

(ร่าง)

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
จังหวัดปทุมธานี

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

สารบัญ

		หน้า
หมวดที่ 1	**ข้อมูลทั่วไป**	1
	1. รหัสและชื่อหลักสูตร	1
	2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
	3. วิชาเอก	1
	4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร	1
	5. รูปแบบของหลักสูตร	1
	6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	2
	7. สถานที่จัดการเรียนการสอน	3
	8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา	3
	9. ชื่อ ตำแหน่งวิชาการ คุณวุฒิ สาขาวิชา สถาบันการศึกษา และปีที่จบของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	4
	10. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัย	8
หมวดที่ 2	**ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร**	9
	1. ปรัชญา วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ และความสำคัญของหลักสูตร	9
	2. ระบบการจัดการศึกษา	13
	3. การดำเนินการหลักสูตร	13
	4. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษา	14
	5. งบประมาณตามแผน	14
	6. ระบบการศึกษา	15
	7. การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย	15
หมวดที่ 3	**รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้**	16
	1. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	16
	2. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	21

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

สารบัญ (ต่อ)

		หน้า
หมวดที่ 4	**โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต**	26
	1. จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรและโครงสร้างหลักสูตร	26
	2. รายละเอียดของหมวดวิชาและหน่วยกิต	26
	3. คำอธิบายรายวิชา	35
	4. แผนการศึกษาและการกระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรลงสู่รายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	66
	5. แผนที่กระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)	77
	6. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย	84
หมวดที่ 5	**การจัดกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้**	85
	1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (ผลการเรียน)	85
	2. การจัดกระบวนการเรียนรู้	85
	3. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้	91
	4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้	106
	5. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	107
หมวดที่ 6	**การพัฒนาคณาจารย์**	108
	1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่	108
	2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์	108
หมวดที่ 7	**การประกันคุณภาพหลักสูตร**	109
หมวดที่ 8	**ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร**	117
	1. การประเมินการจัดกระบวนการเรียนรู้	117
	2. การประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตร	117
	3. ผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการประเมินและพัฒนาหลักสูตร	117
	4. การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์	117
	5. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรไปยังผู้มีส่วนได้เสีย	117
ภาคผนวก		119
	ภาคผนวก ก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2566	120
	ภาคผนวก ข คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ที่.๘๔๕/๒๕๖๙ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ	150

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ภาคผนวก ค รายงานการประชุมคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 152
ภาคผนวก ง รายงานการวิพากษ์หลักสูตร 160
ภาคผนวก จ ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร 165
ภาคผนวก ฉ รายงานการศึกษาความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) เพื่อกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) 178
ภาคผนวก ช ตารางเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรที่ปรับปรุง 191
ภาคผนวก ซ แผนบริหารความเสี่ยง หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 224
ภาคผนวก ฌ บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการในโครงการการจัดการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี กับ Guizhou Technological College of Machinery and Electricity, the People's Republic of China 234
ภาคผนวก ญ บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการในโครงการการจัดการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี กับ Institut Teknologi Dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali, Indonesia 238
ภาคผนวก ฎ บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการในโครงการการจัดการศึกษา หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี กับ บริษัท เอสพีวีไอ จำกัด 246
ภาคผนวก ฏ ตารางความสัมพันธ์ระหว่าง PLO – KSEC - CLO 251

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

(ร่าง)

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
คณะ : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25471531101372
ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Information Technology

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

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

3. วิชาเอก/กลุ่มวิชา

มี 2 กลุ่มวิชา ได้แก่ 1) กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล 2) กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

เป็นหลักสูตรระดับคุณวุฒิปริญญาตรี 4 ปี

5.2 ประเภทหลักสูตร

เป็นหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทยนักศึกษาต่างชาติ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรที่มีความร่วมมือกับองค์กรต่างประเทศ

5.5.1 Guizhou Technological College of Machinery and Electricity, the People's Republic of China

1) เข้าร่วมโครงการ Jingshi

2) ส่งเสริมความร่วมมือด้านการวิจัยทางการศึกษา

3) แลกเปลี่ยนครู นักวิจัย และนักศึกษา รวมถึงแลกเปลี่ยนการฝึกอบรมระยะสั้น และหลักสูตรปริญญาระยะยาว

4) ร่วมกันจัดตั้งศูนย์แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจีน-ไทย และศูนย์วิจัย และดำเนินการ

5.5.2 Institut Teknologi Dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali, Indonesia

1) ส่งเสริมความร่วมมือผ่านกิจกรรมเกี่ยวกับการศึกษาและการวิจัย การแลกเปลี่ยนเอกสารและข้อมูลทางวิชาการ การตีพิมพ์เผยแพร่ การประชุม และการสัมมนาร่วมกัน

2) การแลกเปลี่ยนอาจารย์และนักศึกษา การกำกับดูแลนักศึกษาร่วมกัน

3) การจัดหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา

4) การฝึกอบรมพนักงาน

มีความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก ภายในประเทศ

5.5.3 บริษัท เอส พี วี ไอ จำกัด (มหาชน) (SPVI Public Company Limited)

1) เพื่อรับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

2) วิทยากรในการให้ความรู้กับนักศึกษา หน่วยงานภายใน รวมถึงหน่วยงานภายนอก

3) จัดหลักสูตรฝึกอบรมและสอบ Certifications Apple Teacher

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

☑ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570 ปรับปรุงมาจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

เริ่มใช้หลักสูตรนี้ตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2570

☑ สภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี เห็นชอบให้นำเสนอหลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัย ในการประชุม ครั้งที่ 6/ 2569 เมื่อวันที่ 11 เดือน มิถุนายนพ.ศ. 2569

☐ สภามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี อนุมัติหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ [ครั้งที่]/ [ปี พ.ศ.] เมื่อวันที่ [วันที่] เดือน [เดือน] พ.ศ. [ปี พ.ศ.]

☐ หลักสูตรจะได้รับการเผยแพร่ว่าเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2565 ในปีการศึกษา 2572

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

7. สถานที่จัดการเรียนการสอน

ในสถานที่ตั้ง มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

8.1 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

1. นักพัฒนาระบบสารสนเทศ (Information System Developer)
2. นักวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analyst)
3. ผู้ดูแลและบริหารจัดการระบบ (Systems Administrator / IT Systems Manager)
4. นักวิชาการคอมพิวเตอร์/เจ้าหน้าที่เทคนิคคอมพิวเตอร์ (Computer Scientist / IT Technical Officer)

8.2 กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

1. นักออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Digital Media Designer / Creative Digital Media Specialist)
2. นักสร้างภาพเคลื่อนไหวและมัลติมีเดีย (Animator / Multimedia Specialist)
3. ผู้ประกอบการ/ผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัลมีเดีย (Digital Media Entrepreneur / Digital Media Expert)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

9. ชื่อ ตำแหน่งวิชาการ คุณวุฒิ สาขาวิชา สถาบันการศึกษา และปีที่จบของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

9.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและคุณวุฒิของอาจารย์

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

ลำดับ	ชื่อ–นามสกุล	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิ-สาขาวิชาเอก	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)			
						2570	2571	2572	2573
1	นางสาวอัจจิมา มั่นทน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (เทคโนโลยีการจัดการ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2568 2546 2543	12	12	12	12
2	นางกมลมาศ วงษ์ใหญ่	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม	2545 2539	12	12	12	12
3	นางไพรินทร์ มีศรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยศรีปทุม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญญบุรี	2548 2543	12	12	12	12

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ลำดับ	ชื่อ–นามสกุล	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิ-สาขาวิชาเอก	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)			
						2570	2571	2572	2573
1	นางสาวอมีนา ฉายสุวรรณ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยรังสิต สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์	2546 2541	12	12	12	12
2	นายกิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา) วท.ม. (การศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์) คอ.บ. (อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2564 2549 2545	12	12	12	12
3	นางสาวอิงอร วงษ์ศรีรักษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2542 2537	12	12	12	12

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

9.2 อาจารย์ประจำหลักสูตรและคุณวุฒิของอาจารย์ กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล และกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ลำดับ	ชื่อ–นามสกุล	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิ-สาขาวิชาเอก	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)			
						2570	2571	2572	2573
1	นาย กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา) วท.ม. (การศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์) คอ.บ. (อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2564 2549 2545	12	12	12	12
2	นางสาว อัจจิมา มั่นทน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (เทคโนโลยีการจัดการ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2568 2546 2543	12	12	12	12
3	นาง กมลมาศ วงษ์ใหญ่	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม	2545 2539	12	12	12	12
4	นางสาว อิงอร วงษ์ศรีรักษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2542 2537	12	12	12	12

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ลำดับ	ชื่อ–นามสกุล	ตำแหน่งวิชาการ	คุณวุฒิ-สาขาวิชาเอก	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)			
						2570	2571	2572	2573
5	นางสาวอมีนา ฉายสุวรรณ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยรังสิต สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์	2546 2541	12	12	12	12
6	นางไพรินทร์ มีศรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยศรีปทุม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	2548 2543	12	12	12	12
7	นางสาวทักษิณา วิไลลักษณ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ค.อ.ม. (คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ศ.บ. (เศรษฐศาสตร์) ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง วิทยาลัยครูสวนสุนันทา	2544 2541 2536	12	12	12	12
8	นางมัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยศรีปทุม สถาบันราชภัฏเทพสตรี	2548 2540	12	12	12	12
9	นายชุมพล จันทร์ฉลอง	อาจารย์	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยรังสิต สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์	2547 2541	12	12	12	12
10	นายไชย มีหนองหว้า	อาจารย์	M.Phil Computer Science) M.Sc. (Computer Science) วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์)	The University of Liverpool, UK. Asian Institute of Technology, Thailand. มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2553 2540 2534	12	12	12	12

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

10. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของมหาวิทยาลัย

10.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/สาขาวิชา/หลักสูตรอื่น

☑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

☐ หมวดวิชาเฉพาะ

☐ หมวดวิชาเลือกเสรี

10.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้สาขาวิชา/หลักสูตรอื่นมาเรียน

รายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรนี้ นักศึกษาจากสาขาวิชาอื่นภายในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหรือคณะอื่น ๆ ภายในมหาวิทยาลัย สามารถเลือกเรียนได้ ทั้งนี้การเลือกเรียนวิชาดังกล่าวขึ้นอยู่กับความสอดคล้องของหลักสูตรอื่นในมหาวิทยาลัย

10.3 การบริหารจัดการ

10.3.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวางแผนการดำเนินการร่วมกันในการประสานงาน การให้ความร่วมมือกับสาขาวิชาอื่นที่จัดรายวิชาซึ่งนักศึกษาหลักสูตรนี้ต้องไปเรียนในด้านเนื้อหาสาระ การจัดการเรียนการสอน การกำหนดกลยุทธ์ในการสอน การวัดประเมินผล ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาได้บรรลุผลการเรียนรู้หลักสูตรนี้ ส่วนนักศึกษาที่มาเลือกเรียนเป็นวิชาเลือกเสรี ต้องมีการประสานกับคณะต้นสังกัดเพื่อให้ทราบถึงผลการเรียนรู้ของนักศึกษาว่าสอดคล้องกับหลักสูตรที่นักศึกษาเหล่านั้นเรียนหรือไม่

10.3.2 การบริการการเรียนการสอนร่วมกับหลักสูตรอื่น มิได้กำหนดเฉพาะหรือเจาะจงกับคณะใด แต่ขึ้นอยู่กับความจำเป็นของหลักสูตรอื่น ส่วนประเมินผลใช้หลักเกณฑ์ตามระเบียบของมหาวิทยาลัย การเรียนการสอนที่ต้องพึ่งพาคณะอื่น เช่น วิชาศึกษาทั่วไป วิชาภาษาต่างประเทศ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประสานงานกับอาจารย์ผู้แทนจากหลักสูตรอื่น ๆ ในคณะที่เกี่ยวข้องในการจัดการด้านเนื้อหาสาระของวิชา การจัดตารางเวลาเรียนและสอบ การจัดกลุ่มนักศึกษาตามระดับพื้นฐานความรู้

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญาการศึกษา วัตถุประสงค์ ผลลัพธ์การเรียนรู้ และความสำคัญของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาการศึกษา

1.1.1 ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย

"เป็นมหาวิทยาลัยที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกช่วงวัย ที่จัดการเรียนรู้เชิงรุก การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ตลอดจนกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อพัฒนาบัณฑิตจิตอาสาที่เชี่ยวชาญในศาสตร์ มีทัศนคติที่ดี และถูกต้องต่อบ้านเมือง มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง เข้มแข็ง มีคุณธรรม มีงานทำ มีอาชีพ และเป็นพลเมืองที่ดี มีระเบียบวินัย"

1.1.2 ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตร

"ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่สามารถประยุกต์และสร้างนวัตกรรม ยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ มีทักษะการทำงานเป็นทีมและพร้อมปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ "

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถ และมีทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ และการคิดเชิงระบบทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2.2 เพื่อผลิตบัณฑิตที่ประยุกต์ใช้ทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศ สร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

1.2.3 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรม มีจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

1.2.4 เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร ทำงานเป็นทีม พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องทันต่อการเปลี่ยนแปลง

1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1.3.1 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง

PLO2: สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

PLO3: ดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความรับผิดชอบของชุมชนและสังคม

PLO4: ปฏิบัติตามหน้าที่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง

PLO5: ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต

PLO6: ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงระบบได้

PLO7a: วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

PLO8a: พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

PLO9: ปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง

1.3.2 กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลทีเดีย

PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง

PLO2: สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

PLO3: ดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความรับผิดชอบของชุมชนและสังคม

PLO4: ปฏิบัติตามหน้าที่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง

PLO5: ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต

PLO6: ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงระบบได้

PLO7b: ออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างสร้างสรรค์

PLO8b: พัฒนาผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม

PLO9: ปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง

1.4 ความสำคัญของหลักสูตร

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570) ซึ่งพัฒนาต่อยอดภายใต้ กรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560–2579) ได้กำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศโดยให้ ความสำคัญกับการเสริมสร้างศักยภาพด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิจัย และนวัตกรรมในฐานะ กลไกหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมอย่างยั่งยืน โดยมีเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ ในการเพิ่มความเข้มแข็งของระบบวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของประเทศ ควบคู่กับการยกระดับความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อเพิ่มผลิตภาพ (Productivity) และยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของภาคการผลิตและภาคบริการ ตลอดจนการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในภาพรวมในทิศทางเดียวกัน แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมไทย 4.0 ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560–2579) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมของประเทศ สู่ระบบเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ความรู้ (Knowledge-based Economy) และเชื่อมโยงกับ ห่วงโซ่คุณค่าระดับโลก (Global Value Chain) อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการส่งเสริมรูปแบบ การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation-driven Entrepreneurship) ผ่านการสนับสนุนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) การถ่ายทอดเทคโนโลยี และการต่อยอดองค์ความรู้สู่การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ ทั้งนี้ ยังให้ความสำคัญกับ การประยุกต์ใช้

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

เทคโนโลยีขั้นสูง (Advanced Technologies) เช่น ระบบอัตโนมัติ ปัญญาประดิษฐ์ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อยกระดับภาคอุตสาหกรรมสู่ความเป็นอัจฉริยะ (Smart Industry)

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เปิดสอน 2 กลุ่มวิชา คือกลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล และกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ออกแบบเนื้อหาวิชา และโครงสร้างครอบคลุมเนื้อหาสำคัญที่เกี่ยวข้อง เช่น การเขียนโปรแกรม การพัฒนาซอฟต์แวร์ การ วิเคราะห์และออกแบบระบบ การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัล การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย การบูรณาการเทคโนโลยีใหม่ ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) และความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality) รวมถึง การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence) ในการสร้างสื่อดิจิทัล เน้นการพัฒนา นวัตกรรมและโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี พัฒนาสมรรถนะนักศึกษาสอดคล้อง กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะด้านการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การแก้ปัญหา (Problem Solving) การทำงานเป็นทีม (Collaboration) การสื่อสาร (Communication) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดให้ หลักสูตรต้องมีเนื้อหาที่ทันสมัยสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการของ ตลาดแรงงาน การจัดการเรียนการสอนเน้นทั้งทฤษฎีและการปฏิบัติจริง เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำ ความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาจริงได้ และมีศักยภาพในการพัฒนานวัตกรรมและขับเคลื่อนประเทศ สู่เศรษฐกิจดิจิทัลและเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด ให้การศึกษาในระดับอุดมศึกษามุ่งสร้างกำลังคนคุณภาพสูงที่มีทั้งทักษะด้านเทคโนโลยีและความคิด สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาประเทศในศตวรรษที่ 21 และเตรียมความพร้อมให้ นักศึกษาในการประกอบอาชีพ

1.5 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ/ตำแหน่งงานกับทักษะของบัณฑิต (Skill Mapping) กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

อาชีพ/ตำแหน่งงาน	ทักษะทั่วไป (General Skills)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)
นักพัฒนาระบบสารสนเทศ (Information System Developer)	- การคิดเชิงระบบ - การคิดเชิงสร้างสรรค์ - การแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ - การทำงานเป็นทีม - การสื่อสาร - การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	- การวิเคราะห์และออกแบบระบบ - การเขียนโปรแกรม - การทดสอบและบำรุงรักษาระบบ
นักวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analyst)	- การคิดเชิงระบบ - การคิดเชิงสร้างสรรค์ - การแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ - การทำงานเป็นทีม	- การวิเคราะห์ข้อมูล - การสร้างโมเดลสำหรับปัญญาประดิษฐ์ - การใช้เครื่องมือสถิติ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

อาชีพ/ตำแหน่งงาน	ทักษะทั่วไป (General Skills)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)
	- การสื่อสาร การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	โปรแกรมประยุกต์และภาษาที่ใช้ในการจัดการข้อมูล
ผู้ดูแลและบริหารจัดการระบบ (Systems Administrator / IT Systems Manager)	- การคิดเชิงระบบ - การคิดเชิงสร้างสรรค์ - การแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ - การทำงานเป็นทีม - การสื่อสาร การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	- การติดตั้งและดูแลระบบเครือข่าย - การรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบ การบริหารจัดการเครือข่าย
นักวิชาการคอมพิวเตอร์/เจ้าหน้าที่เทคนิคคอมพิวเตอร์ (Computer Scientist / IT Technical Officer)	- การคิดเชิงระบบ - การคิดเชิงสร้างสรรค์ - การแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ - การทำงานเป็นทีม - การสื่อสาร การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	- การวิเคราะห์ข้อมูล - การวิจัยด้านคอมพิวเตอร์ - การพัฒนาระบบ - การใช้เครื่องมือเชิงเทคนิค ทักษะการทำงานยุคใหม่

กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

อาชีพ/ตำแหน่งงาน	ทักษะทั่วไป (General Skills)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)
นักออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Digital Media Designer / Creative Digital Media Specialist)	- การคิดเชิงระบบ - การคิดเชิงสร้างสรรค์ - การแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ - การทำงานเป็นทีม - การสื่อสาร - การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	- การออกแบบกราฟิก - การสร้างสื่ออินเตอร์แอคทีฟ - การใช้ซอฟต์แวร์ทางด้านกราฟิก
นักสร้างภาพเคลื่อนไหวและมัลติมีเดีย (Animator / Multimedia Specialist)	- การคิดเชิงระบบ - การคิดเชิงสร้างสรรค์ - การแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ - การทำงานเป็นทีม - การสื่อสาร - การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	- การออกแบบตัวละคร - การสร้างแอนิเมชัน 2มิติและ 3มิติ - การเล่าเรื่อง - การออกแบบเสียงและภาพ - การใช้ซอฟต์แวร์ทางด้านแอนิเมชัน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

อาชีพ/ตำแหน่งงาน	ทักษะทั่วไป (General Skills)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)
ผู้ประกอบการ/ผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัลมีเดีย (Digital Media Entrepreneur / Digital Media Expert)	- การคิดเชิงระบบ - การคิดเชิงสร้างสรรค์ - การแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ - การทำงานเป็นทีม - การสื่อสาร - การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง	- การสร้างธุรกิจสื่อดิจิทัล - การบริหารโครงการ - การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการตลาด

2. ระบบการจัดการศึกษา

2.1 ระบบ

ระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ หรือเทียบเคียงได้ไม่น้อยกว่า 15 สับดาห์ ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2566 (ภาคผนวก ก)

2.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

ไม่มี

3. การดำเนินการหลักสูตร

3.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ในเวลาราชการ เริ่มเปิดการเรียนการสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2570

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือน มิถุนายน – ตุลาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือน พฤศจิกายน – มีนาคม

3.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

3.2.1 สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

3.2.2 ผ่านการคัดเลือกตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

3.2.3 ให้เป็นไปตามมติของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

3.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

นักศึกษามีพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์ ความรู้ทางคณิตศาสตร์พื้นฐาน และภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ

3.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษา ในข้อ 3.3

ปรับพื้นฐานที่จำเป็นทางคอมพิวเตอร์และคณิตศาสตร์ก่อนเปิดภาคเรียน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

4. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษา

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

จำนวนนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2570	2571	2572	2573	2574
ชั้นปีที่ 1	15	15	15	15	15
ชั้นปีที่ 2	-	15	15	15	15
ชั้นปีที่ 3	-	-	15	15	15
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	15	15
รวม	15	30	45	60	60
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	**-**	**-**	**-**	15	15

กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

จำนวนนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2570	2571	2572	2573	2574
ชั้นปีที่ 1	15	15	15	15	15
ชั้นปีที่ 2	-	15	15	15	15
ชั้นปีที่ 3	-	-	15	15	15
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	15	15
รวม	15	30	45	60	60
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	**-**	**-**	**-**	15	15

5. งบประมาณตามแผน

5.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2570	2571	2572	2573	2574
1. ค่าลงทะเบียน	780,000.0	1,560,000.0	2,340,000.0	3,120,000.0	3,120,000.0
2. เงินอุดหนุนจากรัฐบาล					
2.1 งบบุคลากร	3,600,000.0	3,780,000.0	3,969,000.0	4,167,450.0	4,375,822.5
2.2 งบดำเนินการ	90,000.0	180,000.0	270,000.0	360,000.0	360,000.0
2.3 งบลงทุน					
2.3.1 ค่าที่ดินและสิ่งก่อสร้าง	2,242,857.00	2,242,857.00	2,242,857.00	2,242,857.00	2,242,857.00
2.3.2 ค่าครุภัณฑ์	100,000.0	200,000.0	300,000.0	400,000.0	400,000.0
รวมรายรับ	5,030,000.0	6,180,000.0	7,339,000.0	8,507,450.0	8,715,822.5

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

5.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย บาท)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ				
	2570	2571	2572	2573	2574
1. งบบุคลากร	3,600,000.0	3,780,000.0	3,969,000.	4,167,450.0	4,375,822.5
2. งบดำเนินการ	90,000.0	180,000.0	270,000.0	360,000.0	360,000.0
2.1 ค่าตอบแทน	25,000.0	25,000.0	25,000.0	25,000.0	25,000.0
2.2 ค่าใช้สอย	15,000.0	30,000.0	45,000.0	60,000.0	60,000.0
2.3 ค่าวัสดุ	90,000.0	180,000.0	270,000.0	360,000.0	360,000.0
2.4 ค่าสาธารณูปโภค	55,484.00	55,484.00	55,484.00	55,484.00	55,484.00
3. งบลงทุน					
3.1 ค่าที่ดินและสิ่งก่อสร้าง	2,242,857.00	2,242,857.00	2,242,857.00	2,242,857.00	2,242,857.00
3.2 ค่าครุภัณฑ์	100,000.0	150,000.0	200,000.0	250,000.0	300,000.0
4. เงินอุดหนุน					
4.1 การทำวิจัย	500,000.0	500,000.0	500,000.0	500,000.0	500,000.0
4.2 การบริการวิชาการ	50,000.0	50,000.0	50,000.0	50,000.0	50,000.0
รวมรายจ่าย	6,768,341.00	7,193,341.00	7,627,341.00	8,070,791.00	8,329,163.50

ประมาณการค่าใช้จ่ายต่อหัวในการผลิตบัณฑิต 63,314.96 บาท/คน/ปี

6. ระบบการศึกษา

ระบบการศึกษาเป็นแบบชั้นเรียน และเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2566 (ภาคผนวก ก)

7. การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

การเทียบโอนให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2566 (ภาคผนวก ก)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หมวดที่ 3 รายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้

1. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร เมื่อนักศึกษาจบการศึกษาจะสามารถ

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง

PLO2: สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

PLO3: ดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความรับผิดชอบของชุมชนและสังคม

PLO4: ปฏิบัติตามหน้าที่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง

PLO5: ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต

PLO6: ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงระบบได้

PLO7a: วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ

PLO8a: พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

PLO9: ปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง

กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง

PLO2: สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

PLO3: ดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความรับผิดชอบของชุมชนและสังคม

PLO4: ปฏิบัติตามหน้าที่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง

PLO5: ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต

PLO6: ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงระบบได้

PLO7b: ออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างสร้างสรรค์

PLO8b: พัฒนาผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม

PLO9: ปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

โดยมีรายละเอียดของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในแต่ละด้าน ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง	K1-1: เล่าความเป็นมาของมหาวิทยาลัย และอธิบายเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ K1-2: บอกหลักการทรงงานและหลักทศพิธราชธรรมพระราชกรณียกิจของรัชกาลที่ 9 และรัชกาลที่ 10 K1-3: อธิบายความหมายและเป้าหมายของการพัฒนาอย่างยั่งยืนได้	S1-1: ทักษะการปรับตัวและการทำงานร่วมกับผู้อื่น S1-2: ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดเชิงบวก S1-3: ทักษะการใช้ศาสตร์พระราชาและเครื่องมือวิศวกรสังคมในการดำเนินโครงการแก้ไขปัญหาและพัฒนาร่วมกับชุมชน	E1-1: มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น E1-2: มีคุณธรรมจริยธรรมและมีจิตสาธารณะ E1-3: ปฏิบัติตามหน้าที่ สิทธิและเสรีภาพตามกติกาของสังคม	C1-1: รักและภาคภูมิใจในสถาบันตามแนวทางของการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์
PLO2: สื่อสารภาษาไทยและภาษา อังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน	K2-1: อธิบายและฝึกฝนการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ที่หลากหลาย	S2-1: ทักษะการสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษและการนำเสนออย่างสร้างสรรค์	E2-1: มีมารยาทและจริยธรรมในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร	C2-1: มีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ที่หลากหลายอย่างมีประสิทธิภาพ
PLO3: ดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความความรับผิดชอบของชุมชนและสังคม	K3-1: อธิบายการใช้ทักษะการคิดเชิงบวกในการออกแบบชีวิตที่มีความสุข การออกแบบสังคมแห่งความสุข กระบวนทัศน์ด้านสุขภาวะ การรอบรู้ด้านสุขภาวการณ์	S3-1: ทักษะการดูแลสุขภาพ S3-2: ทักษะการออกแบบ พัฒนาโครงงานสร้างเสริมสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคม	E3-1: มีแนวทางการออกแบบชีวิตที่มีความสุขบนพื้นฐานความถูกต้อง	C3-1: สามารถปรับตัวท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้อย่างมีความสุข C3-2: ประยุกต์ใช้หลักการสร้างเสริมสุขภาพต่อตนเอง ชุมชนและสังคม

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	เปลี่ยนแปลงของสังคมโลก **K3-2:** อธิบายและยกตัวอย่างการสร้างเสริมสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคม			
PLO4: ปฏิบัติตามหน้าที่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง	**K4-1:** บอกทักษะที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการเข้าใจดิจิทัลได้ **K4-2:** อธิบายการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ **K4-3:** อธิบายการเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลในการแก้ปัญหาหรือการสื่อสารให้เกิดประโยชน์ ได้อย่างสร้างสรรค์ **K4-4**: อธิบายการเปลี่ยนผ่านทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมได้	**S4-1:** ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	**E4-1:** ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม	**C4-1:** ปฏิบัติตนในฐานะพลเมืองในยุคดิจิทัลและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์
PLO5: ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต	**K5-1:** อธิบายความหมาย หลักการการประกอบการและการพัฒนานวัตกรรมได้	**S5-1:** ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดเชิงบวก **S5-2:** ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม	**E5-1:** ปฏิบัติตามหน้าที่ สิทธิและเสรีภาพตามกติกาของสังคม	**C5-1:** เป็นนักออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงาน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
	K5-2: วิเคราะห์ด้วยการคิดเชิงการออกแบบในการสร้างแบบ จำลองธุรกิจและนวัตกรรม **K5-3:** สามารถสร้างแบบจำลองธุรกิจและนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต			
PLO6: ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงระบบได้	K6-1: อธิบายความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ K6-2: ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	S6-1: ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ S6-2: แก้ปัญหาเชิงวิพากษ์โดยใช้การคิดเชิงระบบในบริบทเทคโนโลยีสารสนเทศได้	E6-1: วิเคราะห์และแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยยึดหลักจริยธรรมวิชาชีพ	C6-1: แสดงความรับผิดชอบและความเป็นมืออาชีพในการแก้ปัญหาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
PLO7a: วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ	K7-1a: อธิบายกระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศ K7-2A: วิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ	S7-1a: ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศโดยใช้การคิดเชิงระบบเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ S7-2a: ประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ	E7-1a: ปฏิบัติงานพัฒนาระบบสารสนเทศด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา	C7-1a: วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศตามมาตรฐานวิชาชีพ
PLO7b: ออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างสร้างสรรค์	K7-1b: อธิบายกระบวนการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย K7-2b: วิเคราะห์และออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	S7-1b: ออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียโดยใช้การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้	E7-1b: ปฏิบัติงานพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์	C7-1b: วิเคราะห์ออกแบบงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามมาตรฐานวิชาชีพ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้			
	ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ (S)	ด้านจริยธรรม (E)	ด้านคุณลักษณะ (C)
		S7-2b: ประเมินคุณภาพงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	ในทรัพย์สินทางปัญญา	
PLO8a: พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	K8-1a: อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้	S8-1a: ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ	E8-1a: พัฒนาระบบสารสนเทศตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	C8-1a: สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนาระบบสารสนเทศ
PLO8b: พัฒนาผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม	K8-1b: อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้	S8-1b: ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม	E8-1b: พัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	C8-1b: สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย
PLO9: ปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง	K9-1: อธิบายความรู้ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ K9-2: อธิบายกฎหมายทางด้านดิจิทัล K9-3: อธิบายแนวโน้มทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ K9-4: อธิบายกระบวนการนำเสนออย่างสร้างสรรค์	S9-1: ประเมินสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและตัดสินใจได้อย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล S9-2: ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ	E9-1: ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัลและการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ E9-2: ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยซื่อสัตย์เคารพความคิดเห็น และรับผิดชอบต่อทีม	C9-1: ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเพื่อเตรียมความพร้อมสู่อาชีพ C9-2: สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2. รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

ชั้นปี	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
ชั้นปีที่ 1	1. บอกอัตลักษณ์การเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์พร้อมยกตัวอย่างการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ได้ 2. อธิบายหลักการพื้นฐานสำหรับภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันและสามารถใช้คำศัพท์ สำนวนไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3. สามารถใช้ภาษาในการนำเสนองานได้อย่างสร้างสรรค์ 4. อธิบายการดำรงชีวิตโดยประยุกต์ใช้กระบวนออกแบบชีวิตที่มีความสุข การสร้างเสริมสุขภาพในการพัฒนาสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคมได้ 5. อธิบายความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 6. ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 7. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ 8. แก้ปัญหาเชิงวิพากษ์โดยใช้การคิดเชิงระบบในบริบทเทคโนโลยีสารสนเทศได้ 9.วิเคราะห์และแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยยึดหลักจริยธรรมวิชาชีพ 10.แสดงความรับผิดชอบและความเป็นมืออาชีพในการแก้ปัญหาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 11. อธิบายความรู้ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ 12. อธิบายกฎหมายทางด้านดิจิทัล 13. ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ 14. ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยซื่อสัตย์ เคารพความคิดเห็นและรับผิดชอบต่อทีม 15. สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
ชั้นปีที่ 2	1. อธิบายเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการเข้าใจดิจิทัล 2. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสารและการทำงานร่วมกับให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ 3. ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน 4. อธิบายการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยีสิ่งแวดล้อมและการปรับตัวในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกผ่านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 5. อธิบายบทบาทผู้ประกอบการทางสังคม การส่งเสริมผู้ประกอบการทางสังคมผ่านกฎหมายที่เกี่ยวข้อง รูปแบบทางธุรกิจของการประกอบการเพื่อสังคมสู่เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 6. อธิบายความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 7. ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 8. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ 9. แก้ปัญหาเชิงวิพากษ์โดยใช้การคิดเชิงระบบในบริบทเทคโนโลยีสารสนเทศได้

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปี	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
	8. อธิบายกระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศ 9. วิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ 10. ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศโดยใช้การคิดเชิงระบบเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ 11. ประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ 12. ปฏิบัติงานพัฒนาระบบสารสนเทศด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา 13. วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศตามมาตรฐานวิชาชีพ 14. อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้ 15. ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ 16. พัฒนาระบบสารสนเทศตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 17. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 18. สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
ชั้นปีที่ 3	1. อธิบายกระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศ 2. วิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ 3. ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศโดยใช้การคิดเชิงระบบเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ 4. ประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ 5. ปฏิบัติงานพัฒนาระบบสารสนเทศด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา 6. วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศตามมาตรฐานวิชาชีพ 7. อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้ 8. ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้ 9.พัฒนาระบบสารสนเทศตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 10. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 11.ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ 12. ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัล และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ 13. ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยซื่อสัตย์ เคารพความคิดเห็น และรับผิดชอบต่อทีม 14. สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
ชั้นปีที่ 4	1. วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศตามมาตรฐานวิชาชีพ 2. อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้ 3. ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4. พัฒนาระบบสารสนเทศตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 5. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 6. อธิบายความรู้ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ 7. อธิบายกฎหมายทางด้านดิจิทัล

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปี	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
	8. อธิบายแนวโน้มทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ 9. อธิบายกระบวนการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ 10. ประเมินสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและตัดสินใจได้อย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล 11. ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ 12. ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัล และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ 13. ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยซื่อสัตย์ เคารพความคิดเห็นและรับผิดชอบต่อทีม 14. ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เพื่อเตรียมความพร้อมสู่อาชีพ 15. สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ชั้นปี	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
ชั้นปีที่ 1	1. บอกอัตลักษณ์การเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์พร้อมยกตัวอย่างการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ได้ 2. อธิบายหลักการพื้นฐานสำหรับภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันและสามารถใช้คำศัพท์ สำนวนไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3. สามารถใช้ภาษาในการนำเสนองานได้อย่างสร้างสรรค์ 4. อธิบายการดำรงชีวิตโดยประยุกต์ใช้กระบวนออกแบบชีวิตที่มีความสุข การสร้างเสริมสุขภาพในการพัฒนาสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคมได้ 5. อธิบายความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 6. ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 7. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ 8. แก้ปัญหาเชิงวิพากษ์โดยใช้การคิดเชิงระบบในบริบทเทคโนโลยีสารสนเทศได้ 9.วิเคราะห์และแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยยึดหลักจริยธรรมวิชาชีพ 10.แสดงความรับผิดชอบและความเป็นมืออาชีพในการแก้ปัญหาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 11. อธิบายความรู้ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ 12. อธิบายกฎหมายทางด้านดิจิทัล 13. ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ 14. ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยซื่อสัตย์ เคารพความคิดเห็นและรับผิดชอบต่อทีม 15. สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
ชั้นปีที่ 2	1. อธิบายเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการเข้าใจดิจิทัล 2. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสารและการทำงานร่วมกับให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปี	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
	3. ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน 4. อธิบายการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยีสิ่งแวดล้อมและการปรับตัวในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกผ่านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 5. อธิบายบทบาทผู้ประกอบการทางสังคม การส่งเสริมผู้ประกอบการทางสังคมผ่านกฎหมายที่เกี่ยวข้อง รูปแบบทางธุรกิจของการประกอบการเพื่อสังคมสู่เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 6. อธิบายความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 7. ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 8. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ 9. แก้ปัญหาเชิงวิพากษ์โดยใช้การคิดเชิงระบบในบริบทเทคโนโลยีสารสนเทศได้ 8. อธิบายกระบวนการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 9. วิเคราะห์และออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 10. ออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียโดยใช้การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ 11. ประเมินคุณภาพงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 12. ปฏิบัติงานพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ 13. วิเคราะห์ออกแบบงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามมาตรฐานวิชาชีพ 14. อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้ 15. ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม 16. พัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 17. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 18. สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
ชั้นปีที่ 3	1. อธิบายกระบวนการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 2. วิเคราะห์และออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3. ออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียโดยใช้การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ 4. ปฏิบัติงานพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ 5. วิเคราะห์ออกแบบงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามมาตรฐานวิชาชีพ 6. อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้ 7. ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปี	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
	8. พัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 9. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 10. ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ 11. ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัล และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ 12. ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยซื่อสัตย์ เคารพความคิดเห็น และรับผิดชอบต่อทีม 13. สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
ชั้นปีที่ 4	1. วิเคราะห์ออกแบบงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามมาตรฐานวิชาชีพ 2. อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้ 3. ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม 4. พัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 5. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 6. อธิบายความรู้ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ 7. อธิบายกฎหมายทางด้านดิจิทัล 8. อธิบายแนวโน้มทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ 9. อธิบายกระบวนการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ 10. ประเมินสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและตัดสินใจได้อย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล 11. ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ 12. ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัล และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ 13. ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยซื่อสัตย์ เคารพความคิดเห็นและรับผิดชอบต่อทีม 14. ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เพื่อเตรียมความพร้อมสู่อาชีพ 15. สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หมวดที่ 4 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และหน่วยกิต

1. จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตรและโครงสร้างหลักสูตร

1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า **121 หน่วยกิต**

1.2 โครงสร้างหลักสูตร แบ่งเป็นหมวดวิชา ดังนี้

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า **24 หน่วยกิต**

2) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า **91 หน่วยกิต**

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

2.1) กลุ่มวิชาแกน บังคับเรียน 27 หน่วยกิต

2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ บังคับเรียน 45 หน่วยกิต

2.3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

2.4) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา 7 หน่วยกิต

กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

2.1) กลุ่มวิชาแกน บังคับเรียน 27 หน่วยกิต

2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ บังคับเรียน 45 หน่วยกิต

2.3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

2.4) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา 7 หน่วยกิต

3) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า **6 หน่วยกิต**

2. รายละเอียดของหมวดวิชาและหน่วยกิต

2.1 รายวิชาในหมวดต่าง ๆ

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า **24 หน่วยกิต**

รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)
65VGE101	อัตลักษณ์บัณฑิตวไลยอลงกรณ์ VRU Identity	3(2-2-5)
65VGE102	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ Thai Language for Creative Communication	3(2-2-5)
65VGE103	ภาษาอังกฤษ: ประตูสู่สากล Connecting English: Connecting the World	3(2-2-5)
65VGE104	การออกแบบชีวิตและสังคมแห่งความสุข Designing Life and a Society of Well-Being	3(2-2-5)
65VGE105	คนรุ่นใหม่หัวใจดิจิทัล New Generation with a Digital Heart	3(2-2-5)
65VGE106	การคิดเชิงออกแบบ Design Thinking	3(2-2-5)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)
65VGE107	แบกเป้เที่ยว Backpacking	3(2-2-5)
65VGE108	การประกอบการทางสังคม Social Entrepreneurship	3(2-2-5)

2) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า **91 หน่วยกิต**

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

2.1) กลุ่มวิชาแกน บังคับเรียนไม่น้อยกว่า **27 หน่วยกิต**

รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT101	เทคโนโลยีสารสนเทศและแนวโน้มเทคโนโลยีอนาคต Information Technology and Emerging Technological Trends	3(2-2-5)
65SIT102	ตรรกศาสตร์และสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล Logic and Statistics for Data Analysis	3(2-2-5)
65SIT103	จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล Digital Ethics and Law	3(2-2-5)
65SIT104	หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม Principles of Programming and Algorithms	3(2-2-5)
65SIT105	การบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Information Technology Maintenance and Troubleshooting	3(2-2-5)
65SIT106	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ English for Information Technology	3(2-2-5)
65SIT201	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล Computer Network and Data Communication	3(2-2-5)
65SIT301	โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 Information Technology Project 1	3(3-0-6)
65SIT401	โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 Information Technology Project 2	3(0-6-3)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ บังคับเรียนไม่น้อยกว่า **45** **หน่วยกิต**

รหัส	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ศ)**
65SIT107	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Applications	3(2-2-5)
65SIT108	ความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ Information Systems Security	3(2-2-5)
65SIT202	การออกแบบและการจัดการฐานข้อมูล Database Design and Management	3(2-2-5)
65SIT203	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม Data Structure and Algorithms	3(2-2-5)
65SIT204	ระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล Information Systems and Digital Technology	3(2-2-5)
65SIT205	การออกแบบเชิงวัตถุ Object-Orientation Design	3(2-2-5)
65SIT206	การพัฒนาแอพพลิเคชันบนเว็บ Web Application Development	3(2-2-5)
65SIT207	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ UX/UI Design for Modern Digital Technology	3(2-2-5)
65SIT208	ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานดิจิทัล Artificial Intelligence and Digital Applications	3(2-2-5)
65SIT302	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ Object Orientation Programming	3(2-2-5)
65SIT303	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ Information Systems Analysis and Design	3(2-2-5)
65SIT304	การวิเคราะห์ข้อมูลและการตัดสินในเชิงธุรกิจ Data Analytics for Business Decision Making	3(2-2-5)
65SIT305	การเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Entrepreneurship	3(2-2-5)
65SIT306	วิศวกรรมซอฟต์แวร์ Software Engineering	3(2-2-5)
65SIT307	การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ Mobile Application Development	3(2-2-5)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2.3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า **12 หน่วยกิต**

รหัส	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ศ)**
65SIT314	การพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง Development of Internet of Things Systems	3(2-2-5)
65SIT315	การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ Information Technology Project Management	3(2-2-5)
65SIT316	เทคโนโลยีคลาวด์ Cloud Technology	3(2-2-5)
65SIT317	การพัฒนาแอพพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม Low-Code และ No-Code Application Development with Low-Code and No-Code Platforms	3(2-2-5)
65SIT318	การทดสอบและประกันคุณภาพซอฟต์แวร์ Software Testing and Quality Assurance	3(2-2-5)
65SIT319	ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ Research Methodology in Information Technology	3(2-2-5)
65SIT320	การทำงานและสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล Digital Platform Operations and Monetization	3(2-2-5)
65SIT321	การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างธุรกิจดิจิทัล Artificial Intelligence for Digital Business Venture	3(2-2-5)

2.4) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 7 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนกลุ่มวิชาใดวิชาหนึ่ง จำนวนไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต

2.4.1) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัส	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ศ)**
65SIT402	หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Special Topics in Information Technology	1(45)
65SIT403	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Preparation for Professional Experience in Information Technology	1(45)
65SIT404	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Internship in Information Technology	5(450)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2.4.2) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา

รหัส	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ศ)**
65SIT405	เตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ Preparation for Cooperative Education in Information Technology	1(45)
65SIT406	สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ Cooperative Education in Information Technology	6(640)

กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

2.1) กลุ่มวิชาแกน บังคับเรียนไม่น้อยกว่า **27** **หน่วยกิต**

รหัส	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ศ)**
65SIT101	เทคโนโลยีสารสนเทศและแนวโน้มเทคโนโลยีอนาคต Information Technology and Emerging Technological Trends	3(2-2-5)
65SIT102	ตรรกศาสตร์และสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล Logic and Statistics for Data Analysis	3(2-2-5)
65SIT103	จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล Digital Ethics and Law	3(2-2-5)
65SIT104	หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม Principles of Programming and Algorithms	3(2-2-5)
65SIT105	การบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Information Technology Maintenance and Troubleshooting	3(2-2-5)
65SIT106	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ English for Information Technology	3(2-2-5)
65SIT201	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล Computer Network and Data Communication	3(2-2-5)
65SIT301	โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 Information Technology Project 1	3(3-0-6)
65SIT401	โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 Information Technology Project 2	3(0-6-3)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ บังคับเรียนไม่น้อยกว่า **45** **หน่วยกิต**

รหัส	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ศ)**
65SIT109	พื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น Fundamentals of Art and Drawing	3(2-2-5)
65SIT110	การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย Digital Media Design and Development	3(2-2-5)
65SIT209	การตัดต่อแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Digital Media Production and Animation Editing	3(2-2-5)
65SIT210	มีเดียคอนเวอร์เจนซ์และเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Media Convergence and Digital Media Technology	3(2-2-5)
65SIT211	การออกแบบกราฟิกดิจิทัลมีเดีย Digital Media Graphic Design	3(2-2-5)
65SIT212	การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Digital Media and Animation Design and Development	3(2-2-5)
65SIT213	การพัฒนาและการออกแบบโมชันกราฟิก Motion Graphics Design and Development	3(2-2-5)
65SIT214	การออกแบบและพัฒนาตัวละคร Character Design and Development	3(2-2-5)
65SIT215	การออกแบบภาพและเสียง Audio and Visual Design	3(2-2-5)
65SIT308	การออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น Introduction to Game Design and Development	3(2-2-5)
65SIT309	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation Production	3(2-2-5)
65SIT310	การสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง Virtual Digital Content Creation	3(2-2-5)
65SIT311	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation Production	3(2-2-5)
65SIT312	การทำเทคนิคพิเศษ Visual Effects Production	3(2-2-5)
65SIT313	เทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนไหว Motion Capture Technology	3(2-2-5)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2.3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า **12 หน่วยกิต**

รหัส	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ศ)**
65SIT322	การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Entrepreneurship in Animation and Digital Media	3(2-2-5)
65SIT323	เกมและกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ Game and E-Sport	3(2-2-5)
65SIT324	การพัฒนาดิจิทัลมีเดียออนไลน์ Online Digital Media Development	3(2-2-5)
65SIT325	การออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน Animation Design and Production	3(2-2-5)
65SIT326	เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่สำหรับแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Modern Media Technologies for Animation and Digital Media	3(2-2-5)
65SIT327	การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดีย Infographic Design for Digital Media	3(2-2-5)
65SIT328	เทคโนโลยีความจริงเสริม Augmented Reality Technology	3(2-2-5)
65SIT329	กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา Graphics and Animation in Advertising	3(2-2-5)
65SIT330	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย Multimedia Programming	3(2-2-5)

2.4) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ **7** **หน่วยกิต**

ให้เลือกเรียนกลุ่มวิชาใดวิชาหนึ่ง จำนวนไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต

2.4.1) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัส	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ศ)**
65SIT402	หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Special Topics in Information Technology	1(45)
65SIT403	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Preparation for Professional Experience in Information Technology	1(45)
65SIT404	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Internship in Information Technology	5(450)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2.4.2) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา

รหัส	**ชื่อวิชา**	**น(ท-ป-ศ)**
65SIT405	เตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ Preparation for Cooperative Education in Information Technology	1(45)
65SIT406	สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ Cooperative Education in Information Technology	6(640)

3) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า **6 หน่วยกิต**

ให้เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้วและต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้

หมายเหตุ ความหมายของเลขรหัสรายวิชา

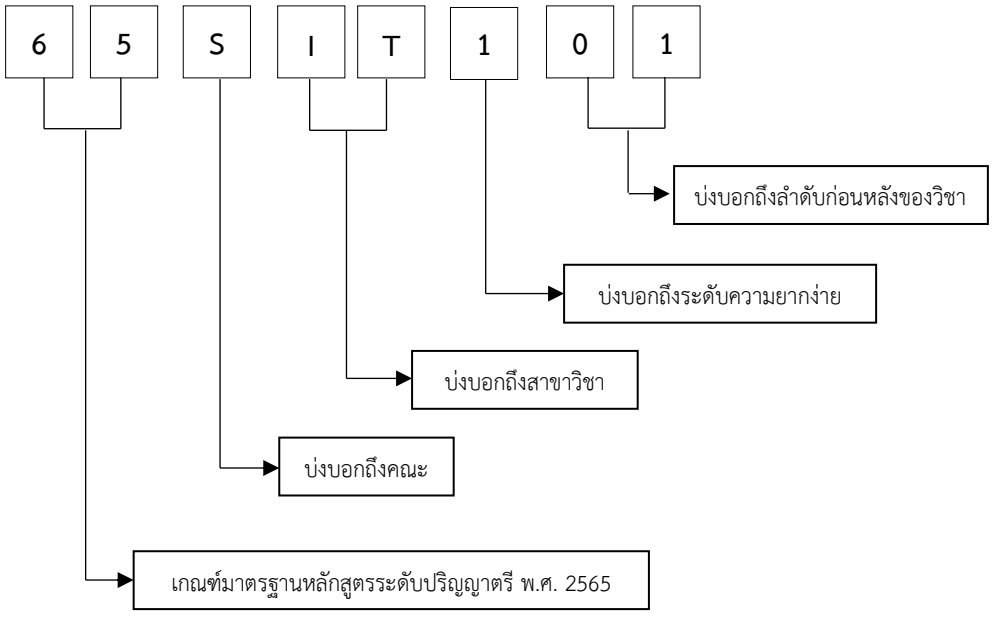
ตัวเลขสองตัวแรกบ่งบอกถึงเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

อักษรภาษาอังกฤษตัวแรกบ่งบอกถึงคณะ

อักษรภาษาอังกฤษตัวที่ 2 และ 3 บ่งบอกถึงสาขาวิชา

ตัวเลขตัวแรกถัดจากอักษรภาษาอังกฤษบ่งบอกถึงระดับความยากง่าย

ตัวเลขตัวที่ 2 และ 3 ถัดจากอักษรภาษาอังกฤษบ่งบอกถึงลำดับก่อนหลังของวิชา



หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ความหมายของหมวดวิชาและหมู่วิชาในหลักสูตร

65SIT	กลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
65VGE	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

3. คำอธิบายรายวิชา

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65VGE101	**อัตลักษณ์บัณฑิตวไลยอลงกรณ์**	**3(2-2-5)**
	VRU Identity	

ศึกษาความเป็นมาของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์เพื่อเสริมสร้างความภาคภูมิต่อสถาบันการศึกษาแห่งนี้ เรียนรู้พระราชประวัติ และพระราชกรณียกิจของรัชกาลที่ 9 และรัชกาลที่ 10 หลักการทรงงาน หลักทศพิธราชธรรม หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน การประยุกต์ใช้ศาสตร์พระราชาในฐานะบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ที่มีความรับผิดชอบต่อตนเอง มหาวิทยาลัย และสังคม การเป็นบัณฑิตจิตอาสา โดยใช้เครื่องมือวิศวกรสังคมในการดำเนินโครงการแก้ไขปัญหาเพื่อร่วมพัฒนาชุมชน และการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างเหมาะสม

This subject aimed to study the historical background of Valaya Alongkorn Rajabhat University Under the Royal Patronage in order to enhance a sense of pride in the institution, and to examine the royal histories and royal duties of His Majesty King Rama IX and His Majesty King Rama X, the Royal Working Principles, the Ten Royal Virtues, the Philosophy of Sufficiency Economy, the Sustainable Development Goals. The students have the ability to apply the King's Philosophy in practice as Valaya Alongkorn University Under the Royal Patronage graduates who have the responsibilities toward themselves, the University, and society and the cultivation of volunteer-minded graduates through the application of Social Engineer tools in the implementation of problem-solving projects aimed at community development, together with the appropriate integration of Artificial Intelligence technologies in professional practice

65VGE102	**ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์**	**3(2-2-5)**
	Thai Language for Creative Communication	

ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร การพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนอย่างมีวิจารณญาณ การสร้างสรรค์ ออกแบบ และผลิตสื่อสำหรับการนำเสนอ การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเชิงบวกผ่านสื่อดิจิทัล และสถานการณ์จริง ในชีวิตประจำวัน การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการสื่อสารภาษาไทยในสถานการณ์ที่หลากหลาย

A study of concepts and theories related to the use of the Thai language for communication; the development of listening, speaking, reading, and writing skills with critical and creative thinking; the design and production of media for presentations; the use of the Thai language for positive communication through digital media and real-life situations; and the application of artificial intelligence in Thai language communication across diverse contexts

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65VGE103	ภาษาอังกฤษ: ประตูสู่สากล Connecting English: Connecting the World	3(2-2-5)

ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้แก่ ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย การท่องเที่ยว เวลาว่าง สื่อสังคมออนไลน์ การซื้อสินค้า ความบันเทิงในบริบทของสังคมไทย และสังคมโลก เทศกาล และสุขภาพ รวมทั้งการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสม ตลอดจนทักษะการอ่านจับใจความผ่านการใช้กลยุทธ์ที่จำเป็นต่อการอ่านภาษาอังกฤษจากสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ

Practice and develop English communication skills across a variety of real-life situations including campus life, travel, free time, social media, shopping, entertainment in both Thai and international social contexts, festivals and health. The course also emphasizes the appropriate application of artificial intelligence technologies. Strengthen reading comprehension abilities through the use of essential reading strategies by focusing on different types of printed and online media texts

65VGE104	การออกแบบชีวิตและสังคมแห่งความสุข Designing Life and a Society of Well-Being	3(2-2-5)

ศึกษากระบวนการคิดเชิงออกแบบ กระบวนการคิดเชิงอนาคต การออกแบบชีวิตที่มีความสุข การออกแบบสังคมแห่งความสุข กระบวนทัศน์ด้านสุขภาวะ การรอบรู้ด้านสุขภาวการณ์เปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ทักษะการบริหารและจัดการการเงิน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างเสริมสุขภาวะทางด้านร่างกาย โภชนาการ การใช้ยา การออกกำลังกาย ความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน การปฐมพยาบาลเบื้องต้น การคุมกำเนิดสมัยใหม่และความเท่าเทียมทางเพศ

Study of design thinking processes; futures thinking; the design of a happy life; and the design of a happy society; paradigms of well-being and health literacy; global social changes; financial management skills; and the application of artificial intelligence technologies to promote well-being in physical health; nutrition; medication use; physical activity; daily life safety; basic first aid; modern contraception; and gender equality

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65VGE105	**คนรุ่นใหม่หัวใจดิจิทัล**	**3(2-2-5)**
	New Generation with a Digital Heart	

ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงโลกยุคดิจิทัล ครอบคลุมการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การรักษาความปลอดภัย การรักษาข้อมูลส่วนตัว การจัดสรรเวลาหน้าจอ การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ การรับมือกับภัยคุกคาม และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทักษะ การเข้าใจดิจิทัล ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ และบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในยุคดิจิทัล ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

Study of digital citizenship consistent with the changes in the digital world, covering digital citizen identity, critical thinking, cybersecurity management, privacy management, screen time management, digital footprints, cyberbullying management, and the ethical use of technology; digital literacy skills, advancements in information technology and the role of artificial intelligence in the digital age; and the application of digital technology and artificial intelligence tools to create digital media creatively

65VGE106	**การคิดเชิงออกแบบ**	**3(2-2-5)**
	Design Thinking	

ศึกษากระบวนการคิดเชิงออกแบบ การสร้างความเข้าใจ การกำหนดกรอบปัญหา การเสนอแนวทางการพัฒนา การสร้างต้นแบบ และ การทดสอบต้นแบบนวัตกรรม เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน โดยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน

To study the Design Thinking process; encompassing empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing, to address daily life challenges through the integration of Artificial Intelligence (AI) and the enhancement of sustainable quality of life

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65VGE107	**แบกเป้เที่ยว** **Backpacking**	3(2-2-5)

