

รายละเอียดหลักสูตร
หลักสูตรรัฐบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยตาปี
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา: คณะนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25501181103617
ภาษาไทย : หลักสูตรธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Business Administration Program in Digital Business
Computer

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ไทย) : บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล)
ชื่อย่อ (ไทย) : บธ.บ.(คอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล)
ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Business Administration (Digital Business Computer)
ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.B.A. (Digital Business Computer)

3. วิชาเอก

- ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต

5. จุดเน้นของหลักสูตรที่สร้างอัตลักษณ์และความสามารถในการแข่งขัน

“มุ่งผลิตบัณฑิตเป็นผู้มีทักษะ ความรอบรู้ คุณธรรมจริยธรรม ก้าวทันในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ ในการบูรณาการเพื่อขับเคลื่อนองค์กรสู่ความเป็นเลิศ ด้านการบริหารจัดการธุรกิจ ดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานและการตัดสินใจ เพื่อขับเคลื่อน ธุรกิจอย่างยั่งยืน” มีรายละเอียดตามนี้

1. การบริหารจัดการธุรกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล หลักสูตรมุ่งพัฒนาความรู้ด้านการจัดการธุรกิจในยุคดิจิทัล โดยเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจโครงสร้าง กระบวนการ และการดำเนินธุรกิจทั้งในเชิงกลยุทธ์ การตลาด การเงิน และการบริหารงานบุคคล พร้อมทั้งสามารถเลือกใช้หรือพัฒนาเครื่องมือดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการ เช่น โปรแกรมบัญชีออนไลน์ ระบบ CRM ระบบ ERP ระบบจัดการข้อมูลลูกค้า หรือ แพลตฟอร์มธุรกิจอัจฉริยะ

2. การประยุกต์ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อการตัดสินใจ เน้นการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และระบบข้อมูลเพื่อช่วยการตัดสินใจทางธุรกิจ เช่น การใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล, ระบบฐานข้อมูล, โปรแกรมจัดการข้อมูลธุรกิจ เพื่อสรุปผลและนำเสนอข้อมูลเชิงกลยุทธ์ให้กับผู้บริหาร

3. การบริหารจัดการกระบวนการทางธุรกิจดิจิทัล หลักสูตรให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจและออกแบบกระบวนการทางธุรกิจ ด้วยแนวคิดดิจิทัล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เช่น การจัดการซัพพลายเชน, ระบบอัตโนมัติ, การบริหารคุณภาพ และการจัดการความสัมพันธ์กับลูกค้า

4. การจัดการข้อมูลและสารสนเทศเพื่อเพิ่มมูลค่าธุรกิจ มุ่งพัฒนาให้นักศึกษารู้จักการจัดการข้อมูลอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การเก็บ รักษา วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูล เพื่อสร้างคุณค่าให้กับธุรกิจ โดยสามารถใช้เครื่องมือสำเร็จรูป เช่น Google Sheet, Microsoft Access, หรือระบบจัดการข้อมูลใน Cloud ตลอดจนสามารถปรับใช้หรือพัฒนาเครื่องมือพื้นฐานได้ด้วยตนเอง

5. การบริหารธุรกิจด้วยจริยธรรมและความยั่งยืนในโลกดิจิทัล หลักสูตรเน้นปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคมของผู้เรียนในการใช้เทคโนโลยีทางธุรกิจ ให้ตระหนักถึงการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Data Privacy) การดำเนินธุรกิจอย่างโปร่งใส และการบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและความยั่งยืนในระยะยาว

6. การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาทักษะการทำงานยุคดิจิทัล เน้นการสร้างทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานจริงในองค์กรยุคดิจิทัล เช่น การทำงานร่วมกันในระบบออนไลน์ การสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล และการปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ ตลอดจนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการพัฒนาอาชีพอย่างต่อเนื่อง

6. รูปแบบของหลักสูตร

6.1 รูปแบบ

- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|-------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ | หลักสูตร ..4.. ปี |
| <input type="checkbox"/> | หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ | หลักสูตร ปี |
| <input type="checkbox"/> | หลักสูตรปริญญาตรีทางปฏิบัติการ | หลักสูตร ปี |

6.2 ประเภทของหลักสูตร

- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ หลักสูตร ..4.. ปี

6.3 ระบบการจัดการเรียนการสอน

- หลักสูตรจัดการเรียนการสอนในระบบทวิภาค

6.4 ระบบการจัดการศึกษา

- แบบชั้นเรียน
- แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์
- แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียง
- แบบทางไกลทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning)
- แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- อื่น ๆ ระบุ

6.5 ภาษาที่ใช้

- หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย
- หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาต่างประเทศ (ระบุภาษา)
- หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ

6.6 ระยะเวลาการศึกษา

- หลักสูตรแบบเต็มเวลา (4 ปี)
- หลักสูตรแบบการศึกษาตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยไม่มีกำหนดระยะเวลาการศึกษา นักศึกษาสามารถเรียนโดยเก็บหน่วยกิตสะสมไว้ในระบบคลังหน่วยกิต (Credit Bank) ของมหาวิทยาลัย

6.7 การรับนักศึกษา

- รับเฉพาะนักศึกษาไทย
- รับเฉพาะนักศึกษาต่างชาติ
- รับทั้งนักศึกษาไทย และนักศึกษาต่างชาติ ทั้งนี้ นักศึกษาต่างชาติต้องอ่านและเขียนภาษาไทยได้

6.8 ความร่วมมือกับองค์กรภายนอกเพื่อการจัดการศึกษา

- เป็นหลักสูตรของสถาบันโดยเฉพาะ

6.9 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว
- ให้ปริญญามากกว่า 1 สาขาวิชา (เช่น ทวิปริญญา)
- อื่น ๆ (ระบุ)

7. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

7.1 หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

7.2 เริ่มใช้ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

7.3 คณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) พิจารณาและเห็นชอบในการประชุม ครั้งที่ 1/2568 เมื่อวันที่ 29 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2568

7.4 คณะกรรมการวิชาการประจำมหาวิทยาลัยตาปี พิจารณาและเห็นชอบในการประชุม ครั้งที่ 22/2568 เมื่อวันที่ 11 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2568

7.5 หลักสูตรได้รับอนุมัติ/เห็นชอบจากสภาวิชาการมหาวิทยาลัยตาปี พิจารณาและเห็นชอบในการประชุม ครั้งที่ 1/2568 เมื่อวันที่ 25 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2568

7.6 หลักสูตรได้รับอนุมัติ/เห็นชอบจากสภามหาวิทยาลัยตาปี พิจารณาและเห็นชอบในการประชุม ครั้งที่ 3/2568 เมื่อวันที่ 22 เดือน มกราคม พ.ศ. 2568

8. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่คุณภาพ และมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ 2565 ระดับปริญญาตรี หลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569) ในปีการศึกษา 2571

9. อาชีพที่สัมพันธ์สอดคล้องกับหลักสูตรภายหลังสำเร็จการศึกษา

1. นักพัฒนาเว็บและแอปพลิเคชัน
2. นักวิเคราะห์และออกแบบระบบ
3. นักวิชาการคอมพิวเตอร์
4. นักวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบระบบ
5. ผู้บริหารธุรกิจดิจิทัล
6. ผู้ประกอบการ ทำธุรกิจส่วนตัว ประกอบอาชีพอิสระ
7. ครู อาจารย์ สถาบันการศึกษา
8. ข้าราชการ เจ้าหน้าที่ของรัฐ รัฐวิสาหกิจ

10. ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	เลขประจำตัวประชาชน*	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	ระดับการศึกษา	วุฒิการศึกษาที่สำเร็จการศึกษาในแต่ละระดับ			
					ปีสำเร็จการศึกษา	หลักสูตร	สาขาวิชา	ชื่อสถาบัน
1	5-8417-90005-45-4	-	นายพงศ์กัน ปิติสุข	ปริญญาโท	2551	วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยตาปี
				ปริญญาตรี	2543	บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	มหาวิทยาลัยศรีปทุม
2	3-8402-00326-77-2	-	นายชินรัตน์ สอนทอง	ปริญญาโท	2554	วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยตาปี
				ปริญญาตรี	2545	บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	ม.สงขลานครินทร์
3	3-8401-00038-36-8	-	นายฤทธิชัย น้อยนรินทร์	ปริญญาโท	2554	วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยตาปี
				ปริญญาตรี	2543	บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	มหาวิทยาลัยศรีปทุม
4	3-8415-00257-75-1	-	นางสาวปัทมา ช่วยพิทักษ์	ปริญญาโท	2554	วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยตาปี
				ปริญญาตรี	2546	บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	มหาวิทยาลัยตาปี
5	3-8411-00159-37-9	-	นายธวัช ศรีไทย	ปริญญาโท	2546	วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยรังสิต
				ปริญญาตรี	2543	บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	มหาวิทยาลัยตาปี

