

รายละเอียดหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา : มหาวิทยาลัยตาปี
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา : คณะนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : 25481181103389
ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Digital Technology

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีดิจิทัล)
ชื่อย่อ (ไทย) : วท.บ. (เทคโนโลยีดิจิทัล)
ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Science (Digital Technology)
ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.Sc. (Digital Technology)

3. วิชาเอก

-ไม่มี-

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนไม่น้อยกว่า 121 หน่วยกิต

5. จุดเน้นของหลักสูตรที่สร้างอัตลักษณ์และความสามารถในการแข่งขัน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล มุ่งพัฒนาบัณฑิตให้มีความโดดเด่นทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมดิจิทัลยุคใหม่ โดยกำหนดจุดเน้นสำคัญ ดังนี้

1. การพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูงและการประยุกต์ใช้จริง ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาความรู้ และทักษะด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูล IoT และระบบอัจฉริยะ พร้อมทั้ง ฝึกปฏิบัติจริงในรูปแบบ Project-based Learning และ Work-Integrated Learning เพื่อให้สามารถสร้าง นวัตกรรมและแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การสร้างอัตลักษณ์ “นักเทคโนโลยีดิจิทัลผู้มีคุณธรรมและคิดสร้างสรรค์” หลักสูตรปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยี ใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม คติวิเคราะห์ และคิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้สามารถประยุกต์เทคโนโลยีในการพัฒนาชุมชนและสังคมได้อย่างยั่งยืน

3. การบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับอุตสาหกรรมและชุมชน หลักสูตรเน้นความร่วมมือกับสถานประกอบการ หน่วยงานภาครัฐ องค์กรท้องถิ่น และเครือข่ายอุตสาหกรรมดิจิทัล เพื่อนำประสบการณ์จริงเข้าสู่ห้องเรียน ผ่านกิจกรรมฝึกงาน โครงการร่วม อบรมจากผู้เชี่ยวชาญ และการทำงานจริงในสถานประกอบการ ช่วยให้ผู้เรียนมีผลงานจริงและมีสมรรถนะพร้อมสู่ตลาดแรงงานทันทีหลังจบการศึกษา

4. การพัฒนาทักษะแห่งอนาคตและสมรรถนะสากล ผู้เรียนจะได้รับการเสริมสร้างทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การแก้ปัญหาเชิงระบบ การสื่อสารดิจิทัล การทำงานร่วมกัน การออกแบบนวัตกรรม รวมทั้งเสริมทักษะภาษาอังกฤษและมาตรฐานวิชาชีพสากล เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันทั้งในประเทศและต่างประเทศ

5. การออกแบบประสบการณ์เรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ทันสมัย และเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หลักสูตรใช้การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น Blended Learning ผสมผสานการเรียนออนไลน์-ออนไซต์ , Active Learning กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ , Collaborative Learning ทำงานร่วมกับเพื่อนและภาคีเครือข่าย , Competency-Based Learning พัฒนาสมรรถนะตามความสนใจและศักยภาพผู้เรียน รูปแบบเหล่านี้ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเติบโตตามเส้นทางที่ตนเองถนัด พร้อมสร้างผลงานที่สะท้อนตัวตนทางวิชาชีพได้อย่างชัดเจน

6. การส่งเสริมการสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อธุรกิจและสังคม หลักสูตรสนับสนุนให้ผู้เรียนพัฒนาโครงงาน หรือนวัตกรรมดิจิทัลที่สามารถนำไปใช้งานจริง ทั้งในภาคธุรกิจและภาคชุมชน พร้อมส่งเสริมแนวคิด Startup และการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล เพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงการแข่งขันอย่างยั่งยืน

6. รูปแบบของหลักสูตร

6.1 รูปแบบ

- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ หลักสูตร ..4.. ปี
- หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ หลักสูตร ปี
- 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 คณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (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. 2569

8. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรคุณภาพและมาตรฐาน

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

9. อาชีพที่สัมพันธ์สอดคล้องกับหลักสูตรภายหลังสำเร็จการศึกษา

หลักสูตรออกแบบให้ผู้สำเร็จการศึกษาสามารถประกอบอาชีพได้ทั้งในภาครัฐและเอกชน รวมถึงสามารถเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลได้ด้วยตนเอง โดยอาชีพที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

1. นักพัฒนาโปรแกรม (Programmer / Software Developer)
2. นักพัฒนาเว็บและแอปพลิเคชัน (Web & Application Developer)
3. นักวิเคราะห์และออกแบบระบบ (System Analyst & Designer)
4. ผู้ดูแลระบบเครือข่ายและความปลอดภัย (Network & Cybersecurity Administrator)
5. ผู้เชี่ยวชาญด้านฐานข้อมูล (Database Administrator)
6. นักวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analyst)
7. ผู้เชี่ยวชาญด้าน Internet of Things (IoT Specialist)
8. นักพัฒนาระบบอัจฉริยะ (Intelligent System Developer)
9. นักออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media Designer)
10. นักสร้างคอนเทนต์ดิจิทัล (Digital Content Creator)
11. ผู้จัดการโครงการด้านเทคโนโลยี (IT Project Manager)
12. เจ้าหน้าที่เทคโนโลยีสารสนเทศในหน่วยงานรัฐและเอกชน

13. ครู / อาจารย์ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
 14. เจ้าหน้าที่สนับสนุนงานวิชาการด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

10. ชื่อ-สกุล ตำแหน่งทางวิชาการ และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชาเอก	สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	ปีที่จบ
1	นางสาวสุภาภรณ์ จันทาน	วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยตาปี	2552
		วท.บ.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยตาปี	2550
2	นายธนิต สำลิ่งค์	ปร.ด.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยรังสิต	2567
		วท.ม.	การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2547
		วศ.บ.	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร	2540
3	นายพฤทธิ ราชศรี	วท.ม.	การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	2549
		วท.บ.	สารสนเทศศาสตร์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	2536
4	นางอุไรวรรณ เอกประยูร	วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยตาปี	2551
		ค.บ.	คอมพิวเตอร์ศึกษา	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี	2543
5	นายภัทรวิทย์ สุขเขียว	วท.ม.	วิศวกรรมซอฟต์แวร์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2554
		วศ.บ.	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2551

11. ผลงานวิจัย/ผลงานวิชาการ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ชื่อผลงาน	แหล่งเผยแพร่	หน้า
1	นางสาวสุภาภรณ์ จันทาน	วิจัย : การพัฒนาสื่อแอนิเมชันการเรียนรู้สำหรับรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Google SketchUp กรณีศึกษา โรงเรียนตะกุกใต้ศึกษา อำเภอนาทวี จังหวัดสุราษฎร์ธานี	รายงานสืบเนื่องจากการวิชาการ (Proceedings) ระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13 มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา.2565.	1691-1701
		วิจัย : การพัฒนาระบบปรับชื่อปลาล่มน้ำมันสำหรับลานปลาล่มบ้านตะกรบ อำเภอยะยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี	วารสารวิชาการ “เบญจมิตรวิชาการ” เล่มที่ 2 : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธนบุรี.2568.	158-169

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ชื่อผลงาน	แหล่งเผยแพร่	หน้า
2	นายธนิต ลำสียงค์	วิจัย : Sound management strategies in swiftlet ranching from Southern Thailand	วารสาร: Biodiversitas DOI:10.13057/biodiv/d241144 ISSN: 1412-033X E-ISSN: 2085-4722 ปีที่ 24 ฉบับที่ 11.2566	6218-6228
3	นายพฤทธิ ราศรี	วิจัย : Sound management strategies in swiftlet ranching from Southern Thailand	วารสาร: Biodiversitas DOI:10.13057/biodiv/d241144 ISSN: 1412-033X E-ISSN: 2085-4722 ปีที่ 24 ฉบับที่ 11.2566	6218-6228
4	นางอุไรวรรณ เอกประยูร	วิจัย : การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับโรคหลอดเลือดสมองสำหรับให้บริการผู้รับบริการโรงพยาบาลกาญจนดิษฐ์	รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการ (Proceedings) การประชุมระดับชาติและระดับนานาชาติ เรื่อง ผลงานวิจัยและนวัตกรรมสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน ครั้งที่ 19 มหาวิทยาลัยศรีปทุม.2567.	1222-1230
5	นายภัทรวิทย์ สุขเขียว	วิจัย : การพัฒนาระบบรับซื้อปาล์มน้ำมันสำหรับลานปาล์มบ้านตะกรบ อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี	วารสารวิชาการ “เบญจมิตรวิชาการ” เล่มที่ 2 : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธนบุรี.2568.	158-169