ศึกษา และวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และทรัพยากรธรรมชาติในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลก ผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อเตรียมความพร้อม และตั้งรับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศผ่านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในยุคดิจิทัล

Study and analyze changes in society, culture, economy, politics, and natural resources in the era of disruptive technology through the application of Artificial Intelligence (AI) to prepare for and respond to climate change through sustainable tourism in the digital age

65VGE108	**การประกอบการทางสังคม** **Social Entrepreneurship**	3(2-2-5)

ศึกษาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับบทบาทผู้ประกอบการทางสังคมรูปแบบทางธุรกิจของการประกอบการ เพื่อสังคมสู่เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน กระบวนการแก้ไขปัญหาทางสังคม การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม และศักยภาพ การสร้างแบบจำลองโมเดลธุรกิจ การเขียนแผนทางธุรกิจเพื่อสังคม และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับผู้ประกอบการทางสังคม

Explore the fundamentals of social entrepreneurship roles; business models aligning with sustainable development goals, the process of addressing social issues through SWOT analysis and Business Model Canvas (BMC), crafting a social business plan, and the application of artificial intelligence for social entrepreneurs

65SIT101	**เทคโนโลยีสารสนเทศและแนวโน้มเทคโนโลยีอนาคต** **Information Technology and Emerging Technological Trends**	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการพื้นฐานของเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์ประกอบพื้นฐานของเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฐานข้อมูล ระบบสารสนเทศ ดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กรและสังคมดิจิทัล แนวโน้มเทคโนโลยีสมัยใหม่ ฝึกปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และเครื่องมือดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน

Study of fundamental principles and core components of information technology. Topics encompass computer networks, database systems, information systems, alongside digital media and animation. The course examines the strategic role of information technology within organizations and the broader digital society, while highlighting emerging technological trends. Additionally, it involves practical training utilizing application software and digital tools to enhance professional productivity and operational efficiency

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT102	ตรรกศาสตร์และสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล Logic and Statistics for Data Analysis	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการพื้นฐานของตรรกศาสตร์ ประพจน์ ตัวเชื่อมทางตรรกศาสตร์ การอ้างเหตุผล และการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หลักการพื้นฐานทางสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล การเก็บรวบรวม การจัดเตรียม และการปรับปรุงคุณภาพข้อมูล ฝึกทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ และการแปลความหมายของผลลัพธ์ การประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม

Study of fundamental principles of logic, including propositions, logical connectives, reasoning, and the verification of data validity. The curriculum also covers basic statistical principles for data analysis, including data collection, preparation, and data quality improvement. Development of quantitative data analysis skills and interpretation of results. Application to problem solving in information technology using appropriate tools and software

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT103	จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล Digital Ethics and Law	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการ ความสำคัญของจรรยาบรรณ ทัศนคติต่อวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สิทธิ หน้าที่และจริยธรรม กฎหมายและพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล แนวทางการใช้และการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมายและหลักจริยธรรมในสังคมดิจิทัล

Study of fundamental principles and significance of professional ethics and appropriate conduct within the information technology profession. The curriculum covers pertinent Thai legislation duties and ethics cover laws relating to information technology, including computer-related offenses, cybercrime, intellectual property infringement, and personal data protection. Furthermore, it outlines practical guidelines for the lawful and ethical application of information technology within the contemporary digital society

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT104	หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม Principles of Programming and Algorithms	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการพื้นฐานของการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การออกแบบอัลกอริทึม ภาษาคอมพิวเตอร์ กระบวนการวิเคราะห์และแก้ปัญหาโดยใช้คอมพิวเตอร์ การออกแบบอัลกอริทึมด้วยรหัสเทียมหรือผังงาน โครงสร้างควบคุมการทำงานแบบลำดับ แบบทางเลือก แบบวนซ้ำ และฟังก์ชัน ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมแก้ปัญหาตามที่กำหนดด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ การทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม

Study of fundamental principles of computer programming and algorithm design. Topics include programming languages, computational problem analysis, and problem-solving methodologies. The curriculum covers algorithm formulation utilizing pseudocode and flowcharts, alongside essential control structures: sequential, selection, and iteration, as well as functions. Furthermore, it incorporates practical laboratory sessions focused on writing code to solve designated problems using a specific programming language, culminating in program testing and debugging techniques

65SIT105	การบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Information Technology Maintenance and Troubleshooting	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการทำงานของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ การเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะสมกับลักษณะงาน การติดตั้ง ดูแล บำรุงรักษา และแก้ไขปัญหาการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศในสถานการณ์จริง ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน ตลอดจนการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น และยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

Study of operational principles of computer hardware and software, alongside the selection of appropriate information technology to meet specific task requirements. The curriculum covers the installation, administration, maintenance, and troubleshooting of computer systems and digital devices. The course includes practical training in providing IT consultation and resolving technical issues within real-world scenarios. Furthermore, the course emphasizes operational responsibility, the ethical use of information, respect for intellectual property rights, and strict adherence to professional codes of ethics in information technology

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT106	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ English for Information Technology	3(2-2-5)

ศึกษาและฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษสำหรับงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ พัฒนาทักษะการอ่านและทำความเข้าใจบทความวิชาการ งานวิจัย เอกสารทางเทคโนโลยีสารสนเทศ คู่มือการใช้งานระบบ และสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝึกการวิเคราะห์คำศัพท์เฉพาะทาง การสรุปสาระสำคัญ การตีความข้อมูลเชิงเทคนิค และการสื่อสารสารสนเทศทางวิชาการอย่างเป็นระบบ

Study and practical application of the English language within the context of information technology. It emphasizes the development of reading comprehension proficiency for academic articles, research papers, technical documentation, system user manuals, and IT-related digital media. Furthermore, students will engage in practical exercises to analyze specialized technical terminology, summarize core concepts, interpret technical data, and systematically communicate academic and technical information

65SIT107	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Applications	3(2-2-5)

ศึกษาแนวคิดและทักษะพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียน การใช้เครื่องมือออนไลน์เพื่อการสืบค้นและจัดการความรู้ การจัดการข้อมูล การทำงานร่วมกันบนแพลตฟอร์มคลาวด์ การสร้างเอกสาร รายงาน และการนำเสนอข้อมูล การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการพัฒนาโครงงานและการเรียนรู้ด้านไอที การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียน การค้นคว้า และการสื่อสารข้อมูลในสภาพแวดล้อมดิจิทัล

Study of fundamental concepts and essential skills required to leverage digital technologies in support of academic learning. The curriculum covers the utilization of online tools for information retrieval and knowledge management, data organization, and cloud-based collaboration. Students will examine methods for document creation, report generation, and data presentation. Furthermore, the course highlights the application of digital tools to facilitate project development, IT-focused learning, and online collaborative workflows. It includes practical exercises utilizing contemporary digital tools to enhance learning efficacy, research capabilities, and data communication within modern digital environments

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT108	ความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ	3(2-2-5)
	Information Systems Security	

ศึกษาแนวคิดพื้นฐานด้านความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ ภัยคุกคาม ช่องโหว่และการโจมตี จริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงปลอดภัย ไฟร์วอลล์ การควบคุมการเข้าถึง การเข้ารหัสข้อมูลเบื้องต้น ระบบตรวจจับการบุกรุก การจัดการความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ การวางแผนรับสถานการณ์ฉุกเฉินและภัยพิบัติ นโยบาย ความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ การพัฒนาส่วนงานความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ การจัดการความเสี่ยงบุคลากรและความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ การบริหารโครงการความมั่นคง ปลอดภัยของสารสนเทศ และกรณีศึกษาด้านความปลอดภัยไซเบอร์

Study of fundamental concepts of information systems security. Topics encompass threats, vulnerabilities, and cyberattacks, alongside the ethical and legal frameworks governing information security. The curriculum covers essential technical controls, including firewalls, access control mechanisms, introductory cryptography, and intrusion detection systems. Furthermore, it emphasizes information security management, detailing contingency and disaster recovery planning, security policy formulation, the development of security programs, and comprehensive risk management. The course also examines the human factors in information security, security project management methodologies, and practical cybersecurity case studies

65SIT109	พื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น	3(2-2-5)
	Fundamentals of Art and Drawing	

ศึกษาพื้นฐานศิลปะการวาเส้น การถ่ายทอดรูปแบบจากธรรมชาติแวดล้อมในลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ ลายเส้น รูปทรง แสงเงา พื้นผิว องค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีสีและการใช้สี ฝึกปฏิบัติการวาดภาพด้วยมือ และวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Study of fundamentals of drawing, the art of line drawing, and the representation of natural forms in 2D and 3D. Topics include lines, shapes, light and shadow, texture, artistic composition, color theory and color usage. Practical exercises include hand-drawn drawing and drawing using computer software

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT110	การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย Digital Media Design and Development	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย การวางแผนและออกแบบเนื้อหาสำหรับแพลตฟอร์มออนไลน์ การออกแบบกราฟิก ภาพ เสียง วิดีโอ และมัลติมีเดีย การพัฒนาสื่อดิจิทัล การผลิตและเผยแพร่สื่อดิจิทัลสำหรับเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ ฝึกปฏิบัติโปรแกรมประยุกต์เพื่องานดิจิทัลมีเดีย

Study of principles of digital media design and development, content planning and design for online platforms, graphic design (images, sound, video, and multimedia), digital media development, and the production and dissemination of digital media for websites and social media platforms. Practical exercises include applying digital media applications

65SIT201	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล Computer Network and Data Communication	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โครงสร้างและสถาปัตยกรรมเครือข่าย โปรโตคอลการสื่อสาร การให้บริการบนระบบเครือข่าย ความมั่นคงปลอดภัยของเครือข่าย การจัดการแบนด์วิธ ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และออกแบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างเป็นระบบ แก้ไขปัญหาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ปฏิบัติการเชื่อมต่อ การปรับแต่งประสิทธิภาพอุปกรณ์เครือข่าย

Study of fundamental principles of data communication and computer networks. The curriculum encompasses network topologies and architectures, communication protocols, network services, network security, and bandwidth management. Furthermore, the course cultivates analytical thinking for systematic network design and troubleshooting. Students will engage in hands-on laboratory exercises focusing on network connectivity, device configuration, and the performance optimization of networking equipment

65SIT202	การออกแบบและการจัดการฐานข้อมูล Database Design and Management	3(2-2-5)

ศึกษาระบบฐานข้อมูล ระบบจัดการฐานข้อมูล แบบจำลองข้อมูล หลักการออกแบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ การสร้างแผนภาพ ER การทำนอร์มัลไลเซชัน การใช้ภาษา SQL การจัดการทรานแซคชันและแนวคิดฐานข้อมูลไม่ใช่เชิงสัมพันธ์ ฝึกปฏิบัติการใช้ระบบจัดการฐานข้อมูล

Study of database systems fundamentals and Database Management Systems. The curriculum explores data models, the principles of relational database design, Entity-Relationship diagramming, and data normalization. Students will study

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

Structured Query Language, transaction management, and the core concepts of non-relational databases. Furthermore, the course incorporates hands-on laboratory practice utilizing contemporary database management systems to reinforce theoretical knowledge

65SIT203 โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม 3(2-2-5)

Data Structure and Algorithms

ศึกษาโครงสร้างข้อมูลพื้นฐาน การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของอัลกอริทึม โครงสร้างข้อมูลแบบเชิงเส้น แถวลำดับ กองซ้อน แถวคอย รายการโยง โครงสร้างข้อมูลแบบไม่เชิงเส้น ต้นไม้ และกราฟ การเรียงลำดับและการค้นหาข้อมูล ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมที่เกี่ยวกับโครงสร้างข้อมูล

Study of fundamental data structures and the analysis of algorithm efficiency. The curriculum covers linear data structures, including arrays, stacks, queues, and linked lists, as well as non-linear data structures such as trees and graphs. Additionally, the course examines sorting and searching algorithms. It also incorporates practical programming exercises focused on the implementation and application of these data structures

65SIT204 ระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล 3(2-2-5)

Information Systems and Digital Technology

ศึกษาแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของระบบสารสนเทศในองค์กรดิจิทัล บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในการสนับสนุนการดำเนินงานและการตัดสินใจทางธุรกิจ ประเภทของระบบสารสนเทศ โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ฐานข้อมูล เครือข่ายคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์การประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลในองค์กร เพื่อสนับสนุนการแก้ปัญหา การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน และการสร้างนวัตกรรม

Study of foundational concepts, principles, and core components of information systems within digital organizations. It examines the strategic role of digital technologies in facilitating business operations and informing decision-making processes. The curriculum covers classifications of information systems, IT infrastructure, database management, computer networks, and emerging digital technologies. Furthermore, the course incorporates practical analytical exercises focusing on the implementation of information systems and digital technologies in organizational contexts to facilitate problem-solving, enhance operational efficiency, and drive innovation

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT205	การออกแบบเชิงวัตถุ Object Orientation Design	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการ แนวคิดและกระบวนการออกแบบเชิงวัตถุ องค์ประกอบพื้นฐานของเชิงวัตถุ คลาส วัตถุ คุณสมบัติและเมธอด การห่อหุ้ม การสืบทอดคุณสมบัติ โพลิมอฟิซึม การซ่อนรายละเอียด การใช้แบบจำลองเชิงวัตถุและภาษามาตรฐาน UML เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และออกแบบระบบ การออกแบบเชิงวัตถุในการแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์ในการออกแบบเชิงวัตถุ ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุจากกรณีศึกษา

Study of principles, concepts and processes of Object-Oriented Design. The curriculum introduces fundamental Object-Oriented elements including classes, objects, attributes, and methods; encapsulation, inheritance, polymorphism, and abstraction. The use of Object-Oriented modeling and It further covers Unified Modeling Language (UML) as tools for system analysis and design examines the application of Object-Oriented design to problem solving in information technology and the use of tools or software for Object-Oriented design

65SIT206	การพัฒนาแอพพลิเคชันบนเว็บ Web Application Development	3(2-2-5)

ศึกษาแนวคิด หลักการ กระบวนการพัฒนาแอพพลิเคชันบนเว็บ การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ การออกแบบโครงสร้างระบบสารสนเทศและฐานข้อมูล การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และประสบการณ์ผู้ใช้ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทั้งฝั่งผู้ใช้และฝั่งแม่ข่าย การเชื่อมต่อและจัดการฐานข้อมูล การทดสอบ การปรับปรุงประสิทธิภาพ และการนำระบบไปประยุกต์ใช้งาน

Study of fundamental concepts, principles, and methodologies of web application development. The user requirements analysis, information system architecture, and database design, alongside user interface and user experience design. Furthermore, it covers both client-side and server-side application development, database connectivity and management, comprehensive system testing, performance optimization, and the ultimate deployment of systems for practical application

65SIT207	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ UX/UI Design for Modern Digital Technology	3(2-2-5)

ศึกษาแนวคิด หลักการและกระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ การวิเคราะห์ความต้องการและพฤติกรรมผู้ใช้ การสร้าง Persona และ Customer Journey การออกแบบโครงสร้างสารสนเทศ การปฏิสัมพันธ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ การออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบแอพพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ฝึกปฏิบัติการสร้าง Wireframe และ Prototype การทดสอบการใช้งาน และการประเมินผลเพื่อปรับปรุงประสบการณ์ผู้ใช้อย่างเป็นระบบ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

Study of concepts, principles, and processes of User Experience (UX) design; user needs and behavior analysis; the development of Personas and Customer Journeys; information architecture design; interaction and user interface (UI) design; website and mobile application design. Practice creating wireframes and prototypes, conducting usability testing, and evaluating and improving user experiences through a systematic design process

65SIT208 ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานดิจิทัล 3(2-2-5)
Artificial Intelligence and Digital Applications

ศึกษาแนวคิดพื้นฐาน ทฤษฎี และเทคนิคของปัญญาประดิษฐ์ การแทนความรู้ การค้นหา การให้เหตุผล และการเรียนรู้ของเครื่อง แบบจำลองและเทคนิคสำคัญ การจำแนกประเภท การพยากรณ์ การจัดกลุ่มข้อมูล โครงข่ายประสาทเทียม แนวคิดเบื้องต้นของการเรียนรู้เชิง การประมวลผลภาษาธรรมชาติ และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีความรับผิดชอบ

Study of fundamental concepts, theoretical frameworks, and techniques of Artificial Intelligence. Key topics include knowledge representation, search algorithms, automated reasoning, and the foundations of machine learning. The curriculum covers essential models and methodologies, such as classification, regression, and clustering, alongside neural networks and introductory concepts of deep learning. Furthermore, the course explores the principles and applications of Natural Language Processing (NLP) and the responsible use of Artificial Intelligence

65SIT209 การตัดต่อแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5)
Digital Media Production and Animation Editing

ศึกษาหลักการเบื้องต้น ความสำคัญและประโยชน์ของการผลิตดิจิทัลมีเดีย ภาษาและการเขียนบทดำเนินเรื่อง การวางแผนและกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ การใส่เทคนิคพิเศษ ฝึกปฏิบัติโปรแกรมประยุกต์

Study of fundamental principles, importance, and benefits of digital media production; scriptwriting and storytelling; digital media planning and production processes; video editing software; special effects; and practical application exercises

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT210	มีเดียคอนเวอร์เจนซ์และเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล Media Convergence and Digital Media Technology	3(2-2-5)

ศึกษาความหมายและความสำคัญของสื่อดิจิทัล ประเภทของสื่อดิจิทัล การปฏิวัติแหงระบบตัวเลข แนวคิดมีเดียคอนเวอรเจนซ การสื่อสารผานสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีการพิมพ เทคโนโลยีการแพรภาพเสียง เทคโนโลยีความจริงเสมือน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม และสื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิง

Study of meaning and importance of digital media, types of digital media, the digital revolution, the concept of media convergence, digital communication, printing technology, broadcasting technology, virtual reality technology, augmented reality technology, and digital entertainment media.

65SIT211	การออกแบบกราฟิกดิจิทัลมีเดีย Digital Media Graphic Design	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการและองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบกราฟิกดิจิทัล ขั้นตอนการออกแบบกราฟิก การสร้างงานกราฟิก ทฤษฎีสี ตัวอักษร องค์ประกอบศิลป์ การจัดวางเลย์เอาต์ การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลมีเดีย จริยธรรมและลิขสิทธิ์การใช้สื่อ ฝึกการนำเสนอผลงาน การวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ ฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรมและเครื่องมือที่เหมาะสมด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกดิจิทัล

study of fundamental principles and elements of digital graphic design, the graphic design process, graphic creation, color theory, typography, artistic composition, layout design, digital media creation, ethics and copyright in media usage, presentation skills, constructive criticism, and practical application of appropriate software and tools for digital graphic design and development

65SIT212	การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Digital Media and Animation Design and Development	3(2-2-5)

ศึกษาพื้นฐานการเล่าเรื่อง การวางแนวทางโครงเรื่อง การเขียนเนื้อเรื่อง การสร้างเนื้อเรื่องให้น่าติดตาม การวางมุมกล้องที่ถ่ายทอดแนวความคิดเชิงสร้างสรรค์ สร้างบทดำเนินเรื่อง การวางบุคลิกตัวละคร การทำเสียงประกอบ ฝึกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเป็นเครื่องมือในการสร้างงานแอนิเมชัน

Study of fundamentals of storytelling, plot development, scriptwriting, creating engaging narratives, effective camera angles for creative concepts, plot creation, character development, and sound design. Students will also practice using animation software to create animation projects

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT213	การพัฒนาและการออกแบบโมชันกราฟิก	3(2-2-5)
	Motion Graphics Design and Development	

ศึกษาหลักการออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหว กฎพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน ตัวอักษรสำหรับภาพกราฟิกเคลื่อนไหว การสื่อสารและเล่าเรื่องด้วยภาพ มุมภาพและมุมกล้อง การเคลื่อนไหวมุมกล้อง กระบวนการออกแบบสไตล์เฟรม และสตอรีบอร์ดภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียงประกอบ

Study of principles of motion graphic design, fundamental rules for creating animation, typography for motion graphics, visual communication and storytelling, camera angles and perspectives, camera movement, frame style design process, animation storyboarding, and adding sound

65SIT214	การออกแบบและพัฒนาตัวละคร	3(2-2-5)
	Character Design and Development	

ศึกษาหลักการออกแบบตัวละคร ความสำคัญของรูปร่าง รูปทรงของตัวละคร การสร้างตัวละครให้มีชีวิตชีวา การใช้ เส้นแสดงอารมณ์ ท่าทางของคน มุมมองลักษณะด้านต่าง ๆ ของตัวละคร ทฤษฎีสีที่สื่อถึงอารมณ์ การปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร การพัฒนาตัวละครเพื่องาน แอนิเมชัน โปรแกรมประยุกต์สำหรับการออกแบบตัวละคร

Study of fundamental principles of character design, emphasizing the significance of silhouette, form, and structural anatomy. Students will examine techniques for character performance to imbue subjects with vitality and "life," utilizing line language to convey emotion and dynamic gesturing. The curriculum covers multi-perspective character turnarounds, color theory for emotive storytelling, and character-user interaction. Furthermore, the course focuses on character development specifically tailored for animation pipelines, alongside the mastery of industry-standard application software for digital character creation

65SIT215	การออกแบบภาพและเสียง	3(2-2-5)
	Visual and Audio Design	

ศึกษาหลักการและองค์ประกอบของการออกแบบภาพและเสียง การเล่าเรื่องด้วยภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดมุมกล้อง การจัดแสง สีและจังหวะภาพ การเชื่อมโยงภาพกับเสียง ความหมายและอารมณ์ของภาพและเสียง หลักการบันทึกเสียงและภาพ การตัดต่อและปรับแต่งสื่อ ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อ เสียง ภาพนิ่ง วิดีโอสั้น สื่อมัลติมีเดีย

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

Study of fundamental principles and elements of visual and audio design, encompassing visual storytelling, composition, camera angles, lighting, and the use of color and rhythm. Students will explore the relationship between images and sound, including their meaning and emotional impact, alongside the principles of sound and video recording. The course incorporates practical exercises in editing and media manipulation, with hands-on production of audio, still images, short videos, and multimedia content

65SIT301 โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 3(3-0-6)
Information Technology Project 1

ศึกษาการบูรณาการองค์ความรู้เชิงลึกด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีสมัยใหม่ แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย กระบวนการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นสำคัญ วิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศด้วยการคิดเชิงระบบ หรือวิเคราะห์และออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียด้วยการคิดเชิงสร้างสรรค์

Study of integration of advanced knowledge in digital technology, emerging technologies, animation, and digital media. Utilizing a Problem-Based Learning approach, students will engage in the systematic analysis and design of information systems, animation projects, and digital media productions. The curriculum emphasizes synthesizing theoretical foundations with practical application to address complex technical challenges

65SIT302 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3(2-2-5)
Object Orientation Programming

ศึกษาหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบโปรแกรมเชิงวัตถุ การนำโปรแกรมเชิงวัตถุไปใช้ในการแก้ปัญหา หลักการถ่ายทอดคุณสมบัติ การห่อหุ้ม กรรมวิธีโพลิมอฟิซึม การทำโอเวอร์โหลดดิ้ง โอเวอร์รายดิ้ง และการติดต่อฐานข้อมูล

Study of fundamental principles of Object-Oriented Programming, including problem analysis and object-oriented design. Students will explore the application of the object-oriented paradigm in computational problem-solving. Key concepts encompass inheritance, encapsulation, and polymorphism, alongside method overloading and overriding. Furthermore, the curriculum includes the implementation of database connectivity within an object-oriented framework

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT303	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ Information Systems Analysis and Design	3(2-2-5)

ศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ กระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศตามวงจรการพัฒนาระบบ หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบ การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ การสร้างแบบจำลองข้อมูลและกระบวนการทำงานด้วยเครื่องมือมาตรฐาน การออกแบบระบบเชิงตรรกะและเชิงกายภาพ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และประสบการณ์ผู้ใช้ การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการพัฒนาระบบ การทดสอบและประเมินผลระบบ โดยเน้นการฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาระบบสารสนเทศจากกรณีศึกษา

Study of core concepts and components of information systems, focusing on the System Development Life Cycle framework. The curriculum covers fundamental principles of systems analysis and design, including requirements elicitation and analysis. Students will learn to construct data and process models using industry-standard modeling tools, encompassing both logical and physical system design. Furthermore, the course addresses User Interface and User Experience design, the application of digital tools to support system development, and rigorous system testing and evaluation. Emphasis is placed on practical laboratory sessions where students analyze, design, and develop information systems based on real-world case studies

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT304	การวิเคราะห์ข้อมูลและการตัดสินในเชิงธุรกิจ Data Analytics for Business Decision Making	3(2-2-5)

ศึกษาแนวคิดและเทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจในองค์กรดิจิทัล การรวบรวมและเตรียมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาและเชิงคาดการณ์ การสร้างภาพข้อมูล การใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลสมัยใหม่ ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อมูลจริงและนำเสนอข้อมูลเชิงลึกเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจทางธุรกิจ

Study the principles and techniques of data analytics for decision support in digital organizations. Topics include data collection and preparation, descriptive and predictive analytics, data visualization, and the application of modern analytical tools. Students will gain hands-on experience in analyzing real-world data and communicating actionable insights to support strategic business decisions

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT305	การเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Entrepreneurship	3(2-2-5)

ศึกษาแนวคิด หลักการกระบวนการสร้างธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลและสตาร์ทอัพ การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ การพัฒนาแนวคิดผลิตภัณฑ์ การออกแบบคุณค่า การพัฒนารูปแบบธุรกิจด้วย Business Model Canvas การวิเคราะห์ตลาดและลูกค้าเป้าหมาย การวางแผนกลยุทธ์ การบริหารทรัพยากรการเงิน กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการพัฒนาโครงการสตาร์ทอัพ การคิดเชิงนวัตกรรม การจัดทำแผนธุรกิจ และการนำเสนอผลงาน

Study the concepts, principles, and processes of digital technology entrepreneurship and startup development. The course covers business opportunity analysis, product concept development, value proposition design, and business model development using the Business Model Canvas. Topics include market and target customer analysis, strategic planning, financial resource management, and legal issues related to digital businesses. Students will engage in hands-on startup project development, innovation-driven thinking, business plan preparation, and professional presentation of business ideas and proposals. The course emphasizes entrepreneurial competencies, creativity, and the application of digital technologies to create sustainable and competitive business ventures in the digital economy

65SIT306	วิศวกรรมซอฟต์แวร์ Software Engineering	3(2-2-5)

ศึกษาแนวคิด หลักการ และกระบวนการของวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในการพัฒนาระบบสารสนเทศ วงจรการพัฒนาซอฟต์แวร์ แบบจำลองกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ การบริหารโครงการซอฟต์แวร์ การประมาณการต้นทุนและเวลา การจัดการความเสี่ยง และการควบคุมคุณภาพซอฟต์แวร์ มาตรฐานและแนวปฏิบัติที่ดี การบันทึกเอกสาร ผลกระทบของซอฟต์แวร์ต่อผู้ใช้และสังคม

Study of concepts, principles, and methodologies of software engineering within the context of information systems development. It covers the Software Development Life Cycle (SDLC) and various process models. The curriculum further explores Software Project Management, encompassing cost and time estimation, risk management, and Software Quality Assurance (SQA). Students will study industry standards, best practices and, technical documentation. Additionally, the course addresses critical issues regarding ethics, cybersecurity, and the socio-technical impacts of software on users and society

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT307	การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ Mobile Application Development	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการ กระบวนการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ภาษาโปรแกรมและซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ การจัดการข้อมูล การเชื่อมต่อระบบสารสนเทศและบริการบนเครือข่าย การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการพัฒนา ทดสอบ และปรับปรุงประสิทธิภาพแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ฝึกปฏิบัติการพัฒนาแอปพลิเคชันความต้องการของผู้ใช้

Study of fundamental concepts, principles, and methodologies of mobile application development using contemporary programming languages and industry-standard software frameworks. The curriculum covers user interface and user experience design, data management, and integration with network services and information systems. Students will explore the utilization of specialized tools and technologies for the development, testing, and optimization of mobile applications. Furthermore, the course incorporates practical laboratory sessions focused on developing functional, real-world applications tailored to specific user requirements

65SIT308	การออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น Introduction to Game Design and Development	3(2-2-5)

ศึกษาความเป็นมาของเกม ลักษณะและประเภทของเกม แนวคิดการออกแบบเกม ซอฟต์แวร์เชิงโต้ตอบ หลักการนำเสนอภาพและเสียง พฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นเกมและผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ขั้นตอนในการออกแบบและโต้ตอบระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ เครื่องมือในการพัฒนาเกม ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาเกม

Study of history of games, game characteristics and types, game design concepts, interactive software, principles of visual and auditory presentation, the behavior of game players and users of interactive media, the steps in human-computer interaction design and interaction, and game development tools. Practical exercises in game design and development are also included

65SIT309	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation Production	3(2-2-5)

ศึกษาหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การนำภาพเข้าคอมพิวเตอร์ การตกแต่งภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ วิธีและเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว การทำภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์ด้านงานแอนิเมชัน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

Study of the principles of 2D animation, importing images into a computer, editing 2D animations, methods and techniques for creating animations, and creating animation sequences. Practical exercises in creating 2D animations using animation software are also included

65SIT310 การสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง 3(2-2-5)

Virtual Digital Content Creation

ศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเสมือนจริง การใช้คอมพิวเตอร์จำลองภาพสภาวะแวดล้อมในระบบ 3 มิติ การออกแบบและสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง การแปลงภาพ การให้แสงสีและลวดลายบนวัตถุ การแสดงผลเพื่อสร้างสภาวะแวดล้อมเสมือนจริง เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง ฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์การสร้างงานดิทัลเสมือนจริง

Study of digital virtual reality technology, including the use of computer simulations to visualize 3D environments, designing and creating digital virtual works, image transformation, lighting and coloring objects, and rendering to create virtual environments. It also covers tools used in creating digital virtual works and provides practical training in using computer programs for creating digital virtual works

65SIT311 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(2-2-5)

3D Animation Production

ศึกษาหลักการและเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ หลักการสร้างภาพ 3 มิติอย่างต่อเนื่อง การแปลงภาพ การย้ายตำแหน่ง การเปลี่ยนขนาดและการหมุนภาพ การปรับแต่งภาพ 2 มิติให้อยู่ในรูปแบบของภาพ 3 มิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์ด้านงานแอนิเมชัน

Study of principles and techniques of 3D animation, including the creation of continuous 3D images, image transformation, repositioning, resizing, and rotation, and the conversion of 2D images into 3D format. Practical exercises in creating 3D animations using animation software are also included

65SIT312 การทำเทคนิคพิเศษ 3(2-2-5)

Visual Effects Production

ศึกษาการทำเทคนิคพิเศษในสื่อประเภทต่าง ๆ กระบวนการสร้างและพัฒนาเทคนิคพิเศษบนงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เทคนิคการเคลื่อนภาพ เทคนิคการสร้างบนบลูสกรีน การสร้างเทคนิคพิเศษประกอบเหตุการณ์

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

Study of special effects in various media types, the process of creating and developing special effects in computer graphics, animation techniques, blue screen techniques, and creating special effects for events.

65SIT313 เทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5)
Motion Capture Technology

ศึกษาหลักการโมชันแคปเจอร์ กระดูกโมชันแคปเจอร์ มาร์กเกอร์โมชันแคปเจอร์ในการเคลื่อนไหวของแบบจำลอง ประสิทธิภาพโมชันแคปเจอร์ การประสานต่อระหว่างซอฟต์แวร์กับแบบจำลองสำหรับงานแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการสร้างงานโมชันแคปเจอร์

Study of principles of motion capture, skeletal motion capture, motion capture markers in model movement, motion capture efficiency, and software-model interaction for animation. Practical exercises in creating motion capture projects are also included

65SIT314 การพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง 3(2-2-5)
Development of Internet of Things Systems

ศึกษาแนวคิด หลักการ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง โดยครอบคลุมสถาปัตยกรรมระบบ IoT อุปกรณ์ตรวจวัดและอุปกรณ์ควบคุม ระบบสมองกลฝังตัว การสื่อสารข้อมูลผ่านเครือข่าย การประมวลผลข้อมูล การเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลและแพลตฟอร์มคลาวด์ การพัฒนาโปรแกรมเพื่อควบคุมและบริหารจัดการอุปกรณ์ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับการติดตามและควบคุมระบบ การทดสอบและประยุกต์ใช้งานระบบในสถานการณ์จริง

Study of core concepts, principles, and technologies fundamental to the development of Internet of Things systems. The curriculum encompasses IoT system architecture, sensors and actuators, and embedded systems. Key topics include network data communication, data processing, and integration with database systems and cloud platforms. Students will explore software development for device management and control, alongside the design of user interfaces for system monitoring and command. Furthermore, the course emphasizes the practical testing and deployment of IoT solutions within real-world scenarios

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT315	การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(2-2-5)
	Information Technology Project Management	

ศึกษาแนวคิดกระบวนการบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การบริหารขอบเขต การบริหารเวลา การบริหารค่าใช้จ่าย การบริหารคุณภาพ การบริหารทรัพยากรบุคคลและทีมงาน การบริหารการสื่อสาร การบริหารความเสี่ยง การจัดหาและจัดซื้อ การติดตั้งและส่งมอบระบบ การปิดโครงการและการประเมินผล การบริหารการเปลี่ยนแปลง ฝึกปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์และแพลตฟอร์มบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ

Study of concepts and processes of Information Technology project management. The course covers project scope management, schedule management, cost management, quality management, human resource and team management, communication management, risk management, procurement and acquisition management, system deployment and delivery, project closure and evaluation, and change management. Students will gain hands-on experience using project management software and digital platforms to plan, monitor, and control IT projects. The course emphasizes the application of project management methodologies, collaborative teamwork, and best practices to ensure the successful delivery of information technology projects

65SIT316	เทคโนโลยีคลาวด์	3(2-2-5)
	Cloud Technology	

ศึกษาแนวคิด หลักการ และสถาปัตยกรรมของเทคโนโลยีคลาวด์ หลักการการประมวลผลแบบคลาวด์ รูปแบบการให้บริการแบบคลาวด์ รูปแบบการติดตั้งใช้งาน มาตรฐานการประมวลผลแบบคลาวด์ วุฒิภาวะการให้บริการแบบคลาวด์และการวัดผลของผู้ให้บริการแบบคลาวด์ มาตรฐานปฏิบัติการบริการแบบคลาวด์ ความมั่นคงปลอดภัยบนคลาวด์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบระบบบนสภาพแวดล้อมคลาวด์ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีแบบคลาวด์

Study of concepts, principles, and architectural frameworks of cloud technology. The curriculum covers the fundamentals of cloud computing, including service models, deployment models, and industry standards. Students will explore cloud service maturity levels, performance metrics, and provider measurement criteria, alongside cloud service operational standards and cloud security protocols. Furthermore, the course includes practical laboratory sessions focused on system design within cloud environments and the strategic application of cloud-based technologies

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT317	**การพัฒนาแอพพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม Low-Code และ No-Code** **Application Development with Low-Code and No-Code Platforms**	**3(2-2-5)**

ศึกษาแนวคิด หลักการ และแนวโน้มของการพัฒนาแอปพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม Low-Code และ No-Code การพัฒนาระบบสารสนเทศสมัยใหม่ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ การเชื่อมต่อฐานข้อมูลและบริการผ่าน API การจัดการข้อมูลและกระบวนการทำงานอัตโนมัติ การพัฒนาและปรับใช้แอปพลิเคชันบนแพลตฟอร์มคลาวด์ และแนวคิดด้านความปลอดภัยข้อมูลในองค์กร ฝึกปฏิบัติการออกแบบ พัฒนา ทดสอบ และปรับใช้แอปพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม Low-Code/No-Code จากกรณีศึกษา

Study of concepts, principles, and emerging trends of application development utilizing Low-Code and No-Code platforms. The curriculum focuses on modern information systems development, including User Interface and User Experience design, database integration, and API-based service connectivity. Key topics encompass data management, workflow automation, and the deployment of applications on cloud-based environments, alongside organizational data security frameworks. Students will engage in practical laboratory sessions to design, develop, test, and deploy applications using Low-Code/No-Code platforms based on specialized case studies

65SIT318	**การทดสอบและประกันคุณภาพซอฟต์แวร์** **Software Testing and Quality Assurance**	**3(2-2-5)**

ศึกษาหลักการ แนวคิด และกระบวนการทดสอบซอฟต์แวร์ ประเภทของการทดสอบซอฟต์แวร์ การวิเคราะห์ความต้องการ การออกแบบกรณีทดสอบ การจัดทำแผนการทดสอบ การดำเนินการทดสอบ การบันทึกและวิเคราะห์ผลการทดสอบ การรายงานและจัดการข้อบกพร่อง การประยุกต์ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสมัยใหม่สำหรับการทดสอบซอฟต์แวร์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและการทดสอบซอฟต์แวร์ การใช้เครื่องมือทดสอบอัตโนมัติ และการประเมินคุณภาพซอฟต์แวร์

Study of principles, concepts, and processes of software testing. Topics include software testing types and methodologies, requirements analysis, test case design, test planning, test execution, test result recording and analysis, defect reporting and management, and the application of modern tools and technologies for software testing. Students will gain hands-on experience in software test design and execution, the use of automated testing tools, and software quality evaluation. The course

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

emphasizes systematic testing practices to ensure software reliability, functionality, performance, and overall quality

65SIT319 ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5)
Research Methodology in Information Technology

ศึกษาหลักการและกระบวนการวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การกำหนดปัญหาและคำถามวิจัย การทบทวนวรรณกรรม การกำหนดกรอบแนวคิดและสมมติฐาน การออกแบบวิธีวิจัย การออกแบบเครื่องมือและการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องมือทางสถิติและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ปัญหาวิจัย การจัดทำโครงร่างงานวิจัย การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการจัดการเอกสารอ้างอิงและวิเคราะห์ข้อมูล การเขียนบทความวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การนำเสนอผลงานวิจัย กรณีศึกษางานวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

Study of principles and systematic processes of research within the field of Information Technology. The curriculum encompasses problem identification and research question formulation, comprehensive literature reviews, and the development of conceptual frameworks and hypotheses. Students will explore research design, instrument development, and data collection methodologies, alongside data analysis utilizing statistical tools and specialized software. The course incorporates practical training in research problem analysis, the development of research proposals, and the utilization of digital tools for reference management and data processing. Furthermore, students will engage in academic writing for IT research articles, presentation techniques, and the critical analysis of contemporary IT research case studies

65SIT320 การทำงานและสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล 3(2-2-5)
Digital Platform Operations and Monetization

ศึกษาหลักการและแนวคิดของเศรษฐกิจแพลตฟอร์มดิจิทัล การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อสร้างรายได้ แพลตฟอร์มการจ้างงานอิสระ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การสร้างสรรค์เนื้อหา การสร้างตัวตนดิจิทัล การพัฒนาโปรไฟล์ผลงานออนไลน์ การออกแบบสินค้าและบริการดิจิทัล การสื่อสารและบริหารงานกับลูกค้า ฝึกปฏิบัติการสร้างผลงานและนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล

Study of concepts and practices of the digital platform economy, including the use of online platforms for career development and income generation. Topics include freelance marketplaces, e-commerce, digital content creation, personal branding, digital identity management, online portfolio development, digital product and service design, and customer communication and relationship management. Students will gain practical experience in developing and showcasing professional work through digital platforms. Emphasis is placed on entrepreneurial thinking, digital

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

competencies, and the application of platform-based business models to support sustainable careers and business opportunities in the digital economy

65SIT321 การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างธุรกิจดิจิทัล 3(2-2-5)
Artificial Intelligence for Digital Business Venture

ศึกษาหลักการและแนวคิดการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สร้างเนื้อหา การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการดิจิทัล การวิเคราะห์ข้อมูล การตัดสินใจทางธุรกิจ การออกแบบแนวคิดธุรกิจดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการดิจิทัล การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ และการนำเสนอแนวคิดธุรกิจดิจิทัล

Study of principles, concepts, and practical applications of artificial intelligence in digital business and innovation. Topics include AI-powered content creation, digital product and service development, data analysis, business intelligence, and decision support. Students will gain hands-on experience in applying artificial intelligence tools to develop innovative solutions, evaluate business opportunities, and design digital business concepts. The course emphasizes the integration of AI technologies, entrepreneurial thinking, innovation management, and the communication of business ideas through professional presentations

65SIT322 การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5)
Entrepreneurship in Animation and Digital Media

ศึกษาแนวคิดและหลักการของการเป็นผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย การพัฒนาแนวคิดธุรกิจสร้างสรรค์ การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจและตลาดดิจิทัล การวางแผนธุรกิจ การสร้างแบรนด์และการตลาดออนไลน์สำหรับผลงานแอนิเมชันและสื่อดิจิทัล การบริหารจัดการโครงการและทรัพยากร การจัดการลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ ตลอดจนการนำเสนอแนวคิดธุรกิจและพัฒนาต้นแบบผลงานเพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

Study of concepts and principles of entrepreneurship within the animation and digital media industries. The curriculum focuses on the development of creative business concepts, the analysis of digital market opportunities, and strategic business planning. Key topics include brand building and online marketing strategies tailored for animation and digital content, project and resource management, and the administration of copyrights and intellectual property. Furthermore, the course explores the application of digital technologies and online platforms in product and service development. Students will gain practical experience in pitching business proposals and

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

developing functional prototypes to identify and secure commercial opportunities within the digital media and creative industries

65SIT323 เกมและกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5)
Game and E-Sport

ศึกษาพื้นฐานของการออกแบบเกม ประเภทของเกม เทคนิคเชิงโตตอบของอินเทอรเฟซการ เลนเกม เทคนิคทางสังคมและความรวมมือในการออกแบบเกม วิธีการศึกษาการเลน มารยาทในการเลนเกม เกมมือถือ เกมโน่มน่าวใจ แอปพลิเคชันเกมมิฟเคชัน ชุมชนเกม ออนไลน แนวโน่มในอุตสาหกรรมเกม

Study of fundamentals of game design, types of games, interactive interface techniques, social and collaborative techniques in game design, gameplay methodologies, gaming etiquette, mobile games, persuasive games, gamification applications, online gaming communities, and trends in the gaming industry

65SIT324 การพัฒนาดิจิทัลมีเดียออนไลน์ 3(2-2-5)
Online Digital Media Development

ศึกษากระบวนการพัฒนาดิจิทัลมีเดียสำหรับแพลตฟอร์มออนไลน์ การออกแบบและผลิตเนื้อหาดิจิทัล สำหรับเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ การวางแผนและออกแบบสื่อมัลติมีเดีย การจัดการแพลตฟอร์มดิจิทัล การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งานและประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการผลิตและเผยแพร่สื่อออนไลน์

Study of digital media development process for online platforms, including the design and production of digital content for websites and social media, multimedia planning and design, digital platform management, user behavior and online media performance analysis, and the use of modern tools and technologies in online media production and dissemination

65SIT325 การออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3(2-2-5)
Animation Design and Production

ศึกษาหลักการออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน การจัดทำเนื้อหา การจัดลำดับขั้นตอนการถ่ายทำ การทำการเคลื่อนไหวของตัวแสดงและตัวประกอบ การจัดฉาก การจัดแสงและการแรเงา การทำเสียงประกอบ โดยใช้โปรแกรมประยุกต์เป็นเครื่องมือในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

Study of principles of animation film design and production, including content creation, filming sequences, character and background animation, set design,

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

lighting and shading, and sound design, using application software as tools for animation filmmaking.

65SIT326 เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่สำหรับแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5)
Modern Media Technologies for Animation and Digital Media

ศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อใหม่ในการสร้างสรรค์และพัฒนาแอนิเมชันในยุคดิจิทัล ครอบคลุมการใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มสมัยใหม่สำหรับการผลิตแอนิเมชัน สื่อเชิงโต้ตอบ เทคโนโลยีความจริงเสมือน ความจริงเสริม และสื่อผสม รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และระบบแอนิเมชันแบบเรียลไทม์ การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ และการพัฒนาต้นแบบผลงานแอนิเมชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ

Study of application of emerging media technologies in the creative development of animation within the digital era. The curriculum encompasses the utilization of contemporary tools and platforms for animation production, interactive media, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), and mixed media. Furthermore, the course integrates the application of Artificial Intelligence (AI) and real-time animation systems. Students will examine User Experience (UX) design tailored for modern digital media and engage in the prototyping of animated works across diverse digital platforms

65SIT327 การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5)
Infographic Design for Digital Media

ศึกษาหลักการออกแบบอินโกราฟิก วิธีและกระบวนคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ การออกแบบอินโฟกราฟิกที่เป็นการสื่อสารผ่านภาพ การฝึกใช้ความคิดและจินตนาการในการแก้ไขปัญหาทางการสื่อสาร ทฤษฎีการสร้างสารสนเทศทางกราฟิก การออกแบบสารสนเทศและทำให้เห็นภาพเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการออกแบบในรูปแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดียด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Study of principles of infographic design, methods and creative thinking processes in design, infographic design as a visual communication tool, and the use of creativity and imagination to solve communication problems. It covers the theory of graphic information creation, designing and visualizing information creatively in digital format, and practical exercises in designing infographics for digital media using computer software

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT328	**เทคโนโลยีความจริงเสริม** **Augmented Reality Technology**	**3(2-2-5)**

ศึกษาหลักการเบื้องต้นของเทคโนโลยีเสมือนจริง และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมไปประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ กรณีศึกษาเกี่ยวกับการเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ฝึกปฏิบัติและทดลองใช้งานระบบเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

Study of fundamental principles of Virtual Reality and Augmented Reality technologies. Students will explore the diverse applications of Augmented Reality across various sectors, supported by comprehensive case studies detailing contemporary implementations. The curriculum emphasizes experiential learning through practical laboratory sessions and experimental prototyping of augmented reality systems

65SIT329	**กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา** **Graphics and Animation for Advertising**	**3(2-2-5)**

ศึกษาหลักการออกแบบกราฟิกและแอนิเมชันในการโฆษณา วิธีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานโฆษณา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างงานโฆษณาประเภทต่าง ๆ การประยุกต์ใช้งานแอนิเมชันแบบสองมิติและสามมิติในงานโฆษณา

Study of fundamental principles of graphic design and animation specifically tailored for advertising contexts. It explores methodologies for applying creative thinking in advertising and the proficient use of specialized computer software to produce diverse advertising media. The curriculum further investigates the practical application of both 2-D and 3-D animation techniques within the advertising industry

65SIT330	**การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย** **Multimedia Programming**	**3(2-2-5)**

ศึกษาหลักการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดียเบื้องต้น การเขียนโปรแกรมแบบเชิงโครงสร้าง การใช้เงื่อนไข การตัดสินใจและการวนซ้ำ การใช้ภาษาคอมพิวเตอร์สำหรับงานมัลติมีเดีย ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมด้านมัลติมีเดีย

Study of fundamental principles of multimedia programming and structured programming techniques. Key topics include the implementation of conditional logic, decision-making processes, and iterative structures. The curriculum focuses on the application of programming languages specifically tailored for multimedia development. Students will engage in practical laboratory sessions to develop and implement multimedia-based software applications

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT401	**โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 2**	**3(0-6-3)**
	Information Technology Project 2	

ศึกษาแนวคิดและกระบวนการเรียนรู้เชิงผลิตภาพเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย บูรณาการความรู้ ความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ บูรณาการความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และพัฒนานวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

Study of concepts and processes of productive learning aimed at enhancing analytical thinking, problem-solving, and innovative creativity within the fields of information technology, animation, and digital media. The curriculum focuses on the integration of multidisciplinary knowledge and the cultivation of technological adaptability to ensure professional readiness. Students will synthesize technical expertise and analytical skills to develop innovative solutions and advancements in IT, animation, and digital media, effectively preparing them for the evolving demands of the global workforce

65SIT402	**หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ**	**1(45)**
	Special Topics in Information Technology	

ศึกษาและอภิปรายหัวข้อหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเน้นการวิเคราะห์แนวโน้มและการประยุกต์ใช้ในบริบทจริง ผ่านการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการนำเสนอผลงาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การติดตามเทคโนโลยี และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Study and discussion of contemporary issues and emerging technologies within the field of Information Technology. Emphasis is placed on analyzing technological trends and their practical applications in real-world contexts. Through independent research, collaborative academic exchange, and formal presentations, students will develop critical thinking skills, a capacity for technology tracking, and a foundation for lifelong learning

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT403	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Preparation for Professional Experience in Information Technology	1(45)

จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมุ่งพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติที่เหมาะสมต่อการประกอบวิชาชีพ ส่งเสริมความเข้าใจลักษณะงานและโอกาสทางอาชีพ การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งปลูกฝังจริยธรรมวิชาชีพ ความซื่อสัตย์ การเคารพสิทธิในผลงานของผู้อื่น และการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมในการบูรณาการความรู้สู่การพัฒนาระบบสารสนเทศหรือผลงานดิจิทัลในสถานการณ์จริง และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม.