11.ผลงานวิจัย/ผลงานวิชาการ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	ชื่อผลงาน	แหล่งเผยแพร่
1	นายพงศ์ณ ปิติสุข	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายด้วย Scratch สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตพื้นที่ตำบลคลองน้อย และตำบลวัด ประดู่ อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี	วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์ ปีที่ 12 ฉบับที่8 (สิงหาคม2568) หน้า217-227 TCI ฐาน1
2	นายชินรัตน์ สอนทอง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายด้วย Scratch สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตพื้นที่ตำบลคลองน้อย และตำบลวัด ประดู่ อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี	วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์ ปีที่ 12 ฉบับที่8 (สิงหาคม2568) หน้า217-227 TCI ฐาน1
3	นายฤทธิชัย น้อยนรินทร์	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายด้วย Scratch สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตพื้นที่ตำบลคลองน้อย และตำบลวัด ประดู่ อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี	วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์ ปีที่ 12 ฉบับที่8 (สิงหาคม2568) หน้า217-227 TCI ฐาน1
4	นางสาวปัทมา ช่วยพิทักษ์	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายด้วย Scratch สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตพื้นที่ตำบลคลองน้อย และตำบลวัด ประดู่ อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี	วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์ ปีที่ 12 ฉบับที่8 (สิงหาคม2568) หน้า217-227 TCI ฐาน1
5	นายรัช ศรีไทย	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายด้วย Scratch สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในเขตพื้นที่ตำบลคลองน้อย และตำบลวัด ประดู่ อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี	วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์ ปีที่ 12 ฉบับที่8 (สิงหาคม2568) หน้า217-227 TCI ฐาน1

12. สถานที่จัดการเรียนการสอน

หลักสูตรจัดการเรียนการสอน ณ มหาวิทยาลัยตาปี เลขที่ 8/151 ซอยศรีวิชัย 59 หมู่ที่ 2 ตำบลมะขามเตี้ย อำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84000 โทรศัพท์ 077 – 204431 ทั้งนี้ คณะนวัตกรรมการศึกษาดิจิทัลเทคโนโลยี เป็นหน่วยอำนวยการในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตร

13. แนวคิดในการออกแบบหลักสูตร

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล ได้รับการออกแบบโดยอ้างอิงข้อมูลจากการศึกษาทั้งเชิงเอกสารและเชิงปฏิบัติ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของภาคการศึกษาและภาคธุรกิจในยุคดิจิทัล โดยมีแนวทางดังนี้

- การศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร ศึกษากฎหมาย นโยบายของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา แผนพัฒนาประเทศ ระเบียบ และข้อบังคับ รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีด้านการจัดการศึกษาและเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบของหลักสูตร
- การสำรวจความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ดำเนินการประชุมกลุ่มย่อย เพื่อรับฟังความคิดเห็นจากผู้เกี่ยวข้องกับหลักสูตร เช่น คณะกรรมการบริหารหลักสูตร ผู้ประกอบการ ผู้ทรงคุณวุฒิ ศิษย์เก่า และนักศึกษาปัจจุบัน เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมอง ความต้องการ และความคาดหวังในการผลิตบัณฑิต
- เป้าหมายของการออกแบบหลักสูตร เพื่อพัฒนาหลักสูตรที่สามารถผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถ และทักษะด้านธุรกิจดิจิทัลอย่างรอบด้าน พร้อมตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพปราศจากการทวนสอบข้อมูล ดังนี้

13.1 การทวนสอบข้อมูลเชิงคุณภาพ (Documentary Research)

กฎหมาย/แผนงาน/แนวนโยบาย/แนวคิดทฤษฎี	กรอบความมุ่งหมาย
(1) รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560	รัฐธรรมนูญรับรองถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต กล่าวคือ รัฐต้องดำเนินการให้ประชาชนได้รับการศึกษาตามความต้องการในระบบต่าง ๆ รวมทั้งส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และจัดให้มีการร่วมมือกันระหว่างรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคเอกชนในการจัดการศึกษาทุกระดับ โดยรัฐมีหน้าที่ดำเนินการ กำกับ ส่งเสริม และสนับสนุนให้การจัดการศึกษาดังกล่าวมีคุณภาพ และได้มาตรฐานสากล (มาตรา 54 วรรคสาม)

กฎหมาย/แผนงาน/แนวนโยบาย/แนวคิดทฤษฎี	กรอบความมุ่งหมาย
(2) พระราชบัญญัติการอุดมศึกษา พ.ศ. 2562	<p>การจัดการอุดมศึกษาต้องเป็นไปเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ (มาตรา 5) ดังต่อไปนี้</p> <p>(1) พัฒนาทรัพยากรบุคคลให้มีความเชี่ยวชาญตามสาขาวิชาการ หรือวิชาชีพที่ตนถนัดสามารถตอบสนองต่อความต้องการของประเทศ</p> <p>(2) พัฒนาบุคคลให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และทักษะที่จำเป็น เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ เข้าใจสังคมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถปรับเปลี่ยนตนเองเพื่อรองรับสังคมโลกที่จะเปลี่ยนแปลงในอนาคต มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข</p> <p>(3) ตอบสนองยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บท แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ และแผนด้านการศึกษา รวมทั้งส่งเสริมให้มีการศึกษาอบรม เพื่อเสริมสร้างทักษะในการประกอบอาชีพของบุคคล และการศึกษาตลอดชีวิต</p>
(3) แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)	<p>ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ กำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21</p>
กฎหมาย/แผนงาน/แนวนโยบาย/แนวคิดทฤษฎี	กรอบความมุ่งหมาย
	<p>มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม มีนิสัยรักการเรียนรู้ และ การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต</p>
(4) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - พ.ศ. 2570)	<p>หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต กล่าวคือ การพัฒนาทุนมนุษย์ทุกช่วงวัยที่ผ่านมาได้มีความพยายามปรับปรุงคุณภาพการศึกษาทุกระดับ ทั้งการยกระดับมาตรฐานการศึกษา การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีและการพัฒนานวัตกรรมการเรียน รวมถึงการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมที่เป็นแบบอย่างด้านการศึกษา ทำให้สถานศึกษามีความเป็นอิสระควบคู่กับมีความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น รวมถึงการส่งเสริมภาคีการพัฒนาเข้ามามี</p>

	<p>ส่วนร่วมจัดการศึกษาและการเรียนรู้มากขึ้น โดยเฉพาะการจัดการอาชีวศึกษาและการอุดมศึกษา ในหลายรูปแบบ อาทิ การจัดการศึกษาทวิภาคี สหกิจศึกษา เป็นต้น</p>
<p>(5) ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565</p>	<p>ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามคุณวุฒิแต่ละระดับ ต้องสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบทโลก ประกอบด้วยอย่างน้อย 4 ด้าน ได้แก่ (1) ความรู้ (Knowledge) (2) ทักษะ (Skills) (3) จริยธรรม (Ethics) (4) ลักษณะบุคคล (Character)</p>
<p>(6) แผนนโยบายกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบผสมผสานประสบการณ์ (Experiential Education) การจัดการสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperation and Work Integrated Education: CWIE)</p>	<p>ส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานประสบการณ์ (Experiential Education) และการบูรณาการกับการทำงาน (Work Based : WBL) หรือ (Work-integrated Learning) อาทิ สหกิจศึกษา (Co-Operative Education) การฝึกงาน (Internship) เพื่อนำการเรียนรู้เชิงทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติในพื้นที่จริง ซึ่งผู้เรียนจะได้รับทักษะการทำงานในโลกแห่งความเป็นจริง</p>

13.2 การทวนสอบข้อมูลจากการประชุมกลุ่มย่อยจากผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder Need)

ผู้เข้าร่วม	ที่มาของข้อมูล	ผลการประชุมกลุ่ม
<p>(1) ผู้ทรงคุณวุฒิทางหลักสูตร/สาขาวิชา</p>	<p>ได้ข้อมูลจากการประชุมการวิพากษ์หลักสูตร มีผู้ทรงคุณวุฒิเข้าร่วมประชุมจำนวน 3 ท่าน</p>	<p>ผู้ทรงคุณวุฒิเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการยกระดับหลักสูตรให้มีความทันสมัยและเชิงลึก เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะสูงในยุค AI และ Cloud มีรายละเอียดดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ยกระดับทักษะเทคโนโลยีเชิงลึก: ควรปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยโดยเพิ่มรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทรนด์เทคโนโลยีปัจจุบัน เช่น Cloud Technology , Automation & RPA , AI เชิงกลยุทธ์ และ Generative AI Applications เนื่องจากรายวิชาเดิมบางส่วนยังเป็น "IT แบบดั้งเดิม" เสริมความเชี่ยวชาญด้าน Data และ Product: เพิ่มความสามารถเชิงลึกด้าน Data Analytics , Business Intelligence (BI) และ Data Visualization รวมถึงทักษะด้าน Digital Product Management และ UX/UI Design <p>เพื่อให้ตอบโจทย์ตลาดแรงงานในตำแหน่งที่</p>

		<p>เติบโตสูง</p> <p>3.กำหนดเส้นทางความเชี่ยวชาญ (Track): ควรมีการ จัดกลุ่มย่อย (Track/Minor) สำหรับกลุ่มวิชาเลือกในหมวดวิชาเฉพาะ เพื่อให้นักศึกษาสามารถเลือกเน้นความ เชี่ยวชาญเฉพาะด้านได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น Data & AI Track หรือ Digital Product Track</p> <p>4.สร้างความเชื่อมโยงเชิงระบบและปฏิบัติ จริง: จัดทำ แผนผัง Learning Map/Competency Path เพื่อแสดงการ จัดลำดับการพัฒนาทักษะที่ต่อเนื่อง และ ควรรสร้าง ความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรม เพื่อให้มี Capstone/Internship ที่เป็นการ ปฏิบัติงานจริง</p>
(2) ผู้ประกอบการและผู้ใช้บัณฑิต	<p>ได้ข้อมูลจากการประชุมการ วิพากษ์หลักสูตร มีผู้ประกอบการ และผู้ใช้บัณฑิตเข้าร่วมประชุม จำนวน 4 ท่าน และเก็บข้อมูล โดยการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ และผู้ใช้บัณฑิต จากการไปนิเทศ นักศึกษาตอนฝึกสหกิจศึกษา เทอม1/2567และ2/2567 จำนวน 13 แห่ง</p>	<p>ผู้ประกอบการมุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่ เข้าใจภาพรวมธุรกิจ และ ตอบสนองความ ต้องการของตลาด/ท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่าง ยิ่งด้านจริยธรรมและกฎหมาย มี รายละเอียดดังนี้</p> <p>1.เสริมองค์ความรู้แกนธุรกิจและการ จัดการ: ควรเสริมองค์ความรู้ด้าน ธุรกิจ การจัดการ และ กระบวนการดำเนินงานใน องค์กร เพื่อให้บัณฑิตมีความเข้าใจ องค์กรวม ของธุรกิจ และความเชื่อมโยงของ องค์ประกอบต่างๆ ในการนำดิจิทัลไป ประยุกต์ใช้</p> <p>2.เพิ่มเนื้อหากฎหมายและจริยธรรมดิจิทัล: ควรปรับเพิ่มรายวิชาหรือเนื้อหาเกี่ยวกับ กฎหมายดิจิทัล และ จริยธรรมทางดิจิทัล ซึ่งปัจจุบันมีความสำคัญอย่างยิ่งและ เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน</p> <p>3.ตอบโจทยความต้องการของตลาดและ ท้องถิ่น: ควรเพิ่มวัตถุประสงค์ในการผลิต บัณฑิตให้ ตอบสนองความต้องการของ ท้องถิ่น และปรับเพิ่มรายวิชา/เนื้อหาที่</p>

		<p>สถานประกอบการต้องการหรือบัณฑิตจะได้ใช้เมื่อ ทำงานจริง</p> <p>4.เน้นทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต: ควรให้ความสำคัญกับ "การเรียนรู้ตลอดชีวิต" (Lifelong Learning) ของบัณฑิต เนื่องจากด้านเทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การปรับตัวและเรียนรู้ได้เสมอ จึงเป็นโอกาสในการแข่งขันสูง</p>
(3) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ อาจารย์ประจำหลักสูตร	ได้ข้อมูลจากการประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบ	<p>1.หลักสูตรควรออกแบบให้มีระบบสหกิจศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การปฏิบัติงานจริง และเรียนรู้ การปรับตัวการพัฒนาบุคลิกภาพให้กับเข้ากับสิ่งแวดล้อมในการออกไปปฏิบัติงานจริงหลังสำเร็จการศึกษา</p> <p>2.หลักสูตรควรกำหนดกิจกรรมเสริมว่าด้วยการแนะนำวิธีการเรียน การสอนของสาขา ให้แก่นักศึกษาที่รับเข้าใหม่ ทั้งนี้ เพื่อสร้างความเข้าใจในวิธีการศึกษาให้แก่ผู้เรียน อย่างเป็นระบบแบบแผน และลดทอนโอกาส ที่นักศึกษาจะออกระหว่างเรียนจากหลักสูตร</p>
(4) ศิษย์เก่า	ได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ตัวแทนศิษย์เก่า	1.หลักสูตรควรเน้นเรื่องการปฏิสัมพันธ์หรือการนำเสนอข้อมูล การกล้าที่จะแสดงออกความคิดเห็นหรือนำเสนอข้อมูลต่างๆ กับหัวหน้างานหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในสายงานที่เกี่ยวข้อง
(5) ศิษย์ปัจจุบัน	ได้ข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ศิษย์ปัจจุบัน จากการไปนิเทศนักศึกษาตอนฝึกสหกิจศึกษา เทอม1/2567และ2/2567 จำนวน 25 คน และจากการประชุมนักศึกษาในสาขาวิชา	1. หลักสูตรควรให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติงานจริงในส่วนของรายวิชาที่ต้องนำไปใช้งานและสามารถประยุกต์การใช้งานตอนออกไปทำงานจริง เช่น โปรแกรมสำเร็จรูปทางสายอาชีพ การใช้AI ช่วยในงานที่รับผิดชอบ

ทั้งนี้ ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้ทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ทำการศึกษาการศึกษาการทวนสอบ ข้อมูลเชิงคุณภาพ และการทวนสอบข้อมูลจากการประชุมกลุ่มย่อยจากผู้มีส่วนได้เสีย เพื่อนำมาออกแบบ โครงสร้างหลักสูตร ที่จะนำมากำหนดเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้

14. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

ผลลัพธ์ การเรียนรู้	คำอธิบายผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร
PLO 1	อธิบายหลักการ แนวคิด และองค์ความรู้ด้านธุรกิจดิจิทัล ระบบสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ AI เพื่อการบริหารจัดการองค์กรได้อย่างถูกต้องและทันสมัย
PLO 2	วิเคราะห์และบูรณาการองค์ความรู้ทางธุรกิจ การตลาด การเงิน และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อวางกลยุทธ์และตัดสินใจเชิงธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
PLO 3	ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล และระบบอัจฉริยะ เพื่อพัฒนา ปรับปรุง และจัดการ กระบวนการทางธุรกิจอย่างสร้างสรรค์
PLO 4	สามารถสื่อสาร ทำงานเป็นทีม และประยุกต์ใช้ความรู้เชิงปฏิบัติผ่านโครงการ นวัตกรรม หรือการฝึกสหกิจศึกษา เพื่อแก้ปัญหาจริงในองค์กรหรือชุมชน
PLO 5	มีคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและสังคม ตระหนักถึงการใช้นโยบายและข้อมูลอย่างมีจริยธรรม เคารพสิทธิส่วนบุคคลและทรัพย์สินทางปัญญา
PLO 6	มีภาวะผู้นำ คิดเชิงระบบ คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
PLO 7	มีจิตอาสา เคารพความแตกต่าง และมีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

15. ปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของสถาบัน

มหาวิทยาลัยตปปี กำหนดปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของสถาบัน ไว้ดังนี้

ปรัชญา (Philosophy)

“ความรู้ดีเป็นเครื่องพัฒนาปัญญา”

วิสัยทัศน์ (Vision)

“เป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำด้านการสร้างบัณฑิตผู้มีความรู้ ทักษะดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ และ การใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม เพื่อขับเคลื่อนท้องถิ่นและเชื่อมต่อกับโลกอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ (Mission)

- 1.จัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ พัฒนาการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-Based Education) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ทักษะ และคุณธรรม พร้อมแข่งขันในยุคดิจิทัล
- 2.ส่งเสริมทักษะดิจิทัลและนวัตกรรม สร้างโอกาสให้นักศึกษาและบุคลากรใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก
- 3.สร้างและถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน สนับสนุนการวิจัย การบริการวิชาการ และการพัฒนา

ท้องถิ่น โดยเชื่อมโยงความรู้จากห้องเรียนสู่ภาคปฏิบัติอย่างเป็นระบบ

4. **ปลูกฝังจิตวิญญาณความเป็นพลเมืองดี** พัฒนานักศึกษาให้มีจิตอาสา ภาวะผู้นำ และความรับผิดชอบต่อสังคม ด้วยกิจกรรมที่หลากหลายทั้งในและนอกหลักสูตร

5. **รักษาและสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น** ใช้ความรู้ร่วมสมัยเชื่อมโยงกับรากเหง้าทางวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

อัตลักษณ์ (Identity)

“คิดวิเคราะห์ได้ ลงมือทำเป็น ใช้ดิจิทัลคล่อง ใช้เทคโนโลยีอัจฉริยะอย่างมีวิจารณญาณ เข้าใจชุมชน”

คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย

1. จริยธรรม มีคุณธรรม ความรับผิดชอบ
2. ความรู้ ความรู้ทันสมัยในศาสตร์ของตน
3. ปัญญา คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์
4. ความสัมพันธ์ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี มีภาวะผู้นำ
5. ดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม
6. ท้องถิ่น เข้าใจและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น

16. ปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของคณะนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี

คณะนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี กำหนดปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของคณะวิชา ไว้ดังนี้

ปรัชญา (Philosophy)

“ความรู้ด้านนวัตกรรมดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ คือพลังขับเคลื่อนนวัตกรรมและท้องถิ่นอย่างยั่งยืน”

วิสัยทัศน์ (Vision)

“เป็นผู้นำด้านนวัตกรรมดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ และการบริหารธุรกิจยุคใหม่ เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีคุณธรรม ทักษะเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ และศักยภาพในการขับเคลื่อนชุมชนและธุรกิจในระดับภูมิภาคและระดับโลกอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ (Mission)

- 1.ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้รอบด้าน ทั้งด้านนวัตกรรม เทคโนโลยีดิจิทัล และการบริหารธุรกิจ พร้อมจริยธรรมและความสามารถในการปรับตัว
- 2.ส่งเสริมการเรียนการสอนและการวิจัย ที่บูรณาการ AI, Data Analytics, Digital Marketing และ Business Strategy เข้าด้วยกัน
- 3.พัฒนาผู้นำธุรกิจดิจิทัล ที่สามารถริเริ่ม สร้าง และบริหารธุรกิจใหม่ได้ในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
- 4.เชื่อมโยงองค์ความรู้กับภาคธุรกิจและชุมชนท้องถิ่น เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากและสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลในภูมิภาค

5.สนับสนุน Lifelong Learning และการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ เพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความยืดหยุ่นพร้อมสำหรับอนาคต

17. การบริหารจัดการหลักสูตร

การบริหารงานของหลักสูตร ดำเนินไปในรูป “คณะกรรมการบริหารหลักสูตร” มีหน้าที่และความรับผิดชอบ ดังนี้

- 1) การศึกษาข้อมูลเพื่อออกแบบ จัดทำ และปรับปรุงหลักสูตรให้มีความทันสมัย
- 2) การพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน การจัดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้และทักษะ
- 3) การจัดการเรียนการสอน กำกับ และการติดตามหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพ
- 4) การพัฒนารูปแบบและเทคนิคการสอนให้มีความเท่าทันกับสภาวะสมัย
- 5) ปฏิบัติงานวิชาการอื่น ๆ เพื่อให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

หมวดที่ 2

ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ปรัชญา ความสำคัญ วัตถุประสงค์

1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

“บัณฑิตเป็นผู้มีทักษะ ความรอบรู้ คุณธรรมจริยธรรม ก้าวทันในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีนวัตกรรม ปัญญาประดิษฐ์ ในการบูรณาการเพื่อขับเคลื่อนองค์กรสู่ความเป็นเลิศ”

1.2 ความสำคัญของหลักสูตร

หลักสูตรมุ่งเน้นผลิตบัณฑิตให้เป็นนักคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัลรุ่นใหม่ที่มีความรู้ ความเข้าใจ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ตลอดจนทักษะที่จำเป็นในการวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจ และการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ในยุคดิจิทัล บัณฑิตจะเป็นผู้มีความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีและการบริหารธุรกิจเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานหรือสร้างนวัตกรรมทางธุรกิจได้อย่างเป็นรูปธรรม

หลักสูตรมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ประกอบการดิจิทัล ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล และ Generative AI ในการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ ๆ ที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาด และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันขององค์กรในระดับประเทศและระดับนานาชาติ

หลักสูตรตอบสนองต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการจำลองสถานการณ์ธุรกิจ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก (Data Analytics) การพัฒนาแผนธุรกิจด้วยเครื่องมือ AI และการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลที่นำไปใช้ได้จริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ และมีทักษะพร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงานในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมั่นใจ

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- 1) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความเข้าใจในระบบสารสนเทศธุรกิจ สามารถวิเคราะห์และออกแบบระบบที่ตอบสนองต่อกลยุทธ์ขององค์กร
- 2) เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงธุรกิจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) เพื่อพัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้ความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อสร้างนวัตกรรมและเพิ่มประสิทธิภาพธุรกิจ

- 4) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติผ่านการฝึกสหกิจศึกษา การพัฒนาโครงการ และการนำเสนอแนวคิดเชิงนวัตกรรม
- 5) เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้เรียน เพื่อให้เป็นบัณฑิตที่รับผิดชอบ ต่อสังคมและวิชาชีพ
- 6) เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำในองค์กร พร้อมพัฒนาอย่างต่อเนื่องในโลกดิจิทัล

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

2.1 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร หลักสูตรยึดถือนิยามศัพท์ “ผลลัพธ์การเรียนรู้” ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 เป็นกรอบแนวทางในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ ดังนี้

ความรู้ (Knowledge) หมายถึง สิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาเล่าเรียน การค้นคว้า หรือประสบการณ์ที่เกิด จากหลักสูตร ซึ่งเป็นสิ่งที่ จาเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติหรือต่อยอดความรู้ในการประกอบอาชีพ ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมและพัฒนาอย่างยั่งยืนสำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

ทักษะ (Skills) หมายถึง ความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ ฝึกฝนปฏิบัติให้เกิด ความแคล่วคล่อง ว่องไว และชำนาญ เพื่อพัฒนางาน พัฒนาวิชาชีพหรือวิชาการ พัฒนาดน และพัฒนาสังคม สำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

จริยธรรม (Ethics) หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำระดับบุคคลที่สะท้อนถึง ความเป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรม และจรรยาบรรณ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตนทั้งต่อหน้า และลับหลังผู้อื่น

ลักษณะบุคคล (Character) หมายถึง บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และค่านิยม ที่สะท้อน คุณลักษณะเฉพาะศาสตร์ วิชาชีพ และสถาบัน โดยพัฒนาผ่านการเรียนรู้ และการฝึกประสบการณ์ จากหลักสูตร ให้มีความเหมาะสม กับแต่ละระดับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

จากข้อมูลของสถาบันและคณะนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี หลักสูตรได้กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่องผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 เพื่อผลิตบัณฑิตทางด้านธุรกิจดิจิทัลให้มีสมรรถนะเชิงบูรณาการ จำนวน 4 ด้าน ดังนี้

1. **ด้านความรู้ (Knowledge)** บัณฑิตสามารถอธิบายระบบธุรกิจขององค์กร, วิเคราะห์ข้อมูลเชิงธุรกิจ และแนะนำการปรับปรุงหรือพัฒนากระบวนการโดยใช้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลได้
2. **ด้านทักษะ (Skills)** บัณฑิตสามารถประยุกต์หรือสร้างโครงการธุรกิจดิจิทัลที่ใช้งานได้จริง, ประเมินเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับงาน, และแก้ไขปัญหาธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบ

3. **ด้านจริยธรรม (Ethics)** บัณฑิตสามารถทำงานในทีม, นำเสนอข้อมูลอย่างโปร่งใส, ตัดสินใจทางธุรกิจโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม และปฏิบัติตามจริยธรรมในงานจริง
4. **ด้านลักษณะบุคคล (Character)** บัณฑิตสามารถติดตามเทรนด์ธุรกิจและเทคโนโลยีใหม่ ๆ, พัฒนาทักษะเพิ่มเติมตามความต้องการงาน, และคิดริเริ่มแนวทางใหม่ ๆ ในองค์กรหรือธุรกิจของตน

**ตารางสรุปการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการของผู้มีส่วนได้เสีย
กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)**

ผลลัพธ์การเรียนรู้	คำอธิบายผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร
PLO 1	อธิบายหลักการ แนวคิด และองค์ความรู้ด้านธุรกิจดิจิทัล ระบบสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ AI เพื่อการบริหารจัดการองค์กรได้อย่างถูกต้องและทันสมัย
PLO 2	วิเคราะห์และบูรณาการองค์ความรู้ทางธุรกิจ การตลาด การเงิน และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อวางกลยุทธ์และตัดสินใจเชิงธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
PLO 3	ใช้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล และระบบสารสนเทศ เพื่อพัฒนา ปรับปรุง และจัดการกระบวนการทางธุรกิจอย่างสร้างสรรค์
PLO 4	สามารถสื่อสาร ทำงานเป็นทีม และประยุกต์ใช้ความรู้เชิงปฏิบัติผ่านโครงการนวัตกรรม หรือการฝึกสหกิจศึกษา เพื่อแก้ปัญหาจริงในองค์กรหรือชุมชน
PLO 5	มีคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและสังคม ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีและข้อมูลอย่างมีจริยธรรม เคารพสิทธิส่วนบุคคล และทรัพย์สินทางปัญญา
PLO 6	มีภาวะผู้นำ คิดเชิงระบบ คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
PLO 7	มีจิตอาสา เคารพความแตกต่าง และมีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.2 ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และ

วัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)

หลักสูตรได้ทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)จากผู้มีส่วนได้เสีย ปรากฏรายละเอียดดังนี้

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)						
	1	2	3	4	5	6	7
1. ด้านความรู้ (Knowledge)							
บัณฑิตสามารถอธิบายระบบธุรกิจขององค์กรวิเคราะห์ข้อมูลเชิงธุรกิจ และแนะนำการปรับปรุงหรือพัฒนากระบวนการโดยใช้เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลได้	√	√					
2. ด้านทักษะ (Skills)							
บัณฑิตสามารถสร้างระบบหรือโครงการธุรกิจดิจิทัลที่ใช้งานได้จริง แก้ไขปัญหาธุรกิจอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ	ประเมินเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับงาน,	√	√	√		√	และ
3. ด้านจริยธรรม (Ethics)							
บัณฑิตสามารถทำงานในทีม, นำเสนอข้อมูลอย่างโปร่งใส, ตัดสินใจทางธุรกิจโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม และปฏิบัติตามจริยธรรมในงานจริง						√	√
4. ลักษณะบุคคล (Character)							
บัณฑิตสามารถติดตามเทรนด์ธุรกิจและเทคโนโลยีใหม่ ๆ, พัฒนาทักษะเพิ่มเติมตามความต้องการงาน, และคิดริเริ่มแนวทางใหม่ ๆ ในองค์กรหรือธุรกิจของตน				√	√	√	√

หมายเหตุ : สัญลักษณ์ √ หมายถึง การมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน

2.3 ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับความต้องการของภาครัฐ มหาวิทยาลัย หลักสูตรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

การวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับความต้องการของภาครัฐ มหาวิทยาลัย และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย มีรายละเอียด ดังนี้

ผลลัพธ์ การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความต้องการของภาครัฐ/มหาวิทยาลัย/ผู้มีส่วนได้เสีย					
	พระราชบัญญัติ การอุดมศึกษา พ.ศ. 2562	แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)	แผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570)	ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ (มหาวิทยาลัย)	กรรมการ บริหารหลักสูตร (ผู้รับผิดชอบหลักสูตร)	กรรมการวิพากษ์หลักสูตร (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก)
PLO 1	F	F	F	F	F	F
PLO 2	M	F	F	F	F	F
PLO 3	M	F	F	F	F	F
PLO 4	F	F	F	F	F	F
PLO 5	F	M	M	F	F	F
PLO 6	M	F	F	F	F	F
PLO7	F	M	M	F	F	F

หมายเหตุ F : Fully หมายถึง สอดคล้องมาก, M : Moderately aligned หมายถึง สอดคล้องปานกลาง, P : Partially aligned หมายถึง สอดคล้องบางส่วน

2.2 ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐาน
คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร (PLOs)	ผลลัพธ์การ เรียนรู้ทั่วไป	ผลลัพธ์การ เรียนรู้เฉพาะ	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
PLO1: อธิบายหลักการ แนวคิด และองค์ ความรู้ด้านธุรกิจดิจิทัล ระบบสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ AI เพื่อ การบริหารจัดการองค์กรได้อย่างถูกต้องและ ทันสมัย	✓	✓	✓			
PLO2: วิเคราะห์และบูรณาการองค์ความรู้ทาง ธุรกิจ การตลาด การเงิน และเทคโนโลยี สารสนเทศ เพื่อวางกลยุทธ์และตัดสินใจเชิง ธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ	✓	✓	✓	✓		
PLO3: ใช้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล และระบบ สารสนเทศ เพื่อพัฒนา ปรับปรุง และจัดการ กระบวนการทางธุรกิจอย่างสร้างสรรค์		✓		✓		
PLO4: สามารถสื่อสาร ทำงานเป็นทีม และ ประยุกต์ใช้ความรู้เชิงปฏิบัติผ่านโครงงาน นวัตกรรม หรือการฝึกสหกิจศึกษา เพื่อ แก้ปัญหาจริงในองค์กรหรือชุมชน	✓	✓		✓		✓
PLO5: มีคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและสังคม ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีและข้อมูลอย่างมี จริยธรรม เคารพสิทธิส่วนบุคคลและทรัพย์สิน ทางปัญญา	✓				✓	✓
PLO6: มีภาวะผู้นำ คิดเชิงระบบ คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์	✓	✓		✓		✓
PLO7 มีจิตอาสา เคารพความแตกต่าง และมี ความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ตลอดชีวิต	✓					✓

3. นิยามผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

(1) ด้านความรู้ (K)

- 1.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาทางด้านธุรกิจและด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเน้นการเรียนรู้ที่ฝึกทักษะการใช้งานหรือการฝึกปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์
- 1.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางด้านธุรกิจและด้านคอมพิวเตอร์รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ
- 1.3 สามารถวิเคราะห์ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและ/หรือประเมินองค์ประกอบต่าง ๆ ของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศให้ตรงตามความต้องการในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาธุรกิจ
- 1.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์รวมทั้งการนำไปประยุกต์รวมถึงค้นคว้า ติดตามการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและนำไปพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
- 1.5 รู้เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้แนวทางพัฒนาธุรกิจและความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง
- 1.6 มีความรู้ในแนวกว้างของธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆที่เกี่ยวข้อง โดยนำความรู้ที่ได้รับไปจัดทำโครงการรายวิชาที่สอดคล้องกับระบบการทำงานของหน่วยงานต่างๆ ในภาคธุรกิจและภาครัฐให้ตรงตามมาตรฐานสากล
- 1.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริงกับหน่วยงานต่างๆในภาคธุรกิจและภาครัฐ โดยการสร้างสรรค์ผ่านโครงงานด้านคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- 1.8 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลและเทคโนโลยีร่วมกับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

(2) ด้านทักษะ (S)

- 2.1 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
- 2.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศในองค์กร เพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ
- 2.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการทางธุรกิจ
- 2.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะการนำเทคโนโลยีไปแก้ไขและพัฒนาธุรกิจได้อย่างเหมาะสม

(3) ด้านจริยธรรม (E)

- 3.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 3.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม
- 3.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
- 3.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- 3.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม

3.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคลองค์กรและสังคม

3.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

(4) ด้านลักษณะบุคคล (C)

4.1 สามารถวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศในองค์กรทั้งภาครัฐและภาคเอกชนได้

4.2 สามารถออกแบบสารสนเทศในองค์กรเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาธุรกิจได้

4.3 สามารถวิเคราะห์ข้อมูลของหน่วยงานในองค์กรภาครัฐและภาคเอกชนสำหรับนำเสนอและพยากรณ์แนวโน้มทางธุรกิจได้

4.4 สามารถสร้างโปรแกรมภายในหน่วยงานของภาครัฐและภาคเอกชนสำหรับการบริหารจัดการงานในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.5 สามารถมีแนวทางสำหรับเป็นผู้ประกอบการโดยมีเทคโนโลยีเป็นสินค้าและบริการได้

**3.1 ตารางความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับกรอบ
มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565**

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565			
	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านจริยธรรม	ด้านลักษณะบุคคล
PLO1อธิบายหลักการ แนวคิด และองค์ความรู้ด้านธุรกิจดิจิทัล ระบบสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ AI เพื่อการบริหารจัดการองค์กรได้อย่างถูกต้องและทันสมัย	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.6, 1.8			
PLO2วิเคราะห์และบูรณาการองค์ความรู้ทางธุรกิจ การตลาด การเงิน และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อวางกลยุทธ์และตัดสินใจเชิงธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1.2, 1.3, 1.5,1.7,1.8,	2.1, 2.2, 2.3, 2.4		
PLO3ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล และระบบสารสนเทศ เพื่อพัฒนาปรับปรุง และจัดการกระบวนการทางธุรกิจอย่าง		S2.2, S2.3, S2.4		

สร้างสรรค์				
PLO4สามารถสื่อสาร ทำงานเป็นทีม และประยุกต์ใช้ความรู้เชิงปฏิบัติผ่านโครงการนวัตกรรม หรือการฝึกสหกิจศึกษา เพื่อแก้ปัญหาจริงในองค์กรหรือชุมชน		2.3, 2.4,		4.1, 4.2, 4.3
PLO5มีคุณธรรม จริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและสังคม ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยี และข้อมูลอย่างมีจริยธรรม เคารพสิทธิส่วนบุคคลและทรัพย์สินทางปัญญา			3.1, 3.2, 3.4, 3.5,3.6, 3.7	
PLO6มีภาวะผู้นำ คิดเชิงระบบ คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์		2.1, 2.2,	3.3	4.3, 4.4,4.5
PLO7มีจิตอาสา เคารพความแตกต่าง และมีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ตลอดชีวิต			3.4,	

4. ความคาดหวังผลลัพธ์การเรียนรู้ของแต่ละชั้นปีการศึกษา (YLOs)

ชั้นปีที่	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
ชั้นปีที่ 1	พื้นฐานคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะดิจิทัลเบื้องต้น
	1.1 ปฏิบัติตามขั้นตอนการเป็นผู้เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล
	1.2 เข้าใจภาพรวมของธุรกิจในยุคดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีและ AI เบื้องต้น
	1.3 รู้จักหลักการบริหารจัดการ องค์กร และระบบสารสนเทศ
	1.4 มีพัฒนา Soft Skills พื้นฐาน เช่น การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น
ชั้นปีที่ 2	ประยุกต์ใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีและธุรกิจ
	2.1 เรียนรู้การใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์ดิจิทัลเพื่อการจัดการข้อมูล
	2.2 ฝึกคิดวิเคราะห์กระบวนการทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัลและระบบสารสนเทศ
	2.3 เริ่มเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีกับการดำเนินงานจริง
ชั้นปีที่ 3	บูรณาการและสร้างนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล
	3.1 ใช้ AI, Data Analytics, และเครื่องมือดิจิทัลขั้นสูงเพื่อพัฒนาโครงการ
	3.2 พัฒนาแนวคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางธุรกิจ
	3.3 ฝึกภาวะผู้นำ การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ และการบริหารโครงการ
ชั้นปีที่ 4	บูรณาการสู่ความเป็นมืออาชีพในโลกดิจิทัล
	4.1 ใช้องค์ความรู้ทั้งหมดบูรณาการในการพัฒนาโครงการธุรกิจดิจิทัล
	4.2 ฝึกปฏิบัติงานจริงผ่านสหกิจศึกษา/โครงการ/ฝึกงาน
	4.3 แสดงความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีจริยธรรม เข้าใจท้องถิ่น และเชื่อมต่อโลก

ตารางแสดงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเมื่อสิ้นปีการศึกษา(YLOs)กับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)

ชั้นปี (YLOs)	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังเมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร						
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
ชั้นปีที่ 1								
พื้นฐานคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะดิจิทัลเบื้องต้น								
	1.1 ปลูกฝังทัศนคติของการเป็นผู้เรียนรู้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล							✓
	1.2 เข้าใจภาพรวมของธุรกิจในยุคดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีและ AI เบื้องต้น	✓	✓					
	1.3 รู้จักหลักการบริหารจัดการ องค์กร และระบบสารสนเทศ	✓	✓					
	1.4 มีพัฒนา Soft Skills พื้นฐาน เช่น การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น				✓		✓	
ชั้นปีที่ 2								
ประยุกต์ใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีและธุรกิจ								
	2.1 เรียนรู้การใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์ดิจิทัลเพื่อการจัดการข้อมูล		✓	✓				
	2.2 ฝึกคิดวิเคราะห์กระบวนการทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัลและระบบสารสนเทศ		✓				✓	
	2.3 เริ่มเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีกับการดำเนินงานจริง		✓	✓	✓			
ชั้นปีที่ 3								
บูรณาการและสร้างนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล								
	3.1 ใช้ AI, Data Analytics, และเครื่องมือดิจิทัลขั้นสูงเพื่อพัฒนาโครงการ		✓	✓				
	3.2 พัฒนาแนวคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางธุรกิจ			✓			✓	✓
	3.3 ฝึกภาวะผู้นำ การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ และการบริหารโครงการ							

ชั้นปี (YLOs)	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังเมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร						
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
ชั้นปีที่4 บูรณาการสู่ความเป็นมืออาชีพในโลกดิจิทัล								
4.1	ใช้องค์ความรู้ทั้งหมดบูรณาการในการพัฒนาโครงการธุรกิจดิจิทัล		✓	✓	✓		✓	
4.2	ฝึกปฏิบัติงานจริงผ่านสหกิจศึกษา/โครงการ/ฝึกงาน			✓	✓	✓	✓	
4.3	แสดงความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีจริยธรรม เข้าใจท้องถิ่น และเชื่อมต่อโลก					✓		✓

หมวดที่ 3

ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

ระบบการจัดการศึกษาของหลักสูตร ดำเนินการจัดการศึกษาใน 2 ระบบ ได้แก่

1.1 ระบบการศึกษาปกติ

การจัดการศึกษาของหลักสูตรในระบบปกติ หมายถึง การจัดการศึกษาในระบบทวิภาค (Semester Basis) ตามระเบียบมหาวิทยาลัยตาปี ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 (ภาคผนวก)

1.1.1 การจัดการศึกษา

หลักสูตรจัดการศึกษาในระบบทวิภาค กล่าวคือ หนึ่งปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษา ปกติ (ภาคบังคับ) ได้แก่ ภาคการศึกษาที่ 1 และภาคการศึกษาที่ 2 โดยในภาคการศึกษาหนึ่ง มีระยะเวลาการจัดการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ ทั้งนี้ เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยตาปี ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 (ภาคผนวก)

1.1.2 การจัดการศึกษาภาคเรียนฤดูร้อน

ภาคเรียนฤดูร้อน เป็นภาคการศึกษาแบบไม่บังคับ กล่าวคือ หลักสูตรเปิดภาคเรียนเพิ่มเติมให้นักศึกษา นอกเหนือจากภาคการศึกษาปกติ (ภาคบังคับ) โดยมีระยะเวลาการจัดการศึกษาไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ ทั้งนี้ เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยตาปี ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 (ภาคผนวก)

1.1.3 การเทียบโอนรายวิชา และเทียบโอนประสบการณ์

หลักสูตรรองรับการเทียบโอนรายวิชา และเทียบโอนประสบการณ์ รวมถึงรองรับการศึกษาปริญญาตรีที่สอง ทั้งนี้ เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยตาปี ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และระเบียบมหาวิทยาลัยตาปี ว่าด้วยการศึกษาปริญญาที่สอง พ.ศ. 2548 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 1 พ.ศ. 2561) (ภาคผนวก)

1.2 ระบบคลังหน่วยกิต

การจัดการศึกษาของหลักสูตรในระบบคลังหน่วยกิต (Credit Bank) หมายถึง การจัดการศึกษาด้วยระบบและกลไกในการเทียบโอนความรู้ ความสามารถ และหรือสมรรถนะที่ได้จากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และประสบการณ์บุคคล มาเก็บสะสมไว้ในคลังหน่วยกิตของมหาวิทยาลัย โดยรองรับผู้เรียนที่ประสงค์ศึกษาต่อเพื่อรับวุฒิการศึกษาในระดับอนุปริญญาหรือปริญญาตรี และผู้เรียนที่ไม่ประสงค์ศึกษาต่อเพื่อรับวุฒิการศึกษาในระดับอนุปริญญาหรือปริญญาตรี ทั้งนี้ เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยตาปี ว่าด้วยการศึกษาระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ. 2562

2. การดำเนินการของหลักสูตร

2.1 วัน – เวลา ในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคเรียนที่ 1 : จัดการเรียนการสอนระหว่าง เดือนมิถุนายน - กันยายน

ภาคเรียนที่ 2 : จัดการเรียนการสอนระหว่าง เดือนพฤศจิกายน - กุมภาพันธ์

ภาคเรียนฤดูร้อน : จัดการเรียนการสอนระหว่าง เดือนเมษายน - พฤษภาคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

หลักสูตรกำหนดคุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์สมัครเป็นนักศึกษาตามระบบการศึกษาปกติ และระบบคลังหน่วยกิต ทั้งนี้ตามระเบียบมหาวิทยาลัยตาปี ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และระเบียบมหาวิทยาลัยตาปี ว่าด้วยการศึกษาระบบคลังหน่วยกิต พ.ศ. 2562 (ภาคผนวก)

2.3 แผนการรับนักศึกษา และผู้สำเร็จการศึกษาในรอบระยะ 5 ปี

นักศึกษาชั้นปีที่	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2569	2570	2571	2572	2573
ชั้นปีที่ 1	50	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 2		50	50	50	50
ชั้นปีที่ 3			50	50	50
ชั้นปีที่ 4				50	50
รวม	50	100	150	200	200
จำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	50	50

2.6. งบประมาณตามแผน

2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย: บาท)

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
ค่าลงทะเบียนการศึกษา 56,000บาท/ปี	2,800,000	5,600,000	8,400,000	11,200,000	11,200,000

หมายเหตุ : ค่าลงทะเบียนการศึกษาตลอดหลักสูตรของนักศึกษาต่อราย 224,000 บาท

2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย: บาท)

รายละเอียดรายจ่าย	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	1,080,000	1,080,000	1,080,000	1,080,000	1,080,000
2. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน	560,000	1,120,000	1,680,000	2,240,000	2,240,000
3. ค่าใช้จ่ายอื่น ๆ	420,000	840,000	1,260,000	1,680,000	1,680,000
รวมทั้งสิ้น	2,060,000	3,040,000	4,020,000	5,000,000	5,000,000
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	41,200	30,400	26,800	25,000	25,000

หมายเหตุ : ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อหัวต่อปี (สูงสุด) 37,100 บาท

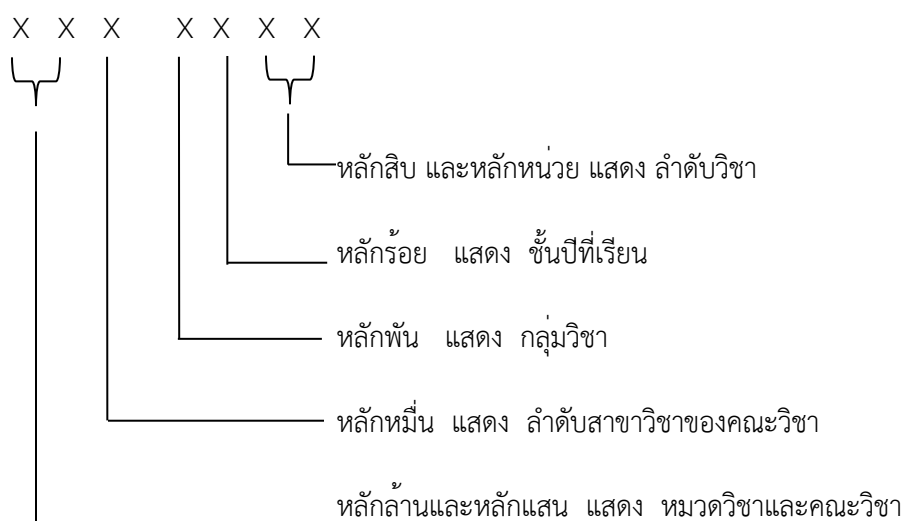
3. หลักสูตรและรายวิชาในหลักสูตร

3.1 จำนวนหน่วยกิต	รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	121 หน่วยกิต
3.2 โครงสร้างหลักสูตร		
ก. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24 หน่วยกิต
000 1 การคิดและการแก้ปัญหา		6 หน่วยกิต
000 2 การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น		6 หน่วยกิต
000 3 การสื่อสารระหว่างบุคคล		6 หน่วยกิต
000 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์		6 หน่วยกิต
ข. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	91 หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ		30 หน่วยกิต
2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		54 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาบังคับ		45 หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า	9 หน่วยกิต
3) กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		7 หน่วยกิต
ค. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต

3.2 รายวิชาในหลักสูตร

3.2.1 ความหมายของเลขประจำวิชา

รหัสประจำวิชาในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล ประกอบด้วยตัวเลขจำนวน 7 หลัก เริ่มตั้งแต่หลักล้านไปจนถึงหลักหน่วย ตัวเลขแต่ละหลักมีความหมาย ดังนี้



หลักถันและหลักแกน	แสดง	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป และคณะวิชา ประกอบด้วย
		00 หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
		11 หมายถึง คณะบริหารธุรกิจ
		12 หมายถึง คณะนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี
		13 หมายถึง คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์
		14 หมายถึง คณะบัญชี
		15 หมายถึง คณะนิติศาสตร์และรัฐศาสตร์
หลักหมื่น	แสดง	ลำดับสาขาวิชาของคณะวิชา ประกอบด้วย
		0 หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
		1 หมายถึง สาขาวิชาการตลาด,สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล สาขาวิชาการบัญชี
		2 หมายถึง สาขาวิชาการจัดการธุรกิจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล
		3 หมายถึง สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์
		4 หมายถึง สาขาวิชานิติศาสตร์
หลักพัน	แสดง	ลำดับกลุ่มวิชา ประกอบด้วย
		กรณีหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ดังนี้
		1 หมายถึง กลุ่มสาระที่ 1 การคิดและการแก้ปัญหา
		2 หมายถึง กลุ่มสาระที่ 2 การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น
		3 หมายถึง กลุ่มสาระที่ 3 การสื่อสารระหว่างบุคคล
		4 หมายถึง กลุ่มสาระที่ 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์
		กรณีหมวดวิชาเฉพาะ ดังนี้
		1 หมายถึง กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ
		2 หมายถึง กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน
		3 หมายถึง กลุ่มวิชาสหกิจศึกษาและวิชาเลือก
		หมายเหตุ : ลำดับกลุ่มวิชา 1-4 ของหมวดวิชาเฉพาะ ไม่ใช่บังคับ กับลำดับกลุ่มวิชาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป
หลักร้อย	แสดง	ชั้นปีที่เรียน
หลักสิบและหลักหน่วย	แสดง	ลำดับวิชา

3.2.2 รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เรียนไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

(1) กลุ่มสาระที่ 1 การคิดและการแก้ปัญหา

เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) น(ท-ป-อ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
000 1101	จิตวิทยาทั่วไป General Psychology	3(3-0-6)
000 1102	สังคม เศรษฐกิจและการเมือง Society Economic and Politics	3(3-0-6)
000 1103	ภูมิปัญญาท้องถิ่น Local Wisdom	3(3-0-6)
000 1104	ไทยในพลวัตอาเซียน The Thai in ASEAN Dynamics	3(3-0-6)
000 1105	บัณฑิตในอุดมคติไทย Graduate Thai Ideal	3(3-0-6)
000 1106	กฎหมายในชีวิตประจำวัน Law in Everyday Life	3(3-0-6)
000 1107	ฉลาดคิด Smart Thinking	3(3-0-6)
000 1108	ศาสตร์พระราชาสู่การบูรณาการที่ยั่งยืน King's Philosophy for Sustainable Integration	3(3-0-6)
000 1109	นวัตกรรมสังคมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น Social Innovators for Local Development	3(2-2-5)
000 1110	คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน Mathematics and Statistics for Daily Life	3(3-0-6)
000 1111	ชีวิตกับสิ่งแวดล้อม Life and Environment	3(3-0-6)
000 1112	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิตและสังคม Science and Technology for Quality of Life and Society	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
000 1113	ความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิต Fundamental Knowledge in Mathematics, Science, and Technology for Everyday Life	6(6-0-12)

(2) กลุ่มสาระที่ 2 การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต
จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง) น(ท-ป-อ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
000 2101	องค์รวมแห่งชีวิต Holistic Approaches to Life	3(3-0-6)
000 2102	มนุษยสัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ Human Relations and Personality Development	3(3-0-6)
000 2103	สารสนเทศเพื่อการศึกษาและค้นคว้า Information for Education and Research	3(3-0-6)
000 2104	ความเป็นพลเมืองและจิตสาธารณะ Citizenship and Public Consciousness	3(3-0-6)
000 2105	สันติศึกษา Peace Studies	3(3-0-6)
000 2106	ทักษะชีวิต Life Skills	3(3-0-6)
000 2107	การเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา University study	3(3-0-6)
000 2108	รู้ทันสุขภาพ Health Literacy	3(2-2-5)
000 2109	พลเมืองโลก Global Citizens	3(3-0-6)
000 2110	วิถีชีวิตที่ยั่งยืน Sustainable Lifestyles	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
000 2111	ใส่ใจภัยพิบัติในโลกสมัยใหม่ Disaster Intentions in the Modern World	3(3-0-6)
000 2112	งานช่างในชีวิตประจำวัน Engineering Work in Daily Life	3(2-2-5)
000 2113	สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต Meditation for Life Development	3(3-0-6)
000 2114	ทักษะชีวิตเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน Life Skills for Sustainable Living and Coexistence	3(3-0-6)

(3) กลุ่มสาระที่ 3 การสื่อสารระหว่างบุคคล เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต
จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) น(ท-ป-อ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
000 3101	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน Fundamental English	3(3-0-6)
000 3102	การใช้ภาษาอังกฤษ English Usage	3(3-0-6)
000 3103	การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนภาษาอังกฤษ Development of Reading and Writing Skills in English	3(3-0-6)
000 3104	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในบริบทสากล Communicative English in Global Context	3(3-0-6)
000 3105	ภาษาอังกฤษในบริบทการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ Effective English in Professional Contexts	3(3-0-6)
000 3106	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร Chinese for Communication	3(3-0-6)
000 3107	ภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้น Introduction to French	3(3-0-6)
000 3108	ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น Introduction to Japanese	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
000 3109	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication	3(3-0-6)
000 3110	ภาษามลายูเพื่อการสื่อสาร Malay for Communication	3(3-0-6)
000 3111	ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสาร Indonesian for Communication	3(3-0-6)
000 3112	การพัฒนาทักษะทางภาษาไทย Development of Thai Language Skills	3(3-0-6)
000 3113	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai for Communication	3(3-0-6)
000 3114	ภาษาไทยถิ่นและภาษาเฉพาะถิ่นในสังคมไทย Thai Dialects and Ethnic Languages in Thai Society	3(3-0-6)
000 3115	ทักษะภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน Language Skills for Everyday Communication	6(6-0-12)
000 3116	ภาษาเพื่อวิชาชีพและการทำงาน Professional and Workplace Communication	6(6-0-12)
000 3117	ภาษาเพื่อวัฒนธรรมและความเข้าใจระหว่างประเทศ Language and Intercultural Understanding	6(6-0-12)

(4) กลุ่มสาระที่ 4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)น(ท-ป-อ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
000 4101	เทคโนโลยีการสื่อสารกับมนุษย์ Communication Technology and Human	3(3-0-6)
000 4102	เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อชีวิตวิถีใหม่ Digital Technology and Artificial Intelligence for the New Normal	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
000 4103	ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ Cyber Security	3(3-0-6)
000 4104	สารสนเทศดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ Digital Information and Artificial Intelligence	3(3-0-6)

2) หมวดวิชาเฉพาะ เรียนไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิต
2.1) กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ 30 หน่วยกิต น(ท-ป-อ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
111 1101	หลักการตลาดในยุคดิจิทัล Principles of Marketing in Digital Era	3 (2-2-5)
112 1101	องค์การและการจัดการ Organization and Management	3 (2-2-5)
112 1201	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ Business Economics	3(2-2-5)
112 1202	กฎหมายธุรกิจ Business Law	3 (2-2-5)
112 1203	การบัญชีขั้นต้น Fundamentals of Accounting	3 (2-2-5)
112 1204	การเป็นผู้ประกอบการและการสร้างธุรกิจใหม่ Entrepreneurship and New Venture Creation	3 (2-2-5)
122 1301	ภาษาอังกฤษธุรกิจ English for Business	3 (2-2-5)
112 1303	การภาษีอากร Taxation	3 (2-2-5)
112 1403	การจัดการเชิงกลยุทธ์ Strategic Management	3 (2-2-5)
122 1201	โปรแกรมสำเร็จรูปทางธุรกิจ Package Program In Business	3(2-2-5)

2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน 54 หน่วยกิต
 2.2.1) กลุ่มวิชาบังคับ 45 หน่วยกิต น(ท-ป-อ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
122 2101	คอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Digital Business Computer	3(2-2-5)
122 2102	ปัญญาประดิษฐ์เพื่องานคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Artificial Intelligence for Digital Business Computer	3(2-2-5)
122 2103	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยภาษาสมัยใหม่ Computer Programming with Modern Language	3(2-2-5)
122 2104	สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Statistics Data Analytics for Digital Business Computer	3(2-2-5)
122 2205	โครงสร้างข้อมูลสำหรับคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Data Structure for Digital Business Computer	3(2-2-5)
122 2206	การบริหารเครือข่ายคอมพิวเตอร์ Network Administration Computer	3 (2-2-5)
122 2307	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ Information System Analysis and Design	3(2-2-5)
122 2308	ระบบจัดการฐานข้อมูล Database Management System	3(2-2-5)
122 2309	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ Web Design and Developmen	3(2-2-5)
122 2310	การบริหารโครงการ Project Management	3(2-2-5)
122 2311	ระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Business Information Systems Computer	3(2-2-5)
122 2312	การออกแบบงานกราฟิกและมัลติมีเดีย Graphic Design And Multimedia	3(2-2-5)
122 2313	การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อธุรกิจ Social Media Usages for Business	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
122 2414	การจัดการธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ Electronic Business Management	3(2-2-5)
122 2415	สัมมนาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Seminar in Digital Business Computer	3 (1-4-9)

2.2.2) กลุ่มวิชาเลือก

9 หน่วยกิต

น(ท-ป-อ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
122 2316	การรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์และระบบสารสนเทศ Cyber And Information System Security	3(2-2-5)
122 2317	การพัฒนาอินเทอร์เน็ตสรรพสิ่ง Internet of Things Deverlopment	3(2-2-5)
122 2318	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ Application Development for Mobile Devices	3(2-2-5)
122 2419	ธุรกิจอัจฉริยะ Business Intelligence	3 (2-2-5)
122 2420	หัวข้อพิเศษทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล1 Special Topic In Digitl Business Computer 1	3(2-2-5)
122 2421	หัวข้อพิเศษทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล2 Special Topic In Digitl Business Computer 2	3(2-2-5)
122 2422	หัวข้อพิเศษทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล3 Special Topic In Digitl Business Computer 3	3(2-2-5)

2.3 วิชาพื้นฐานวิชาชีพหรือสหกิจศึกษา (เลือกเพียง 1 แผน) 7 หน่วยกิต

2.3.1 แผนการเรียนฝึกประสบการณ์การวิชาชีพ น(ท-ป-อ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
122 3401	โครงการทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Project in Digital Business Computer	3(0-6-12)
122 3402	การเตรียมการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทาง คอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Pre-Cooperative Education in Digital Business Computer	1 (1-1-2)
122 3403	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Internship in Digital Business Computer	3 (300)

2.3.2 แผนการเรียนสหกิจศึกษา น(ท-ป-อ)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
122 3404	การเตรียมสหกิจศึกษาทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Pre-Cooperative Education in Digital Business Computer	1 (1-1-2)
122 3405	สหกิจศึกษาทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล Cooperative Education in Digital Business Computer	6 (560)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

ไม่น้อยกว่า

6 หน่วยกิต

4. แผนการเรียนตามหลักสูตร

แผนการเรียน
ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		น(ท-ป-อ)
000 1xxx	(ศึกษาทั่วไป 1: การคิดและการแก้ปัญหา1)	3(3-0-6)
000 2xxx	(ศึกษาทั่วไป 2: การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น1)	3(3-0-6)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		
2.1 กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ		
112 1203	การบัญชีขั้นต้น	3(2-2-5)
122 1201	โปรแกรมสำเร็จรูปทางธุรกิจ	3(2-2-5)
122 1201	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	3(2-2-5)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2101	คอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
รวม		18

ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2

แผนการเรียน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		น(ท-ป-อ)
000 4xxx	(ศึกษาทั่วไป 3: การใช้เทคโนโลยี1)	3(3-0-6)
000 2xxx	(ศึกษาทั่วไป 4: การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น2)	3(3-0-6)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		
2.1 กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ		
111 1101	หลักการตลาดในยุคดิจิทัล	3(2-2-5)
112 1101	องค์การและการจัดการ	3(2-2-5)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2102	ปัญญาประดิษฐ์เพื่องานคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
122 2103	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยภาษาสมัยใหม่	3(2-2-5)
รวม		18

ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

แผนการเรียน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		น(ท-ป-อ)
000 3xxx	(ศึกษาทั่วไป 5: การสื่อสารระหว่างบุคคล1)	3(3-0-6)
000 1xxx	(ศึกษาทั่วไป 6: การคิดและการแก้ปัญหา2)	3(3-0-6)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		
2.1 กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ		
112 1204	การเป็นผู้ประกอบการและการสร้างธุรกิจใหม่	3(2-2-5)
112 1303	การภาษีอากร	3(2-2-5)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2104	สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับธุรกิจ	3(2-2-5)
122 2205	โครงสร้างข้อมูลสำหรับคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
รวม		18

ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

แผนการเรียน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		น(ท-ป-อ)
000 4xxx	(ศึกษาทั่วไป 7: การใช้เทคโนโลยี2)	3(3-0-6)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		
2.1 กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ		
112 1201	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ	3(2-2-5)
112 1202	กฎหมายธุรกิจ	3(2-2-5)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2206	การบริหารเครือข่ายคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
122 2207	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ	3(2-2-5)
	กลุ่มวิชาเลือกวิชาที่1	3(2-2-5)
รวม		18

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

แผนการเรียน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		น(ท-ป-อ)
000 3xxx	(ศึกษาทั่วไป 8: การสื่อสารระหว่างบุคคล2)	3(3-0-6)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		
2.1 กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ		
112 1403	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3(2-2-5)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2308	ระบบจัดการฐานข้อมูล	3(2-2-5)
122 2309	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	3(2-2-5)
	กลุ่มวิชาเลือกวิชาที่2	3(2-2-5)
3. หมวดวิชาเลือกเสรี		
	เลือกเสรี 1	3
รวม		18

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

แผนการเรียน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2310	การบริหารโครงการ	3(2-2-5)
122 2311	ระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
122 2312	การออกแบบงานกราฟฟิกและมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
122 2313	การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อธุรกิจ	3(2-2-5)
3. หมวดวิชาเลือกเสรี		
	เลือกเสรี 2	3
รวม		15

4.แผนการเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2414	การจัดการธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์	3(2-2-5)
	กลุ่มวิชาเลือกวิชาที่3	3(2-2-5)
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		
122 3401	โครงการทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	3 (0-6-12)
122 3402	การเตรียมการฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	1 (1-1-2)
	รวม	10

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2415	สัมมนาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	3(1-4-9)
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		
122 3403	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	3(300)
	รวม	6

แผนการเรียนสหกิจศึกษา

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2414	การจัดการธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์	3(2-2-5)
	กลุ่มวิชาเลือกวิชาที่3	3(2-2-5)
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		
122 3402	การเตรียมสหกิจศึกษาทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	1 (1-1-2)
รวม		7

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
122 2415	สัมมนาคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	3(1-4-9)
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		
122 3403	สหกิจศึกษาทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจดิจิทัล	6(560)
รวม		9