12. สถานที่จัดการเรียนการสอน

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

13. แนวคิดในการออกแบบหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีดิจิทัล ได้รับการออกแบบขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลที่มีเทคโนโลยีเป็นพลังขับเคลื่อนหลักของเศรษฐกิจและสังคม หลักสูตรมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้รอบด้านทางเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ปัญญาประดิษฐ์ และนวัตกรรมการดิจิทัล เพื่อพัฒนาชุมชนและองค์กรให้ก้าวทันต่อความเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการศึกษาแบบ เน้นสมรรถนะ (Competency-Based Education) และ มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-Based Education : OBE) ซึ่งเชื่อมโยงการเรียนรู้กับความต้องการของตลาดแรงงานดิจิทัลอย่างแท้จริง โดยเน้นให้ผู้เรียน “คิดเป็น ทำได้ ใช้เทคโนโลยีเป็น และสร้างสรรค์นวัตกรรมได้จริง”

หลักสูตรถูกออกแบบให้มีความยืดหยุ่นและทันสมัย เพื่อให้นักศึกษาสามารถเลือกแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความสนใจและศักยภาพของตนเอง ผ่านการเรียนรู้เชิงบูรณาการกับการทำงาน (Work-

Integrated Learning) การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง (Project-Based Learning) และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ซึ่งเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้พัฒนาโครงงานและนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ทั้งภาคธุรกิจและสังคม นอกจากนี้ การออกแบบหลักสูตรยังยึดโยงกับ นโยบายการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัลของประเทศ สอดคล้องกับ “แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม” รวมทั้งแนวทาง การพัฒนาปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติ (AI National Strategy) เพื่อผลิตบัณฑิตที่เป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศสู่เศรษฐกิจดิจิทัลอย่างยั่งยืน รวมถึง การสำรวจข้อมูลด้วยการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) จากผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder Need) กับหลักสูตร อาทิต การจัดการบริหารหลักสูตร องค์กรที่ใช้บัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ/นักวิชาการ ศิษย์เก่า ศิษย์ปัจจุบัน เป็นต้น ทั้งนี้ เพื่อรับฟัง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการ ความคาดหวังในการกำหนดข้อสาระของหลักสูตร อันจะส่งผลโดยตรงต่อการผลิตบัณฑิตได้อย่างมีคุณภาพ ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ปรากฏผลจากการทวนสอบข้อมูล ดังนี้

13.1 การทวนสอบข้อมูลเชิงคุณภาพ (Documentary Research)

กฎหมาย/แผนงาน/แนวนโยบาย/แนวคิดทฤษฎี	กรอบความมุ่งหมาย
(1) แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)	นโยบายการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัลของประเทศ (ภายใต้แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม) เน้นพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล การสร้างทักษะดิจิทัลให้ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย ตั้งแต่กลุ่มผู้ที่อยู่ในวัยทำงานไปจนถึงกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงการสร้างงานและโอกาสใหม่ ที่ส่งเสริมให้เกิดการจ้างงานในรูปแบบใหม่ๆ และธุรกิจใหม่ๆ ที่เกิดจากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล
(2) รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560	รัฐธรรมนูญรับรองถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต กล่าวคือ รัฐต้องดำเนินการให้ประชาชนได้รับการศึกษาตามความต้องการ ในระบบต่าง ๆ รวมทั้งส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และจัดให้มีการร่วมมือกันระหว่างรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคเอกชนในการจัดการศึกษาทุกระดับ โดยรัฐมีหน้าที่ดำเนินการ กำกับ ส่งเสริม และสนับสนุน ให้การจัดการศึกษาดังกล่าวมีคุณภาพ และได้มาตรฐานสากล (มาตรา 54 วรรคสาม)
(3) พระราชบัญญัติการอุดมศึกษา พ.ศ. 2562	การจัดการอุดมศึกษาต้องเป็นไปเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ (มาตรา 5) ดังต่อไปนี้ (1) พัฒนาทรัพยากรบุคคลให้มีความเชี่ยวชาญตามสาขาวิชาการ หรือวิชาชีพที่ตนถนัดสามารถตอบสนองต่อความต้องการของประเทศ (2) พัฒนาบุคคลให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และทักษะที่จำเป็น เป็นคนดี มีวินัย ภูมิใจในชาติ เข้าใจสังคม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถปรับเปลี่ยนตนเองเพื่อรองรับสังคมโลกที่จะเปลี่ยนแปลงในอนาคต มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

กฎหมาย/แผนงาน/แนวนโยบาย/แนวคิดทฤษฎี	กรอบความมุ่งหมาย
	(3) ตอบสนองยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บท แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ และแผนด้านการอุดมศึกษา รวมทั้งส่งเสริมให้มีการศึกษาอบรมเพื่อเสริมสร้างทักษะในการประกอบอาชีพของบุคคล และการศึกษาตลอดชีวิต
(3) แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)	ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ กำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติ และในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดีเก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิด ที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม มีนิสัยรักการเรียนรู้ และ การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
(4) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - พ.ศ. 2570)	หมุดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต กล่าวคือ การพัฒนาทุนมนุษย์ทุกช่วงวัยที่ผ่านมาได้มีความพยายามปรับปรุงคุณภาพการศึกษาทุกระดับ ทั้งการยกระดับมาตรฐานการศึกษา การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีและการพัฒนานวัตกรรมการเรียน รวมถึงการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมที่เป็นแบบอย่างด้านการศึกษา ทำให้สถานศึกษามีความเป็นอิสระควบคู่กับความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น รวมถึงการส่งเสริมภาคีการพัฒนาเข้ามามีส่วนร่วมจัดการศึกษาและการเรียนรู้มากขึ้น โดยเฉพาะ การจัดการอาชีวศึกษา และการอุดมศึกษา ในหลายรูปแบบ อาทิ การจัดการศึกษาทวิภาคี สหกิจศึกษา เป็นต้น
(5) ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามคุณวุฒิแต่ละระดับ ต้องสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบทโลก ประกอบด้วยอย่างน้อย 4 ด้าน ได้แก่ (1) ความรู้ (Knowledge) (2) ทักษะ (Skills) (3) จริยธรรม (Ethics) (4) ลักษณะบุคคล (Character)
(6) แนวนโยบายกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม เกี่ยวกับการเรียนรู้ แบบสะสมประสบการณ์ (Experiential Education) การจัดการสหกิจศึกษา และการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Cooperation and Work Integrated Education: CWIE)	ส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้แบบสะสมประสบการณ์ (Experiential Education) และการบูรณาการกับการทำงาน (Work Based : WBL) หรือ (Work-integrated Learning) อาทิ สหกิจศึกษา (Co-Operative Education) การฝึกงาน (Internship) เพื่อนำการเรียนรู้เชิงทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติในพื้นที่จริง ซึ่งผู้เรียนจะได้รับทักษะการทำงานในโลกแห่งความเป็นจริง

13.2 การทวนสอบข้อมูลจากการประชุมกลุ่มย่อยจากผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder Need)

ผู้เข้าร่วม	ผลการประชุมกลุ่ม
(1) ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก	<ul style="list-style-type: none"> - หลักสูตรมีวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจนและทันสมัย สอดคล้องกับบริบทเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล โครงสร้างหลักสูตร ครบถ้วนตามเกณฑ์มาตรฐาน มีการออกแบบแผนการเรียนที่ต่อเนื่อง จากพื้นฐานไปสู่โครงงานและสหกิจศึกษา - รายวิชาครอบคลุมเทคโนโลยีสำคัญเช่น AI, Data, IoT ระบบ อัจฉริยะและนวัตกรรมดิจิทัลรองรับอาชีพหลากหลายด้านดิจิทัลมีการคำนึงถึงคุณธรรมจริยธรรมดิจิทัลและความรับผิดชอบต่อสังคมใน ผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิตอย่างชัดเจน - ควรเพิ่มรายวิชาเลือกเชิงลึกในประเด็นที่กำลังเติบโต เช่น develop และ Cloud-native, Data Engineering, AI เชิงประยุกต์ IoT หรือ OT Security เพื่อเสริมความได้เปรียบของผู้เรียนเสนอให้ใช้ข้อมูล จากผู้ใช้บัณฑิตหรืองานวิจัยตลาดแรงงานมาประกอบการปรับปรุง รายวิชาอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้หลักสูตรทันต่อการเปลี่ยนแปลงของ อุตสาหกรรม - ควรส่งเสริมการสร้างความร่วมมือกับสถานประกอบการและ หน่วยงานภายนอกเพื่อรองรับโครงงานและสหกิจศึกษาอย่างเข้มแข็ง พัฒนาทรัพยากรห้องปฏิบัติการทั้งด้านซอฟต์แวร์แพลตฟอร์ม Cloud และอุปกรณ์ IoT หรือ AI ให้เพียงพอต่อการเรียนเชิงปฏิบัติการจัดทำ ระบบติดตามบัณฑิตและความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตเพื่อใช้เป็น ข้อมูลป้อนกลับในการปรับปรุงหลักสูตรในรอบถัดไป - หลักสูตรมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐาน หลักสูตรระดับปริญญาตรีและตอบโจทย์ความต้องการกำลังคนด้าน ดิจิทัลของประเทศได้ดีหากมีการพัฒนาระบบ Mapping ผลลัพธ์การ เรียนรู้ การประเมินสมรรถนะ และรายวิชาเลือกเฉพาะด้านเพิ่มเติม ตามข้อเสนอแนะจะทำให้หลักสูตรมีความแข็งแกร่งและสามารถแข่งขัน ได้ในระดับชาติอย่างมั่นใจ
(2) ผู้ประกอบการ/ผู้ใช้บัณฑิต	<ul style="list-style-type: none"> - หลักสูตรมีความครบถ้วนทันสมัย และสอดคล้องกับบริบทของ เทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเทคโนโลยีด้าน Cloud, Artificial Intelligence, Machine Learning และ ความมั่นคง ปลอดภัยทางไซเบอร์ ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมี เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัลที่รวดเร็ว รวมถึงความ ต้องการบุคลากรด้านไอทีในตลาดแรงงานที่เพิ่มสูงขึ้นในทุกภาคธุรกิจ - ควรจัดเตรียมเครื่องมือหรือระบบสำหรับการทำแล็บที่มี ประสิทธิภาพรวมถึงการมีเกณฑ์วัดผลที่สามารถประเมินโดย ผู้เชี่ยวชาญภายนอกเพื่อเพิ่มคุณค่าและประสบการณ์ของผู้เรียน - ควรเสริมทักษะด้าน Soft Skills เช่น การนำเสนอผลงาน (Presentation Skill) การสื่อสารระหว่างบุคคลและการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นที่เกี่ยวข้อง และเพิ่มเติมความรู้เกี่ยวกับความต้องการ ของภาคธุรกิจในสาขาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทการทำงานจริง

ผู้เข้าร่วม	ผลการประชุมกลุ่ม
	- ควรส่งเสริมการสอบใบรับรองมาตรฐานวิชาชีพ (Certification) ทั้งแบบมีค่าใช้จ่ายและไม่มีการค่าใช้จ่ายเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือในทักษะของผู้เรียน
(3) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	<p>- หลักสูตรควรปรับโครงสร้างรายวิชาให้เน้นการบูรณาการทฤษฎีกับการปฏิบัติจริงมากขึ้น โดยเพิ่มสัดส่วนรายวิชาที่เน้นการเรียนรู้ผ่านโครงการงาน และการแก้ปัญหาจริงจากภาคอุตสาหกรรมหรือชุมชน เพื่อให้นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีกับการใช้งานจริง ลดช่องว่างระหว่างการเรียนกับการทำงาน และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ</p> <p>- ควรปรับเนื้อหาวิชาให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้วยการทบทวนและปรับปรุงเนื้อหาวิชาให้ครอบคลุมเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์เชิงประยุกต์ การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นสูง ระบบคลาวด์ และความมั่นคงไซเบอร์ รวมถึงเปิดโอกาสให้อาจารย์สามารถปรับหัวข้อการเรียนการสอนให้ยืดหยุ่นตามแนวโน้มอุตสาหกรรม ในส่วนของรายวิชาหัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและแข่งขันได้</p>
(4) ศิษย์เก่า	<p>- หลักสูตรควรเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับสถานประกอบการโดยตรง ควรขยายความร่วมมือ หรือ ทำ MOU กับภาคอุตสาหกรรมด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติงานจริง ฝึกสหกิจศึกษา หรือทำโครงการร่วมกับองค์กรภายนอก ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษามีประสบการณ์ทำงานจริง เข้าใจวัฒนธรรมองค์กร และเพิ่มโอกาสในการได้งานหลังสำเร็จการศึกษา</p> <p>- หลักสูตรควรเสริมทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานจริงในสถานการณ์ปัจจุบัน และควรเพิ่มกิจกรรมหรือรายวิชาที่ส่งเสริมทักษะที่สถานประกอบการต้องการ เช่น การทำงานเป็นทีม การสื่อสารเชิงเทคนิค การจัดการโครงการ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า รวมถึงทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถปรับตัวและเติบโตในสายอาชีพด้านดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน</p>
(5) ศิษย์ปัจจุบัน	- หลักสูตรควรเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทักษะนอกห้องเรียนและการสร้างผลงานส่วนบุคคล และควรสนับสนุนให้นักศึกษาได้เข้าร่วมกิจกรรมแข่งขันทางวิชาการ การอบรมระยะสั้น หรือการทำโครงการอิสระ พร้อมทั้งส่งเสริมการสร้างแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อใช้เป็นหลักฐานแสดงสมรรถนะและความสามารถในการสมัครงานในอนาคต

ทั้งนี้ ผู้รับผิดชอบจัดทำหลักสูตรได้ทำการสังเคราะห์ วิเคราะห์ข้อมูลที่ทำการศึกษา เพื่อนำมาออกแบบโครงสร้างหลักสูตร โดยพบจุดร่วมความต้องการของภาครัฐ และจากผู้มีส่วนได้เสียกับหลักสูตรที่จะนำมากำหนดเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ใน 3 มิติ ได้แก่

มิติด้านความรู้ กล่าวคือ หลักสูตรต้องออกแบบให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในภาคทฤษฎี มีความเข้าใจอย่างรอบด้านในเนื้อหาวิชาชีพ ครอบคลุมเนื้อหาวิชาการและทฤษฎีที่จำเป็นต่อสาขาวิชาเทคโนโลยี ดิจิทัล มีพื้นฐานและหลักการที่ถูกต้อง สามารถวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้ และต้องตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานและทิศทางพัฒนาของสังคม

มิติด้านทักษะ กล่าวคือ หลักสูตรต้องออกแบบให้ผู้เรียนได้ผ่านการฝึกทักษะทางอาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และเกิดประสบการณ์จากการปฏิบัติงานจริง อันเป็นการเตรียมความพร้อมในการออกไปปฏิบัติงานในหน่วยงานภาครัฐ หรือหน่วยงานภาคเอกชนได้อย่างเหมาะสมถูกต้อง รวมทั้งผู้เรียนต้องสามารถปฏิบัติและใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี และวิธีการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาได้อย่างเหมาะสม มีความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนและโครงการเทคโนโลยีดิจิทัล

มิติด้านคุณธรรม จริยธรรม กล่าวคือ หลักสูตรต้องออกแบบให้ผู้เรียนได้ผ่านการขัดเกลาความคิดทัศนคติในการปฏิบัติงาน หรือการดำรงชีพ โดยยึดมั่นและเคารพในหลักคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งผู้เรียนจะต้องตระหนักถึงจรรยาบรรณวิชาชีพ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงาน สามารถตัดสินใจและดำเนินงานอย่างรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชน

14. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

ผลลัพธ์การเรียนรู้	คำอธิบายผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร
PLO 1	มีความรู้ความเข้าใจอย่างรอบด้านเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ ระบบฐานข้อมูล เครือข่าย และนวัตกรรมดิจิทัล เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาโซลูชันดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
PLO 2	สามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อวิเคราะห์และพัฒนาแนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อธุรกิจ ชุมชน และความยั่งยืน
PLO 3	มีทักษะในการคิดวิเคราะห์เชิงตรรกะ การออกแบบ การเขียนโปรแกรม และการใช้เครื่องมือดิจิทัล รวมถึงทักษะการวิจัยและนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล
PLO 4	มีทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่หลากหลาย และมีความสามารถในการปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
PLO 5	มีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
PLO 6	มีภาวะผู้นำ จิตอาสา ความคิดสร้างสรรค์ และจิตสำนึกในการพัฒนาชุมชนและสังคมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างยั่งยืน

15. ปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของสถาบัน

มหาวิทยาลัยตาปี กำหนดปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของสถาบัน ไว้ดังนี้

ปรัชญา (Philosophy)

“ความรู้ดีเป็นเครื่องพัฒนาปัญญา”

วิสัยทัศน์ (Vision)

“เป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำด้านการสร้างบัณฑิตผู้มีคุณธรรม ทักษะดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม เพื่อขับเคลื่อนท้องถิ่นและเชื่อมต่อโลกอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ (Mission)

1. จัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ พัฒนาการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-Based Education) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ทักษะ และคุณธรรม พร้อมแข่งขันในยุคดิจิทัล
2. ส่งเสริมทักษะดิจิทัลและนวัตกรรม สร้างโอกาสให้นักศึกษาและบุคลากรใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก
3. สร้างและถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน สนับสนุนการวิจัย การบริการวิชาการ และการพัฒนาท้องถิ่น โดยเชื่อมโยงความรู้จากห้องเรียนสู่ภาคปฏิบัติอย่างเป็นระบบ
4. ปลุกฝังจิตวิญญาณความเป็นพลเมืองดี พัฒนานักศึกษาให้มีจิตอาสา ภาวะผู้นำ และความรับผิดชอบต่อสังคม ด้วยกิจกรรมที่หลากหลายทั้งในและนอกหลักสูตร
5. รักษาและสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ใช้ความรู้ร่วมสมัยเชื่อมโยงกับรากเหง้าทางวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

อัตลักษณ์ (Identity)

“คิวิเคราะห์ได้ ลงมือทำเป็น ใช้ดิจิทัลคล่อง ใช้เทคโนโลยีอัจฉริยะอย่างมีวิจารณญาณ เข้าใจชุมชน”
คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย

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

16. ปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของคณะนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

คณะนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี กำหนดปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจของคณะวิชา ไว้ดังนี้

ปรัชญา

“นวัตกรรมการดิจิทัล คือพลังแห่งปัญญาเพื่อพัฒนาชุมชนและโลกอย่างยั่งยืน”

คณะนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยีมุ่งสร้างผู้เรียนให้มีความรู้คู่คุณธรรมใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลอย่างรับผิดชอบ

วิสัยทัศน์

“เป็นคณะชั้นนำด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมธุรกิจ ที่สร้างบัณฑิตผู้มีคุณธรรม ทักษะดิจิทัล และความสามารถในการใช้ AI เพื่อขับเคลื่อนท้องถิ่นและภูมิภาคอย่างยั่งยืน”

พันธกิจ

1. พัฒนาการจัดการศึกษาเชิงนวัตกรรม มุ่งเน้นการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์ (Outcome-Based Education) เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความรู้รอบด้านในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและธุรกิจดิจิทัล
2. ส่งเสริมทักษะดิจิทัลและการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม สนับสนุนการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคม
3. สร้างและถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชนและภาคธุรกิจ ผ่านการวิจัย การบริการวิชาการ และโครงการนวัตกรรม เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจฐานราก
4. ปลุกฝังคุณธรรม จิตอาสา และภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม ให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อสังคม พร้อมขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล
5. เชื่อมโยงเทคโนโลยีกับภูมิปัญญาท้องถิ่น พัฒนาแนวคิดและนวัตกรรมที่ผสมผสานเทคโนโลยีกับ รากวัฒนธรรม เพื่อสร้างคุณค่าใหม่อย่างยั่งยืน

ทั้งนี้ การออกแบบและจัดทำหลักสูตรมีความสอดคล้องกับ “ปรัชญา” (Philosophy) “วิสัยทัศน์ (Vision) และ “พันธกิจ” (Mission) ของคณะวิชา กล่าวคือ หลักสูตรมุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ทั้งภาคทฤษฎี ภาคนปฏิบัติ รวมถึงการหล่อหลอมให้เป็นผู้ใฝ่คุณธรรมจริยธรรม ทั้งนี้ เพื่อให้บัณฑิตเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ

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

และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

หมวดที่ 2

ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ปรัชญา ความสำคัญ วัตถุประสงค์

1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

ปรัชญาของหลักสูตร “ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์ สามารถคิดวิเคราะห์ ออกแบบและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างนวัตกรรมได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ”

1.2 ความสำคัญของหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีดิจิทัล มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนากำลังคนในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งเทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นตัวขับเคลื่อนหลักของภาคธุรกิจ ภาครัฐ และชีวิตประจำวันของประชาชน หลักสูตรนี้จึงถูกออกแบบขึ้นเพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ทันสมัย ทักษะรอบด้าน และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อสังคม ในโลกที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความต้องการบุคลากรด้านดิจิทัลมีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งในสาขาปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูล ระบบอัจฉริยะ ความมั่นคงไซเบอร์ และนวัตกรรมธุรกิจ การมีหลักสูตรที่ตอบโจทย์ดังกล่าวจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการยกระดับขีดความสามารถการแข่งขันของประเทศและสร้างโอกาสทางอาชีพที่มั่นคงให้แก่ผู้เรียน

หลักสูตรนี้ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของชุมชนและท้องถิ่น โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้แก้ปัญหา พัฒนากลไกการทำงาน และเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กรในระดับพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ หลักสูตรยังมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึกในการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ ด้วยเหตุผลทั้งหมดนี้ หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนากำลังคนยุคใหม่ ที่พร้อมขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจสู่โลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

หลักสูตรกำหนดวัตถุประสงค์ของหลักสูตรเพื่อผลิตบัณฑิตให้มีสมรรถนะ 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้รอบด้านทางเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ ระบบฐานข้อมูล และนวัตกรรมดิจิทัล สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นในการพัฒนาโซลูชันดิจิทัลที่ตอบโจทย์ธุรกิจและสังคม
2. เพื่อพัฒนาบัณฑิตให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตรรกะ การเขียนโปรแกรม การออกแบบระบบ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งมีทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดิจิทัล

3. เพื่อปลูกฝังให้บัณฑิตมีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของข้อมูล ผลกระทบต่อสังคม และหลักจรรยาบรรณในวิชาชีพ
4. เพื่อพัฒนาบัณฑิตให้มีภาวะผู้นำ จิตอาสา ความคิดสร้างสรรค์ และจิตสำนึกในการใช้เทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างยั่งยืน

2. ผลลัพธ์การเรียนรู้

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 ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติหรือต่อยอดความรู้ในการประกอบอาชีพ ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมและพัฒนาอย่างยั่งยืนสำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล

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

จริยธรรม (Ethics) หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำระดับบุคคลที่สะท้อนถึง ความเป็นผู้มีคุณธรรม ศีลธรรม และจรรยาบรรณ เพื่อประโยชน์ส่วนรวมและส่วนตนทั้งต่อหน้า และลับหลังผู้อื่น

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

หลักสูตรดำเนินการกระบวนการเพื่อกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) ที่สามารถวัดผล ประเมินผล และสะท้อนผลความต้องการของผู้มีส่วนได้เสียได้ ดังนี้

1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการทั้งในเชิงคุณภาพจากข้อมูลเอกสาร (Documentary Research) อาทิ กฎหมาย แนวนโยบายภาครัฐที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา แผนพัฒนา ระเบียบ ข้อบังคับ เป็นต้น รวมถึงการสำรวจข้อมูลด้วยการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) จากผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder Need) กับหลักสูตร อาทิ กรรมการบริหารหลักสูตร องค์กรวิชาชีพที่ใช้บัณฑิต ผู้ทรงคุณวุฒิ/นักวิชาการ เป็นต้น ทั้งนี้ เพื่อรับฟัง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการ ความคาดหวังในการกำหนดข้อสาระของหลักสูตร อันจะส่งผลโดยตรงต่อการผลิตบัณฑิตได้อย่างมีคุณภาพ ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

2) นำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปผล และกระจายกลุ่มความต้องการเพื่อนำมากำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ตามโครงสร้างของหลักสูตรให้สอดคล้องตามความต้องการของภาครัฐ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับหลักสูตร และมหาวิทยาลัย รวมถึงความสอดคล้อง