This course facilitates preparatory activities for professional internship placement in the field of Information Technology. It aims to cultivate the essential knowledge, technical competencies, and professional attitudes required for the industry. The curriculum emphasizes an understanding of job roles and career opportunities, alongside the development of teamwork, accountability, and systematic problem-solving skills. Furthermore, the course instills professional ethics, integrity, respect for intellectual property rights, and compliance with digital legislation. These elements are designed to prepare students to integrate theoretical knowledge into the development of information systems or digital projects within real-world environments, ensuring they can adapt effectively to evolving technological landscapes

65SIT404	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Internship in Information Technology	5(450)

จัดกิจกรรมการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์การ หน่วยงาน หรือสถานประกอบการที่เหมาะสม เพื่อให้นักศึกษาได้บูรณาการความรู้และทักษะในการพัฒนาระบบสารสนเทศหรือผลงานดิจิทัลมีเดียในสถานการณ์จริง เสริมสร้างการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ วินัย และความอดทนต่อการแก้ปัญหา พร้อมทั้งปลูกฝังจริยธรรมวิชาชีพ ความซื่อสัตย์ การเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ

This course facilitates professional internship activities within appropriate organizations, agencies, or enterprises, enabling students to integrate theoretical knowledge and technical skills through the development of information systems or digital media projects in real-world environments. The program is designed to cultivate collaborative teamwork, professional responsibility, discipline, and resilience in

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส **คำอธิบายรายวิชา** **น(ท-ป-ศ)**

problem-solving. Furthermore, it instills professional ethics, integrity, respect for intellectual property rights, and compliance with digital legislation. The course emphasizes the promotion of lifelong learning and adaptability to technological advancements, ensuring students are comprehensively prepared for their future professional careers

65SIT405 เตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ 1(45)
Preparation for Cooperative Education in Information Technology

แนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา เทคนิคในการสมัครงาน การปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการนำเสนอโครงงาน การเขียนรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา การพัฒนาบุคลิกภาพในสังคมการทำงาน

This course introduces the core concepts, processes, and procedural frameworks of cooperative education, including all relevant institutional regulations. The curriculum covers essential career-readiness skills, such as job application techniques, professional conduct within workplace environments, and an overview of quality management systems in industry. Furthermore, students will develop competencies in project presentation techniques, technical report writing for cooperative work placements, and personality development tailored for professional social integration

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รหัส	คำอธิบายรายวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SIT406	ฝึกสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ	6(640)
	Cooperative Education in Information Technology	

จัดกิจกรรมให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริงเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานในสถานประกอบการที่มีการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ นักศึกษาต้องจัดทำรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และนำเสนอผลงานในการสัมมนาระหว่างนักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์นิเทศ หลังจากเสร็จสิ้นการปฏิบัติงานแล้ว

This course facilitates a comprehensive work-integrated learning experience, requiring students to engage in full-time professional practice within an information technology-related organization for a minimum of 16 weeks. Students are expected to perform duties comparable to regular employees, gaining authentic industry experience. Upon completion of the placement, students must compile a formal cooperative education report and deliver a professional presentation in a seminar attended by peers, faculty advisors, and clinical supervisors to evaluate the outcomes and competencies gained during the practicum

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

4. แผนการศึกษาและการกระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ลงสู่รายวิชาและผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7a**	**PLO8a**	**PLO9**
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	65VGE101	อัตลักษณ์บัณฑิตวไลยอลงกรณ์	3(2-2-5)	✓								
	65VGE102	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างสร้างสรร	3(2-2-5)		✓							
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT101	เทคโนโลยีสารสนเทศและแนวโน้มเทคโนโลยีอนาคต	3(2-2-5)						✓			✓
	65SIT102	ตรรกศาสตร์และสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล	3(2-2-5)						✓			
	65SIT103	จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล	3(2-2-5)						✓			✓
	65SIT107	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)						✓			
รวมหน่วยกิต			**18**									

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7a**	**PLO8a**	**PLO9**
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	65VGE103	ภาษาอังกฤษ: ประตูสู่สากล	3(2-2-5)		✓							
	65VGE104	การออกแบบชีวิตและสังคมแห่งความสุข	3(2-2-5)			✓						
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT104	หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม	3(2-2-5)						✓			✓
	65SIT105	การบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(2-2-5)						✓			✓
	65SIT106	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(2-2-5)						✓			✓
	65SIT108	ความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ	3(2-2-5)						✓			✓
รวมหน่วยกิต			**18**									

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7a**	**PLO8a**	**PLO9**
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	65VGE105	คนรุ่นใหม่หัวใจดิจิทัล	3(2-2-5)		✓		✓					
	65VGE106	การคิดเชิงออกแบบ	3(2-2-5)		✓			✓				
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT201	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล	3(2-2-5)						✓	✓		
	65SIT202	การออกแบบและการจัดการฐานข้อมูล	3(2-2-5)							✓	✓	✓
	65SIT203	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม	3(2-2-5)							✓		✓
	65SIT204	ระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)							✓		
รวมหน่วยกิต			**18**									

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7a**	**PLO8a**	**PLO9**
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	65VGE107	แบกเป้เที่ยว	3(2-2-5)	✓	✓		✓					
	65VGE108	การประกอบการทางสังคม	3(2-2-5)					✓				
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT205	การออกแบบเชิงวัตถุ	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT206	การพัฒนาแอพพลิเคชันบนเว็บ	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT207	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่	3(2-2-5)							✓		
	65SIT208	ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานดิจิทัล	3(2-2-5)							✓	✓	
รวมหน่วยกิต			**18**									

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7a**	**PLO8a**	**PLO9**
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT302	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT303	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ	3(2-2-5)							✓	✓	✓
	65SIT304	การวิเคราะห์ข้อมูลและการตัดสินใจเชิงธุรกิจ	3(2-2-5)							✓	✓	✓
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาเลือก)	xxxxxx	วิชาเลือก 1	3(X-X-X)									
	xxxxxx	วิชาเลือก 2	3(X-X-X)									
หมวดวิชาเลือกเสรี	xxxxxx	วิชาเลือกเสรี 1	3(X-X-X)									
รวมหน่วยกิต			**18**									

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7a**	**PLO8a**	**PLO9**
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT301	โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(3-0-6)							✓	✓	✓
	65SIT305	การเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT306	วิศวกรรมซอฟต์แวร์	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT307	การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	3(2-2-5)							✓	✓	
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาเลือก)	xxxxxx	วิชาเลือก 3	3(X-X-X)									
	xxxxxx	วิชาเลือก 4	3(X-X-X)									
รวมหน่วยกิต			**18**									

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7a**	**PLO8a**	**PLO9**
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT401	โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	3(0-6-3)								✓	✓
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาปฏิบัติการฯ)	65SIT402	หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	1(45)								✓	✓
	65SIT403	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ	1(45)								✓	✓
		หรือ										
	65SIT405	เตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ	1(45)								✓	✓
หมวดวิชาเลือกเสรี	xxxxxx	วิชาเลือกเสรี 2	3(X-X-X)									
รวมหน่วยกิต			**8**									

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7a**	**PLO8a**	**PLO9**
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาปฏิบัติการฯ)	65SIT404 หรือ	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ	5(450)							✓	✓	✓
	65SIT406	สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ	6(640)							✓	✓	✓
รวมหน่วยกิต			**5 หรือ 6**									

วิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7b	PLO8b	PLO9
หมวดวิชา	65VGE101	อัตลักษณ์บัณฑิตวไลยอลงกรณ์	3(2-2-5)	✓								
ศึกษาทั่วไป	65VGE102	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างสร้างสรร	3(2-2-5)		✓							
หมวดวิชา	65SIT101	เทคโนโลยีสารสนเทศและแนวโน้ม	3(2-2-5)						✓			✓
เฉพาะ		เทคโนโลยีอนาคต										
(วิชาบังคับ)	65SIT102	ตรรกศาสตร์และสถิติสำหรับการ	3(2-2-5)						✓			
		วิเคราะห์ข้อมูล										
	65SIT103	จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล	3(2-2-5)						✓			✓
	65SIT109	พื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น	3(2-2-5)						✓			
รวมหน่วยกิต			**18**									

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7b**	**PLO8b**	**PLO9**
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	65VGE103	ภาษาอังกฤษ: ประตูสู่สากล	3(2-2-5)		✓							
	65VGE104	การออกแบบชีวิตและสังคมแห่งความสุข	3(2-2-5)			✓						
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT104	หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม	3(2-2-5)						✓			✓
	65SIT105	การบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(2-2-5)						✓			✓
	65SIT106	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(2-2-5)						✓			✓
	65SIT110	การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)						✓			
รวมหน่วยกิต			**18**									

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7b**	**PLO8b**	**PLO9**
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	65VGE105	คนรุ่นใหม่หัวใจดิจิทัล	3(2-2-5)		✓		✓					
	65VGE106	การคิดเชิงออกแบบ	3(2-2-5)		✓			✓				
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT201	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล	3(2-2-5)						✓	✓		
	65SIT209	การตัดต่อแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT210	มีเดียคอนเวอร์เจนซ์และเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT211	การออกแบบกราฟิกดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)							✓	✓	
รวมหน่วยกิต			**18**									

ชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7b**	**PLO8b**	**PLO9**
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	65VGE107	แบกเป้เที่ยว	3(2-2-5)	✓	✓		✓					
	65VGE108	การประกอบการทางสังคม	3(2-2-5)					✓				
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT212	การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT213	การพัฒนาและการออกแบบโมชันกราฟิก	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT214	การออกแบบและพัฒนาตัวละคร	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT215	การออกแบบภาพและเสียง	3(2-2-5)							✓	✓	
รวมหน่วยกิต			**18**									

วิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7b**	**PLO8b**	**PLO9**
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT308	การออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น	3(2-2-5)							✓	✓	✓
	65SIT309	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT310	การสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT311	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	3(2-2-5)							✓	✓	
	65SIT312	การทำเทคนิคพิเศษ	3(2-2-5)							✓	✓	
หมวดวิชาเลือกเสรี	xxxxxx	วิชาเลือกเสรี 1	3(X-X-X)									
รวมหน่วยกิต			**18**									

ชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7b**	**PLO8b**	**PLO9**
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT301	โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1	3(3-0-6)							✓	✓	✓
	65SIT313	เทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)							✓	✓	
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาเลือก)	xxxxxx	วิชาเลือก 1	3(X-X-X)									
	xxxxxx	วิชาเลือก 2	3(X-X-X)									
	xxxxxx	วิชาเลือก 3	3(X-X-X)									
	xxxxxx	วิชาเลือก 4	3(X-X-X)									
รวมหน่วยกิต			**18**									

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7b**	**PLO8b**	**PLO9**
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาบังคับ)	65SIT401	โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 2	3(0-6-3)								✓	✓
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาปฏิบัติการฯ)	65SIT402	หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	1(45)								✓	✓
	65SIT403	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ	1(45)								✓	✓
		หรือ										
	65SIT405	เตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ	1(45)								✓	✓
หมวดวิชาเลือกเสรี	xxxxxx	วิชาเลือกเสรี 2	3(X-X-X)									
รวมหน่วยกิต			**8**									

ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2				PLOs								
หมวดวิชา	**รหัสวิชา**	**ชื่อวิชา**	**หน่วยกิต**	**PLO1**	**PLO2**	**PLO3**	**PLO4**	**PLO5**	**PLO6**	**PLO7b**	**PLO8b**	**PLO9**
หมวดวิชาเฉพาะ (วิชาปฏิบัติการฯ)	65SIT404 หรือ	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ	5(450)							✓	✓	✓
	65SIT406	สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ	6(640)							✓	✓	✓
รวมหน่วยกิต			**5 หรือ 6**									

วิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

5. แผนที่กระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

วิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																			
	PLO1				PLO2				PLO3				PLO4				PLO5			
	K1	S1	E1	C1	K2	S2	E2	C2	K3	S3	E3	C3	K4	S4	E4	C4	K5	S5	E5	C5
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป																				
65VGE101 อัตลักษณ์บัณฑิตวไลยอลงกรณ์	1,2,3	1,2,3	1,2,3	1																
65VGE102 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์					1	1	1	1												
65VGE103 ภาษาอังกฤษ: ประตูสู่สากล					1	1	1	1												
65VGE104 การออกแบบชีวิตและสังคมแห่งความสุข									1,2	1,2	1	1,2								
65VGE105 คนรุ่นใหม่หัวใจดิจิทัล					1	1	1	1					1,2,3,4	1	1	1				
65VGE106 การคิดเชิงออกแบบ								1									1,2,3	1,2	1	1
65VGE107 แบกเป้เที่ยว	3	2	3					1					4							
65VGE108 การประกอบการทางสังคม																	1	1,2	1	1

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

วิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO6				PLO7a				PLO7b				PLO8a				PLO8b				PLO9			
	K6	S6	E6	C6	K7 a	S7 a	E7 a	C7 a	K7 b	S7 b	E7 b	C7 b	K8 a	S8 a	E8 a	C8 a	K8 b	S8 b	E8 b	C8 b	K9	S9	E9	C9
2. กลุ่มวิชาแกน																								
65SIT101 เทคโนโลยีสารสนเทศและแนวโน้มเทคโนโลยีสมัยใหม่	1,2	1																					2	
65SIT102 ตรรกศาสตร์และการวิเคราะห์ข้อมูล	1	1,2	1																					
65SIT103 จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล				1																	1,2	1	1	
65SIT104 หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม	1	1,2																						2
65SIT105 การบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	1,2	1,2																						2
65SIT106 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	1	2																				2		
65SIT201 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล	1,2	1,2	1	1		1				1														
65SIT301 โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1					1,2	1	1	1	1,2	1	1	1	1	1	1		1	1	1				2	
65SIT401 โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 2													1	1	1		1	1	1		3,4		1,2	1

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

วิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO6				PLO7a				PLO7b				PLO8a				PLO8b				PLO9			
	K6	S6	E6	C6	K7 a	S7 a	E7 a	C7 a	K7 b	S7 b	E7 b	C7 b	K8 a	S8 a	E8 a	C8 a	K8 b	S8 b	E8 b	C8 b	K9	S9	E9	C9
3. กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ																								
65SIT107 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	1,2	1		1																				
65SIT108 ความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ	1		1																					2
65SIT202 การออกแบบและการจัดการฐานข้อมูล					1,2								1	1										2
65SIT203 โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม					1	1																		2
65SIT204 ระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล					1,2	1,2																		
65SIT205 การออกแบบเชิงวัตถุ					1,2								1	1										
65SIT206 การพัฒนาแอพพลิเคชันบนเว็บ					1								1	1	1	1								
65SIT207 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่					1	1,2		1																
65SIT208 ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานดิจิทัล					1,2	1,2	1								1									
65SIT302 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ					1,2	1							1	1										
65SIT303 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ					1,2									1										2
65SIT304 การวิเคราะห์ข้อมูลและการตัดสินใจเชิงธุรกิจ					1,2								1	1									2	
65SIT305 การเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล					1,2	1							1	1	1	1								
65SIT306 วิศวกรรมซอฟต์แวร์					1								1		1	1								

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

วิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO6				PLO7a				PLO7b				PLO8a				PLO8b				PLO9			
	K6	S6	E6	C6	K7 a	S7 a	E7 a	C7 a	K7 b	S7 b	E7 b	C7 b	K8 a	S8 a	E8 a	C8 a	K8 b	S8 b	E8 b	C8 b	K9	S9	E9	C9
65SIT307 การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่					1,2								1	1										
3. กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ																								
65SIT109 พื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น	1,2	1																						
65SIT110 การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย	1,2	1,2																						
65SIT209 การตัดต่อแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย									1,2	1							1	1						
65SIT210 มีเดียคอนเวอร์เจนซ์และเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล									1	2							1	1						
65SIT211 การออกแบบกราฟิกดิจิทัลมีเดีย									1	1							1	1						
65SIT212 การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย									1,2	2							1	1						
65SIT213 การพัฒนาและการออกแบบโมชันกราฟิก									1,2	2							1	1						
65SIT214 การออกแบบและพัฒนาตัวละคร									1,2	2							1	1		1				
65SIT215 การออกแบบภาพและเสียง									1,2	2							1	1	1					
65SIT308 การออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น									1,2	2							1	1		1			2	2
65SIT309 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ									1								1	1						
65SIT310 การสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง									1,2								1	1						
65SIT311 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ									1,2	2							1	1						
65SIT312 การทำเทคนิคพิเศษ									1,2								1	1						
65SIT313 เทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนไหว									1								1	1						

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

วิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO6				PLO7a				PLO7b				PLO8a				PLO8b				PLO9			
	K6	S6	E6	C6	K7 a	S7 a	E7 a	C7 a	K7 b	S7 b	E7 b	C7 b	K8 a	S8 a	E8 a	C8 a	K8 b	S8 b	E8 b	C8 b	K9	S9	E9	C9
4. กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก																								
65SIT314 การพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง					1,2	1							1	1										
65SIT315 การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ					1,2	1							1	1										
65SIT316 เทคโนโลยีคลาวด์					1,2	1,2																		
65SIT317 การพัฒนาแอพพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม Low-Code และ No-Code					1,2	2							1	1		1								
65SIT318 การทดสอบและประกันคุณภาพซอฟต์แวร์					1,2	1,2																		
65SIT319 ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ					1,2	1							1									2	1,2	
65SIT320 การทำงานและสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล					1,2	1							1	1									2	
65SIT321 การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างธุรกิจดิจิทัล					1,2		1						1	1	1									
4. กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก																								
65SIT322 การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย									1,2	1	1													
65SIT323 เกมและกีฬาอิเล็กทรอนิกส์									1,2	1														
65SIT324 การพัฒนาดิจิทัลมีเดียออนไลน์									1,2								1	1						
65SIT325 การออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน									1	1							1	1						

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

วิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO6				PLO7a				PLO7b				PLO8a				PLO8b				PLO9			
	K6	S6	E6	C6	K7 a	S7 a	E7 a	C7 a	K7 b	S7 b	E7 b	C7 b	K8 a	S8 a	E8 a	C8 a	K8 b	S8 b	E8 b	C8 b	K9	S9	E9	C9
65SIT326 เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่สำหรับแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย									1	1							1	1						
65SIT327 การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดีย									1,2	2		1					1	1						
65SIT328 เทคโนโลยีความจริงเสริม									1								1	1						
65SIT329 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา									1,2	1							1	1						
65SIT330 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย									1,2	1							1	1						

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

วิชา/รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร																							
	PLO6				PLO7a				PLO7b				PLO8a				PLO8b				PLO9			
	K6	S6	E6	C6	K7 a	S7 a	E7 a	C7 a	K7 b	S7 b	E7 b	C7 b	K8 a	S8 a	E8 a	C8 a	K8 b	S8 b	E8 b	C8 b	K9	S9	E9	C9
5. กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา																								
65SIT402 หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ													1				1				1,3	1,2		1
65SIT403 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ													1				1					1	1,2	1
65SIT404 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ								1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	2,4		1,2	1,2
65SIT405 การเตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ													1				1					1	1,2	1
65SIT406 สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ								1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	2,4		1,2	1,2

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

6. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

นักศึกษาทุกคนต้องจัดทำโครงงานหรืองานวิจัยในลักษณะบูรณาการองค์ความรู้ตามสายวิชาที่ศึกษา โดยมีทั้งรูปแบบรายบุคคลหรือกลุ่ม เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบ การพัฒนา และการประเมินผลอย่างเป็นระบบ สำหรับกลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล มุ่งเน้นการพัฒนาระบบสารสนเทศ แอปพลิเคชัน หรือโครงงานที่มีความเกี่ยวข้องเทคโนโลยีสมัยใหม่อื่น ๆ โดยต้องมีการออกแบบสถาปัตยกรรมระบบและทดสอบประสิทธิภาพอย่างเหมาะสม และกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย มุ่งเน้นการสร้างสรรค์ผลงานด้านสื่อดิจิทัล แอนิเมชัน หรือสื่อเชิงโต้ตอบ โดยคำนึงถึงแนวคิดสร้างสรรค์ การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ และคุณภาพของสื่อ โครงงานทุกชิ้นต้องมีการนำเสนอผลลัพธ์ที่วัดผลได้ สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร และผ่านการประเมินโดยอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการหลักสูตร

6.1 คำอธิบายโดยย่อ

การทำโครงงานหรืองานวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ จะอยู่ภายใต้การควบคุมและคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อแสดงให้เห็นชัดเจนว่านักศึกษาสามารถประยุกต์วิธีคิดตามทฤษฎีที่ได้เรียนมาทั้งหมดนำมาประมวลผลใช้ความรู้ ทักษะในการแก้ปัญหาสามารถรายงานผล นำเสนอผลงาน หรืองานวิจัยตามหลักการเขียนบทความทางวิชาการและนำเสนอรายงานต่อที่ประชุมได้

6.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีม มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ โปรแกรม ในการทำโครงงานหรืองานวิจัยที่สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อยอดได้ รู้จักการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่างๆ สามารถศึกษาค้นคว้าโครงงานหรืองานวิจัยได้ด้วยตนเอง และสามารถถ่ายทอดผลงานในรูปแบบรายงานพร้อมทั้งนำเสนอด้วยวาจาได้

6.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1 ของชั้นปีที่ 4

6.4 จำนวนหน่วยกิต

6 หน่วยกิต

6.5 การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงการประชุมนักศึกษา การให้คำปรึกษา จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงงานผ่านทางเว็บไซต์ และปรับปรุงให้ทันสมัยเสมอ อีกทั้งมีตัวอย่างโครงงานให้ศึกษา

6.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำโครงงาน ที่บันทึกในสมุดให้คำปรึกษาโดยอาจารย์ที่ปรึกษา และประเมินผลจากรายงานที่ได้กำหนดรูปแบบการนำเสนอตามระยะเวลา นำเสนอโปรแกรมและการทำงานของระบบ หรือผลงานทางด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย โดยโครงงานดังกล่าวต้องสามารถทำงานได้ในขั้นต้น โดยเฉพาะการทำงานหลักของโปรแกรม และการจัดสอบการนำเสนอที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หมวดที่ 5 การจัดกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (ผลการเรียน)

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2566 (ภาคผนวก ก)

2. การจัดกระบวนการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง	1. การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) 2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 3. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) 4. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 6. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 7. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 8. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 9. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation)
PLO2: สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน	1. การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) 2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 3. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) 4. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 6. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 7. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
	8. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 9. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation)
PLO3: ดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความรับผิดชอบของชุมชนและสังคม	1. การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) 2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 3. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) 4. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 6. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 7. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 8. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 9. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation)
PLO4: ปฏิบัติตามหน้าที่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง	1. การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) 2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 3. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) 4. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 6. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 7. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 8. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 9. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
	(Discussion and Presentation)
PLO5: ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต	1. การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) 2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 3. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) 4. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 6. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 7. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 8. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 9. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation)
PLO6 : ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงระบบได้	1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 2. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) หรือการศึกษาเชิงกรณี (Case Study Method) 3. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 4. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 6. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 7. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation) 8. การทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review)
PLO7a: วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ	1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
	2. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) หรือการศึกษาเชิงกรณี (Case Study Method) 3. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 4. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 6. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 7. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation) 8. การทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review) 9. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 10. การฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ (Workshop & Lab Practice) หรือการเรียนรู้แบบสตูดิโอ (Studio-Based Learning)
PLO7b: ออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างสร้างสรรค์	1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 2. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) หรือการศึกษาเชิงกรณี (Case Study Method) 3. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 4. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 6. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 7. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
	8. การทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review) 9. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 10. การฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ (Workshop & Lab Practice) หรือการเรียนรู้แบบสตูดิโอ (Studio-Based Learning)
PLO8a: พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 2. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) 3. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 4. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 6. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 7. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation) 8. การทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review) 9. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 10. การฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ (Workshop & Lab Practice) หรือการเรียนรู้แบบสตูดิโอ (Studio-Based Learning)
PLO8b: พัฒนาผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม	1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 2. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) 3. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 4. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	วิธีการสอน/กิจกรรมการเรียนรู้
	5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 6. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 7. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation) 8. การทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review) 9. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) 10. การฝึกปฏิบัติในห้องปฏิบัติการ (Workshop & Lab Practice) หรือการเรียนรู้แบบสตูดิโอ (Studio-Based Learning)
PLO9 : ปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง	1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) 2. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Situation Based Learning) 3. การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem–based Learning) 4. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน (Task Based Learning) 5. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry process) 6. การศึกษาด้วยตนเอง (Self study method) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งวิชาด้วยตนเอง 7. การอภิปรายกลุ่ม และการนำเสนอ (Discussion and Presentation) 8. การทบทวนหลังปฏิบัติงาน (After Action Review) 9. การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

3. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้

การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา ในระดับหลักสูตร ชั้นปี และรายวิชา นั้น คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และ/หรือ อาจารย์ที่ปรึกษา ร่วมกันทำหน้าที่กำกับดูแล ดังนี้

3.1 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักศึกษา ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และจิตสำนึกสาธารณะ ซึ่งนักศึกษาได้รับการพัฒนาผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้ทั้งในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี นั้น มหาวิทยาลัย ได้จัดทำแผนการประเมิน ดังนี้

ผลลัพธ์การเรียนรู้	ระยะเวลา/วิธีการประเมิน					
1. ทักษะการสื่อสาร 2. ทักษะการทำงานร่วมกัน 3. ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล 4. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณาญาณและการแก้ปัญหา 5. ความคิดสร้างสรรค์ 6. จิตสำนึกสาธารณะ	ประเมินโดยนักศึกษา	ประเมินโดยผู้สอน				ประเมินโดย - บัณฑิต - คณะกรรมการหลักสูตร - ผู้ใช้บัณฑิต
		ปี 1	ปี 2	ปี 3	ปี 4	

** ขึ้นกับแผนการศึกษา*

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ประกอบด้วย 1) แบบประเมินตนเอง 2) เกณฑ์การประเมินรูบริคส์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มหาวิทยาลัยจัดทำขึ้นและได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพของเครื่องมือแล้ว

โดยมหาวิทยาลัยจะรายงานข้อมูลผลการประเมินด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักศึกษา ให้กับสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ซึ่งเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และหลักสูตร เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้ไปใช้การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาและการจัดการบวนการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร อันจะนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้และผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาในด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ต่อไป

3.2 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 1</u> 1. สามารถอธิบายประวัติความเป็นมาของมหาวิทยาลัยได้ 2. บอกกฎระเบียบของการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ได้	1. แบบทดสอบ 2. แบบสอบถาม 3. แบบประเมิน 4. แบบสังเกต

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	3. แสดงออกซึ่งการมีทัศนคติที่ดีและถูกต้องต่อบ้านเมือง 4. อธิบายคุณค่าของการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ได้ 5. ยกตัวอย่างความภาคภูมิใจของการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ได้	5. การประเมินตามสภาพจริง
PLO2: สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 2</u> 1. ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2. คิดวิเคราะห์และประเมินค่าเกี่ยวกับลักษณะการใช้ภาษา 3. ประยุกต์ใช้ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้การสื่อสารและมีจิตสำนึกสาธารณะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 4. อธิบายบทบาทหน้าที่ของความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการเข้าใจดิจิทัล 5. ออกแบบงานโดยเชื่อมโยงความรู้ทางภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสื่อสารในการแก้ปัญหา 6. สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ 7. นำเสนองานอย่างสร้างสรรค์	1. การจัดทำโครงงาน 2. แบบประเมิน 3. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน 4. การประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้จากการใช้ภาษาและเทคโนโลยี 5. การตรวจผลงาน 6. แบบทดสอบ
PLO3: ดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความความรับผิดชอบของชุมชนและสังคม	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่3</u> 1. ระบุมารยาทในสังคมและลักษณะของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในสังคม 2. อธิบายกระบวนทัศน์ด้านสุขภาวะที่แสดงถึงทัศนคติที่ดีต่อบ้านเมือง 3. บอกบทบาทหน้าที่ของจิตอาสาและจิตสำนึกสาธารณะ 4. อธิบายและยกตัวอย่างการสร้างเสริมสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคม 5. ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงบวกในกระบวนการออกแบบ ชีวิตที่มีความสุข 6. อธิบายและยกตัวอย่างกระบวนการสร้างเสริมสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคม	1. แบบประเมิน โดยใช้เครื่องมือ Rubric score 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 3. การตรวจผลงาน 4. แบบทดสอบ 5. การประเมินตามสภาพจริง 6. ประเมินความสามารถในการสื่อสารผลงานที่ได้

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	7. ออกแบบ พัฒนาและประเมินโครงงาน สร้างเสริมสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคม	รับมอบหมายและการออกแบบสื่อในการนำเสนอ 7. ประเมินผลโครงงาน
PLO4: ปฏิบัติตามหน้าที่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 4</u> 1. อธิบายความหมายและองค์ประกอบของการเป็นพลเมืองที่ดี 2. บรรยายแนวทางการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี 3. ระบุหน้าที่พลเมืองที่ดีได้ถูกต้อง 4. อธิบายพร้อมยกตัวอย่าง สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ และการป้องกันการทุจริตคอรัปชั่น 5. ระบุความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงโลกได้แก่ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ 6. บรรยายการรักษาความปลอดภัย การรักษาข้อมูลส่วนตัว 7. บอกวิธีการการจัดสรรเวลาหน้าจอ การบริหารจัดการข้อมูลการรับมือกับภัยคุกคามและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมได้ 8. เข้าใจดิจิทัลในการปกป้องตัวเองและผู้อื่นจากภัยคุกคาม 9. ประยุกต์ใช้ทักษะการใช้ดิจิทัล ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี สารสนเทศในยุคดิจิทัล และการเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ <u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 5</u> 1. อธิบายการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมในยุคเปลี่ยนผ่านได้	1. แบบประเมิน 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน 3. การประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้จากการใช้ภาษาและเทคโนโลยี 4. การตรวจผลงาน 5. แบบทดสอบ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	2. สามารถวางแผนกิจกรรมการท่องเที่ยวได้อย่างสร้างสรรค์โดยประยุกต์ใช้เครื่องมือที่หลากหลายภายใต้กรอบแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน	1. การประเมินรายงานกิจกรรมการท่องเที่ยว
PLO5: ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบ จำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 5</u> 1. อธิบายความหมาย หลักการการประกอบการธุรกิจเพื่อสังคมและการพัฒนานวัตกรรมภายใต้แนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน 2. วิเคราะห์ด้วยการคิดเชิงการออกแบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจเพื่อสังคม และนวัตกรรม 3. สามารถสร้างแบบแบบจำลองธุรกิจและนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต	1. การจัดทำโครงงานนวัตกรรม 2. แบบประเมิน 3. แบบบันทึกข้อมูลการใช้ต้นแบบนวัตกรรม หลังการพัฒนา หรือสร้างนวัตกรรม 4. ประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติการสื่อสารเชิงธุรกิจ 5. การตรวจผลงาน 6. แบบทดสอบ
PLO6 : ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงระบบได้	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 6</u> 1. อธิบายและประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2. ประยุกต์ใช้ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ในการทำงาน 3. มีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ และปฏิบัติงานตามจรรยาบรรณวิชาชีพ 4. แสดงความมีวินัย มีความรับผิดชอบ อดทนต่อการแก้ปัญหา และสามารถสื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 5. แสดงความมีวินัย มีความรับผิดชอบ อดทนต่อการแก้ปัญหา และสามารถสื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	1.การสังเกตพฤติกรรม 2.การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 3.แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 4.แบบฝึกหัด 5.แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 6.โครงงานย่อย/รายงาน
PLO7a: วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 7a</u> 1. อธิบาย วิเคราะห์ ออกแบบ และใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศ	1.การสังเกตพฤติกรรม

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	2. ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 3. อธิบายและประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 4. ประยุกต์ใช้ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ในการทำงาน 5. แสดงพฤติกรรมในการทำงานเป็นทีม 6. มีความซื่อสัตย์ เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น 7. สามารถทำงานเป็นทีมได้ 8. ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ	2.การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 3.แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 4.แบบฝึกหัด 5.แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 6.โครงงานย่อย/รายงาน 7.โครงงานวิจัยและพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 8.การประเมินจากสถานประกอบการ
PLO7b: ออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างสร้างสรรค์	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 7b</u> 1.อธิบาย วิเคราะห์ ออกแบบ และใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 2.ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3.ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม 4.มีความซื่อสัตย์ เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น	1.การสังเกตพฤติกรรม 2.การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 3.แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 4.แบบฝึกหัด 5.แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 6.โครงงานย่อย/รายงาน 7.โครงงานวิจัยและพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 8.การประเมินจากสถานประกอบการ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
PLO8a: พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 8a</u> 1. อธิบาย วิเคราะห์ ออกแบบ และใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 2. ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 3. อธิบายและประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 4. ประยุกต์ใช้ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ในการทำงาน 5. แสดงพฤติกรรมในการทำงานเป็นทีม 6. มีความซื่อสัตย์ เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น 7. สามารถทำงานเป็นทีมได้ 8. ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 3. แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 4. แบบฝึกหัด 5. แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 6. โครงงานย่อย/รายงาน 7. โครงงานวิจัยและพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 8. การประเมินจากสถานประกอบการ
PLO8b: พัฒนาผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 8b</u> 1. อธิบาย วิเคราะห์ ออกแบบ และใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 2. ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3. ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม มีความซื่อสัตย์ เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 3. แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 4. แบบฝึกหัด 5. แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 6. โครงงานย่อย/รายงาน 7. โครงงานวิจัยและพัฒนาทาง

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
		เทคโนโลยีสารสนเทศ 8. การประเมินจากสถานประกอบการ
PLO8 : ปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 8</u> 1. อธิบายความรู้กฎหมายทางด้านดิจิทัล ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ 2. แสดงออกถึงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีจริยธรรมกฎหมายดิจิทัล 3. ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัลและการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ 4. มีความรับผิดชอบทางวิชาชีพ 5. ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัลและการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ 6. แสดงพฤติกรรมการมีความรับผิดชอบทางวิชาชีพ 7. แสดงความถึงมุ่งมั่น ใฝ่เรียนรู้พร้อมพัฒนาตนเอง และมีความรับผิดชอบทางวิชาชีพ	1. การสังเกตพฤติกรรม 2. การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 3. แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 4. แบบฝึกหัด 5. แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 6. โครงงานวิจัยและพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 7. การประเมินจากสถานประกอบการ

3.3 การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
ชั้นปีที่ 1	1. บอกอัตลักษณ์การเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์พร้อมยกตัวอย่างการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ได้ 2. มีความรู้และความเข้าใจทักษะพื้นฐานสำหรับภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และสามารถใช้คำศัพท์	1. แบบทดสอบ 2. แบบสอบถาม 3. แบบประเมิน 4. แบบสังเกต 5. การประเมินตามสภาพจริง 6. การจัดทำโครงงาน 7. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	สำนวนไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3. สามารถใช้ภาษาในการนำเสนองานได้อย่างสร้างสรรค์ 4. มีความรู้ในการดำรงชีวิตโดยประยุกต์ใช้กระบวนการออกแบบชีวิตที่มีความสุข การสร้างเสริมสุขภาพในการพัฒนาสุขภาพตนเอง ชุมชนและสังคมได้ 5. ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐานเพื่อวางแผนและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ 6. วิเคราะห์ปัญหาเชิงวิพากษ์และเสนอแนวทางแก้ไขที่เหมาะสม 7. แสดงออกถึงความอดทนและวินัยในการติดตามแก้ปัญหาจนสำเร็จ 8. อธิบายข้อกำหนดกฎหมายดิจิทัลและจรรยาบรรณวิชาชีพได้อย่างถูกต้อง 9. ปฏิบัติตามกฎหมายและหลักจริยธรรมในการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างเคร่งครัด 10. ยึดมั่นในความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและสังคม 11. สื่อสารและนำเสนอข้อมูลทางเทคนิคให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ 12. ทำงานร่วมกับผู้อื่นในบทบาทสมาชิกหรือผู้นำทีมได้อย่างสร้างสรรค์	8. การประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้จากการใช้ภาษาและเทคโนโลยี 9. การตรวจผลงาน 10. แบบประเมินโครงงาน 11. แบบทดสอบเชิงสถานการณ์ 12. บันทึกการปฏิบัติงาน 13. ข้อสอบอัตนัยวิเคราะห์กรณีศึกษา 14. แบบประเมินการสะท้อนคิด 15. แบบประเมินพฤติกรรมทางจริยธรรม 16. แบบประเมินโดยเพื่อน
ชั้นปีที่ 2	1. มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการเข้าใจดิจิทัล 2. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ การสื่อสารและการทำงานร่วมกับให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ 3. ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรม	1. แบบประเมิน โดยใช้เครื่องมือ Rubric score 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม 3. การตรวจผลงาน 4. แบบทดสอบ 5. การประเมินตามสภาพจริง 6. ประเมินความสามารถใน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืน 4. มีความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในด้านการเมืองเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อมและการปรับตัวในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกผ่านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน 5. มีความรู้เกี่ยวกับบทบาทผู้ประกอบการทางสังคมการส่งเสริมผู้ประกอบการทางสังคมผ่านกฎหมายที่เกี่ยวข้องรูปแบบทางธุรกิจของการประกอบการเพื่อสังคมสู่เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 5. ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ปัญหาตามโจทย์ที่กำหนดอย่างเป็นระบบ 6. วิเคราะห์ปัญหาเชิงวิพากษ์เพื่อหาจุดบกพร่องของระบบงาน 7. ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 8. เลือกใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบได้อย่างเหมาะสมกับบริบท 9. แสดงบทบาทการทำงานเป็นทีมในการพัฒนาระบบงาน 10. สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลมีเดียโดยใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ 11. ประยุกต์ใช้เครื่องมือเฉพาะทางในการสร้างสื่อที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ 12. ปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัลและจริยธรรมวิชาชีพในการผลิตและส่งมอบงาน	การสื่อสารผลงานที่ได้รับมอบหมายและการออกแบบสื่อในการนำเสนอ 7. ประเมินผลโครงงาน 8. การจัดทำโครงงานนวัตกรรม 9. แบบบันทึกข้อมูลการใช้ต้นแบบนวัตกรรม หลังการพัฒนา หรือสร้างนวัตกรรม 10. ประเมินผลผลลัพธ์การเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติการสื่อสารเชิงธุรกิจ 11. แบบทดสอบเชิงสถานการณ์ 12. ใบงานการแก้ปัญหา 13. เกณฑ์รูบริกส์ประเมินโครงงาน 14. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม 15. แฟ้มสะสมงาน 16. เกณฑ์ประเมินชิ้นงานสร้างสรรค์ 17. การนำเสนอผลงาน 18. แบบประเมินการสะท้อนคิด 19. บันทึกการเข้าเรียนและส่งงาน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	13. แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อหน้าที่และผลกระทบของงานที่มีต่อสังคม	
ชั้นปีที่ 3	1. ออกแบบและสร้างระบบสารสนเทศโดยเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับโจทย์ 2. วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้และเปลี่ยนเป็นข้อกำหนดทางเทคนิค 3. ทำงานร่วมกับทีมในการพัฒนาระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4. สร้างสรรค์แอนิเมชันและสื่อดิจิทัลโดยประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ 5. ใช้เครื่องมือเฉพาะทางในการผลิตผลงานที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ 6. แสดงออกถึงความเคารพในสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 7. ปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัลและจริยธรรมวิชาชีพในการทำงานจริง 8. รับผิดชอบต่อผลกระทบของผลงานที่สร้างขึ้น 9. อธิบายแนวโน้มเทคโนโลยีสมัยใหม่และการเปลี่ยนแปลงในโลกดิจิทัล 10. ปรับตัวและแสดงความพร้อมในการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ให้ทันสถานการณ์	1. แบบประเมินโครงงาน 2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม 3. การนำเสนอความคืบหน้างาน 4. เกณฑ์ประเมินชิ้นงาน 5. แฟ้มสะสมงาน 6. การทดสอบทักษะการใช้ซอฟต์แวร์ 7. แบบประเมินจรรยาบรรณวิชาชีพ 8. การวิเคราะห์กรณีศึกษา 9. แบบประเมินตนเอง 10. บทความวิเคราะห์เทคโนโลยี 11. แบบประเมินโดยเพื่อน
ชั้นปีที่ 4	1. ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาเชิงระบบในบริบทต่าง ๆ	1. แบบประเมินพฤติกรรม 2. บันทึกการเข้าเรียนและการส่งงาน 3. แบบประเมินทักษะการสื่อสาร 4. เกณฑ์รูบริกส์ประเมินโครงงาน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	2. แสดงออกถึงความอดทนและวินัยในการเผชิญอุปสรรคระหว่างการทำงาน 3. สื่อสารและถ่ายทอดข้อมูลทางเทคนิคกับผู้อื่นได้อย่างเข้าใจ 4. เลือกและใช้เครื่องมือซอฟต์แวร์ในการพัฒนาระบบได้อย่างถูกต้องตามขั้นตอน 5. สร้างสรรค์ระบบสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ผู้ใช้จริง 6. ระบุแหล่งที่มาและให้เกียรติทรัพย์สินทางปัญญาในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 7. ผลิตผลงานแอนิเมชันหรือสื่อดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือเฉพาะทางได้อย่างคล่องแคล่ว 8. ออกแบบสื่อดิจิทัลที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย 9. ปฏิเสธการคัดลอกผลงานและเคารพสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ของผู้อื่น 10. ตัดสินใจใช้งานเทคโนโลยีภายใต้กรอบกฎหมายดิจิทัลและจรรยาบรรณวิชาชีพ 11. แสดงความมุ่งมั่นในการศึกษาหาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อพัฒนามาตรฐานวิชาชีพตนเอง 12. รับผิดชอบต่อผลงานที่ส่งมอบให้ผู้รับบริการหรือสังคม 13. อธิบายการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสมัยใหม่และผลกระทบต่ออาชีพได้	5. แบบทดสอบทักษะการใช้เครื่องมือ 6. การตรวจผลงานต้นฉบับ 7. เกณฑ์ประเมินชิ้นงานสร้างสรรค์ 8. แฟ้มสะสมผลงานดิจิทัล 9. แบบประเมินจริยธรรมในงานสร้างสรรค์ 10. การวิเคราะห์กรณีศึกษา 11. แบบประเมินการสะท้อนคิด 12. แบบประเมินความรับผิดชอบทางวิชาชีพ 13. บทความ/การนำเสนอแนวโน้มด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 14. แบบประเมินโดยเพื่อน 15. แผนพัฒนาตนเองรายบุคคล

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	14. นำเสนอแนวคิดหรือแผนการพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมสู่สายอาชีพ 15. ปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานหรือทัศนคติเมื่อเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลก	

3.4 การประเมินการจัดประสบการณ์ภาคสนาม (วิชา/รายวิชาการฝึกงาน หรือ สหกิจศึกษา)

นักศึกษาต้องเลือกปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่หลักสูตรกำหนด เช่น การฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยการจะลงทะเบียนรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ นักศึกษาจะต้องผ่านการเรียนรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ และรายวิชาหัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับรายวิชาสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ นักศึกษาจะต้องผ่านการเรียนรายวิชาเตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศก่อน

การลงทะเบียนรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวนหน่วยกิต 1(45) และรายวิชาหัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวนหน่วยกิต 1(45) หรือรายวิชาเตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวนหน่วยกิต 1(45) จะต้องลงทะเบียนในชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 และการลงทะเบียนรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวนหน่วยกิต 5(450) โดยมีจำนวนชั่วโมงในการฝึกประสบการณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่น้อยกว่า 450 ชั่วโมง หรือสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวนหน่วยกิต 6(640) โดยมีจำนวนในการฝึกสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 17 สัปดาห์ การลงทะเบียนจะต้องดำเนินการในชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

กลุ่มฝึกประสบการณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ

รายวิชา	หน่วยกิต	ชั้นปีที่ 4	
		ภาคเรียนที่ 1	ภาคเรียนที่ 2
หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	1(45)	✓	
เตรียมฝึกประสบการณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ	1(45)		
ฝึกประสบการณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ	5(450)		✓

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

กลุ่มสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ

รายวิชา	หน่วยกิต	ชั้นปีที่ 4	
		ภาคเรียนที่ 1	ภาคเรียนที่ 2
เตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ	1(45)	✓	
สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ	6(640)		✓

ผลลัพธ์การเรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
PLO7a: วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 7a</u> 9. อธิบาย วิเคราะห์ ออกแบบ และใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 10. ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 11. อธิบายและประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 12. ประยุกต์ใช้ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ในการทำงาน 13. แสดงพฤติกรรมในการทำงานเป็นทีม 14. มีความซื่อสัตย์ เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น 15. สามารถทำงานเป็นทีมได้ 16. ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ	9.การสังเกตพฤติกรรม 10. การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 11. แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 12. แบบฝึกหัด 13. แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 14. โครงงานย่อย/รายงาน 15. โครงงานวิจัยและพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 16. การประเมินจากสถานประกอบการ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
PLO7b: ออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างสร้างสรรค์	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 7b</u> 5.อธิบาย วิเคราะห์ ออกแบบ และใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 6.ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 7.ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม 8.มีความซื่อสัตย์ เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น	9.การสังเกตพฤติกรรม 10. การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 11. แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 12. แบบฝึกหัด 13. แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 14. โครงงานย่อย/รายงาน 15. โครงงานวิจัยและพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 16. การประเมินจากสถานประกอบการ
PLO8a: พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 8a</u> 9. อธิบาย วิเคราะห์ ออกแบบ และใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 10.ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศ 11.อธิบายและประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 12.ประยุกต์ใช้ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ในการทำงาน	9. การสังเกตพฤติกรรม 10.การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 11.แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 12.แบบฝึกหัด 13.แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 14.โครงงานย่อย/รายงาน 15.โครงงานวิจัยและพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 16.การประเมินจากสถานประกอบการ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	13.แสดงพฤติกรรมในการทำงานเป็นทีม 14.มีความซื่อสัตย์ เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น 15.สามารถทำงานเป็นทีมได้ 16.ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ	
PLO8b: พัฒนาผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียเพื่อแก้ปัญหา และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 8b</u> 4. อธิบาย วิเคราะห์ ออกแบบ และใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 5. ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 6. ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม มีความซื่อสัตย์ เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น	9. การสังเกตพฤติกรรม 10.การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 11.แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 12.แบบฝึกหัด 13.แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 14.โครงงานย่อย/รายงาน 15.โครงงานวิจัยและพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 16.การประเมินจากสถานประกอบการ
PLO8 : ปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง	<u>พฤติกรรมบ่งชี้ย่อยที่ 8</u> 8. อธิบายความรู้กฎหมายทางด้านดิจิทัล ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ 9. แสดงออกถึงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีจริยธรรม กฎหมายดิจิทัล	8. การสังเกตพฤติกรรม 9. การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน 10.แบบทดสอบข้อเขียน/ปรนัย 11.แบบฝึกหัด 12.แบบประเมินการทำงานเป็นทีม 13.โครงงานวิจัยและพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 14.การประเมินจากสถานประกอบการ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์การเรียนรู้	พฤติกรรมบ่งชี้ (Performance Criteria)	วิธีการ/เครื่องมือประเมินผล
	10. ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัล และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ 11. มีความรับผิดชอบทางวิชาชีพ 12. ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัล และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ 13. แสดงพฤติกรรมการมีความรับผิดชอบทางวิชาชีพ 14. แสดงความถึงมุ่งมั่น ใฝ่เรียนรู้ พร้อมพัฒนาตนเองและมีความรับผิดชอบทางวิชาชีพ	

4. การทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้

คณะกรรมการบริหารหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน และ/หรือ อาจารย์ที่ปรึกษา ร่วมกันทำหน้าที่กำกับดูแล ติดตามผล และดำเนินการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา โดยมีแผนการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาทั้งในระดับวิชา/รายวิชา ระดับชั้นปี และระดับหลักสูตร ดังนี้

1) การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของวิชา/รายวิชา และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี โดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ร่วมกับ อาจารย์ผู้สอน ร่วมกันพิจารณาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาจากวิชา/รายวิชา ที่สอนในภาคการศึกษา/ชั้นปี นั้น โดยพิจารณาความสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของวิชา/รายวิชา และความสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปีที่กำหนด รวมถึงนำผลการประเมินการจัดการเรียนรู้โดยนักศึกษามาพิจารณาร่วมด้วย เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินไปใช้ประกอบในการทบทวนหรือปรับปรุงวิธีการสอนหรือวิธีการวัดประเมินผลในแต่ละวิชา/รายวิชา เพื่อพัฒนาให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในภาคการศึกษาหรือปีการศึกษาถัดไป

2) การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร โดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ร่วมกันพิจารณาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษา กับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรที่ได้กำหนด ตลอดจนสำรวจความคิดเห็นของนายจ้าง/ผู้ใช้บัณฑิต ที่มีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิต และสำรวจความคิดเห็นของบัณฑิตที่มีต่อหลักสูตร เพื่อจะนำผลการประเมินมาใช้ประกอบการพิจารณาในการวางแผนปรับปรุงหลักสูตรและการออกแบบผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้เสียต่อไป

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

5. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

เรียนครบจำนวน 121 หน่วยกิต และต้องได้ระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี โดยให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2566 (ภาคผนวก ก)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หมวดที่ 6 การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1.1 จัดปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ เรื่อง บทบาท หน้าที่ ความรับผิดชอบ คุณค่าความเป็นอาจารย์ รายละเอียดของหลักสูตร การจัดทำรายละเอียดต่าง ๆ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ตลอดจนให้มีความรู้และเข้าใจนโยบายของคณะและมหาวิทยาลัย

1.2 จัดนิเทศอาจารย์ใหม่ในระดับสาขาวิชา

1.3 ให้อาจารย์ใหม่สังเกตการณ์การสอนของอาจารย์ผู้มีประสบการณ์

1.4 จัดระบบพี่เลี้ยง (Mentoring System) แก่อาจารย์ใหม่

1.5 จัดเตรียมคู่มืออาจารย์และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานให้อาจารย์ใหม่

1.6 จัดปฐมนิเทศ

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

2.1.1 ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่องโดยผ่านการทำวิจัยสายตรงในสาขาวิชาที่ไม่ใช่วิจัยในแนวคอมพิวเตอร์ศึกษาเป็นอันดับแรก การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

2.1.2 การเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

2.2.1 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม

2.2.2 มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการสายตรงในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2.3 ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นหลัก และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพเป็นรอง

2.2.4 จัดสรรงบประมาณสำหรับการทำวิจัย

2.2.5 จัดให้อาจารย์ทุกคนเข้าร่วมกลุ่มวิจัยต่าง ๆ ของคณะ

2.2.6 จัดให้อาจารย์เข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการต่าง ๆ ของคณะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

มหาวิทยาลัยกำหนดให้มีการประกันคุณภาพหลักสูตร โดยใช้เกณฑ์ ASEAN University Network-Quality Assurance (AUN-QA) เป็นแนวทางในการวางแผน ควบคุม ดำเนินงาน และปรับปรุงคุณภาพหลักสูตรให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หรือ มาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชา (ถ้ามี) ตลอดระยะเวลาที่มีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร ซึ่งครอบคลุมด้าน

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร
2. โครงสร้างหลักสูตรและรายวิชา
3. การสื่อสารและเผยแพร่หลักสูตร
4. การจัดการเรียนการสอน
5. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
6. บุคลากร
7. โครงสร้างพื้นฐานและสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ (การบริการนักศึกษา)
8. ผลลัพธ์การดำเนินงานของหลักสูตร

โดยจัดให้มีการประเมินคุณภาพการศึกษาภายในระดับหลักสูตรเป็นประจำทุกปี ตามรูปแบบและวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด และมีการกำกับติดตามผลการดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ในด้านต่างๆ ดังนี้

7.1 ด้านปัจจัยนำเข้า (Input)

ร้อยละของจำนวนรับนักศึกษาใหม่ตามแผนการรับ

7.2 ด้านกระบวนการ (Process)

1. ร้อยละของจำนวนรายวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
2. ร้อยละของจำนวนอาจารย์ที่มีการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
3. ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน
4. ร้อยละของจำนวนนักศึกษาที่ได้รับการฝึกงาน/สหกิจศึกษา/ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
5. ร้อยละของระดับการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้รายชั้นปีของนักศึกษา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

7.3 ด้านผลลัพธ์ (Output)

1. ร้อยละของจำนวนนักศึกษาที่ลาออก (ยอดสะสมตลอด 4 ปี)
2. ร้อยละของนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาตามเวลาที่กำหนด (ในระดับปริญญาตรี)
3. ร้อยละของจำนวนบัณฑิตที่ได้งานทำ (ภายใน 1 ปี)
4. ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของบัณฑิตที่มีต่อหลักสูตร
5. ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต
6. ร้อยละของระดับการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิต

7.4 แบบตรวจสอบผลการดำเนินการของหลักสูตร

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes)	ดำเนินการ	ยังไม่ดำเนินการ
1. หลักสูตรแสดงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่เหมาะสมเป็นไปตามการกำหนดของอนุกรมวิธานการเรียนรู้ (learning taxonomy) ที่ต้องสอดคล้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัย และสะท้อนความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม	X	
2. หลักสูตรแสดงผลการเรียนรู้ของรายวิชาทั้งหมดอย่างเหมาะสม โดยต้องสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ของหลักสูตร	X	
3. หลักสูตรแสดงผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ประกอบด้วย ผลการเรียนรู้ทั่วไป (เกี่ยวข้องกับการเขียนและการสื่อสาร, การแก้ปัญหา, เทคโนโลยีสารสนเทศ) และผลการเรียนรู้เฉพาะทาง (เกี่ยวข้องกับความรู้และทักษะของสาขาวิชา)	X	
4. หลักสูตรแสดงความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยเฉพาะผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอกที่ถูกรวบรวมและสะท้อนให้เห็นในผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	X	
5. หลักสูตรแสดงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่บรรลุได้ของผู้เรียนเมื่อสำเร็จการศึกษา	X	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

โครงสร้างและเนื้อหาของหลักสูตร (Programme Structure and Content)	ดำเนินการ	ยังไม่ดำเนินการ
1. ข้อกำหนดของหลักสูตรและรายวิชาทั้งหมดต้องมีความครบถ้วน ทันสมัย พร้อมใช้งาน และมีการสื่อสารไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม	X	
2. การออกแบบโครงสร้างหลักสูตรมีความสอดคล้องหรือนำไปสู่การบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	X	
3. การออกแบบโครงสร้างหลักสูตรต้องมาจากความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่รวบรวมมาโดยเฉพาะผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก	X	
4. แต่ละรายวิชามีส่วนร่วมในการผลักดันผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้บรรลุได้อย่างชัดเจน	X	
5. โครงสร้างหลักสูตรต้องแสดงรายวิชาอย่างสมเหตุสมผล การลำดับรายวิชา (basic --> intermediate -->specialised courses) และรายวิชาบูรณาการ	X	
6. โครงสร้างหลักสูตรมีตัวเลือกให้ผู้เรียนในการศึกษาวิชาเอก และ/หรือวิชารองที่เป็นความเชี่ยวชาญพิเศษ	X	
7. หลักสูตรแสดงการทบทวนโครงสร้างหลักสูตรเป็นระยะ ๆ อย่างเป็นระบบ เพื่อให้หลักสูตรมีความทันยุคสมัย และสอดคล้องกับภาคอุตสาหกรรมการทำงาน	X	

วิธีการเรียนการสอน (Teaching and Learning Approach)	ดำเนินการ	ยังไม่ดำเนินการ
1. มีปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ต้องถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน และมีการสื่อสารไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม และถูกนำไปใช้ในการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน	X	
2. มีกิจกรรมการเรียนนการสอนที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้	X	
3. มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (active learning	X	
4. มีกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้, การเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ และปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (เช่น ทักษะการสอบสวนเชิงวิพากษ์, ทักษะการประมวลผลข้อมูล, ทักษะการทดลองหาความคิดและวิธีปฏิบัติใหม่ ๆ)	X	
5. มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ, ความคิดสร้างสรรค์, การสร้างนวัตกรรมและแนวคิดของผู้ประกอบการ	X	
6. กระบวนการเรียนการสอนมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	X	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

การประเมินผู้เรียน (Student Assessment)	ดำเนินการ	ยังไม่ดำเนินการ
1. มีวิธีการประเมินผู้เรียนที่หลากหลาย โดยสอดคล้องกับการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (ระดับรายวิชา) และวัตถุประสงค์การเรียนการสอน	X	
2. นโยบายการประเมินผู้เรียน-การอุทธรณ์ผลการประเมินถูกแสดงไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ	X	
3. การประเมินผู้เรียนต้องมีมาตรฐานและกระบวนการที่แสดงความก้าวหน้าและการสำเร็จการศึกษาของผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสารไปยังผู้เรียน และนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอ	X	
4. วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงให้เห็นถึงเกณฑ์การให้คะแนน (rubrics) การเฉลยคำตอบ (markingschemes) เวลาในการประเมิน (timelines) และกฎระเบียบในการประเมิน (regulations) โดยวิธีการประเมินเหล่านี้ต้องมีความเที่ยงตรง (วัดตรงกับ CLOs) คงเส้นคงวา และยุติธรรม	X	
5. วิธีการประเมินผู้เรียนต้องแสดงถึงการบรรลุผลสำเร็จของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับหลักสูตร และผลการเรียนรู้ระดับรายวิชา	X	
6. มีการป้อนกลับผลการประเมินให้แก่ผู้เรียนอย่างทันท่วงที	X	
7. การประเมินผู้เรียนและกระบวนการ มีการทบทวนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมการทำงาน และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	X	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

บุคลากรสายวิชาการ (Academic Staff)	ดำเนินการ	ยังไม่ดำเนินการ
1. หลักสูตรมีแผนอัตรากำลังอาจารย์ (รวมถึงการสืบทอดตำแหน่ง, การเลื่อนขั้น, การโยกย้ายกำลังคน, การเลิกจ้าง และแผนเกษียณอายุ) ที่ต้องมีการดำเนินการตามแผน เพื่อให้มั่นใจในคุณภาพและปริมาณอาจารย์ให้เพียงพอต่อความต้องการในการการจัดการเรียนการสอน การวิจัย และการบริการวิชาการ	X	
2. หลักสูตรมีการแสดงภาระงานของอาจารย์ (staff workload) โดยมีการวัดและกำกับติดตามเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงคุณภาพของการจัดการเรียนการสอน การวิจัย และการบริการวิชาการ	X	
3. หลักสูตรมีการแสดงสมรรถนะของอาจารย์ โดยมีการกำหนด ประเมิน และสื่อสารไปยังอาจารย์ทุกคน	X	
4. หลักสูตรมีการจัดสรรภาระงานที่เหมาะสมกับคุณสมบัติ ประสบการณ์ และความถนัดของอาจารย์	X	
5. หลักสูตรมีการเลื่อนตำแหน่งอาจารย์ที่อยู่บนฐานของคุณธรรม โดยพิจารณาจากผลงานด้านการเรียนการสอนการวิจัย และการบริการวิชาการ	X	
6. หลักสูตรมีการระบุและสื่อสารให้อาจารย์ได้เข้าใจถึงสิทธิและสิทธิพิเศษ, สิทธิประโยชน์, บทบาทและความสัมพันธ์, และความรับผิดชอบ ทั้งนี้โดยต้องคำนึงถึงจริยธรรมทางวิชาชีพและความอิสระทางวิชาการ	X	
7. หลักสูตรมีการระบุความต้องการที่จะได้รับการฝึกอบรมและพัฒนาของอาจารย์อย่างเป็นระบบ และมีการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมและการพัฒนาที่เหมาะสมเพื่อตอบสนองต่อความต้องการเหล่านั้น	X	
8. หลักสูตรแสดงถึงการจัดการประสิทธิภาพของอาจารย์ รวมถึงการให้รางวัล และการได้รับการยอมรับ โดยต้องมาจากการประเมินคุณภาพการเรียนการสอนและการวิจัยของอาจารย์	X	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

บริการสนับสนุนผู้เรียน (Student Support Service)	ดำเนินการ	ยังไม่ดำเนินการ
1. นโยบายการรับนักศึกษา เกณฑ์การรับเข้า และกระบวนการรับเข้าของหลักสูตร ต้องมีการระบุไว้อย่างชัดเจน มีการสื่อสาร เผยแพร่ และข้อมูลเป็นปัจจุบัน	X	
2. มีแผนระยะสั้นและระยะยาวในการให้บริการสนับสนุนทั้งแก่อาจารย์และผู้เรียน เพื่อให้มั่นใจว่าเพียงพอและ นำไปสู่คุณภาพของการให้บริการเพื่อการจัดการเรียนการสอน การวิจัย และการบริการวิชาการ	X	
3. มีระบบที่เพียงพอในการติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน ผลการเรียน และภาระการเรียน (workload) โดย ความก้าวหน้า ผลการเรียน และภาระการเรียนของผู้เรียนต้องได้รับการบันทึกและติดตามอย่างเป็นระบบ มีการให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้เรียนเพื่อนำไปแก้ไขตามความเหมาะสม	X	
4. มีการแสดงถึงกิจกรรมเสริมหลักสูตร การร่วมประกวดแข่งขัน และบริการสนับสนุนต่าง ๆ ที่จัดให้ผู้เรียน เพื่อ เพิ่มการเรียนรู้และเพิ่มศักยภาพในการทำงานของผู้เรียน	X	
5. สมรรถนะของเจ้าหน้าที่ให้บริการสนับสนุนผู้เรียน (ตามข้อ 6.1-6.4) ต้องมีการระบุเพื่อใช้ในการสรรหาและ การปฏิบัติงาน และสมรรถนะเหล่านั้นต้องได้รับการประเมินเพื่อให้มั่นใจว่าเป็นสมรรถนะตามความต้องการ ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย มีการกำหนดบทบาทและความสัมพันธ์ของบุคลากรกลุ่มนี้ไว้เป็นอย่างดีเพื่อให้มั่นใจว่า การส่งมอบบริการเป็นไปอย่างราบรื่น	X	
6. บริการสนับสนุนผู้เรียนต้องได้รับการประเมิน การเทียบเคียง และการเพิ่มประสิทธิภาพ	X	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

สิ่งอำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐาน (Facilities and Infrastructure)	ดำเนินการ	ยังไม่ดำเนินการ
1. ทรัพยากรทางกายภาพที่หลักสูตรส่งมอบ รวมถึงอุปกรณ์ วัสดุ และเทคโนโลยีสารสนเทศ ต้องมีเพียงพอ	X	
2. ห้องปฏิบัติการและเครื่องมือปฏิบัติการต้องทันยุคสมัย พร้อมใช้งาน และใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ	X	
3. จัดให้มีห้องสมุดดิจิทัลตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	X	
4. มีการจัดหาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความจำเป็นของอาจารย์ เจ้าหน้าที่ และผู้เรียน	X	
5. มหาวิทยาลัยมีการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์และโครงสร้างพื้นฐานเครือข่ายที่เข้าถึงได้ง่าย สามารถส่งถึงชุมชนเพื่อใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเต็มที่สำหรับการเรียนการสอน การวิจัย และการบริการวิชาการ	X	
6. มาตรฐานด้านสิ่งแวดล้อม สุขภาพและความปลอดภัย และการเข้าถึงสำหรับผู้ที่มีความต้องการพิเศษ ต้องมีการกำหนดและดำเนินการ	X	
7. มหาวิทยาลัยจัดให้มีสภาพแวดล้อมทั้งทางกายภาพ สังคม และจิตวิทยา อย่างเหมาะสมกับผู้เรียนทั้งต่อการเรียนรู้ การวิจัย และมีคุณภาพชีวิตที่ดี	X	
8. สมรรถนะของเจ้าหน้าที่สนับสนุนการให้บริการที่เกี่ยวข้องกับสิ่งอำนวยความสะดวก (เจ้าหน้าที่นอกเหนือจาก ข้อ 6.1-6.4) ต้องมีการระบุ และประเมิน เพื่อให้มั่นใจว่าเป็นทักษะตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	X	
9. คุณภาพของสิ่งอำนวยความสะดวก (ห้องสมุด, ห้องปฏิบัติการ, เทคโนโลยีสารสนเทศ, และบริการผู้เรียน) ต้องได้รับการประเมินและปรับปรุงประสิทธิภาพ	X	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลลัพธ์และผลผลิต (Output and Outcomes)	ดำเนินการ	ยังไม่ดำเนินการ
1. อัตราการสำเร็จการศึกษา อัตราการออกกลางคัน และเวลาเฉลี่ยในการสำเร็จการศึกษา ต้องมีการแสดงข้อมูล (ย้อนหลัง 5ปี) กำกับติดตาม และมีการเทียบเคียงเพื่อการปรับปรุง	X	
2. อัตราการได้งานทำ, การประกอบอาชีพอิสระ, การเป็นผู้ประกอบการและการศึกษาต่อ ต้องมีการแสดงข้อมูล (ย้อนหลัง 5ปี) กำกับติดตาม และมีการเทียบเคียงเพื่อการปรับปรุง	X	
3. ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ของอาจารย์และผู้เรียน ต้องมีการแสดงข้อมูล (ย้อนหลัง 5ปี) กำกับติดตามและมีการเทียบเคียงเพื่อการปรับปรุง	X	
4. ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับการบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร ต้องมีการแสดงข้อมูล และกำกับติดตาม	X	
5. ระดับความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่าง ๆ (เฉพาะกลุ่มที่มีส่วนสำคัญในการนำไปพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน) ต้องมีการแสดงข้อมูล (ย้อนหลัง 5ปี) กำกับติดตามและมีการเทียบเคียงเพื่อการปรับปรุง	X	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หมวดที่ 8 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

1. การประเมินการจัดกระบวนการเรียนรู้

- มีการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกันก่อนเปิดภาคการศึกษา
- คณะกรรมการบริหารหลักสูตรมีการประเมินผลการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา จัดให้มีการประเมินการจัดกระบวนการเรียนรู้ในทุกภาคการศึกษาโดยนักศึกษา
- มีการทวนสอบผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลการเรียนรู้โดยอาจารย์ผู้สอน/คณะกรรมการบริหารหลักสูตร/หัวหน้าภาควิชา/คณะ/ส่วนงาน

2. การประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตร

- คณะกรรมการบริหารหลักสูตรจัดให้มีการประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตรเป็นประจำทุกปีโดยประเมินผลการดำเนินงานของหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ตัวบ่งชี้การกำกับมาตรฐานหลักสูตร (องค์ประกอบที่ 1)
- ประเมินผลการดำเนินงานโดยใช้เกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาของเครือข่ายการประกันคุณภาพมหาวิทยาลัยอาเซียน (ASEAN University Network Quality Assurance: AUN-QA) ตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยมีคณะกรรมการประเมินคุณภาพการศึกษาที่ได้รับแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย

3. ผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการประเมินและพัฒนาหลักสูตร

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายใน	ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	ผู้ใช้บัณฑิต/ผู้มีส่วนได้เสียต่างๆ นายจ้าง/สถานประกอบการ/ภาคอุตสาหกรรม
อาจารย์ผู้สอน	ศิษย์เก่า
นักศึกษาปัจจุบัน	

4. การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์

- รวบรวมข้อร้องเรียน ข้อเสนอแนะ จากการประเมินจากนักศึกษา
- วิเคราะห์ทบทวนข้อมูลข้างต้น โดยผู้รับผิดชอบหลักสูตร /ประธานหลักสูตร
- เสนอแผนการปรับปรุงและแผนกลยุทธ์ต่ออาจารย์เพื่อให้อาจารย์ปรับปรุงให้เหมาะสมกับนักศึกษา
- การประเมินความพึงพอใจของผลการจัดการข้อร้องเรียนและข้อเสนอแนะหลังจากปรับปรุง

5. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรไปยังผู้มีส่วนได้เสีย

- มีเว็บไซต์เผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรในนามมหาวิทยาลัย ในนามคณะ และในนามของหลักสูตรเพื่อให้ข้อมูลสามารถสงไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้อย่างทั่วถึง

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

- มีช่องทางที่หลากหลายให้ผู้มีส่วนได้เสียได้แสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ เช่น โทรศัพท์ แบบฟอร์มอิเล็กทรอนิกส์ การแจ้งเรื่องด้วยตนเองผ่านอีเมลหรือจดหมาย

- สื่อโซเชียลมีเดีย เช่น เฟสบุ๊ค ไลน์

- สื่ออื่น ๆ เช่น สิ่งพิมพ์ การประชุมวิชาการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ก
ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)
พ.ศ. 2566

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)
พ.ศ. ๒๕๖๖

.....

เพื่อให้การจัดการศึกษาและการบริหารการศึกษา ระดับอนุปริญญา ปริญญาตรี และปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับกฎกระทรวงมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอนุปริญญา พ.ศ. ๒๕๖๕ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง หลักสูตรควบระดับปริญญาตรีสองปริญญาหรือหลักสูตรควบระดับปริญญาโทสองปริญญา ในสาขาวิชาที่ต่างกัน พ.ศ. ๒๕๖๕ และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง แนวทางการดำเนินงานคลังหน่วยกิตในระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘(๒) มาตรา ๕๗ และมาตรา ๕๘ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และโดยมติสภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ ๑๐/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๖ กรกฎาคม ๒๕๖๖ จึงออกข้อบังคับไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. ๒๕๖๖”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ใช้บังคับกับนักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอนุปริญญา พ.ศ. ๒๕๖๕ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐาน การอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕

สำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ ให้ใช้ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๗

ข้อ ๓ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

“สภาวิชาการ” หมายความว่า สภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

“คณะกรรมการวิชาการ” หมายความว่า คณะกรรมการวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

“คณะ” หมายความว่า คณะหรือวิทยาลัยที่มีหลักสูตรระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี หรือระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ที่มีนักศึกษาสังกัด มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

“คณบดี” หมายความว่า คณบดีของคณะหรือวิทยาลัย

“นายทะเบียน” หมายความว่า ผู้ซึ่งได้รับแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ให้มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับงานทะเบียนและวัดผลของนักศึกษา

“คณะกรรมการวิชาการคณะ” หมายความว่า คณะกรรมการวิชาการคณะที่นักศึกษาสังกัด

“คณะกรรมการอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร” หมายความว่า คณะกรรมการบริหารและพัฒนาหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งให้รับผิดชอบในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่ การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผลและพัฒนาหลักสูตร

“อาจารย์ประจำ” หมายความว่า บุคคลที่ดำรงตำแหน่งอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ ศาสตราจารย์ และตำแหน่งอื่นที่เทียบเท่าของมหาวิทยาลัย ตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด หรือบุคคลในองค์กรภายนอกที่มีการตกลงร่วมผลิต ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบตามพันธกิจของมหาวิทยาลัย และมีความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา สำหรับอาจารย์ประจำที่มหาวิทยาลัยรับเข้าใหม่ ตั้งแต่ข้อบังคับนี้เริ่มใช้บังคับต้องมีคะแนนทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษได้ตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

“อาจารย์ประจำหลักสูตร” หมายความว่า อาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตรที่สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบหรืออนุมัติ มีหน้าที่สอนและค้นคว้าวิจัยในสาขาวิชาดังกล่าว ทั้งนี้ สามารถเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรหลายหลักสูตรได้ในเวลาเดียวกัน

“คุณวุฒิที่สัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตร” หมายความว่า คุณวุฒิที่กำหนดไว้ในมาตรฐานสาขาวิชา หากสาขาวิชาใดยังไม่มีประกาศมาตรฐานสาขาวิชา หรือประกาศมาตรฐานสาขาวิชาไม่ได้กำหนดเรื่องนี้ไว้ ให้หมายถึง คุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับวิชาการหรือวิชาชีพของหลักสูตร หรือคุณวุฒิอื่นแต่มีประสบการณ์ตรงที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเป็นที่ประจักษ์ที่จะส่งเสริมให้การเรียนการสอนในหลักสูตร สาขาวิชานั้นบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาได้ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร โดยการพิจารณาคุณวุฒิที่สัมพันธ์กันให้อยู่ในดุลยพินิจของสภามหาวิทยาลัย

“อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร” หมายความว่า อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผลและพัฒนาหลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องอยู่ประจำหลักสูตรนั้นตลอดเวลาที่จัดการศึกษา โดยจะเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบเกิน ๑ หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้ ยกเว้น

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรพหุวิทยาการหรือสหวิทยาการ ให้เป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้อีกหนึ่งหลักสูตรในกรณีนี้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสามารถซ้ำได้ไม่เกิน ๒ คน

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า อาจารย์ที่มหาวิทยาลัยแต่งตั้งให้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาของนักศึกษาแต่ละหมู่เรียน

“อาจารย์พิเศษ” หมายความว่า ผู้สอนที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำ

“การศึกษาในระบบ” หมายความว่า การศึกษาที่กำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการศึกษา หลักสูตรระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่แน่นอน โดยได้รับประกาศนียบัตร ประกาศนียบัตรชั้นสูง อนุปริญญา ปริญญาตรี หรือคุณวุฒิทางการศึกษาอื่น ๆ ซึ่งสถาบันอุดมศึกษายอมรับ

“การศึกษานอกระบบ” หมายความว่า การศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบวิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผลความรู้ ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาโดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม

“การศึกษาตามอัธยาศัย” หมายความว่า การศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สิ่งแวดล้อม สื่อหรือแหล่งความรู้อื่น ๆ

“ภาคการศึกษาปกติ” หมายความว่า ภาคการศึกษาที่ ๑ และภาคการศึกษาที่ ๒ ที่มีการจัดการศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์

“ภาคฤดูร้อน” หมายความว่า ภาคการศึกษาหลังภาคการศึกษาที่ ๒ ของปีการศึกษาปัจจุบันและก่อนภาคการศึกษาที่ ๑ ของปีการศึกษาถัดไป ที่มีการจัดการศึกษาไม่น้อยกว่า ๘ สัปดาห์

“หลักสูตรระยะสั้น” หมายความว่า หลักสูตรที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเจาะจงเป็นเรื่อง ๆ มีระยะเวลาเรียนเทียบเท่าไม่น้อยกว่ารายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย เป็นหลักสูตรที่จัดบริการให้แก่ผู้ที่สนใจ ให้มีโอกาสเพิ่มพูนทักษะ สมรรถนะ ความรู้ทางวิชาการหรือวิชาชีพได้กว้างขวางยิ่งขึ้น เพื่อนำไปพัฒนางานและพัฒนาวิชาชีพอันจะเป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติ

“หลักสูตรฝึกอบรม” หมายความว่า หลักสูตรที่จัดบริการแก่ผู้สนใจให้มีโอกาสเพิ่มพูนทักษะ สมรรถนะ ความรู้ทางวิชาการหรือวิชาชีพได้กว้างขวางยิ่งขึ้น โดยการจัดสาระการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมาย ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีลำดับกิจกรรมอบรมที่สามารถจบได้ในตัว มีระยะเวลาอบรมไม่น้อยกว่า ๖ ชั่วโมง และมีวิธีการประเมินเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานของมหาวิทยาลัย

“หลักสูตรประกาศนียบัตร” หมายความว่า การจัดสาระการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมาย ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีลำดับกิจกรรมการเรียนรู้เทียบเท่ารายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย โดยให้นักศึกษาได้ศึกษาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งมีคุณสมบัติหรือผลลัพธ์การเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด และมีวิธีการวัดการประเมินเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานของมหาวิทยาลัย

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

“สัมฤทธิบัตรปริญญาตรี” หมายความว่า ใบรับรองความรู้ที่มหาวิทยาลัยออกให้แก่ผู้สอบได้ในรายวิชาหนึ่งตามโครงการสัมฤทธิบัตรปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย

“วุฒิบัตรหรือประกาศนียบัตร” หมายความว่า เอกสารทางการศึกษาที่มหาวิทยาลัยออกให้แก่นักศึกษาเพื่อรับรองความสามารถ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาจากการสอบผ่านรายวิชา ชุดวิชา หลักสูตรระยะสั้น หลักสูตรฝึกอบรม หรือ หลักสูตรประกาศนียบัตรที่อิงสมรรถนะหรือผลลัพธ์การเรียนรู้

“รายวิชา” หมายความว่า วิชาต่าง ๆ ที่เปิดสอนในระดับอนุปริญญาและปริญญาตรีโดยเป็นไปตามหลักสูตรของคณะนั้น

“โมดูลการเรียนรู้” หมายความว่า หน่วยการเรียนรู้ที่มีกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบสมบูรณ์แบบ โดยโมดูลการเรียนรู้ต้องระบุผลลัพธ์การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้แต่ละโมดูลการเรียนรู้อย่างชัดเจน

“กลุ่มวิชา” หมายความว่า ชุดวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ให้ความรู้เป็นองค์รวมหรือมีลักษณะเป็นการบูรณาการโดยแต่ละชุดวิชามีการจัดการเรียนการสอนต่อเนื่องเบ็ดเสร็จในระยะ เวลาหนึ่ง

“ชุดวิชา” หมายความว่า กลุ่มของรายวิชาหรือส่วนหนึ่งของรายวิชาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ให้ความรู้เป็นองค์รวม หรือมีลักษณะการนำความรู้มาบูรณาการ โดยแต่ละชุดวิชามีการจัดการเรียน การสอนเบ็ดเสร็จในระยะเวลาหนึ่ง

“หน่วยกิต” หมายความว่า มาตราที่ใช้แสดงปริมาณการศึกษาที่นักศึกษาได้รับแต่ละรายวิชา

“การสะสมหน่วยกิต” หมายความว่า ระบบทะเบียนสะสมหน่วยกิตจากรายวิชาสัมฤทธิบัตร หรือหลักสูตรระยะสั้น หรือรายวิชาที่เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

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

“ระบบคลังหน่วยกิต” หมายความว่า ระบบและกลไกในการเทียบโอนความรู้ ความสามารถและ/หรือสมรรถนะที่ได้จากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และจากประสบการณ์บุคคล มาเก็บสะสมไว้ในคลังหน่วยกิต ของมหาวิทยาลัย

“การเทียบโอนผลการเรียน” หมายความว่า การนำหน่วยกิตและค่าระดับคะแนนของรายวิชาที่เคยศึกษา ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยมาใช้โดยไม่ต้องศึกษารายวิชานั้นอีก

“การยกเว้นการเรียน” หมายความว่า การนำหน่วยกิตของรายวิชา โมดูลการเรียนรู้ กลุ่มวิชา ชุดวิชาในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยหรือจากหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่ได้ศึกษาแล้ว รวมถึงหน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพ หรือจากประสบการณ์ด้านปฏิบัติการ ประสบการณ์บุคคลมาใช้ยกเว้นการเรียน โดยไม่ต้องศึกษารายวิชา โมดูลการเรียนรู้ กลุ่มวิชา ชุดวิชาใดในหลักสูตรของมหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยจะไม่นำมาคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

“มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา” หมายความว่า ข้อกำหนดเกี่ยวกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจากการศึกษาตามมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่กำหนดขึ้นตามระดับการศึกษาแต่ละระดับ

“ผลการเรียน” หมายความว่า ความรู้ ทักษะ จริยธรรม และลักษณะบุคคลที่ได้จากการศึกษา ในระบบซึ่งสามารถแสดงในรูปของคะแนนตัวอักษร หรือแต้มระดับคะแนนที่นำมาคิดคะแนนผลการเรียนหรือคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมได้

“ผลลัพธ์การเรียนรู้” หมายความว่า ผลที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากศึกษา ฝึกอบรม หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการฝึกปฏิบัติ หรือการเรียนรู้จริงในที่ทำงานระหว่างการศึกษา

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษาที่ศึกษาในหลักสูตร ระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

“นักศึกษาระบบคลังหน่วยกิต” หมายความว่า นักศึกษาที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและลงทะเบียนเป็นนักศึกษาในระบบคลังหน่วยกิต”

“นักศึกษาสะสมหน่วยกิต” หมายความว่า นักศึกษาที่ลงทะเบียนและศึกษาเป็นรายวิชาเพื่อสะสมหน่วยกิต ในหลักสูตร ระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

“องค์กรภายนอก” หมายความว่า สถาบันอุดมศึกษาในประเทศหรือต่างประเทศที่ได้รับการรับรองจากหน่วยงานที่รับผิดชอบการศึกษาของประเทศนั้น หรือเป็นหน่วยราชการระดับกรมหรือเทียบเท่า หรือหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ หรือองค์การมหาชน หรือบริษัทเอกชนที่จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยเท่านั้น หากเป็นบริษัทเอกชนที่ไม่ได้จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ให้อยู่ในดุลยพินิจของสภามหาวิทยาลัย โดยต้องแสดงศักยภาพและความพร้อมในการร่วมผลิตบัณฑิตของบริษัทดังกล่าว และต้องให้ได้คุณภาพตามมาตรฐานการอุดมศึกษา

“การตกลงร่วมผลิต” หมายความว่า การทำข้อตกลงร่วมมืออย่างเป็นทางการระหว่างมหาวิทยาลัยกับองค์กรภายนอกในการพัฒนาและบริหารหลักสูตร โดยผ่านความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัยและองค์กร ภายนอกนั้น ๆ

“ประสบการณ์ด้านปฏิบัติการ” หมายความว่า การทำงานร่วมกับสถานประกอบการโดยมีหลักฐานรับรองผลการปฏิบัติงานที่เกิดประโยชน์กับสถานประกอบการ หรือหลักฐานรับรองมาตรฐานฝีมือแรงงาน หรือมีผลงานทางวิชาการประเภทการพัฒนาเทคโนโลยี หรือผลงานสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับภาคอุตสาหกรรมเผยแพร่มาแล้ว

“ประสบการณ์บุคคล” หมายความว่า ความสามารถและ/หรือสมรรถนะของบุคคลที่สะสมไว้จากการศึกษาด้วยตนเอง ประสบการณ์จากการทำงาน การฝึกอบรมที่สถานประกอบการจัดขึ้น การฝึกอบรมจากการปฏิบัติงาน การฝึกอาชีพ การสัมมนาและการประชุมเชิงปฏิบัติการ หรืออื่น ๆ ที่สามารถเทียบเคียงได้

“แฟ้มสะสมงาน (Portfolio)” หมายความว่า เอกสารหลักฐานที่แสดงว่ามีความรู้ตามรายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่ขอยกเว้นการเรียนรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ข้อ ๔ ให้อธิการบดีรักษาการให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจออกระเบียบ ประกาศ หรือคำสั่งเพื่อปฏิบัติตามข้อบังคับนี้

ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้อธิการบดีเป็นผู้มีอำนาจตีความและวินิจฉัยชี้ขาด

หมวด ๑
ระบบการบริหารงานวิชาการ

ข้อ ๕ มหาวิทยาลัยจัดการบริหารงานวิชาการ โดยให้มีหน่วยงาน คณะบุคคลและบุคคลดำเนินงานดังต่อไปนี้

๕.๑ สภาวิชาการ

๕.๒ คณะกรรมการวิชาการ

๕.๓ คณะกรรมการวิชาการคณะ

๕.๔ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

๕.๕ อาจารย์ที่ปรึกษา

ข้อ ๖ การแต่งตั้ง วาระการดำรงตำแหน่ง อำนาจและหน้าที่ของสภาวิชาการให้เป็นไปตามบทบัญญัติในมาตรา ๒๐ มาตรา ๒๑ และมาตรา ๒๒ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗

ข้อ ๗ ให้อธิการบดีแต่งตั้งคณะกรรมการวิชาการ ประกอบด้วย

๗.๑ อธิการบดี เป็นประธานกรรมการ

๗.๒ รองอธิการบดีที่รับผิดชอบงานวิชาการ เป็นกรรมการ

๗.๓ คณบดีทุกคณะ หัวหน้างานวิชาศึกษาทั่วไป และหัวหน้างานศูนย์ภาษา เป็นกรรมการ

๗.๔ นายทะเบียน เป็นกรรมการ

๗.๕ ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เป็นกรรมการและเลขานุการ

๗.๖ รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เป็นกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

๗.๗ บุคลากรสายสนับสนุนสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ผู้ปฏิบัติงานการประชุมตามคำแนะนำของรองอธิการบดี จำนวนไม่เกิน ๔ คน เป็นผู้ช่วยเลขานุการ

ข้อ ๘ คณะกรรมการวิชาการ มีหน้าที่ดังต่อไปนี้

๘.๑ พิจารณากลั่นกรองร่างประกาศ ระเบียบ หรือข้อบังคับที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษาก่อนนำเสนอสภาวิชาการ

๘.๒ พิจารณากลั่นกรอง กำกับ ดูแลงานวิชาการให้เป็นไปตามระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ และนโยบายของมหาวิทยาลัยให้สอดคล้องกับมาตรฐานที่คณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนด

๘.๓ พิจารณากลั่นกรองบุคคลเพื่อแต่งตั้งเป็นอาจารย์พิเศษ อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิและอาจารย์ ผู้ประสานงานรายวิชา

๘.๔ พิจารณากลั่นกรองแผนการรับนักศึกษา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๘.๕ พิจารณากลั่นกรองผู้สำเร็จการศึกษาและเสนอชื่อผู้ที่มีคุณสมบัติจะสำเร็จการศึกษา ระดับอนุปริญญา หรือปริญญาตรี หรือปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ต่อสภาวิชาการ

๘.๖ ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่อธิการบดีมอบหมาย

ข้อ ๙ คณะเป็นหน่วยงานผลิตบัณฑิตตามนโยบายของมหาวิทยาลัย ซึ่งบริหารงานวิชาการโดยคณบดีและคณะกรรมการวิชาการคณะ โดยให้อธิการบดีแต่งตั้งคณะกรรมการวิชาการคณะ ซึ่งประกอบด้วย

๙.๑ คณบดี เป็นประธาน

๙.๒ ประธานคณะกรรมการประจำหลักสูตรทุกหลักสูตร เป็นกรรมการ

๙.๓ รองคณบดีที่ดูแลงานวิชาการ เป็นกรรมการและเลขานุการ

๙.๔ หัวหน้าสำนักงานคณบดี เป็นกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

ข้อ ๑๐ คณะกรรมการวิชาการคณะ มีหน้าที่ดังต่อไปนี้

๑๐.๑ กำกับ ดูแลงานวิชาการคณะให้เป็นไปตามระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ และนโยบาย ของมหาวิทยาลัย

๑๐.๒ พิจารณากลั่นกรองอัตรากำลังผู้สอน

๑๐.๓ พิจารณากลั่นกรองการเสนอแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษา

๑๐.๔ พิจารณากลั่นกรองบุคคลเพื่อเสนอขอแต่งตั้งเป็นอาจารย์พิเศษ อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิและอาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชา ต่อคณะกรรมการวิชาการ

๑๐.๕ พิจารณากลั่นกรองแผนการรับนักศึกษา

๑๐.๖ พิจารณากลั่นกรองแผนดำเนินการพัฒนานักศึกษาตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

๑๐.๗ ปฏิบัติหน้าที่ตามที่คณบดีมอบหมาย

ข้อ ๑๑ ให้อธิการบดีแต่งตั้งคณะกรรมการอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ประกอบด้วย

๑๑.๑ ประธาน มาจากการคัดเลือกกันเองของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

๑๑.๒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร เป็นกรรมการ

๑๑.๓ กรรมการและเลขานุการ มาจากการคัดเลือกกันเองของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ข้อ ๑๒ คณะกรรมการอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีหน้าที่ ดังต่อไปนี้

๑๒.๑ วางแผน ควบคุมคุณภาพ ติดตามประเมินผลและพัฒนาหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือประกาศอื่นใดของสภาวิชาชีพ ระเบียบข้อบังคับ ประกาศ นโยบายของมหาวิทยาลัยและคณะ

๑๒.๒ จัดทำอัตรากำลังผู้สอนเสนอต่อคณะกรรมการวิชาการคณะ

๑๒.๓ เสนอแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาต่อคณะกรรมการวิชาการคณะ

๑๒.๔ เสนอบุคคลเพื่อขอแต่งตั้งเป็นอาจารย์พิเศษ อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิและอาจารย์ผู้ประสานงานรายวิชาต่อคณะกรรมการวิชาการคณะ

๑๒.๕ พิจารณาและเสนอแผนการรับนักศึกษาต่อคณะกรรมการวิชาการคณะ

๑๒.๖ เสนอแผนพัฒนานักศึกษาทุกชั้นปีตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาต่อคณะกรรมการวิชาการคณะ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๑๒.๗ ปฏิบัติหน้าที่ตามที่คณบดีมอบหมาย

ข้อ ๑๓ ให้อธิการบดีแต่งตั้งบุคคลเพื่อทำหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษา โดยมีหน้าที่ให้คำปรึกษาดูแลสนับสนุนทางด้านวิชาการ วิธีการเรียน แผนการเรียนและให้มีส่วนในการประเมินผลความก้าวหน้าในการศึกษาของนักศึกษาและภารกิจอื่นที่มหาวิทยาลัยมอบหมาย

หมวด ๒
ระบบการจัดการศึกษา

ข้อ ๑๔ การจัดการศึกษาระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี ใช้ระบบทวิภาคโดย ๑ ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ คือ ภาคการศึกษาที่ ๑ และภาคการศึกษาที่ ๒ โดยแต่ละภาคการศึกษามีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ หรือเทียบเคียงได้ไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาภาคฤดูร้อนต่อจากภาคการศึกษาที่ ๒ โดยให้มีจำนวนชั่วโมงการศึกษาในแต่ละรายวิชาเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ กรณีที่หลักสูตรใดมีเหตุอันสมควร สภามหาวิทยาลัยอาจกำหนดให้ภาคการศึกษาของหลักสูตรนั้น แตกต่างจากที่กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ได้ โดยให้มีการนับระยะเวลาในการศึกษาเทียบเคียงได้กับระบบทวิภาค โดยให้สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้กำหนด ซึ่งจะต้องแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับระบบการศึกษานั้นไว้ในหลักสูตรให้ชัดเจน ประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับระยะเวลาของหน่วยการเรียนรู้เทียบเคียงกับหน่วยกิตในระบบทวิภาค รายวิชาภาคทฤษฎีและรายวิชาภาคปฏิบัติ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม การทำโครงงาน หรือกิจกรรมอื่นใดที่เสริมสร้างการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับระบบการจัดการศึกษาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๕ การกำหนดหน่วยกิตตามระบบทวิภาค แต่ละรายวิชาให้กำหนดโดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

๑๕.๑ รายวิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๑๕.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๑๕.๓ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนามที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๑๕.๔ การทำโครงงานหรือกิจกรรมอื่นใดที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงงานหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๑๕.๕ กิจกรรมการเรียนอื่นใดที่สร้างการเรียนรู้นอกเหนือจากรูปแบบที่กำหนดข้างต้น การนับระยะเวลาในการทำกิจกรรมนั้นต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ให้เป็นไปตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด ถ้ามีการจัดการศึกษาอื่นที่ไม่ใช้ระบบทวิภาค ให้นับระยะเวลาการศึกษาและการคิดหน่วยกิต เทียบเคียงได้กับระบบทวิภาค โดยให้สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้กำหนด

ข้อ ๑๖ รูปแบบการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัย สามารถจัดการศึกษาอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือผสมผสาน ได้ดังนี้

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๑๖.๑ การศึกษาแบบเต็มเวลา (Full Time Education) เป็นการจัดการศึกษาที่มีการลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาปกติไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต และภาคฤดูร้อน ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

๑๖.๒ การศึกษาแบบไม่เต็มเวลา (Part-time Education) เป็นการจัดการศึกษาที่มีการลงทะเบียนในภาคการศึกษาปกติและภาคฤดูร้อนไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

๑๖.๓ การศึกษาแบบเฉพาะบางช่วงเวลา (Particular Time Period Education) เป็นการจัดการศึกษาในบางช่วงเวลาของปีการศึกษา หรือเป็นไปตามเงื่อนไขของหลักสูตร หรือตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๔ การศึกษาแบบทางไกล (Distance Education) เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้การสอนทางไกลผ่านระบบการสื่อสารหรือเครือข่ายสารสนเทศต่าง ๆ หรือเป็นไปตามเงื่อนไขของหลักสูตร หรือตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๕ การศึกษาแบบชุดวิชา (Module Education) เป็นการจัดการศึกษาเป็นชุดรายวิชา หรือกลุ่มวิชา ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๖ การศึกษาแบบเรียนครั้งละรายวิชา (Block Course Education) เป็นการจัดการศึกษาที่มีระยะเวลาการศึกษาและการคิดหน่วยกิตเทียบเคียงระบบทวิภาคของรายวิชานั้น ๆ ตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาระดับอนุปริญญา ปริญญาตรี และปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) หรือตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๗ การศึกษานานาชาติ (International Education) เป็นการจัดการศึกษาโดยใช้ภาษาต่างประเทศทั้งหมด ซึ่งอาจจะเป็นความร่วมมือของสถานศึกษา หรือหน่วยงานในประเทศ หรือต่างประเทศ และมีการจัดการให้มีมาตรฐานเช่นเดียวกับหลักสูตรสากล

๑๖.๘ การศึกษาแบบสะสมหน่วยกิต (Pre-degree Education) เป็นการศึกษาจากรายวิชาสัมฤทธิบัตร หรือหลักสูตรระยะสั้น หรือรายวิชาที่เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยเพื่อสะสมหน่วยกิตในระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี หรือระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)

๑๖.๙ การจัดการศึกษาคลังหน่วยกิต เป็นการจัดการศึกษาที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียน มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยไม่กำหนดอายุและคุณวุฒิของผู้เรียน เป็นการเชื่อมโยงทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสะสมผลการเรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้จากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ไว้ในคลังหน่วยกิต คณะที่ประสงค์จะเปิดดำเนินการหลักสูตรในระบบคลังหน่วยกิตในระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้กระทำได้เมื่อได้รับความเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย โดยผ่านความเห็นจากสภาวิชาการ และให้มหาวิทยาลัยยื่นขอขึ้นทะเบียนต่อคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เพื่อพิจารณาขึ้นทะเบียนตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไข ต่อไปนี้

๑๖.๙.๑ มหาวิทยาลัยกำหนดระเบียบคลังหน่วยกิต ที่ครอบคลุมตั้งแต่การรับผู้เรียนเข้ามาสะสมหน่วยกิต การสะสมหน่วยกิต (Credit Depository) จากผลการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย การเรียกใช้หน่วยกิต (Credit Reimbursement) รายละเอียดของผู้เรียน (Learner Attributes) รายละเอียดที่มาของหน่วยกิตที่สะสมไว้

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

(Credit Attributes) การทำให้มั่นใจว่าข้อมูลและสารสนเทศเกี่ยวกับผู้เรียนและหน่วยกิตที่สะสมไว้มีคุณภาพ (Quality) มีความพร้อมใช้ (Availability) มีความมั่นคง (Security) และมีการยืนยันตัวตนของผู้เรียน (Authentication) แล้วจัดทำเป็นข้อเสนอขอขึ้นทะเบียนที่มีรายละเอียดข้างต้นครบถ้วน

๑๖.๙.๒ ต้องเป็นหลักสูตรในสาขาวิชาที่คณะกรรมการมาตรการอุดมศึกษารับทราบการเปิดดำเนินการหลักสูตรแล้ว

๑๖.๙.๓ กรณีเป็นหลักสูตรที่มีองค์กรวิชาชีพ ต้องเป็นหลักสูตรที่องค์กรวิชาชีพนั้น ๆ ให้การรับรองแล้วและหากนำมาดำเนินการในระบบคลังหน่วยกิต ต้องแจ้งให้องค์กรวิชาชีพรับทราบอีกครั้งหนึ่ง

๑๖.๙.๔ การเทียบโอนผลการเรียน และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่รวมถึงการเทียบโอนประสบการณ์รวมทั้งหลักเกณฑ์ กลไก และวิธีการในการประเมินผลการเรียน ผลลัพธ์การเรียนรู้ และประสบการณ์บุคคลของผู้เรียนให้เป็นไปตามระเบียบ ข้อบังคับ หรือประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๙.๕ คณะต้องจัดให้มีบุคลากรหรือหน่วยงาน รับผิดชอบเฉพาะสำหรับดำเนินการในระบบคลังหน่วยกิต เพื่อทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน และดำเนินการให้มีการสะสมหน่วยกิตตามที่กำหนด

๑๖.๙.๖ มหาวิทยาลัยจัดทำรายงานผลการดำเนินงานเสนอต่อคณะกรรมการเป็นประจำทุกปีหลังสิ้นปีการศึกษา

๑๖.๑๐ การศึกษาหลักสูตรควบระดับปริญญาตรีสองปริญญาในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน (Dual Bachelor's Degree Program) เป็นหลักสูตรระดับปริญญาตรีสองหลักสูตรในสาขาวิชาที่ต่างกันภายในมหาวิทยาลัยเดียวกัน ที่ให้ผู้เรียนศึกษาพร้อมกันโดยผู้สำเร็จการศึกษาจะได้รับปริญญาจากทั้งสองหลักสูตรการจัดการศึกษาให้เป็นไปตามกฎกระทรวงมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ ต้องมี ความพร้อมสำหรับการจัดการศึกษาหลักสูตรควบระดับ โดยเป็นไปตามกฎกระทรวงมาตรฐานการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๕ โดยมหาวิทยาลัยต้องจัดทำประกาศกำหนดหลักสูตรที่จะนำมาจัดการศึกษาควบระดับปริญญาสองปริญญา หลักเกณฑ์การรับนักศึกษา คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา วิธีการศึกษา การวัดผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จของนักศึกษาในหลักสูตรควบระดับปริญญาตรีสองปริญญาให้ชัดเจน หลักสูตรที่จะนำมาจัดการศึกษาแบบควบระดับปริญญาตรีสองปริญญา ต้องเป็นหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยเปิดสอนแยกเป็นสองหลักสูตร และมหาวิทยาลัยกำหนดวิชาที่สามารถเรียนร่วมกันได้และวิชาเฉพาะที่ต้องการให้ศึกษาในทั้งสองหลักสูตรให้ครบถ้วนและชัดเจนตามโครงสร้างหลักสูตร ทั้งจำนวนวิชา จำนวนหน่วยกิต และบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีของทั้งสองหลักสูตร จำนวน คุณวุฒิ และคุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร ให้เป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐาน การอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๑๖.๑๑ การศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรีปริญญาที่ ๒ (The Second Bachelor's Degree program) เป็นการจัดการศึกษาที่ให้ผู้เรียนที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีแล้วมาศึกษาในระดับปริญญาตรีเพื่อรับปริญญาที่ ๒ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๑๒ การศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยอาจมีการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ เน้นความรู้และทักษะด้านวิชา สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างสร้างสรรค์ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๑๓ การศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรีแบบก้าวหน้า (Bachelor's Honors Program) เป็นการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถระดับสูงโดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว แต่ให้เสริมศักยภาพของผู้เรียนโดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้วและสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ทำวิจัยทางวิชาการที่ลุ่มลึก ต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษา ไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๑๔การศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เน้นความรู้ สมรรถนะและทักษะด้านวิชาการและวิชาชีพหรือมีสมรรถนะและทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น ๆ โดยผ่านการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ตามประกาศของมหาวิทยาลัยหลักสูตรแบบนี้เท่านั้นที่จัดหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ได้ โดยถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาตรีและจะต้องสะท้อนปรัชญาและเนื้อหาสาระของหลักสูตรปริญญาตรีนั้น ๆ โดยครบถ้วน และให้ระบุคำว่า "ต่อเนื่อง" ในวงเล็บต่อท้ายชื่อหลักสูตร สถาบันอุดมศึกษาที่ต้องการผลิตบุคลากรในระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการปฏิบัติการหรือทักษะวิชาชีพอยู่แล้วให้มีความรู้ด้านวิชาการมากยิ่งขึ้น รวมทั้งได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงเพิ่มเติม เพื่อให้บัณฑิต จบไปเป็นนักปฏิบัติเชิงวิชาการ โดยเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมระหว่างสถานประกอบการกับสถาบันอุดมศึกษา และการบริหารจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการภาคทฤษฎีและปฏิบัติในบริบทของการทำงานตามสภาพจริง เพื่อให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามโจทย์ความต้องการนักปฏิบัติขั้นสูงตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรในด้านอาจารย์ผู้สอนจำนวนหนึ่งต้องเป็นผู้มีประสบการณ์ด้านปฏิบัติการมาแล้ว และหากเป็นผู้สอนจากสถานประกอบการต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

๑๖.๑๕ การศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ เป็นหลักสูตรสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ สมรรถนะทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการชั้นสูงโดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้วให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และทำวิจัยที่ลุ่มลึกหรือได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงในองค์กรหรือสถานประกอบการ ต้องมีการเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษา ไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๑๖ การศึกษาหลักสูตรเพื่อยกระดับสมรรถนะกำลังคนวัยแรงงานเพื่ออนาคต (Upskill/Reskill) เป็นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตและ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

พัฒนาทักษะเพื่ออนาคต ภายในสถาบันการศึกษาที่ได้มาตรฐาน ยกระดับทักษะฝีมือแรงงานของประเทศไทยให้มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบัน แสวงหาความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการสร้างแพลตฟอร์มการพัฒนาและบริหารจัดการหลักสูตรอุดมศึกษาในรูปแบบ Modular Education และ/หรือ Modular Curriculum และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอดชีวิตและทักษะเพื่ออนาคต

๑๖.๑๗ การจัดการศึกษาโครงการเรียนล่วงหน้า (Advanced Placement Program) เป็นการจัดการศึกษาโดยความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย กับโรงเรียน สถาบันการศึกษาทั้งภายในประเทศและต่างประเทศที่เข้าร่วมโครงการโดยผู้เรียนของโรงเรียน สถาบันการศึกษาที่เข้าร่วมโครงการสามารถลงทะเบียนวิชาเรียนในรายวิชาเรียนล่วงหน้าและเมื่อผ่านการวัดผลตามผลการเรียนที่กำหนดไว้ สามารถนำรายวิชาเรียนนั้นมาเทียบโอนผลการเรียนในหลักสูตรได้โดยให้นำระดับคะแนนมาคำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมด้วย หรือ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๖.๑๘ การศึกษารูปแบบอื่น ๆ ที่เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด ๓
หลักสูตรการศึกษาและโครงสร้างหลักสูตร

ข้อ ๑๗ หลักสูตรการศึกษาจัดไว้ ๒ ระดับ ดังนี้

๑๗.๑ หลักสูตรระดับอนุปริญญา จัดไว้ ๒ ประเภท ดังนี้

๑๗.๑.๑ หลักสูตรอนุปริญญา (๒ ปี) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๖๐ หน่วยกิต มีระยะเวลาการศึกษาปกติ ๒ ปีการศึกษา ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๖ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๗.๑.๒ หลักสูตรอนุปริญญา (๓ ปี) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๙๐ หน่วยกิต มีระยะเวลาการศึกษาปกติ ๓ ปีการศึกษา ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๖ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๙ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๗.๒ หลักสูตรระดับปริญญาตรี จัดไว้ ๕ ประเภท ดังนี้

๑๗.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต มีระยะเวลาศึกษาปกติ ๔ ปีการศึกษา ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๗.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต มีระยะเวลาศึกษาปกติ ๕ ปีการศึกษา ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๗.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๘๐ หน่วยกิต มีระยะเวลาศึกษาปกติไม่น้อยกว่า ๖ ปีการศึกษา ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๑๘ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๑๗.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต มีระยะเวลาศึกษาปกติ ๒ ปีการศึกษา ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๖ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา ทั้งนี้ ให้นับเวลาศึกษาจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น

๑๗.๒.๕ หลักสูตรปริญญาตรีสองปริญญา มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต มีระยะเวลาศึกษาปกติ ๕ ปีการศึกษา ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลาและไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

ข้อ ๑๘ โครงสร้างหลักสูตร

โครงสร้างหลักสูตรอนุปริญญาและหลักสูตรปริญญาตรีประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิต ของแต่ละหมวดวิชา ดังนี้

๑๘.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายความว่า หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ให้พร้อมสำหรับโลกในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เป็นบุคคลผู้ใฝ่รู้และมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ อย่างครบถ้วน เป็นผู้ตระหนักรู้ถึงการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหา เป็นผู้ที่สามารถสร้างโอกาสและคุณค่าให้ตนเองและสังคม รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก เป็นบุคคลที่ดำรงตนเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีจริยธรรมและยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง รู้คุณค่าและรักษ์ชาติกำเนิด ร่วมมือรวมพลังเพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม

การจัดการเรียนการสอนอาจจัดวิชาศึกษาทั่วไปในลักษณะจำแนกเป็นรายวิชาหรือลักษณะบูรณาการใด ๆ ก็ได้ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยให้มีจำนวนหน่วยไม่น้อยกว่า ๒๔ หน่วยกิต ทั้งหลักสูตรระดับอนุปริญญา (๒ ปี และ ๓ ปี) และหลักสูตรระดับปริญญาตรี ซึ่งต้องแสดงการวัดและประเมินผลที่สะท้อนการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปได้อย่างชัดเจน

การจัดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้นรายวิชาที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือระดับอนุปริญญา ทั้งนี้ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๘.๒ หมวดวิชาเฉพาะ หมายความว่า วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมของหมวดวิชาเฉพาะดังนี้

๑๘.๒.๑ หลักสูตรอนุปริญญา (๒ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต หากจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกและวิชาโท วิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๒๑ หน่วยกิต และวิชาโทต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต

๑๘.๒.๒ หลักสูตรอนุปริญญา (๓ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๔๕ หน่วยกิต หากจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกและวิชาโท วิชาเอกต้องมีจำนวน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หน่วยกิต ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และวิชาโทต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต

๑๘.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาการให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

๑๘.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต โดยต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า ๓๖ หน่วยกิต และทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๒๔ หน่วยกิต

สำหรับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๔๒ หน่วยกิต ในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎี ไม่น้อยกว่า ๑๘ หน่วยกิต

๑๘.๒.๕ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๙๐ หน่วยกิต

๑๘.๒.๖ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะรวม ไม่น้อยกว่า ๑๐๘ หน่วยกิต

หลักสูตรระดับปริญญาตรี อาจจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกเดี่ยว วิชาเอกคู่ หรือวิชาเอกและวิชาโทก็ได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิต ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และมีวิชาโทต้องมีจำนวนหน่วยกิต ไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีก ไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้า ผู้เรียนต้องเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

๑๘.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี หมายความว่า วิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรระดับอนุปริญญาหรือหลักสูตรระดับปริญญาตรี ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

มหาวิทยาลัยอาจยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี ให้กับนักศึกษาที่มีความรู้ความสามารถที่สามารถวัดมาตรฐานได้ โดยเป็นไปตามหลักเกณฑ์และวิธีการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการเรียนในระดับอุดมศึกษาที่คณะกรรมการกำหนด ทั้งนี้ นักศึกษาต้องศึกษาให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตรที่เข้าศึกษา

๑๘.๔ หลักสูตรปริญญาตรีสองปริญญา เป็นหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยเปิดสอนแยกเป็นสองหลักสูตรและมหาวิทยาลัยกำหนดวิชาที่สามารถเรียนร่วมกันได้และวิชาเฉพาะที่ต้องการให้ศึกษาในทั้งสองหลักสูตรให้ครบถ้วนและชัดเจนตามโครงสร้างหลักสูตร ทั้งจำนวนวิชา จำนวนหน่วยกิตและบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นไปตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีของทั้งสองหลักสูตร จำนวน คุณวุฒิและคุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร ให้เป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หมวด ๔
การรับนักศึกษาและคุณสมบัติของผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษา

ข้อ ๑๙ การรับสมัคร การคัดเลือก การรับเข้าศึกษา และการรายงานตัวเข้าเป็นนักศึกษาแต่ละรูปแบบการจัดการศึกษาให้เป็นไปตามเงื่อนไข หลักเกณฑ์ และวิธีการ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๐ คุณสมบัติของผู้สมัครเข้ารับการศึกษาในหลักสูตรแต่ละรูปแบบการจัดการศึกษาให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๑ ให้มหาวิทยาลัยออกประกาศเกี่ยวกับคุณสมบัติของผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษาแต่ละหลักสูตรเพิ่มเติมได้

ข้อ ๒๒ กรณีที่มหาวิทยาลัยมีการรับนักศึกษาชาวต่างชาติหรือนักศึกษาพิการ ให้เป็นไปตามระเบียบ ประกาศ ข้อบังคับ ของมหาวิทยาลัย

หมวด ๕
การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและการลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๒๓ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา สำหรับการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)

๒๓.๑ ผู้มีสิทธิเข้าศึกษาต้องยืนยันสิทธิเข้าศึกษา พร้อมชำระค่าธรรมเนียมการศึกษา ค่าลงทะเบียนเรียน และส่งหลักฐาน ตามประกาศของมหาวิทยาลัยจึงจะมีสภาพเป็นนักศึกษา

๒๓.๒ ถ้าผู้มีสิทธิเข้าศึกษาไม่ยืนยันสิทธิเข้าศึกษา หรือไม่ชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาและค่าลงทะเบียนเรียน ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ให้ถือว่าผู้นั้นสละสิทธิเข้าศึกษา เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัย

๒๓.๓ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาสำหรับการจัดการศึกษารูปแบบอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หากมหาวิทยาลัยตรวจพบว่า ผู้ซึ่งได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาใช้เอกสารหลักฐานประกอบ การขึ้นทะเบียนนักศึกษาอันเป็นเท็จ มหาวิทยาลัยสามารถเพิกถอนสภาพการเป็นนักศึกษาได้

ข้อ ๒๔ การลงทะเบียนเรียน

๒๔.๑ นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียน โดยชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาและค่าลงทะเบียนเรียนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดในแต่ละภาคการศึกษา หากพ้นกำหนดจะถือว่าพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา เว้นแต่มีการชำระเงินเพื่อรักษาสภาพนักศึกษา

๒๔.๒ กำหนดการลงทะเบียน วิธีการลงทะเบียน และการชำระค่าธรรมเนียมการศึกษา ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๔.๓ การลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาเต็มเวลาในแต่ละภาคการศึกษาปกติ

๒๔.๓.๑ นักศึกษาเต็มเวลา จันทร์-ศุกร์ ให้ลงทะเบียนเรียนไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิตและไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต การลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนเรียนไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๒๔.๓.๒ นักศึกษาเต็มเวลา เสาร์-อาทิตย์ ให้ลงทะเบียนเรียนไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิตและไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต การลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนเรียนไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

๒๔.๔ การลงทะเบียนเรียนสำหรับนักศึกษาเต็มเวลาในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนเรียนไม่เกิน ๙ หน่วยกิตและต้องลงทะเบียนเรียนในรายวิชาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้

๒๔.๔.๑ รายวิชาที่หลักสูตรกำหนดไว้ในแผนการเรียน

๒๔.๔.๒ รายวิชาที่เคยเรียนและได้ผลการประเมินไม่ผ่าน หรือรายวิชาที่จำเป็นต้องเรียนให้ครบโครงสร้างเพื่อออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสำเร็จการศึกษา

๒๔๔๓ รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือรายวิชาเทียบเคียงในกลุ่มเดียวกันไม่สามารถลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อนได้

๒๔.๕ การลงทะเบียนเรียน สำหรับการจัดการศึกษารูปแบบอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศ ของมหาวิทยาลัย

๒๔.๖ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือรายวิชาเทียบเคียงในกลุ่มเดียวกัน สามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่นร่วมได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต สำหรับการลงทะเบียนเรียนรายวิชาสหกิจศึกษา ไม่สามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่นร่วมได้

๒๔.๗ นักศึกษาที่ไม่ลงทะเบียนเรียนตามวันและเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดจะถูกปรับค่าลงทะเบียนเรียนล่าช้าเป็นรายวันตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๒๔.๘ นักศึกษาที่มีเหตุอันสมควรและประสงค์จะลงทะเบียนเรียนภายหลังระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดต้องได้รับอนุมัติจากอธิการบดี หรือรองอธิการบดีที่ได้รับมอบหมาย

๒๔.๙ นักศึกษาที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาในหลักสูตรหนึ่งสามารถขอลงทะเบียนเรียน ในหลักสูตรอื่นได้อีกหลักสูตรหนึ่ง และขอรับปริญญาได้ทั้งสองหลักสูตร ทั้งนี้ต้องเป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๔.๑๐ในกรณีที่มีเหตุอันควร มหาวิทยาลัยอาจงดสอนรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง หรือจำกัดจำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง

๒๔.๑๑ ผู้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษา ไม่มีสิทธิลงทะเบียนเรียน หากผู้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาลงทะเบียนเรียน ให้ถือว่าการลงทะเบียนนั้นไม่สมบูรณ์

๒๔.๑๒ นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนต่างมหาวิทยาลัยได้ โดยความเห็นชอบของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๕ การลงทะเบียนเรียน สำหรับการจัดการศึกษารูปแบบอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๖ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาที่มีวิชาบังคับก่อน (Pre-requisite)

๒๖.๑ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนรายวิชาที่เป็นวิชาบังคับก่อนและได้ระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า “D” หรือ “P” หรือ “S” ก่อนลงทะเบียนรายวิชาต่อเนื่อง มิฉะนั้นให้ถือว่าการลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่อเนื่องเป็นโมฆะ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๒๖.๒ นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่อเนื่องควบคู่กับรายวิชาบังคับก่อนที่เคยสอบตก (F) มาแล้วในภาคการศึกษาก่อน โดยความเห็นชอบของอาจารย์ประจำวิชา ทั้งนี้หากนักศึกษาสอบตกซ้ำในรายวิชาบังคับก่อน ผลการเรียนรายวิชาต่อเนื่องไม่ถือเป็นโมฆะ

๒๖.๓ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่อเนื่องควบคู่กับรายวิชาบังคับก่อน หากขอถอนหรือยกเลิกรายวิชาบังคับก่อนจะต้องถอนหรือยกเลิกรายวิชาต่อเนื่องในคราวเดียวกันด้วย หากไม่ถอนหรือยกเลิกรายวิชาต่อเนื่องให้ถือว่าการลงทะเบียนเรียนรายวิชาต่อเนื่องนั้นเป็นโมฆะ

๒๖.๔ กรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชาบังคับก่อนและรายวิชาต่อเนื่องไม่เป็นไปตามข้างต้นให้เสนอต่อคณะกรรมการวิชาการพิจารณา

ข้อ ๒๗ การลงทะเบียนเรียนซ้ำ

๒๗.๑ รายวิชาใดที่มีการลงทะเบียนเรียน และมีระดับคะแนนเป็น “F” หากมีการลงทะเบียนเรียนรายวิชาเดิมนั้นซ้ำครั้งเดียวหรือหลายครั้ง ให้ใช้ระดับคะแนนที่ได้คะแนนสูงสุดมาใช้คำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ย ทั้งนี้รายวิชาที่มีระดับคะแนนเป็น “F” จะยังคงปรากฏอยู่ในหลักฐานทางทะเบียนของภาคการศึกษานั้น

๒๗.๒ รายวิชาใดที่มีการลงทะเบียนเรียน และมีระดับคะแนนเป็น “D” หรือ “D^{+}” หากมีการลงทะเบียนเรียนรายวิชาเดิมนั้นซ้ำครั้งเดียวหรือหลายครั้ง ให้ใช้ระดับคะแนนที่ได้คะแนนสูงสุดมาใช้คำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ย ทั้งนี้รายวิชาที่มีระดับคะแนนเป็น “D” หรือ “D^{+}” จะยังคงปรากฏอยู่ในหลักฐานทางทะเบียนของภาคการศึกษานั้น

ข้อ ๒๘ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาโดยไม่นับหน่วยกิต (Audit)

๒๘.๑ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาโดยไม่นับหน่วยกิตหมายความว่า การลงทะเบียนเรียนรายวิชาโดยไม่นับหน่วยกิตรวมเข้ากับจำนวนหน่วยกิตในภาคการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตตามหลักสูตร

๒๘.๒ นักศึกษาจะลงทะเบียนรายวิชาโดยไม่นับหน่วยกิตได้ก็ต่อเมื่อได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนรายวิชานั้น

ข้อ ๒๙ การเปิดหมู่พิเศษ (หมู่เรียนที่สอนนอกแผนการเรียน)

มหาวิทยาลัยเปิดหมู่พิเศษ (หมู่เรียนที่สอนนอกแผนการเรียน) ให้เฉพาะกรณีดังต่อไปนี้

๒๙.๑ เป็นภาคการศึกษาสุดท้ายที่นักศึกษาจะสำเร็จการศึกษาหรือภาคการศึกษาก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น และรายวิชาที่จะเรียนตามโครงสร้างของหลักสูตรไม่เปิดสอนหรือเปิดสอนแต่นักศึกษาไม่สามารถลงทะเบียนเรียนได้

๒๙.๒ รายวิชาดังกล่าวไม่มีเปิดสอนอีกอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของหลักสูตรหรือนักศึกษาได้ผลการเรียนของรายวิชานั้นเป็น “F” หรือ “NP” หรือ “U”

ทั้งนี้ รายวิชาที่ขอเปิดจะต้องมีเวลาเรียนและเวลาสอบไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาอื่น ๆ ในตารางเรียนปกติและนักศึกษาต้องยื่นคำร้องขอเปิดหมู่พิเศษ (หมู่เรียนที่สอนนอกแผนการเรียน) ภายในสัปดาห์แรกของการเปิดภาคการศึกษาและจำนวนหน่วยกิตรวมให้เป็นไปตามข้อ ๑๖.๑

ข้อ ๓๐ การขอเพิ่มรายวิชา ขอถอนรายวิชา และขอยกเลิกรายวิชา

๓๐.๑ การขอเพิ่มรายวิชา ขอถอนรายวิชา และยกเลิกรายวิชาต้องได้รับอนุมัติจากคณบดี โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๓๐.๒ การขอเพิ่มรายวิชาหรือขอถอนรายวิชาต้องกระทำภายใน ๓ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติหรือภายในสัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน ทั้งนี้จำนวนหน่วยกิตต้องเป็นไปตามข้อ ๑๖.๑ แต่จำนวนหน่วยกิตที่คงเหลือจะต้องไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต

๓๐.๓ การขอยกเลิกรายวิชา ต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนการสอบปลายภาคการศึกษา ไม่น้อยกว่า ๑ สัปดาห์

ข้อ ๓๑ การลงทะเบียนเพื่อรักษาสภาพนักศึกษา

๓๑.๑ นักศึกษาที่ลาพักการเรียนหรือถูกมหาวิทยาลัยสั่งให้พักการเรียน จะต้องชำระเงินค่าธรรมเนียมรักษาสภาพนักศึกษาตามประกาศของมหาวิทยาลัยมิฉะนั้นจะพ้นสภาพนักศึกษา

๓๑.๒ การลงทะเบียนเพื่อรักษาสภาพนักศึกษาให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน ๓ สัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติหรือภายในสัปดาห์แรกจากวันเปิดภาคการศึกษาภาคฤดูร้อน มิฉะนั้นจะต้องเสียค่าปรับตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๖
การเรียน การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สหกิจศึกษา หรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น

ข้อ ๓๒ การเรียน

นักศึกษาต้องมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้นจึงจะมีสิทธิสอบปลายภาค ในกรณีที่นักศึกษามีเวลาเรียนน้อยกว่าร้อยละ ๘๐ แต่ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ ให้ยื่นคำร้องขอมีสิทธิสอบพร้อมหลักฐานแสดงเหตุจำเป็นของการขาดเรียนต่ออาจารย์ผู้สอน โดยผ่านความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา และให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการวิชาการคณะของรายวิชานั้น ๆ ก่อนการสอบปลายภาค ๑ สัปดาห์ สำหรับนักศึกษาที่มีเวลาเรียนน้อยกว่าร้อยละ ๖๐ อยู่ในดุลยพินิจคณะกรรมการวิชาการคณะ

ข้อ ๓๓ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สหกิจศึกษา หรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น

๓๓.๑ นักศึกษาต้องฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา หรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น อย่างใดอย่างหนึ่งตามรายละเอียดที่ระบุไว้ในหลักสูตร

๓๓.๒ นักศึกษาต้องผ่านรายวิชาการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือเตรียมสหกิจศึกษาหรือการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีชื่อเป็นอย่างอื่นก่อน จึงจะสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ สหกิจศึกษา หรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น

๓๓.๓ ในระหว่างการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา หรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น นักศึกษาจะต้องประพฤติตนตามระเบียบและปฏิบัติตามข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยและหน่วยงานฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา หรือการฝึก

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ประสบการณ์วิชาชีพที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น หากฝ่าฝืน อาจารย์นิเทศก์ หรือพี่เลี้ยงในหน่วยงานฝึก อาจพิจารณาส่งตัวกลับและดำเนินการให้ฝึกใหม่อีกครั้ง

กรณีการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือสหกิจศึกษา หรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น ไม่เป็นไปตามข้างต้นให้คณะกรรมการวิชาการพิจารณา

หมวด ๗
การวัดและประเมินผล

ข้อ ๓๔ ให้มีการประเมินผลการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรเป็น ๒ ระบบ ดังนี้

๓๔.๑ ระบบมีค่าระดับคะแนน แบ่งเป็น ๘ ระดับ

ระดับคะแนน	ความหมาย	ค่าระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	๔.๐๐
B^+	ดีมาก (Very Good)	๓.๕๐
B	ดี (Good)	๓.๐๐
C^+	ดีพอใช้ (Fairly Good)	๒.๕๐
C	พอใช้ (Fair)	๒.๐๐
D^+	อ่อน (Poor)	๑.๕๐
D	อ่อนมาก (Very Poor)	๑.๐๐
F	ตก (Fail)	๐.๐๐

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินผลการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ของหลักสูตร โดยมีค่าระดับคะแนนที่จะนำมาใช้คำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสม กรณีที่นักศึกษาได้ระดับคะแนน “F” ในรายวิชาบังคับให้ลงทะเบียนเรียนใหม่จนกว่าจะสอบได้ สำหรับรายวิชาเลือกนักศึกษาได้ระดับคะแนน “F” สามารถเปลี่ยนไปเรียนรายวิชาอื่นได้

การประเมินผลการเรียนรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ รายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ รายวิชาเตรียมสหกิจศึกษา รายวิชาสหกิจศึกษา หรือการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่นต้องได้ระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า “C” หากได้ระดับคะแนนต่ำกว่า “C” ถือว่าสอบตกและต้องลงทะเบียนเรียนใหม่

๓๔.๒ ระบบไม่มีค่าระดับคะแนน กำหนดสัญลักษณ์การประเมินผล ดังนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
PD (Pass with Distinction)	ผลการประเมินผ่านดีเยี่ยม
P (Pass)	ผลการประเมินผ่าน
NP (No Pass)	ผลการประเมินไม่ผ่าน
S (Satisfactory)	เป็นที่พอใจ
U (Unsatisfactory)	ไม่เป็นที่พอใจ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๓๔.๒.๑ PD (Pass with Distinction) ใช้สำหรับการประเมินผ่านดีเยี่ยม ในรายวิชาที่มีการลงทะเบียนเรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะ วิชาปรับพื้นฐาน หรือรายวิชาเสริมพื้นฐาน ที่นำมานับหน่วยกิตเพื่อใช้พิจารณาให้ครบตามโครงสร้างหลักสูตร

๓๔.๒.๒ P (Pass) ใช้สำหรับการประเมินผ่านในรายวิชาที่มีการลงทะเบียนเรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะ วิชาปรับพื้นฐาน หรือรายวิชาเสริมพื้นฐาน ที่นำมานับหน่วยกิตเพื่อใช้พิจารณาให้ครบตามโครงสร้างหลักสูตร

๓๔.๒.๓ NP (No Pass) ใช้สำหรับการประเมินไม่ผ่านในรายวิชาที่มีการลงทะเบียนเรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะ วิชาปรับพื้นฐาน หรือรายวิชาเสริมพื้นฐาน ที่นำมานับหน่วยกิต เพื่อใช้พิจารณาให้ครบตามโครงสร้างหลักสูตร

๓๔.๒.๔ S (Satisfactory) ใช้สำหรับการประเมินเป็นที่พอใจในรายวิชาที่มีการลงทะเบียนเรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะ วิชาปรับพื้นฐาน หรือรายวิชาเสริมพื้นฐาน ที่ไม่นำมานับหน่วยกิตเพื่อใช้พิจารณาให้ครบตามโครงสร้างหลักสูตร

๓๔.๒.๕ U (Unsatisfactory) ใช้สำหรับการประเมินไม่เป็นที่พอใจในรายวิชาที่มีการลงทะเบียนเรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะ วิชาปรับพื้นฐาน หรือรายวิชาเสริมพื้นฐาน ที่ไม่นำมานับหน่วยกิตเพื่อใช้พิจารณาให้ครบตามโครงสร้างหลักสูตร

๓๔.๓ สัญลักษณ์อื่น ดังนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
I (Incomplete)	ผลการประเมินยังไม่สมบูรณ์
W (Withdraw)	การยกเลิกการเรียน
T (Transfer of Credits)	การเทียบโอนหน่วยกิต
AE (Absent from Examination)	ขาดสอบปลายภาค
Au (Audit)	การลงทะเบียนเรียนรายวิชาโดยไม่นับหน่วยกิต
CE (Credits from Examination)	ผลการประเมินจากการทดสอบที่คณะหรือหลักสูตรจัดสอบ
CP (Credits from Portfolio)	ผลการประเมินจากแฟ้มสะสมงาน
CS (Credits from Standardized Tests)	ผลการประเมินจากการทดสอบมาตรฐาน
CT (Credits from Training)	ผลการประเมินจากการฝึกอบรม

๓๔.๓.๑ I (Incomplete) ใช้สำหรับการบันทึกการประเมินผลในรายวิชาที่ผลการเรียนไม่สมบูรณ์เมื่อสิ้นภาคการศึกษา นักศึกษาที่ได้ “I” จะต้องติดต่ออาจารย์ผู้สอนเพื่อดำเนินการแก้ “I” ให้เสร็จสิ้นภายในภาคการศึกษาถัดไป ถ้านักศึกษาไม่ติดต่ออาจารย์ผู้สอนให้อาจารย์ผู้สอนประเมินผลการเรียนจากคะแนนที่มีอยู่ หากไม่มีการส่งผลการเรียนตามกำหนดมหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนระดับคะแนนเป็น “F” เว้นแต่กรณีที่ไม่ใช่ความบกพร่องของนักศึกษาให้คณะกรรมการวิชาการพิจารณา

๓๔.๓.๒ W (Withdraw) ใช้สำหรับการบันทึกรายวิชาที่ได้รับการอนุมัติให้ยกเลิกรายวิชานั้นโดยต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้น ก่อนกำหนดสอบปลายภาค ๑ สัปดาห์ หรือตามที่

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

มหาวิทยาลัยกำหนดและใช้ในกรณีที่นักศึกษาลาพักการศึกษาหรือถูกสั่งให้พักการศึกษาหลังจากลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้นแล้ว

๓๔.๓.๓ T (Transfer of Credits) ใช้สำหรับบันทึกการเทียบโอนหน่วยกิตเพื่อยกเว้นการเรียนรายวิชา

๓๔.๓.๔ AE (Absence from Examination) ใช้สำหรับการบันทึกกรณีนักศึกษาขาดสอบปลายภาค ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอสอบปลายภาคต่อคณะที่รายวิชานั้นสังกัด ภายใน ๒ สัปดาห์หลังจากเปิดภาคการศึกษาถัดไป เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการวิชาการคณะพิจารณา เมื่อได้รับอนุญาตให้สอบปลายภาค คณะที่รายวิชานั้นสังกัด จัดวัน - เวลา และคณะกรรมการคุมสอบสำหรับนักศึกษาขาดสอบปลายภาคหากนักศึกษาไม่มาสอบภายในวัน - เวลาที่กำหนด หรือไม่ได้รับอนุญาตให้สอบ ให้อาจารย์ผู้สอนส่งผลการเรียนตามคะแนนที่มีอยู่หากอาจารย์ผู้สอนไม่ส่งผลการเรียนตามกำหนดมหาวิทยาลัยจะเปลี่ยนระดับคะแนนเป็น “F”

๓๔.๓.๕ Au (Audit) ใช้สำหรับการบันทึกรายวิชาที่มีการลงทะเบียนเรียนโดยไม่นับหน่วยกิต

๓๔.๓.๖ CE (Credits from Examination) ใช้สำหรับการประเมินการเทียบความรู้ และการให้หน่วยกิตสำหรับการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย หรือประสบการณ์ทำงาน โดยใช้หลักเกณฑ์การประเมินจากการทดสอบที่คณะ หรือหลักสูตรจัดสอบเอง

๓๔.๓.๗ CP (Credits from Portfolio) ใช้สำหรับการประเมินการเทียบความรู้และการให้หน่วยกิตสำหรับการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย หรือประสบการณ์ทำงาน โดยใช้หลักเกณฑ์การประเมินจากการเสนอแฟ้มสะสมงาน

๓๔.๓.๘ CS (Credits from Standardized Tests) ใช้สำหรับการประเมินการเทียบความรู้และการให้หน่วยกิตสำหรับการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย หรือประสบการณ์ทำงาน โดยใช้หลักเกณฑ์การประเมินจากการทดสอบมาตรฐาน

๓๔.๓.๙ CT (Credits from Training) ใช้สำหรับการประเมินการเทียบความรู้และการให้หน่วยกิตสำหรับการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย หรือประสบการณ์ทำงาน โดยใช้หลักเกณฑ์การประเมินจากการประเมินหรืออบรมที่จัดโดยหน่วยงานต่าง ๆ

รายวิชาใดที่มีรายงานผลการเรียนที่เป็นสัญลักษณ์ตามข้อ ๓๔.๒ และ ๓๔.๓ ไม่ให้นำผลการเรียนดังกล่าวมาคำนวณหาค่าระดับเฉลี่ยสะสม

ข้อ ๓๕ การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมให้นับเฉพาะหน่วยกิต ของรายวิชาที่ได้รับการประเมินผลการเรียนว่าผ่านที่ระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า “D” เท่านั้น

ข้อ ๓๖ ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยรายภาคการศึกษาให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษาในภาคการศึกษานั้น โดยเอาผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับคะแนนของแต่ละรายวิชาเป็นตัวตั้งและหารด้วยจำนวนหน่วยกิตของภาคการศึกษานั้น การคำนวณดังกล่าวให้ตั้งหารถึงทศนิยม ๒ ตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ

ข้อ ๓๗ ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษาตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงภาคการศึกษาสุดท้าย โดยเอาผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับค่าระดับคะแนน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ของแต่ละรายวิชาที่ศึกษาทั้งหมดเป็นตัวตั้งและหารด้วยจำนวนหน่วยกิตทั้งหมด การคำนวณดังกล่าวให้ตั้งหารถึงทศนิยม ๒ ตำแหน่งโดยไม่ปัดเศษ

ข้อ ๓๘ ในภาคการศึกษาใดที่นักศึกษาได้ผลการประเมินเป็น “I” ให้คำนวณค่าระดับคะแนนเฉลี่ย รายภาคการศึกษานั้นโดยนับเฉพาะรายวิชาที่ไม่ได้ “I”

ข้อ ๓๙ เมื่อนักศึกษาเรียนครบตามโครงสร้างหลักสูตรแล้ว และได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๘๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนรายวิชาเดิมที่ได้ระดับคะแนนเป็น “D^{+}” หรือ “D” ทั้งนี้การคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ใช้ระดับคะแนนที่ได้สูงสุดของรายวิชาเดิมมาใช้คำนวณ หรือ เลือกเรียนรายวิชาใหม่เพิ่มเติม เพื่อทำค่าระดับคะแนนเฉลี่ยให้ได้ ๒.๐๐

ข้อ ๔๐ ในกรณีที่มีความจำเป็นด้วยเหตุใด ๆ ที่อาจารย์ผู้สอนไม่สามารถประเมินผลการเรียนได้ให้มหาวิทยาลัยแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อประเมินผลการเรียนในรายวิชานั้น

ข้อ ๔๑ ให้อาจารย์ผู้สอนส่งผลการเรียนตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๒ กรณีผลการเรียนไม่เป็นไปตามเกณฑ์ หรือมีความผิดปกติให้คณะกรรมการวิชาการคณะ/งานศูนย์ภาษา/งานวิชาศึกษาทั่วไป ตรวจสอบข้อเท็จจริง หรือสอบสวนการกระทำและพิจารณาพร้อมเสนอผลการพิจารณาต่อคณะกรรมการวิชาการเพื่อทราบ

หมวด ๘
การย้ายคณะ หลักสูตร สาขาวิชา และการรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอื่น

ข้อ ๔๓ การย้ายคณะ หลักสูตร สาขาวิชา

๔๓.๑ นักศึกษาที่จะขอย้ายคณะ หลักสูตร สาขาวิชา จะต้องศึกษาในคณะหรือหลักสูตรหรือสาขาวิชาเดิมไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาและมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่า ๒.๐๐ ทั้งนี้ ต้องไม่เคยได้รับอนุมัติ ให้ย้ายคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชา มาก่อน หรือ แล้วแต่เงื่อนไขของหลักสูตรที่จะรับย้าย

๔๓.๒ นักศึกษาเขียนคำร้องขอย้ายคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชา ทั้งภายในคณะและต่างคณะ โดยขอความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา คณะกรรมการอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและเสนอต่อคณบดีเพื่อพิจารณาอนุมัติ

๔๓.๓ การย้ายคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชา ต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนเปิดภาคการศึกษาถัดไป

๔๓.๔ รายวิชาต่าง ๆ ที่นักศึกษาเรียนมาจากคณะ หลักสูตร สาขาวิชาเดิม ให้เทียบโอนผลการเรียน ตามหมวด ๙

๔๓.๕ ระยะเวลาเรียน ให้นับตั้งแต่เข้าเรียนในคณะหรือหลักสูตรหรือสาขาวิชาเดิม

๔๓.๖ การพิจารณาอนุมัติขอย้ายคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชา ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๔๓.๗ นักศึกษาที่ย้ายคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชา จะต้องศึกษาในคณะหรือหลักสูตร หรือสาขาวิชาที่ย้ายไปไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา จึงจะขอสำเร็จการศึกษาได้ ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักการเรียนหรือถูกสั่งให้พักการเรียน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๔๓.๘ นักศึกษาที่ย้ายคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชา จะต้องชำระค่าธรรมเนียมการย้ายคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชา และค่าธรรมเนียมการเทียบโอนผลการเรียน ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๔๔ การรับโอนนักศึกษาจากสถาบันอื่น

๔๔.๑ มหาวิทยาลัยอาจพิจารณารับโอนนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่มีวิทยฐานะเทียบเท่ามหาวิทยาลัยและกำลังศึกษาในหลักสูตรที่มีระดับและมาตรฐานเทียบเคียงได้กับหลักสูตรของมหาวิทยาลัยมาเป็นนักศึกษาได้โดยได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและคณบดี

๔๔.๒ คุณสมบัติของนักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณารับโอน

๔๔.๒.๑ มีคุณสมบัติครบถ้วนตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๔๔.๒.๒ ไม่เป็นผู้พ้นสภาพนักศึกษาจากสถาบันเดิมด้วยมีกรณีความผิดทางวินัย

๔๔.๒.๓ ได้ศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษามาแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักหรือถูกสั่งให้พักการเรียน และต้องได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๒.๐๐ ขึ้นไป

๔๔.๒.๔ นักศึกษาที่มีความประสงค์จะโอนมาศึกษาในมหาวิทยาลัยต้องส่งเอกสารตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดถึงมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๖ สัปดาห์ ก่อนเปิดภาคการศึกษาที่ประสงค์จะเข้าศึกษา

๔๔.๒.๕ นักศึกษาที่โอนมาต้องมีเวลาศึกษาในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา โดยการเทียบโอนผลการเรียนและการขอยกเว้นการเรียนรายวิชาให้เป็นไปตามหมวด ๙

หมวด ๙
การเทียบโอนผลการเรียน การยกเว้นการเรียน และการสะสมหน่วยกิตในระบบคลังหน่วยกิต

ข้อ ๔๕ นักศึกษามีสิทธิขอเทียบโอนผลการเรียน ยกเว้นการเรียน หรือสะสมหน่วยกิตในระบบคลังหน่วยกิต ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๔๖ นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีและปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะลงทะเบียนเรียนรายวิชาซ้ำกับรายวิชาที่ศึกษามาแล้วในระดับอนุปริญญาไม่ได้ ต้องดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนหรือยกเว้นการเรียนตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๗ ผู้มีสิทธิได้รับการเทียบโอนผลการเรียน ต้องมีคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่ง ดังต่อไปนี้

๔๗.๑ กำลังศึกษาอยู่ในหลักสูตรหรือสาขาวิชาใดของมหาวิทยาลัยแล้วขอย้ายคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชา

๔๗.๒ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยและเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรีปริญญาที่ ๒ ในคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชาอื่น

๔๗.๓ ผ่านการศึกษาในรายวิชา โมดูลการเรียนรู้ กลุ่มวิชา ชุดวิชาของมหาวิทยาลัย

๔๗.๔ หลักการอื่น ๆ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔๘ การพิจารณาเทียบโอนผลการเรียน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๔๘.๑ ต้องเป็นรายวิชา โมดูลการเรียนรู้ กลุ่มวิชา ชุดวิชาที่ศึกษาจากมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรที่ขอย้ายคณะ หลักสูตร หรือสาขาวิชา รวมถึงการศึกษาหรืออบรมในหลักสูตรระยะสั้นที่ผ่านการเห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัย

๔๘.๒ ต้องเป็นรายวิชา โมดูลการเรียนรู้ กลุ่มวิชา ชุดวิชาที่มีคำอธิบายรายวิชาเดียวกันหรือสัมพันธ์และเทียบเคียงกันได้

๔๘.๓ เป็นรายวิชา โมดูลการเรียนรู้ กลุ่มวิชา ชุดวิชาในหลักสูตรการศึกษาที่คณะกรรมการรับรองมาตรฐาน และมีสาระสำคัญครอบคลุมรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบโอน

๔๘.๔ เป็นรายวิชา โมดูลการเรียนรู้ กลุ่มวิชา ชุดวิชาที่ประเมินผลการเรียนได้ไม่ต่ำกว่าระดับที่คณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นการเรียนกำหนด

๔๘.๕ มีสัดส่วนหน่วยกิตรวมที่รับเทียบโอนไม่เกินสัดส่วนที่คณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นการเรียนกำหนด

๔๘.๖ ต้องไม่ใช่รายวิชาดังต่อไปนี้ สัมมนา ปัญหาพิเศษ เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เตรียมสหกิจศึกษา และสหกิจศึกษา หรือรายวิชาที่มีชื่อเป็นอย่างอื่น ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นการเรียน โดยไม่ขัดกับสภาวิชาชีพของหลักสูตรนั้น

ข้อ ๔๙ ผู้มีสิทธิได้รับการยกเว้นการเรียน ต้องมีคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่งต่อไปนี้

๔๙.๑ สำเร็จการศึกษาหรือเคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา

๔๙.๒ ผ่านการศึกษาหรืออบรมในหลักสูตรระยะสั้นที่ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการบริหารคณะ หรือคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย

๔๙.๓ ขอย้ายสถานศึกษามาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น

๔๙.๔ ศึกษาจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพ หรือประสบการณ์ทำงานและต้องมีความรู้พื้นฐานระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

๔๙.๕ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากสถาบันอุดมศึกษาและเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรีปริญญาที่ ๒ สามารถยกเว้นการเรียนและต้องเรียนเพิ่มรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๕๐ การพิจารณายกเว้นการเรียน

๕๐.๑ การเรียนจากมหาวิทยาลัยหรือสถาบันการศึกษา

๕๐.๑.๑ เป็นรายวิชาหรือกลุ่มวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม หรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง

๕๐.๑.๒ เป็นรายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอยกเว้นการเรียนรายวิชา

๕๐.๑.๓ เป็นรายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่ได้ระดับคะแนนไม่ต่ำกว่า C หรือได้ค่าระดับคะแนน ๒.๐๐ หรือเทียบเท่าในรายวิชาที่มีการประเมินผลเป็นค่าระดับ และได้ผลการประเมินผ่านในรายวิชาที่ไม่ประเมินผลเป็นค่าระดับไม่ต่ำกว่า P ทั้งนี้ต้องเป็นไปตามเงื่อนไขของหลักสูตรนั้นกำหนด

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๕๐.๑.๔ จำนวนหน่วยกิตที่ได้รับการยกเว้นการเรียนรายวิชารวมแล้วต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่กำลังศึกษา

๕๐.๑.๕ รายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่ได้รับการยกเว้นการเรียนรายวิชาให้บันทึกในใบรายงานผลการเรียนของนักศึกษา โดยใช้สัญลักษณ์ “T”

๕๐.๑.๖ ต้องไม่ใช่รายวิชาดังต่อไปนี้ สัมมนา ปัญหาพิเศษ เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เตรียมสหกิจศึกษา และสหกิจศึกษา หรือรายวิชาที่มีชื่อเป็นอย่างอื่น ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลพินิจของคณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นการเรียนโดยไม่ขัดกับสภาวิชาชีพของหลักสูตรนั้น

๕๐.๑.๗ ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่ เทียบโอนนักศึกษาเข้าศึกษาได้ไม่เกินชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้มีนักศึกษาเรียนอยู่ ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

๕๐.๑.๘ กรณีที่ไม่เป็นไปตามข้อ ๕๐.๑.๑ - ๕๐.๑.๗ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

๕๐.๒ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย หรือประสบการณ์ทำงานเข้าสู่การศึกษาในระบบ

๕๐.๒.๑ การเทียบความรู้จากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย ประสบการณ์ทำงาน จะเทียบเป็นรายวิชาหรือกลุ่มวิชาตามหลักสูตรและระดับการศึกษาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย

๕๐.๒.๒ การประเมินการเทียบความรู้และการให้หน่วยกิตสำหรับการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย หรือประสบการณ์ทำงาน เข้าสู่การศึกษาในระบบ ให้คณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นการเรียนใช้วิธีการอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างในการประเมินและให้มีการบันทึกผลการเรียนเป็นไปตามข้อ ๓๔.๓

๕๐.๒.๓ นักศึกษาที่ขอยกเว้นการเรียนจะต้องมีเวลาเรียนในมหาวิทยาลัยอย่างน้อย ๑ ปีการศึกษา จึงจะมีสิทธิสำเร็จการศึกษา

๕๐.๒.๔ ให้มหาวิทยาลัยแต่งตั้งคณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นการเรียน ประกอบด้วย

๑) คณบดี คณะที่รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนรายวิชาหรือกลุ่มวิชาที่จะขอยกเว้นการเรียนรายวิชา เป็นประธาน

๒) อาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญในหลักสูตรที่จะขอยกเว้นการเรียนจำนวนอย่างน้อยหนึ่งคนแต่ไม่เกินสามคนโดยคำแนะนำของคณบดีตาม ๑) เป็นกรรมการ

๓) ประธานคณะกรรมการอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรของรายวิชาที่จะขอยกเว้นการเรียน เป็นกรรมการและเลขานุการ

เมื่อคณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นการเรียนดำเนินการเสร็จสิ้นแล้วให้รายงานผลการประเมินการเทียบโอนและยกเว้นการเรียนไปยังสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเพื่อบันทึกลงรายวิชาในระบบ ทั้งนี้ ให้ผลการพิจารณาของคณะกรรมการถือเป็นที่สิ้นสุด

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ข้อ ๕๑ การสะสมหน่วยกิตในระบบคลังหน่วยกิต ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๕๒ กำหนดเวลาการเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นการเรียน

นักศึกษาที่ประสงค์จะเทียบโอนผลการเรียนและยกเว้นการเรียน จะต้องยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยภายใน ๓ สัปดาห์ นับจากวันเปิดภาคการศึกษา เว้นแต่ได้รับอนุมัติจากอธิการบดี

ข้อ ๕๓ การนับจำนวนภาคการศึกษาของผู้ที่ได้รับการเทียบโอนผลการเรียนและการยกเว้นการเรียนให้ถือเกณฑ์ดังนี้

๕๓.๑ นักศึกษาเต็มเวลา จันทร์ - ศุกร์ ให้นับจำนวนหน่วยกิต ได้ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต เป็น ๑ ภาคการศึกษา

๕๓.๒ นักศึกษาเต็มเวลา เสาร์ - อาทิตย์ ให้นับจำนวนหน่วยกิต ได้ไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต เป็น ๑ ภาคการศึกษา

ข้อ ๕๔ การเทียบโอนผลการเรียนและการยกเว้นการเรียน ต้องชำระค่าธรรมเนียมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๑๐
การลาพักการเรียน การลาออก และการพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๕๕ การลาพักการเรียน

๕๕.๑ นักศึกษาอาจยื่นคำขอลาพักการเรียนได้ในกรณีต่อไปนี้

๕๕.๑.๑ ถูกเกณฑ์หรือเรียกระดมพลเข้ารับราชการทหารกองประจำการ

๕๕.๑.๒ ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศหรือทุนอื่นใดที่มหาวิทยาลัยเห็นควรสนับสนุน

๕๕.๑.๓ เจ็บป่วยจนต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานานเกินกว่าร้อยละ ๒๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้น โดยมีใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของทางราชการหรือสถานพยาบาลของเอกชนตามกฎหมายว่าด้วยสถานพยาบาล

๕๕.๑.๔ เมื่อนักศึกษามีความจำเป็นส่วนตัวอาจยื่นคำร้องขอลาพักการเรียนได้ถ้าลงทะเบียนเรียนมาแล้วอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษา

๕๕.๑.๕ เหตุผลอื่นตามที่มหาวิทยาลัยเห็นควร

๕๕.๒ นักศึกษาที่ลาพักการเรียนให้ยื่นคำร้องขอลาพักการเรียนที่คณะภายในสัปดาห์ที่ ๓ ของภาคการศึกษาที่ต้องการลาพักการเรียน เพื่อเสนอต่อคณบดีพิจารณาอนุมัติ

๕๕.๓ ในกรณีที่นักศึกษาได้รับการอนุมัติให้ลาพักการเรียนให้นับระยะเวลาที่ลาพักการเรียนเข้ารวมในระยะเวลาการศึกษาด้วย

๕๕.๔ นักศึกษาที่ได้รับการอนุมัติให้ลาพักการเรียนจะต้องชำระค่าธรรมเนียมรักษาสภาพการเป็นนักศึกษา ตามประกาศของมหาวิทยาลัย และส่งเอกสารที่ชำระค่าธรรมเนียมเรียบร้อยแล้วที่สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๕๕.๕ นักศึกษาที่ได้รับการอนุมัติให้ลาพักการเรียน เมื่อจะกลับเข้าเรียนต้องยื่นคำร้องขอกลับเข้าเรียนก่อนวันเปิดภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ และเมื่อได้รับความเห็นชอบจากคณบดีแล้วจึงจะกลับ เข้าเรียนได้

ข้อ ๕๖ นักศึกษาที่ประสงค์จะลาออกจากความเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัย ให้ยื่นคำร้องขอลาออกและต้องได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยก่อน การลาออกจึงจะสมบูรณ์

ข้อ ๕๗ การพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

๕๗.๑ สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

๕๗.๒ ได้รับอนุมัติให้ลาออก

๕๗.๓ ไม่รักษาสภาพการเป็นนักศึกษาในแต่ละภาคการศึกษา

๕๗.๔ ผลการประเมินได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๖๐ เมื่อสิ้นปีการศึกษาที่ ๑ หรือมีผลการประเมินได้รับค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ เมื่อสิ้นปีการศึกษาที่ ๒ นับตั้งแต่เริ่มเข้าเรียน และในทุก ๆ ปีการศึกษาถัดไป

ทั้งนี้ การพิจารณาการพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาจะยกเว้นกรณีที่มีผลการประเมิน “I” จนกว่าจะได้รับผลการประเมินตามระบบค่าระดับคะแนน

๕๗.๕ ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๒๐ อย่างใดอย่างหนึ่ง

๕๗.๖ ตาย

ข้อ ๕๘ นักศึกษาพ้นสภาพการเป็นนักศึกษาอันเนื่องมาจากการไม่รักษาสภาพการเป็นนักศึกษาสามารถยื่นคำร้องพร้อมแสดงเหตุผลอันควรขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษาต่อมหาวิทยาลัย และเมื่อได้รับอนุมัติแล้วต้องชำระเงินค่าธรรมเนียมขอคืนสภาพการเป็นนักศึกษา ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด ๑๑
การสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๕๙ นักศึกษาที่ถือว่าสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร สำหรับการจัดการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนทุกข้อต่อไปนี้

๕๙.๑ สอบได้รายวิชาต่าง ๆ ครบตามโครงสร้างของหลักสูตรตามเกณฑ์การประเมินผล

๕๙.๒ ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๕๙.๓ สอบผ่านการประเมินความรู้และทักษะตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๕๙.๔ ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๕๙.๕ ต้องมีระยะเวลาศึกษาในมหาวิทยาลัยอย่างน้อย ๑ ปีการศึกษา

๕๙.๖ ในกรณีที่ศึกษาในหลักสูตรระดับปริญญาตรี และจำเป็นต้องยุติการศึกษาสามารถยื่นขอสำเร็จการศึกษาในระดับอนุปริญญาได้ ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามข้อกำหนดเฉพาะของแต่ละสาขาวิชา

ข้อ ๖๐ นักศึกษาที่ถือว่าสำเร็จการศึกษาตามรูปแบบการจัดการศึกษาอื่น ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ข้อ ๖๑ การขออนุมัติสำเร็จการศึกษา

๖๑.๑ ในภาคการศึกษาใดที่นักศึกษาคาดว่าจะสำเร็จการศึกษาให้ยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน โดยมหาวิทยาลัยจะพิจารณานักศึกษาที่ยื่นความจำนงขอสำเร็จการศึกษาที่มีคุณสมบัติตามข้อ ๕๙ และต้องไม่ค้างชำระค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ไม่ติดค้างวัสดุสารสนเทศ หรืออยู่ระหว่างถูกลงโทษทางวินัย เพื่อขออนุมัติอนุปริญญาหรือปริญญาตรี

๖๑.๒ นักศึกษาในรูปแบบการจัดการศึกษาอื่น ๆ ต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยจึงจะได้รับการพิจารณาเสนอชื่อขออนุมัติสำเร็จการศึกษา

๖๑.๓ คณะกรรมการวิชาการตรวจสอบคุณสมบัติของนักศึกษาว่าครบถ้วนตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. ๒๕๖๖ และให้ถือวันที่คณะกรรมการวิชาการตรวจสอบคุณสมบัติว่าครบถ้วนเป็นวันสำเร็จการศึกษา

ข้อ ๖๒ นักศึกษาสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ที่จะได้รับเกียรตินิยม จะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

๖๒.๑ คะแนนเฉลี่ยสะสมของผู้สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ๔ ปี หรือปริญญาตรี ๕ ปี

เกียรตินิยม	ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
อันดับ ๑	๓.๖๐ - ๔.๐๐
อันดับ ๒	๓.๒๕ - ๓.๕๙

๖๒.๒ คะแนนเฉลี่ยสะสมของผู้สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)

เกียรตินิยม	ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม	
	ระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า	ระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง)
อันดับ ๑	๓.๖๐ - ๔.๐๐	๓.๖๐ - ๔.๐๐
อันดับ ๒	๓.๖๐ - ๔.๐๐	๓.๒๕ - ๓.๕๙
	๓.๒๕ - ๓.๕๙	๓.๒๕ - ๓.๕๙
	๓.๒๕ - ๓.๕๙	๓.๖๐ - ๔.๐๐

๖๒.๓ ต้องไม่ได้ระดับคะแนน “F” ตามระบบมีค่าระดับคะแนน และไม่ได้ “NP” หรือ “U” ตามระบบไม่มีค่าระดับคะแนน

๖๒.๔ มีระยะเวลาเรียนดังนี้

๖๒.๔.๑ หลักสูตรระดับปริญญาตรี ๔ ปี สำหรับนักศึกษาเรียนแบบเต็มเวลาใช้เวลาในการศึกษาไม่เกิน ๘ ภาคการศึกษาติดต่อกัน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๖๒.๔.๒ หลักสูตรระดับปริญญาตรี ๕ ปี สำหรับนักศึกษาเรียนแบบเต็มเวลา ใช้เวลาในการศึกษาไม่เกิน ๑๐ ภาคการศึกษาติดต่อกัน

๖๒.๔.๓ หลักสูตรระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) สำหรับนักศึกษาเรียนแบบเต็มเวลาใช้เวลาในการศึกษาไม่เกิน ๔ ภาคการศึกษาติดต่อกัน

๖๒.๔.๔ หลักสูตรในรูปแบบการจัดการศึกษาอื่น ๆ หรือหลักสูตรที่มีโครงการความร่วมมือ โครงการแลกเปลี่ยนที่ได้รับความเห็นชอบจากมหาวิทยาลัย เพื่อให้นักศึกษาไปปฏิบัติงานหรือเพิ่มพูนความรู้ภายนอกมหาวิทยาลัยหรือต่างประเทศ และได้รับการอนุมัติให้พักการเรียน ในระยะเวลาไม่เกิน ๑ ปีการศึกษา มีสิทธิได้รับเกียรตินิยม ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

๖๒.๕ ต้องไม่เคยขอยกเว้นการเรียน ยกเว้นกรณีเทียบโอนผลการเรียนของมหาวิทยาลัย

๖๒.๖ นักศึกษาที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมจะต้องเป็นผู้มีความประพฤติดี และไม่เคยถูกลงโทษทางวินัยตลอดระยะเวลาที่ศึกษาในมหาวิทยาลัย

ข้อ ๖๓ การให้รางวัลเหรียญทองซึ่งมีรูปร่างลักษณะและขนาดตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด สำหรับนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

๖๓.๑ ได้เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง และ

๖๓.๒ ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมสูงสุดในกลุ่มผู้สำเร็จการศึกษาในปีเดียวกันในแต่ละคณะ

หมวด ๑๒

การควบคุมคุณภาพ

ข้อ ๖๔ ให้มหาวิทยาลัยประเมินการสอนของอาจารย์ผู้สอนอย่างน้อยภาคการศึกษาละ ๑ ครั้ง และนำผลการประเมินมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอน

ข้อ ๖๕ ให้คณะและหลักสูตรมีการวิจัยเพื่อติดตามและประเมินผลการใช้หลักสูตรอย่างต่อเนื่อง

ข้อ ๖๖ ให้หลักสูตรกำหนดระบบประกันคุณภาพของหลักสูตรตามที่สภามหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๖๗ ให้ทุกหลักสูตรพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผลการดำเนินการ ของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ ๕ ปี

ประกาศ ณ วันที่ ๙ เดือน ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

(ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ)
นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ข

คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

ที่. ๘๔๕/๒๕๖๙.

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
ที่ ๘๔๕/๒๕๖๙
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

เพื่อให้การดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ.๒๕๗๐ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ.๒๕๔๗ มหาวิทยาลัยจึงแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนี้

๑.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์	สิงห์สูงเนิน	ประธานกรรมการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๒.	รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพงษ์	ชินศรี	กรรมการ	ผู้ทรงคุณวุฒิ
๓.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุพิน	พวกยะ	กรรมการ	ผู้ทรงคุณวุฒิ
๔.	นายกวิน	เตรัตนชัย	กรรมการ	ผู้ทรงคุณวุฒิ
๕.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคนา	กรัณยาธิกุล	กรรมการ	ผู้ทรงคุณวุฒิ
๖.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจจิมา	มั่นทน	กรรมการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๗.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทักษิณา	วิไลลักษณ์	กรรมการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๘.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อิงอร	วงษ์ศรีรักษา	กรรมการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๙.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลมาศ	วงษ์ใหญ่	กรรมการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๑๐.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อมีนา	ฉายสุวรรณ	กรรมการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๑๑.	อาจารย์ไชย	มีหนองหว้า	กรรมการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๑๒.	อาจารย์ชุมพล	จันทร์ฉลอง	กรรมการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๑๓.	อาจารย์มัชฌกานต์	เผ่าสวัสดิ์	กรรมการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๑๔.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรินทร์	มีศรี	กรรมการและเลขานุการ	อาจารย์ประจำหลักสูตร
๑๕.	นายเนติวิทย์	วรรณโชติ	ผู้ช่วยเลขานุการ	เจ้าหน้าที่ประจำหลักสูตร

สั่ง ณ วันที่ ๒๐ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๙

(รองศาสตราจารย์ ดร.ฐิติพร พิชญกุล)
รองอธิการบดี รักษาราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ค
รายงานการประชุมคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รายงานการประชุมคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
ครั้งที่ 11/2568
วันที่ 25 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2568
ณ ห้องประชุม IT203 อาคาร 75 ปี วไลยอลงกรณ์
****

กรรมการผู้มาประชุม

1.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์	สิงห์สูงเนิน	ประธานกรรมการปรับปรุงหลักสูตร
2.	อาจารย์ไชย	มีหนองหว้า	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
3.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อิงอร	วงษ์ศรีรักษา	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
4.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทักษิณา	วิไลลักษณ์	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
5.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลมาศ	วงษ์ใหญ่	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
6.	อาจารย์มัชฌกานต์	เผ่าสวัสดิ์	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
7.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อมีนา	ฉายสุวรรณ	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
8.	อาจารย์ชุมพล	จันทร์ฉลอง	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
9.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจจิมา	มั่นทน	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
10.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรินทร์	มีศรี	กรรมการและเลขานุการ

เริ่มประชุม เวลา 11.30 น.

ระเบียบวาระที่ 1 เรื่องที่ประธานแจ้งให้ที่ประชุมทราบ

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 2 เรื่องรับรองรายงานการประชุมครั้งที่แล้ว

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 3 เรื่องสืบเนื่องจากการประชุมครั้งที่แล้ว

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 4 เรื่องเสนอเพื่อทราบ

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 5 เรื่องเสนอเพื่อพิจารณา

การศึกษาความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) เพื่อกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) สำหรับการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570 โดยจะดำเนินการเก็บข้อมูล นำมาวิเคราะห์ และกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ซึ่งหลักสูตรดำเนินการสำรวจผู้มีส่วนได้เสีย ต้องการให้บัณฑิตมีความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) คุณลักษณะ (Attitudes) อย่างไร เพื่อนำมากำหนด PLOs กลุ่ม Stakeholders มี 2 กลุ่ม คือ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

1. ผู้มีส่วนได้เสียภายนอก (External Stakeholders) กลุ่มนี้ช่วยกำหนดความต้องการตลาดแรงงาน และแนวโน้มอนาคต ประกอบด้วย

- ผู้ปกครอง
- ผู้ประกอบการ
- นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- นักวิชาการ

2. ผู้มีส่วนได้เสียภายใน (Internal stakeholders) กลุ่มนี้สะท้อนมุมมองการจัดการเรียนการสอนภายในหลักสูตร ประกอบด้วย

- ศิษย์เก่าสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
- นักศึกษาปัจจุบัน
- อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

โดยหลักสูตรขอความร่วมมืออาจารย์ทุกท่านส่งแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ ไปยังกลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย เพื่อนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ความต้องการและความคาดหวัง และนำข้อมูลมาสรุปในการประชุมครั้งถัดไป

มติที่ประชุม: คณะกรรมการเห็นชอบดำเนินการ

ระเบียบวาระที่ 6 เรื่องอื่นๆ (ถ้ามี)

ไม่มี

ปิดประชุม เวลา 15.00 น.

(ลงชื่อ)..... ผู้บันทึกรายงานการประชุม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรินทร์ มีศรี)
กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร

(ลงชื่อ).....ผู้ตรวจรายงานการวิพากษ์หลักสูตร
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน)
ประธานคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร
วท.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รายงานการประชุมคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
ครั้งที่ 1/2569
วันที่ 13 เดือน มกราคม พ.ศ. 2569
ณ ห้องประชุม IT203 อาคาร 75 ปี วไลยอลงกรณ์
****

กรรมการผู้มาประชุม

1.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์	สิงห์สูงเนิน	ประธานกรรมการปรับปรุงหลักสูตร
2.	อาจารย์ไชย	มีหนองหว้า	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
3.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อิงอร	วงษ์ศรีรักษา	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
4.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทักษิณา	วิไลลักษณ์	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
5.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลมาศ	วงษ์ใหญ่	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
6.	อาจารย์มัชฌกานต์	เผ่าสวัสดิ์	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
7.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อมีนา	ฉายสุวรรณ	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
8.	อาจารย์ชุมพล	จันทร์ฉลอง	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
9.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจจิมา	มั่นทน	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
10.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรินทร์	มีศรี	กรรมการและเลขานุการ

เริ่มประชุม เวลา 11.30 น.

ระเบียบวาระที่ 1 เรื่องที่ประธานแจ้งให้ที่ประชุมทราบ

ประธานหลักสูตรแจ้งให้ทราบ ถึงแนวทางการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนี้

1.1 จากการนำเสนอในที่ประชุมคณะกรรมการวิชาการ ครั้งที่ 1/2569 วันที่ 9 มกราคม 2569 นั้น คณะกรรมการฯ ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับกรอบผลลัพธ์การเรียนรู้ (Program Learning Outcomes: PLOs) ของหลักสูตร

1.2 ทบทวนข้อมูลอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรของกลุ่มวิชาให้ถูกต้อง

1.3 ที่ประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ มีมติให้การปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ.2570 คงไว้ 2 กลุ่มวิชา คือ กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล และกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

1.4 เป้าหมายในการปรับปรุงหลักสูตร เพื่อปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสอดคล้องกับนโยบายการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัย และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมไทย 4.0 ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 – 2579)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

1.5 การปรับปรุงรายวิชาของหลักสูตร ปรับลดจำนวยหน่วยกิตจากหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565 จำนวน 127 หน่วยกิต ปรับลดลงรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต รายละเอียดดังนี้

- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต
- หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิต
  - กลุ่มวิชาแกน บังคับเรียน 27 หน่วยกิต
  - กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน บังคับเรียน 45 หน่วยกิต
  - กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน เลือกเรียนไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต
  - กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 7 หน่วยกิต
- หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

1.6 ประธานหลักสูตรแจ้งให้ที่ประชุมทราบระยะเวลาการปรับปรุงหลักสูตร แนวทางการวิพากษ์หลักสูตร การส่งเล่มหลักสูตรเพื่อเสนอต่อคณะกรรมการพิจารณา

ระเบียบวาระที่ 2 เรื่องรับรองรายงานการประชุมครั้งที่แล้ว

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 3 เรื่องสืบเนื่องจากการประชุมครั้งที่แล้ว

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 4 เรื่องเสนอเพื่อทราบ

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 5 เรื่องเสนอเพื่อพิจารณา

5.1 ในการกำหนดรายวิชาของแต่ละกลุ่ม ให้ทบทวนและตรวจสอบข้อมูลความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต และผู้มีส่วนได้เสีย และแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการปรับปรุงหลักสูตร ดังนี้

- เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ความต้องการจากผู้มีส่วนได้เสีย
- จัดทำ PLOs ระดับหลักสูตร
- จัดทำชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา
- จัดทำข้อมูล หมวดที่ 1-8 และรวมเล่ม
- จัดรูปเล่ม

มติที่ประชุม: คณะกรรมการเห็นชอบดำเนินการ

ระเบียบวาระที่ 6 เรื่องอื่นๆ (ถ้ามี)

ไม่มี

ปิดประชุม เวลา 15.00 น.

(ลงชื่อ)..... ผู้บันทึกรายงานการประชุม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรินทร์ มีศรี)
กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

(ลงชื่อ).....ผู้ตรวจรายงานการวิพากษ์หลักสูตร

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน)

ประธานคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร

วท.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รายงานการประชุมคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
ครั้งที่ 2/2569
วันที่ 27 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569
ณ ห้องประชุม IT203 อาคาร 75 ปี วไลยอลงกรณ์
****

กรรมการผู้มาประชุม

1.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์	สิงห์สูงเนิน	ประธานกรรมการปรับปรุงหลักสูตร
2.	อาจารย์ไชย	มีหนองหว้า	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
3.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อิงอร	วงษ์ศรีรักษา	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
4.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทักษิณา	วิไลลักษณ์	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
5.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลมาศ	วงษ์ใหญ่	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
6.	อาจารย์มัชฌกานต์	เผ่าสวัสดิ์	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
7.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อมีนา	ฉายสุวรรณ	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
8.	อาจารย์ชุมพล	จันทร์ฉลอง	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
9.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจจิมา	มั่นทน	กรรมการ อาจารย์ประจำหลักสูตร
10.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรินทร์	มีศรี	กรรมการและเลขานุการ

เริ่มประชุม เวลา 11.30 น.

ระเบียบวาระที่ 1 เรื่องที่ประธานแจ้งให้ที่ประชุมทราบ

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 2 เรื่องรับรองรายงานการประชุมครั้งที่แล้ว

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 3 เรื่องสืบเนื่องจากการประชุมครั้งที่แล้ว

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 4 เรื่องเสนอเพื่อทราบ

4.1 แจ้งรายชื่อคณกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่จะมาวิพากษ์หลักสูตร วท.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนี้

1.	รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพงษ์	ชินศรี	มหาวิทยาลัยรังสิต
2.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุพิน	พวกยะ	มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
3.	คุณกวิน	เตรัตนชัย	บริษัท เอ็มทู แอนิเมชั่น สตูดิโอ จำกัด
4.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา	กรัณยาธิกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

มติที่ประชุม : รับทราบ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ระเบียบวาระที่ 5 เรื่องเสนอเพื่อพิจารณา

5.1 ขอความอนุเคราะห์อาจารย์ ทบทวนและตรวจสอบข้อมูลรหัสวิชา ชื่อวิชา คำอธิบายรายวิชา หน่วยกิต และความสอดคล้อง PLOs, YLOs, CLOs ตามแนวทาง Outcome-Based Education (OBE) และเกณฑ์ประกันคุณภาพ AUN-QA กรณีมีการแก้ไข ให้แจ้งข้อมูลกลับมายังประธานหลักสูตร

5.2 ตรวจสอบแผนการเรียนของกลุ่มวิชา และแผนการเรียนปีการศึกษาและแต่ละภาคการศึกษา และจำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

มติที่ประชุม: คณะกรรมการเห็นชอบดำเนินการ

ระเบียบวาระที่ 6 เรื่องอื่นๆ (ถ้ามี)

ไม่มี

ปิดประชุม เวลา 15.00 น.

(ลงชื่อ)..... ผู้บันทึกรายงานการประชุม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรินทร์ มีศรี)
กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร

(ลงชื่อ).....ผู้ตรวจรายงานการวิพากษ์หลักสูตร
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน)
ประธานคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร
วท.บ. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ง
รายงานการวิพากษ์หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รายงานการวิพากษ์หลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
วันที่ 25 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา ๐๘.๓๐-๑๖.๓๐ น.
ณ ห้องประชุมการเวก คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
และประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบ Google Meet

ผู้เข้าร่วมในการวิพากษ์หลักสูตร

1.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์	สิงห์สูงเนิน	ประธานกรรมการ
2.	รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพงษ์	ชินศรี	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
3.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุพิน	พวกยะ	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
4.	คุณกวิน	เตรัตนชัย	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
5.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคนา	กรัณยาธิกุล	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
6.	อาจารย์ไชย	มีหนองหว้า	กรรมการ
7.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อิงอร	วงษ์ศรีรักษา	กรรมการ
8.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทักษิณา	วิไลลักษณ์	กรรมการ
9.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลมาศ	วงษ์ใหญ่	กรรมการ
10.	อาจารย์มัชฌกานต์	เผ่าสวัสดิ์	กรรมการ
11.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์อมีนา	ฉายสุวรรณ	กรรมการ
12.	อาจารย์ชุมพล	จันทร์ฉลอง	กรรมการ
13.	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรินทร์	มีศรี	กรรมการและเลขานุการ
14.	นายเนติวิทย์	วรรณโชติ	เจ้าหน้าที่ประจำหลักสูตร

เริ่มการวิพากษ์หลักสูตร เวลา 8.30 น.

ข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมวิพากษ์หลักสูตร

ข้อเสนอแนะของ รองศาสตราจารย์ ดร.วุฒิพงษ์ ชินศรี ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายนวัตกรรมและวิสาหกิจ มหาวิทยาลัยรังสิต มีดังนี้

- แนะนำให้ปรับชื่อภาษาอังกฤษของอาชีพนักจัดการด้านข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ ใช้ชื่อเป็น Data Analyst หรือ Data Scientist หรือ AI Engineering และดูความสอดคล้องของรายวิชา
- แนะนำให้ปรับ PLO7A และ PLO7B ให้ขยับไป PLO6
- แนะนำให้ปรับ PLO8 สามารถปรับให้อยู่ใน K-Knowledge ได้
- ควรนำวิชาฐานข้อมูล (Database) กำหนดเป็นวิชาบังคับร่วมของ 2 กลุ่มวิชา เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้การจัดทำฐานข้อมูลด้านกราฟิกและแอนิเมชันด้วย
- ควรปรับคำอธิบายรายวิชาจริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล ควรเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายลิขสิทธิ์ จริยธรรมกับปัญญาประดิษฐ์

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

- ควรปรับชื่อวิชา ตรรกศาสตร์การวิเคราะห์ข้อมูล หรืออาจจะปรับชื่อวิชาตรรกศาสตร์และสถิติ
- ทบทวนรายวิชาการออกแบบเชิงวัตถุ และการวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ มีลักษณะใกล้เคียงกัน
- อาจเพิ่มวิชา Software Testing หรือเป็นรายวิชา DevOps เพิ่มเติม เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้กระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ การทดสอบ การ Deploy การตรวจสอบ Code
- แนะนำให้นำรายวิชา การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ อาจจะปรับเป็นวิชาเลือก และนำวิชาที่เกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชันด้วยปัญญาประดิษฐ์ มาอยู่ในกลุ่มวิชาเฉพาะด้านของกลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัล เนื่องจากปัจจุบันมีเครื่องมือด้าน AI เป็นจำนวนมากที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนและการพัฒนาแอปพลิเคชันด้วย AI
- ทบทวนช่วงเวลาของการทำโครงงานหรือการวิจัย ซึ่งนักศึกษาอาจเทียบโอนได้ซึ่งอาจจะไม่ได้เรียนตามแผน
- ทบทวนการวัดและการประเมินผล

ข้อเสนอแนะของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุพิน พวกยะ ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายประกันคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา มีดังนี้

- แนะนำให้นำเสนอจุดเด่นของหลักสูตร มีจุดเด่นอะไร และมีความแตกต่างจากมหาวิทยาลัยอื่น ๆ อย่างไร
- ตรวจสอบผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร เป็นไปตามเกณฑ์ ก.พ.อ. ผลงานของอาจารย์ควรอยู่ระหว่างปี 2566-2569
- ควรใส่เงื่อนไขการเลือกเรียนของแต่ละกลุ่มวิชา
- แก้ไขคำอธิบายรายวิชา ตัดคำบรรยายออก ให้ใส่เป็นหัวข้อการสอนของรายวิชา
- ปรับปรุงแผนการเรียน ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 เพิ่มรายวิชาสหกิจศึกษาฯ ด้วย โดยนักศึกษาเลือกเรียนวิชากลุ่มใดกลุ่มหนึ่งได้
- ควรปรับ PLOs วิชาฝึกประสบการณ์ให้สอดคล้องกับรายวิชา
- ทบทวนการ Mapping รายวิชากับ PLOs ให้ครบทุกด้าน และควรมีครบทุกด้านในกลุ่มแกนและวิชาเฉพาะด้าน
- อาจเพิ่มเกณฑ์การประเมินผล เช่น Rubric Score

ข้อเสนอแนะของ คุณกวิน เตรัตนชัย บริษัท เอ็มทู แอนิเมชั่น สตูดิโอ จำกัด มีดังนี้

- แนะนำให้มีรายวิชาที่นักศึกษาพัฒนาความรู้และทักษะภาษาอังกฤษในการทำงานได้จริง ๆ
- แนะนำให้หลักสูตรสอนเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ คือ ซอฟต์แวร์หลักที่ใช้ในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน และซอฟต์แวร์ฟรี ซึ่งทำให้นักศึกษาเลือกใช้ซอฟต์แวร์ สามารถรับงานได้อย่างถูกลิขสิทธิ์
- เพิ่มการสอนเกี่ยวกับ Storytelling เพื่อให้คิดเป็น สามารถเล่าเรื่องด้วยภาพ เล่าเรื่องด้วยเสียง

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

- แนะนำให้หลักสูตรเน้นการสอนด้านจริยธรรมและคุณลักษณะ เพื่อให้นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีมได้

- แนะนำการสร้าง Passion ในการเรียนและการทำชิ้นงาน ควรมีกิจกรรม Show Case เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้และปรับตัวในการทำงานในอนาคต

- เพิ่มวิชา Production Animation สอนการ Produce งาน การวางแผน การกำหนดเวลาทำงาน การทำงานกลุ่ม และอาจแทรกการคำนวณราคาต้นทุน ราคาขาย ของชิ้นงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

- แนะนำให้ปรับรายวิชา การออกแบบกราฟิกดิจิทัลมีเดีย และ การออกแบบและสร้างกราฟิกดิจิทัล อาจปรับรวมกันได้

ข้อเสนอแนะของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคนา กรัณยาธิกุล คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ มีดังนี้

- ทบทวนภาษาที่ใช้ในการสอน ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เปลี่ยนเป็น ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ

- แนะนำให้สรุปการศึกษาความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย มีใครบ้าง เสนออะไร อย่างไร และสรุปสุดท้ายต้องการบัณฑิตแบบใด

- ตรวจสอบความเชื่อมโยงของปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

- ปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้ PLO6 อธิบายและประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานและความรู้เชิงลึกด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และใช้ทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์และการคิดเชิงระบบได้

- ปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้ PLO7A : พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- ปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้ PLO7B : พัฒนาผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียเพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม

- แก้ไข ทักษะทั่วไป (General Skills) ทั้ง 2 กลุ่มวิชาควรมีทักษะทั่วไปเหมือนกัน และอาจจะมีทักษะเฉพาะ (Specific Skills) ที่แตกต่างกันได้

- เพิ่มความคิดเชิงระบบในทักษะทั่วไป

- เพิ่มเติม รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ในตาราง เพิ่มผลลัพธ์การเรียนรู้ PLO5-PLO9 ในด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านจริยธรรม และด้านคุณลักษณะ ให้ครบทุกด้าน

ปิดการวิพากษ์หลักสูตร เวลา 15.30 น.

(ลงชื่อ)..... ผู้จดรายงานการวิพากษ์หลักสูตร
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพรินทร์ มีศรี)
กรรมการและเลขานุการ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

(ลงชื่อ).....ผู้ตรวจรายงานการวิพากษ์หลักสูตร

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน)

ประธานกรรมการปรับปรุงหลักสูตร

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก จ
ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

1. ชื่อนายกิตติศักดิ์ **นามสกุล**สิงห์สูงเนิน

1.1 ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

1.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาเอก	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	2564
ปริญญาโท	วท.ม. (การศึกษาวิทยาศาสตร์ (คอมพิวเตอร์))	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2547
ปริญญาตรี	คอ.บ. (อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2545

1.3 ผลงานทางวิชาการ

1.3.1 หนังสือ ตำรา งานแปล

-

1.3.2 งานวิจัย/บทความวิจัย

กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน และมัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์. (2567). การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสรรพสิ่ง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. **วารสารวิศวกรรมและเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยรังสิต**, 27(1), มกราคม-มิถุนายน 2567: 91-101. TCI2.

มัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์ และกิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน. (2566). การพัฒนาระบบจัดการศูนย์ข้อมูลเว็บไซต์บนเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติง กรณีศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. **วารสารวิจัยและพัฒนาวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์,** 18(2), พฤษภาคม-สิงหาคม 2566: 15-28. TCI1.

1.4 ประสบการณ์ในการสอน

21 ปี

1.5 ภาระงานสอน

1.5.1 วิชาการเขียนโปรแกรมบนเว็บ
1.5.2 วิชาหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
1.5.3 วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทางธุรกิจ
1.5.4 วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
1.5.5 วิชาการเขียนโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง
1.5.6 วิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
1.5.7 วิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล
1.5.8 วิชาการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์ เคลื่อนที่
1.5.9 วิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

1.5.10 วิชาการออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.5.11 วิชาการออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2. ชื่อ นางสาวอัจจิมา **นามสกุล** มั่นทน

2.1 ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

2.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาเอก	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	2568
ปริญญาโท	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2547
ปริญญาตรี	วท.บ. (เทคโนโลยีการจัดการ)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2544

2.3 ผลงานทางวิชาการ

2.3.1 หนังสือ ตำรา งานแปล

-

2.3.2 งานวิจัย/บทความวิจัย

ไพรินทร์ มีศรี, อัจจิมา มั่นทน และเสาวคนธ์ ชูบัว. (2566). การพัฒนาระบบจัดการข้อมูลบริการรับตรวจวิเคราะห์ ศูนย์วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. **วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.** 18(2). พฤษภาคม – สิงหาคม 2566: 75-89. TCI1.

2.4 ประสบการณ์ในการสอน

25 ปี

2.5 ภาระงานสอน

2.5.1 วิชาความมั่นคงของระบบสารสนเทศ

2.5.2 วิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล

2.5.3 วิชาเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์

2.5.4 วิชาเทคโนโลยีคลาวด์

2.5.5 วิชาการออกแบบเชิงวัตถุ

2.5.6 วิชาหลักการวิศวกรรมซอฟต์แวร์

2.5.7 วิชาระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

3. ชื่อ นางกมลมาศ **นามสกุล** วงษ์ใหญ่

3.1 ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

3.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาโท	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยรังสิต	2545
ปริญญาตรี	บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยศรีปทุม	2539

3.3 ผลงานทางวิชาการ

3.3.1 หนังสือ ตำรา งานแปล

-

3.3.2 งานวิจัย/บทความวิจัย

วิศรุต ขวัญคุ้ม, อิงอร วงษ์ศรีรักษา, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, ไพรินทร์ มีศรี, ปัณณรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส, ณัฐรดี อนุพงค์, ชวลิต โควีระวงศ์ และดาวรถา วีระพันธ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้ สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชนกรณีศึกษา อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี. **วารสารวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีแห่งรัตนโกสินทร์.** 6(2), พฤษภาคม-สิงหาคม 2567: 12-28. TCI2.

ดาวรถา วีระพันธ์ และกมลมาศ วงษ์ใหญ่. (2566). ผลการจัดกิจกรรมด้วยบอร์ดเกม เรื่อง คิด-คัด-แยก ร่วมกับกระบวนการ GPAS 5 Step เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด. **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.** 18(2), พฤษภาคม-สิงหาคม 2567: 1-14. TCI1.

3.4 ประสบการณ์ในการสอน

28 ปี

3.5 ภาระงานสอน

3.5.1 วิชาหลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม

3.5.2 วิชาโครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม

3.5.3 วิชาการจัดการฐานข้อมูล

3.5.4 วิชาความมั่นคงของระบบสารสนเทศ

3.5.5 วิชาหลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

3.5.6 วิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับงานอาชีพคหกรรมศาสตร์

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

4. ชื่อ นางสาวอิงอร **นามสกุล** วงษ์ศรีรักษา

4.1 ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

4.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาโท	วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์	2542
ปริญญาตรี	วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2537

4.3 ผลงานทางวิชาการ

4.3.1 หนังสือ ตำรา งานแปล

-

4.3.2 งานวิจัย/บทความวิจัย

วิศรุต ขวัญคุ้ม, อิงอร วงษ์ศรีรักษา, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, ไพรินทร์ มีศรี, ปัณณรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส, ณัฐรดี อนุพงค์, ชวลิต โควีระวงศ์ และดาวรถา วีระพันธ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้ สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชนกรณีศึกษา อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี. **วารสารวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีแห่งรัตนโกสินทร์.** 6(2), พฤษภาคม-สิงหาคม 2567: 12-28. TCI2.

4.4 ประสบการณ์ในการสอน

32 ปี

4.5 ภาระงานสอน

4.5.1 วิชาตรรกศาสตร์การวิเคราะห์ข้อมูล
4.5.2 วิชาการออกแบบเชิงวัตถุ
4.5.3 วิชาเทคโนโลยีคลาวด์
4.5.4 วิชาหลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม
4.5.5 วิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
4.5.6 วิชาโครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม
4.5.7 วิชาหลักการวิศวกรรมซอฟต์แวร์
4.5.8 วิชาการออกแบบสารสนเทศเพื่องานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน
4.5.9 วิชาดิจิทัลมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์
4.5.10 วิชาการค้นคืนสารสนเทศ
4.5.11 วิชาความมั่นคงของระบบสารสนเทศ
4.5.12 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและประชาสัมพันธ์
4.5.13 วิชาการวิจัยดำเนินงาน
4.5.14 วิชาเทคโนโลยีการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่าย
4.5.15 วิชาระบบสนับสนุนการตัดสินใจ
4.5.16 วิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

5. ชื่อ นางสาวอมีนา **นามสกุล** ฉายสุวรรณ

5.1 ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

5.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาโท	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยรังสิต	2546
ปริญญาตรี	วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์	2541

5.3 ผลงานทางวิชาการ

5.3.2 หนังสือ ตำรา งานแปล

-

5.3.2 งานวิจัย/บทความวิจัย

อมีนา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง (2566). การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพจนานุกรม คำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. **วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**. 18(2). พฤษภาคม–สิงหาคม 2566: 29-44. TCI1.

5.4 ประสบการณ์ในการสอน

27 ปี

5.5 ภาระงานสอน

5.5.1 วิชาหลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม

5.5.2 วิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

5.5.3 วิชาการออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

5.5.4 วิชาการออกแบบกราฟิก

5.5.5 วิชาการออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

5.5.6 วิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

5.5.7 วิชาการออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

5.5.8 วิชาการออกแบบและพัฒนาดิจิดัลมีเดีย

5.5.9 วิชาการสร้างภาพระบบดิจิทัล

5.5.10 วิชาเทคโนโลยีความจริงเสริม

5.5.11 วิชาการออกแบบและตัดต่อสื่อดิจิทัล

5.5.12 วิชาการสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง

5.5.13 วิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

6. ชื่อ นางไพรินทร์ **นามสกุล** มีศรี

6.1 ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

6.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาโท	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยศรีปทุม	2548
ปริญญาตรี	บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ)	สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	2543

6.3 ผลงานทางวิชาการ

6.3.1 หนังสือ ตำรา งานแปล

-

6.3.2 งานวิจัย/บทความวิจัย

วิศรุต ขวัญคุ้ม, อิงอร วงษ์ศรีรักษา, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, ไพรินทร์ มีศรี, ปัณณรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส, ณัฐรดี อนุพงค์, ชวลิต โควีระวงศ์ และดาวรถา วีระพันธ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้ สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชนกรณีศึกษา อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี. **วารสารวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีแห่งรัตนโกสินทร์.** 6(2), พฤษภาคม-สิงหาคม 2567: 12-28. TCI2.

ไพรินทร์ มีศรี, อัจจิมา มั่นทน และเสาวคนธ์ ชูบัว. (2566). การพัฒนาระบบจัดการข้อมูลบริการรับตรวจวิเคราะห์ ศูนย์วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์. **วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.** 18(2). พฤษภาคม – สิงหาคม 2566: 75-89. TCI1.

6.4 ประสบการณ์ในการสอน

25 ปี

6.5 ภาระงานสอน

6.5.1 วิชาหลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบ
6.5.2 วิชาการเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีสารสนเทศ
6.5.3 วิชาหลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
6.5.4 วิชาหลักวิศวกรรมซอฟต์แวร์
6.5.5 วิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์
6.5.6 วิชาความมั่นคงของระบบสารสนเทศ
6.5.7 วิชาการออกแบบเชิงวัตถุ
6.5.8 วิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
6.5.9 วิชาการวางแผนทรัพยากรวิสาหกิจ
6.5.10 วิชาการบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ
6.5.11 วิชาการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล
6.5.12 วิชาคนรุ่นใหม่หัวใจดิจิทัล

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

7. ชื่อ นางสาวทักษิณา **นามสกุล** วิไลลักษณ์

7.1 ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

7.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาโท	ค.อ.ม. (ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต(คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ))	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2544
ปริญญาตรี	ค.บ. (คอมพิวเตอร์ศึกษา) ศ.ศ.บ.(เศรษฐศาสตร์)	วิทยาลัยครูสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2536 2541

7.3 ผลงานทางวิชาการ

7.3.1 หนังสือ ตำรา งานแปล

-

7.3.2 งานวิจัย/บทความวิจัย

ประพรรธน์ พละชีวะ, อังคนา กรัณยาธิกุล, ทักษิณา วิไลลักษณ์ และมณทิพย์ จันทร์แก้ว. (2568). การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชุมชนจังหวัดปทุมธานี. **วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์**. 15(2), พฤษภาคม-สิงหาคม 2568: 136-148. TCI2.

ทักษิณา วิไลลักษณ์ และอัจฉราวรรณ สุขเกิด. (2568). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุในจังหวัดปทุมธานี. **วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร**. 5(4), ตุลาคม-ธันวาคม 2568: 1858-1869. TCI2.

7.4 ประสบการณ์ในการสอน

32 ปี

7.5 ภาระงานสอน

7.5.1 วิชาจรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

7.5.2 วิชาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย

7.5.3 วิชาการออกแบบและพัฒนาสื่อประสม

7.5.4 วิชาการออกแบบและตัดต่อสื่อดิจิทัล

7.5.5 วิชาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์

7.5.6 วิชาการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนออนไลน์

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

8. ชื่อ นางมัชฌกานต์ **นามสกุล** เผ่าสวัสดิ์

8.1 ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

8.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาโท	วทม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยศรีปทุม	2548
ปริญญาตรี	วทบ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สถาบันราชภัฏเทพสตรี	2540

8.3 ผลงานทางวิชาการ

a.8.1 หนังสือ ตำรา เอกสารประกอบการสอน

-

8.3.2 งานวิจัย

กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน และมัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์. (2567). การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสรรพสิ่ง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. **วารสารวิศวกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต**, 27(1), มกราคม-มิถุนายน 2567: 91-101. TCI2.

มัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์ และกิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน. (2566). การพัฒนาระบบจัดการศูนย์ข้อมูลเว็บไซต์บนเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติง กรณีศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. **วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์,** 18(2), พฤษภาคม-สิงหาคม 2566: 15-28. TCI1.

8.4 ประสบการณ์ในการสอน

26 ปี

8.5 ภาระงานสอน

8.5.1 วิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล

8.5.2 วิชาการบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

8.5.3 วิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับงานอาชีพคหกรรมศาสตร์

8.5.4 วิชาหลักการวิศวกรรมซอฟต์แวร์

8.5.5 วิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ

8.5.6 วิชาจรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

8.5.7 วิชาความมั่นคงของระบบสารสนเทศ

8.5.8 วิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

8.5.9 วิชาการวางแผนทรัพยากรวิสาหกิจ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

9. ชื่อ นายชุมพล **นามสกุล** จันทร์ฉลอง

9.1 ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

9.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาโท	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยรังสิต	2547
ปริญญาตรี	วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์	2541

9.3 ผลงานทางวิชาการ

9.3.1 หนังสือ ตำรา งานแปล

-

9.3.2 งานวิจัย/บทความวิจัย

อมีนา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง (2566). การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพจนานุกรม คำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. **วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.** 18(2). พฤษภาคม–สิงหาคม 2566: 29-44. TCI1.

9.4 ประสบการณ์ในการสอน

27 ปี

9.5 ภาระงานสอน

9.5.1 วิชาการออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน
9.5.2 วิชาจรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
9.5.3 วิชาพื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น
9.5.4 วิชาการออกแบบกราฟิก
9.5.5 วิชาการออกแบบและพัฒนากราฟิกเคลื่อนไหว
9.5.6 วิชาการสร้างการ์ตูน
9.5.7 วิชาการทำเทคนิคพิเศษ
9.5.8 วิชาเทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนไหว
9.5.9 วิชาการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
9.5.10 วิชาการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

10. ชื่อ นายไชย **นามสกุล** มีหนองหว้า

10.1 ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

10.2 ประวัติการศึกษา

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ปีที่จบ
ปริญญาโท	Master of Philosophy (Computer Science)	The University of Liverpool (UK)	2553
ปริญญาโท	Master of Science (Computer Science)	สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT)	2540
ปริญญาตรี	วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2535

10.3 ผลงานทางวิชาการ

10.3.1 หนังสือ ตำรา งานแปล

-

10.3.2 งานวิจัย/บทความวิจัย

ไชย มีหนองหว้า และวุฒิชัย อินทร์แก้ว. (2567). การใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ และ กลุ่มข้อมูลราชภัฏจำแนก ดัชนีมวลกายท้องถิ่น. **วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี**, 6(4), กรกฎาคม–สิงหาคม 2567: 30-48. TCI2.

วุฒิชัย อินทร์แก้ว, ไชย มีหนองหว้า, และรสสุคนธ์ สุวรรณกูฏ. (2567). การจัดการข้อมูลครัวเรือนระดับตำบลอัจฉริยะ จังหวัดปทุมธานี และจังหวัดสระแก้ว. **วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี**, 6(3), พฤษภาคม–มิถุนายน 2567: 50-61. TCI2.

Aneksak, W., Meenongwar, C., & Nithikathkul, C. (2025). Integrated long-term care model for dependent elderly in Mahasarakham Province, Thailand. **Journal of Associated Medical Sciences**, 58(3), September-December 2025: 43–51. TCI1.

Nithikathkul, C., Meenorngwar, C., Krates, J., & Kijphati, R. (2024). Mobile application for improving the quality of life and elderly health care**. International Journal of Geoinformatics**, 20(7), July 2024: 93–110. Q2.

Meenorngwar, C. (2024). Using decision trees, logistic regression and random forest to predict poverty risk in Thailand. **In 2024 12th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM).** 03-04 October 2024: Batam, Indonesia. IEEE.

Meenorngwar, C., & Nithikathkul, C. (2023). Predicting loneliness using SVM, logistic regression and decision tree in Thailand. In **2023 11th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM).** 10-11 November 2023: Makassar, Indonesia. IEEE.

Meenorngwar, C., Krates, J., Kijphati, R., Amornmahaphun, S., & Nithikathkul, C. (2026). Identifying influential predictors of loneliness in a Thai community: A cross-sectional machine learning analysis. **International Journal of Geoinformatics**, 22(3), March 2026: 85-98. Q2.

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

10.4 ประสบการณ์ในการสอน

34 ปี

10.5 ภาระงานสอน

10.5.1 วิชาภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ

10.5.2 วิชาหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

10.5.3 วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์

10.5.4 วิชาตรรกศาสตร์การวิเคราะห์ข้อมูล

10.5.5 วิชาดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อการพัฒนาดิจิทัลมีเดีย

10.5.6 วิชาการออกแบบและพัฒนาสื่อบนเว็บ

10.5.7 วิชาทักษะวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อท้องถิ่น

10.5.8 วิชาการออกแบบสารสนเทศเพื่องานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ฉ
รายงานการศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)
และข้อกำหนดต่างๆ (Requirements) เพื่อกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

สรุปผลรายงานการศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)
และข้อกำหนดต่างๆ (Requirements) เพื่อกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี

ตารางที่ 1 แสดงการกำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียทั้งภายนอกและภายใน และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements) ของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)

ผู้มีส่วนได้เสียและข้อกำหนด (Stakeholders/Requirements)	**วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการ (Needs) และข้อกำหนดต่างๆ (Requirements)**
External stakeholders	
ผู้ปกครอง (5 คน)	แบบสอบถาม (Questionare)
ผู้ประกอบการ (10 คน)	การประชุมกลุ่ม (Focus Group)
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (100 คน)	การสัมภาษณ์ (Interview)
นักวิชาการ (3 คน)	การสัมภาษณ์ (Interview)
ศิษย์เก่าสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (20 คน)	การสัมภาษณ์ (Interview)
Internal stakeholders	
นักศึกษาปัจจุบัน (20 คน)	การสัมภาษณ์ (Interview)
อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (10 คน)	การสัมภาษณ์ (Interview)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ตารางที่ 2 แสดงผลการศึกษาความต้องการ (Needs) ของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders) และข้อกำหนด (Requirements)

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
External Stakeholders			
ผู้ปกครอง (5 คน)	1. ต้องการให้เรียนจบแล้วมีงานทำแน่นอน และตรงสาย 2. มีอาชีพและมีความมั่นคงและเติบโตได้ในระยะยาว 3. สามารถทำงานในองค์กร หรือทำงานอิสระได้ 4. หลักสูตร ทันสมัย อัปเดตตามเทคโนโลยีโลก 5. มีทักษะการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 6. มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะวิชาชีพตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน สามารถทำงานได้ทั้งด้าน ระบบสารสนเทศและดิจิทัลมีเดีย มีความรู้และทักษะที่ทันสมัยสอดคล้องกับเทคโนโลยีโลก สามารถ วิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาผลงานหรือระบบเพื่อแก้ปัญหาได้จริง อีกทั้งยังต้องมีทักษะการสื่อสารการทำงานเป็นทีม และจริยธรรมวิชาชีพ	PLO6, PLO7a, PLO7b, PLO8a, PLO8b, PLO9
ผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (5 คน)	1. มีความรู้พื้นฐานด้าน IT เช่น การเขียนโปรแกรม ฐานข้อมูล ระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์ 2. เข้าใจเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น Cloud, AI, Data Analytic 3. พัฒนาโปรแกรมหรือระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาจริงใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการพัฒนาระบบ 4. วิเคราะห์และออกแบบแนวทางแก้ปัญหาด้าน IT	มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้พื้นฐานด้าน IT และทักษะปฏิบัติที่ทันสมัย สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาจริงโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเหมาะสม ควบคู่กับการมความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารการทำงานเป็นทีม และจริยธรรมวิชาชีพด้านดิจิทัล เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการขององค์กร	PLO6, PLO7a, PLO8a, PLO9

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
	5. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสื่อสารแนวคิดให้บุคคลทั่วไปเข้าใจได้ 6. ทำงานโดยคำนึงถึงจริยธรรมกฎหมาย และความปลอดภัยข้อมูล	และสังคมในยุคดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน	
ผู้ประกอบการด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (5 คน)	1. มีความรู้พื้นฐานทางด้านการวาดรูป ทฤษฎีศิลปะ สี และองค์ประกอบภาพ 2. มีความรู้องค์ประกอบของดิจิทัลมีเดีย การสร้างการเคลื่อนไหว 3. มีความรู้ทฤษฎีพื้นฐานด้านแอนิเมชัน 2มิติ 3มิติ 4. ทักษะการวาดพื้นฐาน Drawing, Anatomy และการออกแบบตัวละคร 5. มีความเข้าใจหลักการพื้นฐานของแอนิเมชัน 6. มีความรับผิดชอบการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ 7. การใช้ AI อย่างสร้างสรรค์ 8. ความรู้ด้านการออกแบบตัวละคร 9. มีความตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบในงานและความรับผิดชอบต่อการทำงานเป็นทีม	มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้พื้นฐานด้านศิลปะ ดิจิทัลมีเดีย และแอนิเมชัน ควบคู่กับความสามารถในการออกแบบและพัฒนาผลงานดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งยังต้องมี ความรับผิดชอบ วินัย การทำงานเป็นทีม และจริยธรรมวิชาชีพ เพื่อให้สามารถทำงานในสายงานดิจิทัลมีเดียและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นมืออาชีพ	PLO6, PLO7b, PLO8b, PLO9

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (100 คน นักเรียนที่สนใจเรียนกลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัล 50 คน และนักเรียนที่สนใจเรียนกลุ่มแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย จำนวน 50 คน)	1. ต้องการเรียนด้าน IT ให้เข้าใจและสามารถนำไปทำงานได้จริง เช่น การเขียนโปรแกรม การพัฒนาซอฟต์แวร์ การพัฒนาระบบฐานข้อมูล การพัฒนาโมบายแอพพลิเคชัน การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการทำงาน การวิเคราะห์เชิงข้อมูล การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล 2. ต้องการเรียนเนื้อหาที่ไม่ยากเกินไป และมีการอธิบายเป็นขั้นตอน ต้องการเรียนรู้และสามารถนำไปประกอบอาชีพได้	มุ่งพัฒนาผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถนำไปใช้งานได้จริง โดยเฉพาะด้านการเขียนโปรแกรม การพัฒนาซอฟต์แวร์ ระบบฐานข้อมูล โมบายแอปพลิเคชัน AI และการวิเคราะห์ข้อมูล พร้อมทั้งส่งเสริมแนวคิดด้าน ผู้ประกอบการดิจิทัล นอกจากนี้ยังต้องการรูปแบบการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย มีการอธิบายเป็นขั้นตอน และเน้นการปฏิบัติจริง เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ	PLO6, PLO7a, PLO8a, PLO9
	1. ต้องการเรียนด้านแอนิเมชัน 2. ต้องการเรียนเกี่ยวกับการสร้างเกม การสร้างการ์ตูน 3. ต้องการเรียนเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก 4. มีความรู้ในการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจด้านแอนิเมชัน 5. ต้องการเรียนเกี่ยวกับการนำ AI มาใช้กับการสร้างสื่อดิจิทัลคอนเทนต์	มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ความรู้และทักษะด้าน แอนิเมชัน ดิจิทัลมีเดีย การสร้างเกม การ์ตูน และการออกแบบกราฟิก โดยเน้นการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถนำไปใช้งานได้จริงในอุตสาหกรรมดิจิทัล พร้อมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ AI ในการผลิตสื่อดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความทันสมัย นอกจากนี้ยังคาดหวังให้หลักสูตรส่งเสริมแนวคิดด้าน ผู้ประกอบการ	PLO6, PLO7b, PLO8b, PLO9

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
	6. เรียนแล้วสามารถนำไปใช้งานได้ไจริง	ธุรกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้สามารถประกอบอาชีพอิสระ หรือพัฒนาธุรกิจด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้อย่างยั่งยืน ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล	
นักวิชาการ (3 คน)	1. ต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ที่สอดคล้องกับสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในอนาคต ควรมีความรู้ดังนี้ 2. มีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างระบบและสถาปัตยกรรม (System Architecture & Infrastructure) 3. มีความรู้เกี่ยวกับวงจรการพัฒนาระบบ (SDLC & Agile) ต้องเข้าใจกระบวนการตั้งแต่เก็บ Requirement, Design, Development, Testing ไปจนถึง Deployment และ Maintenance โดยเฉพาะแนวคิดแบบ Agile และ DevOps	มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้พื้นฐานและทักษะสมัยใหม่ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัลมีเดีย ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอนาคต ครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบสถาปัตยกรรมระบบ การพัฒนาซอฟต์แวร์ การจัดการข้อมูล Cybersecurity UX/UI การใช้ AI และการพัฒนาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย โดยเน้นความสามารถในการ คิดวิเคราะห์แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและพัฒนาผลงานที่ตอบโจทย์ผู้ใช้และสถานประกอบการได้จริง นอกจากนี้ยังคาดหวังให้ผู้เรียนมี ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การปรับตัวต่อความเปลี่ยนแปลงและการเรียนรู้ตลอดชีวิต	PLO6, PLO7a, PLO7b, PLO8a, PLO8b, PLO9

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
	4. มีความรู้เกี่ยวกับการจัดการข้อมูล (Data Management) ความเข้าใจเรื่อง Database (SQL/NoSQL), Data Structures 5. มีความรู้เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Cybersecurity Awareness) 6. มีความรู้เกี่ยวกับความรู้ธุรกิจดิจิทัล (Digital Business) นำเทคโนโลยีไปช่วยแก้ปัญหาทางธุรกิจ 7. ทักษะการเขียนโปรแกรมและการใช้เครื่องมือ (Programming & Tools) ความเชี่ยวชาญในภาษาหลักอย่างน้อย 1 ภาษา (เช่น Python, JavaScript) 8. ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น 9. ทักษะการใช้งาน Generative AI ช่วยทำงาน 10. ทักษะการแก้ปัญหาเชิงตรรกะ (Algorithmic Thinking) สามารถแยกแยะปัญหาซับซ้อนให้ออกมาเป็นขั้นตอนการแก้ไขที่เป็นระบบได้	ควบคู่กับการมี จริยธรรมวิชาชีพ ความรับผิดชอบต่อข้อมูลส่วนบุคคล และการใช้ AI และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมตามกฎหมายและจรรยาบรรณวิชาชีพ	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
	11. ทักษะด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (UX/UI Awareness) ควรเข้าใจพื้นฐาน Design Thinking เพื่อให้สร้างงานที่ User ใช้งานได้ง่าย 12. ความรู้และทักษะด้านการออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชัน 13. สามารถพัฒนา Production ของงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียที่สอดคล้องกับความต้องการของสถานประกอบการ 14. ความอดทนต่อการแก้ปัญหา ความยืดหยุ่นในการทำงาน และการรับมือกับความเปลี่ยนแปลง 15. สามารถสื่อสารเรื่องเทคนิคยากๆ ให้คนทั่วไปเข้าใจได้ ทำงานเป็นทีมได้ดี รับฟังความคิดเห็น 16. ตระหนักรู้เรื่อง PDPA (การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล) โดยเฉพาะเรื่องการจัดเก็บข้อมูลและประมวลผลข้อมูล จริยธรรมในการใช้ AI ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ และมีความรับผิดชอบต่อผลกระทบ		

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
	ของเทคโนโลยีที่ตนเองสร้าง		
ศิษย์เก่าสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 10 คน)	1. ปรับเนื้อหาให้ทันสมัย 2. เพิ่มวิชา/กิจกรรม Project-based Learning 3. อัพเดตเครื่องมือ เช่น Animation, UX/UI, Content Creation 4. เพิ่มวิชาเลือกด้าน Digital Media / Creative Tech 5. ส่งเสริมการสร้างผลงานจริง (Portfolio/Showcase) 6. สามารถทำงานเป็นทีมได้ 7. มีทักษะการนำเสนอที่ดีและมีประสิทธิภาพ 8. ความรู้เกี่ยวกับเบื้องต้นการเขียนโปรแกรม โครงสร้างข้อมูล ความเข้าใจระบบฐานข้อมูล 9. ความรู้ด้าน Machine Learning และ AI เบื้องต้น ระบบเครือข่าย ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ 10. ความรู้พื้นฐานคณิตศาสตร์เชิงเส้นและสถิติ	มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน โดยเน้นการเรียนรู้ผ่าน Project-based Learning และการสร้างผลงานจริง เพื่อพัฒนาทักษะทั้งด้าน การพัฒนาระบบสารสนเทศ การวิเคราะห์ข้อมูล AI และดิจิทัลมีเดีย ควบคู่กับการใช้เครื่องมือสมัยใหม่ เช่น Animation, UX/UI, Content Creation และ Data Analytics นอกจากนี้ยังต้องการให้ผู้เรียนมี ทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสารและการนำเสนอผลงาน สามารถประยุกต์ใช้ AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้อย่างเหมาะสม ภายใต้กรอบของ จริยธรรมวิชาชีพและความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	PLO6, PLO7a, PLO8a, PLO9

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
	11. ควรมีทักษะในการคิดการวิเคราะห์ เป็นระบบคิดเป็นลำดับ 12. ทักษะการใช้เครื่องมือ Data Analytics ทักษะในการเขียนโปรแกรม เช่น TypeScript ทักษะการใช้ AI เพื่อช่วยงาน Coding, Content, Design		
ศิษย์เก่าสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย จำนวน 10 คน)	1. ปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีปัจจุบัน เช่น การใช้เครื่องมือ AI กับงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 2. อัพเดตเครื่องมือ เช่น Animation, UX/UI, Content Creation 3. เพิ่มวิชาเลือกด้าน Digital Media / Creative Tech 4. ส่งเสริมการสร้างผลงานจริง (Portfolio/Showcase) 5. สามารถทำงานเป็นทีมได้ 6. มีทักษะการนำเสนอที่ดีและมีประสิทธิภาพ 7. ความรู้ด้าน Machine Learning และ AI เบื้องต้น ระบบเครือข่าย ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์	มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีรู้ความสอดคล้องกับเทคโนโลยีปัจจุบัน โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้ AI เครื่องมือด้าน Animation, UX/UI และ Content Creation เพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์อุตสาหกรรมดิจิทัล นอกจากนี้ยังต้องการให้หลักสูตรส่งเสริมการสร้าง Portfolio และการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อใช้ในการประกอบอาชีพ พร้อมทั้งพัฒนาทักษะด้าน การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสารและการนำเสนอผลงาน รวมถึงสนับสนุนการใช้ซอฟต์แวร์ฟรีแวร์เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงและพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง ภายใต้กรอบของ จริยธรรม	PLO6, PLO7a, PLO7b, PLO8b, PLO9

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
	8. ควรมีทักษะในการคิดการวิเคราะห์ เป็นระบบคิดเป็นลำดับ ส่งเสริมให้นักศึกษาใช้ซอฟต์แวร์ประเภทฟรีแวร์เพื่อพัฒนางานแอนิเมชัน	วิชาชีพและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรับผิดชอบ	
Internal stakeholders			
นักศึกษาปัจจุบัน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 10 คน)	1. หลักสูตรมีเนื้อหาที่อัพเดต เช่น AI, Cloud Computing, Cybersecurity, Data Analytics, IoT, การพัฒนาแอปพลิเคชันดิจิทัล และการนำระบบ Automation มาประยุกต์ใช้กับกระบวนการทำงาน 2. เน้นการปฏิบัติและประสบการณ์จริงในการทำงาน 3. พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ส่งเสริมการทำธุรกิจ Startup การสร้างผลงานและ Portfolio	มุ่งเน้นให้หลักสูตรมีรายวิชาที่ทันสมัยและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล โดยครอบคลุมด้าน AI, Cloud Computing, Cybersecurity, Data Analytics, IoT, Automation และการพัฒนาแอปพลิเคชันดิจิทัล พร้อมทั้งเน้นการเรียนรู้ผ่าน การปฏิบัติจริงและประสบการณ์จากการทำงานจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาระบบหรือผลงานดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังต้องการให้ผู้เรียนมี ทักษะการทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และแนวคิดด้านผู้ประกอบการ Startup รวมถึงสามารถสร้าง Portfolio และผลงานจริงเพื่อใช้ในการประกอบอาชีพ	PLO6, PLO7a, PLO8a, PLO9

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
		ได้ ภายใต้กรอบของจริยธรรมวิชาชีพและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	
นักศึกษาปัจจุบัน (กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย จำนวน 10 คน)	1. หลักสูตรมีเนื้อหาและเครื่องมือที่ทันสมัย เช่น AI, Animation, Digital Content, UX/UI และเทคโนโลยีสร้างสรรค์ 2. ต้องการการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการสร้างผลงานจริง 3. คาดหวังให้มีการเรียนแบบ Project-based Learning เน้นการสร้าง Portfolio, Animation และ Digital Media 4. ส่งเสริมการออกแบบการเล่าเรื่อง การสร้างแอนิเมชัน และการผลิตสื่อดิจิทัลที่ตอบโจทย์ผู้ใช้งานและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 5. ความรู้และทักษะที่สามารถนำไปทำงานในองค์กร หรือประกอบอาชีพอิสระ เช่น Content Creator, Animator, Game Designer และธุรกิจด้าน Creative Media	มุ่งเน้นให้หลักสูตรมีรายวิชาที่มีความทันสมัยและสอดคล้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีใหม่ เช่น AI, Animation, UX/UI และ Digital Content เพื่อพัฒนาทักษะด้านการออกแบบ การเล่าเรื่อง และการผลิตสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังต้องการการเรียนรู้แบบ Project-based Learning ที่เน้นการสร้างผลงานจริงและ Portfolio เพื่อใช้ต่อยอดสู่อาชีพ ทั้งในองค์กรและการประกอบอาชีพอิสระ นอกจากนี้ยังคาดหวังให้ผู้เรียนมี ทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การนำเสนอผลงาน และจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมืออาชีพและรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล	PLO6, PLO7b, PLO8b, PLO9

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ความต้องการและความคาดหวัง	กลั่นกรองและสรุปความต้องการและความคาดหวัง (Needs/Requirements)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) จากความต้องการและความคาดหวัง
	ทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การนำเสนอผลงาน ความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI		
อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (10 คน)	1. มีทักษะที่สามารถสอบเพื่อขอใบรับรอง (Certificates) 2. มีทักษะทางด้านการสื่อสาร การทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหา 3. มีทักษะที่พื้นฐานที่สามารถนำไปประยุกต์ในการทำงานได้ 4. มีการคิดอย่างเป็นระบบ 5. มีความรู้และทักษะการเขียนโปรแกรม 6. มีความรู้การวิเคราะห์และออกแบบระบบ 7. มีความพร้อมสำหรับเรียนวิชาขั้นสูงและการทำโครงงาน 8. สามารถสร้างผลงานสื่อดิจิทัลที่ใช้งานได้จริง 9. มีความรับผิดชอบในงานวิชาชีพ มีความรับผิดชอบ สามารถเรียนรู้และปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่ได้	มุ่งพัฒนาผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานและทักษะวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัลมีเดีย ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานจริง รวมถึงมีสมรรถนะเพียงพอสำหรับการสอบใบรับรองวิชาชีพ การศึกษาต่อในระดับขั้นสูง และการพัฒนาโครงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหา ควบคู่กับความสามารถในการสร้างผลงานดิจิทัลที่ใช้งานได้จริง พร้อมทั้งมี ความรับผิดชอบในวิชาชีพ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และความสามารถในการปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ภายใต้กรอบของจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล	PLO6, PLO7a, PLO7b, PLO8a, PLO8b, PLO9

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ช
ตารางเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรที่ปรับปรุง

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ตารางเปรียบเทียบข้อแตกต่างระหว่างหลักสูตรเดิมกับหลักสูตรที่ปรับปรุง

1. เปรียบเทียบชื่อปริญญา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
1) ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย: หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science Program in Information Technology **2) ชื่อปริญญาและสาขาวิชา** ภาษาไทย ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) ชื่อย่อ : วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Science (Information Technology) ชื่อย่อ : B.Sc. (Information Technology)	**1) ชื่อหลักสูตร** ภาษาไทย: หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Science Program in Information Technology **2) ชื่อปริญญาและสาขาวิชา** ภาษาไทย ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ) ชื่อย่อ : วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Science (Information Technology) ชื่อย่อ : B.Sc. (Information Technology)	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2. เปรียบเทียบโครงสร้าง

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			เหตุผล
หน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 127 หน่วยกิต			**หน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต**			
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	**30**	**หน่วยกิต**	**1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป**	**24**	**หน่วยกิต**	
1.1 กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร	9	หน่วยกิต				
1.2 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์	12	หน่วยกิต				
1.3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยี	9					
2) หมวดวิชาเฉพาะ	91	**หน่วยกิต**	**2) หมวดวิชาเฉพาะ**	91	**หน่วยกิต**	
2.1) กลุ่มวิชาแกน	9	หน่วยกิต	**กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล**			
2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน บังคับเรียน	45	หน่วยกิต	2.1) กลุ่มวิชาแกน บังคับเรียน	27	หน่วยกิต	
2.2.1) กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล			2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ บังคับเรียน	45	หน่วยกิต	
1) กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ	9	หน่วยกิต	2.3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต	
2) กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์	18	หน่วยกิต	2.4) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา	7	หน่วยกิต	
3) กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์	12	หน่วยกิต	**กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย**			
4) กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ	6	หน่วยกิต	2.1) กลุ่มวิชาแกน บังคับเรียน	27	หน่วยกิต	
2.2.2) กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย			2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ บังคับเรียน	45	หน่วยกิต	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565			หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570			เหตุผล
1) กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ	9	หน่วยกิต	2.3) กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต	
2) กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์	18	หน่วยกิต	2.4) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา	7	หน่วยกิต	
3) กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์	12	หน่วยกิต				
4) กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ	6	หน่วยกิต				
2.3) กลุ่มวิชาเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต				
2.3) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	7	หน่วยกิต				
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	**6**	**หน่วยกิต**	**3) หมวดวิชาเลือกเสรี**	**6**	**หน่วยกิต**	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

3. เปรียบเทียบคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาแกน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล และกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
1. SIT106 พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล Information Technology Fundamentals and Innovation 3(2-2-5) ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ ดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน ฐานข้อมูล ระบบสารสนเทศ การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การรักษาความปลอดภัยโลกไซเบอร์ แนวโน้มของเทคโนโลยีดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง	1. 65SIT101 เทคโนโลยีสารสนเทศและแนวโน้มเทคโนโลยีอนาคต Information Technology and Emerging Technological Trends 3(2-2-5) ศึกษาหลักการพื้นฐานของเทคโนโลยีสารสนเทศและองค์ประกอบพื้นฐานของเทคโนโลยีสารสนเทศ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฐานข้อมูล ระบบสารสนเทศ และดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กรและสังคมดิจิทัล แนวโน้มเทคโนโลยีสมัยใหม่ ฝึกปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์และเครื่องมือดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
2. SMS112 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ Mathematics for Information Technology 3(2-2-5) ศึกษาพื้นฐานเกี่ยวกับตรรกศาสตร์ พีชคณิตของบูลีน เซต ความสัมพันธ์และฟังก์ชัน ระบบจำนวน เวกเตอร์ระบบเลขฐานต่างๆ โดยเฉพาะเลขฐาน 2, 8, 16 เมทริกซ์และดีเทอร์มิแนนท์ การนับและความสัมพันธ์เวียนเกิด ทฤษฎีกราฟ ต้นไม้และการแยกจำพวกข่ายงานวงจรเชิงจัดหม	2. 65SIT102 ตรรกศาสตร์และสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล Logic and Statistics for Data Analysis 3(2-2-5) ศึกษาหลักการพื้นฐานของตรรกศาสตร์ ประพจน์ ตัวเชื่อมทางตรรกศาสตร์ การอ้างเหตุผล และการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หลักการพื้นฐานทางสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล การเก็บรวบรวม การจัดเตรียม และการปรับปรุงคุณภาพข้อมูล ฝึกทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและการแปลความหมายของผลลัพธ์ การประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาแกน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล และกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
3. SIT105 จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) Ethics in Information Technology จรรยาบรรณและทัศนคติเกี่ยวกับสาขาวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายและพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้	3. 65SIT103 จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Ethics and Law ศึกษาหลักการ และความสำคัญของจรรยาบรรณและทัศนคติที่เหมาะสมต่อวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ครอบคลุมกฎหมายและพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล รวมถึงแนวทางการใช้และการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมายและหลักจริยธรรมในสังคมดิจิทัล	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
4. SIT102 หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม 3(2-2-5) Principles of Programming and Algorithms หลักการและขั้นตอนการเขียนโปรแกรม ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาในการเขียนโปรแกรมแบบลำดับ แบบทางเลือก และแบบวนซ้ำ การออกแบบขั้นตอนวิธีด้วยรหัสเทียมหรือผังงาน ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมแก้ปัญหาตามที่กำหนดด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ การเขียนโปรแกรมย่อย การทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม	4. 65SIT104 หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม 3(2-2-5) Principles of Programming and Algorithms ศึกษาหลักการพื้นฐานของการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การออกแบบอัลกอริทึม ภาษาคอมพิวเตอร์ กระบวนการวิเคราะห์และแก้ปัญหาโดยใช้คอมพิวเตอร์ การออกแบบอัลกอริทึมด้วยรหัสเทียมหรือผังงาน โครงสร้างควบคุมการทำงานแบบลำดับ แบบทางเลือก แบบวนซ้ำ และฟังก์ชัน ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมแก้ปัญหาตามที่กำหนดด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ การทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม	- ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาแกน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล และกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
5. SIT352 การบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล Maintenance and Troubleshooting Digital Technology 3(2-2-5) หลักการทำงานของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์การเลือกใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม การดูแลและบำรุงรักษาฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ และให้คำปรึกษาปัญหาทางด้านเทคโนโลยีดิจิทั	4. 65SIT105 การบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Information Technology Maintenance and Troubleshooting 3(2-2-5) ศึกษาหลักการทำงานของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ การเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะสมกับลักษณะงาน การติดตั้ง ดูแล บำรุงรักษา และแก้ไขปัญหาการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศในสถานการณ์จริง ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน ตลอดจนการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม เคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น และยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
6. SIT104 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ English for Information Technology 3(3-0-6) ศึกษาและฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยเน้นบทความทางวิชาการและงานวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ	6. 65SIT106 ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ English for Information Technology 3(2-2-5) ศึกษาและฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษสำหรับงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ พัฒนาทักษะการอ่านและทำความเข้าใจบทความวิชาการ งานวิจัย เอกสารทางเทคโนโลยีสารสนเทศ คู่มือการใช้งานระบบ และสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝึกการวิเคราะห์คำศัพท์เฉพาะทาง การสรุปสาระสำคัญ การตีความข้อมูลเชิงเทคนิค และการสื่อสารสารสนเทศทางวิชาการอย่างเป็นระบบ	- ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาแกน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล และกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
SIT213 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล 3(2-2-5) Computer Network and Data Communication หลักการสื่อสารข้อมูล เครือข่ายคอมพิวเตอร์ โปรโตคอล ความปลอดภัย การบริการบนระบบเครือข่าย การจัดการแบนด์วิธ การวิเคราะห์และแก้ปัญหาในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฝึกปฏิบัติในการเชื่อมต่อเครือข่าย การบริหาร และปรับแต่งประสิทธิภาพการทำงานของอุปกรณ์เครือข่าย	7. 65SIT201 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล 3(2-2-5) Computer Network and Data Communication ศึกษาหลักการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โครงสร้างและสถาปัตยกรรมเครือข่าย โปรโตคอลการสื่อสาร การให้บริการบนระบบเครือข่าย ความมั่นคงปลอดภัยของเครือข่าย การจัดการแบนด์วิธ ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และออกแบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างเป็นระบบ แก้ไขปัญหาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ปฏิบัติการเชื่อมต่อ การปรับแต่งประสิทธิภาพอุปกรณ์เครือข่าย	- ปรับคำอธิบายรายวิชา
8. SIT333 การเรียนรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้ปัญหาเป็นสำคัญ 3(3-0-6) Problem Based Learning in Information Technology การประมวลความรู้ด้านเทคโนโลยีเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ หรือแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ในการแก้ปัญหาเป็นสำคัญอย่างมีประสิทธิภาพ	8. 65SIT301 โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 3(3-0-6) Information Technology Project 1 ศึกษาการบูรณาการองค์ความรู้เชิงลึกด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เทคโนโลยีสมัยใหม่ แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย กระบวนการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นสำคัญ วิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศด้วยการคิดเชิงระบบ หรือวิเคราะห์และออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียด้วยการคิดเชิงสร้างสรรค์	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาแกน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล และกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
9. SIT410 การเรียนรู้เชิงผลิตภาพสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(0-6-3) Productive Learning for Information Technology ทักษะการเรียนรู้เชิงผลิตภาพหรือนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหาประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนานวัตกรรมด้านเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรมทางด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	9. 65SIT401 โครงงานเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 3(0-6-3) Information Technology Project 2 ศึกษาแนวคิดและกระบวนการเรียนรู้เชิงผลิตภาพเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย บูรณาการความรู้ ความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ บูรณาการความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และพัฒนานวัตกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
	7. 65SIT107 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Technology Applications ศึกษาแนวคิดและทักษะพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียน การใช้เครื่องมือออนไลน์เพื่อการสืบค้นและจัดการความรู้ การจัดการข้อมูล การทำงานร่วมกันบนแพลตฟอร์มคลาวด์ การสร้างเอกสาร รายงาน และการนำเสนอข้อมูล การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการพัฒนาโครงงานและการเรียนรู้ด้านไอที การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียน การค้นคว้า และการสื่อสารข้อมูลในสภาพแวดล้อมดิจิทัล	วิชาใหม่
8. SIT212 ความมั่นคงของระบบสารสนเทศ 3(2-2-5) Information Systems Security ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความมั่นคงของระบบสารสนเทศ ปัญหาของความมั่นคงของระบบสารสนเทศ วิธีการสร้างความมั่นคงในระบบคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่าย และข้อมูลจากผู้แอบเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือไม่ได้ตั้งใจ การลักลอบเปลี่ยนแปลงแก้ไขข้อมูล การป้องกันเมื่อระบบปฏิเสธการให้บริการ การประเมินและการจัดการความเสี่ยง การเข้ารหัสและถอดรหัส กรรมวิธีรับรองความปลอดภัย ขอบเขตการป้องกันจากซอฟต์แวร์ที่ประสงค์ร้ายต่อระบบไวรัสคอมพิวเตอร์ อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การวางแผนรับสถานการณ์ฉุกเฉินและภัยธรรมชาติ	8. 65SIT108 ความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ 3(2-2-5) Information Systems Security ศึกษาแนวคิดพื้นฐานด้านความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ ภัยคุกคาม ช่องโหว่และการโจมตี จริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงปลอดภัย ไฟร์วอลล์ การควบคุมการเข้าถึง การเข้ารหัสข้อมูลเบื้องต้น ระบบตรวจจับการบุกรุก การจัดการความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ การวางแผนรับสถานการณ์ฉุกเฉินและภัยพิบัติ นโยบาย ความมั่นคงปลอดภัย ของสารสนเทศ การพัฒนาส่วนงานความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ การจัดการความเสี่ยง บุคลากรและความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ การบริหารโครงการความมั่นคง ปลอดภัยของ สารสนเทศ และกรณีศึกษาด้านความปลอดภัยไซเบอร์	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
9. SIT216 การจัดการฐานข้อมูล 3(2-2-5) Database Management ฐานข้อมูลและระบบจัดการฐานข้อมูล องค์ประกอบของระบบการจัดการฐานข้อมูล สถาปัตยกรรมและรูปแบบของฐานข้อมูล การออกแบบฐานข้อมูล หลักการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ขั้นตอนการออกแบบและขึ้นต่อกันของฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ภาษาจัดการฐานข้อมูลเอสคิวแอล การรักษาความปลอดภัยสำหรับฐานข้อมูล ฝึกปฏิบัติการสร้างและจัดการฐานข้อมูลการใช้งานโปรแกรมการจัดการฐานข้อมูล	9. 65SIT202 การออกแบบและการจัดการฐานข้อมูล 3(2-2-5) Database Design and Management ศึกษาระบบฐานข้อมูล ระบบจัดการฐานข้อมูล แบบจำลองข้อมูล หลักการออกแบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ การสร้างแผนภาพ ER การทำนอร์มัลไลเซชัน การใช้ภาษา SQL การจัดการทรานแซคชันและแนวคิดฐานข้อมูลไม่ใช่เชิงสัมพันธ์ ฝึกปฏิบัติการใช้ระบบจัดการฐานข้อมูล	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
10. SIT207 โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม 3(2-2-5) Data Structure and Algorithms ความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของอัลกอริทึม โครงสร้างข้อมูลแบบเชิงเส้น ประกอบด้วย แถวลำดับ กองซ้อน แถวคอย ตัวชี้และรายการโยง โครงสร้างข้อมูลไม่เชิงเส้น ประกอบด้วย ต้นไม้และกราฟ การเรียงลำดับข้อมูล การค้นหาข้อมูล ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมที่เกี่ยวกับโครงสร้างข้อมูล	10. 65SIT203 โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม 3(2-2-5) Data Structure and Algorithms ศึกษาโครงสร้างข้อมูลพื้นฐาน การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของอัลกอริทึม โครงสร้างข้อมูลแบบเชิงเส้น แถวลำดับ กองซ้อน แถวคอย รายการโยง โครงสร้างข้อมูลแบบไม่เชิงเส้น ต้นไม้ และกราฟ การเรียงลำดับและการค้นหาข้อมูล ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมที่เกี่ยวกับโครงสร้างข้อมูล	- ปรับคำอธิบายรายวิชา
11. SIT316 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ 3(2-2-5) Management Information Systems ความสำคัญของระบบสารสนเทศ แนวคิดเกี่ยวกับระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการโครงสร้างของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการระบบสารสนเทศในองค์กร เทคโนโลยีในระบบสารสนเทศ การลงทุนด้าน	11. 65SIT204 ระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล 3(2-2-5) Information Systems and Digital Technology ศึกษาแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของระบบสารสนเทศในองค์กรดิจิทัล บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลในการสนับสนุนการดำเนินงานและการตัดสินใจทางธุรกิจ ประเภทของระบบสารสนเทศ	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
เทคโนโลยี การรักษาความปลอดภัยระบบสารสนเทศ ระบบสารสนเทศในองค์การธุรกิจ ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ กรณีศึกษาของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการและการพัฒนาระบบสารสนเทศในองค์กรเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ และแนวโน้มของระบบสารสนเทศ	โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ฐานข้อมูล เครือข่ายคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์การประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลในองค์กร เพื่อสนับสนุนการแก้ปัญหา การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน และการสร้างนวัตกรรม	
12. SIT205 การออกแบบเชิงวัตถุ 3(2-2-5) Object Orientation Design แนวคิดการออกแบบระบบเชิงวัตถุ การใช้แบบจำลองเชิงวัตถุเป็นเครื่องมือใน การออกแบบ หลักการพื้นฐานเชิงวัตถุ คลาส วิธีการและคุณสมบัติ การถ่ายทอดคุณสมบัติการ ห่อหุ้ม คุณสมบัติโพลิมอร์ฟิซึม การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ หลักการและแนวคิดในการ เขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	12. 65SIT205 การออกแบบเชิงวัตถุ 3(2-2-5) Object Orientation Design ศึกษาหลักการ แนวคิดและกระบวนการออกแบบเชิงวัตถุ องค์ประกอบพื้นฐานของเชิงวัตถุ คลาส วัตถุ คุณสมบัติและเมธอด การห่อหุ้ม การสืบทอดคุณสมบัติ โพลิมอฟิซึม การซ่อนรายละเอียด การใช้แบบจำลองเชิงวัตถุและภาษามาตรฐาน UML เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และออกแบบระบบ การออกแบบเชิงวัตถุในการแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์ในการออกแบบเชิงวัตถุ ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุจากกรณีศึกษา	- ปรับคำอธิบายรายวิชา
13. SIT311 การเขียนโปรแกรมบนเว็บ 3(2-2-5) Web-based Programming หลักการเขียนโปรแกรมบนเว็บ ภาษาในการพัฒนาเว็บ การเขียนโปรแกรมบนเว็บและการทำงานร่วมกับภาษาสคริปต์ การติดต่อกับฐานข้อมูล การกำหนดรูปแบบและแสดงผลของข้อมูล ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมบนเว็บและติดตั้งเพื่อใช้งาน	13. 65SIT206 การพัฒนาแอพพลิเคชันบนเว็บ 3(2-2-5) Web Application Development ศึกษาแนวคิด หลักการ กระบวนการพัฒนาแอพพลิเคชันบนเว็บ การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ การออกแบบโครงสร้างระบบสารสนเทศและฐานข้อมูล การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และประสบการณ์ผู้ใช้ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ทั้งฝั่งผู้ใช้และฝั่งแม่ข่าย การเชื่อมต่อและจัดการฐานข้อมูล การทดสอบ การปรับปรุงประสิทธิภาพ และการนำระบบไปประยุกต์ใช้งาน	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
	14. 65SIT207 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ UX/UI Design for Modern Digital Technology 3(2-2-5) ศึกษาแนวคิด หลักการและกระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ การวิเคราะห์ความต้องการและพฤติกรรมผู้ใช้ การสร้าง Persona และ Customer Journey การออกแบบโครงสร้างสารสนเทศ การปฏิสัมพันธ์และส่วนติดต่อผู้ใช้ การออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบแอพพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ฝึกปฏิบัติการสร้าง Wireframe และ Prototype การทดสอบการใช้งาน และการประเมินผลเพื่อปรับปรุงประสบการณ์ผู้ใช้อย่างเป็นระบบ	วิชาใหม่
	15. 65SIT208 ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานดิจิทัล Artificial Intelligence and Digital Applications 3(2-2-5) ศึกษาแนวคิดพื้นฐาน ทฤษฎี และเทคนิคของปัญญาประดิษฐ์ การแทนความรู้ การค้นหา การให้เหตุผล และการเรียนรู้ของเครื่อง แบบจำลองและเทคนิคสำคัญ การจำแนกประเภท การพยากรณ์ การจัดกลุ่มข้อมูล โครงข่ายประสาทเทียม แนวคิดเบื้องต้นของการเรียนรู้เชิง การประมวลผลภาษาธรรมชาติ และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีความรับผิดชอบ	วิชาใหม่

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
16. SIT304 หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3(2-2-5) Principles of Object Oriented Programming หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบโปรแกรมเชิงวัตถุ การนำโปรแกรมเชิงวัตถุไปใช้ในการแก้ปัญหา หลักการถ่ายทอดคุณสมบัติ การห่อหุ้ม กรรมวิธีโพลิมอฟิซึม การทำโอเวอร์โหลดดิ้ง โอเวอร์รายดิ้ง และการติดต่อฐานข้อมูล	16. 65SIT302 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ 3(2-2-5) Object Orientation Programming ศึกษาหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบโปรแกรมเชิงวัตถุ การนำโปรแกรมเชิงวัตถุไปใช้ในการแก้ปัญหา หลักการถ่ายทอดคุณสมบัติ การห่อหุ้ม กรรมวิธีโพลิมอฟิซึม การทำโอเวอร์โหลดดิ้ง โอเวอร์รายดิ้ง และการติดต่อฐานข้อมูล	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
17. SIT344 หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบ 3(2-2-5) Principles of System Analysis and Design วงจรการพัฒนาระบบสารสนเทศ แนวคิดและวิธีการวิเคราะห์ระบบ การออกแบบระบบสารสนเทศเชิงตรรกะและเชิงกายภาพ การสร้างแบบจำลองของข้อมูลและ กระบวนการทำงาน การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์และออกแบบ ระบบ การประเมินผลระบบสารสนเทศ การจัดทำคู่มือการวิเคราะห์และออกแบบระบบ กรณีศึกษา เกี่ยวกับการวิเคราะห์และออกแบบระบบ	17. 65SIT303 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ 3(2-2-5) Information Systems Analysis and Design ศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ กระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศตามวงจรการพัฒนาระบบ หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบ การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ การสร้างแบบจำลองข้อมูลและกระบวนการทำงานด้วยเครื่องมือมาตรฐาน การออกแบบระบบเชิงตรรกะและเชิงกายภาพ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และประสบการณ์ผู้ใช้ การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการพัฒนาระบบ การทดสอบและประเมินผลระบบ โดยเน้นการฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาระบบสารสนเทศจากกรณีศึกษา	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
18. SIT345 สารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ 3(2-2-5) Information for Decision Making กระบวนการตัดสินใจของมนุษย์ ประเภทของระบบสนับสนุนการตัดสินใจ ข้อแตกต่างระหว่างสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ และระบบสารสนเทศทั่วไป ชนิดและสถาปัตยกรรม ของสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ กระบวนการพัฒนาสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์สำหรับสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ แบบจำลองการวิเคราะห์การตัดสินใจ การนำสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจไปใช้ประโยชน์ กรณีศึกษาของสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ	18. 65SIT304 การวิเคราะห์ข้อมูลและการตัดสินในเชิงธุรกิจ 3(2-2-5) Data Analytics for Business Decision Making ศึกษาแนวคิดและเทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจในองค์กรดิจิทัล การรวบรวมและเตรียมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาและเชิงคาดการณ์ การสร้างภาพข้อมูล การใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลสมัยใหม่ ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อมูลจริง และนำเสนอข้อมูลเชิงลึกเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจทางธุรกิจ	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
19. SIT351 การเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) Information Technology Entrepreneurship หลักการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การเป็นผู้ประกอบการ การประเมินโอกาสของธุรกิจ กลยุทธ์สำหรับก่อตั้งและพัฒนาการลงทุนทางธุรกิจสำหรับ ผู้ประกอบการ การเขียนแผนธุรกิจ กฎหมายธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบโครงงาน การเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีสารสนเทศ	19. 65SIT305 การเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Technology Entrepreneurship ศึกษาแนวคิด หลักการกระบวนการสร้างธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลและสตาร์ทอัพ การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ การพัฒนาแนวคิดผลิตภัณฑ์ การออกแบบคุณค่า การพัฒนารูปแบบธุรกิจด้วย Business Model Canvas การวิเคราะห์ตลาดและลูกค้าเป้าหมาย การวางแผนกลยุทธ์ การบริหารทรัพยากรการเงิน กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการพัฒนาโครงการสตาร์ทอัพ การคิดเชิงนวัตกรรม การจัดทำแผนธุรกิจ และการนำเสนอผลงาน	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
20. SIT217 หลักการวิศวกรรมซอฟต์แวร์ 3(2-2-5) Principles of Software Engineering หลักการวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ความหมายและคุณลักษณะของซอฟต์แวร์ สถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์ วงจรชีวิตการพัฒนาซอฟต์แวร์ วิศวกรรมความต้องการและวิเคราะห์ ปัญหา การออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์การประเมินต้นทุนซอฟต์แวร์การทดสอบซอฟต์แวร์ การบริหารโครงการซอฟต์แวร์ มาตรฐานและการประกันคุณภาพซอฟต์แวร์การจัดทำเอกสาร ประกอบการพัฒนาซอฟต์แวร์	20. 65SIT306 วิศวกรรมซอฟต์แวร์ 3(2-2-5) Software Engineering ศึกษาแนวคิด หลักการ และกระบวนการของวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในการพัฒนาระบบสารสนเทศ วงจรการพัฒนาซอฟต์แวร์ แบบจำลองกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ การบริหารโครงการซอฟต์แวร์ การประมาณการต้นทุนและเวลา การจัดการความเสี่ยง และการควบคุมคุณภาพซอฟต์แวร์ มาตรฐานและแนวปฏิบัติที่ดี การบันทึกเอกสาร ผลกระทบของซอฟต์แวร์ต่อผู้ใช้และสังคม	
21. SIT417 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3(2-2-5) Mobile Application Development การพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ด้วยภาษาและซอฟต์แวร์ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ และฝึกปฏิบัติพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	21. 65SIT307 การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ 3(2-2-5) Mobile Application Development ศึกษาหลักการ กระบวนการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ภาษาโปรแกรมและซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ การจัดการข้อมูล การเชื่อมต่อระบบสารสนเทศและบริการบนเครือข่าย การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการพัฒนา ทดสอบ และปรับปรุงประสิทธิภาพแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ฝึกปฏิบัติการพัฒนาแอปพลิเคชันความต้องการของผู้ใช้	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก(กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
22. SIT356 การเขียนโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง 3(2-2-5) Internet of Things Programming หลักการอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง องค์ประกอบด้านฮาร์ดแวร์ การต่อวงจรอิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีการสื่อสารทั้งแบบมีสายและแบบไร้สาย เซ็นเซอร์แบบต่างๆ แนวโน้มอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง การออกแบบ การสร้าง การประยุกต์ใช้งาน ฝึกปฏิบัติเขียนโปรแกรมการควบคุมอุปกรณ์บนอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง	22. 65SIT314 การพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง 3(2-2-5) Development of Internet of Things Systems ศึกษาแนวคิด หลักการ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง โดยครอบคลุมสถาปัตยกรรมระบบ IoT อุปกรณ์ตรวจวัดและอุปกรณ์ควบคุม ระบบสมองกลฝังตัว การสื่อสารข้อมูลผ่านเครือข่าย การประมวลผลข้อมูล การเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลและแพลตฟอร์มคลาวด์ การพัฒนาโปรแกรมเพื่อควบคุมและบริหารจัดการอุปกรณ์ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับการติดตามและควบคุมระบบ การทดสอบและประยุกต์ใช้งานระบบในสถานการณ์จริง	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
23. SIT411 การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) Information Technology Project Management แนวคิดการบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การบริหารขอบเขตการบริหารเวลา การบริหารค่าใช้จ่าย การบริหารคุณภาพโครงการ การบริหารบุคคล การบริหารการสื่อสาร การบริหารความเสี่ยงของโครงการ การติดตั้งระบบ การปิดโครงการและการประเมินการบริหารการเปลี่ยนแปลง ฝึกปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อการบริหารโครงการ	23. 65SIT315 การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) Information Technology Project Management ศึกษาแนวคิดกระบวนการบริหารโครงการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การบริหารขอบเขต การบริหารเวลา การบริหารค่าใช้จ่าย การบริหารคุณภาพ การบริหารทรัพยากรบุคคลและทีมงาน การบริหารการสื่อสาร การบริหารความเสี่ยง การจัดหาและจัดซื้อ การติดตั้งและส่งมอบระบบ การปิดโครงการและการประเมินผล การบริหารการเปลี่ยนแปลง ฝึกปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์และแพลตฟอร์มบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ	- ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก(กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
24. SIT329 เทคโนโลยีคลาวด์ 3(2-2-5) Cloud Technology หลักการการประมวลผลแบบคลาวด์ การให้บริการแบบคลาวด์ มาตรฐานการประมวลผลแบบคลาวด์ วุฒิภาวะการให้บริการแบบคลาวด์ และการวัดผลของผู้ให้บริการแบบคลาวด์ มาตรฐานปฏิบัติการบริการแบบคลาวด์ ฝึกปฏิบัติการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีแบบคลาวด์	24. 65SIT316 เทคโนโลยีคลาวด์ 3(2-2-5) Cloud Technology ศึกษาแนวคิด หลักการ และสถาปัตยกรรมของเทคโนโลยีคลาวด์ หลักการการประมวลผลแบบคลาวด์ รูปแบบการให้บริการแบบคลาวด์ รูปแบบการติดตั้งใช้งาน มาตรฐานการประมวลผลแบบคลาวด์ วุฒิภาวะการให้บริการแบบคลาวด์และการวัดผลของผู้ให้บริการแบบคลาวด์ มาตรฐานปฏิบัติการบริการแบบคลาวด์ ความมั่นคงปลอดภัยบนคลาวด์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบระบบบนสภาพแวดล้อมคลาวด์ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีแบบคลาวด์	- ปรับคำอธิบายรายวิชา
	25. 65SIT317 การพัฒนาแอพพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม Low-Code และ No-Code 3(2-2-5) Application Development with Low-Code and No-Code Platforms ศึกษาแนวคิด หลักการ และแนวโน้มของการพัฒนาแอปพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม Low-Code และ No-Code การพัฒนาระบบสารสนเทศสมัยใหม่ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ การเชื่อมต่อฐานข้อมูลและบริการผ่าน API การจัดการข้อมูลและกระบวนการทำงานอัตโนมัติ การพัฒนาและปรับใช้แอปพลิเคชันบนแพลตฟอร์มคลาวด์ และแนวคิดด้านความปลอดภัยข้อมูลในองค์กร ฝึกปฏิบัติการออกแบบ พัฒนา ทดสอบ และปรับใช้แอปพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม Low-Code/No-Code จากกรณีศึกษา	วิชาใหม่

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก(กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
	26. 65SIT318 การทดสอบและประกันคุณภาพซอฟต์แวร์ 3(2-2-5) Software Testing and Quality Assurance ศึกษาหลักการ แนวคิด และกระบวนการทดสอบซอฟต์แวร์ ประเภทของการทดสอบซอฟต์แวร์ การวิเคราะห์ความต้องการ การออกแบบกรณีทดสอบ การจัดทำแผนการทดสอบ การดำเนินการทดสอบ การบันทึกและวิเคราะห์ผลการทดสอบ การรายงานและจัดการข้อบกพร่อง การประยุกต์ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสมัยใหม่สำหรับการทดสอบซอฟต์แวร์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและการทดสอบซอฟต์แวร์ การใช้เครื่องมือทดสอบอัตโนมัติ และการประเมินคุณภาพซอฟต์แวร์	วิชาใหม่
27. SIT341 ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) Research Methodology for Information Technology ศึกษากระบวนการขั้นตอนของการวิจัย การระบุปัญหาการศึกษา ทฤษฎี และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ วิธีดำเนินการวิจัย วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติและ การวิเคราะห์ข้อมูล การสรุปและอภิปรายผล การเขียนบทความวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ กรณีศึกษางานวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	27. 65SIT319 ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) Research Methodology for Information Technology ศึกษาหลักการและกระบวนการวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การกำหนดปัญหาและคำถามวิจัย การทบทวนวรรณกรรม การกำหนดกรอบแนวคิดและสมมติฐาน การออกแบบวิธีวิจัย การออกแบบเครื่องมือและการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องมือทางสถิติและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ปัญหาวิจัย การจัดทำโครงร่างงานวิจัย การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการจัดการเอกสารอ้างอิงและวิเคราะห์ข้อมูล การเขียนบทความวิจัย	- ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก(กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล)		
	ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การนำเสนอผลงานวิจัย กรณีศึกษางานวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	
	28. 65SIT320 การทำงานและสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล 3(2-2-5) Digital Platform Operations and Monetization ศึกษาหลักการและแนวคิดของเศรษฐกิจแพลตฟอร์มดิจิทัล การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อสร้างรายได้ แพลตฟอร์มการจ้างงานอิสระ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การสร้างสรรค์เนื้อหา การสร้างตัวตนดิจิทัล การพัฒนาโปรไฟล์ผลงานออนไลน์ การออกแบบสินค้าและบริการดิจิทัล การสื่อสารและบริหารงานกับลูกค้า ฝึกปฏิบัติการสร้างผลงานและนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล	วิชาใหม่
	29. 65SIT321 การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างธุรกิจดิจิทัล 3(2-2-5) Artificial Intelligence for Digital Business Venture ศึกษาหลักการและแนวคิดการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สร้างเนื้อหา การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการดิจิทัล การวิเคราะห์ข้อมูล การตัดสินใจทางธุรกิจ การออกแบบแนวคิดธุรกิจดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการดิจิทัล การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ และการนำเสนอแนวคิดธุรกิจดิจิทัล	วิชาใหม่

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
30. SIT107 พื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น 3(2-2-5) Art and Drawing Fundamentals พื้นฐานการวาดเส้น การถ่ายทอดรูปแบบจากธรรมชาติแวดล้อมในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ ลายเส้น รูปทรง แสงเงา พื้นผิว องค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีสีและการใช้สี ฝึก ปฏิบัติการวาดภาพด้วยมือ และวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอรN	30. 65SIT109 พื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น 3(2-2-5) Fundamentals of Art and Drawing ศึกษาพื้นฐานศิลปะการวาเส้น การถ่ายทอดรูปแบบจากธรรมชาติแวดล้อมในลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ ลายเส้น รูปทรง แสงเงา พื้นผิว องค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีสีและการใช้สี ฝึกปฏิบัติการวาดภาพด้วยมือ และวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	- ปรับชื่อวิชา
31. SIT108 การออกแบบและพัฒนาดิจิดัลมีเดีย 3(2-2-5) Design and Development of Digital Media หลักการออกแบบและพัฒนาดิจิดัลมีเดีย การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิดัลมีเดียในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ ฝึกปฏิบัติโปรแกรมประยุกต์เพื่องานดิจิทัลมีเดีย	31. 65SIT110 การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Digital Media Design and Development ศึกษาหลักการออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย การวางแผนและออกแบบเนื้อหา สำหรับแพลตฟอร์มออนไลน์ การออกแบบกราฟิกภาพ เสียง วิดีโอ และมัลติมีเดีย การพัฒนาสื่อดิจิทัล การผลิตและเผยแพร่สื่อดิจิทัลสำหรับเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ ฝึกปฏิบัติโปรแกรมประยุกต์เพื่องานดิจิทัลมีเดีย	- ปรับคำอธิบายรายวิชา
	32. 65SIT209 การตัดต่อแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Digital Media Production and Animation Editing ศึกษาหลักการเบื้องต้น ความสำคัญและประโยชน์ของการผลิตดิจิทัลมีเดีย ภาษาและการเขียนบทดำเนินเรื่อง การวางแผนและกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ การใส่เทคนิคพิเศษ ฝึกปฏิบัติโปรแกรมประยุกต์	วิชาใหม่

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
33. SIT109 เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Digital Media Technology องค์ประกอบของดิจิทัลมีเดีย การนำเสนอข้อมูลข่าวสาร การนำเข้าเสียง การประมวลภาพ การทำภาพเคลื่อนไหว การสร้างวิดีทัศน์ เครื่องมือสำหรับการพัฒนาดิจิทัลมีเดีย ฝึกปฏิบัติโปรแกรมประยุกต์ด้านดิจิทัลมีเดีย	33. 65SIT210 มีเดียคอนเวอร์เจนซ์และเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล 3(2-2-5) Media Convergence and Digital Media Technology ศึกษาความหมายและความสำคัญของสื่อดิจิทัล ประเภทของสื่อดิจิทัล การปฏิวัติ แหงระบบตัวเลข แนวคิดมีเดียคอนเวอรเจนซ การสื่อสารผานสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีการพิมพ เทคโนโลยีการแพรภาพเสียง เทคโนโลยีความจริงเสมือน เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมและสื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิง	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
34. SIT204 การออกแบบกราฟิก 3(2-2-5) Graphics Design พื้นฐานการวาดภาพ การถ่ายทอดรูปแบบจากธรรมชาติแวดล้อมในลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ ลายเส้นรูปทรง แสงเงา พื้นผิว องค์ประกอบทางศิลปะเบื้องต้น ทฤษฎีสีและการใช้สี ฝึกปฏิบัติการวาดภาพด้วยมือและโปรแกรมคอมพิวเตอร์	34. 65SIT211 การออกแบบกราฟิกดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Digital Media Graphic Design ศึกษาหลักการและองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบกราฟิกดิจิทัล ขั้นตอนการออกแบบกราฟิก การสร้างงานกราฟิก ทฤษฎีสี ตัวอักษร องค์ประกอบศิลป์ การจัดวางเลย์เอาต์ การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลมีเดีย จริยธรรมและลิขสิทธิ์การใช้สื่อ ฝึกการนำเสนอผลงาน การวิพากษ์เชิงสร้างสรรค์ ฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรมและเครื่องมือที่เหมาะสมด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อกราฟิกดิจิทัล	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
35. SIT219 การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Animation and Digital Media Design and Development หลักพื้นฐานการเล่าเรื่อง การวางแนวทางโครงเรื่อง การเขียนเนื้อเรื่อง การสร้างเนื้อเรื่องให้น่าติดตาม การวางมุมกล้องที่ถ่ายทอดแนวความคิด	35 65SIT212 การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Digital Media and Animation Design and Development ศึกษาพื้นฐานการเล่าเรื่อง การวางแนวทางโครงเรื่อง การเขียนเนื้อเรื่อง การสร้างเนื้อเรื่องให้น่าติดตาม การวางมุมกล้องที่ถ่ายทอด	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
เชิงสร้างสรรค์ สร้างบทดำเนินเรื่องการวางบุคลิกตัวละคร การทำเสียงประกอบ ฝึกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเป็นเครื่องมือในการสร้างงานแอนิเมชัน	แนวความคิดเชิงสร้างสรรค์ สร้างบทดำเนินเรื่อง การวางบุคลิกตัวละคร การทำเสียงประกอบ ฝึกใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเป็นเครื่องมือในการสร้างงานแอนิเมชัน	
	36. 65SIT213 การพัฒนาและการออกแบบโมชันกราฟิก 3(2-2-5) Motion Graphics Design and Development ศึกษาหลักการออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหว กฎพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน ตัวอักษรสำหรับภาพกราฟิกเคลื่อนไหว การสื่อสารและเล่าเรื่องด้วยภาพ มุมภาพและมุมกล้อง การเคลื่อนไหวมุมกล้อง กระบวนการออกแบบสไตล์เฟรม และสตอรีบอร์ดภาพเคลื่อนไหว การใส่เสียงประกอบ	วิชาใหม่
	367. 65SIT214 การออกแบบและพัฒนาตัวละคร 3(2-2-5) Character Design and Development ศึกษาหลักการออกแบบตัวละคร ความสำคัญของรูปร่าง รูปทรงของตัวละคร การสร้างตัวละครให้มีชีวิตชีวา การใช้ เส้นแสดงอารมณ์ ท่าทางของคน มุมมองลักษณะด้านต่าง ๆ ของตัวละคร ทฤษฎีสีที่สื่อถึงอารมณ์ การปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร การพัฒนาตัวละครเพื่องานแอนิเมชัน โปรแกรมประยุกต์สำหรับการออกแบบตัวละคร	วิชาใหม่

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
38. SIT413 การสื่อสารทางเสียงและภาพ 3(2-2-5) Audio-Visual Communication การสื่อสารข้อมูลและความคิดโดยสื่อผ่านทางเสียงและภาพ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของสื่อ สารที่ต้องการส่งต่อกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ อิทธิพลของสื่อภาพและสื่อเสียงที่มีต่อการรับรู้ ความประทับใจ และการปรับเปลี่ยนทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยมของผู้รับสาร	38. 65SIT215 การออกแบบภาพและเสียง 3(2-2-5) Visual and Audio Design ศึกษาหลักการและองค์ประกอบของการออกแบบภาพและเสียง การเล่าเรื่องด้วยภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดมุมกล้อง การจัดแสง สีและจังหวะภาพ การเชื่อมโยงภาพกับเสียง ความหมายและอารมณ์ของภาพและเสียง หลักการบันทึกเสียงและภาพ การตัดต่อและปรับแต่งสื่อ ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อ เสียง ภาพนิ่ง วิดีโอสั้น สื่อมัลติมีเดีย	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
39. SIT414 การออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น 3(2-2-5) Introduction to Design and Game Development ความเป็นมาของเกม ลักษณะและประเภทของเกม แนวคิดการออกแบบเกม ซอฟต์แวร์เชิงโต้ตอบ หลักการนำเสนอภาพและเสียง พฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นเกมและผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ขั้นตอนในการออกแบบและโต้ตอบระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ เครื่องมือในการพัฒนาเกม ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาเกม	39. 65SIT308 การออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น 3(2-2-5) Introduction to Game Design and Development ศึกษาความเป็นมาของเกม ลักษณะและประเภทของเกม แนวคิดการออกแบบเกม ซอฟต์แวร์เชิงโต้ตอบ หลักการนำเสนอภาพและเสียง พฤติกรรมของกลุ่มผู้เล่นเกมและผู้ใช้สื่อเชิงโต้ตอบ ขั้นตอนในการออกแบบและโต้ตอบระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ เครื่องมือในการพัฒนาเกม ฝึกปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาเกม	- ปรับชื่อวิชา
40. SIT401 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(2-2-5) 2D Animation Production หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การนำภาพเข้าคอมพิวเตอร์ การตกแต่งภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ วิธีและเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว การทำภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติด้วยโปรแกรมประยุกต์ด้านงานแอนิเมชัน	40. 65SIT309 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 3(2-2-5) 2D Animation Production ศึกษาหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ การนำภาพเข้าคอมพิวเตอร์ การตกแต่งภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ วิธีและเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว การทำภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ฝึกปฏิบัติการ	- ปรับชื่อวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
	สร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์ด้านงานแอนิเมชัน	
41. SIT346 การสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง 3(2-2-5) Creating Virtual Reality Digital หลักการเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลเสมือนจริง การใช้คอมพิวเตอร์จำลองภาพสภาวะแวดล้อมในระบบ 3 มิติ การออกแบบและสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง การแปลงภาพ การให้แสงสีและลวดลายบนวัตถุ การแสดงผลเพื่อสร้างสภาวะแวดล้อมเสมือนจริง เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง ฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์การสร้างงานดิทัลเสมือนจริง	41. 65SIT310 การสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง 3(2-2-5) Creating Virtual Reality Digital ศึกษาเทคโนโลยีดิจิทัลเสมือนจริง การใช้คอมพิวเตอร์จำลองภาพสภาวะแวดล้อมในระบบ 3 มิติ การออกแบบและสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง การแปลงภาพ การให้แสงสีและลวดลายบนวัตถุ การแสดงผลเพื่อสร้างสภาวะแวดล้อมเสมือนจริง เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง ฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์การสร้างงานดิทัลเสมือนจริง	- ปรับชื่อวิชา
42. SIT402 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(2-2-5) 3D Animation Production หลักการและเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ หลักการสร้างภาพ 3 มิติอย่างต่อเนื่อง การแปลงภาพ การย้ายตำแหน่ง การเปลี่ยนขนาดและการหมุนภาพ การปรับแต่งภาพ 2 มิติให้อยู่ในรูปแบบของภาพ 3 มิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์ด้านงานแอนิเมชัน	42. 65SIT311 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3(2-2-5) 3D Animation Production ศึกษาหลักการและเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ หลักการสร้างภาพ 3 มิติอย่างต่อเนื่อง การแปลงภาพ การย้ายตำแหน่ง การเปลี่ยนขนาดและการหมุนภาพ การปรับแต่งภาพ 2 มิติให้อยู่ในรูปแบบของภาพ 3 มิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ด้วยโปรแกรมประยุกต์ด้านงานแอนิเมชัน	- ปรับชื่อวิชา
43 SIT310 การทำเทคนิคพิเศษ 3(2-2-5) Visual Effects Production การทำเทคนิคพิเศษในสื่อประเภทต่าง ๆ กระบวนการสร้างและพัฒนาเทคนิคพิเศษบนงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เทคนิคการเคลื่อนภาพ เทคนิคการสร้างบนบลูสกรีน การสร้างเทคนิคพิเศษประกอบเหตุการณ์	43. 65SIT312 การทำเทคนิคพิเศษ 3(2-2-5) Visual Effects Production ศึกษาการทำเทคนิคพิเศษในสื่อประเภทต่าง ๆ กระบวนการสร้างและพัฒนาเทคนิคพิเศษบนงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เทคนิคการเคลื่อนภาพ เทคนิคการสร้างบนบลูสกรีน การสร้างเทคนิคพิเศษประกอบเหตุการณ์	- ปรับชื่อวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านบังคับ(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
44. SIT349 เทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) Motion Capture Technology หลักการโมชันแคปเจอร์ กระดูกโมชันแคปเจอร์ มาร์กเกอร์โมชันแคปเจอร์ในการเคลื่อนไหวของแบบจำลอง ประสิทธิภาพโมชันแคปเจอร์ การประสานต่อระหว่างซอฟต์แวร์กับแบบจำลองสำหรับงานแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการสร้างงานโมชันแคปเจอร์	44. 65SIT313 เทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนไหว 3(2-2-5) Motion Capture Technology ศึกษาหลักการโมชันแคปเจอร์ กระดูกโมชันแคปเจอร์ มาร์กเกอร์โมชันแคปเจอร์ในการเคลื่อนไหวของแบบจำลอง ประสิทธิภาพโมชันแคปเจอร์ การประสานต่อระหว่างซอฟต์แวร์กับแบบจำลองสำหรับงานแอนิเมชัน ฝึกปฏิบัติการสร้างงานโมชันแคปเจอร์	- ปรับชื่อวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
45. SIT351 การเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) Information Technology Entrepreneurship หลักการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ การเป็นผู้ประกอบการการประเมินโอกาสของธุรกิจ กลยุทธ์สำหรับก่อตั้งและพัฒนาการลงทุนทางธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการ การเขียนแผนธุรกิจ กฎหมายธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ฝึกปฏิบัติการออกแบบโครงงานการเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีสารสนเทศ	45. 65SIT322 การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Entrepreneurship in Animation and Digital Media ศึกษาแนวคิดและหลักการของการเป็นผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย การพัฒนาแนวคิดธุรกิจสร้างสรรค์ การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจและตลาดดิจิทัล การวางแผนธุรกิจ การสร้างแบรนด์และการตลาดออนไลน์สำหรับผลงานแอนิเมชันและสื่อดิจิทัล การบริหารจัดการโครงการและทรัพยากร การจัดการลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ ตลอดจนการนำเสนอแนวคิดธุรกิจและพัฒนาต้นแบบผลงานเพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
	46. 65SIT323 เกมและกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5) Game and E-Sport ศึกษาพื้นฐานของการออกแบบเกม ประเภทของเกม เทคนิคเชิงโต้ตอบของอินเทอร์เฟซการ เล่นเกม เทคนิคทางสังคมและความร่วมมือในการออกแบบเกม วิธีการศึกษาการเล่น มารยาทในการเล่นเกม เกมมือถือ เกมโน้มน้าวใจ แอปพลิเคชันเกมมิฟิเคชัน ชุมชนเกม ออนไลน์ แนวโน้มในอุตสาหกรรมเกม	วิชาใหม่

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
	47. 65SIT324 การพัฒนาดิจิทัลมีเดียออนไลน์ 3(2-2-5) Online Digital Media Development ศึกษากระบวนการพัฒนาดิจิทัลมีเดียสำหรับแพลตฟอร์มออนไลน์ การออกแบบและผลิตเนื้อหาดิจิทัล สำหรับเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ การวางแผนและออกแบบสื่อมัลติมีเดีย การจัดการแพลตฟอร์มดิจิทัล การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งานและประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์ การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการผลิตและเผยแพร่สื่อออนไลน์	วิชาใหม่
	48. 65SIT326 เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่สำหรับแอนิเมชันและดิจิทัล 3(2-2-5) Modern Media Technologies for Animation and Digital Media ศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อใหม่ในการสร้างสรรค์และพัฒนาแอนิเมชันในยุคดิจิทัล ครอบคลุมการใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มสมัยใหม่สำหรับการผลิตแอนิเมชัน สื่อเชิงโต้ตอบ เทคโนโลยีความจริงเสมือน ความจริงเสริม และสื่อผสม รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และระบบแอนิเมชันแบบเรียลไทม์ การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ และการพัฒนาต้นแบบผลงานแอนิเมชันบนแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ	วิชาใหม่

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
49. SIT354 การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Infographic Design for Digital Media หลักการออกแบบอินโกราฟิก วิธีและกระบวนคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ การออกแบบอินโฟกราฟิกที่เป็นการสื่อสารผ่านภาพ การฝึกใช้ความคิดและจินตนาการในการแก้ไขปัญหาทางการสื่อสาร ทฤษฎีการสร้างสารสนเทศทางกราฟิก การออกแบบสารสนเทศและทำให้เห็นภาพเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการออกแบบในรูปแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดียด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	49. 65SIT327 การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดีย 3(2-2-5) Infographic Design for Digital Media ศึกษาหลักการออกแบบอินโกราฟิก วิธีและกระบวนคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ การออกแบบอินโฟกราฟิกที่เป็นการสื่อสารผ่านภาพ การฝึกใช้ความคิดและจินตนาการในการแก้ไขปัญหาทางการสื่อสาร ทฤษฎีการสร้างสารสนเทศทางกราฟิก การออกแบบสารสนเทศและทำให้เห็นภาพเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัล ฝึกปฏิบัติการออกแบบในรูปแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดียด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	- ปรับชื่อวิชา
50. SIT348 เทคโนโลยีความจริงเสริม 3(2-2-5) Augmented Reality Technology หลักการเบื้องต้นของเทคโนโลยีเสมือนจริง และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมไปประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ กรณีศึกษาเกี่ยวกับการเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ฝึกปฏิบัติและทดลองใช้งานระบบเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม	50. 65SIT328 เทคโนโลยีความจริงเสริม 3(2-2-5) Augmented Reality Technology ศึกษาหลักการเบื้องต้นของเทคโนโลยีเสมือนจริง และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมไปประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ กรณีศึกษาเกี่ยวกับการเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ฝึกปฏิบัติและทดลองใช้งานระบบเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม	- ปรับชื่อวิชา
51. SIT355 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา 3(2-2-5) Graphics and Animation for Advertising หลักการออกแบบกราฟิกและแอนิเมชันในการโฆษณา วิธีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานโฆษณา การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างงาน	51. 65SIT329 กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา 3(2-2-5) Graphics and Animation for Advertising ศึกษาหลักการออกแบบกราฟิกและแอนิเมชันในการโฆษณา วิธีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานโฆษณา การใช้โปรแกรม	- ปรับชื่อวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาเฉพาะด้านเลือก(กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
โฆษณาประเภทต่าง ๆ การประยุกต์ใช้งานแอนิเมชันแบบสองมิติและสามมิติในงานโฆษณา	คอมพิวเตอร์ในการสร้างงานโฆษณาประเภทต่าง ๆ การประยุกต์ใช้งานแอนิเมชันแบบสองมิติและสามมิติในงานโฆษณา	
52. SIT332 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Multimedia Programming หลักการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดียเบื้องต้น การเขียนโปรแกรมแบบเชิงโครงสร้าง การใช้เงื่อนไข การตัดสินใจและการวนซ้ำ การใช้ภาษาคอมพิวเตอร์สำหรับงานมัลติมีเดีย ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมด้านมัลติมีเดีย	52. 65SIT330 การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย 3(2-2-5) Multimedia Programming ศึกษาหลักการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดียเบื้องต้น การเขียนโปรแกรมแบบเชิงโครงสร้าง การใช้เงื่อนไข การตัดสินใจและการวนซ้ำ การใช้ภาษาคอมพิวเตอร์สำหรับงานมัลติมีเดีย ฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมด้านมัลติมีเดีย	- ปรับชื่อวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (กลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัลและกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
53. SIT415 หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 3(2-2-5) Special Topics Information Technology 1 ศึกษาความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล หรือด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ที่มีความทันสมัย กรรมการหลักสูตรสามารถกำหนดหัวข้อที่น่าสนใจ เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษา 53. SIT416 หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 3(2-2-5) Special Topics Information Technology 2 ศึกษาความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล หรือด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ที่มีความทันสมัย กรรมการหลักสูตรสามารถกำหนดหัวข้อที่น่าสนใจ เพื่อให้นักศึกษาได้ศึกษา	53. 65SIT402 หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) Special Topics in Information Technology ศึกษาและอภิปรายหัวข้อหรือเทคโนโลยีสมัยใหม่ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเน้นการวิเคราะห์แนวโน้มและการประยุกต์ใช้ในบริบทจริง ผ่านการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการนำเสนอผลงาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การติดตามเทคโนโลยี และการเรียนรู้ตลอดชีวิต	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา
54. SIT406 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ 1(45) Preparation for Professional Experience in Information Technology จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการเรียนรู้ ลักษณะและโอกาสของการประกอบอาชีพการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะ เจตคติ แรงจูงใจ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับวิชาชีพ	54. 65SIT403 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ 1(45) Preparation for Professional Experience in Information Technology จัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมุ่งพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติที่เหมาะสมต่อการประกอบวิชาชีพ ส่งเสริมความเข้าใจลักษณะงานและโอกาสทางอาชีพ การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบ และการ	- ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (กลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัลและกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
	แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งปลูกฝังจริยธรรมวิชาชีพ ความซื่อสัตย์ การเคารพสิทธิในผลงานของผู้อื่น และการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมในการบูรณาการความรู้สู่การพัฒนาระบบสารสนเทศหรือผลงานดิจิทัลในสถานการณ์จริง และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม	
56. SIT407 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ 5(450) Field Experience in Information Technology จัดกิจกรรมให้นักศึกษาได้ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ในองค์การหรือหน่วยงาน หรือสถานประกอบการที่เหมาะสม เพื่อให้ได้รับความรู้ทักษะ เจตคติ และประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสารสนเทศ	56. 65SIT404 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ 5(450) Internship in Information Technology จัดกิจกรรมการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์การ หน่วยงาน หรือสถานประกอบการที่เหมาะสม เพื่อให้นักศึกษาได้บูรณาการความรู้และทักษะในการพัฒนาระบบสารสนเทศหรือผลงานดิจิทัลมีเดียในสถานการณ์จริง เสริมสร้างการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ วินัย และความอดทนต่อการแก้ปัญหา พร้อมทั้งปลูกฝังจริยธรรมวิชาชีพ ความซื่อสัตย์ การเคารพสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ	- ปรับชื่อวิชาภาษาอังกฤษและคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2565	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570	เหตุผล
กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (กลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัลและกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย)		
57. SIT408 เตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ 1(45) Preparation for Cooperative Education in Information Technology แนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา เทคนิคในการสมัครงาน การปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการนำเสนอโครงงาน การเขียนรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา การพัฒนาบุคลิกภาพในสังคมการทำงาน	57. 65SIT405 เตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ 1(45) Preparation for Cooperative Education in Information Technology แนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา เทคนิคในการสมัครงาน การปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ระบบบริหารงานคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการนำเสนอโครงงาน การเขียนรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา การพัฒนาบุคลิกภาพในสังคมการทำงาน	- ปรับคำอธิบายรายวิชา
58. SIT409 สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ 6(640) Cooperative Education in Information Technology จัดกิจกรรมให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริงเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานในสถานประกอบการที่มีการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ นักศึกษาต้องจัดทำรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และนำเสนอผลงานในการสัมมนาระหว่างนักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์นิเทศ หลังจากเสร็จสิ้นการปฏิบัติงานแล้ว	58. 65SIT406 สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ 6(640) Cooperative Education in Information Technology จัดกิจกรรมให้นักศึกษาปฏิบัติงานจริงเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานในสถานประกอบการที่มีการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ นักศึกษาต้องจัดทำรายงานผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และนำเสนอผลงานในการสัมมนาระหว่างนักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์นิเทศ หลังจากเสร็จสิ้นการปฏิบัติงานแล้ว	- ปรับคำอธิบายรายวิชา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ซ
แผนบริหารความเสี่ยง
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

แผนบริหารความเสี่ยง
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570

ระบุความเสี่ยง

ความเสี่ยง (ภารกิจหลัก/กิจกรรมของหลักสูตร)	ปัจจัยเสี่ยง
ด้านกลยุทธ์ (S)	
1) จำนวนรับนักศึกษาน้อยกว่าแผนรับนักศึกษา	- แนวโน้มการเรียนนอกระบบและการเรียนหลักสูตรระยะสั้นเพิ่มขึ้น - อัตราการเกิดในประเทศลดลงส่งผลให้จำนวนประชาการวัยเรียนลดลง
ด้านการเงิน (F)	
2) ความเสี่ยงทางการเงินของมหาวิทยาลัย	- เงินรายได้ของมหาวิทยาลัยลดลงเพียงพอต่อการบริหารจัดการ - ไม่มีงบประมาณสนับสนุนเครื่องมือหรือห้องปฏิบัติการที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
ด้านการดำเนินงาน (O)	
3) การลาออกของบุคลากรที่มีคุณภาพ	- ไม่มีความก้าวหน้าในสายงาน - เกณฑ์การประเมินภาระงานไม่เหมาะสม
ความเสี่ยงด้านกฎระเบียบ (C)	
4) การประกันคุณภาพการศึกษา	- ผลการดำเนินงานของหลักสูตรไม่เป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา

<u>หมายเหตุ</u> ความเสี่ยงทั้งหมดมี 4 ด้าน คือ ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์ (S) ความเสี่ยงด้านการเงิน (F) ความเสี่ยงด้านการดำเนินงาน (O) และความเสี่ยงด้านกฎระเบียบ (C) ความเสี่ยงด้านใดมีค่าระหว่าง 20-25 ถือว่าสูงมาก ถ้ามีค่าระหว่าง 10-19 ถือว่าสูง และ มีค่าระหว่าง 1-9 ถือว่าปานกลาง

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

การประเมินและวิเคราะห์ความเสี่ยง

ความเสี่ยง (ภารกิจหลัก/กิจกรรมของหลักสูตร)	รายละเอียดความสูญเสีย (ปัจจัยเสี่ยง)	โอกาสที่จะเกิด (1)	ผลกระทบความรุนแรง (2)	คะแนนความเสี่ยง(ระดับความเสี่ยง) (1)×(2)	ระดับความเสี่ยง
ด้านกลยุทธ์ (S)					
1) จำนวนรับนักศึกษาน้อยกว่าแผนรับนักศึกษา	- แนวโน้มการเรียนนอกระบบและการเรียนหลักสูตรระยะสั้นเพิ่มขึ้น - อัตราการเกิดในประเทศลดลงส่งผลให้จำนวนประชาการวัยเรียนลดลง	ระดับ 4	ระดับ 3	12	ความเสี่ยงสูง
ด้านการเงิน (F)					
2) ความเสี่ยงทางการเงินของมหาวิทยาลัย	- เงินรายได้ของมหาวิทยาลัยลดลงเพียงพอต่อการบริหารจัดการ - ไม่มีงบประมาณสนับสนุนเครื่องมือหรือห้องปฏิบัติการที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน	ระดับ 3	ระดับ 4	12	ความเสี่ยงสูง

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ความเสี่ยง (ภารกิจหลัก/กิจกรรมของหลักสูตร)	รายละเอียดความสูญเสีย (ปัจจัยเสี่ยง)	โอกาสที่จะเกิด (1)	ผลกระทบความรุนแรง (2)	คะแนนความเสี่ยง(ระดับความเสี่ยง) (1)×(2)	ระดับความเสี่ยง
ด้านการดำเนินงาน (O)					
3) การลาออกของบุคลากรที่มีคุณภาพ	- ไม่มีความก้าวหน้าในสายงาน - เกณฑ์การประเมินภาระงานไม่เหมาะสม	ระดับ 3	ระดับ 3	9	ความเสี่ยงที่ยอมรับได้
ความเสี่ยงด้านกฎระเบียบ (C)					
4) การประกันคุณภาพการศึกษา	- ผลการดำเนินงานของหลักสูตรไม่เป็นไปตามเกณฑ์	ระดับ 2	ระดับ 5	10	ความเสี่ยงสูง

หมายเหตุ ระดับความเสี่ยง 3 มีค่าระหว่าง 20-25 (ความเสี่ยงที่ยอมรับไม่ได้), 2 มีค่าระหว่าง 10-19 (ความเสี่ยงสูง) และ 1 มีค่าระหว่าง 1-9 (ความเสี่ยงที่ยอมรับได้)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

การกำหนดกิจกรรมควบคุมความเสี่ยง

ลำดับ	ความเสี่ยง (ภารกิจหลัก/ กิจกรรมของหลักสูตร) (1)	การควบคุมที่ควรจะมี (2)	การควบคุมที่มีอยู่แล้ว (3)	การควบคุมที่มีอยู่แล้วได้ผลหรือไม่ (4)	วิธีจัดการความเสี่ยง (5)	หมายเหตุ (6)
1.ด้านกลยุทธ์ (S)	จำนวนรับนักศึกษาน้อยกว่าแผนรับนักศึกษา	พัฒนาหลักสูตรระยะสั้นที่เป็นการบูรณาการข้ามศาสตร์และทันสมัย	☐	¡	ควบคุม ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมของหลักสูตรให้เป็นตามไปกลไกของตลาดแรงงานในปัจจุบัน	
2.ด้านการเงิน (F)	ความเสี่ยงทางการเงินของมหาวิทยาลัย	มีกองทุน/เงินสำรองสำหรับการแก้ปัญหาและรองรับเหตุภาวะฉุกเฉิน	☐	☐	ถ่ายโอนให้มหาวิทยาลัยมีแผน/มาตรการรองรับภาวะฉุกเฉินในกรณีต่าง ๆ	
3.ด้านการดำเนินงาน (O)	การลาออกของบุคลากรที่มีคุณภาพ	มีแผนสนับสนุนและจัดสรรงบประมาณให้บุคลากรได้รับการพัฒนาตนเองทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ	☐	☐	ควบคุมและติดตามการพัฒนาตนเองของบุคลากร	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ลำดับ	ความเสี่ยง (ภารกิจหลัก/ กิจกรรมของหลักสูตร) (1)	การควบคุมที่ควรจะมี (2)	การควบคุมที่มีอยู่แล้ว (3)	การควบคุมที่มีอยู่แล้วได้ผลหรือไม่ (4)	วิธีจัดการความเสี่ยง (5)	หมายเหตุ (6)
4. ความเสี่ยงด้านกฎระเบียบ (C)	ผลการดำเนินงานไม่เป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา	จัดทำแผนการดำเนินงานที่เป็นเป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา	□	□	ควบคุมและติดตามการดำเนินงานให้เป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา	

<u>หมายเหตุ</u> ช่อง 3 ● หมายถึง มี ○ หมายถึง มีแต่ไม่สมบูรณ์ × หมายถึง ไม่มี

ช่อง 4 ● หมายถึง ได้ผลตามที่คาดหมาย ○ หมายถึง ได้ผลบ้างแต่ไม่สมบูรณ์
× ไม่ได้ผลตามที่คาดหมาย

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

แผนการดำเนินงานการจัดการความเสี่ยง

กระบวนการปฏิบัติงาน โครงการ/กิจกรรม/ด้านของเรื่องที่ประเมินและวัตถุประสงค์ของการควบคุม (1)	การควบคุมที่มีอยู่ (2)	ระดับความเสี่ยง (3)	การจัดการความเสี่ยง (4)	ความเสี่ยงที่ยังมีอยู่ (ปัจจัยเสี่ยง) (5)	กิจกรรมการควบคุม (แผนการปรับปรุงการควบคุม) (6)	กำหนดเสร็จ/ผู้รับผิดชอบ (7)
ด้านกลยุทธ์ (S)						
พัฒนาหลักสูตรระยะสั้นที่เป็นการบูรณาการข้ามศาสตร์และทันสมัย	พัฒนาหลักสูตรที่ตอบโจทย์ตลาดแรงงาน	ความเสี่ยงสูง	ควบคุม ปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมของหลักสูตรให้เป็นไปตามกลไกของตลาดแรงงานในปัจจุบัน	- แนวโน้มการเรียนนอกระบบและการเรียนหลักสูตรระยะสั้นเพิ่มขึ้น - อัตราการเกิดในประเทศลดลงส่งผลให้จำนวนประชาการวัยเรียนลดลง	การดำเนินงานและการจัดกิจกรรมของหลักสูตรต้องตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกมิติ	คณะกรรมการบริหารหลักสูตร วท.บ.วิทยาการข้อมูล

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

กระบวนการปฏิบัติงานโครงการ/กิจกรรม/ด้านของเรื่องที่ประเมินและวัตถุประสงค์ของการควบคุม (1)	การควบคุมที่มีอยู่ (2)	ระดับความเสี่ยง (3)	การจัดการความเสี่ยง (4)	ความเสี่ยงที่ยังมีอยู่ (ปัจจัยเสี่ยง) (5)	กิจกรรมการควบคุม (แผนการปรับปรุงการควบคุม) (6)	กำหนดเสร็จ/ผู้รับผิดชอบ (7)
ด้านการเงิน (F)						
มีกองทุน/เงินสำรองสำหรับการแก้ปัญหาและรองรับเหตุภาวะฉุกเฉิน	จัดทำแผนกลยุทธ์ทางการเงิน	ความเสี่ยงสูง	ถ่ายโอนให้มหาวิทยาลัย มีแผน/มาตรการรองรับภาวะฉุกเฉินในกรณีต่าง ๆ	- เงินรายได้ของมหาวิทยาลัยลดลงเพียงพอต่อการบริหารจัดการ - ไม่มีงบประมาณสนับสนุนเครื่องมือหรือห้องปฏิบัติการที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน	มหาวิทยาลัยจัดทำแผนกลยุทธ์ทางการเงินให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน	มหาวิทยาลัย

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

กระบวนการปฏิบัติงานโครงการ/กิจกรรม/ด้านของเรื่องที่ประเมินและวัตถุประสงค์ของการควบคุม (1)	การควบคุมที่มีอยู่ (2)	ระดับความเสี่ยง (3)	การจัดการความเสี่ยง (4)	ความเสี่ยงที่ยังมีอยู่ (ปัจจัยเสี่ยง) (5)	กิจกรรมการควบคุม (แผนการปรับปรุงการควบคุม) (6)	กำหนดเสร็จ/ผู้รับผิดชอบ (7)
ด้านการดำเนินงาน (O)						
มีแผนสนับสนุนและจัดสรรงบประมาณให้บุคลากรได้รับการพัฒนาตนเองทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ	ให้ความรู้และสร้างความเข้าใจกับบุคลากรเกี่ยวกับแนวทางและความก้าวหน้าของบุคลากร	ความเสี่ยงที่ยอมรับได้	ควบคุมและติดตามการพัฒนาตนเองของบุคลากร	- ไม่มีความก้าวหน้าในสายงาน - เกณฑ์การประเมินภาระงานไม่เหมาะสม	จัดสรรงบประมาณและส่งเสริมการพัฒนาตนเองของบุคลากรทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ	คณะกรรมการบริหารหลักสูตร วท.บ.วิทยาการข้อมูล และมหาวิทยาลัย
ความเสี่ยงด้านกฎระเบียบ (C)						
จัดทำแผนการดำเนินงานที่เป็นเป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา	มีขั้นตอนและมีการติดตามการดำเนินงานที่เป็นเป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา	ความเสี่ยงสูง	ควบคุมและติดตามการดำเนินงานให้เป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา	- ผลการดำเนินงานของหลักสูตรไม่เป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา	ศึกษาเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษา และดำเนินกิจกรรมของหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์ เตรียม	คณะกรรมการบริหารหลักสูตร วท.บ.วิทยาการข้อมูล

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

กระบวนการปฏิบัติงานโครงการ/กิจกรรม/ด้านของเรื่องที่ประเมินและวัตถุประสงค์ของการควบคุม (1)	การควบคุมที่มีอยู่ (2)	ระดับความเสี่ยง (3)	การจัดการความเสี่ยง (4)	ความเสี่ยงที่ยังมีอยู่ (ปัจจัยเสี่ยง) (5)	กิจกรรมการควบคุม (แผนการปรับปรุงการควบคุม) (6)	กำหนดเสร็จ/ผู้รับผิดชอบ (7)
					ความพร้อมในการตรวจติดตามจากคณะกรรมการภายนอก	

ผู้รายงาน .....

ประธานกรรมการปรับปรุงหลักสูตร.

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ฌ
บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการในโครงการการจัดการศึกษา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ระหว่าง
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
กับ
Guizhou Technological College of Machinery and Electricity, the People's Republic of China

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags





MEMORANDUM OF UNDERSTANDING
BETWEEN
GUIZHOU TECHNOLOGICAL COLLEGE OF MACHINERY AND ELECTRICITY,
THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA
AND
VALAYA ALONGKORN RAJABHAT UNIVERSITY UNDER THE ROYAL PATRONAGE,
THE KINGDOM OF THAILAND

This Memorandum of Understanding is made and entered into on December 28, 2017 by and between Guizhou Technological College of Machinery and Electricity, the People's Republic of China (hereinafter referred to as "GZTCME") and Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage, Thailand (hereinafter referred to as "VRU").

WHEREAS, GZTCME and VRU desire to signed this MOU under the principle of equality and reciprocity in order to promote education cooperation and exchange, therefore, the Parties hereby agree as follows:

Article 1. Purpose and Scope of the MOU

The Parties agree to pursue academic collaboration in various areas of education, research and extension and agree to encourage the following activities in particular:

(1) The Parties agree to join the Jingshi Program.

(2) The Parties commit to promote project cooperation as well as educational research and extension appropriate to the areas of collaboration.

(3) The Parties shall jointly promote the exchange of teachers, researchers and students including short-term training exchange and long-term degree programs.

(4) The Parties may jointly establish the China-Thailand Cultural Exchange and Research Center.

(5) The Parties shall jointly carry out cultural exchanges and academic research activities.

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

Article 2. Laws and Regulations

All teaching activities in the Kingdom of Thailand and the People's Republic of China shall be conducted under the law and regulation of the administration and asset management of both parties.

Article 3. Terms of Cooperation

This MOU shall be effective upon signing by the Parties, and shall remain effective for five (5) years from the date of signing. The MOU shall be renewed for another five (5) years upon written mutual agreement by the Parties. Either Party may terminate the MOU by giving at least six months' notice in writing to the other Party.

Article 4. Languages

This MOU is written in Chinese and English in quadruplicate, equally authentic. Each side is taking two copies after signing by both Parties. In case of discrepancy or dispute arising and that discrepancy or dispute affected activities undertaken complying with this MOU, the settlement shall be based upon negotiation between Parties.

Name: liumeng **President**	Name: **President**
Guizhou Technological College of Machinery and Electricity The People's Republic of China	Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage The Kingdom of Thailand
Date: 2023. 12. 28	Date:

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags



หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ญ
บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการในโครงการการจัดการศึกษา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ระหว่าง
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
กับ
Institut Teknologi Dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali, Indonesia

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
STIKOM BALI

MEMORANDUM OF UNDERSTANDING
INTERNATIONAL CO-OPERATION
between
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS (ITB) STIKOM BALI, INDONESIA
and
VALAYA ALONGKORN RAJABHAT UNIVERSITY UNDER THE ROYAL PATRONAGE, THAILAND

This Memorandum of Understanding (MoU) is made between Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali (ITB STIKOM Bali, Indonesia) and Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage (VRU, Thailand).

The Parties wish to enter into this MoU to promote co-operation between them and to strengthen innovative collaboration in mutually acceptable fields learning and research. Now the Parties mutually confirm and agree to the following:

1. GENERAL AREAS OF CO-OPERATION

1.1 ITB STIKOM Bali and VRU agree that they intend to promote cooperation through such activities and/or programs relating to, but not limited to;
   a) Education and research
   b) Exchange of professors and lecturers
   c) Training of staffs
   d) Exchange of students
   e) Providing courses for improving English skill of students
   f) Exchange of scholarly materials and information
   g) Joint supervisions
   h) Joint publications, conferences, and seminars
   i) Any other fields related.

1.2 Both universities acknowledge that programs and activities enumerated are exclusive and the Parties may agree to include such other programs and activities as may be mutually acceptable and identified later which shall be mutually discussed and agreed upon in writing by both Parties prior to the initiation of the particular program or activity and such shall be negotiated as required.

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

1.3 ITB STIKOM Bali and VRU shall each designate a coordinator to manage any program activities. Each Party shall nominate and appoint a coordinator from its staff to coordinate activities and facilitate the development of such joint activities.

2. SCOPE OF COLLABORATION

2.1 ITB STIKOM Bali and VRU agree and acknowledge that collaboration may develop in the following programs, but not limited to:

a) Developing the curriculum and exchanging of scholarly publications subject to the written agreement of both Parties;

b) Joint Research and Development (R&D), double degree and joint degree subject to the written agreement of both Parties;

c) Activities relating to exchange of staff including conducting research and/or supervision of student projects, staff secondment for improving to professional development and research, attending seminars, colloquiums and academic discussions; and

d) Activities relating to students' exchanges including course attendance, course observation, teaching practice, and research.

3. OWNERSHIP

Ownership of any intellectual property rights and/or any other property with regards to any specific project or activity including but not limited to those set out in clauses 1 and 2, should be negotiated by the Parties and subject to a prior written agreement.

4. DURATION AND TERMINATION

a) This MoU shall commence on the date of the last Party to sign this MoU and will remain in force for 3 (three) years unless terminated by one of the Parties giving 3 (three) months for noticing to the other.

b) This MoU shall be reviewed at the end of 1 (one) year to determine the effectiveness to continue or terminate.

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

c) If either Party reasonably considers that it is prohibited under any law or regulation from continuing with this MoU, then the notice period to terminate this MoU may be immediate.

5. RELATIONSHIP BETWEEN THE TWO PARTIES

The Parties acknowledge that this MoU does not create or evidence a relationship between them of commercial partnership, joint venture, employer/employee or agency. No part of this MoU is to be interpreted as to allow any other cooperation or business organization to register over Parties or appoint one of the Parties as the agent of the other party.

6. CONFIDENTIALITY

The Parties may enter into binding confidentiality agreements regarding any confidential information that a Party may wish to disclose to the other Party.

7. GOVERNING LAW

This MoU shall be governed by and construed in accordance with the laws and regulations in force in the jurisdiction of each cooperating respect of activities taking place in that Party's jurisdiction and the Parties will submit to the non-exclusive jurisdiction of the courts of that jurisdiction.

8. NOTICES

Any notices, approval, application or any form of communication that is required to be given by any Parties under this MoU shall be in writing to the nominated representatives set out below (or such other persons as may be advised in writing from time to time) and shall be deemed to be sufficiently served:

a) In the case of delivery by hand, on the day of delivery.

b) In the case of delivery by post (prepared post), on the 7th (seventh) business day after posting.

c) If emailed, when the receiving Party acknowledges having received the email with an automatic read receipt being transmitted to the originating Party.

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

d) In the case of communication by facsimile, on the sender receipt of transmission report which purports to confirm that the address has received such facsimile.

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali (Indonesia) Nominated Representative	Contact person	: Dr. Evi Triandini, M.Eng.
	Position	: Director of Directorate of Cooperation, Industrial Services and Intellectual Property Rights
	Address	: Jl. Raya Puputan No.86, Dangin Puri Klod, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 80234, Indonesia
	Telephone no.	: (0361) 244445
	Email Address	: evi@stikom-bali.ac.id
Valaya Alongkorn Rajabhat University (Thailand) Nominated Representative	Contact person	: Dr. Vipavadee Khwaengmek
	Position	: Secretary of International Relations Division
	Address	: Phahonyothin Road, Km.48 Klongluang District Pathumthani, Thailand Pratunam Pra-in Post Office 13180
	Telephone no.	: 02-9091756
	Email Address	: vipavadee@vru.ac.th

9. AMENDMENTS

a) This MoU may be amended or varied by mutual consent of both Parties and such amendments or variation will be in writing and signed by duly authorized representatives of Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali (ITB STIKOM Bali, Indonesia)

b) Such agreed amendments or variation shall be part of this MoU.

10. SPECIAL PROVISIONS

a) Modalities of each type of collaboration, associated activities and financial aspects shall be mutually agreed upon on a case-by-case basis in separate written agreements.

b) This MoU is not intended to be legally binding. It merely expresses intentions and understanding of the Parties, that this MoU provides a framework that outlines the

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

major areas within which co-operation and collaboration will proceed and which may, lead to a legally binding agreement(s) to be drafted and executed in the future.

c) This MoU is to be executed in the English language.

d) This MoU constitutes the entire MoU between the Parties and any prior arrangements, understandings, representations or undertakings relating to the subject matter of this MoU are superseded.

Prior to the initiation of any particular program or activity, the university shall consult and agree in writing regarding the specific areas and details of cooperation within the framework of this MoU.

11. PUBLIC STATEMENTS AND USE OF NAME AND LOGO

a) Each Party will ensure that before any public statements (including statements to the media or articles relating to their joint activities) are released or published, the prior written consent of the other Party is obtained.

b) No Party will have the right to use the name or logo of another Party without that Party's prior written consent and compliance with any other conditions attached to such consent.

12. ACKNOWLEDGEMENT AND COMPLIANCE

The Parties acknowledge that they may be required to meet certain obligations under the laws and regulations applicable in their own jurisdiction and in the jurisdiction of the other Party, including but not limited to sanctions laws; export control laws; privacy and data control laws; work, health and safety laws; immigration laws and laws relating to provision of education to international students. Each Party understands and acknowledges that such laws and regulations may affect or restrict this MoU and/or the activities contemplated under this MoU. The Parties acknowledge that in any activities or contemplated by this MoU, they will comply with all laws and regulations of their diction and take all reasonable steps to ensure compliance with the laws and regulations of the other Party's jurisdiction where requested to do so by the other Party provided such compliance is not in breach of any law or regulation of a Party's own jurisdiction.

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

In Witness, thereof, the Parties hereto hereby set their respective signatures on this date.

Signed by and for and on behalf of
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Dr. DADANG HERMAWAN
President

Witness

Dr. Evi Triandini, M.Eng.

Signed by and for and on behalf of
Valaya Alongkorn Rajabhat University

Dr. SOMBAT KOTCHASI
President

Witness

Dr. Vipavadee Khwaengmek

Date : April 14th, 2023

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags













หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ฎ
บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการในโครงการการจัดการศึกษา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ระหว่าง
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
กับ
บริษัท เอสพีวีไอ จำกัด

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags





บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางกิจกรรมและวิชาการ

ระหว่าง

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

ร่วมกับ

บริษัท เอส พี วี ไอ จำกัด (มหาชน)

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการฉบับนี้ ("บันทึกข้อตกลงนี้") ทำขึ้นระหว่าง

๑. **คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์** มีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่ เลขที่ ๑ หมู่ ๒๐ ถนนพหลโยธิน กม.๔๘ ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี ๑๓๑๘๐ โดยรองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ คชสิทธิ์ อธิการบดี กับ รองศาสตราจารย์ ดร.นิสา พักตร์วิไล คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

๒. **บริษัท เอส พี วี ไอ จำกัด (มหาชน)** สำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่ ๑๒๑๗/๕๘-๕๙ ซอยลาดพร้าว ๙๔ แขวงพลับพลา เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร โดยคุณไตรสรณ์ วรญาณโกศล กรรมการผู้จัดการ

ซึ่งต่อไปในบันทึกข้อตกลงนี้เรียกว่าคู่สัญญาแต่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดว่า ("**ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด**" "ฝ่ายหนึ่ง" หรือ "อีกฝ่ายหนึ่ง") และเรียกคู่สัญญาทุกฝ่ายรวมกันว่า ("**ทุกฝ่าย**")

โดยที่ทุกฝ่ายได้เล็งเห็นประโยชน์ร่วมกันในอันที่จะพัฒนามาตรฐานการศึกษาในด้านเทคโนโลยี การจัดการเรียนการสอน และการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น ความรู้ด้านวิชาการ บุคลากร รวมถึงการพัฒนาระบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีต่างๆ มาผสมผสานแลกเปลี่ยนและปฏิบัติงานร่วมกันเพื่อที่จะเป็นพลังสำคัญที่จะผลักดันให้วิชาการ และวิชาชีพ ทรัพยากรบุคคลมีความเข้มแข็งเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง จึงได้ร่วมกันทำบันทึกข้อตกลงนี้ขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกันต่อไป ดังต่อไปนี้

๑. **วัตถุประสงค์**

๑.๑ เพื่อพัฒนาและส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การศึกษา การเรียนรู้ และการฝึกอบรม

๑.๒ เพื่อส่งเสริมและแบ่งปันองค์ความรู้ ความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาให้แก่คณาจารย์และนักศึกษา

๑.๓ เพื่อพัฒนาคุณภาพนักการศึกษา ครูอาจารย์ และนักศึกษา ให้มีทักษะความคิดริเริ่ม และความรู้ความสามารถในเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาการศึกษา และการจัดการเรียนการสอน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

๒. กิจกรรมความร่วมมือ

ทุกฝ่ายตกลงร่วมมือดำเนินการทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางวิชาการโดยกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละฝ่ายกันไว้ ดังต่อไปนี้

๒.๑ ทุกฝ่ายตกลงร่วมมือดำเนินการพัฒนางานวิจัย เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรม ผลงานวิจัย การตีพิมพ์ ตลอดจนนำไปสู่ผลงานวิจัยที่มีความเป็นไปได้เชิงพาณิชย์ หรือการใช้งานจริง

๒.๒ ทุกฝ่ายตกลงร่วมมือดำเนินการบริการวิชาการ เช่น การอบรม การสัมมนา เป็นต้น เพื่อนำไปสู่การพัฒนาบุคลากรของทุกฝ่าย รวมทั้งการก่อให้เกิดประโยชน์เชิงพาณิชย์

๒.๓ สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา หรือสิทธิอื่นใดที่เกิดขึ้นภายใต้ความร่วมมือนี้ ให้เป็นสิทธิร่วมกันของทั้งหมด ทั้งนี้เว้นแต่ตกลงร่วมกันเป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษรในภายหลัง

๒.๔ ทุกฝ่ายตกลงกันว่า กิจกรรมใดที่เกิดจากการพัฒนาร่วมกันภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ หากสามารถนำไปขยายผล หรือก่อให้เกิดประโยชน์เชิงพาณิชย์ ทั้งหมดต้องตกลงเกี่ยวกับสิทธิ หรือสัดส่วนผลประโยชน์ร่วมกันเป็นลายลักษณ์อักษรเป็นรายกรณีไป

๒.๕ ทุกฝ่ายตกลงร่วมมือในการพัฒนาหลักสูตรทางด้านวิชาชีพร่วมกันส่งเสริมให้สมาชิกเป็นผู้มีความพร้อมสำหรับการทำงาน ให้เพียงพอกับความต้องการในตลาดแรงงานที่ยังขาดแคลน และมีความต้องการอยู่เป็นจำนวนมากในปัจจุบันและในอนาคตต่อไปด้วย

๓. ค่าใช้จ่าย

ค่าใช้จ่ายในการดำเนินกิจกรรมความร่วมมือต่าง ๆ ภายใต้บันทึกข้อตกลงฉบับนี้จะอยู่บนพื้นฐานของการปรึกษาร่วมกัน และเป็นที่ยอมรับร่วมกันของทุกฝ่ายที่จะร่วมกันพิจารณาเป็นรายกรณีไป โดยจะตกลงกันเป็นลายลักษณ์อักษรในทุกครั้ง

๔. การแก้ไขเปลี่ยนแปลงบันทึกข้อตกลง

การแก้ไข ปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงบันทึกข้อตกลงนี้จะกระทำได้ตามความเหมาะสม โดยได้รับความเห็นชอบจากทุกฝ่ายเป็นลายลักษณ์อักษร

๕. การมีผลบังคับใช้และการยกเลิกบันทึกข้อตกลง

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ มีผลใช้บังคับเป็นระยะเวลา ๓ (สาม) ปี นับตั้งแต่วันที่ ๑ กันยายน ๒๕๖๗ ถึงวันที่ ๓๑ สิงหาคม ๒๕๗๐ กรณีฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมีความประสงค์จะยกเลิกบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ จะต้องบอกกล่าวให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษรไม่น้อยกว่า ๙๐ (เก้าสิบ) วัน การที่บันทึกข้อตกลงนี้สิ้นสุดลงไม่ว่าด้วยกรณีใด ไม่มีผลเป็นการยกเลิกกิจกรรมภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ที่ดำเนินงานไปแล้ว หรือที่อยู่ระหว่างดำเนินงานภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ เว้นแต่ทุกฝ่ายจะตกลงเป็นหนังสือกันเป็นอย่างอื่น

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

บันทึกข้อตกลงนี้เป็นบันทึกข้อตกลงความร่วมมือเป็นการทั่วไป การดำเนินการต่างๆ ต่อไปภายใต้กรอบการดำเนินงานของบันทึกข้อตกลงนี้ให้จัดทำเป็นบันทึกข้อตกลงร่วมกันของทุกฝ่ายเป็นรายโครงการ โดยทุกฝ่ายจะแต่งตั้งคณะกรรมการประสานการดำเนินงาน (Joint Steering Committee) ฝ่ายละไม่น้อยกว่าสามคน แล้วแจ้งชื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบเป็นหนังสือภายในสิบห้าวันนับจากวันที่ลงนามในข้อตกลงนี้

เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ของข้อตกลงนี้ คณะกรรมการประสานการดำเนินงานของทั้งทุกฝ่าย จะประชุมร่วมกันเป็นระยะๆ ตามที่ได้กำหนดและตกลงกันในการปฏิบัติตามข้อตกลงนี้ หากประสบปัญหาหรือขัดข้องประการใดในการดำเนินงาน คณะกรรมการประสานการดำเนินงานของทุกฝ่ายจะร่วมปรึกษาหารือกัน เพื่อหาทางออกที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาและข้อขัดแย้งต่างๆ ร่วมกันต่อไป และบอกกล่าวให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษรเป็นเวลาไม่น้อยกว่าหกเดือน

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ได้ทำขึ้นเป็น ๒ (สอง) ฉบับ มีข้อความถูกต้องตรงกันทุกประการ ทุกฝ่ายได้อ่านและเข้าใจข้อความในบันทึกข้อตกลงความร่วมมือนี้โดยละเอียดตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อ พร้อมประทับตรา (ถ้ามี) ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และทุกฝ่ายต่างยึดถือไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงนาม ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ เมื่อวันที่ ๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๗

ลงชื่อ.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ คชสิทธิ์)
อธิการบดี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์

ลงชื่อ.....
(คุณไตรสรณ์ วรณาณโกศล)
กรรมการผู้จัดการ
บริษัท เอส พี วี ไอ จำกัด (มหาชน)

ลงชื่อ.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิสา พักตร์วิไล)
คณบดี คณะวิทยาศาตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags



หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ภาคผนวก ฏ
ตารางความสัมพันธ์ระหว่าง PLO – KSEC - CLO

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นปีที่ 1 (PLO6, PLO9)

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
K6-1: อธิบายความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **K6-2:** ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **S6-1:** ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ **S6-2:** แก้ปัญหาเชิงวิพากษ์โดยใช้การคิดเชิงระบบในบริบทเทคโนโลยีสารสนเทศได้ **E6-1:** วิเคราะห์และแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ	เทคโนโลยีสารสนเทศและแนวโน้มเทคโนโลยีอนาคต	● อธิบายหลักการพื้นฐานและองค์ประกอบของเทคโนโลยีสารสนเทศ ● ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ● แสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริต เคารพสิทธิในผลงานของผู้อื่น	●K6-1 ●K6-2, S6-1 ●E9-2
	ตรรกศาสตร์และการวิเคราะห์ข้อมูล	● อธิบายแนวคิดพื้นฐานของตรรกศาสตร์ ● ประยุกต์ใช้หลักการตรรกศาสตร์ในการแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ● ใช้เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์และปรับปรุงคุณภาพข้อมูล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการข้อมูล ● แสดงออกถึงความรับผิดชอบและจริยธรรมในการใช้ข้อมูล	●K6-1 ●S6-2 ●S6-1 ●E6-1
	จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล	● อธิบายหลักการจรรยาบรรณวิชาชีพ สิทธิด้านทรัพย์สินทางปัญญา และสาระสำคัญของกฎหมายไอที ● ประยุกต์ใช้แนวทางปฏิบัติที่ถูกต้องตามกฎหมายและจริยธรรมในการใช้งานเครื่องมือดิจิทัลและการจัดการข้อมูลสารสนเทศ ● แสดงออกถึงการใช้กฎหมายดิจิทัล และจริยธรรมในการทำงาน ตามจรรยาบรรณวิชาชีพ	●K9-1, K9-2 ●S9-1, E9-1 ●C6-1
	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	● อธิบายแนวคิดและทักษะพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียน การสืบค้นและจัดการความรู้ รวมถึงการใช้เครื่องมือออนไลน์และแพลตฟอร์มดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	●K6-1

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
โดยยึดหลักจริยธรรมวิชาชีพ **C6-1:** แสดงความรับผิดชอบและความเป็นมืออาชีพในการแก้ปัญหาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **K9-1:** อธิบายความรู้ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ **K9-2:** อธิบายกฎหมายทางด้านดิจิทัล **S9-1:** ประเมินสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและตัดสินใจได้อย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล		● ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการจัดการข้อมูล การสร้างเอกสาร รายงาน การนำเสนอข้อมูล และการทำงานร่วมกันบนแพลตฟอร์มคลาวด์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการพัฒนาโครงงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ● ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่เพื่อการค้นคว้า การสื่อสารข้อมูล และการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ โดยแสดงความรับผิดชอบและมีวินัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้และการทำงาน	●K6-2, S6-1 ●C6-1
	พื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น	● อธิบายหลักการพื้นฐานของการวาดเส้น องค์ประกอบทางศิลปะ และทฤษฎีสีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ ● ประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์และการใช้สีในการสร้างผลงานภาพวาดเพื่อสื่อ ความหมายและความงามทางศิลปะได้ ● สร้างสรรค์ผลงานวาดภาพด้วยมือและวาดด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับ งานกราฟิกพื้นฐาน โดยใช้เทคนิคการวาดเส้น ได้อย่างถูกต้อง	●K6-1 ●S6-1 ●K6-2, S6-1
	หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม	● อธิบายขั้นตอนพื้นฐานในการเขียนโปรแกรม ● วิเคราะห์ปัญหาและออกแบบขั้นตอนวิธีแก้ปัญหา ● เขียนโปรแกรม ทดสอบ และแก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรมโดยใช้โครงสร้างควบคุมพื้นฐานได้ถูกต้อง ● ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อออกแบบอัลกอริทึมและเขียนโปรแกรมในการแก้ปัญหาได้	●K6-1 ●S6-1, S6-2 ●S6-2 ●C9-2

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
S9-2: ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ **E9-1:** ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัล และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ **E9-2:** ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยซื่อสัตย์ เคารพความคิดเห็น และรับผิดชอบต่อทีม **C9-2:** สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	การบำรุงรักษาและแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	● อธิบายหลักการทำงานของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ เพื่อเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะสมกับลักษณะงานและองค์กร ● ติดตั้ง บำรุงรักษา และแก้ไขปัญหา ระบบคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือและโปรแกรมสนับสนุนการปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง ● วิเคราะห์สถานการณ์และให้คำปรึกษา ในการแก้ไขปัญหาทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยการคิดเชิงระบบ ● สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ในการบริหารจัดการและสนับสนุนการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศภายในหน่วยงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ	●K6-1 ●K6-2, S6-1 ●S6-2 ●C9-2
	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ	● อธิบายความหมายของคำศัพท์เทคนิคและโครงสร้างภาษาในบทความวิจัย ● วิเคราะห์และสรุปข้อมูลจากเอกสารภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา ● สามารถนำเสนอข้อมูลทางวิชาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นภาษาอังกฤษได้	●K6-1 ●S6-2 ●S9-2
	ความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ	● อธิบายแนวคิดพื้นฐานด้านความมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศได้ ● จำแนกประเภทภัยคุกคาม ช่องโหว่ และรูปแบบการโจมตีที่พบบ่อยในระบบสารสนเทศได้ ● อธิบายหลักการทำงานของเทคโนโลยีและเครื่องมือรักษาความมั่นคงปลอดภัย ● อธิบายเกี่ยวกับการจัดการความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ ● แสดงออกถึงการใช้ระบบสารสนเทศอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม ● ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อนำเสนอแนวทางป้องกันพื้นฐานได้อย่างเหมาะสม	●K6-1 ●K6-1 ●K6-1 ●K6-1 ●E6-1 ●C9-2

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
	การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย	● อธิบายหลักการแนวคิดและกระบวนการออกแบบสื่อดิจิทัลมีเดียได้อย่างถูกต้อง ● วิเคราะห์และออกแบบสื่อดิจิทัลมีเดียให้เหมาะสมกับรูปแบบการใช้งานทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ได้ ● ประยุกต์ใช้โปรแกรมประยุกต์สำหรับการออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลมีเดียได้อย่างเหมาะสม	●K6-1 ●S6-2 ●K6-2, S6-1

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นที่ 2 (PLO6, PLO7a, PLO7b, PLO8a, PLO8b, PLO9)

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
K6-1: อธิบายความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **K6-2:** ประยุกต์ใช้ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **S6-1:** ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ **S6-2:** แก้ปัญหาเชิงวิพากษ์โดยใช้การคิดเชิงระบบในบริบทเทคโนโลยีสารสนเทศได้	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล	● อธิบายโครงสร้าง โปรโตคอล และสถาปัตยกรรมเครือข่าย ● ออกแบบระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างเป็นระบบ ● ปฏิบัติการปรับแต่งอุปกรณ์เครือข่ายและจัดการแบนด์วิธเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการบนระบบเครือข่ายได้	● K6-1, K6-2 ● S7-1a, S7-1b ● S6-1, S6-2
	การออกแบบและการจัดการฐานข้อมูล	● อธิบายหลักการของระบบฐานข้อมูล และระบบจัดการฐานข้อมูล ● ออกแบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ด้วยแผนภาพ ER และทำนอร์มัลไลเซชันได้ ● ใช้คำสั่ง SQL สำหรับสร้าง และจัดการข้อมูลได้ ● ใช้งานระบบจัดการฐานข้อมูลเพื่อสร้างและจัดการข้อมูลได้ ● ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อวิเคราะห์ความต้องการ ออกแบบและนำเสนอฐานข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับระบบงานที่สนใจได้	● K7-1a ● K7-2a ● K8-1a ● S8-1a ● C9-2
	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม	● อธิบายถึงโครงสร้างข้อมูลแบบต่าง ๆ ● อธิบายวิธีการหาประสิทธิภาพของอัลกอริทึมได้ ● ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อเปรียบเทียบถึงการเรียงลำดับและการค้นหาข้อมูลแบบต่างๆ ได้ ● เขียนโปรแกรมเกี่ยวกับโครงสร้างข้อมูลแบบต่าง ๆ ได้ถูกต้อง	● K7-1a ● K7-1a ● C9-2 ● S7-1a

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
K7-1a: อธิบายกระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศ **K7-2a:** วิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ **S7-1a:** ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศโดยใช้การคิดเชิงระบบเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ **S7-2a:** ประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ **E7-1a:** ปฏิบัติงานพัฒนาระบบสารสนเทศด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา	ระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	● อธิบายแนวคิด หลักการ และองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ รวมถึงบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลและโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในองค์กรดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง ● วิเคราะห์การประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศ ฐานข้อมูล เครือข่ายคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานและการตัดสินใจขององค์กรได้อย่างเป็นระบบ ● ประยุกต์ใช้แนวคิดระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลในการวิเคราะห์กรณีศึกษา เพื่อเสนอแนวทางแก้ปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานขององค์กรอย่างมีความรับผิดชอบ	● **K7-1a** ● **K7-2a** ● **S7-1a, S7-2a**
	การตัดต่อแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	● อธิบายหลักการพื้นฐาน ความสำคัญ และประโยชน์ของการผลิต สื่อดิจิทัลมีเดียได้ ● ออกแบบและเขียนบทดำเนินเรื่อง วางแผนกระบวนการผลิต สื่อดิจิทัลมีเดียสำหรับการผลิตสื่อดิจิทัลมีเดียได้อย่างเหมาะสม ● ใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอและเครื่องมือดิจิทัลในการผลิตสื่อ พร้อมทั้งประยุกต์ใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างสรรค์ผลงานได้	● **K7-1b** ● **K7-2b, S7-1b** ● **K8-1b, S8-1b**
	มีเดียคอนเวอร์เจนซ์และเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	● อธิบายความหมาย ความสำคัญ และประเภทของสื่อดิจิทัล รวมถึงแนวคิดของมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ได้ ● วิเคราะห์การบูรณาการของสื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ ภายใต้แนวคิดมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ได้ ● ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	● **K7-1b** ● **S7-2b** ● **K8-1b, S8-1b**
	การออกแบบกราฟิกดิจิทัลมีเดีย	● อธิบายหลักการและขั้นตอนการออกแบบกราฟิกดิจิทัลมีเดีย รวมถึงองค์ประกอบทางศิลปะ การใช้สี และการจัดรูปแบบ ตัวอักษรได้	● **K7-1b**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
C7-1a: วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศตามมาตรฐานวิชาชีพ **K7-1b:** อธิบายกระบวนการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย **K7-2b:** วิเคราะห์และออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย **S7-1b:** ออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียโดยใช้การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ **S7-2b:** ประเมินคุณภาพงาน		● ประยุกต์ใช้เทคนิคและวิธีการสร้างงานกราฟิกดิจิทัลในการออก แบบสื่อดิจิทัลได้ ● ใช้โปรแกรมประยุกต์ด้านการออกแบบกราฟิกดิจิทัลในการสร้างผลงานได้อย่างถูกต้อง	● **S7-1b** ● **K8-1b, S8-1b**
	การออกแบบเชิงวัตถุ	● อธิบายหลักการเชิงวัตถุ และกระบวนการออกแบบเชิงวัตถุได้ ● วิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุได้ ● ใช้เครื่องมือและสัญลักษณ์มาตรฐานในการออกแบบเชิงวัตถุได้	● **K7-1a** ● **K7-2a** ● **K8-1a, S8-1a**
	การพัฒนาแอปพลิเคชันบนเว็บ	● อธิบายถึงสถาปัตยกรรมเว็บแอปพลิเคชัน รวมถึงความสัมพันธ์ ระหว่างส่วนติดต่อผู้ใช้และส่วนประมวลผล ● ออกแบบโครงสร้างระบบสารสนเทศ ฐานข้อมูล อย่างเป็นระบบ ตามโจทย์ที่ได้รับ ● พัฒนาโปรแกรมประยุกต์ ทั้งฝั่งผู้ใช้ และฝั่งแม่ข่ายพร้อมทั้ง เชื่อมต่อฐานข้อมูลได้ โดยยึกหลักตามกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ● ปฏิบัติการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันร่วมกับผู้อื่น โดยแสดงถึง ความรับผิดชอบ มีวินัยและความอดทนในการแก้ปัญหาได้	● **K7-1a** ● **K7-1a** ● **K8-1a, S8-1a, E8-1a** ● **C8-1a**
	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่	● อธิบายแนวคิด หลักการ และกระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัลตามแนวคิดการออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางได้ ● วิเคราะห์ผู้ใช้และความต้องการของผู้ใช้ โดยใช้เทคนิคการวิจัยผู้ใช้ การสร้าง Persona และ Customer Journey เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้อย่างเป็นระบบ	● **K7-1a** ● **K7-1a**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย **E7-1b:** ปฏิบัติงานพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา **C7-1b:** วิเคราะห์ออกแบบงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามมาตรฐานวิชาชีพ **K8-1a:** อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้ **S8-1a:** ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบ		● ออกแบบโครงสร้างสารสนเทศ ปฏิสัมพันธ์ และส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับ Web, Mobile หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล พร้อมสร้าง Wireframe และ Prototype รวมถึงทดสอบและประเมินผลการใช้งานเพื่อปรับปรุงประสบการณ์ผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพ	● **S7-1a, S7-2a, C7-1a**
	ปัญญาประดิษฐ์และการประยุกต์ใช้งานดิจิทัล	● อธิบายแนวคิด หลักการ และกระบวนการสร้างธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลในบริบทเศรษฐกิจดิจิทัล รวมถึงแนวคิด Lean Startup และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง ● วิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือผู้ประกอบการสมัยใหม่ เช่น Value Proposition Design, Business Model Canvas และการวิเคราะห์ตลาด เพื่อกำหนดแนวทางการสร้างธุรกิจและการเติบโตอย่างเป็นระบบ ● พัฒนาแนวคิดธุรกิจดิจิทัลหรือสตาร์ทอัพ โดยออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการดิจิทัล จัดทำแผนธุรกิจ และนำเสนอผลงาน (Startup Pitching) โดยคำนึงถึงความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา	● **K7-1a** ● **K7-2a** ● **S7-1a, S7-2a, E8-1a, E7-1a**
	การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	● อธิบายหลักการพื้นฐานของการออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย รวมถึงหลักการเล่าเรื่องและโครงสร้างเนื้อเรื่องได้ ● ออกแบบโครงเรื่องและเขียนบทดำเนินเรื่องสำหรับงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลมีเดียได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ ● ประยุกต์ใช้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างและพัฒนาผลงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลมีเดียได้อย่างเหมาะสม	● **K7-1b** ● **K7-2b, S7-2b** ● **K8-1b, S8-1b**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ **E8-1a:** พัฒนาระบบสารสนเทศตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **C8-1a:** สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนาระบบสารสนเทศ **K8-1b:** อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้ **E8-1b:** พัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามหลักกฎหมายและ	การพัฒนาและการออกแบบโมชันกราฟิก	● อธิบายหลักการออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและกฎพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันได้ ● ออกแบบการสื่อสารและการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยใช้ตัวอักษร ภาพและองค์ประกอบกราฟิกสำหรับงาน Motion Graphic ได้อย่างเหมาะสม ● สร้างผลงานภาพกราฟิกเคลื่อนไหวพร้อมการใช้เสียงประกอบเพื่อสื่อสารเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม ด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา	● **K7-1b** ● **K7-2b, S7-2b** ● **K8-1b, S8-1b, E7-1b**
	การออกแบบและพัฒนาตัวละคร	● อธิบายหลักการและแนวคิดในการออกแบบตัวละคร รวมถึงความสำคัญของรูปร่าง รูปทรงและองค์ประกอบของตัวละคร ได้ ● วิเคราะห์และออกแบบลักษณะตัวละครโดยใช้เส้น รูปทรง ท่าทาง และมุมมองของตัวละครเพื่อสื่ออารมณ์และบุคลิกได้อย่างเหมาะสม ● ประยุกต์ใช้เครื่องมือและโปรแกรมในการพัฒนาตัวละคร เพื่อจตอบสนองความต้องการของผู้ใช้	● **K7-1b** ● **K7-2b, S7-2b, K8-1b, S8-1b** ● **C8-1b**
	การออกแบบภาพและเสียง	● อธิบายหลักการ แนวคิด และองค์ประกอบของการสื่อสารผ่านสื่อเสียงและภาพได้อย่างถูกต้อง ● ออกแบบการสื่อสารโดยใช้ภาพ เสียง และองค์ประกอบมัลติมีเดียในการถ่ายทอดเรื่องราวหรือข้อมูลได้อย่างเหมาะสม ● ประยุกต์ใช้เครื่องมือและโปรแกรมสำหรับการบันทึก ตัดต่อ และปรับแต่งสื่อเสียงและภาพได้อย่างเหมาะสม เป็นไปตามกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	● **K7-1b** ● **K7-2b, S7-2b** ● **K8-1b, S8-1b, E8-1b**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
จริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **C8-1b:** สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย **C9-2:** สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดีย	● อธิบายหลักการออกแบบอินโฟกราฟิกและทฤษฎีการสร้างสารสนเทศทางกราฟิกได้ ● วิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบการสื่อสารผ่านภาพเพื่อถ่ายทอดสารสนเทศในรูปแบบอินโฟกราฟิกได้อย่างเหมาะสม ● ออกแบบสารสนเทศและสร้างภาพเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลสำหรับสื่อดิจิทัลมีเดียได้ ● ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในการแก้ไขปัญหาการสื่อสารด้วยอินโฟกราฟิกได้ เป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพ	● **K7-1b** ● **K7-2b, S7-2b** ● **K7-2b, S7-2b** ● **K8-1b, S8-1b, C7-1b**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นที่ 3 (PLO7a, PLO7b, PLO8a, PLO8b, PLO9)

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
K7-1a: อธิบายกระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศ **K7-2a:** วิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ **S7-1a:** ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศโดยใช้การคิดเชิงระบบเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ **S7-2a:** ประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศ **E7-1a:** ปฏิบัติงานพัฒนาระบบสารสนเทศด้วยความซื่อสัตย์และเคารพ	เลือกเสรี 1		
	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	● อธิบายหลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ การวิเคราะห์ปัญหาและการออกแบบโปรแกรมเชิงวัตถุได้ ● วิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุไปใช้ในการแก้ปัญหาได้	● **K7-1a, K7-2a** ● **S7-1a, K8-1a, S8-1a**
	การพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง	● อธิบายสถาปัตยกรรม IoT การทำงานของระบบสมองกลฝังตัว และโปรโตคอลการสื่อสารข้อมูลในระบบเครือข่าย ● ออกแบบระบบ IoT อย่างเป็นระบบ โดยการเลือกใช้อุปกรณ์และแพลตฟอร์มคลาวด์ให้เหมาะสมกับบริบทของปัญหา ● พัฒนาโปรแกรมควบคุมอุปกรณ์และเชื่อมต่อระบบกับฐานข้อมูลหรือแพลตฟอร์มคลาวด์ได้	● **K7-1a** ● **K7-2a, K8-1a** ● **S7-1a, S8-1a**
	การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ	● อธิบายแนวคิด หลักการ และกระบวนการบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศตามมาตรฐานสากล รวมถึงแนวคิด Agile Project Management และการบริหารการเปลี่ยนแปลงในองค์กรดิจิทัลได้ ● วิเคราะห์ขอบเขต ความต้องการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ความเสี่ยง และวางแผนการบริหารโครงการด้านเวลา ค่าใช้จ่าย คุณภาพ และทรัพยากรได้อย่างเป็นระบบ	● **K7-1a** ● **K7-2a**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
สิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา **C7-1a:** วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศตามมาตรฐานวิชาชีพ **K7-1b:** อธิบายกระบวนการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย **K7-2b:** วิเคราะห์และออกแบบผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย **S7-1b:** ออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียโดยใช้การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้		● ใช้ซอฟต์แวร์หรือแพลตฟอร์มดิจิทัลในการวางแผน ติดตาม ควบคุม และประเมินผลโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ พร้อมนำเสนอผลการดำเนินงานโดยคำนึงถึงความรับผิดชอบและจริยธรรมวิชาชีพ	● **K8-1a, S8-1a, S7-1a**
	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ	● อธิบายแนวคิด องค์ประกอบของระบบสารสนเทศ และกระบวนการพัฒนาระบบตามวงจรการพัฒนาระบบ รวมถึงหลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง ● วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ และสร้างแบบจำลองข้อมูลและกระบวนการทำงานของระบบโดยใช้เครื่องมือมาตรฐาน เพื่อสนับสนุนการออกแบบระบบสารสนเทศอย่างเป็นระบบ ● ออกแบบ พัฒนา และทดสอบระบบสารสนเทศ รวมถึงออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้และประสบการณ์ผู้ใช้ โดยใช้เครื่องมือดิจิทัล และนำเสนอผลการพัฒนาระบบจากกรณีศึกษาได้อย่างมีความรับผิดชอบ	● **K7-1a** ● **K7-2a** ● **S8-1a, C9-2**
	การวิเคราะห์ข้อมูลและการตัดสินในเชิงธุรกิจ	● อธิบายแนวคิด หลักการ และเทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจในองค์กรดิจิทัล รวมถึงการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลสมัยใหม่ได้อย่างถูกต้อง ● รวบรวม เตรียม และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาและเชิงคาดการ เพื่อค้นหาข้อมูลเชิงลึกสำหรับสนับสนุนการตัดสินใจทางธุรกิจได้อย่างเป็นระบบ ● สร้างภาพข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Python หรือแพลตฟอร์ม Business Intelligence เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจทางธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมคำนึงถึงความรับผิดชอบในการใช้ข้อมูล	● **K7-1a** ● **K7-2a** ● **K8-1a, S8-1a, E9-2**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
S7-2b: ประเมินคุณภาพงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย **E7-1b:** ปฏิบัติงานพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียด้วยความซื่อสัตย์และเคารพสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา **C7-1b:** วิเคราะห์ออกแบบงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามมาตรฐานวิชาชีพ **K8-1a:** อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้ **S8-1a:** ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบ	การออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น	● อธิบายความเป็นมา ลักษณะ และประเภทของเกม รวมถึงแนวคิดพื้นฐานในการออกแบบเกมได้ ● ออกแบบแนวคิดและโครงสร้างของเกม โดยคำนึงถึงหลักการนำเสนอภาพ เสียง และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับระบบได้ ● ประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สำหรับการพัฒนาเกมและสื่อเชิงโต้ตอบได้ ● มีความรับผิดชอบต่อ บทบาทหน้าที่ในการทำงานเป็นทีม เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น และปฏิบัติตามข้อตกลงในการพัฒนาโครงการเกม	● **K7-1b** ● **K7-2b** ● **S7-2b, K8-1b, S8-1b** ● **C9-2, E9-2, C8-1b**
	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ	● อธิบายหลักการพื้นฐานของการสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ และกระบวนการผลิตงานแอนิเมชันได้ ● ประยุกต์ใช้เทคนิคและวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวสองมิติ รวมถึงการตกแต่งและปรับแต่งภาพเคลื่อนไหวได้ ● สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่อเนื่องโดยใช้หลักการเคลื่อนไหวของแอนิเมชันได้อย่างเหมาะสม ● สร้างผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติด้วยโปรแกรมประยุกต์ด้านงานแอนิเมชันได้	● **K7-1b** ● **K8-1b, S8-1b** ● **S8-1b** ● **S8-1b**
	การสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง	● อธิบายหลักการและแนวคิดของเทคโนโลยีดิจิทัลเสมือนจริง รวมถึงการจำลองสภาพแวดล้อมในระบบสามมิติได้ ● ออกแบบสภาพแวดล้อมดิจิทัลเสมือนจริงโดยใช้แนวคิดการสร้างแบบจำลองสามมิติได้อย่างเหมาะสม	● **K7-1b** ● **K7-2b**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ **E8-1a:** พัฒนาระบบสารสนเทศตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **C8-1a:** สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนาระบบสารสนเทศ **K8-1b:** อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้ **S8-1b:** ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัล		● ประยุกต์ใช้เทคนิคการแปลงภาพ และซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบและพัฒนางานดิจิทัลเสมือนจริงได้อย่างเหมาะสม	● K8-1b, S8-1b
	การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	● อธิบายหลักการและเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวสามมิติ รวมถึงกระบวนการผลิตงานแอนิเมชันสามมิติได้ ● ออกแบบและสร้างการเคลื่อนไหวของวัตถุสามมิติ โดยใช้เทคนิคการย้ายตำแหน่ง การปรับขนาด และการหมุนภาพได้อย่างเหมาะสม ● ปรับแต่งภาพสองมิติให้สามารถนำไปใช้หรือประยุกต์ในงานภาพสามมิติได้อย่างเหมาะสม ● สร้างผลงานภาพเคลื่อนไหวสามมิติด้วยโปรแกรม.ประยุกต์ด้านงานแอนิเมชันได้อย่างถูกต้อง	● K7-1b ● K7-2b ● S7-2b ● K8-1b, S8-1b
	การทำเทคนิคพิเศษ	● อธิบายกระบวนการสร้างและพัฒนาเทคนิคพิเศษด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกได้ ● ประยุกต์ใช้เทคนิคการเคลื่อนภาพและการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสร้างเอฟเฟกต์พิเศษในงานสื่อดิจิทัลได้ ● ใช้เทคนิคการถ่ายทำและตัดต่อด้วยฉากบลูสกรีน เพื่อสร้างฉากหรือเหตุการณ์พิเศษได้ ● สร้างผลงานสื่อดิจิทัลที่มีการใช้เทคนิคพิเศษเพื่อเสริมการเล่าเรื่องหรือเหตุการณ์ได้อย่างเหมาะสม	● K7-1b ● K7-2b ● K8-1b, S8-1b ● S8-1b
	โครงงานวิจัยและพัฒนา 1	● วิเคราะห์และเชื่อมโยง องค์ความรู้เชิงลึกด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อนำมาแก้ปัญหาตามโจทย์ที่กำหนดได้อย่างเหมาะสม	● K7-1a, K7-2a K7-1b, K7-2b

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
มีเดียใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม **E8-1b:** พัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **C8-1b:** สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย **S9-2:** ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ **E9-1:** ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัล และการใช้สื่อ		● ออกแบบโครงสร้างระบบสารสนเทศหรือแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย โดยการประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ ให้เป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพ ● พัฒนาระบบสารสนเทศหรือสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย โดยใช้เครื่องมือและเทคนิคที่ทันสมัยได้เหมาะสมกับลักษณะงาน ตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ● แสดงออกถึงความซื่อสัตย์และจรรยาบรรณ โดยการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และเคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่นตลอดกระบวนการสร้างสรรค์	● **K7-2a, K7-2b, S7-1a, S7-1b, C7-1a, C7-1b** ● **K8-1a, K8-1b, S8-1a, S8-1b, E8-1a, E8-1b** ● **E9-2, E7-1a, E7-1b**
	เทคโนโลยีคลาวด์	●อธิบายหลักการและสถาปัตยกรรมของเทคโนโลยีคลาวด์ หลักการการประมวลผลแบบคลาวด์ รูปแบบการให้บริการแบบคลาวด์ รูปแบบการติดตั้งใช้งาน มาตรฐานการประมวลผลแบบคลาวด์ วุฒิภาวะการให้บริการแบบคลาวด์และการวัดผลของผู้ให้บริการแบบคลาวด์ มาตรฐานปฏิบัติการบริการแบบคลาวด์ ความมั่นคงปลอดภัยบนคลาวด์ ●ออกแบบระบบบนสภาพแวดล้อมคลาวด์ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีแบบคลาวด์	● **K7-1a, S7-2a** ● **K7-2a, S7-1a**
	การเป็นผู้ประกอบการเทคโนโลยีดิจิทัล	● อธิบายแนวคิด หลักการ และกระบวนการสร้างธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลในบริบทเศรษฐกิจดิจิทัล รวมถึงแนวคิด Lean Startup และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง ● วิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจดิจิทัล โดยใช้เครื่องมือผู้ประกอบการสมัยใหม่ เช่น Value Proposition Design, Business Model Canvas และการวิเคราะห์ตลาด เพื่อกำหนดแนวทางการสร้างธุรกิจและการเติบโตอย่างเป็นระบบ	● **K7-1a** ● **K7-2a, K8-1a, S7-1a**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
ดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ **E9-2:** ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยซื่อสัตย์ เคารพความคิดเห็น และรับผิดชอบต่อทีม **C9-2:** สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้		● พัฒนาแนวคิดธุรกิจดิจิทัลหรือสตาร์ทอัพ โดยออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการดิจิทัล จัดทำแผนธุรกิจ และนำเสนอผลงาน (Startup Pitching) โดยคำนึงถึงกฎหมายธุรกิจดิจิทัล จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อการทำงานเป็นทีม	● **S8-1a, E8-1a, C8-1a**
	วิศวกรรมซอฟต์แวร์	● อธิบายหลักการและกระบวนการของวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในการพัฒนาระบบสารสนเทศ วงจรการพัฒนาซอฟต์แวร์ แบบจำลองกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ การบริหารโครงการซอฟต์แวร์ การประมาณการต้นทุนและเวลา การจัดการความเสี่ยง และการควบคุมคุณภาพซอฟต์แวร์ มาตรฐานและแนวปฏิบัติที่ดี และการบันทึกเอกสาร ตลอดจนประเด็นด้านจริยธรรม ความมั่นคงปลอดภัย และผลกระทบของซอฟต์แวร์ต่อผู้ใช้และสังคม	● **K7-1a**
		● แสดงออกถึงประเด็นด้านจริยธรรม ความมั่นคงปลอดภัย และผลกระทบของซอฟต์แวร์ต่อผู้ใช้และสังคม	● **S8-1a, E8-1a, C8-1a**
	การพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	● อธิบายหลักการและสถาปัตยกรรมแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ รวมถึงวงจรชีวิตของแอปพลิเคชันได้อย่างถูกต้อง	● **K7-1a**
		● ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ที่เหมาะสมกับอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยคำนึงถึงความสะดวกในการใช้งานของผู้ใช้	● **K7-2a**
		● พัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยใช้ภาษาโปรแกรมและเครื่องมือที่เป็นที่นิยมเพื่อจัดการข้อมูล	● **K8-1a, S8-1a**
	การพัฒนาแอพพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม	• อธิบายแนวคิด หลักการ และบทบาทของแพลตฟอร์ม **Low-Code และ No-Code** ในการพัฒนาระบบสารสนเทศสมัยใหม่ได้อย่างถูกต้อง	● **K7-1a**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
	Low-Code และ No-Code	• วิเคราะห์ความต้องการของระบบ และออกแบบโครงสร้างแอปพลิเคชัน ส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI/UX) การจัดการข้อมูล และการเชื่อมต่อบริการผ่าน API ได้อย่างเป็นระบบ ● พัฒนา ทดสอบ และปรับใช้แอปพลิเคชันด้วยแพลตฟอร์ม **Low-Code/No-Code** เพื่อสนับสนุนการแก้ปัญหาในองค์กร โดยคำนึงถึงความรับผิดชอบและความปลอดภัยของข้อมูล	● **K7-2a, S8-1a** ● **K8-1a, S7-2a, S8-1a, C8-1a**
	การเป็นผู้ประกอบการด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	● อธิบายแนวคิด หลักการ และบทบาทของการเป็นผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้ ● วิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ แนวโน้มตลาดดิจิทัล และความต้องการของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลได้ ● วางแผนและพัฒนาแนวคิดธุรกิจสร้างสรรค์ รวมถึงการสร้างแบรนด์และการตลาดออนไลน์สำหรับผลงานแอนิเมชันหรือดิจิทัลมีเดียได้ ● ประยุกต์ใช้หลักการบริหารจัดการโครงการ ทรัพยากร และการจัดการลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาในงานสื่อดิจิทัลได้	● **K7-1b** ● **K7-2b** ● **S7-1b** ● **E7-1b**
	เทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนไหว	● อธิบายหลักการและแนวคิดของเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ที่ใช้ในงานแอนิเมชันได้ ● ประยุกต์ใช้กระบวนการเชื่อมต่อข้อมูลโมชันแคปเจอร์กับซอฟต์แวร์และแบบจำลองสามมิติสำหรับงานแอนิเมชันได้ ● สร้างผลงานแอนิเมชันโดยใช้เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์และโปรแกรมประยุกต์ที่เกี่ยวข้องได้อย่างเหมาะสม	● **K7-1b** ● **K8-1b, S8-1b** ● **S8-1b**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
	เกมและกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	● อธิบายหลักการพื้นฐานของการออกแบบเกม ประเภทและลักษณะของเกม แนวคิดด้านสังคม ความร่วมมือ และมารยาทในการเล่นเกม บทบาทของชุมชนเกมออนไลน์ ● วิเคราะห์เทคนิคการออกแบบอินเทอร์เฟซและการโต้ตอบในการเล่นเกมเพื่อสร้างประสบการณ์ผู้เล่นที่เหมาะสมได้ ● วิเคราะห์แนวโน้มของอุตสาหกรรมเกมเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบเกมในอนาคตได้อย่างเหมาะสม	● K7-1b ● K7-2b ● S7-1b
	การพัฒนาดิจิทัลมีเดียออนไลน์	● อธิบายกระบวนการพัฒนาดิจิทัลมีเดียสำหรับแพลตฟอร์มออนไลน์และแนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลได้ ● ออกแบบและผลิตเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content) สำหรับเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ● ประยุกต์ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการผลิตและเผยแพร่สื่อดิจิทัลบนแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม	● K7-1b ● K7-2b ● K8-1b, S8-1b
	การออกแบบและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	● อธิบายหลักการออกแบบและกระบวนการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันได้ ● วางแผนและจัดทำเนื้อหา รวมถึงลำดับขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันได้อย่างเหมาะสม ● ประยุกต์ใช้เสียงประกอบเพื่อเสริมการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันได้ ● ผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเป็นเครื่องมือในการสร้างผลงานได้อย่างเหมาะสม	● K7-1b ● S7-1b ● K8-1b, S8-1b ● K8-1b, S8-1b

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
	เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่สำหรับแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย	● อธิบายแนวคิด หลักการ และแนวโน้มของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน เช่น AI, Real-time Rendering, Game Engine, AR/VR/XR และ Virtual Production ได้อย่างถูกต้อง ● ออกแบบและสร้างต้นแบบ โดยบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการผลิตแอนิเมชันได้อย่างเหมาะสม ● ประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ เพื่อพัฒนาผลงานแอนิเมชันหรือสื่อดิจิทัลเชิงทดลองได้	● **K7-1b** ● **K7-1b, S7-1b** ● **K8-1b, S8-1b**
	การทดสอบและประกันคุณภาพซอฟต์แวร์	● อธิบายหลักการ แนวคิด และกระบวนการทดสอบซอฟต์แวร์ รวมถึงระดับและประเภทของการทดสอบ เพื่อประกันคุณภาพของระบบสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง ● ออกแบบกรณีทดสอบและวางแผนการทดสอบซอฟต์แวร์ โดยประยุกต์ใช้เทคนิคและเครื่องมือที่เหมาะสมได้ ● ดำเนินการทดสอบซอฟต์แวร์ วิเคราะห์ผลการทดสอบ และรายงานข้อบกพร่องโดยใช้เครื่องมือสนับสนุนการทดสอบอย่างมีจริยธรรมและความรับผิดชอบ	● **K7-1a** ● **K7-2a, S7-1a** ● **S7-1a, S7-2a**
	ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ	● อธิบายหลักการ แนวคิด และกระบวนการวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการกำหนดปัญหา การทบทวนวรรณกรรม และการออกแบบงานวิจัยได้อย่างถูกต้อง ● วิเคราะห์ปัญหา ออกแบบโครงร่างงานวิจัย และเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลหรือเครื่องมือทางสถิติในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างเหมาะสม	● **K7-1a** ● **K7-2a, K8-1a, S7-1a**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
		● จัดทำรายงานหรือบทความวิจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและนำเสนอผลงานวิจัยได้อย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงจริยธรรมในการวิจัยและการอ้างอิงผลงานของผู้อื่น	● S9-2, E9-1, E9-2
	การทำงานและสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล	● อธิบายแนวคิดของเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม รูปแบบการทำงานบนแพลตฟอร์มดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อสร้างรายได้ออนไลน์ได้ ● ใช้เครื่องมือดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ในการสร้างผลงาน การพัฒนาโปรไฟล์ออนไลน์และการนำเสนอสินค้า หรือบริการดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ● ออกแบบและนำเสนอผลงานหรือบริการดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยคำนึงถึงจริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี	● K7-1a ● K8-1a, S8-1a ● K7-2a, S7-1a, E9-2
	การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างธุรกิจดิจิทัล	● อธิบายหลักการและแนวคิดการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาธุรกิจดิจิทัล รวมถึงบทบาทของเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างผลิตภัณฑ์และบริการดิจิทัลได้ ● ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์และเครื่องมือดิจิทัลในการพัฒนาเนื้อหา ผลิตภัณฑ์ หรือบริการดิจิทัล และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจทางธุรกิจได้ ● ออกแบบแนวคิดธุรกิจดิจิทัลและนำเสนอโมเดลธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างเหมาะสม พร้อมคำนึงถึงจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีและการเคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น	● K7-1a ● K8-1a, S8-1a ● K7-2a, K8-1a, S8-1, E7-1a, E8-1a
	เทคโนโลยีความจริงเสริม	● อธิบายหลักการพื้นฐานของเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ได้	● K7-1b

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
		● ศึกษาและอภิปรายกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมในงานสื่อดิจิทัลได้ ● ประยุกต์ใช้เครื่องมือหรือซอฟต์แวร์สำหรับการพัฒนาและทดลองใช้งานระบบเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมได้	● K7-1b ● K8-1b, S8-1b
	กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา	● อธิบายหลักการออกแบบกราฟิกและแอนิเมชันที่ใช้ในงานโฆษณาได้ ● ออกแบบและประยุกต์ใช้แอนิเมชันสองมิติและสามมิติในงานโฆษณาเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพได้ ● ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างและพัฒนาสื่อโฆษณาประเภทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	● K7-1b ● K7-2b, S7-1b ● K8-1b, S8-1b
	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย	● อธิบายหลักการพื้นฐานของการเขียนโปรแกรมและแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดียได้ ● ออกแบบขั้นตอนวิธี (Algorithm) และโครงสร้างโปรแกรมแบบเชิงโครงสร้างสำหรับงานมัลติมีเดียได้ ● ประยุกต์ใช้โครงสร้างควบคุมโปรแกรม เช่น เงื่อนไข การตัดสินใจ และการวนซ้ำ ในการพัฒนาโปรแกรมได้ ● พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเบื้องต้นจากการฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมได้อย่างถูกต้องและใช้งานได้	● K7-1b ● K7-2b, S7-1b ● K8-1b, S8-1b ● K8-1b, S8-1b

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ชั้นที่ 4 (PLO6, PLO7a, PLO7b, PLO8a, PLO8b, PLO9)

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
C7-1a: วิเคราะห์ออกแบบระบบสารสนเทศตามมาตรฐานวิชาชีพ **C7-1b:** วิเคราะห์ออกแบบงานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามมาตรฐานวิชาชีพ **K8-1a:** อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้ **S8-1a:** ใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ **E8-1a:** พัฒนาระบบสารสนเทศตามหลักกฎหมายและจริยธรรม	เลือกเสรี 2		
	โครงงานวิจัยและพัฒนา2	● บูรณาการความรู้และทักษะ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลหรือหรือแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมหรือผลงาน ● แก้ปัญหา ในกระบวนการผลิตงานระบบสารสนเทศหรือแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย โดยแสดงออกถึงความอดทนและความมุ่งมั่นจนงานสำเร็จผล ● นำเสนอผลงานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศหรือผลงานทางด้านแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ได้อย่างสร้างสรรค์ ● พัฒนาตนเอง เพื่อปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสมัยใหม่และเตรียมความพร้อมสู่การแข่งขันในตลาดแรงงาน	● **K8-1a, K8-1b, E8-1a, E8-1b** ● **S8-1a, S8-1b** ● **K9-4** ● **C9-1, E9-1, E9-2, K9-3**
	หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (1)	● อธิบายแนวโน้มทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ● บูรณาการความรู้เชิงเทคนิค เพื่อสร้างสรรค์ผลงานพอร์ทโฟลิโอ้ ที่สะท้อนทักษะในบทบาทวิชาชีพเป้าหมาย ● ปฏิบัติตนตามมาตรฐานวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัล รวมถึงแสดงออกถึงจริยธรรมในการจัดการข้อมูลและความซื่อสัตย์ต่อผลงาน ● แสดงออกถึงความมุ่งมั่น เรียนรู้ พร้อมพัฒนาตนเองเพื่อปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสมัยใหม่	● **K9-3** ● **K8-1a, K8-1b** ● **K9-1, S9-1** ● **S9-2, C9-1**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ **C8-1a:** สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนาระบบสารสนเทศ **K8-1b:** อธิบายการใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียได้ **S8-1b:** ใช้เครื่องมือในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม **E8-1b:** พัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียตามหลักกฎหมายและจริยธรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (1)	● บูรณาการความรู้เชิงเทคนิค เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ที่สะท้อนทักษะในบทบาทวิชาชีพเป้าหมาย ● ปฏิบัติตนตามมาตรฐานวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัล รวมถึงแสดงออกถึงจริยธรรมในการจัดการข้อมูลและความซื่อสัตย์ต่อผลงาน ● แสดงออกถึงความพร้อมก่อนออกฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	● **K8-1a, K8-1b** ● **S9-1, E9-1, E9-2** ● **C9-1**
	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	● วิเคราะห์และแก้ปัญหาทางเทคนิค ในการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ โดยใช้เครื่องมือและโปรแกรมเฉพาะทางได้อย่างมืออาชีพ ● แสดงออกถึงวินัย ความรับผิดชอบ ความมุ่งมั่น และความอดทน ในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จลุล่วงตามเกณฑ์มาตรฐานของหน่วยงาน ● ปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพและกฎหมายดิจิทัล โดยแสดงออกถึงความซื่อสัตย์สุจริตและการเคารพสิทธิในผลงานของผู้อื่นอย่างเคร่งครัด ● ทำงานร่วมกับผู้อื่น ในสภาพแวดล้อมจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำเสนอข้อมูลทางเทคนิคได้อย่างถูกต้อง	● **K8-1a, K8-1b, S8-1a, S8-1b, E8-1a, E8-1b** ● **C7-1a, C7-1b, C8-1a, C8-1b** ● **K9-2, E9-1, E9-2** ● **K9-4, C9-1, C9-2**
	การเตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ	● อธิบายแนวคิด หลักการ กระบวนการ และระเบียบข้อบังคับของสหกิจศึกษา รวมถึงแนวปฏิบัติในการทำงานในสถานประกอบการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง	● **K8-1a, K8-1b**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
C8-1b: สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความรับผิดชอบในการพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย **K9-1:** อธิบายความรู้ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ **K9-2:** อธิบายกฎหมายทางด้านดิจิทัล **K9-3:** อธิบายแนวโน้มทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ **K9-4:** อธิบายกระบวนการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ **S9-1:** ประเมินสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและตัดสินใจได้อย่างถูกต้องตามหลัก		● ประยุกต์ใช้ทักษะการสมัครงาน การสื่อสาร การนำเสนอโครงงาน และการเขียนรายงานผลการปฏิบัติงาน เพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในสถานประกอบการได้อย่างเหมาะสม ● แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรม ความรับผิดชอบ วินัย และการทำงานร่วมกับผู้อื่นตามจรรยาบรรณวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการเตรียมความพร้อมสู่สังคมการทำงาน	● **S9-1, E9-1, E9-2** ● **C9-1**
	สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ	● ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนา ปรับปรุง หรือสนับสนุนระบบสารสนเทศของสถานประกอบการเพื่อแก้ปัญหาหรือเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานได้อย่างเหมาะสม ● ปฏิบัติงานในสถานประกอบการตามจรรยาบรรณวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยคำนึงถึงจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ การเคารพสิทธิ์ในผลงานของผู้อื่น และการปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล ● แสดงทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ และการพัฒนาตนเองในการปฏิบัติงานจริง พร้อมทั้งจัดทำรายงานและนำเสนอผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	● **K8-1a, K8-1b, S8-1a, S8-1b, E8-1a, E8-1b** ● **C7-1a, C7-1b, C8-1a, C8-1b, K9-2** ● **K9-4, E9-1, E9-2, C9-1, C9-2**

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

KSEC ที่เกี่ยวข้อง	รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLO)	KSEC
จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล **S9-2:** ใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการนำเสนอ **E9-1:** ปฏิบัติตามกฎหมายทางด้านดิจิทัลและการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมควบคู่กับการทำงานวิชาชีพ **E9-2:** ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยซื่อสัตย์ เคารพความคิดเห็น และรับผิดชอบต่อทีม **C9-1:** ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เพื่อเตรียมความพร้อมสู่อาชีพ **C9-2:** สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้			

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑๐๙CW๕๐๖๓๑๐

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags