวิชาเลือก อย่างน้อย 5 หน่วยกิต จากรายวิชาเลือกในกลุ่มวิชาใดก็ได้ ดังนี้

1. กลุ่มวิชาภาษา	เรียน	9	หน่วยกิต
1.1 บังคับ		9	หน่วยกิต
061101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร			3(3-0-6)
061102 ภาษาอังกฤษ 1			2(1-2-3)
061103 ภาษาอังกฤษ 2			2(1-2-3)
061104 ภาษาอังกฤษ 3			2(1-2-3)
1.2 เลือก		0-5	หน่วยกิต
061105 ภาษาไทยเพื่องานอาชีพ			3(3-0-6)
061106 ความงดงามทางภาษาไทย			3(3-0-6)
061107 ภาษาอังกฤษ 4			2(1-2-3)
061108 ภาษาจีนกลางพื้นฐาน			3(3-0-6)
061109 ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน			3(3-0-6)
061110 ภาษาเขมรพื้นฐาน			3(3-0-6)
061111 ภาษาฮินดีพื้นฐาน			3(3-0-6)
061112 ภาษาฝรั่งเศสพื้นฐาน			3(3-0-6)
061113 ภาษาลาวพื้นฐาน			3(3-0-6)
061114 ภาษาพม่าพื้นฐาน			3(3-0-6)

061115	ภาษาเวียดนามพื้นฐาน	3(3-0-6)
061116	ภาษาเกาหลีพื้นฐาน	3(3-0-6)

2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เรียน 9-16 หน่วยกิต
2.1 บัณฑิต 9 หน่วยกิต

061201	ศาสตร์พระราชของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๙	2(1-2-3)
061202	ความเป็นไทย	3(3-0-6)
061203	อาเซียนศึกษาและความเป็นพลเมืองอาเซียน	2(1-2-3)
061204	การคิดเพื่อการดำเนินชีวิต	2(1-2-3)

2.2 บัณฑิตเลือก 2 หน่วยกิต

061205	การเป็นผู้ประกอบการสมัยใหม่	2(1-2-3)
061206	เศรษฐกิจกับวิถีชีวิต	2(1-2-3)
061207	การจัดการตนเองเพื่อการพัฒนางาน	2(1-2-3)

2.3 เลือก 0-5 หน่วยกิต

061208	จิตวิทยาเพื่อการดำเนินชีวิต	3(3-0-6)
061209	มนุษย์กับสุนทรียภาพ	3(3-0-6)
061210	การใช้เหตุผลในสังคม	2(2-0-4)
061211	ความรู้เกี่ยวกับระบบโลก สังคมโลกในปัจจุบันและอนาคต	3(3-0-6)
061212	มนุษย์กับอารยธรรม	2(2-0-4)
061213	กฎหมายในการดำรงชีวิต	3(3-0-6)
061214	แหล่งและวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง	2(2-0-4)

3. กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และเทคโนโลยี เรียน 3-6 หน่วยกิต
3.1 บัณฑิต 3 หน่วยกิต

061301	คณิตศาสตร์เพื่อการตัดสินใจ	2(1-2-3)
061302	วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อสุขภาพ	1(0-2-1)

3.2 บัณฑิตเลือก 2 หน่วยกิต

061303	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อจัดการสารสนเทศออนไลน์	2(1-2-3)
061304	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและสื่อประสม	2(1-2-3)
061305	เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับสำนักงานอัตโนมัติ	2(1-2-3)

3.3 เลือก 0-5 หน่วยกิต

061306	สิ่งแวดล้อมและพลังงานเพื่อความยั่งยืนแห่งชีวิต	3(3-0-6)
061307	อาหารเพื่อชีวิต	2(1-2-3)
061308	เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน	2(1-2-3)

ข. หมวดวิชาเฉพาะ	เรียนไม่น้อยกว่า	84	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	ปัญหาประดิษฐ์เบื้องต้น		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(3-0-6)
2. กลุ่มวิชาเอกเลือก	เรียนไม่น้อยกว่า	30	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	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่ ขั้นสูง	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(2-2-5)
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)

3. กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

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

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาโดยไม่ซ้ำ
กับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การ
สำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้

แนวทางการเลือกเรียนกลุ่มวิชาเอกเลือก

กลุ่มวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย ได้แก่ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) และด้านดิจิทัลมีเดีย (Digital Media) โดยมีกลุ่มวิชาต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสามารถเลือกได้ตามกลุ่มวิชาชีพที่สนใจ แต่ละรายวิชาอยู่ในกลุ่มต่าง ๆ สามารถหมุนเวียนใช้ร่วมกันในทั้ง 2 ด้าน โดยผู้เรียนสามารถเลือกกลุ่มวิชาเอกเลือกที่เหมาะสมกับตนเองมากที่สุด

ตัวอย่างกลุ่มวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

อาชีพที่สามารถประกอบอาชีพได้	กลุ่มวิชาเอกเลือก
1. นักพัฒนานวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	1. กลุ่มเทคโนโลยีเว็บและแพลตฟอร์ม
2. นักพัฒนาระบบดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	2. กลุ่มเทคโนโลยีเคลื่อนที่
3. เจ้าหน้าที่ทำงานทางด้านการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลดิจิทัลในองค์กร	3. กลุ่มอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง
4. นักวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	4. กลุ่มธุรกิจดิจิทัล
5. นักการตลาดดิจิทัล	5. กลุ่มปัญญาประดิษฐ์สำหรับองค์กรดิจิทัล
6. นักพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ	6. กลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน
7. นักวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอข้อมูลด้วยสื่อดิจิทัล	7. กลุ่มนักวิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล
8. ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล Digital Startup	

ตัวอย่างกลุ่มวิชาชีพด้านดิจิทัลมีเดีย

อาชีพที่สามารถประกอบอาชีพได้	กลุ่มวิชาเอกเลือก
1. นักออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์	1. กลุ่มเทคโนโลยีเว็บและแพลตฟอร์ม
2. ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล Youtuber / Vlogger	2. กลุ่มดิจิทัลคอนเทนต์
3. นักออกแบบเกมดิจิทัล	3. กลุ่มเทคโนโลยีเคลื่อนที่
4. นักออกแบบโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ	4. กลุ่มธุรกิจดิจิทัล
	5. กลุ่มนวัตกรรมดิจิทัลมีเดีย
	6. กลุ่มการออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัล

3.1.4 แผนการศึกษา ภาคปกติ

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 1	2(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาแกน)	416001 คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)
	416002 ความฉลาดทางดิจิทัล	3(2-2-5)
	416003 หลักการเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
รวม		11(x-x-x)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 2	3(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 3	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 4	2(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416101 แพลตฟอร์มดิจิทัลและเทคโนโลยีเว็บ	3(2-2-5)
	416102 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงทางไซเบอร์	3(2-2-5)
	416201 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)
	416202 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่เบื้องต้น	3(2-2-5)
รวม		19(x-x-x)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 5	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 6	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 7	3(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416203 การบริหารกระบวนการระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
	416204 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
	416301 ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น	3(2-2-5)
	416302 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
รวม		19(x-x-x)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 8	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 9	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 10	2(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416303 การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์	3(2-2-5)
เฉพาะ (วิชาเอกเลือก)	วิชาเลือกวิชาที่ 1	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 2	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 3	3(x-x-x)
รวม		18(x-x-x)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 11	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 12	3(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416304 การบริหารจัดการองค์กรดิจิทัล	3(2-2-5)
	416401 ระบบฐานข้อมูลและเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล	3(2-2-5)
เฉพาะ (วิชาเอกเลือก)	วิชาเลือกวิชาที่ 4	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 5	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 6	3(x-x-x)
รวม		20(x-x-x)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 13	1(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 14	2(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416305 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
	416402 การจัดการข้อมูลแบบอัตโนมัติ	3(2-2-5)
เฉพาะ (วิชาเอกเลือก)	วิชาเลือกวิชาที่ 7	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 8	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 9	3(x-x-x)
รวม		18(x-x-x)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416306 วิศวกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
เฉพาะ (วิชาเอกเลือก)	416403 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)
เลือกเสรี	xxxxxx วิชาที่ 1	3(x-x-x)
	xxxxxx วิชาที่ 2	3(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ)	416501 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทาง เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	1(0-90-0)
รวม		13(x-x-x)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
เฉพาะ (วิชาฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ)	416502 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทาง เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย หรือ	5(0-450-0)
	416503 สหกิจศึกษา	6(0-640-0)
รวม		5(0-450-0) หรือ 6(0-640-0)

แผนการศึกษา โครงการการศึกษาเพื่อปวงชน (ภาค กศ.ปช.)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 1	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 2	2(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาแกน)	416001 คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)
	416002 ความฉลาดทางดิจิทัล	3(2-2-5)
	416003 หลักการเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
รวม		13(x-x-x)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 3	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 4	3(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416101 แพลตฟอร์มดิจิทัลและเทคโนโลยีเว็บ	3(2-2-5)
	416102 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงทางไซเบอร์	3(2-2-5)
	416201 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	3(2-2-5)
รวม		14(x-x-x)

ปีที่ 1 ภาคฤดูร้อน

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 5	2(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416202 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่เบื้องต้น	3(2-2-5)
	416203 การบริหารกระบวนการระบบดิจิทัล	3(2-2-5)
รวม		8(x-x-x)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 6	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 7	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 8	1(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416204 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
	416301 ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น	3(2-2-5)
	416302 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
รวม		14(x-x-x)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 9	1(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 10	2(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 11	2(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416303 การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์	3(2-2-5)
	416304 การบริหารจัดการองค์กรดิจิทัล	3(2-2-5)
	416401 ระบบฐานข้อมูลและเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล	3(2-2-5)
รวม		14(x-x-x)

ปีที่ 2 ภาคภาคฤดูร้อน

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
เฉพาะ (วิชาเอกเลือก)	วิชาเลือกวิชาที่ 1	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 2	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 3	3(x-x-x)
รวม		9(x-x-x)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 12	3(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416402 การจัดการข้อมูลแบบอัตโนมัติ	3(2-2-5)
เฉพาะ (วิชาเอกเลือก)	วิชาเลือกวิชาที่ 4	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 5	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 6	3(x-x-x)
รวม		15(x-x-x)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
ศึกษาทั่วไป	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 13	3(x-x-x)
	ศึกษาทั่วไปวิชาที่ 14	2(x-x-x)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416305 หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
	416403 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)
เลือกเสรี	xxxxxx วิชาที่ 1	3(x-x-x)
รวม		14(x-x-x)

ปีที่ 3 ภาคฤดูร้อน

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
เฉพาะ (วิชาเอกเลือก)	วิชาเลือกวิชาที่ 7	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 8	3(x-x-x)
	วิชาเลือกวิชาที่ 9	3(x-x-x)
รวม		9(x-x-x)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)
เฉพาะ (วิชาเอกบังคับ)	416306 โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)
เลือกเสรี	xxxxxx วิชาที่ 2	3(x-x-x)
เฉพาะ (กลุ่มวิชาฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ)	416501 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทาง เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	1(0-90-0)
รวม		7(x-x-x)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

หมวดวิชา	รหัสและชื่อวิชา	หน่วยกิต (ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)
เฉพาะ (วิชาฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ)	416502 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทาง เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย หรือ	5(0-450-0)
	416503 สหกิจศึกษา	6(0-640-0)
รวม		5/6

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. กลุ่มวิชาภาษา

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
061101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication) ความสำคัญของภาษาไทยในฐานะเป็นเครื่องมือสื่อสาร กระบวนการพัฒนาทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน การใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน การย่อความ การสรุปความ การใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ การเขียน รายงาน การนำเสนอผลงานโดยใช้สื่อและเทคโนโลยี	3(3-0-6)
061102	ภาษาอังกฤษ 1 (English 1) การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเบื้องต้นเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการทักทาย การแนะนำตัว การบรรยายบุคคล การบรรยายสิ่งของการบรรยายสถานที่ การบรรยายเหตุการณ์ต่าง ๆ การระบุนิยามและความสนใจและงานอดิเรก และการวางแผนอนาคต	2(1-2-3)
061103	ภาษาอังกฤษ 2 (English 2) การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในระดับที่สูงขึ้น การขอข้อมูลและการให้ข้อมูลทั่วไป การให้ข้อเสนอแนะ การแสดงความคิดเห็น การแสดงความรู้สึก การตีความ การสรุปความ การจับใจความสำคัญ	2(1-2-3)
061104	ภาษาอังกฤษ 3 (English 3) การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับการเตรียมข้อมูลเพื่อใช้ในการสมัครงาน การอ่านประกาศรับสมัครงาน การสมัครงาน การสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับงาน การเขียนประวัติย่อและจดหมายสมัครงาน รวมถึงการสัมภาษณ์งาน	2(1-2-3)
061105	ภาษาไทยเพื่องานอาชีพ (Thai for Career) ทักษะการใช้ภาษาไทยในการสื่อสารสำหรับงานอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้องตามกาลเทศะ บุคคล และโอกาส การนำเสนอในเชิงให้ความรู้ ข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ การเขียนประชาสัมพันธ์และโฆษณา การเขียนโครงการ การเขียนรายงานสำหรับงานอาชีพ และการเขียนจดหมาย	3(3-0-6)

- 061113 **ภาษาลาวพื้นฐาน** 3(3-0-6)
(Fundamental Laos)
 โครงสร้างพื้นฐานทางภาษาลาว ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และ
 การเขียน การสนทนาในชีวิตประจำวันที่สุดคล้องกับวัฒนธรรมของชาวลาว
- 061114 **ภาษาพม่าพื้นฐาน** 3(3-0-6)
(Fundamental Burmese)
 โครงสร้างพื้นฐานทางภาษาพม่า ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และ
 การเขียน การสนทนาในชีวิตประจำวันที่สุดคล้องกับวัฒนธรรมของชาวพม่า
- 061115 **ภาษาเวียดนามพื้นฐาน** 3(3-0-6)
(Fundamental Vietnamese)
 โครงสร้างพื้นฐานทางภาษาเวียดนาม ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และ
 การเขียน การสนทนาในชีวิตประจำวันที่สุดคล้องกับวัฒนธรรมของชาวเวียดนาม
- 061116 **ภาษาเกาหลีพื้นฐาน** 3(3-0-6)
(Fundamental Korean)
 โครงสร้างพื้นฐานของภาษาเกาหลี ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และ
 การเขียน การสนทนาในชีวิตประจำวันที่สุดคล้องกับวัฒนธรรมของชาวเกาหลี

2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

- รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ศ)
- 061201 ศาสตร์พระราชาชองพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๙ 2(1-2-3)
(King Bhumibol Adulyadej's Science)
 แนวทางการเรียนรู้ศาสตร์พระราชาชองพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช หลักการทรงงาน โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริและปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการประยุกต์ใช้เพื่อนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน
- 061202 **ความเป็นไทย** 3(3-0-6)
(Thainess)
 ความหมายคุณค่าของชีวิต คุณธรรม จริยธรรมตามหลักศาสนา หลักสิทธิมนุษยชนเพื่อการดำรงชีวิต การตัดสินใจคุณค่าและมาตรฐานทางจริยธรรม ค่านิยม วัฒนธรรมและประเพณีไทย การปฏิบัติตนตามศาสนพิธีและวันสำคัญต่าง ๆ การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ภูมิศาสตร์ประเทศไทยที่มีผลต่อเศรษฐกิจและสังคมของภูมิภาคต่าง ๆ รวมถึงอัตลักษณ์ ท้องถิ่นไทยและท้องถิ่นโคราช

- 061209 **มนุษย์กับสุนทรียภาพ** 3(3-0-6)
(Man and Aesthetics)
 ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ความหมาย ความเป็นมาทางวิชาการกับ
 ปรัชญาการสุนทรียศาสตร์ ความซาบซึ้งในคุณค่าความงดงาม ทั้งทางศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม
 ศาสนา และวัฒนธรรม การเข้าถึงความหมาย และความสุขจากสิ่งสุนทรีย์
- 061210 **การใช้เหตุผลในสังคม** 2(2-0-4)
(Reasoning in Society)
 ลักษณะของเหตุผล การคิดอย่างมีเหตุผลรูปแบบต่าง ๆ การนำเหตุผลไป
 ใช้ในการวิเคราะห์ข้อเท็จจริงอย่างเป็นระบบ มีวิจารณ์ญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ และนำไปประยุกต์ใช้
 กับวิชาชีพและการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า
- 061211 **ความรู้เกี่ยวกับระบบโลก สังคมโลกในปัจจุบันและอนาคต** 3(3-0-6)
(Present World System and Future World Society)
 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการศึกษาระบบความเป็นไปของโลกทั้งในปัจจุบัน
 และอนาคต ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ แนวโน้มของปัญหาประชากร สิ่งแวดล้อม พลังงาน
 เทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรม และจริยธรรม ในบริบท กระบวนทัศน์ พลวัต และ
 ผลกระทบต่ออนาคต การเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงสังคมโลกและสังคมไทยในอนาคต
- 061212 **มนุษย์กับอารยธรรม** 2(2-0-4)
(Man and Civilization)
 การสร้างอารยธรรมของมนุษยชาติ อารยธรรมตะวันออกและตะวันตก
 พัฒนาการอารยธรรมตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ถึงสมัยปัจจุบัน การวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์
 อารยธรรมในบริบททางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรม และภูมิรัฐศึกษา
- 061213 **กฎหมายในการดำรงชีวิต** 3(3-0-6)
(Law for Living)
 กฎเกณฑ์ควบคุม ความประพฤติของสมาชิกในสังคม วิวัฒนาการของ
 กฎหมาย ความหมายและประเภทของกฎหมาย ระบบกฎหมาย การใช้และการตีความกฎหมาย สิทธิ
 หน้าที่ขั้นพื้นฐานของบุคคลและการใช้สิทธิ หลักทั่วไปกฎหมายแพ่ง เกี่ยวกับบุคคล ทรัพย์สิน นิติกรรม
 สัญญา หนี้ ละเมิด ครอบครัว และมรดก การกระทำความผิดทางอาญา รวมทั้งกระบวนการยุติธรรม
 ของไทย
- 061214 **แหล่งและวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง** 2(2-0-4)
(Sources and Methods of Autonomous Learning)
 ความหมาย ความสำคัญ ประเภทของทรัพยากรสารสนเทศ การค้นคว้า
 จากแหล่งสารสนเทศ การเข้าถึง และการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรสารสนเทศในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 ตลอดชีวิต การจัดเก็บและค้นคืนทรัพยากรสารสนเทศ การประเมินค่าสารสนเทศ การจัดบันทึกทาง
 วิชาการ การทำรายการบรรณานุกรมและการอ้างอิง

3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รหัสวิชา 061301	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา คณิตศาสตร์เพื่อการตัดสินใจ (Mathematics for Decision Making) การให้เหตุผล การใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ และกระบวนการตัดสินใจ โดยเน้นทักษะการคิดคำนวณและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	น(ท-ป-ศ) 2(1-2-3)
061302	วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อสุขภาพ (Sports Science for Health) การนำหลักการทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาแขนงต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการทดสอบระดับความสามารถของร่างกาย และฝึกปฏิบัติกิจกรรมการออกกำลังกาย เพื่อการประเมินและสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายที่ส่งผลต่อการมีสุขภาพที่ดีในการดำเนินชีวิตประจำวัน	1(0-2-1)
061303	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อจัดการสารสนเทศออนไลน์ (Information Technology for Online Information Management) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา การใช้งานอินเทอร์เน็ต การสืบค้นข้อมูลทางวิชาการเพื่อรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอข้อมูล สร้างเอกสารหรือแบบสอบถามออนไลน์ การใช้สารสนเทศร่วมกันบนเครือข่ายคลาวด์คอมพิวเตอร์	2(1-2-3)
061304	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและสื่อประสม (Information Technology for Communication and Multimedia) การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ การประยุกต์ใช้งาน สื่อประสม การใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสารและสืบค้นสารสนเทศ การนำเสนอข้อมูล การประยุกต์ใช้สื่อประสมและสื่อสังคมออนไลน์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและบทลงโทษ	2(1-2-3)
061305	เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับสำนักงานอัตโนมัติ (Information Technology for Office Automation) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในสำนักงาน โปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมตารางคำนวณ โปรแกรมนำเสนอผลงาน การแสวงหาความรู้และแหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เพื่อการทำรายงาน การคำนวณข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอผลงาน	2(1-2-3)
061306	สิ่งแวดล้อมและพลังงานเพื่อความยั่งยืนแห่งชีวิต (Environment and Energy for Sustainability of Life) ความหมายและประเภทของพลังงาน การใช้พลังงานในอดีตถึงปัจจุบัน ปัญหาการใช้พลังงาน ที่มีผลกระทบต่อ เศรษฐกิจ สังคม การเมือง เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม การอนุรักษ์พลังงาน ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สภาวะโลกร้อน ภัยพิบัติ มลภาวะในรูปแบบต่าง ๆ และแนวทางป้องกันแก้ไข	3(3-0-6)