กับทฤษฎีการเรียนรู้ ที่เสนอโดยนักการศึกษา คือ Bloom's Taxonomy ตามทฤษฎี “Bloom’s Taxonomy of Learning” ในการแสดงลักษณะพฤติกรรมที่ผู้เรียนจะกระทำได้เป็นสำคัญ

3) วิเคราะห์และทวนสอบความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ที่กำหนดขึ้น กับปรัชญา วิสัยทัศน์ และพันธกิจ ของมหาวิทยาลัย และของคณะและรวมถึงความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder Need) กับหลักสูตร

4) นำผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ที่กำหนดขึ้นไปออกแบบรายวิชา เพื่อให้มีระดับความรู้เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ตามหลักสูตรในแต่ละชั้นปี (Year Learning Outcomes: YLOs) และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs) ตามลำดับ

จากการสังเคราะห์ วิเคราะห์ข้อมูลของกรอบแนวคิดการออกแบบหลักสูตรที่ได้รับมาจากการศึกษา หลักสูตรพบจุดรวมความต้องการจากภาครัฐ และจากผู้มีส่วนได้เสียกับหลักสูตร เพื่อนำมาออกแบบหลักสูตรเพื่อกำหนดเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ใน 3 มิติ ได้แก่ มิติด้านความรู้ มิติด้านทักษะ และมิติของทัศนคติด้านคุณธรรม จริยธรรม

ดังนั้น หลักสูตรจึงกำหนดโครงสร้างแนวทางการออกแบบหลักสูตร ออกเป็น 3 มิติ ได้แก่

มิติด้านความรู้ กล่าวคือ หลักสูตรต้องออกแบบให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในภาคทฤษฎี มีความเข้าใจอย่างรอบด้านในเนื้อหาวิชาชีพ ครอบคลุมเนื้อหาวิชาการและทฤษฎีที่จำเป็นต่อสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล มีพื้นฐานและหลักการที่ถูกต้อง สามารถวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้ และต้องตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานและทิศทางการพัฒนาของสังคม

มิติด้านทักษะ กล่าวคือ หลักสูตรต้องออกแบบให้ผู้เรียนได้ผ่านการฝึกทักษะทางอาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และเกิดประสบการณ์จากการปฏิบัติงานจริง อันเป็นการเตรียมความพร้อมในการออกไปปฏิบัติงานในหน่วยงานภาครัฐ หรือหน่วยงานภาคเอกชนได้อย่างเหมาะสมถูกต้อง รวมทั้งผู้เรียนต้องสามารถปฏิบัติและใช้เครื่องมือ เทคโนโลยี และวิธีการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาได้อย่างเหมาะสม มีความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนและโครงการเทคโนโลยีดิจิทัล

มิติด้านคุณธรรม จริยธรรม กล่าวคือ หลักสูตรต้องออกแบบให้ผู้เรียนได้ผ่านการขัดเกลาความคิด ทัศนคติในการปฏิบัติงาน หรือการดำรงชีพ โดยยึดมั่นและเคารพในหลักคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งผู้เรียนจะต้องตระหนักถึงจรรยาบรรณวิชาชีพ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการปฏิบัติงาน สามารถตัดสินใจและดำเนินงานอย่างรับผิดชอบต่อสังคมและชุมชน

ทั้งนี้ ปรากฏเป็นรายละเอียดตามตารางสรุปการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการของ ผู้มีส่วนได้เสียกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs) ดังนี้

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

ผลลัพธ์การเรียนรู้	อธิบายผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร
PLO 1	มีความรู้ความเข้าใจอย่างรอบด้านเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ ระบบฐานข้อมูล เครือข่าย และนวัตกรรมดิจิทัล เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาโซลูชันดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
PLO 2	สามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อวิเคราะห์และพัฒนาแนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อธุรกิจ ชุมชน และความยั่งยืน
PLO 3	มีทักษะในการคิดวิเคราะห์เชิงตรรกะ การออกแบบ การเขียนโปรแกรม และการใช้เครื่องมือดิจิทัล รวมถึงทักษะการวิจัยและนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล
PLO 4	มีทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่หลากหลาย และมีความสามารถในการปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
PLO 5	มีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
PLO 6	มีภาวะผู้นำ จิตอาสา ความคิดสร้างสรรค์ และจิตสำนึกในการพัฒนาชุมชนและสังคมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างยั่งยืน

2.2 ความสัมพันธ์สอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ของหลักสูตรกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)

หลักสูตรทำการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ของหลักสูตร กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) จากผู้มีส่วนได้เสีย ปรากฏรายละเอียดดังนี้

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)					
	1	2	3	4	5	6
1. ด้านความรู้ (Knowledge)						
เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ รอบด้านทางเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ ระบบฐานข้อมูล และนวัตกรรมดิจิทัล สามารถบูรณาการความรู้กับศาสตร์อื่นในการพัฒนาโซลูชันดิจิทัลที่ตอบโจทย์ธุรกิจและสังคม	√	√				
2. ทักษะ (Skills)						
เพื่อพัฒนาบัณฑิตให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตรรกะ การเขียนโปรแกรม การออกแบบระบบ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งมีทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นใน			√	√		

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs)					
	1	2	3	4	5	6
สภาพแวดล้อมดิจิทัล						
3. จริยธรรม (Ethics)						
เพื่อปลูกฝังให้นักศึกษามีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของข้อมูล ผลกระทบต่อสังคม และหลักจรรยาบรรณในวิชาชีพ					√	
4. ลักษณะบุคคล (Character)						
เพื่อพัฒนาบัณฑิตให้มีภาวะผู้นำ จิตอาสา ความคิดสร้างสรรค์ และจิตสำนึกในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างยั่งยืน						√

หมายเหตุ : สัญลักษณ์ √ หมายถึง การมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน

2.3 การวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับความต้องการของภาครัฐ มหาวิทยาลัย และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
 การวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับความต้องการของภาครัฐ มหาวิทยาลัย และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
 มีรายละเอียด ดังนี้

ผลลัพธ์ การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร (PLOs)	ความต้องการของภาครัฐ/มหาวิทยาลัย/ผู้มีส่วนได้เสีย						
	แผนพัฒนาดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและ สังคม ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)	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 (ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร)	กรรมการวิพากษ์ หลักสูตร (ผู้แทนองค์กรวิชาชีพ)
PLO 1	F	F	P	P	F	F	F
PLO 2	F	M	P	P	F	F	F
PLO 3	F	M	P	P	F	F	F
PLO 4	M	F	F	F	F	F	F
PLO 5	F	F	F	P	F	F	F
PLO 6	M	M	P	P	F	F	F

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

3. นิยามผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

1. ด้านความรู้

- 1.1 สามารถอธิบายหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ ระบบฐานข้อมูล เครือข่ายคอมพิวเตอร์ และความมั่นคงไซเบอร์
- 1.2 สามารถอธิบายความรู้เชิงปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาซอฟต์แวร์ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในบริบทต่าง ๆ
- 1.3 สามารถบูรณาการองค์ความรู้จากหลายสาขา เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์และเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับธุรกิจ ชุมชน หรือการพัฒนาที่ยั่งยืน
- 1.4 สามารถเข้าใจแนวโน้มเทคโนโลยีสมัยใหม่และการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมดิจิทัล เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะและโซลูชันใหม่ ๆ

2. ด้านทักษะ

- 2.1 สามารถวิเคราะห์ปัญหา คิดเชิงตรรกะ และออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- 2.2 สามารถพัฒนาโปรแกรม ออกแบบระบบฐานข้อมูล และสร้างโซลูชันดิจิทัลที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้
- 2.3 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลสมัยใหม่ เช่น เครื่องมือพัฒนาโปรแกรม เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล และระบบคลาวด์
- 2.4 สามารถดำเนินการวิจัยหรือพัฒนานวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นระบบ
- 2.5 สามารถสื่อสารแนวคิด กระบวนการทำงาน หรือผลลัพธ์ทางเทคโนโลยีให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
- 2.6 สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่มีความหลากหลาย และร่วมกันแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 3.1 สามารถปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริต เคารพกฎระเบียบ และปฏิบัติตามหลักจริยธรรมวิชาชีพด้านเทคโนโลยีดิจิทัล
- 3.2 สามารถพิจารณาและประเมินผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และความเป็นส่วนตัวของบุคคล
- 3.3 สามารถใช้และจัดการข้อมูลส่วนบุคคลอย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรมและข้อกำหนดด้านกฎหมาย เช่น PDPA
- 3.4 สามารถตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม และใช้เทคโนโลยีเพื่อประโยชน์สาธารณะอย่างเหมาะสม

4. ด้านลักษณะบุคคล

- 4.1 สามารถแสดงภาวะผู้นำ ความรับผิดชอบ และความตั้งใจในการพัฒนาตนเองและองค์กร

- 4.2 สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อมการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.3 สามารถทำงานอย่างสร้างสรรค์ คิดริเริ่ม และสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์สังคมและภาคอุตสาหกรรม
- 4.4 สามารถปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี มีจิตอาสา เห็นคุณค่าของชุมชน และพร้อมสนับสนุนการพัฒนาอย่างยั่งยืน

3.1 ตารางความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

(PLOs)	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ของหลักสูตร	มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา			
		ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านจริยธรรม	ด้านลักษณะบุคคล
PLO1	มีความรู้ความเข้าใจอย่างรอบด้านเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ ระบบฐานข้อมูล เครือข่าย และนวัตกรรมดิจิทัล เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาโซลูชันดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	1.1, 1.2, 1.4	2.1, 2.3	3.2	4.2
PLO2	สามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อวิเคราะห์และพัฒนาแนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อธุรกิจ ชุมชน และความยั่งยืน	1.3, 1.4	2.1, 2.4	3.2, 3.4	4.3, 4.4
PLO3	มีทักษะในการคิดวิเคราะห์เชิงตรรกะ การออกแบบ การเขียนโปรแกรม และการใช้เครื่องมือดิจิทัล รวมถึงทักษะการวิจัยและนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล	1.2, 1.4	2.1, 2.2, 2.3, 2.4		4.3
PLO4	มีทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่หลากหลาย และมีความสามารถในการปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ		2.5, 2.6		4.1, 4.2
PLO5	มีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล			3.1, 3.2, 3.3, 3.4	4.4
PLO6	มีภาวะผู้นำ จิตอาสา ความคิดสร้างสรรค์ และจิตสำนึกในการพัฒนาชุมชนและสังคมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างยั่งยืน		2.5	3.4	4.1, 4.3, 4.4

3.2 การวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)		มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้หมวดวิชาเฉพาะ					
		ผลลัพธ์การเรียนรู้ทั่วไป	ผลลัพธ์การเรียนรู้เฉพาะ	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	ลักษณะบุคคล
PLO1	มีความรู้ความเข้าใจอย่างรอบด้านเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ ระบบฐานข้อมูล เครือข่าย และนวัตกรรมดิจิทัล เพื่อสามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาโซลูชันดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	✓	✓	✓	✓		✓
PLO2	สามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อวิเคราะห์และพัฒนาแนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อธุรกิจ ชุมชน และความยั่งยืน	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PLO3	มีทักษะในการคิดวิเคราะห์เชิงตรรกะ การออกแบบ การเขียนโปรแกรม และการใช้เครื่องมือดิจิทัล รวมถึงทักษะการวิจัยและนวัตกรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล		✓	✓	✓		✓
PLO4	มีทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่หลากหลาย และมีความสามารถในการปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	✓	✓		✓		✓
PLO5	มีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล	✓	✓			✓	✓
PLO6	มีภาวะผู้นำ จิตอาสา ความคิดสร้างสรรค์ และจิตสำนึกในการพัฒนาชุมชนและสังคมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างยั่งยืน	✓	✓		✓	✓	✓

4. ความคาดหวังผลลัพธ์การเรียนรู้ของแต่ละชั้นปีการศึกษา (YLOs)

ชั้นปีที่	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับชั้นปี
ชั้นปีที่ 1	1.1 มีความเข้าใจพื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่าย และตรรกะการเขียนโปรแกรม
	1.2 มีวินัย คุณธรรม และจริยธรรมขั้นพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้อง
	1.3 สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนในกิจกรรมการเรียนรู้เบื้องต้น
ชั้นปีที่ 2	2.1 มีความรู้และทักษะในการพัฒนาโปรแกรม การจัดการข้อมูล และการออกแบบระบบสารสนเทศเบื้องต้น
	2.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการแก้ปัญหาเชิงเทคนิคและสื่อสารผลการทำงานได้อย่างเหมาะสม
	2.3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์
ชั้นปีที่ 3	3.1 สามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ และข้อมูลเพื่อพัฒนาโซลูชันดิจิทัลในบริบทธุรกิจหรือชุมชน
	3.2 มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างนวัตกรรมจากกรณีศึกษาและโครงการจริง
	3.3 มีจริยธรรมวิชาชีพและเคารพสิทธิส่วนบุคคลในการใช้ข้อมูลดิจิทัล
ชั้นปีที่ 4	4.1 สามารถประยุกต์องค์ความรู้และทักษะดิจิทัลในโครงการนวัตกรรมหรือการวิจัยที่ตอบโจทย์สังคมและเศรษฐกิจดิจิทัล
	4.2 แสดงภาวะผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์ และจิตอาสาในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาชุมชนหรือองค์กร
	4.3 มีความรับผิดชอบต่อทางจริยธรรมและวิชาชีพ พร้อมเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลอย่างยั่งยืน

ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังเมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)

ชั้นปี (YLOs)	รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังเมื่อสิ้นปีการศึกษา (YLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร					
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6
ชั้นปีที่ 1 พื้นฐานความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลและคุณธรรม							
	1.1 มีความเข้าใจพื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่าย และตรรกะการเขียนโปรแกรม	✓		✓			
	1.2 มีวินัย คุณธรรม และจริยธรรมขั้นพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้อง					✓	
	1.3 สามารถทำงานร่วมกับเพื่อนในกิจกรรมการเรียนรู้เบื้องต้น				✓		✓
ชั้นปีที่ 2 การพัฒนาทักษะทางเทคนิคและการสื่อสาร							
	2.1 มีความรู้และทักษะในการพัฒนาโปรแกรม การจัดการข้อมูล และการออกแบบระบบสารสนเทศเบื้องต้น	✓		✓			
	2.2 สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการแก้ปัญหาเชิงเทคนิคและสื่อสารผลการทำงานได้อย่างเหมาะสม			✓	✓		
	2.3 แสดงออกถึงความรับผิดชอบและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์				✓		✓
ชั้นปีที่ 3 การบูรณาการความรู้และสร้างนวัตกรรม							
	3.1 สามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ และข้อมูลเพื่อพัฒนาโซลูชันดิจิทัลในบริบทธุรกิจหรือชุมชน		✓	✓			✓
	3.2 มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างนวัตกรรมจากกรณีศึกษาและโครงการจริง			✓	✓		
	3.3 มีจริยธรรมวิชาชีพและเคารพสิทธิส่วนบุคคลในการใช้ข้อมูลดิจิทัล					✓	
ชั้นปีที่ 4 ประยุกต์จริงและเป็นผู้นำทางดิจิทัล							
	4.1 สามารถประยุกต์องค์ความรู้และทักษะดิจิทัลในโครงการนวัตกรรมหรือการวิจัยที่ตอบโจทย์สังคมและเศรษฐกิจดิจิทัล		✓	✓			
	4.2 แสดงภาวะผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์ และจิตอาสาในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาชุมชนหรือองค์กร				✓		✓
	4.3 มีความรับผิดชอบต่อจริยธรรมและวิชาชีพ พร้อมเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลอย่างยั่งยืน					✓	✓

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 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

นักศึกษาควรมีผลการเรียนในกลุ่มวิชาคณิตศาสตร์อยู่ในเกณฑ์ดี และมีพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ เนื่องจากทักษะพื้นฐานด้านคณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งสำคัญในการศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัล นอกจากนี้ควรมีผลการเรียนในกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษในเกณฑ์ดีเช่นกัน เนื่องจากการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมทางสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัลส่วนใหญ่จะเป็นภาษาอังกฤษ

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา ได้มีการทดสอบความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ และมีการปรับพื้นฐานความรู้ในรายวิชากลุ่มพื้นฐานในภาคการศึกษาแรก

2.5. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 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	250
จำนวนนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	50	50

2.6. งบประมาณตามแผน

2.6.1. งบประมาณรายรับ (หน่วย บาท)

รายละเอียดรายรับ	2569	2570	2571	2572	2573
ค่าลงทะเบียน ปีละ70,000บาท/คน	3,500,000.00	7,200,000.00	6,300,000.00	8,400,000.00	8,400,000.00

2.6.2. งบประมาณรายจ่าย (หน่วย บาท)

รายละเอียดรายจ่าย	2569	2570	2571	2572	2573
ค่าใช้จ่ายบุคลากร	2,500,000.00	2,500,000.00	2,500,000.00	2,500,000.00	2,500,000.00
ค่าใช้จ่ายดำเนินการ	1,044,000.00	1,764,000.00	2,124,000.00	2,484,000.00	2,484,000.00
ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	870,000.00	1,470,000.00	1,770,000.00	2,070,000.00	2,070,000.00
รวม	4,414,000.00	5,734,000.00	6,394,000.00	7,054,000.00	7,054,000.00
ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อหัว	50,735.63	39,006.80	36,124.29	34,077.29	34,077.29

หมายเหตุ : ค่าใช้จ่ายนักศึกษาต่อราย ตลอดหลักสูตร เป็นเงิน 150,000.00 บาท

3. หลักสูตรและรายวิชาในหลักสูตร

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต : 121 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

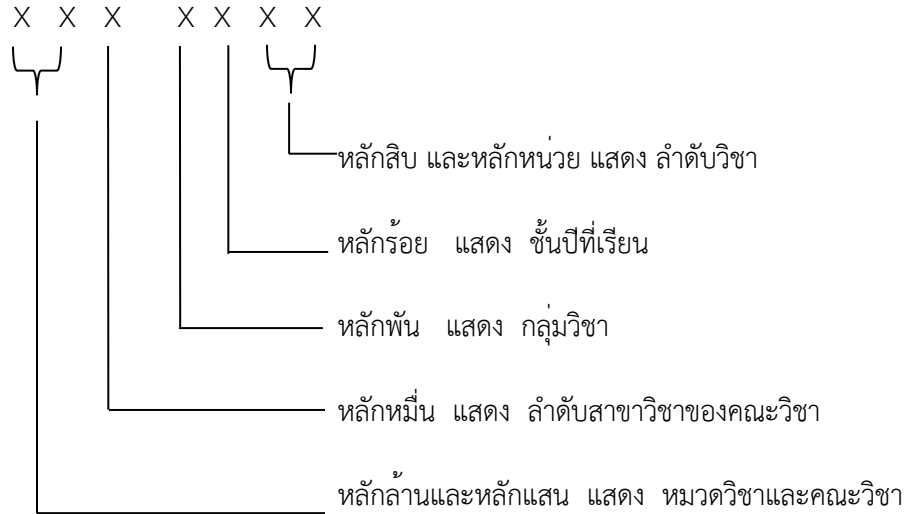
: โครงสร้างหลักสูตร จัดแบ่งออกเป็น 3 หมวดวิชา ดังนี้

ก) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	24 หน่วยกิต
(1) กลุ่มสาระการคิดและการแก้ปัญหา		6 หน่วยกิต
(2) กลุ่มสาระการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น		6 หน่วยกิต
(3) กลุ่มสาระการสื่อสารระหว่างบุคคล		6 หน่วยกิต
(4) กลุ่มสาระการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์		6 หน่วยกิต
ข) หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	91 หน่วยกิต
(1) กลุ่มวิชาแกน		9 หน่วยกิต
(2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		75 หน่วยกิต
(2.1) กลุ่มวิชาบังคับ		60 หน่วยกิต
(2.2) กลุ่มวิชาเลือกทางเทคโนโลยีดิจิทัล		15 หน่วยกิต
(3) กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ		7 หน่วยกิต
ค) หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต

3.2 รายวิชาในหลักสูตร

3.2.1 ความหมายของเลขประจำวิชา

รหัสประจำวิชาในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วยตัวเลขจำนวน 7 หลัก เริ่มตั้งแต่หลักล้านไปจนถึงหลักหน่วย ตัวเลขแต่ละหลักมีความหมาย ดังนี้



หลักล้านและหลักแสน 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
สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล |
| 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 กลุ่มวิชาแกนหรือวิชาบังคับ 2 หมายถึง กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน 3 หมายถึง กลุ่มวิชาเลือกและวิชาสหกิจศึกษา หมายเหตุ : ลำดับกลุ่มวิชา 1-3 ของหมวดวิชาเฉพาะ ไม่ใช่บังคับ กับลำดับกลุ่มวิชาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป
หลักร้อย	แสดง	ชั้นปีที่เรียน
หลักสิบและหลักหน่วย	แสดง	ลำดับวิชา

3.2.2 รายวิชาตามโครงสร้างหลักสูตร

ก) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เรียนไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากรายวิชาในกลุ่มสาระต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

(1) กลุ่มสาระที่ 1 การคิดและการแก้ปัญหา

เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
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	ศาสตร์พระราชาเพื่อการบูรณาการที่ยั่งยืน 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)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
000 1112	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิตและสังคม Science and Technology for Quality of Life and Society	3(3-0-6)
000 1113	ความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เพื่อการดำรงชีวิต 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)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
000 2101	องค์รวมแห่งชีวิต Holistic Approaches to Life	3(3-0-6)
000 2102	มนุษย์สัมพันธ์และการพัฒนาบุคลิกภาพ 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)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
000 2110	วิถีชีวิตที่ยั่งยืน Sustainable Lifestyles	3(3-0-6)
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-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
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	น(ท-ป-อ)
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-ศึกษาด้วยตนเอง)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(ท-ป-อ)
000 4101	เทคโนโลยีการสื่อสารกับมนุษย์ Communication Technology and Human	3(3-0-6)
000 4102	เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อชีวิตวิถีใหม่ Digital Technology and Artificial Intelligence for the New Normal	3(2-2-6)
000 4103	ความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ Cyber Security	3(3-0-6)
000 4104	สารสนเทศดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ Digital Information and Artificial Intelligence	3(3-0-6)

- ข) หมวดวิชาเฉพาะ เรียนไม่น้อยกว่า 91 หน่วยกิต
 หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาต้องเรียนหมวดวิชาเฉพาะ จำแนกเป็น 4 กลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้
- (1) กลุ่มวิชาแกน เรียนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต
จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	น(ท-ป-อ)
121 1101	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล Mathematics for Digital Technology	3(2-2-5)
121 1102	สถิติสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล Statistics for digital technology	3(2-2-5)
121 1203	เทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐาน Basic digital technology	3(2-2-5)

- (2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน เรียนไม่น้อยกว่า 75 หน่วยกิต
- (2.1) กลุ่มวิชาบังคับ เรียนไม่น้อยกว่า 60 หน่วยกิต
จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	น(ท-ป-อ)
121 2101	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Computer Programming	3(2-2-5)
121 2102	ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น Introduction to Artificial Intelligence	3(2-2-5)
121 2103	เทคโนโลยีเว็บและแอปพลิเคชัน Web and Application Technology	3(2-2-5)
121 2104	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงปลอดภัย Computer Networks and Security	3(2-2-5)
121 2205	การจัดการระบบฐานข้อมูล Database System Management	3(2-2-5)
121 2206	วิทยาการข้อมูลเบื้องต้น Introduction to Data Science	3(2-2-5)

121 2207	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมธุรกิจ Digital Technology and Business Innovation	3(2-2-5)
121 2208	การวิเคราะห์และออกแบบระบบนวัตกรรมดิจิทัล Digital Innovation Design and Analysis	3(2-2-5)
121 2309	การออกแบบระบบอัจฉริยะ Intelligent Systems Design	3(2-2-5)
121 2310	การสร้างเนื้อหาดิจิทัลและมัลติมีเดีย Digital content and multimedia creation	3(2-2-5)
121 2311	การบริหารโครงการเทคโนโลยีดิจิทัล Digital Project Management	3(2-2-5)
121 2312	เทคโนโลยีบนคลาวด์ Cloud Technology	3(2-2-5)
121 2313	เทคโนโลยีธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ดิจิทัล Digital Electronic Business Technology	3(2-2-5)
121 2314	การสื่อสารทางวิชาชีพเทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Professional Communication	3(2-2-5)
121 2315	การประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ด้านธุรกิจดิจิทัล Artificial intelligence applications in digital business	3(2-2-5)
121 2416	อินเทอร์เน็ตสรรพสิ่งสำหรับธุรกิจดิจิทัล internet of Things for Business Digital	3(2-2-5)
121 2417	จริยธรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Ethics	3(2-2-5)
121 2418	การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล Digital Entrepreneurship	3(2-2-5)
121 2419	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล English for Digital Technology	3(2-2-5)
121 2420	สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Seminar	3(1-4-9)

(2.2) กลุ่มวิชาเลือกทางเทคโนโลยีดิจิทัล

เรียนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต
จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	น(ท-ป-อ)
121 2421	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ Application Development for Mobile Devices	3(2-2-5)
121 2422	ปฏิบัติการโปรแกรมภาษาจาวา Java Programming Workshop	3(2-2-5)
121 2423	การออกแบบกราฟิกบนคอมพิวเตอร์ Computer Graphic Design	3(2-2-5)
121 2424	การสร้างสื่อดิจิทัล Digital Media Production	3(2-2-5)
121 2425	เทคโนโลยีเว็บเซอร์วิส Web Services Technology	3(2-2-5)
121 2426	การบริหารบริการเทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Service Management	3(2-2-5)
121 2427	ปฏิบัติการการโปรแกรมฐานข้อมูล Database Programming Workshop	3(2-2-5)
121 2428	ปฏิบัติการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ฐานข้อมูลบนเว็บ Web Database Application Development Workshop	3(2-2-5)
121 2429	ปฏิบัติการสถาปัตยกรรมและการบริหารฐานข้อมูล Database Architecture and Administration Workshop	3(2-2-5)
121 2430	ปฏิบัติการเครือข่ายในสำนักงาน Office Networking Workshop	3(2-2-5)
121 2431	ปฏิบัติการการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปในสำนักงาน Office Package Workshop	3(2-2-5)

121 2432	สถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการ Computer Architecture and Operating System	3(2-2-5)
121 2433	ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Research Methodology	3(2-2-5)
121 2434	การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีดิจิทัล 1 Specialized study in digital technology 1	3(2-2-5)
121 2435	การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีดิจิทัล 2 Specialized study in digital technology 2	3(2-2-5)
121 2436	การศึกษาเฉพาะเรื่องทางเทคโนโลยีดิจิทัล 3 Specialized study in digital technology 3	3(2-2-5)

(3) กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพหรือสหกิจศึกษา เรียนไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต

โดยให้นักศึกษาเลือกเพียง 1 แผนการเรียน ระหว่างแผนการเรียนฝึกประสบการณ์การวิชาชีพ ประกอบด้วยวิชา 121 3401 โครงการงานเทคโนโลยีดิจิทัล , 121 3402 การเตรียมความพร้อมก่อนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และ 121 3403 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล รวมจำนวน 7 หน่วยกิต หรือแผนการเรียนสหกิจศึกษา ประกอบด้วยวิชา 121 3404 การเตรียมสหกิจศึกษาทางเทคโนโลยีดิจิทัล และ 121 3405 สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล รวมจำนวน 7 หน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

แผนการเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	น(ท-ป-อ)
121 3401	โครงการงานเทคโนโลยีดิจิทัล Digital technology Project	3(0-6-12)
121 3402	การเตรียมความพร้อมก่อนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Pre-Professional Internship Preparation	1(0-2-4)
121 3403	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล Internship in Digital technology	3(450)

แผนการเรียนสหกิจ

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	น(ท-ป-อ)
121 3404	การเตรียมสหกิจศึกษาทางเทคโนโลยีดิจิทัล Pre-Cooperative Education in Digital Technology	1(0-2-4)
121 3405	สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล Digital Technology Cooperative Education	6(560)

ค) หมวดวิชาเลือกเสรี

เรียนไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

หลักสูตรกำหนดให้ผู้เรียน เลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยเปิดสอน ทั้งนี้ โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียน ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

4. แผนการเรียนตามหลักสูตร

หลักสูตรกำหนดแผนการเรียนตามหลักสูตรในระบบทวิภาค จำแนกออกเป็น 4 ชั้นปีการศึกษา ชั้นปีการศึกษาระยะ 2 ภาคเรียน ปรากฏเป็นรายละเอียดของแผนการเรียน ดังต่อไปนี้

แผนการเรียน
ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		น(ท-ป-อ)
000 XXXX	กลุ่มการคิดและการแก้ปัญหา 1	3(x-x-x)
000 XXXX	กลุ่มการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น 1	3(x-x-x)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		
2.1 กลุ่มวิชาแกน		
121 1101	คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
121 1102	สถิติสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
121 2101	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
121 2102	ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น	3(2-2-5)
รวม		18

แผนการเรียน
ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		น(ท-ป-อ)
000 XXXX	กลุ่มการสื่อสารระหว่างบุคคล 1	3(x-x-x)
000 XXXX	กลุ่มการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ 1	3(x-x-x)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		
2.1 กลุ่มวิชาแกน		
121 1203	เทคโนโลยีดิจิทัลพื้นฐาน	3(2-2-5)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
121 2103	เทคโนโลยีเว็บและแอปพลิเคชัน	3(2-2-5)
121 2204	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความมั่นคงปลอดภัย	3(2-2-5)
121 2205	การจัดการระบบฐานข้อมูล	3(3-2-5)
รวม		18

แผนการเรียน
ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		น(ท-ป-อ)
000 XXXX	กลุ่มการคิดและการแก้ปัญหา 2	3(x-x-x)
000 XXXX	กลุ่มการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น 2	3(x-x-x)
2) หมวดวิชาเฉพาะ		
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
121 2206	วิทยาการข้อมูลเบื้องต้น	3(2-2-5)
121 2207	เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมธุรกิจ	3(2-2-5)
121 2208	การวิเคราะห์และออกแบบระบบนวัตกรรมดิจิทัล	3(2-2-5)
121 2309	การออกแบบระบบอัจฉริยะ	3(2-2-5)
รวม		18

แผนการเรียน
 ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
1)หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		น(ท-ป-อ)
000 XXXX	กลุ่มการสื่อสารระหว่างบุคคล 2	3(x-x-x)
000 XXXX	กลุ่มการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ 2	3(x-x-x)
2) หมวดวิชาเฉพาะ		
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
121 2310	การสร้างเนื้อหาดิจิทัลและมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
121 2311	การบริหารโครงการเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
121 2312	เทคโนโลยีบนคลาวด์	3(2-2-5)
121 2313	เทคโนโลยีธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ดิจิทัล	3(2-2-5)
รวม		18

แผนการเรียน
 ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
121 2314	การสื่อสารทางวิชาชีพเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
121 2315	การประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ด้านธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
121 2416	อินเทอร์เน็ตสรรพสิ่งสำหรับธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
121 2417	จริยธรรมทางเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
121 2418	การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล	3(2-2-5)
121 24XX	วิชาเลือก 1	3(2-2-5)
รวม		18

แผนการเรียน
ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะตาม		
121 2419	ภาษาอังกฤษสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
121 24XX	วิชาเลือก 2	3(2-2-5)
121 24XX	วิชาเลือก 3	3(2-2-5)
121 24XX	วิชาเลือก 4	3(2-2-5)
3. หมวดวิชาเลือกเสรี		
XXX XXXX	วิชาเลือกเสรี 1	3(x-x-x)
XXX XXXX	วิชาเลือกเสรี 2	3(x-x-x)
รวม		18

แผนการเรียนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะตาม		
121 24XX	วิชาเลือก 5	3(2-2-5)
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ		
121 3401	โครงการเทคโนโลยีดิจิทัล	3(0-6-12)
121 3402	การเตรียมความพร้อมก่อนฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	1(0-2-4)
รวม		7

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
121 2420	สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัล	3(1-4-9)
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		
121 3403	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีดิจิทัล	3(450)
รวม		6

แผนการเรียนสหกิจศึกษา

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
121 24XX	วิชาเลือก 5	3(2-2-5)
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		
121 3404	การเตรียมสหกิจศึกษาทางเทคโนโลยีดิจิทัล	1(0-2-4)
รวม		4

แผนการเรียน

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ		น(ท-ป-อ)
2.2 กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน		
121 2420	สัมมนาเทคโนโลยีดิจิทัล	3(1-4-9)
2.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ และวิชาชีพ		
121 3405	สหกิจศึกษาทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	6(560)
รวม		9