รหัสวิชา	2. กลุ่มวิชาเอกบังคับ ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	เรียน	45 หน่วยกิต น(ท-ป-ศ)
	- กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ		
416101	แพลตฟอร์มดิจิทัลและเทคโนโลยีเว็บ (Digital Platform and Web Technology) ศึกษาเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมเบื้องต้นของระบบคอมพิวเตอร์ แพลตฟอร์มดิจิทัลและประเภทของแพลตฟอร์มดิจิทัลในปัจจุบัน ระบบปฏิบัติการในการทำงานของแพลตฟอร์มองค์ประกอบของการพัฒนาแพลตฟอร์ม เทคโนโลยีเว็บ วิธีการทำงานของแพลตฟอร์มออนไลน์ การประมวลผลฝั่งไคลเอนท์ การประมวลผลฝั่งเซิร์ฟเวอร์ ความสามารถในการเข้าถึงได้และการใช้งานได้ของสื่อดิจิทัล พื้นฐานการออกแบบและพัฒนาเว็บเพจด้วยภาษาและสคริปต์พื้นฐาน		3(2-2-5)
416102	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงทางไซเบอร์ (Computer Networking and Cyber Security) องค์ประกอบและพื้นฐานของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย แบบจำลองเครือข่าย แบบจำลอง OSI อินเทอร์เน็ต HTTP และ TCP/IP protocol ภาพรวมของเทคนิคพื้นฐานและมาตรฐานของอินเทอร์เน็ต วิธีการทำงานของแพลตฟอร์ม มาตรฐานทางด้านความมั่นคงและความปลอดภัยของระบบ นโยบายการรักษาความปลอดภัยส่วนบุคคลและความปลอดภัยของเครือข่าย การควบคุมการเข้าถึงข้อมูล ประเด็นทางด้านกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจในยุคปัจจุบัน ฝึกปฏิบัติโดยการวิเคราะห์ภัยคุกคาม ความเสี่ยง การป้องกันความปลอดภัยของข้อมูล โปรแกรมการป้องกันต่าง ๆ เป็นต้น		3(2-2-5)
	- กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์		
416201	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น (Introduction to Computer Programming) กระบวนการแก้ปัญหาทางคอมพิวเตอร์ ขั้นตอนวิธีการแก้ปัญหา การแทนขั้นตอนวิธีด้วยแผนภาพโฟลชาร์ต รหัสเทียม ภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และแนวคิดการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พื้นฐานการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์		3(2-2-5)
416202	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยี เคลื่อนที่เบื้องต้น (Basic Mobile Application Development) ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีเคลื่อนที่ แพลตฟอร์มของอุปกรณ์เคลื่อนที่ กระบวนการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องมือพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การออกแบบและสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การกำหนดตรรกะการทำงานของโปรแกรม (Application Logic) การเข้าถึงฮาร์ดแวร์พื้นฐานของอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น กล้อง หรือ อุปกรณ์ตรวจจับ		3(2-2-5)

รหัสวิชา 416203	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การบริหารกระบวนการระบบดิจิทัล (Digital System Process Improvement) กระบวนการสร้างระบบดิจิทัล วิธีการประเมินราคากระบวนการดิจิทัล วิธีการบริหารโครงการดิจิทัลให้ประสบความสำเร็จ วิธีการออกแบบ วิเคราะห์ และพัฒนาเชิงโครงสร้างของระบบดิจิทัล สภาพการณ์ในการพัฒนาระบบดิจิทัลในปัจจุบัน การพัฒนาระบบดิจิทัลโดยใช้การเขียนโปรแกรมบนเว็บ ความหมายของคุณภาพระบบดิจิทัล วิธีสร้างคุณภาพ ตลอดจนกระบวนการและวิธีการทดสอบที่จะช่วยป้องกันการเกิดปัญหาภายในระบบดิจิทัล แนวโน้มการพัฒนาระบบดิจิทัล ปัญหาการบำรุงรักษา ปัญหาการใช้ซอฟต์แวร์แพคเกจ ปัญหาการสร้างมาตรฐานในการพัฒนาระบบดิจิทัล	น(ท-ป-ศ) 3(2-2-5)
416204	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ (Human Computer Interaction) พื้นฐานการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ การออกแบบ ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้แบบกราฟิก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ในรูปแบบสื่อประสม ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ในรูปแบบของการร่วมงานและการสื่อสาร และการประเมินผลการโต้ตอบของผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ การตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวของมนุษย์	3(2-2-5)
- กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์		
รหัสวิชา 416301	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น (Fundamental of Artificial Intelligence) ความหมายของปัญญาประดิษฐ์ หลักการปัญญาประดิษฐ์ ปัญหาและเอกภาพของปัญหา ปัญญาประดิษฐ์ในเกม การแทนความรู้ กระบวนการคิดหาเหตุผล แนวคิดเกี่ยวกับพีชชีลอจิก การเรียนรู้ การมองเห็น การประมวลผลภาษาธรรมชาติ ระบบผู้เชี่ยวชาญ และกรณีศึกษาสำหรับระบบทางปัญญาประดิษฐ์	น(ท-ป-ศ) 3(2-2-5)
416302	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานดิจิทัลมีเดีย (Computer Graphics for Digital Media) ลักษณะของงานกราฟิก องค์ประกอบ หลักการในการออกแบบ และวิธีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานกราฟิก การเตรียมข้อมูลออกแบบ พื้นฐานการออกแบบเกม สามารถนำเสนอองค์ประกอบหลักการออกแบบกราฟิกได้ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกประยุกต์เพื่อการสร้างกราฟิกสำหรับงานดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)

รหัสวิชา 416303	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ (Design and Development of Digital Content) วิวัฒนาการ และรูปแบบดิจิทัลคอนเทนต์ องค์ประกอบ การออกแบบและการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ตามความต้องการขององค์กร และผู้บริโภค การเขียนเชิงเล่าเรื่อง การเขียนผังแสดงแนวความคิดของเนื้อหา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องมือต่างๆ ในการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ จริยธรรมในการออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ กรณีศึกษาด้านการสร้างสรรคดีジタルคอนเทนต์ ดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับธุรกิจและการศึกษา และแนวโน้มของดิจิทัลคอนเทนต์ในอนาคต การจัดการคอนเทนต์และสินทรัพย์ดิจิทัล	น(ท-ป-ศ) 3(2-2-5)
416304	การบริหารจัดการองค์กรดิจิทัล (Digital Organization Management) โครงสร้างสถาปัตยกรรมองค์กร (Enterprise Architecture) การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้กับทุกส่วนขององค์กร (Digital Transformation) วิเคราะห์ สังเคราะห์ และใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ การกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ แผนงาน มาตรฐาน แนวทาง การจัดการบริการขององค์กร การเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาสร้างสรรค์และออกแบบระบบอัจฉริยะให้แก่หน่วยงาน ตลอดจนสามารถดูแลและบำรุงรักษาระบบให้มีความมั่นคงปลอดภัย การวางแผนจัดการความเสี่ยง ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการบริหารจัดการองค์กรดิจิทัล	3(2-2-5)
416305	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (Special Topics in Digital Media Technology) หัวข้อพิเศษที่ครอบคลุมเนื้อหาโดยเน้นการฝึกปฏิบัติตามความก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ ๆ หรือประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบันทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย หัวเรื่องเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมในแต่ละช่วงเวลา	3(2-2-5)
416306	โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (Digital Media Technology Project) ฝึกปฏิบัติการเขียนข้อเสนอโครงการ วางแผนการทำโครงการ การทบทวนวรรณกรรม การวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)

- กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ

รหัสวิชา ชื่อและคำอธิบายรายวิชา น(ท-ป-ศ)
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 การเก็บข้อมูลแบบไม่ใช่ภาษาเอสคิวแอล

416402 การจัดการข้อมูลแบบอัตโนมัติ 3(2-2-5)
(Automatic Data Management)

แนวความคิดประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล 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

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

รหัสวิชา 416207	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเคลื่อนที่ (Application of Mobile Technology) การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ บนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบโดยความเห็นชอบของอาจารย์ผู้สอน	น(ท-ป-ศ) 3(2-2-5)
416208	แพลตฟอร์มและหลักการออกแบบเกมดิจิทัล (Platform and Principle of Digital Game Design) บทบาทของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างเกมดิจิทัลเชิงปฏิสัมพันธ์ การจัดแบ่งประเภทของเกม ทฤษฎีเกม การออกแบบเส้นเรื่อง ตัวละคร ฉาก ระดับการเล่น ส่วนต่อประสานผู้ใช้ และประสบการณ์ผู้ใช้ การฝึกทักษะการออกแบบเกมดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสมัยใหม่	3(2-2-5)
416209	การพัฒนาเกมดิจิทัล (Digital Game Development) แนวคิดเกี่ยวกับเกมเอ็นจินและผังการทำงานในการใช้เกมเอ็นจินในการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ซึ่งเน้นที่เครือข่ายและประเด็นการจัดการผู้ใช้ การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้เกมเอ็นจิน ปัญหาประติษฐ์ที่เกี่ยวกับเกม	3(2-2-5)
416210	การประยุกต์ใช้เกมดิจิทัล (Application of Digital Game) การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านการออกแบบและพัฒนาเกมดิจิทัล บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์หรือการคิดเชิงออกแบบ เช่น เกมแอ็คชัน เกมเล่นตามบทบาทจำลอง เกมปริศนา เกมการจำลอง เกมกีฬา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน	3(2-2-5)
416307	การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ (Creative Thinking for Digital Content) บทบาทของความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการคิดแบบสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีต่าง ๆ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบต่าง ๆ การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัลด้วยการประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นผลงานด้านนวัตกรรม โดยเน้นด้านสื่อใหม่	3(2-2-5)
416308	การผลิตสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยสื่อดิจิทัลใหม่ (Interactive Media Production with New Digital Media) แนวคิด และหลักการผลิตสื่อปฏิสัมพันธ์ รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ ประเภทของสื่อปฏิสัมพันธ์ เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์ในปัจจุบัน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสาร การประเมินสื่อปฏิสัมพันธ์ แนวโน้มสื่อปฏิสัมพันธ์ นวัตกรรมสื่อดิจิทัลยุคใหม่ที่ถูกผสมผสานร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์	3(2-2-5)

- | | | |
|--------------------|---|----------------------|
| รหัสวิชา
416309 | ชื่อและคำอธิบายรายวิชา
การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์
(Application of Digital Content)
การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ บนพื้นฐาน
ของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ เช่น การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับองค์กร การ
พัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจาก
อาจารย์ผู้สอน | น(ท-ป-ศ)
3(2-2-5) |
| 416310 | การออกแบบและพัฒนารูปแบบดิจิทัล
(Design and Development of Digital Learning)
การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์
และสื่อประสม (e-Learning content via broadband and multimedia) การเรียนรู้โดยใช้เว็บเป็นฐาน
ศึกษาการเรียนรู้ด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Digital Learning Platform) แพลตฟอร์มการศึกษาแบบเปิด
(Massive Online Open Courses : MOOC Platforms) การพัฒนารายวิชา สื่อการเรียนรู้ และกิจกรรม
การเรียนรู้ ตามมาตรฐานคุณภาพและกระบวนการเรียนการสอนออนไลน์ระบบเปิด ระบบสื่อสารระหว่าง
ผู้เรียน และผู้สอน หรือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน รวมทั้งการวัดและประเมินผลผู้เรียนออนไลน์ | 3(2-2-5) |
| 416311 | การผลิตสื่อความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน
(Augmented Reality and Virtual Reality Production)
เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ประเภทการสร้างสื่อด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริง
เสริม เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หลักการผลิตสื่อด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริง
เสมือน หลักการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ | 3(2-2-5) |
| 416312 | การประยุกต์ใช้นวัตกรรมดิจิทัลมีเดีย
(Application of Digital Media Innovation)
การพัฒนาโครงการนวัตกรรมดิจิทัลมีเดียบนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์
หรือการคิดเชิงออกแบบ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน | 3(2-2-5) |
| 416313 | การเรียนรู้ของเครื่องสำหรับพัฒนาองค์กรดิจิทัล
(Machine Learning for Digital Organization)
การประยุกต์ใช้การเรียนรู้ของเครื่องในองค์กรดิจิทัล การพัฒนาระบบพยากรณ์
ข้อมูล การพัฒนาระบบสารสนเทศในองค์กรด้วยการเรียนรู้ของเครื่อง การจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์
ข้อมูลในองค์กร | 3(2-2-5) |

รหัสวิชา 416314	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา กระบวนการอัตโนมัติสำหรับองค์กรดิจิทัล (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	น(ท-ป-ศ) 3(2-2-5)
416315	การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับองค์กรดิจิทัล (Application of Artificial Intelligence for Digital Organization) การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านปัญญาประดิษฐ์สำหรับองค์กรดิจิทัล บนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน	3(2-2-5)
416316	พื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน (Fundamental of Financial Digital Technology) รูปแบบการจัดการด้านการเงินด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล สกุลเงินดิจิทัล เทคโนโลยีการเงินดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยของระบบการเงินดิจิทัล แนวโน้มและทิศทางของเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงินในอนาคต	3(2-2-5)
416317	การบริหารจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน (Financial Digital Technology Management) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงินในรูปแบบต่าง ๆ ความเสี่ยงในการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน ข้อพิจารณาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน กรณีศึกษาของการประยุกต์ใช้งานและประโยชน์ของเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน การออกแบบเพื่อบริหารจัดการด้านการเงิน	3(2-2-5)
416318	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน (Application of Financial Digital Technology) การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านบล็อกเชนและสกุลเงินดิจิทัล บนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ เช่น การประยุกต์ใช้บล็อกเชนในองค์กร การประยุกต์ใช้บล็อกเชนในภาครัฐ การประยุกต์ใช้บล็อกเชนสำหรับการลดความเสี่ยง โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน	3(2-2-5)

รหัสวิชา 416404	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา ธุรกิจอัจฉริยะ (Business Intelligence) แนวคิดเกี่ยวกับธุรกิจอัจฉริยะและระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ประเภทและกระบวนการตัดสินใจ ลักษณะสารสนเทศสำหรับธุรกิจอัจฉริยะและเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ การพัฒนาแบบจำลองเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ แนวทางการพัฒนาระบบสนับสนุนการตัดสินใจ การวิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจ บทบาทของนักวิทยาศาสตร์ข้อมูล กรณีศึกษาธุรกิจอัจฉริยะและระบบสนับสนุนการตัดสินใจในองค์กร ระบบสารสนเทศสำหรับผู้จัดการระดับสูงและระบบผู้เชี่ยวชาญ ซอฟต์แวร์ด้านธุรกิจอัจฉริยะและระบบสนับสนุนการตัดสินใจ	น(ท-ป-ศ) 3(2-2-5)
416405	การพาณิชย์ดิจิทัล (Digital Commerce) หลักการเบื้องต้นของแนวคิดและรูปแบบของการจัดการพาณิชย์ดิจิทัล องค์กรประกอบพื้นฐานและโครงสร้างของการพาณิชย์ดิจิทัล ระบบงานทางดิจิทัล การบริหารตลาดพาณิชย์ดิจิทัล เทคโนโลยีการสื่อสาร เว็บไซต์ และ โครงข่ายอินเทอร์เน็ต การบริหารด้านเศรษฐกิจดิจิทัล รวมไปถึงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์บนระบบพาณิชย์ดิจิทัล กลยุทธ์การตลาด หลักการคิดวิเคราะห์ การวิจัยเชิงพาณิชย์ดิจิทัล การจัดการกับระบบสารสนเทศ รวมถึงระบบการรักษาความปลอดภัย จริยธรรมและประเด็นทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการพาณิชย์ดิจิทัล	3(2-2-5)
416406	การประยุกต์ใช้ธุรกิจดิจิทัล (Application of Digital Business) การพัฒนาโครงการตามหัวข้อที่กำหนดด้านธุรกิจดิจิทัลบนพื้นฐานของความคิดเชิงสร้างสรรค์ หรือการคิดเชิงออกแบบ หรือตามความสนใจของนักศึกษา โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน	3(2-2-5)
416407	ความสามารถทางสมรรถนะของนักเทคโนโลยีดิจิทัล (Global Professional Practice for Digital Technology Professionals) ประเด็นและความรับผิดชอบทางวิชาชีพ การกำกับดูแลและการจัดการทรัพยากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การระบุและประเมินความเสี่ยง ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม ประเด็นด้านจริยธรรม กฎหมาย และความเป็นส่วนตัว ทรัพย์สินทางปัญญา หลักการบริหารโครงการ การทำงานเป็นทีมและการจัดการข้อขัดแย้ง	3(2-2-5)

รหัสวิชา 416408	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การเปลี่ยนสู่องค์กรดิจิทัล (Digital Transformation) บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน การแปรรูปธุรกิจเป็นธุรกิจดิจิทัล (Business Digital) ธุรกิจแบบแพลตฟอร์ม (Platform Business) อุตสาหกรรมดิจิทัล ที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค เทคโนโลยีดิจิทัลและรูปแบบโมเดลธุรกิจใหม่ การสร้างประสบการณ์ที่ดีกับผู้บริโภคด้วยดิจิทัล (Digital Customer Experience) ที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อการจัดการธุรกิจ องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานของเศรษฐกิจดิจิทัล สังคมในยุคดิจิทัล แนวทางการปรับเปลี่ยนรูปแบบ กระบวนการ และปฏิสัมพันธ์ภายในองค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัล รวมถึงนโยบายและกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง	น(ท-ป-ศ) 3(2-2-5)
--------------------	---	----------------------

416409	การเริ่มต้นธุรกิจและนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation and Startup) ความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการในการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี การนำนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีไปสู่เชิงพาณิชย์ ศูนย์บ่มเพาะทางธุรกิจ การแสวงหาพันธมิตรและความร่วมมือเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมและเทคโนโลยี การระดมเงินทุนเพื่อพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล การเป็นผู้ประกอบการด้านนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี การตลาดสำหรับเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล การเผยแพร่ นวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี การวิจัยประเมินความเป็นไปได้ทางธุรกิจของนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี	3(2-2-5)
--------	---	----------

4. กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา 416501	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (Preparation for Professional Experience in Digital Media Technology) จัดให้มีกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ในด้านการรับรู้ลักษณะ และโอกาสของการประกอบอาชีพ การพัฒนาตัวผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ แรงจูงใจ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับวิชาชีพ โดยการกระทำในสถานการณ์หรือรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานในอาชีพนั้น	น(ท-ป-ศ) 1(0-90-0)
--------------------	---	-----------------------

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
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 ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติกับการปฏิบัติงานจริง เสมือนหนึ่งเป็นพนักงานขององค์กร จัดทำโครงการ การรายงานผลการปฏิบัติงาน การเขียนรายงานผลการปฏิบัติงาน การเขียนโครงการและการนำเสนอโครงการตามคำแนะนำของพนักงานที่ปรึกษา อาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์นิเทศก์ เพื่อให้เกิดทักษะ องค์ความรู้ในวิชาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรมในวิชาชีพ มีลักษณะนิสัยหรือบุคลิกภาพที่เหมาะสมต่อการปฏิบัติงาน เพื่อให้มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน ที่พร้อมจะทำงานได้ทันทีเมื่อสำเร็จการศึกษา

ค. หมวดวิชาเลือกเสรี

เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาโดยไม่ซ้ำกับ รายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การ สำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้

3.2 ชื่อ-สกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ที่	เลขบัตรประจำตัวประชาชน ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย	ภาระงานสอน รหัสวิชา:จำนวนชั่วโมง ต่อสัปดาห์	
			ปัจจุบัน	ในหลักสูตร
1.	3300100091xxx นางสาวสิริกร กรมโพธิ์ อาจารย์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ (2559) วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2549) วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2542)	สิริกร กรมโพธิ์ และ รุจิรา ศรีสุภา. (2562). โปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ : กรณีศึกษา จังหวัด นครราชสีมา. การประชุมวิชาการ ระดับชาติ เครือข่ายวิจัย สถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ ครั้งที่ 13 “ขับเคลื่อนพลังเครือข่ายการวิจัย และนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์เพื่อ พัฒนาประเทศไทย 4.0 ให้ยั่งยืน” (RANC 2019) วันที่ 20-23 พฤศจิกายน 2562 ณ โรงแรม เชียงใหม่แกรนด์วิว จังหวัดเชียงใหม่. หน้า 856-865.	004001 061304 414104 414263 414366 414367 414368 414415 414470 414483	416003 416101 416204 416303 416401 416104 416307 416310 416405 416408

ที่	เลขบัตรประจำตัวประชาชน ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย	ภาระงานสอน รหัสวิชา:จำนวนชั่วโมง ต่อสัปดาห์	
			ปัจจุบัน	ในหลักสูตร
2.	3309901602xxx นายธีรพงษ์ สังข์ศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2552) วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (2546)	<p>วิภาจันดา เกตุใหม่ , นิษาภา เตียขุนทด, ธีรพงษ์ สังข์ศรี และ อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์. (2562). การพัฒนาระบบสืบค้นโรงแรมจากผลสรุปความคิดเห็นด้วยเทคนิคเหมืองข้อมูลความคิดเห็นระดับคุณลักษณะ. การประชุมวิชาการระดับชาติ "วิทยาศาสตร์วิจัย" ครั้งที่ 11. คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 23 -24 พฤษภาคม 2562 หน้า 891-899.</p> <p>ธีรศักดิ์ สังข์ศรี, ธีรพงษ์ สังข์ศรี, อภิสิทธิ์ เดิมสันเทียะ, เมธิ ทองดี และณัฐินี ทองดี. (2562). การบูรณาการระบบสารสนเทศเพื่อจัดทำฐานข้อมูลบุคลากรด้านการท่องเที่ยวสาขาที่พักและการเดินทางของกลุ่มจังหวัดนครชัยบุรีรินทร์. การประชุมวิชาการระดับชาติด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 11. 24 - 25 ตุลาคม 2562, หน้า 276-279.</p> <p>อภิสิทธิ์ เดิมสันเทียะ, ธีรศักดิ์ สังข์ศรี, ธีรพงษ์ สังข์ศรี, เมธิ ทองดี และณัฐินี ทองดี. (2562). การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำหรับบุคลากรด้านการท่องเที่ยว สาขาที่พักและการเดินทางของกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 1 (กลุ่มจังหวัดนครชัยบุรีรินทร์). การประชุมวิชาการระดับชาติด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 11. 24 - 25 ตุลาคม 2562, หน้า 280-285.</p>	061303 061304 410303 410304 410410 410209 410308 410407 410405 410003	416201 416301 416103 416105 416205 416207 416208 416210 416308 416313 416315

ที่	เลขบัตรประจำตัวประชาชน ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย	ภาระงานสอน รหัสวิชา:จำนวนชั่วโมง ต่อสัปดาห์	
			ปัจจุบัน	ในหลักสูตร
		<p>ธีรศักดิ์ สังข์ศรี, อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์ และ ธีรพงษ์ สังข์ศรี. (2561). ระบบแนะนำ แหล่งท่องเที่ยวบนแผนที่ออนไลน์ใน จังหวัดนครราชสีมาด้วยเทคนิคการทำ เหมืองข้อมูล. การประชุมวิชาการ ระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 3 (การบูรณา ความรู้เพื่อสังคมที่ยั่งยืน). 18 - 20 กรกฎาคม 2561, หน้า 129-136.</p> <p>ธีรพงษ์ สังข์ศรี, อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์ และ ธีรศักดิ์ สังข์ศรี. (2561). การพัฒนา ระบบตรวจสอบอัตโนมัติแบบอัตโนมัติ ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ แบบเรียลไทม์ ด้วยเทคนิคการวัดความคล้ายคลึงเอกสาร ร่วมกับการเรียนรู้ของเครื่อง. การประชุม วิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 3 (การบูรณาความรู้เพื่อสังคมที่ยั่งยืน). 18-20 กรกฎาคม 2561. หน้า 65-74.</p> <p>อุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์, ธีรพงษ์ สังข์ศรี, ศุภ ชานันท์ วนภู ศรายุทธ เนียนกระโทก และ ธีรศักดิ์ สังข์ศรี. (2561). การส่งเสริมและ เพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยววิถีไทยด้วย การบูรณาการฐานความรู้ด้านเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร. การประชุม วิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 3 (การบูรณาความรู้เพื่อสังคมที่ยั่งยืน) 18 - 20 กรกฎาคม 2561. หน้า 75-83.</p>		

ที่	เลขบัตรประจำตัวประชาชน ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ ชื่อตำรา งานวิจัย	ภาระงานสอน รหัสวิชา:จำนวนชั่วโมง ต่อสัปดาห์	
			ปัจจุบัน	ในหลักสูตร
		ธีรพงษ์ สังข์ศรี, ธีรศักดิ์ สังข์ศรี, ศรายุทธ เนียนกระโทก, ศุภชานันท์ วนภู และอุษานาฏ เอื้ออภิสิริวงศ์. (2561). ระบบการวิเคราะห์ความพึงพอใจและทัศนคติของนักท่องเที่ยวเชิงวิถีไทยในจังหวัดนครราชสีมาโดยใช้เทคนิคการทำเหมืองข้อมูลความคิดเห็น. การประชุมวิชาการระดับชาติ "มศว วิจัย" ครั้งที่ 11. สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 28-30 มีนาคม 2561, หน้า 977-988.		
3.	3410100903xxx นางสาวมยุรฉัตร จรรย์ญา อาจารย์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สิ่งแวดล้อมศึกษา) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (2563) วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (การศึกษาวิทยาศาสตร์) วิชาเอก คอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง (2547) ครุศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา) วิทยาลัยครูสุรินทร์ (2537) หมายเหตุ นามสกุลเดิม ศรีมันตะ	มยุรฉัตร ศรีมันตะ, นงนภัศ เทียงกมล และพุดพิงค์ สัตยวงศ์ทิพย์. (2563). การพัฒนารูปแบบไตรสิกขาเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม. วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (NRRU Community Research Journal). ปีที่ 14 ฉบับที่ 4 พฤศจิกายน – ธันวาคม 2563, 14 (4) . หน้า 172-186.	061304 004001 100102 414103 414211 414313 414491 414492	416001 416102 416203 416305 416309 416312 416317 416318 416406 416409

ที่	เลขบัตรประจำตัวประชาชน ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ	ภาระงานสอน รหัสวิชา:จำนวนชั่วโมง ต่อสัปดาห์	
			ปัจจุบัน	ในหลักสูตร
4.	3300100773XXX นายปริญญา ชินจ่อหอ อาจารย์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการ สื่อสาร) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต (2558) อุตสาหกรรมศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ (2549)	Jongmuenwai, B., Chinjoho, P. and Prachai, S. (2016). Data warehouse use geographic information system for ornamentals. International Multi Conference of Engineers and Computer Scientists (IMECS 2016) . V.1 16-18 March 2016, pp 157-162.	061303 410501 411311 410308 417410 417002	416302 416306 416106 416107 416108 416209
5.	3309901823XXX นางสาวสุขสถิต มีสถิตย์ อาจารย์ Doctor of Philosophy (Computing Sciences) University of Technology Sydney, Australia (2549) Master of Science (Computing) University of Technology Sydney, Australia (2543) วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันราชภัฏเพชรบุรี (2538)	สุขสถิต มีสถิตย์ และ นีรพล สุณาพรม. (2562). แอปพลิเคชันแนะนำร้านอาหารกรณีศึกษาร้านอาหารจังหวัดสกลนคร. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 5 (NCTIM 2019) . มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม. 4-5 มีนาคม 2562, หน้า 2507-2511. นภัสกร พิมพ์พงษ์ และ สุขสถิต มีสถิตย์. (2563). เกมอักษรไทยพาเพลิน บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 6 (NCTIM 2020) . มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม. 11-12 มีนาคม 2563, หน้า 2982-2987.	410003	416002 416202 416304 416402 416403 416206 416311 416314 416316 416404 416407

ที่	เลขบัตรประจำตัวประชาชน ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิ (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	ผลงานทางวิชาการ	ภาระงานสอน รหัสวิชา:จำนวนชั่วโมง ต่อสัปดาห์	
			ปัจจุบัน	ในหลักสูตร
		สุขสถิต มีสถิตย์ และปิยวรรณ โถปาสอน. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ความ เป็นจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมภูมิปัญญา ท้องถิ่น กรณีศึกษา “ผ้าอ้อมक्रम สกจนคร”. วารสารวิชาการการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, ปีที่ 6 ฉบับที่ 2. กรกฎาคม -ธันวาคม 2563. หน้า 31-39.	410003	

3.2.2 อาจารย์ประจำ

ลำดับ ที่	เลขบัตรประจำตัวประชาชน ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิสูงสุด (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	สังกัด สาขาวิชา คณะ	รหัสวิชา ชื่อรายวิชา ที่สอนในหลักสูตร
1.	3300900260xxx นายอภิสิทธิ์ เดิมสันเทียะ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2551) ศิลปศาสตรบัณฑิต (บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์) สถาบันราชภัฏนครราชสีมา (2544)	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ	416201 416301 416103
2.	3309901602xxx นายธีรศักดิ์ สังข์ศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2552) วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (2549)	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ	416105 416205 416207 416208 416210

ลำดับ ที่	เลขบัตรประจำตัวประชาชน ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิสูงสุด (สาขาวิชา) สถาบันการศึกษา (ปีที่สำเร็จการศึกษา)	สังกัด สาขาวิชา คณะ	รหัสวิชา ชื่อรายวิชา ที่สอนในหลักสูตร
3.	3309901172xxx นางสาวอุษานาฏ เอื้ออภิสิทธิ์วงศ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (วิทยาการ คอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น (2552) วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยบูรพา (2548)	สาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศคณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	416308 416313 416315
4.	3-3098-00303-xx-x นายจิรพัฒน์ โทพล อาจารย์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2560) วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2550) ศิลปศาสตรบัณฑิต (นิเทศศาสตร์) เกียรตินิยมอันดับ 2 สถาบันราชภัฏนครราชสีมา (2545)	สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ	416303 416307

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับการฝึกภาคสนาม การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา

จากความต้องการที่บัณฑิตควรมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นหลักสูตรได้กำหนดรายวิชาสหกิจศึกษา รายวิชาการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพและการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียไว้ในหลักสูตร

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

- 1) ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
- 2) บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปพัฒนางานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
- 3) มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- 4) มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้
- 5) มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

4.2 ช่วงเวลาที่จัดประสบการณ์

ภาคการศึกษา 2 ชั้นปีที่ 4

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรือวิจัย

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

โครงการพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียที่นักศึกษาสนใจ และมีแนวโน้มในการนำไปประยุกต์ใช้งานจริง สามารถนำทฤษฎีที่ศึกษาและทักษะจากการฝึกปฏิบัติในรายวิชาต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการทำโครงการได้ ประโยชน์ที่จะได้รับจากการทำโครงการ มีขอบเขตโครงการที่สามารถทำเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถทำงานอย่างเป็นระบบ และทำงานเป็นทีม มีความสร้างสรรค์ ตามความต้องการในกรอบเวลาที่กำหนด

5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษา 1 ชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

- 1) นักศึกษาเลือกหัวข้อและอาจารย์ที่ปรึกษา หรือมีการกำหนดหัวข้อและอาจารย์ที่ปรึกษาให้ตามความเหมาะสม
- 2) กำหนดแผนการทำงาน จัดชั่วโมงในการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงการทางเว็บไซต์ ตัวอย่างโครงการสำหรับการศึกษแก่นักศึกษา จัดเตรียมสถานที่ในการทำโครงการตลอดจนเครื่องมือที่ต้องใช้ในการทำงาน
- 3) จัดให้มีการนำเสนอโครงการที่ได้พัฒนา

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินจากความก้าวหน้าในการทำโครงการ โดยอาจารย์ที่ปรึกษา และประเมินผลจากรายงานที่ได้กำหนดรูปแบบการนำเสนอตลอดระยะเวลา นำเสนอโครงร่างโครงการและผลงาน โดยโครงการดังกล่าวต้องสามารถทำงานและนำเสนอได้ในเบื้องต้น โดยเฉพาะการทำงานหลักของเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย มีการจัดสอบการนำเสนอ ที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ/คุณสมบัติที่พึงประสงค์	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
1. สามารถวางแผนและปฏิบัติ	การศึกษาในแต่ละรายวิชา กำหนดให้นักศึกษาวางแผนและปฏิบัติเพื่อสร้างชิ้นงาน เป็นการฝึกให้นักศึกษามีคุณสมบัติด้านการวางแผนและปฏิบัติจริง
2. มีจริยธรรมและจรรยาบรรณทางวิชาชีพ	มีการให้ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการและผลกระทบจากเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย รวมถึงกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องด้วย
3. มีภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ	- การทำรายงานและโครงการมีส่วนช่วยให้นักศึกษามีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตามในเวลาเดียวกัน - การกำหนดภาระงาน อาทิ โครงการต่าง ๆ การศึกษาเฉพาะบุคคล การทำโครงการ เป็นต้น - การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพฯ
4. มีวินัย และความรับผิดชอบ	- การสอดแทรกในวิชาเรียนทุกรายวิชา - การมอบหมายงานให้นักศึกษารับผิดชอบในกิจกรรมต่าง ๆ
5. มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานอย่างนวัตกรรม	- การจัดการเรียนการสอนที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศ - การจัดการเรียนการสอนด้วยการบูรณาการรายวิชาในรูปแบบโมดูล

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กำหนดผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) 5 ด้าน ดังนี้

2.1.1 การพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรม

2.1.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

นักศึกษาต้องมีคุณธรรมและจริยธรรม เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างราบรื่นและเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม มีความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานของตนเอง และมีจิตสาธารณะ โดยมีการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมดังนี้

1. มีความซื่อสัตย์สุจริต
2. มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
3. มีจิตอาสา เสียสละ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น
4. มีวินัย เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
5. มีสำนึกในความเป็นไทย และแสดงออกถึงความรักและความผูกพันต่อท้องถิ่น

2.1.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

1. การกำหนดวัฒนธรรมองค์กรเพื่อปลูกฝังความมีวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนและการแต่งกาย
2. การมอบหมายงานให้รับผิดชอบทั้งงานกลุ่ม งานเดี่ยว เป็นการฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่มโดยไม่มีลอคเลียนงาน
3. การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนให้เหมาะสม โดยกระบวนการในกิจกรรมตรวจสอบตรวจจิตอาสา เสียสละ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น เช่นบทบาทสมมติ
4. การฝึกปฏิบัติในรายวิชา นักศึกษาได้ฝึกความรับผิดชอบ ความมีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละ
5. การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม เช่นการยกย่องนักศึกษาที่ทำดี เสียสละ ทำประโยชน์แก่ส่วนรวม
6. การจัดกิจกรรมส่งเสริมสำนึกในความเป็นไทย และแสดงออกถึงความรักและความผูกพันต่อท้องถิ่น

2.1.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

1. ประเมินจากความตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนด ระยะเวลาที่มอบหมายและการร่วมกิจกรรม
2. ประเมินจากความมีวินัยและพร้อมเพรียงในการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตร
3. ประเมินจากพฤติกรรมในการสอบ
4. ประเมินความมีจิตอาสา เสียสละ โดยการสังเกตพฤติกรรมการแสดงระหว่างการเรียนรู้หรือการทำกิจกรรม

2.1.2 การพัฒนาด้านความรู้

2.1.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นักศึกษาต้องมีความรู้และความเข้าใจแนวคิด และทฤษฎีพื้นฐาน และสามารถคิดอย่างเป็นระบบมีเหตุผล เป็นผู้ใฝ่รู้ มีความเข้าใจธรรมชาติ ตนเอง ผู้อื่น และสังคม สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารความหมายได้ดี สามารถค้นคว้าและศึกษาด้วยตนเอง ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมทั้งของไทยและของประชาคมนานาชาติ พร้อมนำไปประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

1. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการและทฤษฎีพื้นฐาน
2. มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง และมีโลกทัศน์ที่กว้างไกล
3. สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ
4. มีความสนใจ ใฝ่รู้ และติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ
5. มีความรู้ และซาบซึ้งในคุณค่าและศิลปวัฒนธรรม

2.1.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

1. ใช้การสอนหลากหลายรูปแบบ ตามลักษณะของเนื้อหาสาระโดยการบรรยาย การทบทวน กิจกรรมกลุ่ม การมอบหมายงาน การตั้งคำถาม การให้ข้อมูลย้อนกลับ และเทคนิคการสอนอื่น ๆ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น การเรียนแบบร่วมมือ การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนโดยการค้นคว้าด้วยตนเอง

2. การให้ภาพรวมของความรู้ก่อนเข้าสู่บทเรียน การสรุปความรู้ใหม่หลังบทเรียนพร้อมกับเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม การเชื่อมโยงความรู้จากวิชาหนึ่งไปสู่อีกวิชาหนึ่งในระดับที่สูงขึ้น

3. การฝึกปฏิบัติ การจัดอบรม การศึกษาดูงานเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และเพิ่มพูนความรู้

4. การถาม – ตอบปัญหาทางวิชาการในห้องเรียน

2.1.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1. ประเมินจากผลงานระหว่างภาค ได้แก่ แบบฝึกหัด การเขียนรายงาน การสอบย่อย การนำเสนอรายงานค้นคว้าในชั้นเรียน

2. ประเมินจากการสอบระหว่างภาค และการสอบปลายภาค

3. ประเมินจากแผนงานหรืองานค้นคว้าที่นำเสนอ

2.1.3. ทักษะทางปัญญา

2.1.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

สามารถค้นหาข้อเท็จจริง ทำความเข้าใจ และสามารถประเมินข้อมูล แนวคิด และหลักฐานใหม่ ๆ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย มีวิธีคิด วิธีแก้ปัญหา วิธีปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ มีวิจารณญาณในการศึกษาตัดสินใจหาทางเลือกในการปฏิบัติงานประจำและการดำเนินชีวิต ดังนี้

1. มีความสามารถวิเคราะห์หาข้อเท็จจริงอย่างเป็นระบบ

2. มีความสามารถในการประเมินข้อมูลแนวคิดและหลักฐานใหม่จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและใช้ข้อมูลที่ได้มาแก้ปัญหา

3. มีการให้เหตุผลและข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

2.1.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1. การมอบหมายงานการแก้ปัญหา หลังการสอนจบเนื้อหาในรายวิชา

2. การสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

3. การสอนแบบถาม – ตอบปัญหาทางวิชาการในห้องเรียน

2.1.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1. ประเมินจากผลงานการแก้ปัญหาที่มอบหมาย

2. ประเมินโดยการสอบระหว่างภาค และการสอบปลายภาค

3. ประเมินจากรายงานและการนำเสนอผลงานในรายวิชา

2.1.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.1.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

นักศึกษาต้องมีความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม การแสดงถึงภาวะผู้นำความรับผิดชอบ ต่อตนเองและสังคม ความสามารถในการวางแผนและรับผิดชอบ ในการเรียนรู้ของตนเอง ดังนี้

1. มีส่วนช่วยและเอื้อต่อการแก้ปัญหาในกลุ่มได้อย่างสร้างสรรค์

2. มีการแสดงออกซึ่งภาวะผู้นำอย่างเหมาะสม

3. เคารพและศรัทธาในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. มีจิตสาธารณะ และใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม

5. สามารถวางแผนและรับผิดชอบในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

2.1.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. การสอนแบบกลุ่มร่วมมือ ซึ่งต้องแนะนำกฎ กติกา มารยาท บทบาท ความรับผิดชอบของแต่ละคนในการเรียนรู้ร่วมกัน
2. มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่มและตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม
3. การฝึกปฏิบัติการจัดอบรม การศึกษาดูงานเน้นให้นักศึกษาได้ฝึกการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การมี มนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลทั่วไป

2.1.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. ประเมินจากพฤติกรรมของนักศึกษา
2. ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต
3. ประเมินตนเองโดยนักศึกษาและนักศึกษาประเมินเพื่อนร่วมกลุ่มกิจกรรม

2.1.5. ทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.1.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

- นักศึกษา ต้องมีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนี้
1. มีความสามารถในการรวบรวม วิเคราะห์ แปลความ และนำเสนอข้อมูล ในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม
 2. มีความสามารถใช้เทคโนโลยีในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประมวลผล แปลความหมาย และนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ
 3. สามารถสรุปประเด็นและสื่อสาร ทั้งการพูด และการเขียนได้อย่างเหมาะสม
 4. สามารถเลือกรูปแบบในการนำเสนอข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มบุคคลที่แตกต่างกันได้
 5. สามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

2.1.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. การมอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์เชิงคำนวณ
2. การมอบหมายงานที่ต้องมีการสืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
3. การจัดกิจกรรมในรายวิชาให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูล นำเสนอด้วยวาจาและใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบ เรียบเรียงความคิดเพื่อเขียนรายงาน

2.1.5.3 กลยุทธ์ประเมินผลการเรียนรู้ด้านการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. ประเมินจากงานที่มอบหมายโดยการตรวจหรือให้คำแนะนำ
2. ประเมินจากการนำเสนองาน
3. ประเมินทักษะการสื่อสาร โดยการสังเกตพฤติกรรม

2.2 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (Curriculum Mapping)

ผลการเรียนรู้ รายวิชา	เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา																								
	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ					5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
กลุ่มวิชาภาษา																									
061101 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	○	●	○	○	●	●	○	○	●	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	●	○		
061102 ภาษาอังกฤษ 1	●	●		○	○	○	○	●	●		○	●	●	○	○			○	○		●		●		
061103 ภาษาอังกฤษ 2	●	●		○	○	○	○	●	●		○	●	●	○	○			○	○		●		●		
061104 ภาษาอังกฤษ 3	●	●		○	○	○	○	●	●		○	●	●	○	○			○	○		●		●		
061105 ภาษาไทยเพื่องานอาชีพ	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●		
061106 ความงามทางภาษาไทย	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●		
061107 ภาษาอังกฤษ 4	●	●		○	○	○	○	●	●		○	●	●	○	○			○	○		●		●		
061108 ภาษาจีนกลางพื้นฐาน	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●		
061109 ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน	●							●					●					●					●		
061110 ภาษาเขมรพื้นฐาน	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●		
061111 ภาษาฮินดีพื้นฐาน	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●		
061112 ภาษาฝรั่งเศสพื้นฐาน	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●		
061113 ภาษาลาวพื้นฐาน	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●		
061114 ภาษาพม่าพื้นฐาน	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●		
061115 ภาษาเวียดนามพื้นฐาน	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●		
061116 ภาษาเกาหลีพื้นฐาน	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●		

2.2 แผนที่ ๑ (ต่อ)

ผลการเรียนรู้ รายวิชา	เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา																								
	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ					5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์																									
061201 ศาสตร์พระราชาของ พระบาทสมเด็จพระ เจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ ๙	○	●	●	○	●	●	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	●	○	●	○	○	●	○		
061202 ความเป็นไทย	○	○	○	○	●			●		○	●			○		●			○		●				
061203 อาเซียนศึกษาและความ เป็นพลเมืองอาเซียน	●	●	●	●			○	●			●		○	○		○	●		○		●				
061204 การคิดเพื่อการดำเนินชีวิต	●	●		●		●		●			●	●	●	●	●			●	●	●	●				
061205 การเป็นผู้ประกอบการ สมัยใหม่		●		○		●	●		○		●	○		●	○			○	●	○	●		○		
061206 เศรษฐกิจกับวิถีชีวิต	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	●	○	○	○	○		
061207 การจัดการตนเองเพื่อการ พัฒนางาน		●		○		●		●	○			○	●	●	○			●	●		●	○			
061208 จิตวิทยาเพื่อการดำเนิน ชีวิต	●	●	○	●		●		●					●	●				●		●	●				
061209 มนุษย์กับสุนทรียภาพ		●	●		●	●	●		●	●			●	●									●		
061210 การใช้เหตุผลในสังคม	●	●	○	●		○	●	●	○		●	○	●	●	○			●	●		●	○			

2.2 แผนที่ ๑ (ต่อ)

ผลการเรียนรู้ รายวิชา	เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา																								
	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ					5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
061211 ความรู้เกี่ยวกับระบบโลก สังคมโลกในปัจจุบันและ อนาคต	●	●		●			●		○		●		○	○			○	●	○	○	●				
061212 มนุษย์กับอารยธรรม	●	●		○			○	●	○	○	●		○	○			○	●	○		●				
061213 กฎหมายในการดำรงชีวิต	●	●		●		●	●	●			●		●	●					●		●				
061214 แหล่งและวิธีการเรียนรู้ ด้วยตนเอง	●	●	○	○	○	●	●	○	●	○	●	●	○	○	○	○	○	●	●	●	○	●			
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี																									
061301 คณิตศาสตร์เพื่อการ ตัดสินใจ	●	●		○		●	●	●	●		●	●	●	●	○				●	●	●	●			
061302 วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อ สุขภาพ	●	●	●	●	○	●	○	●	●	○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	●	○	○		
061303 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ จัดการสารสนเทศออนไลน์	●	○	●			●	●	●	●		●	●	●	○	○			●	●	●		○			
061304 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ การสื่อสารและสื่อประสม	●	○	●			●	●	●	●		●	●	●	○	○			●	●	●		○			
061305 เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับสำนักงานอัตโนมัติ	●	○	●			●	●	●	●		●	●	●	○	○			●	●	●		○			

2.2 แผนที่ ๗ (ต่อ)

ผลการเรียนรู้ รายวิชา	เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา																								
	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลและความรับผิดชอบ					5. ทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
061306 สิ่งแวดล้อมและพลังงาน เพื่อความยั่งยืนแห่งชีวิต	●	●	○	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	●	○	○	○		
061307 อาหารเพื่อชีวิต	●	○	●			●	●	●	●		●	●	●	○	○			●	●	●		○			
061308 เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน	●	○	●			●	●	●	●		●	●	●	○	○			●	●	●		○			

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

2.3 หมวดวิชาเฉพาะ

2.3.1 การพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรม

2.3.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

1. มีความซื่อสัตย์สุจริต
2. มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ และมีความอดทน
3. มีจิตสำนึกสาธารณะ และมีความเป็นพลเมืองที่ดี
4. มีวิจารณ์ญาณและจรรยาบรรณทางวิชาชีพ ไม่ลอกเลียนผลงานผู้อื่น

2.3.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

1. อาจารย์ผู้สอนในทุกรายวิชา ในหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียปลูกฝังให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลาตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย ความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น และสอนโดยสอดแทรกเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมในทุกรายวิชาตามความเหมาะสม

2. การมอบหมายงานให้รับผิดชอบทั้งงานกลุ่ม งานเดี่ยว เป็นการฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่มโดยไม่มีการลอกเลียนงาน

3. การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนให้เหมาะสม โดยกระบวนการในกิจกรรมควรสอดแทรกจิตอาสา เสียสละ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น เช่น บทบาทสมมติ

4. การฝึกปฏิบัติในรายวิชา นักศึกษาได้ฝึกความรับผิดชอบ ความมีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละ

5. การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม เช่น การยกย่องนักศึกษาที่ทำดี เสียสละทำประโยชน์แก่ส่วนรวม

6. การจัดกิจกรรมส่งเสริมสำนึกในความเป็นไทย และแสดงออกถึงความรักและความผูกพันต่อท้องถิ่น

2.3.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

1. ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมายและการมีส่วนร่วมกิจกรรม

2. ประเมินจากการมีวินัยของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร

3. ประเมินจากพฤติกรรมในการสอบ

4. ประเมินจากความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

5. ประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกตามปกติของนักศึกษา

6. มีความสำนึกและความรับผิดชอบ ในฐานะพลเมืองและพลโลก

7. มีจิตสำนึก ดำรงชีวิต และปฏิบัติหน้าที่ตามความรับผิดชอบโดยยึดหลัก

คุณธรรม จริยธรรม

2.3.2 การพัฒนาด้านความรู้

2.3.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1. มีความรู้ ความเข้าใจหลักการและทฤษฎีพื้นฐาน
2. มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง และมีโลกทัศน์ที่กว้างไกล
3. สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ
4. มีความสนใจ ใฝ่รู้ และติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ

5. มีความรู้ และซาบซึ้งในคุณค่าและศิลปวัฒนธรรม

2.3.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

1. ใช้การสอนหลากหลายรูปแบบ ตามลักษณะของเนื้อหาสาระ โดยการบรรยาย การสาธิตโดยผู้สอน การทบทวน กิจกรรมกลุ่ม การมอบหมายงาน การตั้งคำถาม การให้ข้อมูลย้อนกลับ และเทคนิคการสอนอื่น ๆ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น การเรียนแบบร่วมมือ การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนโดยการค้นคว้าด้วยตนเอง

2. การฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ที่ต่อเชื่อมอุปกรณ์ในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ให้เข้าใจงานออกแบบระบบ งานพัฒนาส่วนที่ติดต่อกับผู้ใช้งานให้มีประสิทธิภาพ งานนำระบบไปใช้งาน งานดูแลรักษาระบบ และงานรักษาความมั่นคงของระบบ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพหรือการศึกษาดูงานให้เห็นทิศทางของงานในวิชาชีพ และเพิ่มพูนความรู้

3. การทำงานโครงการกลุ่มหรือโครงการเดี่ยวให้สามารถบูรณาการระบบและนำไปใช้งาน

4. การเขียนและการนำเสนอรายงานเชิงเทคนิคประกอบระบบงาน

5. เรียนรู้จากงานบริการทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

6. การเรียนรู้จากประสบการณ์ภาคสนาม

2.3.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1. ประเมินจากผลงานระหว่างภาค ได้แก่ แบบฝึกหัด การเขียนรายงาน การสอบย่อย การนำเสนอรายงานค้นคว้าในชั้นเรียน

2. ประเมินจากการสอบระหว่างภาค การสอบข้อเขียน การสอบปฏิบัติ การสังเกตพฤติกรรม การให้คะแนนโดยผู้ร่วมงาน รายงานกิจกรรม แฟ้มผลงาน การประเมินตนเองของผู้เรียน และการสอบปลายภาค

3. ประเมินจากแผนงานหรืองานค้นคว้าที่นำเสนอ

4. การประเมินข้อสอบ การเทียบเคียงข้อสอบกับสถาบันอุดมศึกษาอื่น

2.3.3 ทักษะทางปัญญา

2.3.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1. มีความสามารถวิเคราะห์หาข้อเท็จจริงอย่างเป็นระบบ

2. มีความสามารถในการประเมินข้อมูลแนวคิดและหลักฐานใหม่จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและใช้ข้อมูลที่ได้มาแก้ปัญหา

3. มีการให้เหตุผลและข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

2.3.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1. มีการให้เหตุผลและข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

2. การสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

3. การสอนแบบถาม – ตอบทางวิชาการ

2.3.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

1. ประเมินจากผลงานการแก้ปัญหาที่มอบหมาย

2. ประเมินโดยการสอบระหว่างภาค และการสอบปลายภาค

3. ประเมินจากรายงานและการนำเสนอในรายวิชา

2.3.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.3.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. มีทักษะในการบริหารการจัดการ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งในฐานะของผู้นำกลุ่มและสมาชิกที่ดีได้อย่างเหมาะสม
2. มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และชุมชน สามารถปฏิบัติตามบทบาทและหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม
3. มีความสามารถในการปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้ดีเพื่อพัฒนาตนเองและวิชาชีพ

2.3.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. การสอนแบบกลุ่มร่วมมือ ซึ่งต้องแนะนำกฎ กติกา มารยาท บทบาท ความรับผิดชอบของแต่ละคนในการเรียนรู้ร่วมกัน
2. มอบหมายการทำงานแบบกลุ่มย่อย ที่สลับหมุนเวียนสมาชิกกลุ่มและตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม
3. การฝึกปฏิบัติการจัดอบรม การศึกษาดูงานเน้นให้นักศึกษาได้ฝึกการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลทั่วไป

2.3.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. ประเมินจากพฤติกรรมของนักศึกษา
2. ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต
3. ประเมินตนเองโดยนักศึกษาและนักศึกษาประเมินเพื่อนร่วมกลุ่มกิจกรรม

2.3.5 ทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.3.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์และสถิติ เพื่อการวิเคราะห์ ประมวลผล แปลความหมาย นำเสนอข้อมูล และแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม
2. ทักษะในการสื่อสาร สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาต่างประเทศที่จำเป็นในการประกอบวิชาชีพ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน เขียนและสรุปประเด็นเนื้อหาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพพร้อมทั้งสามารถเลือกและใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม
3. มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งเพื่อการสืบค้นและติดตามความก้าวหน้าในองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ

2.3.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. การมอบหมายงานที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์เชิงคำนวณ
2. การมอบหมายงานที่ต้องมีการสืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
3. การจัดกิจกรรมในรายวิชาให้นักศึกษาได้สืบค้นข้อมูล นำเสนอด้วยวาจา และใช้สื่อดิจิทัลประกอบ เรียบเรียงความคิดเพื่อเขียนรายงาน

2.3.5.3 กลยุทธ์ประเมินผลการเรียนรู้ด้านการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. ประเมินจากเทคนิคการนำเสนอโดยใช้ทฤษฎีการเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศหรือคณิตศาสตร์และสถิติที่เกี่ยวข้อง
2. ประเมินผลจากการนำเสนอต่อชั้นเรียน
3. ประเมินผลโดยการสอบข้อเขียน

2.4 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้หมวดเฉพาะหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (Curriculum Mapping)

รายวิชา	เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา																			
	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1. กลุ่มวิชาแกน																				
416001 คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	●	●	●	○	●	●	○	○	○	○	●	●	○	●	○	○	●	○		
416002 ความฉลาดทางดิจิทัล	●	○	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○		●○		
416003 หลักการเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	●	○	○	●	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○				
2. กลุ่มวิชาเอกบังคับ																				
กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ																				
416101 แพลตฟอร์มดิจิทัลและเทคโนโลยีเว็บ	●	●	○	●	●	●	○		●	●	○	●	○	○	○			○		
416102 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงทางไซเบอร์		○		○		●			○	○		●	○		●		○			
กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์																				
416201 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	●	●	●	○	●	●	●	○	○	●	○	●	○	○	○	○	●	○		
416202 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่เบื้องต้น	●	○		●	●	●					●	●	○	○	○	●		●		
416203 การบริหารกระบวนการระบบดิจิทัล	●	○	●	○	○	●	○	●	○	●	●	●	○	●	●	●		○		
416204 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●		
กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์																				
416301 ปัญหาประดิษฐ์เบื้องต้น	●	●	●	○	●	○		●		●	○			●			○			
416302 คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่องานดิจิทัลมีเดีย	●	●		○	●	●			○	●		○	○	●		●	○			
416303 การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์	●	●	●		●	●	●	○		●	●	●	●	●	●	●	●	●		
416304 การบริหารจัดการองค์กรดิจิทัล		●				●			●		●	●	●					●		

รายวิชา	ผลการเรียนรู้	เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา																	
		1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญหา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3
416305	หัวข้อพิเศษด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	●	●	○		●	●	○	○		●	○		●			●		○
416306	โครงการทางเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย		●			●	○	○			○	●	○		○			○	
กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ																			
416401	ระบบฐานข้อมูลและเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล	○	●	●	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●
416402	การจัดการข้อมูลแบบอัตโนมัติ	●				●					●			●			●		
416403	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	●
3. กลุ่มวิชาเอกเลือก																			
416103	ภาษาสคริปต์สำหรับการจัดการเว็บไซต์	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	●
416104	การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ	●	○	○	●	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	●			○
416105	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเว็บและแพลตฟอร์ม	○	●	○	●	●	●				●	●	○	○	○	●			
416106	ไมโครคอนโทรลเลอร์	●	○	○	●	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	●			○
416107	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง	○	●	○	●	●	●				●	●	○	○	○	●			
416108	การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง	●	○		○	●			●	○	●	●		○	○				

2.4 แผนที่ ๑ (ต่อ)

รายวิชา	ผลการเรียนรู้																			
	เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา																			
	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
416205 การพัฒนาโปรแกรมข้ามแพลตฟอร์ม	●	●		●	●	○	●	○		○	●		○		●	●		●		
416206 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่ขั้นสูง	●	●		●	●	○	●	○		○	●		○		●	●		●		
416207 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเคลื่อนที่		○	●	○	●					●			○	○	○	○			●	
416208 แพลตฟอร์มและหลักการออกแบบเกมดิจิทัล	●	○			●	●	○			●			○	○					○	
416209 การพัฒนาเกมดิจิทัล	●	○			●	●				●			○	○					○	
416210 การประยุกต์ใช้เกมดิจิทัล		○		●	●	●				●			○	○					○	
416307 การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์			●	○		○		●	○	●		○		●					○	
416308 การผลิตสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยสื่อดิจิทัลใหม่		●				●			●		○	●	●						●	
416309 การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์	●	○	○	●	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○				
416310 การออกแบบและพัฒนาการเรียนรู้แบบดิจิทัล	○	○		●	●	○	○			○	○	○			○	○	○	○	○	

2.4 แผนที่ ๑ (ต่อ)

ผลการเรียนรู้ รายวิชา	เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา																	
	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3
416311 การผลิตสื่อความเป็นจริงเสริมและความเป็นจริงเสมือน	●	○	●		●	●	○			●			○	○				○
416312 การประยุกต์ใช้นวัตกรรมดิจิทัลมีเดีย		●			●	○	○			○	●	○		○			○	
416313 การเรียนรู้ของเครื่องสำหรับพัฒนาองค์กรดิจิทัล	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●
416314 กระบวนการอัตโนมัติสำหรับองค์กรดิจิทัล	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●
416315 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับองค์กรดิจิทัล	●	●	●		●					●	●	○	●			●	●	○
416316 พื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน	○	●		○		●	●	○	●		●	○		○	●	●		○
416317 การบริหารจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน		●				○	●	○	●			●			○			○
416318 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทางการเงิน	●	●	●		○	●				●	●	○	●	●	●	●	●	
416404 ธุรกิจอัจฉริยะ	●	○	●				○	●	○			●	○			●		
416405 การพาณิชย์ดิจิทัล	●	○				○		●	●	●	●	●			○			○
416406 การประยุกต์ใช้ธุรกิจดิจิทัล	●	○	●	●	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●			
416407 ความสามารถทางสมรรถนะของนักเทคโนโลยีดิจิทัล	○	●	○	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○	●
416408 การเปลี่ยนสู่องค์กรดิจิทัล		●		●		○	●		○	●	○	●	○		○	●		●
416409 การเริ่มต้นธุรกิจและนวัตกรรมดิจิทัล	●	○				○	●	○	●	●	●	○				○		●

ผลการเรียนรู้ รายวิชา	เกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา																	
	1. คุณธรรม จริยธรรม				2. ความรู้					3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ			5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ		
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3
4. กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ																		
416501 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทาง เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย	●	●					●	●		●	●		○		●	●	○	●
416502 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยี ดิจิทัลมีเดีย	●	●		○			●	●		●	●		○		●	●	●	●
416503 สหกิจศึกษา	●	●		○			●	●		●	●		○		●	●	○	●

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

2.5 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

ชั้นปีที่	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา
1	นักศึกษามีความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย และตระรกรการเขียนโปรแกรม มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ปรับตัวเข้ากับรูปแบบการเรียนรู้และธรรมเนียมปฏิบัติของมหาวิทยาลัยในมหาวิทยาลัยได้ สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการติดต่อสื่อสารอย่างถูกต้องได้
2	นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดียได้ รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เป็นพลเมืองที่ดี มีทักษะในการใช้เทคโนโลยี ค้นหาข้อมูล และการสื่อสารเพื่อนำเสนอข้อมูลที่ทันสมัย
3	นักศึกษามีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถเลือกวิธีแก้ไขปัญหา และประยุกต์ใช้ได้เหมาะสม ปฏิบัติตนภายใต้จรรยาบรรณวิชาชีพด้วยความซื่อสัตย์สุจริต สามารถพัฒนาผลงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดียได้ มีทักษะในการทำสื่อนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดีย
4	นักศึกษาสามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลมีเดียในการทำงานในสภาพจริงเพื่อการประกอบวิชาชีพ และการสร้างนวัตกรรม พร้อมสู่ตลาดแรงงาน และสามารถตัดสินใจในการเลือกทำงานหรือศึกษาต่อได้ มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นผู้มีความคิดที่ดีในการทำงาน

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

ต้องเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2560

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

การทวนสอบในระดับรายวิชา ให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา โดยมี คณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน

การทวนสอบในระดับหลักสูตรกระทำโดยมีระบบประกันคุณภาพภายในมหาวิทยาลัยซึ่งจะทำการ ทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา กระทำโดยทำการวิจัย สัมฤทธิ์ผลในการประกอบอาชีพของบัณฑิต และนำผลวิจัยที่ได้กลับมาปรับปรุงกระบวนการเรียน การสอนและหลักสูตร โดยดำเนินการดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (1) สสำรวจภาวะการมีงานทำของบัณฑิต
- (2) การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

- 1) นักศึกษาจะต้องเรียนและลงทะเบียนครบตามโครงสร้างที่หลักสูตรกำหนด จำนวน 123 หน่วยกิต
- 2) ต้องได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2560

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- 1) มีการปฐมนิเทศแนะแนวการเป็นอาจารย์มืออาชีพแก่อาจารย์ใหม่
- 2) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ และสร้างเสริมประสบการณ์ในการสอนรวมถึงทำการวิจัยอย่างต่อเนื่อง การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ การฝึกอบรม การศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การเข้าร่วมประชุมสัมมนาทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์

- 1) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ และสร้างเสริมประสบการณ์ในการสอนรวมถึงทำการวิจัยอย่างต่อเนื่อง การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ การฝึกอบรม การศึกษาดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในภาครัฐและภาคเอกชน การเข้าร่วมประชุมสัมมนาทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ
- 2) เพิ่มทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย
- 3) ให้อาจารย์มีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชน
- 4) มีการกระตุ้นอาจารย์ให้พัฒนาผลงานทางวิชาการ

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย มีการตรวจสอบคุณสมบัติของอาจารย์ประจำ อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 และยังมีการตรวจสอบความคงอยู่ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา หากไม่เป็นไปตามเกณฑ์หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ต้องมีการปรับปรุงแก้ไข ตามแบบรายงานการปรับปรุงหลักสูตรเล็กน้อย (สมอ.08) เสนอต่อมหาวิทยาลัยเพื่อขออนุมัติ

2. บัณฑิต

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย มีการประเมินคุณภาพบัณฑิตโดยผู้ใช้บัณฑิต ซึ่งเนื้อหาสาระในการประเมินเป็นไปตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ใน มคอ.2 ซึ่งครอบคลุมผลการเรียนรู้อย่างน้อย 5 ด้าน คือ 1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และมีการติดตามภาวะการมีงานทำของบัณฑิตภายในระยะเวลาหนึ่งปีนับจากวันที่สำเร็จการศึกษา

3. นักศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ได้จัดทำเกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่จะเข้าศึกษาที่สอดคล้องกับคุณสมบัติที่กำหนดในหลักสูตร รวมทั้งรูปแบบการคัดเลือกเฉพาะทางที่ต้องใช้ทักษะของผู้ที่จะเข้าศึกษาให้แก่มหาวิทยาลัยโดยผ่านคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อมหาวิทยาลัยจะได้จัดระบบและกลไกการรับนักศึกษาในภาพรวม มีการจัดอาจารย์ประจำให้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการ และแนะแนวแก่นักศึกษาทุกหมู่เรียน มีการจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนเปิดภาคการศึกษา เพื่อให้มีความสามารถในการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยได้อย่างมีความสุข อัตราการลาออกกลางคันน้อย มีระบบการป้องกันหรือการบริหารจัดการความเสี่ยงของนักศึกษา เพื่อให้สามารถสำเร็จการศึกษาได้ตามระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนด

4. อาจารย์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย มีกระบวนการบริหารและพัฒนา คณาจารย์ กรณีการรับอาจารย์ใหม่มีการกำหนดคุณสมบัติอาจารย์ประจำให้มีคุณวุฒิทางการศึกษาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับหลักสูตรเสนอต่อมหาวิทยาลัย หลักสูตรมีการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพอาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง สนับสนุนให้มีการพัฒนาตนเองให้มีศักยภาพทางวิชาการที่สูงขึ้น

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย มีการศึกษาวิเคราะห์สาระของรายวิชาในหลักสูตรเพื่อให้มีเนื้อหาที่ก้าวทันวิทยาการที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา หากมีข้อผิดพลาดหรือบกพร่องของรายวิชาต้องทำการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร ตามแบบรายงานการปรับปรุงหลักสูตรเล็กน้อย

(สมอ. 08) และดำเนินการตามขั้นตอนในคู่มือพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ฉบับแก้ไขปรับปรุง ครั้งที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีการดำเนินการประเมินหลักสูตรเพื่อการพัฒนาและปรับปรุงในระยะเวลาไม่เกินห้าปี และปรับปรุงให้แล้วเสร็จเพื่อประกาศใช้ในปีที่หก มีการพิจารณากำหนดอาจารย์ผู้สอนโดยคำนึงถึงความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญในวิชาที่สอน อาจารย์ประจำหลักสูตรประสานอาจารย์ผู้สอนหรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาที่เปิดสอนแต่ละภาคการศึกษาให้จัดทำเอกสารรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) ให้แล้วเสร็จก่อนเปิดภาคการศึกษาหนึ่งสัปดาห์ กรณีมีรายวิชาหรือกิจกรรมที่นักศึกษาต้องออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ออกฝึกภาคสนาม หรือสหกิจศึกษา ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาหรือคณะกรรมการที่รับผิดชอบการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา จัดทำเอกสารรายละเอียดประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.4) (ถ้ามี) ให้แล้วเสร็จก่อนเปิด ภาคการศึกษาหรือก่อนการฝึกภาคสนามสองสัปดาห์

หลักสูตร จัดให้มีคณะกรรมการผู้รับผิดชอบกำกับและติดตามการสอน และวัดผลการเรียนรู้ตามเอกสารรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) โดยมีกลไกการดำเนินงาน ได้แก่ การบันทึกปัญหา ข้อเสนอแนะจากการสอนตามเอกสารรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) การจดบันทึกการประชุม มีการดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้

อาจารย์ผู้สอนหรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาจัดทำเอกสารรายงานผลการดำเนินการรายวิชา (มคอ.5) และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.6) (ถ้ามี) เมื่อกระบวนการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ของรายวิชาเสร็จสิ้นในแต่ละภาคการศึกษาให้แล้วเสร็จภายในสิบสี่วันนับถัดจากวันถึงกำหนดส่งผลการเรียนถึงอาจารย์ประจำหลักสูตร

ในปีการศึกษาที่จะมีผู้สำเร็จการศึกษา อาจารย์ประจำหลักสูตรจะต้องนำข้อคิดเห็นที่เกี่ยวกับการดำเนินงานหลักสูตรของนักศึกษาที่กำลังจะสำเร็จการศึกษา อาจารย์ผู้สอน และบุคคลภายนอกที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์ สังเคราะห์และเสนอข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินงานหลักสูตร และนำผลดังกล่าวจัดทำเป็นรายงานอยู่ในภาคผนวกแนบท้ายเอกสารรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร (มคอ.7)

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

หลักสูตร ตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์การเรียนการสอน ห้องสมุด หนังสือ ตำรา สิ่งพิมพ์ วารสาร ฐานข้อมูลเพื่อการสืบค้น แหล่งเรียนรู้ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ฯลฯ สภาพห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ ที่พักของนักศึกษาหากพบว่าอยู่ในสภาพไม่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนให้แจ้งมหาวิทยาลัยโดยผ่านคณะ เพื่อปรับปรุงแก้ไข

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย มีตัวบ่งชี้ที่ 1-5 ต้องมีผลดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายติดต่อกันไม่น้อยกว่า 2 ปี และมีจำนวนตัวบ่งชี้ (ตัวบ่งชี้ที่ 6-12) ที่มีผลดำเนินการบรรลุเป้าหมายไม่น้อยกว่า 80 % ของตัวบ่งชี้รวม โดยพิจารณาจากจำนวนตัวบ่งชี้บังคับและตัวบ่งชี้รวมในแต่ละปี ดังนี้

ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย	ปีการศึกษา					หลักฐาน
	2564	2565	2566	2567	2568	
1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงาน หลักสูตร	X	X	X	X	X	รายงานการประชุม
2. มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2552	X	X	X	X	X	มคอ.2
3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาค การศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	X	X	X	X	X	มคอ.3, มคอ.4
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	X	X	X	X	X	มคอ.5, มคอ.6
5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ. 7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	X	X	X	X	X	รายงานการดำเนินการตามหลักสูตร
6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ. 3 และ มคอ. 4 อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	X	X	X	X	X	รายงานการประชุม
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		X	X	X	X	รายงานการประชุม
8. อาจารย์ใหม่ทุกคน(ถ้ามี) ได้รับการปฐมนิเทศ หรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	X	X	X	X	X	บันทึก/คำสั่งแต่งตั้ง

ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย	ปีการศึกษา					หลักฐาน
	2564	2565	2566	2567	2568	
9. อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง	X	X	X	X	X	บันทึก/ คำสั่ง แต่งตั้ง
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	X	X	X	X	X	บันทึก/ คำสั่ง แต่งตั้ง
11. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0				X	X	ผลการ ประเมิน
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0					X	ผลการ ประเมิน
รวมตัวบ่งชี้บังคับที่ต้องดำเนินการ(ข้อ 1-5) ในแต่ละปี	5	5	5	5	5	
รวมตัวบ่งชี้ในแต่ละปี	9	10	10	11	12	

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

- 1) มีการประชุมของผู้สอนเพื่อพิจารณากำหนดกลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ก่อนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา โดยพิจารณาจากรายละเอียดของรายวิชาเป็นส่วนประกอบ
- 2) มีการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนภายหลังการสอน เพื่อใช้ประกอบการปรับปรุงการจัดเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- 1) จำนวนครั้งของการประชุมร่วมกันของผู้สอน เพื่อพิจารณากลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ภายหลังการสอน โดยพิจารณาจากผลการวิเคราะห์จากผลการประเมินการสอนของผู้เรียน
- 2) จำนวน ทรัพยากร/สื่อการสอน ที่ผู้สอนจัดเตรียม และจำนวนชั่วโมงในการให้คำปรึกษาทางวิชาการกับผู้เรียน

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

การประเมินผลหลักสูตรเป็นความรับผิดชอบร่วมกันของคณาจารย์และผู้บริหารหลักสูตร เช่น การประเมินข้อสอบ การเทียบเคียงข้อสอบกับสถานศึกษาอื่น และการประเมินของผู้ใช้บัณฑิตซึ่งสามารถพิจารณาจากมาตรฐานคุณภาพบัณฑิต โดยบัณฑิตต้องเป็นผู้มีความรู้ มีคุณธรรม จริยธรรม มีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ สามารถประยุกต์ความรู้เพื่อการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

ประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามตัวบ่งชี้ในหมวดที่ 7 ข้อ 7 โดยคณะกรรมการประเมินคุณภาพภายในที่ได้รับการแต่งตั้ง

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

จากการรวบรวมข้อมูล การประเมินหลักสูตรในภาพรวมและแนวทางแก้ไขปรับปรุงตลอดจนกลยุทธ์การประเมิน จะทำให้ทราบปัญหาของการบริหารหลักสูตรทั้งในภาพรวม และในแต่ละรายวิชา กรณีที่พบปัญหาของรายวิชาที่สามารถที่จะดำเนินการปรับปรุงรายวิชานั้น ๆ ได้ทันทีซึ่งก็จะเป็นการปรับปรุงย่อย ในการปรับปรุงย่อยนั้นควรทำได้ตลอดเวลาที่พบปัญหา สำหรับการปรับปรุงหลักสูตรทั้งฉบับนั้น จะกระทำทุก 5 ปี ทั้งนี้เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ว่าจ้างบัณฑิต

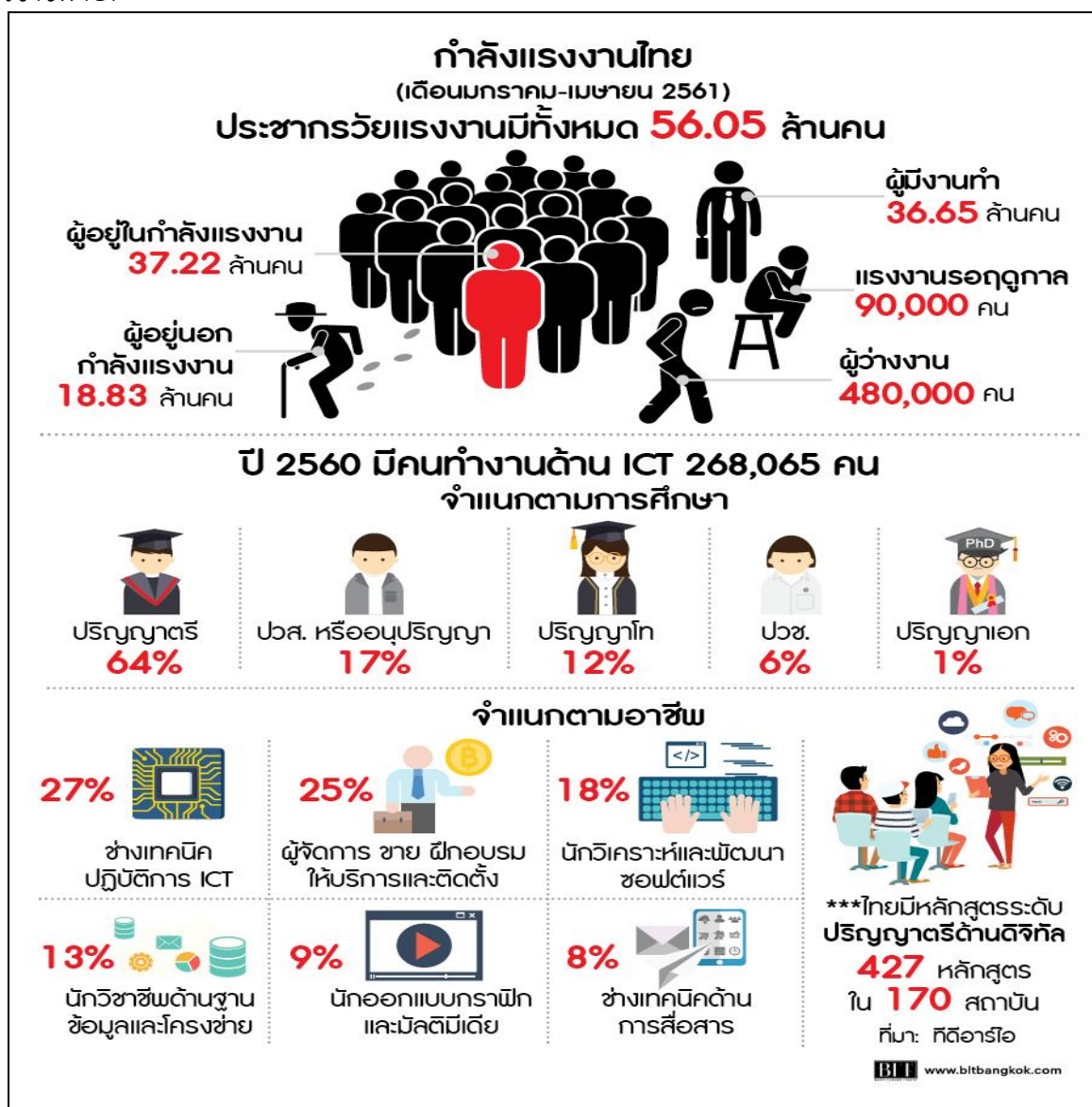
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก การดำเนินการเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

1. ข้อมูลความต้องการกำลังคนของตลาดแรงงานและสังคม รวมทั้งท้องถิ่น

การเติบโตของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด ทำให้เกิดความกังวลต่อผลกระทบของเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะด้านแรงงานที่อาจทำให้คนทำงานต้องปรับตัวครั้งใหญ่ ส่งผลให้เกิดอัตราการว่างงานเพิ่มขึ้น และคาดว่าในปี 2573 ไทยอาจขาดแคลนแรงงานชำนาญการในทุกภาคธุรกิจ ก่อให้เกิดการสูญเสียรายได้ถึง 4.96 แสนล้านบาท ข้อมูลจากสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ) ระบุว่า ปี 2560 มีประชากรวัยแรงงานทั้งหมด 56.05 ล้านคน มีผู้อยู่ในกำลังแรงงาน 37.22 ล้านคน มีงานทำ 36.65 ล้านคน แรงงานรอฤดูกาล 90,000 คน ผู้ว่างงาน 480,000 คน และผู้อยู่นอกกำลังแรงงาน 18.83 ล้านคน

ปัจจุบัน ไทยผลิตกำลังคนด้านดิจิทัลออกมามากพอสมควร เพราะมีการเปิดหลักสูตรระดับปริญญาตรีด้านดิจิทัลมากถึง 427 หลักสูตร ในสถาบันการศึกษาเกือบ 170 แห่งทั่วประเทศ โดยในปี 2560 มีการจ้างงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ ICT รวม 268,065 คน ส่วนใหญ่เป็นช่างเทคนิคด้าน ICT และนักวิชาชีพ ICT



ที่มา: <http://www.bltbangkok.com>

ขณะที่มีผู้จบการศึกษาระดับปริญญาตรี เฉพาะสาขาคอมพิวเตอร์ 19,781 คน (ไม่รวมผู้จบการศึกษาในสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น วิศวกรรมโทรคมนาคม) แต่มีผู้ว่างงานที่จบ ป.ตรี สาขาคอมพิวเตอร์เกือบ 7,000 คน ขณะที่ความต้องการกำลังคนด้านดิจิทัลในภาคธุรกิจเพิ่มขึ้นประมาณ 14,000 คน สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการขาดแคลนกำลังคนด้านดิจิทัลที่มีคุณภาพ ซึ่งสาเหตุสำคัญของสถานการณ์ดังกล่าว คือหลักสูตรคอมพิวเตอร์ปัจจุบัน ไม่ได้ปรับให้ทันต่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง รวมทั้งบางหลักสูตรไม่ได้บรรจุวิชาที่จำเป็นต่อการเป็นนักวิชาชีพด้าน ICT

เอกสารอ้างอิง

BLT Bangkok. (2561).[ออนไลน์]. แรงงานไทยในยุค Digital Disrupt. [สืบค้นวันที่ 28 กรกฎาคม 2562].
จาก <http://www.bltbangkok.com>

สรุปผลการสำรวจความต้องการศึกษาต่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
โครงการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

สาขาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียได้ดำเนินการสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการศึกษาต่อของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563) โดยสำรวจระหว่างวันที่ 18 - 22 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2562 โดยแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน สรุปรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

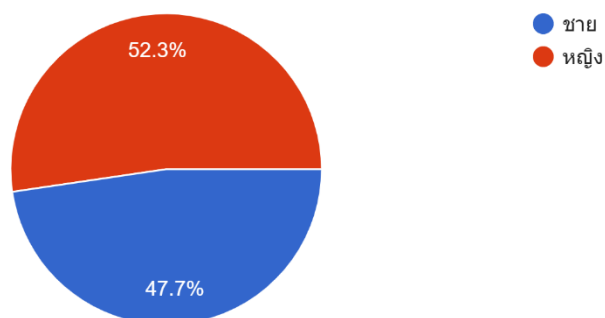
1. สถานศึกษาที่กำลังศึกษา

โรงเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการตอบแบบสำรวจ เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 5 โรงเรียน มีผู้ตอบแบบสำรวจกลับมา จำนวน 237 คน

2. เพศ

2. เพศ

ค่าตอบ 237 ข้อ

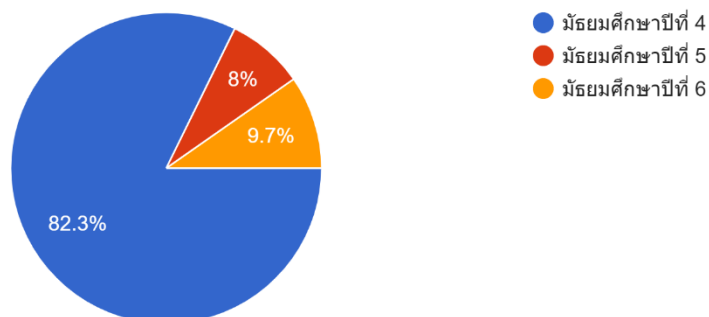


เพศ	จำนวน/คน	ร้อยละ
ชาย	113	47.70
หญิง	124	52.30
รวม	237	100.00

3. ระดับชั้นการศึกษา

3. ระดับชั้นการศึกษา

คำตอบ 237 ข้อ

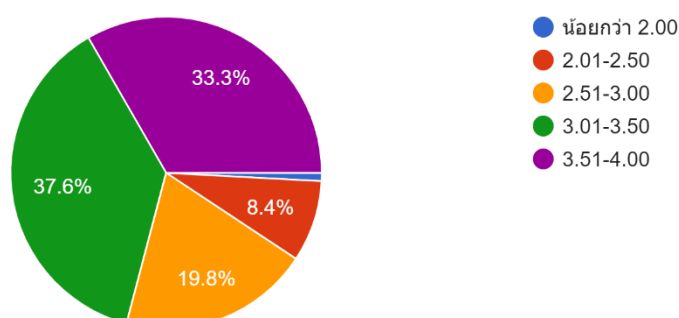


ระดับชั้นการศึกษา	จำนวน/คน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาปีที่ 4	195	82.30
มัธยมศึกษาปีที่ 5	19	8%
มัธยมศึกษาปีที่ 6	23	9.70
ไม่ระบุ	1	0.42
รวม	238	100.00

4. เกรดเฉลี่ย

4. เกรดเฉลี่ย

คำตอบ 237 ข้อ



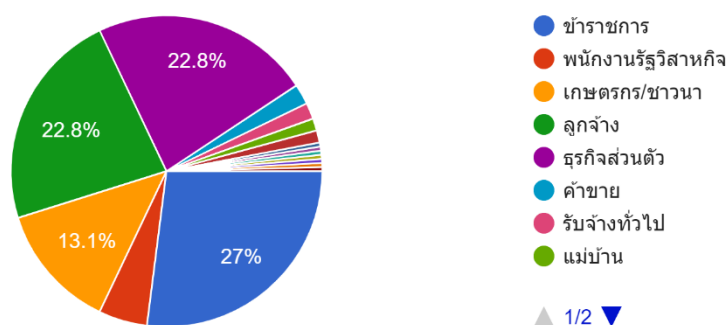
เกรดเฉลี่ย	จำนวน/คน	ร้อยละ
น้อยกว่า 2.00	2	0.80
2.01-2.50	20	8.40
2.51-3.00	47	19.80

เกรดเฉลี่ย	จำนวน/คน	ร้อยละ
3.01-3.50	89	37.6
3.51-4.00	79	33.3
รวม	238	100.00

5. อาชีพของบิดามารดา หรือผู้ปกครอง

5. อาชีพของบิดามารดา หรือผู้ปกครอง

คำตอบ 237 ข้อ



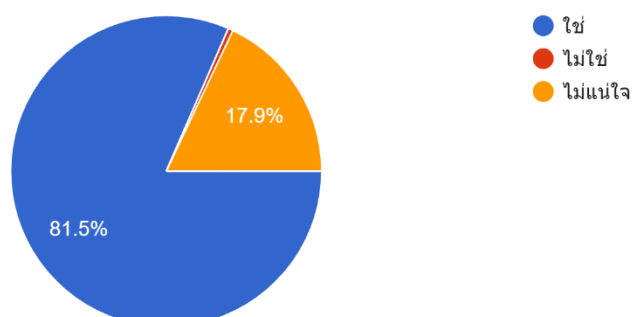
ส่วนใหญ่รับราชการจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 27 รองลงมาประกอบอาชีพรับจ้าง จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 22.68 และมีธุรกิจส่วนตัว จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 22.68 ตามลำดับ

6. ความสนใจสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา

นักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจสมัครเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 81.5

6. ท่านมีความสนใจสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาใช่หรือไม่

คำตอบ 195 ข้อ

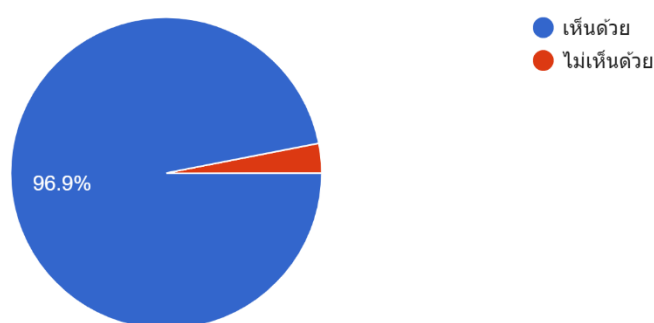


ตอนที่ 2 ความต้องการศึกษาต่อหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

1. หากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เปิดรับนักศึกษาเพื่อศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสนใจที่จะสมัครเข้าศึกษาภาคปกติ จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 26.2
2. ถ้าหลักสูตรนี้เปิดทำการเรียนการสอนที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นด้วยจำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 96.9

2. ถ้าหลักสูตรนี้เปิดทำการเรียนการสอนที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ท่านเห็นด้วยหรือไม่

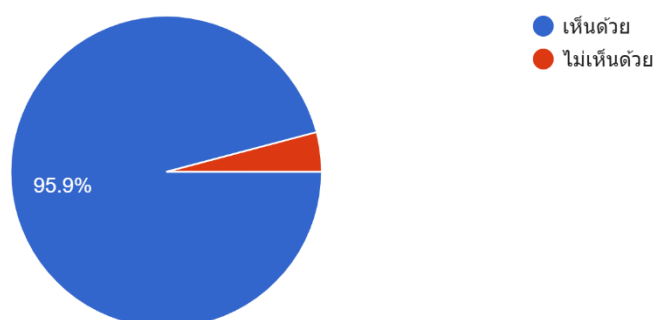
คำตอบ 195 ข้อ



3. ผู้ตอบแบบสอบถามคาดหวังว่าหลักสูตรนี้จะทำให้มีอาชีพที่ดีในอนาคต เห็นด้วยจำนวน 187 คน คิดเป็นร้อยละ 95.9

3. หลักสูตรนี้จะทำให้ท่านมีอาชีพที่ดีในอนาคต ท่านเห็นด้วยหรือไม่

คำตอบ 195 ข้อ



4. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษา โดยเรียงตามลำดับความสำคัญมากที่สุดไปน้อยที่สุด

- (1) มาตรฐานของหลักสูตร
- (2) มาตรฐานของผู้สอน
- (3) ค่าใช้จ่าย
- (4) ชื่อเสียงมหาวิทยาลัย
- (5) การคมนาคมขนส่ง

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้ น่าจะเปิดหลักสูตรนี้เร็วกว่านี้ อยากรู้ว่ามีหลักสูตร เป็นหลักสูตรที่ดี ควรเปิดการเรียนการสอนที่สอนง่าย เข้าใจง่าย



9651/2561
29 ก.ย. 61
12. ๑๐๖

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ที่
วันที่ 28 กันยายน 2561
เรื่อง ขอพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

เรียน อธิการบดี

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

ด้วยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีความประสงค์พัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรใหม่) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถ และทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างบุคลากรในวิชาชีพด้านดิจิทัลที่มีคุณภาพและปริมาณเพียงพอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาที่ขาดแคลนหรือมีความสำคัญต่อการสร้างนวัตกรรมดิจิทัล จากการพัฒนา เทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการหรือภาคอุตสาหกรรม ตรงตามพันธกิจ ในการพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาด้านการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาท้องถิ่น และสนองต่อการ ปฏิรูปการศึกษาไทยและการพัฒนาประเทศไทย (Thailand 4.0)

การพัฒนาหลักสูตรในครั้งนี้เป็นหลักสูตรร่วมระหว่างคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะ เทคโนโลยีอุตสาหกรรม และคณะวิทยาการจัดการ โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ ที่ ต้องใช้ทักษะทางด้านการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (Digital Media Technology) ได้อย่างเหมาะสม ทันต่อเหตุการณ์ มีการศึกษาวิทยาการเทคโนโลยีใหม่ ๆ ใน การ นำเสนอ โดยการศึกษาและวิจัยองค์ความรู้

ดังนั้น จึงขออนุญาตทางมหาวิทยาลัยพัฒนาหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขา เทคโนโลยีดิจิทัล มีเดีย (หลักสูตรใหม่) เพื่อให้สามารถเปิดการเรียนการสอนได้ในปีการศึกษา 2562 ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและอนุมัติ

Signature

Signature
(ดร.สิริกร กรมโพธิ์)

อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ผู้เสนอโครงการ

Signature

28 de 61

Signature
รองผู้อำนวยการสำนักงานอธิการบดี

Signature
ในนามของ อธิการบดี

โครงการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา
เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

๑. โครงการ

พัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

๒. หลักการและเหตุผล

จากการถือกำเนิดประชาคมอาเซียน หรือ สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Association of South East Asian Nations : ASEAN) ซึ่งเป็นการรวมตัวของชาติสมาชิกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายแรงงาน การติดต่อสื่อสารที่กว้างขวางมากยิ่งขึ้น ประกอบกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่มีศักยภาพในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ทำให้การดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ จะต้องปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ทันต่อข้อมูลข่าวสารที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะสื่อดิจิทัลมีเดียที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อการบริโภคข้อมูลข่าวสารของทุกคน ดังนั้น ผู้ที่สามารถผลิตสื่อดิจิทัลมีเดียได้อย่างมีคุณภาพ จะเป็นบุคลากรที่สำคัญในการส่งเสริมการสร้างสื่อสร้างสรรค์ เกิดการกระจายข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไร้สายต่างๆ ทำให้รูปแบบของสื่อด้านดิจิทัลมีเดีย มีการพัฒนาและแข่งขันกันมากขึ้นตามไปด้วย ทั้งในด้านเนื้อหา เทคโนโลยี รูปแบบ รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งพัฒนาการของสื่อดิจิทัลนี้ทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์สามารถนำไปสร้างมูลค่าเพิ่มได้อย่างมหาศาล ตัวอย่างการนำเทคโนโลยีด้านดิจิทัลมีเดียมาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์และก่อให้เกิดมูลค่าในเชิงพาณิชย์ เห็นได้ชัดจากอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ด้านดิจิทัลคอนเทนท์ เช่น ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์การ์ตูน เกมออนไลน์ วิกิไอเกม เกมมือถือ และสื่อผสม (Multimedia) ต่างๆ ซึ่งปัจจุบันมีความต้องการผลงานดิจิทัลมีเดียในรูปแบบเหล่านี้เป็นจำนวนมากจากการบริโภคสื่อด้านดิจิทัลทั้งในและต่างประเทศ เมื่อความต้องการผลงานมีจำนวนเพิ่มขึ้น ความต้องการด้านบุคลากรที่มีความสามารถในการผลิตผลงานก็มีเพิ่มขึ้นตามไปด้วย สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔) ที่ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมและการนำมาใช้ขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกมิติเพื่อยกระดับศักยภาพของประเทศ โดยจะมุ่งเน้นการนำความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรม ทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจทั้งในเรื่องกระบวนการผลิตและรูปแบบผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ๆ รวมทั้งยังเป็นการเตรียมพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพของประชากร เป็นการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงานและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นการเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่จะเปลี่ยนแปลงโลกในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

จากความต้องการจำเป็นดังกล่าว หลักสูตร เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย จะเป็นหลักสูตรเพื่อการพัฒนาบุคลากรเพื่อรองรับการเป็น Thailand 4.0 รองรับกับความต้องการของสังคมโลก โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ ที่ต้องใช้ทักษะทั้งทางด้านการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต (Digital art) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (Digital media Technology) ได้อย่างเหมาะสม ทันต่อเหตุการณ์ มีการศึกษาวิทยาการเทคโนโลยีใหม่ๆ ในการนำเสนอ โดยการศึกษาและวิจัยองค์ความรู้ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและคณะวิทยาการจัดการ จึงเห็นควรพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่นและพัฒนาองค์ความรู้ของสาขาวิชาต่อไป

๓. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ที่สอดคล้องกับความต้องการของท้องถิ่น

๔. เป้าหมาย

เพื่อให้ได้หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย สำหรับรับนักศึกษาใหม่ ระดับปริญญาตรี ไม่เกินภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๒

๕. วิธีดำเนินงาน

- ๕.๑ เขียนโครงการพัฒนาหลักสูตรเสนอต่อคณะกรรมการคณะ
- ๕.๒ แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานพัฒนาหลักสูตร
- ๕.๓ ประชุมคณะกรรมการวางแผนการดำเนินงาน
- ๕.๔ สสำรวจความต้องการจำเป็นต่อกลุ่มเป้าหมาย
- ๕.๕ ยกร่างหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
- ๕.๖ วิชาภกษหลักสูตรครั้งที่ ๑ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ
- ๕.๗ คณะกรรมการประชุมแก้ไขครั้งที่ ๑ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ
- ๕.๘ วิชาภกษหลักสูตรครั้งที่ ๒ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ
- ๕.๙ คณะกรรมการประชุมแก้ไขครั้งที่ ๒ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ
- ๕.๑๐ เสนอหลักสูตรต่อคณะกรรมการประจำคณะ
- ๕.๑๑ เสนอหลักสูตรต่อคณะกรรมการสภาวิชาการและสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

๖. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๑ ถึง ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๒

๗. งบประมาณ

เบิกจ่ายจากงบของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เป็นจำนวนเงิน ๕๐,๐๐๐ บาท (ห้าหมื่นบาทถ้วน) มีรายละเอียดดังนี้

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
งบดำเนินการ	
๑. ค่าตอบแทน	
๑.๑ ค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ	๒๐,๐๐๐
๒. ค่าใช้สอย	๒๐,๐๐๐
๒.๑ ค่าเบี้ยเลี้ยงและค่าพาหนะของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ	๑๐,๐๐๐
๒.๒ ค่าใช้จ่ายในการประชุมและฝึกอบรม (ค่าอาหารและเครื่องดื่ม)	๖,๐๐๐
๓. ค่าวัสดุ	๔,๐๐๐
๓.๑ ค่าวัสดุในการประชุมวิพากษ์หลักสูตร	๒๐,๐๐๐
๓.๒ ค่าเอกสารสำรวจความต้องการจำเป็น	๕,๐๐๐
๓.๓ ค่าจัดทำเอกสารหลักสูตร	๕,๐๐๐
๔. ค่าสาธารณูปโภค	๓๐,๐๐๐
รวมงบประมาณที่เสนอขอ	๕๐,๐๐๐

หมายเหตุ ขออภัยทุกรายการ

๗. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ประกอบด้วยผู้รับผิดชอบโครงการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีร่วมกับคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมและคณะวิทยาการจัดการ โดยมีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรดังนี้

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| ๑. ดร.สิริกร กรมโพธิ์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| ๒. ดร.วรฤทธิ กอปรสิริพัฒน์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| ๓. อาจารย์มยุรฉัตร ศรีมันตะ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| ๔. อาจารย์บัณฑิตทัศน์ ทสยันไชย | คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม |
| ๕. อาจารย์อภิสิทธิ์ เต็มสันเทียะ | คณะวิทยาการจัดการ |

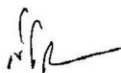
๘. ประโยชน์ที่ได้รับ

ได้หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิตสาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ที่สามารถพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในท้องถิ่นและความก้าวหน้าทางด้านวิชาการ ในการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

๙. การประเมินผล

พิจารณาจากการสำรวจความต้องการของท้องถิ่นและการรับรองจากผู้ทรงคุณวุฒิของสาขาวิชา จาก การวิพากษ์หลักสูตร

๓๐. ลงนามผู้เสนอโครงการและผู้อนุมัติโครงการ



(ดร.สิริกร กรมโพธิ์)
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ผู้เสนอโครงการ



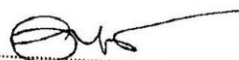
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิเศษ ตูกลาง)
คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ผู้เสนอโครงการ



(ดร.ดวงจิตา ไตรโยธา)
คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
ผู้เสนอโครงการ



(ดร.ยุทธกร ฤทธิโรสง)
คณบดีคณะวิทยาการจัดการ
ผู้เสนอโครงการ



(รองศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร ฝอยพิกุล)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ผู้อนุมัติโครงการ

แผนการพัฒนาหลักสูตรใหม่ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2563 - 2567)
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ที่	หลักสูตร	สาขาวิชา	ปีการศึกษา ที่จะเปิดรับนักศึกษา					สอดคล้องกับทิศทางกาพัฒนาประเทศ หรือการพัฒนาจังหวัดในประเด็นดังต่อไปนี้
			62	63	64	65	66	
คณะครุศาสตร์								
1	ครุศาสตรบัณฑิต	การศึกษาพิเศษ - ภาษาอังกฤษ (4 ปี)	✓					สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติ ฉบับที่ 12 ที่ต้องการให้คนไทยมีการศึกษา ที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลและมีความสามารถ เรียนรู้ด้วยตัวเองอย่างต่อเนื่อง
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี								
1	วิทยาศาสตร์บัณฑิต	เทคโนโลยีชีวภาพ		✓				<ol style="list-style-type: none"> 1. ตอบสนองยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ โดยใช้ องค์ความรู้และนวัตกรรมตามนโยบาย Thailand 4.0 ที่เน้นโครงสร้างเศรษฐกิจแบบใหม่ ที่เรียกว่า New Economy Model 2. ผลิตบัณฑิตพันธุ์ใหม่ที่มีสมรรถนะและศักยภาพสูง สำหรับทำงานในอุตสาหกรรมใหม่ (New S-Curve) ซึ่งจะเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ (New Growth Engines) 3. เพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันของ ภาคอุตสาหกรรมไทย ในการเปิดประชาคม เศรษฐกิจอาเซียน 4. ส่งเสริมการแก้ไขปัญหาความยากจนและลด ความเหลื่อมล้ำในการกระจายรายได้ของ ประชาชนในท้องถิ่น 5. ส่งเสริมการเกิดอุตสาหกรรมด้าน เทคโนโลยีชีวภาพ เชื้อเพลิงชีวภาพ และเคมี ชีวภาพของจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งจะเป็นการ พัฒนาเศรษฐกิจของจังหวัด 6. ยกระดับความสามารถในการพึ่งพาตนเองของ ประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา
2	วิทยาศาสตร์บัณฑิต	เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย		✓				<ol style="list-style-type: none"> 1. ตอบสนองยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ โดยใช้ องค์ความรู้และนวัตกรรมตามนโยบาย Thailand 4.0 การผลิต พัฒนากำลังคนที่มีสมรรถนะและ ศักยภาพสูง และสร้างความสามารถในการแข่งขัน รองรับการทำงานในอุตสาหกรรมใหม่ (New S-Curve) โดยสานพลังประชารัฐด้าน การศึกษา และจัดการศึกษาแบบทวิภาคี

ที่	หลักสูตร	สาขาวิชา	ปีการศึกษา ที่จะเปิดรับนักศึกษา						สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ หรือการพัฒนาจังหวัดในประเด็นดังต่อไปนี้
			62	63	64	65	66	67	
									<p>2. สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์</p> <p>3. สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (2560 - 2564) เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>4. สอดคล้องกับแผนพัฒนาจังหวัดนครราชสีมา ระยะ 4 ปี (พ.ศ. 2561 - 2564) ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยกระดับสังคมให้เป็นเมืองน่าอยู่ ตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง ประเด็นกลยุทธ์ส่งเสริมการสร้างทักษะ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลแก่ประชาชนทุกสาขาอาชีพ</p>
คณะวิทยาการจัดการ									
1	บริหารธุรกิจบัณฑิต	การประกอบการ		✓					<p>สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ความสามารถทางการแข่งขันที่มีความจำเป็นในการยกระดับด้านการผลิตเกษตรและบริการ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถทางการค้า การเป็นผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจในอนาคต และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์จังหวัดนครราชสีมา ด้านการพัฒนาและเพิ่มศักยภาพการแข่งขันเศรษฐกิจในกลุ่มวิสาหกิจและผู้ประกอบการ</p>
2	เทคโนโลยีบัณฑิต	การจัดการข้อมูลดิจิทัล		✓					<p>- วิสัยทัศน์เชิงนโยบายของประเทศ (ประเทศไทย 4.0)</p> <p>- สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ข้อ 4.2.3 อุตสาหกรรมและบริการดิจิทัล ข้อมูล</p> <p>- แผนพัฒนาจังหวัดนครราชสีมา ระยะ 4 ปี (พ.ศ. 2561 - 2564) โดยยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาและเพิ่มศักยภาพการแข่งขันเศรษฐกิจเป้าประสงค์เชิงยุทธศาสตร์ที่ 3</p>

ที่	หลักสูตร	สาขาวิชา	ปีการศึกษา ที่จะเปิดรับนักศึกษา						สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ หรือการพัฒนาจังหวัดในประเด็นดังต่อไปนี้
			62	63	64	65	66	67	
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม									
1	วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต	วิศวกรรมโลจิสติกส์และ การขนส่ง		✓					เพื่อรองรับกรอบยุทธศาสตร์ที่ 7 จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (2560 - 2564) ด้านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและระบบโลจิสติกส์ ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาภายใต้ภาพโครงสร้างพื้นฐานด้านการคมนาคมขนส่ง การเชื่อมโยงเครือข่ายคมนาคม และการบริหารจัดการโครงสร้างพื้นฐาน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษ พื้นที่เมือง การเชื่อมโยงการเดินทาง และขนส่งสินค้าระหว่างประเทศ อีกทั้งเพื่อรองรับระบบราง การพัฒนาระบบขนส่งสาธารณะในอนาคต

3. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย
(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2564)



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ที่ 733/2562

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563)

ด้วยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จะดำเนินการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา
เทคโนโลยีมีเดีย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563) เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.
2558 ตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินการเป็นไปด้วยความเรียบร้อยตรงตามวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัย จึง
แต่งตั้งให้บุคคลดังต่อไปนี้ เป็นคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย
(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563) ดังนี้

- | | |
|---|----------------------|
| 1. ดร.สิริกกร กรมโพธิ์ | ประธานกรรมการ |
| 2. ดร.วรฤทธิ์ กอปรสิริพัฒน์ | รองประธานกรรมการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาณุพงษ์ วันจันทร์ทิพย์ | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชา สาคร | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| 5. ดร.สรชัย กมลสัมสกุล | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| 6. นายจิรวัดน์ ศิริวิกุล | กรรมการ |
| 7. นายพรมงคล นาคดี | กรรมการ |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิสิทธิ์ เดิมสันเทียะ | กรรมการ |
| 9. อาจารย์ธีรศักดิ์ สังข์ศรี | กรรมการ |
| 10. อาจารย์รมิตา ศรีมันตะ | กรรมการและเลขานุการ |

หน้าที่ ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563)
ให้เป็นไปตามกระบวนการพัฒนาหลักสูตรสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558

สั่ง ณ วันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรานันท์ โพธิ์ชาธาร)

รักษาราชการแทนอธิการบดี



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ที่ ๓๑๘/๒๕๖๔

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เพิ่มเติม)
สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๔)

.....
ด้วยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จะดำเนินการพัฒนาหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา
เทคโนโลยีมีเดีย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๔) เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.
๒๕๕๘ ตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ และกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินการเป็นไปด้วยความเรียบร้อยตรงตามวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัย จึงแต่งตั้ง
ให้บุคคลดังต่อไปนี้ เป็นคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย (หลักสูตร
ใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๔) ดังนี้

- | | |
|---------------------------------------|---------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรพงษ์ สังข์ศรี | กรรมการ |
| ๒. อาจารย์ปริญญา ชินจอหอ | กรรมการ |
| ๓. อาจารย์ ดร. สุขสถิต มีสถิตย์ | กรรมการ |

หน้าที่ ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๔)
ให้เป็นไปตามกระบวนการพัฒนาหลักสูตรสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘

สั่ง ณ วันที่ ๒๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๔

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิศร เนาวนนท์)

อธิการบดี

4. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการยกร่างหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ที่ 98/ 2562

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการยกร่างหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563)

.....
ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ข้อ 16 เรื่อง การพัฒนาหลักสูตร ให้ทุกหลักสูตรพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผล การดำเนินการของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ 5 ปี

เพื่อให้หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดียมีความทันสมัยและเป็นไปตามความต้องการของตลาดแรงงาน มหาวิทยาลัยจึงแต่งตั้งคณะกรรมการยกร่างหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย ดังนี้

- | | |
|---|---------------------|
| 1. อาจารย์ ดร.สิริกร กรมโพธิ์ | ประธานกรรมการ |
| 2. อาจารย์ ดร. วรฤทธิ์ กอปรสิริพัฒน์ | กรรมการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิสิทธิ์ เดิมสันเทียะ | กรรมการ |
| 4. อาจารย์ธีรศักดิ์ สังข์ศรี | กรรมการ |
| 5. อาจารย์รมิตา ศรีมันตะ | กรรมการและเลขานุการ |

ทั้งนี้ให้คณะกรรมการตามรายชื่อดังกล่าวมีหน้าที่ร่วมกันพิจารณาการยกร่างหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ดำเนินการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563) ให้เป็นไปตามกระบวนการพัฒนาหลักสูตรสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ต่อไป

สั่ง ณ วันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิเศษ ตู่กลาง)
คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ปฏิบัติราชการแทน อธิการบดี

ภาคผนวก ข
ตารางเปรียบเทียบรายวิชาในหลักสูตรกับองค์ความรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี
สาขาคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2552

ตารางเปรียบเทียบรายวิชาในหลักสูตรกับองค์ความรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ

กลุ่มวิชา	องค์ความรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ (มคอ.1) สาขาคอมพิวเตอร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	รหัสวิชา ชื่อวิชา หน่วยกิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย มีหมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 87 หน่วยกิต (จำนวน 48 รายวิชา) ประกอบด้วย		
กลุ่มวิชาแกน	(1) พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ (2) คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	416001 คณิตศาสตร์และสถิติสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล 3(3-0-6) 416002 ความฉลาดทางดิจิทัล 3(2-2-5) 416003 หลักการเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5)
กลุ่มวิชาเอก บังคับ	กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ (1) เครือข่าย (2) ระบบเว็บและเทคโนโลยี	416101 แพลตฟอร์มดิจิทัลและเทคโนโลยีเว็บ 3(2-2-5) 416102 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงทางไซเบอร์ 3(2-2-5)
	กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์ (1) พื้นฐานการเขียนโปรแกรม (2) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ (3) สถาปัตยกรรมและการบูรณาการระบบ	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 (1) ความมั่นคงและการประกันสารสนเทศ (2) สถาปัตยกรรมและการบูรณาการระบบ (3) ระบบเว็บและเทคโนโลยี	416301 ปัญหาประดิษฐ์เบื้องต้น 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)

ตารางเปรียบเทียบรายวิชาในหลักสูตรกับองค์ความรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ (ต่อ)

กลุ่มวิชา	องค์ความรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ (มคอ.1) สาขาคอมพิวเตอร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	รหัสวิชา ชื่อวิชา หน่วยกิต
กลุ่มวิชาเอก บังคับ	<p>กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ</p> <p>(1) การจัดการสารสนเทศ</p> <p>(2) ประเด็นทางสังคมและวิชาชีพ</p>	<p>416401 ระบบฐานข้อมูลและเทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล 3(2-2-5)</p> <p>416402 การจัดการข้อมูลแบบอัตโนมัติ 3(2-2-5)</p> <p>416403 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล 3(3-0-6)</p>
กลุ่มวิชาเอก เลือก	<p>กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ</p> <p>(1) ความมั่นคงและการประกันสารสนเทศ</p> <p>(2) เครือข่าย</p> <p>(3) พื้นฐานการเขียนโปรแกรม</p> <p>(4) การบำรุงรักษาและบริหารระบบ</p> <p>(5) ระบบเว็บและเทคโนโลยี</p>	<p>416103 ภาษาสคริปต์สำหรับการจัดการเว็บไซต์ 3(2-2-5)</p> <p>416104 การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ 3(2-2-5)</p> <p>416105 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเว็บและแพลตฟอร์ม 3(2-2-5)</p> <p>416106 ไมโครคอนโทรลเลอร์ 3(2-2-5)</p> <p>416107 อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง 3(2-2-5)</p> <p>416108 การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง 3(2-2-5)</p>
	<p>กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์</p> <p>(1) การจัดการสารสนเทศ</p> <p>(2) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์</p> <p>(3) การบูรณาการการเขียนโปรแกรมและเทคโนโลยี</p>	<p>416205 การพัฒนาโปรแกรมข้ามแพลตฟอร์ม 3(2-2-5)</p> <p>416206 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเทคโนโลยีเคลื่อนที่ขั้นสูง 3(2-2-5)</p> <p>416207 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเคลื่อนที่ 3(2-2-5)</p> <p>416208 แพลตฟอร์มและหลักการออกแบบเกมดิจิทัล 3(2-2-5)</p> <p>416209 การพัฒนาเกมดิจิทัล 3(2-2-5)</p> <p>416210 การประยุกต์ใช้เกมดิจิทัล 3(2-2-5)</p>
	<p>กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์</p> <p>1) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์</p> <p>2) การบูรณาการการเขียนโปรแกรมและเทคโนโลยี</p> <p>3) แพลตฟอร์มเทคโนโลยี</p> <p>4) ระบบเว็บและเทคโนโลยี</p>	<p>416307 การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ 3(3-0-6)</p> <p>416308 การผลิตสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วยสื่อดิจิทัลใหม่ 3(2-2-5)</p> <p>416309 การประยุกต์ใช้ดิจิทัลคอนเทนต์ 3(2-2-5)</p>

ตารางเปรียบเทียบรายวิชาในหลักสูตรกับองค์ความรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ (ต่อ)

กลุ่มวิชา	องค์ความรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ (มคอ.1) สาขาคอมพิวเตอร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	รหัสวิชา ชื่อวิชา หน่วยกิต

กลุ่มวิชาเอก เลือก	กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์ 1) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ 2) การบูรณาการการเขียนโปรแกรมและเทคโนโลยี 3) แพลตฟอร์มเทคโนโลยี 4) ระบบเว็บและเทคโนโลยี	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)
	กลุ่มประเด็นด้านองค์กรและระบบสารสนเทศ 1) การจัดการสารสนเทศ 2) สถาปัตยกรรมและการบูรณาการระบบ 3) ประเด็นทางสังคมและวิชาชีพ	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)

ภาคผนวก ค**ข้อบังคับและประกาศที่เกี่ยวข้อง**

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2560



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี
พ.ศ. ๒๕๖๐

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้การผลิตบัณฑิตของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีคุณภาพและเป็นมาตรฐาน สอดคล้องกับประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แนวทางการบริหารตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) และมาตรา ๕๗ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ในการประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๐ จึงออกข้อบังคับไว้ ดังนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๐”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับกับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๐ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิก

(๑) ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๙

(๒) ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๒

บรรดาข้อบังคับ ระเบียบ ประกาศ คำสั่ง มติ หรือแนวปฏิบัติอื่นในส่วนที่มีบัญญัติไว้แล้วในข้อบังคับนี้ หรือที่ขัดหรือแย้งกับข้อบังคับนี้ ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

“สภาวิชาการ” หมายความว่า สภาวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

“ผู้สอน” หมายความว่า ผู้ซึ่งดำรงตำแหน่งทางวิชาการ ตามมาตรา ๕๑ หรือมาตรา ๕๒ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา และหมายความรวมถึง พนักงานในสถาบันอุดมศึกษา ลูกจ้างชั่วคราว และอาจารย์พิเศษ ซึ่งปฏิบัติหน้าที่สอน และหรือวิจัย โดยได้รับค่าจ้างหรือค่าตอบแทนจากเงินงบประมาณแผ่นดินหรือเงินรายได้ของมหาวิทยาลัย

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีมหาวิทยาลัยแต่งตั้งให้ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาของนักศึกษา ด้านวิชาการและการใช้ชีวิต

/“นายทะเบียน” ...

“นายทะเบียน” หมายความว่า ผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย โดยมีอำนาจหน้าที่ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

“นักศึกษาภาคปกติ” หมายความว่า นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในวันเวลาราชการ

“นักศึกษาภาคการศึกษาเพื่อปวงชน” หมายความว่า นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนนอกวันเวลาราชการ

“นักศึกษาภาคพิเศษ” หมายความว่า นักศึกษาของโครงการความร่วมมือทางวิชาการกับสถาบันการศึกษาชั้นสูงหรือสถาบันอื่นกับมหาวิทยาลัย โดยลงทะเบียนเรียนในวันเวลาราชการหรือนอกวันเวลาราชการหรือตามข้อตกลงในโครงการความร่วมมือนั้นๆ

“นักศึกษาสะสมหน่วยกิต” หมายความว่า นักศึกษาหรือบุคคลภายนอกที่ลงทะเบียนเรียนและศึกษาเป็นรายวิชาเพื่อสะสมหน่วยกิต ในหลักสูตรระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

“การจัดการศึกษา” หมายความว่า การจัดการศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยหรือหลักสูตรอื่นที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติให้เปิดสอน

“การจัดการศึกษานอกสถานที่ตั้ง” หมายความว่า การจัดการศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย หรือหลักสูตรอื่นที่สภามหาวิทยาลัยอนุมัติให้เปิดสอน โดยมีสถานที่ตั้งอยู่ภายนอกมหาวิทยาลัย

“การศึกษาในระบบ” หมายความว่า การศึกษาที่กำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการศึกษา หลักสูตร ระยะเวลาของการศึกษา และการวัดผลประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่แน่นอน

“การศึกษานอกระบบ” หมายความว่า การศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบวิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา และการวัดผลประเมินผล ซึ่งเป็นไปตามเงื่อนไขสำคัญของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม

“การศึกษาตามอัธยาศัย” หมายความว่า การศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาสในการศึกษา โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อหรือแหล่งความรู้อื่น ๆ

“การโอนผลการเรียน” หมายความว่า การโอนหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนของรายวิชาที่เคยศึกษามาแล้วในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย เพื่อใช้นับหน่วยกิตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

“การเทียบโอนผลการเรียน” หมายความว่า การเทียบโอนหน่วยกิตของรายวิชาที่เคยศึกษามาแล้วในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย หรือจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น เพื่อใช้นับหน่วยกิตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

“การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์” หมายความว่า การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์จากการศึกษานอกระบบ หรือการศึกษิตตามอัธยาศัย หรือการปฏิบัติงานวิชาชีพของนักศึกษา เพื่อใช้นับหน่วยกิตเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๕ ให้อธิการบดีรักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจในการออกระเบียบ ประกาศ หรือคำสั่ง เพื่อปฏิบัติตามข้อบังคับนี้

ในกรณีมีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้อธิการบดีมีอำนาจตีความและวินิจฉัยปัญหา คำวินิจฉัยดังกล่าวให้ถือเป็นที่สุด

หมวด ๑

การจัดการศึกษา

ข้อ ๖ การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี ใช้ระบบทวิภาคสำหรับนักศึกษาทุกประเภท โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็นสองภาคการศึกษาปกติ หนึ่งภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาไม่น้อยกว่า สิบห้าสัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน โดยกำหนดระยะเวลา จำนวนหน่วยกิต ให้มี สัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับภาคการศึกษาปกติ

ข้อ ๗ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษานอกสถานที่ตั้ง โดยเสนอสภาวิชาการพิจารณาให้ ความเห็นชอบ และได้รับการอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัย

ข้อ ๘ การกำหนดวันเปิด/ปิดภาคการศึกษาของมหาวิทยาลัย และวันสุดท้ายของปี การศึกษา ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๙ การเปิดสอนหลักสูตรหรือสาขาวิชาใด ให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร โดยผ่านความเห็นชอบจากสภาวิชาการ และสภา มหาวิทยาลัยอนุมัติ

ข้อ ๑๐ การศึกษาใช้ระบบหน่วยกิต โดยหนึ่งหน่วยกิตเทียบเท่ากับการบรรยายหรือการ อภิปรายสัปดาห์ละ ๑ ชั่วโมงสอนต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติ หรือเทียบเท่ากับการปฏิบัติการสัปดาห์ละ ๒-๓ ชั่วโมงต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติ

ข้อ ๑๑ การสอนบรรยาย อภิปราย หรือปฏิบัติการ ให้ใช้เวลาสอนไม่น้อยกว่า ๕๐ นาที ต่อ ๑ ชั่วโมงสอน

ข้อ ๑๒ ในแต่ละภาคการศึกษาให้ผู้สอน สอนนักศึกษาภาคปกติ นักศึกษาภาคการศึกษา เพื่อปวงชน หรือนักศึกษาภาคพิเศษ และหรือปฏิบัติงาน ให้เป็นไปตามเกณฑ์ภาระงาน และประกาศ มหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๓ รายวิชาที่เปิดสอนหลายหมู่เรียนในภาคการศึกษาเดียวกัน ให้ผู้สอนใช้รายละเอียด ของรายวิชา (มคอ.๓) หรือรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.๔) และรายงานผลการดำเนินการ ของรายวิชา (มคอ.๕) หรือรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.๖) ข้อสอบและ เกณฑ์การวัดผลและประเมินผลแนวเดียวกัน

ข้อ ๑๔ ให้ผู้สอนจัดทำรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.๓) หรือรายละเอียดของประสบการณ์ ภาคสนาม (มคอ.๔) และรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา (มคอ.๕) หรือรายงานผลการดำเนินการ ของประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.๖) เอกสารประกอบการสอนหรือเอกสารคำสอน และกำหนดตำราหลัก ทุกรายวิชาที่เปิดสอนให้แก่ นักศึกษา ซึ่งตำราหลักอาจเรียบเรียงโดยคณาจารย์ของมหาวิทยาลัยหรือ ผู้เชี่ยวชาญภายนอกมหาวิทยาลัยก็ได้ โดยจะต้องมีขอบเขตรายวิชาและระดับของเนื้อหาเหมาะสมกับ หลักสูตรและระดับการศึกษา

ข้อ ๑๕ กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสาขาวิชาต่างๆ ให้มหาวิทยาลัยแต่งตั้ง คณะกรรมการทำหน้าที่กำกับ ดูแล หรือควบคุม เพื่อให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

/ข้อ ๑๖ ...

๔

ข้อ ๑๖ ให้มหาวิทยาลัยสนับสนุนการจัดหาหรือผลิตสื่อ เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน แต่ละรายวิชา และพัฒนาวัสดุทัศนูปกรณ์พื้นฐาน สื่อการเรียนการสอนให้มีมาตรฐานและเพียงพอกับ จำนวนนักศึกษา และอำนวยความสะดวกแก่นักศึกษาในรูปแบบต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีโอกาส ค้นคว้าหาความรู้และประสบการณ์เพิ่มเติม

ข้อ ๑๗ ให้มหาวิทยาลัยจัดอาจารย์ที่ปรึกษาแก่นักศึกษาในแต่ละหมู่เรียน

ข้อ ๑๘ ให้มหาวิทยาลัยประเมินผลการสอนของผู้สอนทุกรายวิชา เพื่อให้ผู้สอนพัฒนาและ ปรับปรุงคุณภาพการสอน

ข้อ ๑๙ ให้ทุกหลักสูตรพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผลการ ดำเนินการของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะๆ อย่างน้อย ตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ ๕ ปี

หมวด ๒

การรับเข้าเป็นนักศึกษา

ข้อ ๒๐ คุณสมบัติผู้มีสิทธิสมัครเข้าเป็นนักศึกษา ต้องสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ตอนปลายหรือเทียบเท่า สำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี (๔ ปี) และปริญญาตรี (๕ ปี) หรือต้องสำเร็จ การศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า สำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) และมีคุณสมบัติตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๑ หลักเกณฑ์การสมัคร ประเภทการรับ และวิธีการรับเข้าเป็นนักศึกษา ให้เป็นไปตาม ประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๒ มหาวิทยาลัยอาจโอนนักศึกษาภาคปกติไปเป็นนักศึกษาภาคการศึกษาเพื่อปวงชน หรือนักศึกษาภาคพิเศษ ในกรณีที่มีเหตุผลและความจำเป็น โดยได้รับอนุมัติจากอธิการบดีหรือผู้ซึ่ง อธิการบดีมอบหมาย

ข้อ ๒๓ การโอนสภาพนักศึกษาจากนักศึกษาภาคการศึกษาเพื่อปวงชน หรือนักศึกษาภาค พิเศษไปเป็นนักศึกษาภาคปกติ ต้องได้รับการอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๔ การรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

หมวด ๓

การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๒๕ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนด้วยตนเองในแต่ละภาคการศึกษา ตามประกาศ มหาวิทยาลัย โดยนักศึกษาต้องดำเนินการ ดังนี้

(๑) นักศึกษาภาคปกติหรือนักศึกษาภาคพิเศษที่ลงทะเบียนเรียนในวันเวลาราชการ จะต้องลงทะเบียนในแต่ละภาคการศึกษาปกติไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต สำหรับใน ภาคการศึกษาฤดูร้อนให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ในกรณีที่มีความจำเป็นหรือกรณีจะขอ สำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษานั้นให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๒๕ หน่วยกิต ในภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๑๒ หน่วยกิตในภาคการศึกษาฤดูร้อน ทั้งนี้มหาวิทยาลัยเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ โดยผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา

/๒) นักศึกษา ...

๕

(๒) นักศึกษาภาคการศึกษาเพื่อปวงชนหรือนักศึกษาภาคพิเศษที่ลงทะเบียนเรียนนอกวันเวลาราชการ จะต้องลงทะเบียนเรียนในแต่ละภาคการศึกษาปกติไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต สำหรับในภาคการศึกษาฤดูร้อนให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ในกรณีที่มีความจำเป็นหรือกรณีจะสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษานั้น ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๑๘ หน่วยกิต ในภาคการศึกษาปกติ และไม่เกิน ๑๒ หน่วยกิตในภาคการศึกษาฤดูร้อน ทั้งนี้มหาวิทยาลัยเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ โดยผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา

(๓) จำนวนหน่วยกิตขั้นต่ำที่กำหนดไว้ในการลงทะเบียนเรียนไม่ใช่บังคับกับนักศึกษาที่ศึกษาครบทุกรายวิชาตามหลักสูตรนั้นๆ และยังมีวิชาที่สอบตก หรือมีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนด หรือลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่จะเป็นภาคการศึกษาสุดท้ายก่อนที่จะคาดว่าจะสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

(๔) ในการลงทะเบียนเรียน หากรายวิชาไม่มีข้อกำหนดในหลักสูตรว่าต้องเคยศึกษาหรือสอบผ่านในรายวิชาบังคับมาก่อน (Pre-requisite) นักศึกษาจะต้องผ่านการศึกษารหัสหรือสอบผ่านในรายวิชาบังคับนั้นมาก่อนแล้ว จึงจะมีสิทธิลงทะเบียนเรียนในรายวิชานั้น

(๕) การลงทะเบียนเรียนของนักศึกษาทุกประเภท จะต้องปฏิบัติตามประกาศของมหาวิทยาลัย กรณีการลงทะเบียนเรียนซ้ำ กระทำได้ไม่เกินสิบสัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติหรือไม่เกินเจ็ดวันนับจากวันเปิดภาคการศึกษาฤดูร้อน

(๖) นักศึกษาที่ไม่ได้ลงทะเบียนเรียนภายในระยะเวลาตามประกาศมหาวิทยาลัย จะหมดสิทธิในการลงทะเบียนเรียนสำหรับภาคการศึกษานั้น เว้นแต่มีเหตุและความจำเป็นอาจได้รับอนุมัติจากอธิการบดีหรือผู้ซึ่งอธิการบดีมอบหมาย

(๗) ในภาคการศึกษาปกติ หากนักศึกษาไม่ได้ลงทะเบียนเรียนจะต้องขอลาพักการศึกษาสำหรับภาคการศึกษานั้นเพื่อรักษาสภาพนักศึกษา ก่อนกำหนดการสอบปลายภาคไม่น้อยกว่าสิบสัปดาห์ โดยต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อรักษาสภาพนักศึกษา นักศึกษาที่มีได้รักษาสภาพนักศึกษา มหาวิทยาลัยอาจถอนชื่อพ้นสภาพนักศึกษา

(๘) นักศึกษาที่มหาวิทยาลัยจัดแผนการศึกษาภาคฤดูร้อนให้ แต่ไม่ได้ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาฤดูร้อนนั้น จะต้องลาพักการศึกษาเพื่อรักษาสภาพนักศึกษา ก่อนกำหนดการสอบปลายภาคไม่น้อยกว่าเจ็ดวัน โดยต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อรักษาสภาพนักศึกษา นักศึกษาที่มีได้รักษาสภาพนักศึกษา มหาวิทยาลัยอาจถอนชื่อพ้นสภาพนักศึกษา

(๙) กรณีนักศึกษาถูกถอนชื่อพ้นสภาพนักศึกษาตาม (๗) และ (๘) จะกระทำมิได้สำหรับผู้ขาดแคลนทุนทรัพย์ ตามมาตรา ๙ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗

(๑๐) อธิการบดีหรือผู้ซึ่งอธิการบดีมอบหมายอาจอนุมัติให้นักศึกษาที่ถูกถอนชื่อพ้นสภาพนักศึกษาตาม (๗) หรือ (๘) กลับเข้ามาเป็นนักศึกษาใหม่ได้ถ้ามีเหตุผลสมควร โดยให้ถือว่าระยะเวลาที่ถูกถอนชื่อพ้นสภาพนักศึกษานั้นเป็นระยะลาพักการศึกษา โดยนักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมเพื่อขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา รวมทั้งค่าธรรมเนียมอื่นๆ ที่ค้างชำระและให้ดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีปฏิบัติตามประกาศมหาวิทยาลัย

(๑๑) การลงทะเบียนเรียนจะสมบูรณ์ เมื่อนักศึกษาได้ชำระค่าธรรมเนียมครบตามประกาศมหาวิทยาลัย ยกเว้นนักศึกษาที่ได้รับทุนกู้ยืมจากกองทุนให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) หรือกองทุนเงินให้กู้ยืมที่ผูกกับรายได้ในอนาคต (กรอ.)

/ข้อ ๒๖ ...

๖

ข้อ ๒๖ การเพิ่มการถอนและยกเลิกรายวิชา ให้ดำเนินการดังนี้

(๑) การเพิ่มและการถอนรายวิชา จะกระทำได้ภายในสิบสี่วันนับจากวันเปิดภาคการศึกษาสำหรับภาคการศึกษาปกติ หรือภายในเจ็ดวันนับจากวันเปิดภาคการศึกษาฤดูร้อนหรือตามประกาศมหาวิทยาลัย

(๒) การยกเลิกรายวิชา จะกระทำได้ก่อนกำหนดการสอบปลายภาคไม่น้อยกว่าสิบสี่วันสำหรับภาคการศึกษาปกติ หรือก่อนกำหนดการสอบปลายภาคไม่น้อยกว่าเจ็ดวันสำหรับภาคการศึกษาฤดูร้อน

(๓) หลักเกณฑ์และวิธีปฏิบัติการเพิ่มการถอนและการยกเลิกรายวิชาให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๗ การโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียน และการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ให้ดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีปฏิบัติตามระเบียบมหาวิทยาลัย

หมวด ๔

การวัดผล และการประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๒๘ ให้มีการวัดผลการศึกษาระหว่างภาคการศึกษาและปลายภาคการศึกษา ในทุกรายวิชาที่มีการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา เว้นแต่รายวิชาที่กำหนดให้มีการวัดผลการศึกษาในลักษณะอื่น โดยทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

การวัดผลระหว่างภาคการศึกษา อาจใช้วิธีหนึ่งวิธีใดหรือหลายวิธีผสมกัน ได้แก่ การสอบย่อย การทำรายงาน การสอบปฏิบัติ การทำกิจกรรม การสอบกลางภาค โดยมีคะแนนเก็บระหว่างร้อยละสี่สิบถึงแปดสิบของคะแนนรวมทั้งหมด

การวัดผลปลายภาคการศึกษา ใช้วิธีสอบข้อเขียนและหรือสอบภาคปฏิบัติ โดยมีคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละสี่สิบถึงหกสิบของคะแนนรวมทั้งหมด

ข้อ ๒๙ การประเมินผลการศึกษาในรายวิชาต่างๆ ตามหลักสูตรแบ่งเป็นสองระบบ คือ

(๑) ระบบมีค่าระดับคะแนน แบ่งเป็นแปดระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมายของระดับคะแนน	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	๔.๐
B+	ดีมาก (Very Good)	๓.๕
B	ดี (Good)	๓.๐
C+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	๒.๕
C	พอใช้ (Fair)	๒.๐
D+	อ่อน (Poor)	๑.๕
D	อ่อนมาก (Very Poor)	๑.๐
F	ตก (Fail)	๐.๐

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินผลการศึกษาในรายวิชาที่เรียนตามหลักสูตร ระดับคะแนนที่ถือว่าสอบได้ ต้องไม่ต่ำกว่า “D”

นักศึกษาได้ระดับคะแนนรายวิชาบังคับเป็น “F” ต้องลงทะเบียนเรียนและเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้ และให้บันทึกลงในทะเบียนแสดงผลการเรียนด้วย

/สำหรับวิชา ...

สำหรับวิชาเลือก ถ้าได้ระดับคะแนน “F” จะลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้นซ้ำอีกหรือเลือกวิชาอื่นในหมวดวิชาเดียวกันหรือแขนงเดียวกันแทนได้ และให้บันทึกลงในทะเบียนแสดงผลการเรียนด้วย

การประเมินผลการศึกษาวิชาในกลุ่มฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือกลุ่มฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ถ้าได้ระดับคะแนนต่ำกว่า “C” ถือว่าสอบตก นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียนใหม่ ถ้าได้ระดับคะแนนต่ำกว่า “C” เป็นครั้งที่สอง ถือว่าพ้นสภาพนักศึกษา

(๒) ระบบไม่มีค่าระดับคะแนน

(ก) การประเมินผลรายวิชาที่หลักสูตรบังคับให้เรียนเพิ่มโดยไม่นับหน่วยกิต กำหนดสัญลักษณ์ระดับการประเมินผล ดังนี้

ระดับการประเมินผล	ความหมายของระดับการประเมินผล
PD	ผ่านดีเยี่ยม (Pass With Distinction)
P	ผ่าน (Pass)
NP	ไม่ผ่าน (Not Pass)

รายวิชาที่ได้ระดับการประเมินผล “NP” นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนและเรียนใหม่จนกว่าจะผ่านการประเมินผล

(ข) การประเมินผลการทดสอบมาตรฐานความรู้ กำหนดระดับการประเมินผล ดังนี้

ระดับการประเมินผล	ความหมายของระดับการประเมินผล
Excellent	ดีเยี่ยม (Excellent)
Good	ดี (Good)
Fair	พอใช้ (Fair)
Fail	ตก (Fail)

ข้อ ๓๐ สัญลักษณ์อื่นในระดับการประเมินผล ดังนี้

(๑) ระดับการประเมินผล “Au” (Audit) ใช้สำหรับบันทึกรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนเพื่อร่วมฟัง โดยไม่นับหน่วยกิต

(๒) ระดับการประเมินผล “W” (Withdraw) ใช้สำหรับบันทึกรายวิชาที่มหาวิทยาลัยอนุมัติให้ยกเลิกรายวิชานั้นก่อนกำหนดการสอบปลายภาคไม่น้อยกว่าสิบสัปดาห์สำหรับภาคการศึกษาปกติ และในภาคการศึกษาฤดูร้อนไม่น้อยกว่าเจ็ดวัน และสำหรับรายวิชาที่นักศึกษาลาพักการศึกษาหรือถูกสั่งให้พักการศึกษา หลังจากลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้นแล้ว

(๓) ระดับการประเมินผล “I” (Incomplete) ใช้สำหรับบันทึกรายวิชาที่นักศึกษายังปฏิบัติงานไม่เสร็จสมบูรณ์เมื่อสิ้นภาคการศึกษานั้น

/นักศึกษาที่ ...

นักศึกษาที่ได้รับระดับการประเมินผล “I” ต้องดำเนินการขอรับการประเมินผล เพื่อเปลี่ยนระดับการประเมินผลให้แล้วเสร็จภายในภาคการศึกษาถัดไป หากนักศึกษายังทำงานไม่แล้วเสร็จ ตามกำหนด ให้ผู้สอนประเมินผลงานที่ค้างอยู่เป็นศูนย์ และประเมินผลการศึกษาจากคะแนนที่มีอยู่ หากผู้สอนไม่ส่งผลการศึกษตามกำหนด มหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนผลการศึกษาเป็น “F” เว้นแต่กรณีไม่ใช่ ความบกพร่องของนักศึกษา มหาวิทยาลัยอาจขยายเวลาต่อไปได้

(๔) ระดับการประเมินผล “M” (Missing) ใช้สำหรับบันทึกรายวิชาที่นักศึกษา ขาดสอบปลายภาค

กรณีนักศึกษาขาดสอบปลายภาคจะต้องยื่นคำร้องขอสอบภายในสิบสัปดาห์ นับจากวันเปิดภาคการศึกษาของภาคการศึกษาถัดไป โดยได้รับความเห็นชอบและอนุมัติโดยอธิการบดีหรือ ผู้ซึ่งอธิการบดีมอบหมาย นักศึกษาที่ขาดสอบและไม่ยื่นคำร้องขอสอบตามกำหนดหรือยื่นคำร้องขอสอบ แต่ไม่มาสอบตามที่มหาวิทยาลัยอนุมัติ ให้ผู้สอนปรับคะแนนปลายภาคเป็นศูนย์แล้วประเมินผลการศึกษา จากคะแนนที่มีอยู่ หากผู้สอนไม่ส่งผลการศึกษตามกำหนด มหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนผลการศึกษาเป็น “F”

ข้อ ๓๑ รายวิชาที่ได้รับการเทียบโอนผลการเรียนและเทียบโอนความรู้ ทักษะ และ ประสบการณ์ ให้ได้ระดับการประเมินผล ดังนี้

(๑) รายวิชาที่ได้รับการเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษาในระบบให้ได้รับระดับ การประเมินผล “P”

(๒) รายวิชาที่ได้รับการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ให้ได้รับระดับ การประเมินผล ดังนี้

(ก) ระดับการประเมินผล “CS” (Credits Standardized Test) ใช้บันทึก กรณีได้หน่วยกิตจากการทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test)

(ข) ระดับการประเมินผล “CE” (Credits from Examination) ใช้บันทึก กรณีได้หน่วยกิตจากการทดสอบด้วยการสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน (Non-Standardized Test)

(ค) ระดับการประเมินผล “CT” (Credits from Training) ใช้บันทึกกรณี ได้หน่วยกิตจากการประเมินผลการศึกษาหรือการอบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา (Evaluation of Non-Sponsored Training)

(ง) ระดับการประเมินผล “CP” (Credits from Portfolio) ใช้บันทึกกรณี ได้หน่วยกิตจากการเสนอแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)

ข้อ ๓๒ การหาค่าระดับคะแนนเฉลี่ย (Grade Point Average : GPA)

ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาคการศึกษาและค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ คำนวณเป็นเลขทศนิยมสองตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ เฉพาะรายวิชาที่มีค่าระดับคะแนนในข้อ ๒๙ (๑)

(๑) กรณีที่สอบตกและต้องเรียนซ้ำ ให้นับรวมจำนวนหน่วยกิตที่ไม่ผ่านการ ประเมินผลและเรียนซ้ำ เพื่อใช้เป็นตัวหาร

(๒) กรณีเรียนซ้ำรายวิชาที่ได้รับระดับคะแนนต่ำกว่า C การคำนวณค่าระดับ คะแนนเฉลี่ยต้องคำนวณทั้งคะแนนเดิมและคะแนนใหม่ สำหรับรายวิชาที่เรียนซ้ำ

(๓) กรณีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาซ้ำกับรายวิชาที่ได้รับการเทียบโอนผลการเรียน หรือการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ให้นับหน่วยกิตเฉพาะรายวิชาที่ได้รับการเทียบโอน เท่านั้น รายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนซ้ำให้ตัดออก

ข้อ ๓๓ นักศึกษาที่ทุจริตหรือร่วมทุจริตในการสอบรายวิชาใดให้นักศึกษาผู้นั้นได้รับระดับคะแนน “F” หรือระดับการประเมินผล “NP” ในรายวิชานั้นแล้วแต่กรณี โดยให้มหาวิทยาลัยดำเนินการพิจารณาโทษตามระเบียบมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๔ ผู้ที่สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

- (๑) มีความประพฤติดี และเป็นไปตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- (๒) ไม่อยู่ระหว่างการถูกสอบสวนทางวินัยอย่างร้ายแรงตามระเบียบมหาวิทยาลัย
- (๓) สอบได้ในรายวิชาต่างๆ ครบตามหลักสูตรรวมทั้งรายวิชาที่สภามหาวิทยาลัย

กำหนด

- (๔) ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่าสองจุดศูนย์ศูนย์
- (๕) มีระยะเวลาศึกษาตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

ปกติ

- (ก) หลักสูตรปริญญาตรี (สี่ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนหกภาคการศึกษา

ปกติ

- (ข) หลักสูตรปริญญาตรี (ห้าปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนแปดภาคการศึกษา

การศึกษาปกติ

- (ค) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อนสี่ภาค

- (๖) ต้องไม่มีพันธะด้านหนี้สินหรือทรัพย์สินใดๆ กับมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๕ นักศึกษาจะพ้นสภาพนักศึกษาในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้

- (๑) ตาย
- (๒) ลาออกหรือโอนไปยังสถาบันอุดมศึกษาอื่น
- (๓) ขาดคุณสมบัติของผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษา
- (๔) ทำผิดระเบียบมหาวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยมีประกาศให้พ้นสภาพนักศึกษา
- (๕) ไม่รักษาสภาพนักศึกษา โดยไม่ขัดหรือแย้งกับมาตรา ๙ แห่งพระราชบัญญัติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗

- (๖) เรียนครบตามที่หลักสูตรกำหนดและได้รับอนุมัติให้สำเร็จการศึกษา
- (๗) ลงทะเบียนเรียนครบตามที่หลักสูตรกำหนด และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ย

สะสมต่ำกว่าหนึ่งจุดแปดศูนย์

- (๘) ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่าหนึ่งจุดหกศูนย์ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติ

ที่สองนับตั้งแต่วันเริ่มเข้าเรียน โดยไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักการศึกษา

- (๙) ได้รับ ค่าระดับ คะแนนต่ำกว่า “C” เป็น ครั้งที่สอง ในรายวิชากลุ่ม

ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือกลุ่มฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

- (๑๐) มีระยะเวลาศึกษาเกินหลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

- (ก) หลักสูตรปริญญาตรี (สี่ปี) ใช้เวลาศึกษาไม่เกินแปดปีการศึกษา
- (ข) หลักสูตรปริญญาตรี (ห้าปี) ใช้เวลาศึกษาไม่เกินสิบปีการศึกษา
- (ค) หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ใช้เวลาศึกษาไม่เกินสี่ปีการศึกษา

ข้อ ๓๖ เมื่อนักศึกษาลงทะเบียนเรียนได้หน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแล้ว และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่หนึ่งจุดแปดศูนย์แต่ไม่ถึงสองจุดศูนย์ศูนย์ ให้เลือกเรียนวิชาเพิ่มเติมเพื่อ

/ทำค่าระดับ ...

๑๐

ทำค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ถึงสองจุดศูนย์ศูนย์ ทั้งนี้ต้องอยู่ในระยะเวลาศึกษาไม่เกินหลักเกณฑ์ซึ่งระบุไว้ใน ข้อ ๓๕ (๑๐)

หมวด ๕

การรับรองผลการศึกษา การขอรับปริญญา การอนุมัติให้นักศึกษาสำเร็จการศึกษาและให้ปริญญา

ข้อ ๓๗ การรับรองผลการศึกษานักศึกษา ให้มหาวิทยาลัยรับรองผลการศึกษา

ข้อ ๓๘ ในภาคการศึกษาสุดท้ายที่นักศึกษาจะสำเร็จการศึกษา นักศึกษาจะต้องยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาโดยผ่านความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาภายในระยะเวลา ๒ เดือนนับจากวันเปิดภาคการศึกษานั้น

ข้อ ๓๙ การขอรับปริญญา ผู้มีสิทธิขอรับปริญญาต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไข ดังนี้

(๑) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยหรือหลักสูตรอื่นที่สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบ และมีคุณสมบัติตามข้อ ๓๔

(๒) ไม่มีพันธะด้านหนี้สินใดๆ กับมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๐ การอนุมัติให้นักศึกษาสำเร็จการศึกษาและให้ปริญญา ให้มหาวิทยาลัยพิจารณาเสนอชื่อนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษา และสมควรให้ปริญญาต่อสภาวิชาการพิจารณาให้ความเห็นชอบ และเสนอสภามหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

(๑) ปริญญาบัณฑิต นักศึกษามีสิทธิได้รับปริญญาบัณฑิตต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตาม ข้อ ๓๙

(๒) ปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยม นักศึกษาต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อ ๓๙ และมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

(ก) เป็นนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (สี่ปี) หรือปริญญาตรี (ห้าปี) ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่าสามจุดหกศูนย์ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง กรณีที่นักศึกษาได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่าสามจุดสองห้าแต่ไม่ถึงสามจุดหกศูนย์ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

นักศึกษที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับอนุปริญญาหรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่าไม่น้อยกว่าสามจุดหกศูนย์จากสถาบันการศึกษาเดิม และเรียนครบตามหลักสูตรโดยได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่าสามจุดหกศูนย์ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง กรณีที่ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากระดับอนุปริญญาหรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่าไม่น้อยกว่าสามจุดสองห้าจากสถาบันการศึกษาเดิมและเรียนครบตามหลักสูตร โดยได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมจากการศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่าสามจุดสองห้าแต่ไม่ถึงสามจุดหกศูนย์ จะได้รับเกียรตินิยมอันดับสอง

(ข) สอบได้ในรายวิชาใดๆ ได้ระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า “C” ตามระบบมีค่าระดับคะแนนหรือระดับการประเมินผลไม่ได้ “NP” ตามระบบไม่มีค่าระดับคะแนน

(ค) ระยะเวลาศึกษาให้พิจารณา ดังนี้

ในหลักสูตรปริญญาตรี (สี่ปี) นักศึกษามีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าหกภาคการศึกษาปกติ และไม่เกินแปดภาคการศึกษาปกติ

ในหลักสูตรปริญญาตรี (ห้าปี) นักศึกษามีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าแปดภาคการศึกษาปกติ และไม่เกินสิบภาคการศึกษาปกติ

ในหลักสูตร ...

๑๑

ในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) นักศึกษาภาคปกติมีเวลาเรียนไม่เกิน
สี่ภาคการศึกษาปกติ นักศึกษาภาคการศึกษาเพื่อปวงชนมีเวลาเรียนไม่เกินห้าภาคการศึกษาปกติ

(ง) ไม่มีรายวิชาใดๆ ที่ได้รับการเทียบโอนผลการเรียนหรือการเทียบโอน
ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ตามข้อ ๓๑

(จ) นักศึกษาที่มหาวิทยาลัยจัดให้ลงทะเบียนเรียนและเรียนใน
ภาคการศึกษาฤดูร้อนไม่นับเป็นภาคการศึกษาปกติ และไม่เสียสิทธิในการได้รับปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยม

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๔๑ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่เข้าศึกษาก่อนข้อบังคับนี้มีผลใช้บังคับหรือก่อน
ปีการศึกษา ๒๕๖๐ ให้ปฏิบัติตามข้อบังคับหรือระเบียบที่ใช้บังคับอยู่ก่อนวันที่บังคับนี้ใช้บังคับไปจนกว่า
จะสำเร็จการศึกษา

ประกาศ ณ วันที่ ๒๔ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๐



(นายสุวัจน์ ลิปตพัลลภ)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา