



แบบเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

แบบเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

ตอนที่ 1 รายละเอียดเบื้องต้น

1.1 ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Information Technology

1.2 ชื่อปริญญา

ภาษาไทย ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)

ชื่อย่อ : วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)

ภาษาอังกฤษ ชื่อเต็ม : Bachelor of Science (Information Technology)

ชื่อย่อ : B.S. (Information Technology)

1.3 ประเภทของหลักสูตร

เป็นหลักสูตรปริญญาตรีหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

1.4 ลักษณะหลักสูตร

หลักสูตรปกติ

1.5 รูปแบบการจัดการศึกษา

การศึกษาแบบ การศึกษาแบบเต็มเวลา

1.6 สภาวิชาชีพเกี่ยวข้องกับการอนุมัติ หรือเห็นชอบหลักสูตร

ไม่มีสภาวิชาชีพเกี่ยวข้อง

มี และสภาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง คือ [โปรดระบุ]

1.7 หลักสูตรนี้ครบรอบการปรับปรุง พ.ศ. 2570

1.8 กำหนดการเปิดสอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2570

1.9 ความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น

1.9.1 หลักสูตรนี้จะมีความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นในมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี หน่วยงานดังกล่าว ได้แก่

1) สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ให้ความร่วมมือในลักษณะเป็นแหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพภายใน และใช้ทรัพยากรห้องปฏิบัติการร่วมกัน

2) ศูนย์ภาษา

ให้ความร่วมมือในลักษณะพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเชิงเทคนิคสำหรับนักศึกษาตามเกณฑ์ PLO

3) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ความร่วมมือด้านพื้นฐานศิลปะและการออกแบบดิจิทัล (รองรับกลุ่มวิชาแอนิเมชัน)

1.9.2 หลักสูตรนี้มีความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี หน่วยงานดังกล่าวได้แก่

1) บริษัท/หน่วยงานด้าน IT, Software Development และ Digital Media

รับนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา เพื่อตอบโจทย์ PLOs และเป็นผู้ประเมินหลักสูตร (Stakeholder) (ตาม VRUNESS-AUNQA)

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

- **รายละเอียดความร่วมมือ:** บันทึกข้อตกลงความร่วมมือทางกิจกรรมและวิชาการ (MOU) ระหว่างคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กับบริษัท เอส พี วี ไอ จำกัด (มหาชน) เพื่อสนับสนุนด้านการศึกษาและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

2) สถาบันฝึกอบรม/ผู้ให้บริการ Cloud Computing (เช่น AWS, Microsoft)

จัดหลักสูตรระยะสั้น/สอบ Certifications ด้าน AI, Cloud, และ Cybersecurity (เพื่ออุดช่องว่างทักษะตามผลสำรวจ)

บริษัท กูเกิล ประเทศไทย Google Thailand

รายละเอียดความร่วมมือ: ในการใช้โปรแกรมและการอบรม หลักสูตรระยะสั้น Google for Education

บริษัท ไมโครซอฟ ประเทศไทย Microsoft Thailand

รายละเอียดความร่วมมือ: ในการใช้โปรแกรมและการอบรม หลักสูตรระยะสั้น/สอบ Certifications

ตอนที่ 2 หลักการและเหตุผลในการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

2.1 หลักการและเหตุผลในการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความจำเป็นต้องปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และเพื่อยกระดับคุณภาพตามแนวทาง AUN-QA (Criteria 10: Monitoring and Review) โดยมีเหตุผลหลักดังนี้

2.1.1 การยกระดับคุณภาพตามแนวทาง AUN-QA และกระบวนการ CQI

การปรับปรุงหลักสูตรนี้เป็นไปตาม เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และมุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพตามแนวทาง AUN-QA โดยเฉพาะใน **Criteria 10: Monitoring and Review** ซึ่งต้องแสดงให้เห็นถึงกลไกการทบทวนและปรับปรุง (Review and Revision Mechanism)

2.1.1.1 ความพึงพอใจต่อบัณฑิตโดยรวมอยู่ในระดับสูง

Evidence-Based Curriculum Revision หลักสูตรใช้ผลการสำรวจผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder-AUNQA Report) จำนวน 172 ราย เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ (Empirical Evidence) ในการระบุจุดอ่อน (Gap Analysis) และกำหนดทิศทางการปรับปรุง จากผลการสำรวจผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย พบว่า มีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงการบูรณาการทักษะดิจิทัลสมัยใหม่ (AI, Cloud Computing, Big Data) ให้มีความเข้มข้นยิ่งขึ้นในกลุ่มวิชาเฉพาะ (สะท้อนจากคะแนนเฉลี่ยที่ยังไม่ถึง 5 ในประเด็น "การบูรณาการทักษะดิจิทัลสมัยใหม่")

2.1.1.2 การปรับปรุงนี้จึงเป็นไปตามกระบวนการ Continuous Quality Improvement (CQI)

Gap Analysis และ Targeted Skills Development ถึงแม้ความพึงพอใจต่อบัณฑิตโดยรวมจะอยู่ในระดับสูง แต่ผลการสำรวจชี้ให้เห็น ช่องว่างทางทักษะเชิงลึก (Gap) ในประเด็น "การบูรณาการทักษะดิจิทัลสมัยใหม่" (Modern Digital Skills) ดังนั้น การปรับปรุงจึงมุ่งเน้นการบูรณาการเนื้อหา **AI, Cloud Computing, และ Big Data** ให้เข้มข้นขึ้นในกลุ่มวิชาเฉพาะ (PLO 6, PLO 7) ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามวงจร **Continuous Quality Improvement (CQI)** อย่างเป็นระบบ เพื่ออุดช่องว่างทางทักษะเชิงลึก (Gap Analysis) และตอบสนองต่อความต้องการของภาคเอกชนและภาครัฐให้ดียิ่งขึ้น

2.1.2 การรองรับความหลากหลายของตลาดแรงงาน (2 กลุ่มวิชา)

เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของบัณฑิตและรองรับความต้องการที่หลากหลายของตลาดงานในยุค Digital Transformation หลักสูตรจึงปรับโครงสร้างเป็น 2 กลุ่มวิชา (Tracks) ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ซึ่งมอบ **ความยืดหยุ่นสูง (High Flexibility)** ให้นักศึกษาสามารถเลือกความเชี่ยวชาญเฉพาะทางได้ตั้งแต่ชั้นปีที่ 2 ภายใต้ชื่อปริญญาเดียวกัน เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานที่หลากหลาย หลักสูตรจึงปรับโครงสร้างให้ชัดเจนขึ้นเป็น 2 กลุ่มวิชาเฉพาะ ได้แก่

| กลุ่มวิชา | ลักษณะบัณฑิตที่ผลิต (Focus) | เทคโนโลยีหลัก (Hard Skills Focus) |
|--|--|--|
| กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) | บัณฑิตสาย Hard-Tech (เน้นทักษะเชิงลึก) | เน้นทักษะเชิงลึกด้าน AI (Artificial Intelligence), Cloud Computing, และ Cybersecurity เพื่อผลิตบัณฑิตสาย Hard-Tech |

| กลุ่มวิชา | ลักษณะบัณฑิตที่ผลิต (Focus) | เทคโนโลยีหลัก (Hard Skills Focus) |
|--|---|--|
| กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media) | บัณฑิตสาย Creative-Tech (เน้นการสร้างสรรค์สื่อ) | เน้นทักษะด้านสื่อสร้างสรรค์, การสร้างคอนเทนต์, และเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (เช่น AR/VR) เพื่อผลิตบัณฑิตสาย Creative-Tech |

การออกแบบนี้เป็นการแปลง "ความท้าทาย" (Disruption) ให้เป็น "โอกาส" ในการสร้างบัณฑิตเฉพาะทางตามสโลแกนของหลักสูตร

2.1.3. การผนวกอัตลักษณ์ VRUNESS สู่อุตสาหกรรมเมืองดิจิทัล

การปรับปรุงนี้ยังคงมุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตตามปรัชญา VRUNESS (คุณธรรม จริยธรรม จิตอาสา และความรับผิดชอบต่อสังคม) และคติพจน์ "ทุกการเปลี่ยนแปลง คือโอกาส" โดยการบูรณาการเนื้อหาด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาท้องถิ่นให้เข้ากับทั้งสองกลุ่มวิชา หลักสูตรได้บูรณาการปรัชญา VRUNESS เข้ากับผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) อย่างเป็นระบบ

- **เน้น Digital Citizen** หลักสูตรมุ่งเน้นการสร้างบัณฑิตที่เป็น พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยกำหนดให้ จริยธรรมเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้หลัก (PLO 4) และมีการบูรณาการความรู้ด้านกฎหมายและจรรยาบรรณดิจิทัล
- **Problem-Based Learning (PBL)** มีการใช้กลยุทธ์ PBL และมีรายวิชาเฉพาะที่เน้นการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (เช่น SIT333: การเรียนรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้ปัญหาเป็นสำคัญ) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มี KSEC (Knowledge, Skills, Ethics, Competencies) ครบถ้วน และใช้ทักษะ IT ในการพัฒนาท้องถิ่น (Local Development) ซึ่งเป็นจุดแข็งและอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

การปรับปรุงนี้จึงไม่เพียงแต่ตอบโจทย์ด้านเทคนิค (Hard Skills) เท่านั้น แต่ยังตอบโจทย์ด้านจริยธรรม (Ethics) และสังคม (Social Responsibility) อย่างเข้มข้น ซึ่งเป็นความแตกต่างที่สำคัญเมื่อเทียบกับหลักสูตรอื่นส่วนใหญ่ที่มุ่งเน้นการผลิตเพื่ออุตสาหกรรมในภาพรวม

2.2 หลักสูตรลักษณะนี้มีเปิดสอนอยู่แล้วที่มหาวิทยาลัยอื่นในประเทศไทย ได้แก่ (อยากให้เพิ่มเติมเป็นรายชื่อของแต่ละมหาวิทยาลัย)

2.2.1 กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ วิทยาการคอมพิวเตอร์ประยุกต์ (เน้น AI/Data Science) เช่นตารางดังต่อไปนี้

| ลำดับ | ชื่อหลักสูตร/สาขาวิชา (โดยประมาณ) | คณะ/วิทยาลัย | ชื่อมหาวิทยาลัย | ลักษณะที่เปิดสอน (Focus Keywords) |
|-------|---|--|--|--|
| 1 | วศ.บ. สาขาวิศวกรรม ปัญญาประดิษฐ์และ วิทยาการข้อมูล | คณะ วิศวกรรมศาสตร์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย | AI และ Robotics, วิศวกรรมปัญญาประดิษฐ์ |
| 2 | วศ.บ. สาขาวิศวกรรม คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี ดิจิทัล | คณะ วิศวกรรมศาสตร์ | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ | Computer Engineering และ Digital Technology, มีวิชาเลือก AI |
| 3 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะเทคโนโลยี สารสนเทศ | ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี (KMUTT) | เน้นความรู้พื้นฐานไอทีเชิง ลึกตามสายอาชีพ |
| 4 | วท.บ. สาขาวิทยาการ คอมพิวเตอร์ (มุ่งเน้น วิทยาการข้อมูล) | คณะวิทยาศาสตร์ | มหาวิทยาลัยนเรศวร | วิทยาการข้อมูลและการ เรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) |
| 5 | วท.บ. สาขาปัญญาประดิษฐ์ (AI) | วิทยาลัยการ คอมพิวเตอร์ | มหาวิทยาลัยขอนแก่น (KKU) | หลักสูตรเฉพาะทาง ปัญญาประดิษฐ์ |
| 6 | วท.บ. สาขาความมั่นคง ปลอดภัยไซเบอร์ | วิทยาลัยการ คอมพิวเตอร์ | มหาวิทยาลัยขอนแก่น (KKU) | หลักสูตรเฉพาะทางด้าน Cybersecurity |
| 7 | วท.บ. สาขาวิทยาการและ เทคโนโลยีดิจิทัล | คณะเทคโนโลยี สารสนเทศและการ สื่อสาร | มหาวิทยาลัยมหิดล | Digital Science and Technology, ร่วมมือ ภาคอุตสาหกรรม |
| 8 | วศ.บ. สาขาวิศวกรรม ปัญญาประดิษฐ์และ วิทยาการข้อมูล | คณะ วิศวกรรมศาสตร์ | มหาวิทยาลัยกรุงเทพ | หลักสูตรวิศวกรรม AI และ Data Science ที่ รับรองโดยสภาวิศวกร |
| 9 | วท.บ. สาขาวิทยาการ คอมพิวเตอร์ (มุ่งเน้น วิทยาการข้อมูลและความ มั่นคงปลอดภัยไซเบอร์) | คณะเทคโนโลยี สารสนเทศและ นวัตกรรม | มหาวิทยาลัยกรุงเทพ | Data Science และ Cybersecurity |
| 10 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศและ ปัญญาประดิษฐ์ | วิทยาลัย วิศวกรรมศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต (DPU) | ขับเคลื่อนธุรกิจด้วย Data Science และ AI/IT |
| 11 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร | คณะวิทยาศาสตร์ | มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (UTCC) | การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลกับธุรกิจ |

| ลำดับ | ชื่อหลักสูตร/สาขาวิชา (โดยประมาณ) | คณะ/วิทยาลัย | ชื่อมหาวิทยาลัย | ลักษณะที่เปิดสอน (Focus Keywords) |
|-------|--|--------------------------------|--|---|
| 12 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะเทคโนโลยี สารสนเทศ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม | การพัฒนาโมบาย แอปพลิเคชัน และ วิทยาการคอมพิวเตอร์ ประยุกต์ |
| 13 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์ | มหาวิทยาลัยรังสิต | เน้นวิทยาการคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ |
| 14 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรธานี (UDRU) | นักวิเคราะห์ระบบ, ผู้ดูแล ระบบฐานข้อมูล/เครือข่าย |
| 15 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครปฐม (NPRU) | ปรับปรุงหลักสูตรเพื่อ ศตวรรษที่ 21 |
| 16 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี | ม.ราชภัฏพระนคร (PNRU) | อ้างอิงมาตรฐานสากล (IEEE, ACM) มุ่งเน้น IT 4.0 |
| 17 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีดิจิทัล (วิชาเอกเทคโนโลยี สารสนเทศ) | คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (PKRU) | ผู้ดูแลระบบเครือข่าย/ไอ ที, การตลาดดิจิทัล |
| 18 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะเทคโนโลยี สารสนเทศ | ม.เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (RMUTT) | IT โดยตรง |
| 19 | วท.บ. สาขาวิทยาการ คอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (ABAC) | เน้นวิทยาการคอมพิวเตอร์ |
| 20 | วท.บ. สาขาวิทยาการ คอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์ | มหาวิทยาลัยพายัพ | เน้นวิทยาการคอมพิวเตอร์ |
| 21 | วท.บ. สาขาวิทยาการ คอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิม พระเกียรติ | เน้นวิทยาการคอมพิวเตอร์ |

2.2.2 กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชัน หรือ เทคโนโลยีมีเดียดิจิทัล เช่น
มหาวิทยาลัยตามตารางดังต่อไปนี้

| ลำดับ | ชื่อหลักสูตร/สาขาวิชา (โดยประมาณ) | คณะ/วิทยาลัย | ชื่อมหาวิทยาลัย | ลักษณะที่เปิดสอน (Focus Keywords) |
|-------|--|---|--|---|
| 1 | ศป.บ. สาขาภาพยนตร์ และดิจิทัลมีเดีย | คณะสถาปัตยกรรม ศาสตร์ | ส.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง | Film & Digital Media |
| 2 | วท.บ. สาขาคอมพิวเตอร์ แอนิเมชันและวิชวลเอฟ เฟกต์ | คณะดิจิทัลมีเดีย | มหาวิทยาลัยศรีปทุม | Computer Animation และ Visual Effects (VFX) |
| 3 | วท.บ. สาขามัลติมีเดีย แอนิเมชัน | คณะเทคโนโลยี สารสนเทศ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขต ชลบุรี | Multimedia Animation |
| 4 | วท.บ. สาขาแอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟกต์ | วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU) | 2D/3D Animation และ Visual Effects |
| 5 | วท.บ. สาขาอินเทอร์แอก ทีฟมัลติมีเดียแอนิเมชัน และเกม | สำนักวิชาสารสนเทศ ศาสตร์ | มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | Interactive Multimedia, Animation และ Games |
| 6 | วท.บ. สาขาแอนิเมชัน และสื่อสร้างสรรค์ | คณะเทคโนโลยี สารสนเทศ | มหาวิทยาลัยสยาม | Animation และ Creative Media |
| 7 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและการสร้าง ภาพเคลื่อนไหว | สำนักวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ | มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง | Multimedia Technology และ Animation |
| 8 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี ดิจิทัลมัลติมีเดียอาร์ต | คณะเทคโนโลยี สารสนเทศ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหา นคร (MUT) | Digital Multimedia Arts and Technology |
| 9 | ศป.บ. สาขาภาพยนตร์ และดิจิทัลมีเดีย | คณะดิจิทัลมีเดียและ ศิลปะภาพยนตร์ | มหาวิทยาลัยกรุงเทพ | สื่อดิจิทัล, Digital Media, อุปกรณ์และ สตูดิโอเทียบเท่า อุตสาหกรรม |
| 10 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี | เน้น Multimedia และ Animation ประยุกต์ |
| 11 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย | คณะเทคโนโลยี สื่อสารมวลชน | ม.เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (RMUTT) | เน้นเทคโนโลยีมัลติมีเดีย |
| 12 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศเพื่อการ ออกแบบ | คณะเทคโนโลยี สารสนเทศและการ สื่อสาร | มหาวิทยาลัยศิลปากร | IT เพื่อการออกแบบ |
| 13 | ศป.บ. สาขานิเทศศิลป์ | คณะมัณฑนศิลป์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร | Multimedia Design |

| ลำดับ | ชื่อหลักสูตร/สาขาวิชา (โดยประมาณ) | คณะ/วิทยาลัย | ชื่อมหาวิทยาลัย | ลักษณะที่เปิดสอน (Focus Keywords) |
|-------|--|--|--|--|
| 14 | วท.บ. สาขาคอมพิวเตอร์ แอนิเมชัน | คณะวิทยาการ สารสนเทศ | มหาวิทยาลัยมหาสารคาม | Computer Animation |
| 15 | วท.บ. สาขาวิศวกรรม คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และเกม | คณะอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏภาพสินธุ์ | Computer Animation และ Game Engineering |
| 16 | วท.บ. สาขามัลติมีเดีย แอนิเมชัน | คณะวิทยาการ คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศ | มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุบลราชธานี | Multimedia Animation (ในกลุ่มราชภัฏ) |
| 17 | ศป.บ. สาขาแอนิเมชัน | วิทยาลัยนวัตกรรม สื่อสารสังคม | มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว) | สื่อสร้างสรรค์ |
| 18 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน | คณะบัญชี ธุรกิจและ มัลติมีเดีย | มหาวิทยาลัยคริสเตียน | Multimedia และ Animation |
| 19 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศและการ สื่อสาร | คณะวิทยาศาสตร์ | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ | เน้น ICT (มีวิชาเลือกด้าน สื่อดิจิทัล) |
| 20 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สื่อสารมวลชน | คณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ | เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน |
| 21 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม | มีการเน้นด้านมัลติมีเดีย |
| 22 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ เจ้าพระยา | มีการเน้นด้านมัลติมีเดีย |

จากตารางเปรียบเทียบ หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2570) ของเรามีความโดดเด่น ดังนี้

1. การรวม 2 กลุ่มความเชี่ยวชาญสูงในหลักสูตรเดียว หลักสูตรของเรามีความยืดหยุ่นสูงในการรวมทักษะ Hard-Tech (AI/Cloud/Cyber) และ Creative-Tech (Animation/Digital Media) เข้าด้วยกัน ภายใต้อุปริญญา IT เดียวกัน ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่สามารถดึงดูดนักศึกษาที่มีความสนใจต่างกันได้กว้างขวาง
2. การเน้นอัตลักษณ์ท้องถิ่นและ VRUNESS มีการบูรณาการ PLO 4 (จริยธรรม/พลเมืองดิจิทัล) และพันธกิจ VRUNESS เข้ากับการประยุกต์ใช้ IT เพื่อ การพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งเป็นจุดยืนที่ชัดเจนแตกต่างจาก หลักสูตรคู่แข่งส่วนใหญ่ที่มุ่งเน้นการผลิตเพื่อภาคอุตสาหกรรมขนาดใหญ่โดยตรง

2.2.3 หลักสูตรใกล้เคียงในกลุ่มราชภัฏ

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยอื่นในกลุ่มราชภัฏที่เน้นการพัฒนาท้องถิ่น

2.2.3.1. กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track)

กลุ่มนี้เป็นหลักสูตรสาย IT/CS/Data Science ที่เน้นทักษะเชิงลึก ซึ่งหลักสูตรของเรามีจุดเน้นพิเศษด้าน AI, Cloud และ Cybersecurity ควบคู่กับพันธกิจ VRUNESS

| ลำดับ | ชื่อหลักสูตร/สาขาวิชา | คณะ/วิทยาลัย | มหาวิทยาลัยราชภัฏ | ลักษณะที่เปิดสอน (Focus Keywords) |
|-------|---|----------------------------|----------------------------------|---|
| 1 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี (UDRU) | นักวิเคราะห์ระบบ, ผู้ดูแลระบบฐานข้อมูล/เครือข่าย |
| 2 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีดิจิทัล (วิชาเอก IT) | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (PKRU) | ผู้ดูแลระบบเครือข่าย/ไอที, นักพัฒนาเว็บไซต์ |
| 3 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (NPRU) | เทคโนโลยีสารสนเทศทั่วไป, ปรับปรุงหลักสูตรเพื่อศตวรรษที่ 21 |
| 4 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร (PNRU) | IT 4.0, เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ |
| 5 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา | มีกลุ่มวิชาเลือกด้าน Data Science และ Business Intelligence |
| 6 | วท.บ. สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ | Computer Science และการพัฒนาซอฟต์แวร์ |
| 7 | วท.บ. สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม | เน้นการเขียนโปรแกรมและการวิเคราะห์ระบบ |
| 8 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ | เน้น IT เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นและธุรกิจ |
| 9 | วท.บ. สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี | Computer Science |
| 10 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี | IT |
| 11 | วท.บ. สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี | Computer Science |

| ลำดับ | ชื่อหลักสูตร/สาขาวิชา | คณะ/วิทยาลัย | มหาวิทยาลัยราชภัฏ | ลักษณะที่เปิดสอน (Focus Keywords) |
|-------|-------------------------------|----------------------------|---------------------------------|---|
| 12 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี | มีกลุ่มวิชาเลือกด้านระบบฐานข้อมูลและเครือข่าย |
| 13 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ | IT |
| 14 | วท.บ. สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา | Computer Science |
| 15 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง | IT |
| 16 | วท.บ. สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง | Computer Science |
| 17 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร | IT |
| 18 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ | มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี | IT |
| 19 | วท.บ. สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ | Computer Science |
| 20 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา | IT |
| 21 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ | คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม | มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี | IT |
| 22 | วท.บ. สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ | คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช | Computer Science |

หมายเหตุ: ส่วนใหญ่ในกลุ่มราชภัฏจะใช้ชื่อหลักสูตร **เทคโนโลยีสารสนเทศ (IT)** หรือ **วิทยาการคอมพิวเตอร์ (CS)** เป็นหลัก การเน้นทักษะเชิงลึกด้าน AI/Cloud/Cyber ในวิชาเฉพาะที่เข้มข้น และการเน้น Digital Citizen/VRUNESS ของเรา จึงเป็นจุดที่แตกต่างและสร้างความได้เปรียบ

2.2.3.2 กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media Track)

กลุ่มนี้เป็นหลักสูตรที่เน้นทักษะการสร้างสรรคสื่อดิจิทัล ซึ่งหลักสูตรของเราเปิดสอนควบคู่กับ Hard-Tech ภายใต้อุปริญญาเดียวกัน

| ลำดับ | ชื่อหลักสูตร/สาขาวิชา | คณะ/วิทยาลัย | มหาวิทยาลัยราชภัฏ | ลักษณะที่เปิดสอน (Focus Keywords) |
|-------|--|--|--|--|
| 1 | วท.บ. สาขามัลติมีเดีย แอนิเมชัน | คณะวิทยาการ คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศ | มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุบลราชธานี (UBRU) | Multimedia Animation |
| 2 | วท.บ. สาขาวิศวกรรม คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และเกม | คณะอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏ กาฬสินธุ์ (KSU) | Animation และ Game Engineering |
| 3 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนสุนันทา | เน้นการสร้างสรรค์สื่อ มัลติมีเดีย |
| 4 | วท.บ. สาขานวัตกรรม ดิจิทัลเพื่อธุรกิจ | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ จันทระเกษม | มีการเน้นด้าน Digital Media และการสร้างคอนเทนต์ |
| 5 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศและดิจิทัล มีเดีย | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย | IT และ Digital Media |
| 6 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ เลย | Multimedia Technology |
| 7 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศและสื่อสาร | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครราชสีมา | IT และ Communication (มี วิชาเลือกด้านสื่อ) |
| 8 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ เทพสตรี | Multimedia Technology |
| 9 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบูรณ์ | Multimedia Technology |
| 10 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จเจ้าพระยา | มีการเน้นด้านมัลติมีเดีย |
| 11 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ ชัยภูมิ | มีกลุ่มวิชาเลือกด้าน Digital Media |
| 12 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ ราชนครินทร์ | มีกลุ่มวิชาเลือกด้าน Digital Media |
| 13 | วท.บ. สาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ | คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี | มหาวิทยาลัยราชภัฏ รำไพพรรณี | มีกลุ่มวิชาเลือกด้าน Digital Media |

หมายเหตุ: หลักสูตรส่วนใหญ่ในกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏที่เน้นสื่อสร้างสรรค์มักจะใช้ชื่อ **มัลติมีเดีย** หรือเป็นส่วนหนึ่งของวิชาเลือกในหลักสูตร IT/CS การเปิดกลุ่มวิชา **แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย** ที่เข้มข้นโดยเฉพาะ ภายใต้หลักสูตร IT เดียวกันของเรา จึงเป็นความยืดหยุ่นและจุดเน้นที่แตกต่างจากหลักสูตรอื่น

โดยรวมแล้วในกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีหลักสูตรที่เปิดสอนลักษณะใกล้เคียงกับทั้งสองกลุ่มวิชาของเรามากกว่า 35 แห่ง ซึ่งยืนยันว่าหลักสูตรของเรามีความสอดคล้องกับแนวทางการผลิตบัณฑิตในกลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏ แต่มีจุดเด่นในเรื่อง **ความยืดหยุ่นภายใต้ร่มหลักสูตรเดียว** และ **การเน้น Digital Citizen/VRUNESS** ที่เป็นเอกลักษณ์ของเรา

2.3 หลักสูตรที่เสนอพัฒนา/ปรับปรุงนี้แตกต่างกับหลักสูตรดังกล่าวในประเด็นสำคัญ คือ

2.3.1 ความยืดหยุ่นภายใต้ร่มหลักสูตรเดียว

หลักสูตรของเรามีความยืดหยุ่นสูง โดยเปิดสอน 2 กลุ่มวิชาที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน (Digital Technology และ Animation & Digital Media) ทำให้นักศึกษาสามารถเลือกความเชี่ยวชาญที่สอดคล้องกับความถนัดของตนเองได้ ตั้งแต่ชั้นปีที่ 2 ภายใต้ชื่อปริญญาเดียวกัน

2.3.2 การเน้น Digital Citizen และ VRUNESS

หลักสูตรมีการบูรณาการปรัชญา **VRUNESS** เข้ากับผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) อย่างเป็นระบบ โดยเน้นการสร้างบัณฑิตที่เป็น **พลเมืองดิจิทัล** ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และใช้ทักษะ IT ในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาท้องถิ่น ซึ่งเป็นจุดแข็งและอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ

2.3.3 การตอบสนองต่อ Feedback (CQI Loop)

หลักสูตรใช้ **Stakeholder Survey (AUN-QA)** เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการปรับโครงสร้างและเนื้อหาวิชาอย่างต่อเนื่อง (Criteria 11) ทำให้มั่นใจได้ว่าทักษะที่สอนมีความทันสมัย (Current) และตรงตามความต้องการของตลาดงานจริง

2.3.4 การบูรณาการ VRUNESS และท้องถิ่น

หลักสูตรของเรามุ่งเน้นการพัฒนาบัณฑิตให้เป็น **พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen)** ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและมีทักษะการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (PLO5) ซึ่งสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยหลักสูตรอื่นส่วนใหญ่มุ่งเน้นการผลิตเพื่ออุตสาหกรรมในภาพรวม

2.3.5 การเน้น Soft Skills และ Problem-Based Learning (PBL) อย่างเข้มข้น

เราใช้กลยุทธ์ **Project-Based Learning (PBL)** และมีรายวิชาเฉพาะที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (Problem Based Learning in Information Technology (SIT333)) ควบคู่ไปกับการบูรณาการจริยธรรม (SIT105) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มี **KSEC (Knowledge, Skills, Ethics, Competencies)** ครบถ้วน

2.3.6 การปรับปรุงอย่างรวดเร็วตาม Feedback อุตสาหกรรม

หลักสูตรมีการทำ **Stakeholder-AUNQA Report** อย่างเป็นระบบ และนำผลมาสู่การปรับปรุงโครงสร้างรายวิชาอย่างรวดเร็ว (CQI) เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีหลัก (AI/Cloud) ตามที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียชี้แนะ

ตอนที่ 3 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

3.1 ปรัชญาของหลักสูตร

"ผลิตบัณฑิต IT ที่มีสมรรถนะในการแข่งขันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม (VRUNESS) โดยมุ่งเน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ (AI, Cloud, Data, Digital Media) เพื่อสร้างนวัตกรรมและโอกาสใหม่ๆ ในยุคดิจิทัลตามแนวคิด 'ทุกการเปลี่ยนแปลง คือโอกาส'"

3.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยและครอบคลุม Data Science, Cloud Computing, และ Cybersecurity ซึ่งเป็นทักษะหลักที่ตลาดแรงงานต้องการสูง (อ้างอิงจาก Stakeholder Survey)
2. เพื่อสร้างบัณฑิตที่มี ทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และ การคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) สามารถประยุกต์ใช้หลักการทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในการพัฒนาและจัดการระบบสารสนเทศที่มีคุณภาพ
3. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้และพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการเป็น พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ที่ดี
4. เพื่อส่งเสริมให้บัณฑิตมีทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงเทคนิค และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย (Collaboration) ทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ
5. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการแข่งขันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเน้นทักษะเชิงลึกใน Digital Technology และ Animation & Digital Media (ตามผลการประเมิน Stakeholder Survey).
6. เพื่อผลิตบัณฑิตที่เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ และสังคม (VRUNESS) โดยสามารถแสดงออกถึงจริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี.
7. เพื่อส่งเสริมสโลแกน "ทุกการเปลี่ยนแปลง คือโอกาส" ซึ่งกระตุ้นให้บัณฑิตมองเห็นการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและเปิดรับนวัตกรรมใหม่ๆ สามารถปรับตัวและสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ.

| วัตถุประสงค์ของหลักสูตร (Program Objectives) | PLO ที่เชื่อมโยง (PLO No.) | คำอธิบายการเชื่อมโยง (Alignment Explanation) |
|--|---|---|
| 1. ความรู้และทักษะ IT สมัยใหม่: เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยและครอบคลุม Data Science, Cloud Computing, และ Cybersecurity ซึ่งเป็นทักษะหลักที่ตลาดแรงงานต้องการสูง (อ้างอิงจาก Stakeholder Survey) | PLO 6 (Knowledge/Skills), PLO 7 (Practical Skills) | PLO 6 และ PLO 7 มุ่งเน้นความรู้และทักษะปฏิบัติเชิงลึกด้าน AI, Cloud, Data Science, และ Cybersecurity โดยตรง ซึ่งเป็นทักษะที่ตลาดแรงงานต้องการสูงตามผลสำรวจ Stakeholder |
| 2. ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงระบบ: เพื่อสร้างบัณฑิตที่มี ทักษะการแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และ การคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) สามารถประยุกต์ใช้หลักการทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์ในการพัฒนาและจัดการระบบสารสนเทศที่มีคุณภาพ | PLO 8 (Innovation/Critical Thinking), PLO 7 (Practical Skills), PLO 5 (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป) | PLO 8 เน้นทักษะการวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการสร้างนวัตกรรม PLO 7 เกี่ยวข้องกับการออกแบบและจัดการระบบ และ PLO 5 (หมวดศึกษาทั่วไป) เน้นการใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ (System Thinking) |
| 3. คุณธรรม จริยธรรม และพลเมืองดิจิทัล: เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม รวมถึงการเป็น พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ที่ดี | PLO 4 (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป), PLO 1 (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป) | PLO 4 มุ่งเน้นการแสดงออกถึงพฤติกรรมความเป็น พลเมืองและพลเมืองดิจิทัล ได้อย่างถูกต้อง และ PLO 1 เน้นลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามอัตลักษณ์ (VRUNESS) ซึ่งสอดคล้องโดยตรงกับการปลูกฝังจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม |
| 4. ทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม: เพื่อส่งเสริมให้บัณฑิตมีทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงเทคนิค และสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration) | PLO 2 (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป), PLO 5 (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป) | PLO 2 มุ่งเน้นทักษะการสื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และ PLO 5 (หมวดศึกษาทั่วไป) มุ่งเน้นการใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ ซึ่งจำเป็นต่อการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารแนวคิดทางเทคนิค |
| 5. ความสามารถในการแข่งขันตามกลุ่มวิชา: เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการแข่งขันต่อกร | PLO 6 (Knowledge/Skills), PLO 7 (Practical Skills) | PLO 6 และ PLO 7 ครอบคลุมความรู้และทักษะเฉพาะทางที่ใช้ในการแข่งขันทั้งสาย Hard-Tech (AI, |

| วัตถุประสงค์ของหลักสูตร (Program Objectives) | PLO ที่เชื่อมโยง (PLO No.) | คำอธิบายการเชื่อมโยง (Alignment Explanation) |
|---|---|--|
| เปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเน้นทักษะเชิงลึกใน Digital Technology และ Animation & Digital Media (ตามผลการประเมิน Stakeholder Survey) | | Cloud) และสาย Creative-Tech (Digital Media) |
| 6. การสร้างโอกาสและนวัตกรรม (สโลแกน): เพื่อส่งเสริมสโลแกน "ทุกการเปลี่ยนแปลง คือโอกาส" ซึ่งกระตุ้นให้บัณฑิตมองเห็นการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและเปิดรับนวัตกรรมใหม่ๆ สามารถปรับตัวและสร้างนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ | PLO 8 (Innovation/Critical Thinking), PLO 5 (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป) | PLO 8 เน้นการสร้าง นวัตกรรมดิจิทัล และ PLO 5 (หมวดศึกษาทั่วไป) เน้นการใช้ทักษะเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรม ซึ่งเป็นแกนหลักของการปรับตัวและสร้างโอกาสใหม่ ๆ |

ตารางนี้แสดงให้เห็นว่าวัตถุประสงค์แต่ละข้อของหลักสูตรมีการเชื่อมโยงกับ PLO อย่างน้อยหนึ่งข้ออย่างชัดเจน โดยเฉพาะวัตถุประสงค์ที่ 1, 5, และ 6 ถูกขับเคลื่อนด้วย PLO 6, PLO 7, และ PLO 8 (วิชาเฉพาะ) ซึ่งเป็นหัวใจของการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยและตอบโจทย์เทคโนโลยีใหม่ ๆ ด้าน AI, Cloud, และ Innovation ตามผลการประเมิน AUN-QA และ CQI

3.3 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

3.3.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ELO) ที่คาดหวังในแต่ละด้าน

| ELO No. | ด้าน (Domain) | ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ELO) ที่คาดหวัง |
|---------|--|--|
| ELO 1 | ความรู้ (Knowledge) | สามารถเข้าใจและอธิบายหลักการ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงเทคโนโลยีล้ำสมัยที่กำลังเป็นที่นิยม เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI), Cloud Computing, และ Big Data |
| ELO 2 | ทักษะปฏิบัติ (Practical Skills) | สามารถออกแบบ พัฒนา และจัดการระบบสารสนเทศ และซอฟต์แวร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเลือกใช้เครื่องมือและเทคนิคที่เหมาะสมเพื่อตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ |
| ELO 3 | ทักษะการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์ (Problem Solving & Critical Thinking) | สามารถวิเคราะห์ปัญหาเชิงเทคนิคที่ซับซ้อน และประยุกต์ใช้แนวคิดเชิงตรรกะและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมและโซลูชันใหม่ |

| ELO No. | ด้าน (Domain) | ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ELO) ที่คาดหวัง |
|---------|---|---|
| ELO 4 | ทักษะด้านจริยธรรม (Ethics and Responsibility) | มีความรับผิดชอบต่อสังคมและวิชาชีพ ปฏิบัติงานภายใต้หลักจริยธรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องตามกฎหมาย และแสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี |
| ELO 5 | ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการสื่อสาร (Teamwork & Communication) | สามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสื่อสารข้อมูลทางเทคนิคได้อย่างชัดเจนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษต่อผู้ฟังที่หลากหลาย (ทั้งผู้เชี่ยวชาญและผู้ที่ไม่เชี่ยวชาญ) |

3.3.2 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ในแต่ละด้าน (Domain)

| ด้าน (Domain) | ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 1: การวางรากฐานและจริยธรรม |
|--------------------------------------|---|
| คุณธรรม จริยธรรม (PLO 1, 4) | แสดงออกถึงความเข้าใจใน ปรัชญา VRUNESS และปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพด้าน IT ชั้นพื้นฐาน (SIT105) |
| ความรู้ (PLO 6) | อธิบายหลักการพื้นฐานของเทคโนโลยีสารสนเทศ การเขียนโปรแกรม และคณิตศาสตร์สำหรับ IT |
| ทักษะทาง ปัญญา (PLO 5, 8) | สามารถใช้การคิดเชิงตรรกะในการแก้ปัญหการเขียนโปรแกรมขนาดเล็ก |
| ทักษะ ปฏิบัติการ (PLO 7) | สามารถใช้งานและปรับตั้งค่าซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์พื้นฐานได้อย่างถูกต้อง |
| ทักษะการ สื่อสาร/สังคม (PLO 2) | สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมขนาดเล็ก และสื่อสารแนวคิดทางเทคนิคชั้นพื้นฐานได้อย่างชัดเจน |
| ด้าน | ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 2: ทักษะแกนกลางและการวิเคราะห์ |
| คุณธรรม จริยธรรม (PLO 1, 4) | วิเคราะห์ประเด็นทางจริยธรรม ความมั่นคงปลอดภัย และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับระบบสารสนเทศ (เช่น พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล) |
| ความรู้ (PLO 6) | เข้าใจหลักการการทำงานของระบบฐานข้อมูล เครือข่าย ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ และความมั่นคงปลอดภัย |
| ทักษะทาง ปัญญา (PLO 5, 8) | ใช้ ทักษะการคิดเชิงระบบ (System Thinking) และวิเคราะห์ความต้องการเพื่อออกแบบระบบสารสนเทศเบื้องต้น และสร้างแบบจำลองธุรกิจ (Business Model) |

| | |
|--------------------------------------|---|
| ทักษะ ปฏิบัติการ (PLO 7) | พัฒนาระบบฐานข้อมูล ออกแบบ UI/UX และพัฒนาเว็บไซต์ตามหลักการเชิงวัตถุประสงค์ |
| ทักษะการ สื่อสาร/สังคม (PLO 2) | สามารถนำเสนอและอธิบายการออกแบบระบบหรือแนวคิดธุรกิจต่อผู้ที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญทางเทคนิคได้อย่างมีประสิทธิภาพ |
| ด้าน | ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 3: ความเชี่ยวชาญเชิงลึกและนวัตกรรม |
| คุณธรรม จริยธรรม (PLO 1, 4) | นำหลักจริยธรรมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงการ AI/Data หรือ Digital Media ที่มี ความรับผิดชอบต่อสังคม |
| ความรู้ (PLO 6) | มีความรู้เชิงลึกและทฤษฎีขั้นสูง ในสาขาเฉพาะทาง (AI/Data Science, Cloud Computing) หรือ Digital Media Production (ตามกลุ่มวิชาเลือก) |
| ทักษะทาง ปัญญา (PLO 5, 8) | วิเคราะห์และเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ นวัตกรรมดิจิทัล (Innovation) ที่ใช้เทคโนโลยี ขั้นสูงในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน (SIT333) |
| ทักษะ ปฏิบัติการ (PLO 7) | สามารถพัฒนาและจัดการระบบที่ซับซ้อน บนแพลตฟอร์มคลาวด์ หรือสร้างสรรค์ผลงาน Digital Media ที่มีคุณภาพในระดับกึ่งมืออาชีพ |
| ทักษะการ สื่อสาร/สังคม (PLO 2) | สามารถบริหารจัดการโครงการขนาดกลาง นำเสนอผลงานเชิงนวัตกรรม และใช้ ภาษาอังกฤษเชิงเทคนิคในการค้นคว้า |
| ด้าน | ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 4: การบูรณาการและความเป็นบัณฑิต |
| คุณธรรม จริยธรรม (PLO 1, 4) | ปฏิบัติงานจริงอย่างมีจรรยาบรรณวิชาชีพขั้นสูงสุด และอุทิศตนเพื่อพัฒนาท้องถิ่นตามพันธ กิจ VRUNESS |
| ความรู้ (PLO 6) | บูรณาการความรู้จากทุกสาขาเพื่อสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่และนำไปพัฒนาโซลูชันที่ ทันสมัย |
| ทักษะทาง ปัญญา (PLO 5, 8) | สังเคราะห์และประเมินผลลัพธ์ของโครงการ Capstone (SIT415) เพื่อแก้ไขปัญหาเชิง วิพากษ์ในสภาพแวดล้อมจริง |
| ทักษะ ปฏิบัติการ (PLO 7) | ปฏิบัติงานจริง (Co-op/Field Experience) โดยใช้ทักษะทางเทคนิคในการแก้ไขปัญหา หน้างานและเป็นผู้นำในสายงานที่เชี่ยวชาญ |

| | |
|-------------------------------|---|
| ทักษะการสื่อสาร/สังคม (PLO 2) | มีทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมในสภาพแวดล้อมวิชาชีพ สามารถนำเสนอผลงานระดับมืออาชีพต่อ Stakeholders และเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง |
|-------------------------------|---|

3.4 การวิเคราะห์ภาวะความต้องการบัณฑิตจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และจุดเด่นของหลักสูตร

3.4.1 ความต้องการจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

หลักสูตรได้ดำเนินการสำรวจความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder-AUNQA Report) จำนวนตัวอย่างรวม 172 ราย จากกลุ่มนักศึกษา (85), ศิษย์เก่า (57), ผู้ประกอบการ (24), และอาจารย์/บุคลากร (6) ข้อมูลชี้ให้เห็นถึงจุดแข็งและช่องว่างที่จำเป็นต้องปรับปรุงหลักสูตรดังนี้

| ประเด็น | ผลการวิเคราะห์จาก AUN-QA Report | ความต้องการที่ต้องปรับปรุง |
|---|---|---|
| ความเกี่ยวข้องของหลักสูตร (Relevance) | ผลการประเมินสูงมาก คะแนนความพึงพอใจต่อความเกี่ยวข้องของหลักสูตรกับตลาดแรงงานส่วนใหญ่อยู่ในระดับ 5 (100+ ราย) และ 4 (40+ ราย) ซึ่งยืนยันว่า PLOs เดิมมีความใกล้เคียงกับความต้องการของตลาด | คงมาตรฐานและอัปเดต รักษาความเข้มข้นในทักษะพื้นฐาน และเน้นการเพิ่มเติมทักษะเฉพาะทางที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว |
| การบูรณาการทักษะดิจิทัลสมัยใหม่ (Modern Digital Skills) | มีช่องว่างที่ต้องเติมเต็ม คะแนนการบูรณาการทักษะดิจิทัลตามสโลแกน "Every Change is an Opportunity" มีผู้ให้คะแนนระดับ 5 (80+ ราย) และ 4 (60+ ราย) แต่ยังมีผู้ให้คะแนนระดับ 3 (20+ ราย) และ 2 (5+ ราย) ซึ่งเป็นสัญญาณว่ายังขาดความลึก | ต้องการความลึกด้าน Hard Skills ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียยังต้องการเห็นการบูรณาการทักษะด้าน AI/Machine Learning, Cloud Computing, และ Big Data ที่เข้มข้นและปฏิบัติได้จริง โดยเฉพาะในกลุ่มวิชาเฉพาะ (PLO 6, PLO 7) |
| ความพร้อมสำหรับตลาดแรงงานในอนาคต | มีความกังวลบางส่วน คะแนนความพึงพอใจโดยรวมของนักศึกษา/อาจารย์ในการเตรียมความพร้อมสำหรับตลาดแรงงานในอนาคต มีคะแนน 5 และ 4 สูง แต่มีคะแนน 3 (15+ ราย) ซึ่งบ่งชี้ว่าหลักสูตรต้องยกระดับความมั่นใจในความพร้อมของบัณฑิต | ยกระดับความเชื่อมั่นผ่านโครงการ หลักสูตรต้องเพิ่มการฝึกปฏิบัติ (Practical Skills) และการสร้าง นวัตกรรม (Innovation - PLO 8) ให้มากขึ้น เพื่อให้บัณฑิตสามารถแข่งขันในตำแหน่งงานเฉพาะทางได้ |
| ทักษะปฏิบัติการและ Soft Skills | ความสำคัญสูง ผู้ใช้บัณฑิตให้ความสำคัญกับทักษะด้าน การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา และ การทำงานเป็นทีม ในระดับ เห็นด้วยอย่างมาก/เห็นด้วย | คงความเข้มข้นด้าน Soft Skills ต้องคงการใช้กลยุทธ์ PBL และ Case Study ในการสอน เพื่อให้บัณฑิตมีทักษะ Soft Skills และจริยธรรมที่เข้มแข็ง (PLO 4, PLO 5) |

3.4.2 จุดเด่นของหลักสูตร

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศที่เสนอปรับปรุงใหม่นี้ มุ่งเน้นการสร้างบัณฑิตที่มีความพร้อมในการแข่งขันในยุค Digital Transformation โดยมีจุดเด่นที่แตกต่างและสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยดังนี้

1. การบูรณาการทักษะดิจิทัลสมัยใหม่ 2 กลุ่มวิชาที่ชัดเจน (Market Responsiveness)

โครงสร้างหลักสูตรมีความทันสมัย โดยมีการแบ่งกลุ่มวิชาเฉพาะออกเป็น 2 กลุ่มอย่างชัดเจน ได้แก่ กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (เน้น Hard Skills เช่น AI, Cloud Computing, Cybersecurity) และ กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (เน้น Creative Skills และ Content Creation).

การออกแบบนี้ตอบสนองต่อ Feedback โดยตรงจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่ต้องการความเชี่ยวชาญเชิงลึกด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งเป็นการเปลี่ยน "ความท้าทาย" (Disruption) ให้เป็น "โอกาส" ในการสร้างบัณฑิตเฉพาะทางตามสโลแกนของหลักสูตร.

2. การเน้น Soft Skills, Ethics, และ VRUNESS (VRUNESS Identity)

หลักสูตรเน้นการผลิตบัณฑิตที่มี คุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม (VRUNESS) โดยกำหนดให้จริยธรรมเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้หลัก (PLO 4) และมีการบูรณาการความรู้ด้าน กฎหมายและจรรยาบรรณดิจิทัล เข้ากับทุกรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติ (เช่น SIT105 จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ).

ส่งเสริม ทักษะการทำงานเป็นทีม และ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ผ่านกลยุทธ์ Project-Based Learning (PBL) อย่างเข้มข้น เพื่อให้บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (PLO 5).

3. กระบวนการยกระดับคุณภาพอย่างต่อเนื่อง (AUN-QA & CQI)

หลักสูตรแสดงให้เห็นถึงกลไกการประกันคุณภาพที่เข้มแข็ง (Criteria 10 และ 11) โดยมีการ นำผลการประเมินความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Survey) มาเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ ในการปรับปรุงโครงสร้างและเนื้อหาหลักสูตร.

มีการวัดผล PLOs อย่างชัดเจนผ่าน โครงการงานเทคโนโลยีสารสนเทศ (Capstone Project) และ สหกิจศึกษา/ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการประเมินทักษะการปฏิบัติการ (PLO 7) และ นวัตกรรม (PLO 8).

3.5 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ระดับปริญญาตรี [PLO1-PLO5 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป]

PLO1: อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง

PLO2: สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

PLO3: แสดงออกถึงพฤติกรรมดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความความรับผิดชอบต่อชุมชนและสังคม

PLO4: แสดงออกถึงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองและพลเมืองดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง

PLO5: ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต

3.5.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

| PLO No. | หมวดวิชา | ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO) |
|---------|---|---|
| PLO 1 | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | อธิบายลักษณะการเป็นบัณฑิตวไลยอลงกรณ์ตามเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นวไลยอลงกรณ์ได้อย่างถูกต้อง |
| PLO 2 | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | สื่อสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน |
| PLO 3 | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | แสดงออกถึงพฤติกรรมการดูแลสุขภาพกายและจิตใจของตนเอง เพื่อตอบสนองต่อความความรับผิดชอบต่อชุมชนและสังคม |
| PLO 4 | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | แสดงออกถึงพฤติกรรมการเป็นพลเมืองและพลเมืองดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง |
| PLO 5 | หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | ใช้ทักษะการคิดเชิงระบบในการสร้างแบบจำลองธุรกิจหรือนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพในอนาคต |
| PLO 6 | วิชาเฉพาะ (Knowledge/Skills) | สามารถเข้าใจและประยุกต์ใช้หลักการพื้นฐานและทฤษฎีขั้นสูงด้าน AI, Cloud Computing, และ Data Science เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของอุตสาหกรรม (แก้ไขตาม CQI Feedback) |
| PLO 7 | วิชาเฉพาะ (Practical Skills) | สามารถออกแบบ พัฒนา และจัดการระบบสารสนเทศที่มีความซับซ้อนและปลอดภัย (Cybersecurity) ได้ตามมาตรฐานวิชาชีพ (แก้ไขตาม CQI Feedback) |
| PLO 8 | วิชาเฉพาะ (Innovation/Critical Thinking) | สามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงวิพากษ์ทางเทคนิคที่ซับซ้อน (Critical Thinking) และสร้างนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (แก้ไขตาม CQI Feedback) |

3.6 อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

บัณฑิตจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565) มีความรู้และทักษะเฉพาะทางใน **2 กลุ่มวิชา** ทำให้สามารถประกอบอาชีพได้หลากหลายและตรงตามความต้องการของตลาดงานที่มีการเติบโตสูง ดังนี้

3.6.1 อาชีพสำหรับกลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track)

กลุ่มวิชานี้เน้นทักษะเชิงลึกด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่ทันสมัย (PLO 6, PLO 7) เพื่อตอบสนองความต้องการของภาคเอกชนและหน่วยงานภาครัฐ

1) นักพัฒนาซอฟต์แวร์/วิศวกรซอฟต์แวร์ (Software Developer/Engineer)

ตำแหน่ง: Full-Stack Developer, Backend Developer, DevOps Engineer.

ทักษะ: การออกแบบเชิงวัตถุ, การเขียนโปรแกรมขั้นสูง, การใช้เทคโนโลยีคลาวด์ (Cloud Computing) และการจัดการฐานข้อมูล.

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์ (Data Specialist & AI)

ตำแหน่ง: Data Analyst, Data Scientist, AI/Machine Learning Developer.

ทักษะ: การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data), การสร้างโมเดล AI/ML, และทักษะการคิดเชิงระบบ (PLO 5).

3) ผู้เชี่ยวชาญด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Cybersecurity Specialist/Analyst)

ตำแหน่ง: Security Analyst, IT Auditor, Network Security Specialist.

ทักษะ: การวิเคราะห์ความเสี่ยงด้านความปลอดภัย, การป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ (PLO 7).

4) ผู้ดูแลและบริหารจัดการระบบ (System Administrator/Cloud Engineer)

ตำแหน่ง: System Admin, Cloud Platform Administrator, IT Infrastructure Specialist.

3.6.2 อาชีพสำหรับกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media Track)

กลุ่มวิชานี้เน้นทักษะการสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย (PLO 5, PLO 8) ในอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิง:

1) นักออกแบบและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (Digital Content Creator)

ตำแหน่ง: Motion Graphic Designer, Graphic Designer, UX/UI Designer.

ทักษะ: การออกแบบกราฟิก, การตัดต่อวิดีโอ, การสร้างสรรค์คอนเทนต์เพื่อสื่อดิจิทัล.

2) นักสร้างภาพเคลื่อนไหวและมัลติมีเดีย (Animator & Multimedia Specialist)

ตำแหน่ง: 2D/3D Animator, Storyboard Artist, V-Tuber/Virtual Reality Content Creator.

ทักษะ: การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ/3 มิติ, การใช้เครื่องมือสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง (VR/AR).

3) ผู้ประกอบการ/ผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัลมีเดีย (Digital Media Entrepreneur)

ตำแหน่ง: Digital Marketer, Content Strategist, ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล.

ทักษะ: การสร้างแบบจำลองธุรกิจ (PLO 5), การตลาดดิจิทัล, และการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อ (PLO 8).

3.6.3. อาชีพทั่วไป (General Professions)

นอกจากนี้ บัณฑิตยังสามารถประกอบอาชีพอื่น ๆ ที่ใช้ทักษะพื้นฐานด้าน IT และทักษะ Soft Skills ตามพันธกิจ VRUNESS:

ครู/อาจารย์/นักวิชาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

นักวิเคราะห์ธุรกิจด้านไอที (IT Business Analyst) หรือ ที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยี (IT Consultant)

ข้าราชการ/พนักงานในหน่วยงานภาครัฐ ที่ทำหน้าที่ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ (สอดคล้องกับพันธกิจ VRUNESS ในการพัฒนาท้องถิ่น)

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ/ตำแหน่งงานกับทักษะของบัณฑิต (Skill Mapping)

| อาชีพ/ตำแหน่งงาน | ทักษะทั่วไป (General Skills) | ทักษะเฉพาะ (Specific Skills) |
|---|--|--|
| I. กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track) | | |
| I. นักพัฒนาซอฟต์แวร์/ วิศวกรคลาวด์ (Digital Technology Track) | การคิดเชิงระบบ ในการออกแบบ (PLO 5), การสื่อสารและทำงานเป็นทีม (PLO 5) | การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุและ อัลกอริทึม (PLO 7), เทคโนโลยีคลาวด์ และโครงสร้างพื้นฐานระบบ (PLO 6), หลักการวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (SDLC) |
| II. นักวิเคราะห์ข้อมูล/ ผู้เชี่ยวชาญ AI (Digital Technology Track) | การคิดเชิงวิพากษ์ และ การแก้ปัญหา ที่ซับซ้อน (PLO 3, PLO 8), จริยธรรม ข้อมูล และ ความรับผิดชอบต่อสังคม (PLO 4) | การจัดการฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) (PLO 6), การพัฒนาระบบ ปัญญาประดิษฐ์ (AI Model) (PLO 6), ตรรกศาสตร์เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล |
| III. ผู้เชี่ยวชาญด้าน Cybersecurity (Digital Technology Track) | ความรับผิดชอบต่อและจริยธรรมดิจิทัล อย่างสูงสุด (PLO 4), ความสามารถในการ ปรับตัว ต่อภัยคุกคาม (สโลแกน: ทุกการ เปลี่ยนแปลงคือโอกาส) | ความมั่นคงของระบบสารสนเทศ, การ วิเคราะห์ความเสี่ยงด้านไซเบอร์, และ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PLO 4, PLO 7) |
| II. กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media Track) | | |
| IV. นักสร้างสรรค์สื่อ ดิจิทัล/Animator (Animation & Digital Media Track) | ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (PLO 5, PLO 8), ทักษะการนำเสนอ และ การเล่าเรื่อง (PLO 5) | การออกแบบกราฟิก/อินโฟกราฟิก, การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2D/3D, เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR/VR), การ ผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ (PLO 8) |
| IV. ผู้ประกอบการด้าน ดิจิทัลมีเดีย/Content Strategist | การใช้ทักษะการคิดเชิงระบบ ในการ สร้างแบบจำลองธุรกิจ (PLO 5), ความ รับผิดชอบต่อตนเอง และ สังคม (PLO 3) | การตลาดดิจิทัลและอีคอมเมิร์ซ, การ ผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ภาครัฐ (VRUNESS Focus), การบริหารโครงการ และการปรับตัวตามเทรนด์ |
| III. อาชีพทั่วไป (General Professions) | | |
| ครู/อาจารย์/นักวิชาการ ด้าน IT | ความรู้และจริยธรรมของบัณฑิต VRUNESS (PLO 1, 4), ทักษะการ สื่อสาร/การสอน (PLO 2) | ความรู้เชิงลึกด้านทฤษฎี IT (PLO 6), ทักษะการวิจัย (SIT341) และ การประเมิน ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO 8) |
| นักวิเคราะห์ธุรกิจด้าน IT/ที่ปรึกษา | การคิดเชิงระบบ/แบบจำลองธุรกิจ (PLO 5), การสื่อสารทางธุรกิจ (PLO 2) | การวิเคราะห์และออกแบบระบบ (SAD) (PLO 7), ความรู้ด้าน Big Data/Cloud (PLO 6) และ ความสามารถ ในการให้คำปรึกษาเชิงเทคนิค |

| | | |
|---------------------------------------|--|--|
| ข้าราชการ/พนักงานใน หน่วยงานภาครัฐ | ความรับผิดชอบต่อสังคม/การพัฒนา ท้องถิ่น (VRUNESS/PLO 4), การทำงาน ร่วมกับผู้อื่น และ การปรับตัวต่อการ เปลี่ยนแปลง | การจัดการระบบสารสนเทศเพื่อการ จัดการ (MIS) (SIT316), ความมั่นคง ปลอดภัยไซเบอร์ และ การประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีเพื่อบริการสาธารณะ (PLO 7) |
|---------------------------------------|--|--|

ตอนที่ 4 ลักษณะของหลักสูตร

4.1 คุณสมบัติของผู้สมัครเรียน

หลักสูตรยังคงยึดคุณสมบัติพื้นฐานตามข้อบังคับของมหาวิทยาลัย แต่มีการเน้นคุณสมบัติเฉพาะที่สอดคล้องกับทักษะที่หลักสูตรต้องการพัฒนา (PLO 5, PLO 8)

- เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือเทียบเท่า จากทุกแผนการเรียน
- มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ กำหนด
- มีสุขภาพร่างกายและจิตใจสมบูรณ์ ไม่เป็นโรคที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา
- คุณสมบัติเฉพาะ (Specific Qualifications) ควรมีความสนใจหรือความถนัดในด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือเทคโนโลยี

กรณีการรับสมัครแบบ Portfolio ต้องแสดงผลงานที่สะท้อนถึงศักยภาพด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม หรือการใช้ทักษะ การคิดเชิงระบบ (System Thinking) ในการแก้ปัญหา (สอดคล้องกับ PLO 5)

กรณีการรับสมัครแบบโควตา อาจพิจารณาเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เป็นพิเศษ เพื่อให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของบัณฑิตสายวิทยาศาสตร์

4.2 โครงสร้างหลักสูตร (ปัจจุบัน)

| องค์ประกอบ | จำนวนหน่วยกิต (พ.ศ. 2565) |
|--|---------------------------|
| 1) จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า | 127 หน่วยกิต |
| 2) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า | 30 หน่วยกิต |
| 3) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า | 91 หน่วยกิต |
| 3.1) กลุ่มวิชาเนื้อหา (บังคับ + เลือก) | 84 หน่วยกิต (91-7) |
| 3.1.1) กลุ่มวิชาบังคับ (วิชาแกน + เฉพาะด้านบังคับ) | 54 หน่วยกิต (9+45) |
| 3.1.2) กลุ่มวิชาเลือก | 30 หน่วยกิต |
| 3.2) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ | 7 หน่วยกิต |
| 4) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า | 6 หน่วยกิต |

4.3 โครงสร้างหลักสูตร (ปรับปรุงใหม่)

| องค์ประกอบ | จำนวนหน่วยกิต (ปรับปรุงใหม่ 2570) | |
|--|-----------------------------------|----------|
| 1) จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า | 121 | หน่วยกิต |
| 2) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า | 24 | หน่วยกิต |
| 3) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า | 91 | หน่วยกิต |
| 3.1) กลุ่มวิชาเนื้อหา (บังคับ + เลือก) | 84 | หน่วยกิต |
| 3.1.1) กลุ่มวิชาบังคับ (รวมวิชาแกน + เฉพาะด้านบังคับ) | 54 | หน่วยกิต |
| 3.1.2) กลุ่มวิชาเลือก | 30 | หน่วยกิต |
| 3.2) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ | 7 | หน่วยกิต |
| 4) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า | 6 | หน่วยกิต |
| 1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป | 24 | หน่วยกิต |
| จำนวนไม่น้อยกว่า | | |
| ใช้หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย (ภาคผนวก ข) | | |
| 2) หมวดวิชาเฉพาะ | 91 | หน่วยกิต |
| จำนวนไม่น้อยกว่า | | |
| 2.1) กลุ่มวิชาเนื้อหา | 84 | หน่วยกิต |
| จำนวนไม่น้อยกว่า | | |
| 2.1.1) กลุ่มวิชาบังคับ | 54 | หน่วยกิต |
| บังคับเรียนไม่น้อยกว่า | | |

วิชาแกน (Core Courses) เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track) บังคับเรียน 9 หน่วยกิต

| รหัส | ชื่อวิชา | น(ท-ป-ศ) |
|--------|---|----------|
| SIT106 | พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล Fundamentals of Information Technology and Digital Innovation | 3(2-2-5) |
| SIT341 | ระเบียบวิธีวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ Research Methodology in Information Technology | 3(2-2-5) |
| SIT110 | ตรรกศาสตร์การวิเคราะห์ข้อมูล Logical Analysis | 3(2-2-5) |

วิชาแกน (Core Courses) แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media Track) บังคับเรียน 9 หน่วยกิต

| รหัส | ชื่อวิชา | น(ท-ป-ศ) |
|--------|--|----------|
| SIT105 | จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Ethics in Information Technology | 3(3-0-6) |

| | | |
|--------|--|----------|
| SIT109 | เทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย Digital Media Technology | 3(2-2-5) |
| SIT302 | การสร้างการ์ตูน Cartoon Creation | 3(2-2-5) |

**กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน (Specific Required Courses) บัณฑิตเรียน 45 หน่วยกิต (ให้
เลือกเรียนจากกลุ่มวิชาใดกลุ่มวิชาหนึ่ง เพียงกลุ่มวิชาเดียว รวม 45 หน่วยกิต)**

กลุ่มวิชาเฉพาะ: เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track) (45 หน่วยกิต)

| | | |
|--------|---|----------|
| SIT102 | หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม Principles of Programming and Algorithm | 3(2-2-5) |
| SIT105 | จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Information Technology Ethics | 3(3-0-6) |
| SIT205 | การออกแบบเชิงวัตถุ Object-Oriented Design | 3(2-2-5) |
| SIT207 | โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม Data Structures and Algorithms | 3(2-2-5) |
| SIT212 | ความมั่นคงของระบบสารสนเทศ Information System Security | 3(2-2-5) |
| SIT213 | เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล Computer Networks and Data Communications | 3(2-2-5) |
| SIT216 | การจัดการฐานข้อมูล Database Management | 3(2-2-5) |
| SIT218 | หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ Principles of Web Design and Development | 3(2-2-5) |
| SIT304 | หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ Principles of Object-Oriented Programming | 3(2-2-5) |
| SIT311 | การเขียนโปรแกรมบนเว็บ Web Programming | 3(2-2-5) |
| SIT316 | ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ Management Information System | 3(2-2-5) |
| SIT319 | ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ Human-Computer Interaction | 3(2-2-5) |
| SIT329 | เทคโนโลยีคลาวด์ Cloud Technology | 3(2-2-5) |
| SIT333 | การเรียนรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้ปัญหาเป็นสำคัญ Problem-Based Learning in Information Technology | 3(3-0-6) |
| SIT344 | หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบ | 3(2-2-5) |

Principles of System Analysis and Design

กลุ่มวิชาเฉพาะ: แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media Track) (36 หน่วยกิต)

| | | |
|--------|---|----------|
| SIT102 | หลักการโปรแกรมและอัลกอริทึม Principles of Programming and Algorithm | 3(2-2-5) |
| SIT107 | พื้นฐานศิลปะและการวาดเส้น Basic Art and Drawing | 3(2-2-5) |
| SIT108 | การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลมีเดีย Digital Media Design and Development | 3(2-2-5) |
| SIT219 | การออกแบบและพัฒนางานแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย Animation and Digital Media Design and Development | 3(2-2-5) |
| SIT222 | ดิจิทัลคอนเทนต์เพื่อการพัฒนาดิจิทัลมีเดีย Digital Content for Digital Media Development | 3(2-2-5) |
| SIT305 | คอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphics | 3(2-2-5) |
| SIT310 | การทำเทคนิคพิเศษ Special Effects | 3(2-2-5) |
| SIT333 | การเรียนรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้ปัญหาเป็นสำคัญ Problem-Based Learning in Information Technology | 3(3-0-6) |
| SIT339 | การสร้างภาพระบบดิจิทัล Digital Imaging | 3(2-2-5) |
| SIT346 | การสร้างงานดิจิทัลเสมือนจริง Virtual Digital Work Creation | 3(2-2-5) |
| SIT401 | การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Animation | 3(2-2-5) |
| SIT402 | การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ 3D Animation | 3(2-2-5) |

2.1.2) กลุ่มวิชาเลือก 30 หน่วยกิต

เลือกเรียนไม่น้อยกว่า

(เลือกเรียนจากรายวิชาที่กำหนดในกลุ่มวิชาเฉพาะของหลักสูตร (ที่ไม่ได้เลือกเป็นวิชาบังคับ) หรือ รายวิชาเลือกที่เปิดสอนในหลักสูตรนี้)

กลุ่มวิชาเลือก: เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Track) 30 หน่วยกิต

กลุ่มวิชานี้เน้นการเสริมทักษะเชิงลึกด้าน AI, Cloud, Big Data, และ Cybersecurity เพื่ออุตสาหกรรมทางเทคนิคตามผลการสำรวจ Stakeholder

รหัส ชื่อวิชา น(ท-ป-ศ) CQI Focus

| | | | |
|--------|--|----------|---------------------------------------|
| SIT334 | การจัดการฐานข้อมูลขนาดใหญ่ Big Data Management | 3(2-2-5) | Data Science (PLO 6) |
| SIT356 | การเขียนโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง Internet of Things Programming | 3(2-2-5) | IoT/Application (PLO 6) |
| SIT405 | การพัฒนาระบบปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence System Development | 3(2-2-5) | AI (PLO 6) |
| SIT406 | การวิเคราะห์และออกแบบความมั่นคง ปลอดภัยไซเบอร์ Cybersecurity Analysis and Design | 3(2-2-5) | Cybersecurity (PLO 7) |
| SIT407 | การบริหารจัดการระบบคลาวด์ขั้นสูง Advanced Cloud System Administration | 3(2-2-5) | Cloud Computing (PLO 6) |
| SIT410 | การเรียนรู้เชิงผลิตภาพสำหรับเทคโนโลยี สารสนเทศ Productive Learning for Information Technology | 3(0-6-3) | Innovation/CQI (PLO 8) |
| SIT411 | การบริหารโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ Information Technology Project Management | 3(2-2-5) | Project Management (PLO 5) |
| SIT412 | การตลาดดิจิทัลและอีคอมเมิร์ซ Digital Marketing and E-commerce | 3(2-2-5) | Business (PLO 5) |
| SIT413 | การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX/UI) User Experience and User Interface Design | 3(2-2-5) | Human-Computer Interaction |
| SIT415 | หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 Special Topics in Information Technology 1 | 3(2-2-5) | Emerging Tech (เช่น Generative AI) |
| SIT416 | หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 Special Topics in Information Technology 2 | 3(2-2-5) | Emerging Tech (เช่น Generative AI) |

| | | | |
|--------|--|----------|---------------------------------|
| SIT417 | การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ | 3(2-2-5) | Application Development (PLO 7) |
|--------|--|----------|---------------------------------|

Mobile Application Development

กลุ่มวิชาเลือก: แอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย (Animation & Digital Media Track)

30 หน่วยกิต

กลุ่มวิชานี้เน้นการเสริมทักษะด้านการสร้างสรรค์ การสื่อสาร และเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR/AR/Motion Graphics)

| รหัส | ชื่อวิชา | น(ท-ป-ศ) | CQI Focus |
|--------|---|----------|------------------------------|
| SIT220 | การออกแบบและพัฒนางานภาพกราฟิกเคลื่อนที่ Motion Graphic Design and Development | 3(2-2-5) | Digital Media Production |
| SIT347 | ดิจิทัลมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ Digital Media for Public Relations | 3(2-2-5) | Content/PR (PLO 5) |
| SIT349 | เทคโนโลยีจับภาพเคลื่อนที่ Motion Capture Technology | 3(2-2-5) | Digital Media Production |
| SIT353 | การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Development of Instruction Online Media | 3(2-2-5) | E-Learning/Application |
| SIT354 | การออกแบบอินโฟกราฟิกสำหรับดิจิทัลมีเดีย Infographic Design for Digital Media | 3(2-2-5) | Data Visualization/Creative |
| SIT355 | กราฟิกและแอนิเมชันในงานโฆษณา Graphics and Animation for Advertising | 3(2-2-5) | Applied Animation/Creative |
| SIT410 | การเรียนรู้เชิงผลิตภาพสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ Productive Learning for Information Technology | 3(0-6-3) | Innovation/CQI (PLO 8) |
| SIT413 | การสื่อสารทางเสียงและภาพ Audio-Visual Communication | 3(2-2-5) | Communication Skills (PLO 2) |
| SIT414 | การออกแบบและการพัฒนาเกมเบื้องต้น Introduction to Design and Game Development | 3(2-2-5) | VR/AR Application |

| | | | |
|--------|--|----------|---|
| SIT415 | หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 1 Special Topics in Information Technology 1 | 3(2-2-5) | Emerging Media (เช่น VR/AR Advanced) |
| SIT416 | หัวข้อพิเศษทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 Special Topics in Information Technology 2 | 3(2-2-5) | Emerging Media (เช่น VR/AR Advanced) |

2.2) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ให้เลือกเรียนกลุ่ม
วิชาใดวิชาหนึ่ง จำนวนไม่น้อยกว่า

2.2.1) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา

| รหัส | ชื่อวิชา | น(ท-ป-ศ) |
|--------|---|----------|
| SIT408 | การเตรียมสหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ Preparation for Cooperative Education in IT | 1(45) |
| SIT409 | สหกิจศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ Cooperative Education in Information Technology | 6(640) |

2.2.2) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

| รหัส | ชื่อวิชา | น(ท-ป-ศ) |
|--------|--|----------|
| SIT406 | การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Preparation for Field Experience in IT | 2(90) |
| SIT407 | ฝึกประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ Field Experience in Information Technology | 5(450) |

ตอนที่ 5 วิธีการสอน

5.1 แนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ในหลักสูตรปรับปรุงเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุงใหม่นี้ใช้ แนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-Based Education: OBE) เป็นแกนหลัก โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลให้เชื่อมโยงโดยตรงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ที่กำหนดไว้ โดยมีแนวคิดสำคัญ 3 ประการ

5.1.1 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการปรับตัว (Constructivism & Adaptation)

ส่งเสริมสโลแกน "ทุกการเปลี่ยนแปลง คือโอกาส" ผ่านการสอนที่กระตุ้นให้นักศึกษาเรียนรู้และปรับตัวอย่างรวดเร็วต่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลง (เช่น AI, Cloud) และเปลี่ยนความท้าทายให้เป็นโอกาสในการสร้างนวัตกรรม

5.1.2 การบูรณาการ VRUNESS สู่ Digital Citizen

บูรณาการคุณธรรม จริยธรรม จิตอาสา และความรับผิดชอบต่อสังคม (VRUNESS) เข้ากับทุกรายวิชาที่เน้นการปฏิบัติ (เช่น SIT105 จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ) เพื่อสร้าง **พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen)** ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม (PLO 4)

5.1.3 การพัฒนาทักษะเชิงลึกเฉพาะทาง (Specialized Skills Development)

เน้นการพัฒนาทักษะเชิงลึกที่ตลาดงานต้องการสูงตามผลการสำรวจ Stakeholder-AUNQA ได้แก่ **AI Development, Cloud Computing, Cybersecurity, และ Digital Media Creation** ผ่านการออกแบบรายวิชาเลือกที่เข้มข้น

5.2 วิธีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร (เน้นการบรรลุ PLOs)

หลักสูตรใช้กลยุทธ์การสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่เน้นการปฏิบัติจริงเพื่อพัฒนา KSEC (Knowledge, Skills, Ethics, Competencies) ดังนี้

| PLO ที่เน้น | กลยุทธ์/วิธีการสอน | รายละเอียดการปฏิบัติการ |
|--|---|---|
| PLO 6, PLO 7 (Knowledge & Skills) | Project-Based Learning (PBL) & Practice-Based Learning: | ใช้การทำ โครงการย่อย (Mini-Projects) ในรายวิชาเฉพาะ (เช่น SIT329 เทคโนโลยีคลาวด์, SIT405 การพัฒนาระบบ AI) เพื่อให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริงและวัดผลลัพธ์เชิงทักษะโดยตรง. |
| PLO 5, PLO 8 (Innovation & Critical Thinking) | Work-Integrated Learning (WIL) & Case Studies: | ใช้ กรณีศึกษา (Case Studies) และ PBL ในรายวิชา SIT333 การเรียนรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศโดยใช้ปัญหาเป็นสำคัญ เพื่อฝึกการวิเคราะห์ปัญหาที่ซับซ้อนและการสร้างนวัตกรรมต้นแบบ (Prototype) (วัด PLO 8). |
| PLO 2 (Communication) | Flipped Classroom & Seminar: | ให้นักศึกษานำเสนอโครงการและผลการวิเคราะห์ต่อชั้นเรียนและผู้เชี่ยวชาญ (Stakeholder) เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารทางเทคนิคทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ. |

| PLO ที่เน้น | กลยุทธ์/วิธีการสอน | รายละเอียดการปฏิบัติการ |
|--------------------------|------------------------------------|---|
| PLO 4 (Ethics & VRUNESS) | Service Learning & Ethical Debate: | บูรณาการงานบริการวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น (VRUNESS) เข้ากับการทำโครงการ และจัดกิจกรรมได้วาที่ประเด็น "จริยธรรมด้าน AI/Big Data" ในรายวิชา SIT105 จรรยาบรรณด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ. |

5.3 วิธีการพัฒนารายวิชา/สื่อการสอน (สอดคล้องกับ AUN-QA Criteria 4 & 10)

5.3.1 การพัฒนาบุคลากร (Faculty Development)

สนับสนุนให้อาจารย์ประจำหลักสูตรเข้ารับการอบรม OBE Training และ AUN-QA Internal Audit Training อย่างต่อเนื่อง

ส่งเสริมให้อาจารย์เข้ารับการอบรม Industry Certification ด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ (เช่น Cloud, AI, Cybersecurity) เพื่อนำความรู้มาปรับปรุงเนื้อหาวิชา

5.3.2 การปรับปรุงสื่อการสอน

ส่งเสริมการใช้ MOOCs (Massive Open Online Courses) และ Digital Learning Platforms เพื่อให้สื่อการสอนมีความทันสมัยและสอดคล้องกับทักษะที่ตลาดต้องการ

พัฒนาสื่อการสอนที่เน้น Visual Learning และ Gamification โดยเฉพาะในกลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

5.3.3 กลไกการทบทวนรายวิชา

จัดทำ มคอ. 3 และ มคอ. 5 ทุกภาคการศึกษา และมีการ ทบทวนเนื้อหาวิชา (Course Review) และ กลยุทธ์การประเมิน (Assessment Strategy) ทุกปี เพื่อให้สอดคล้องกับ PLOs และผลการประเมิน AUN-QA

5.4 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา (Student Assessment)

หลักสูตรใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลาย โดยเน้นการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ทั้งทางตรงและทางอ้อม:

5.4.1 การประเมินทางตรง (Direct Assessment)

| PLO ที่ประเมิน | วิธีการประเมิน | เครื่องมือวัดผล |
|--|--|--|
| PLO 6, PLO 7, PLO 8 (Hard Skills & Innovation) | โครงการปฏิบัติ (Capstone Project) | Rubric Scoring สำหรับโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศ (SIT415) และผลงานสหกิจศึกษา/ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (SIT407/SIT409) |
| PLO 3, PLO 8 (Critical Thinking) | ข้อสอบสถานการณ์ (Scenario-Based Exams) | ข้อสอบที่เน้นการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน (Open-ended problems) ในรายวิชาหลัก เช่น SIT333 |

| PLO ที่ประเมิน | วิธีการประเมิน | เครื่องมือวัดผล |
|---|------------------------|--|
| PLO 5 (System Thinking & Communication) | Portfolio และ Pitching | การนำเสนอแนวคิดและแบบจำลองธุรกิจ (Business Model Canvas) ต่อผู้เชี่ยวชาญภายนอก |

5.4.2 การประเมินทางอ้อม (Indirect Assessment)

1. **แบบสำรวจความพึงพอใจ** การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต (Stakeholder Survey), คิษย์เก่า, และนักศึกษาปัจจุบัน (ดำเนินการเป็นประจำทุกปีตามแนวทาง AUN-QA Criteria 9).
2. **การประเมินตนเอง (Self-Assessment)** ให้นักศึกษาประเมินตนเองเกี่ยวกับทักษะที่ได้รับหลังเรียนจบแต่ละรายวิชาและตลอดหลักสูตร.
3. **อัตราการได้งานทำ** การติดตามอัตราการได้งานทำและเงินเดือนเริ่มต้นของบัณฑิต (โดยเฉพาะในตำแหน่งงานที่หลักสูตรระบุใน 3.6).

ตอนที่ 6 ความพร้อมของบุคลากร

6.1 จำนวนอาจารย์ผู้รับผิดชอบและอาจารย์ประจำหลักสูตร ปัจจุบันมีจำนวนทั้งหมด 10 คน ได้แก่

| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่งทางวิชาการ | คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบหลักสูตร |
|---|--------------------|--|--------------------------|---------------------------|
| นางกมลมาศ วงษ์ใหญ่ | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ | - วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) - บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) | สัมพันธ์ | กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล |
| <p>ผลงานทางวิชาการ</p> <p>มัชฌมกานต์ เผ่าสวัสดิ์, กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, และอัจจิมา มั่นทน. (2568). การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร กรณีศึกษา หมู่บ้านวารารักษ์. <i>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>, 6(1), 50-64.2.</p> <p>วิศรุต ขวัญคุ้ม, อิงอร วงษ์ศรีรักษา, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, ไพรินทร์ มีศรี, ปณิตรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส, ณัฐรตี อนุพงศ์, ขวลิต โควีระวงศ์, และดาวรรดา วีระพันธ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชนกรณีศึกษา อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี. <i>วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งรัตนโกสินทร์</i>, 6(2), 12-28.3.</p> <p>ดาวรรดา วีระพันธ์, และ กมลมาศ วงษ์ใหญ่. (2566). ผลการจัดกิจกรรมด้วยบอร์ดเกม เรื่อง คิด-คิด-แยก ร่วมกับกระบวนการ GPAS 5 Step เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด. <i>วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</i>, 18(2), 45-60.</p> <p>มัชฌมกานต์ เผ่าสวัสดิ์, กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, และอัจจิมา มั่นทน. (2568). การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร กรณีศึกษา หมู่บ้านวารารักษ์. <i>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>, 6(1), 50-64.</p> | | | | |
| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่งทางวิชาการ | คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบหลักสูตร |
| ไพรินทร์ มีศรี | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ | วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ) | ตรง | กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล |
| <p>ผลงานทางวิชาการ</p> <p>วิศรุต ขวัญคุ้ม, สุภาวิณี ชันคำ, สุนันทา ศรีโสภา, ขวลิต โควีระวงศ์, วิริยาภรณ์ กล่อมสังข์เจริญ, ปณิตรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส, ไพรินทร์ มีศรี, อุทัย สารวมจิตร, ณัฐรตี อนุพงศ์, และสิโรรัตน์ จันทาม. (2568). การศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต ในสาขาวิทยาการข้อมูล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี. <i>วารสารวิจัย</i></p> | | | | |

และนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 6(1), 14-34.

วิศรุต ขวัญคุ้ม, อิงอร วงษ์ศรีรักษา, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, ไพรินทร์ มีศรี, ปณิตรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส, ณิชฐิติ อนุพงศ์, ขวลิต โควีระวงศ์, และดาวธดา วีระพันธ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้ สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชนนครนิศึกษา อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งรัตนโกสินทร์*, 6(2), 12-28.

ไพรินทร์ มีศรี, อัจจิมา มั่นทน, และเสาวคนธ์ ชูบัว. (2566). การพัฒนาระบบจัดการข้อมูลบริการรับตรวจ วิเคราะห์ ศูนย์วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 18(2), 75-89.

มนีรัตน์ ชาวตร, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, และไพรินทร์ มีศรี. (2565). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เรื่อง การขับขี่ รถจักรยานยนต์ให้ปลอดภัย. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 3(3), 79-88.

| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่งทางวิชาการ | คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร |
|-----------------------------|------------------------|--|---------------------------|-------------------------------|
| นางสาวอิงอร วงษ์ศรีรักษา | ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ | วท.ม. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์) วท.บ. (วิทยาการ คอมพิวเตอร์) | ตรง | กลุ่มวิชา เทคโนโลยีดิจิทัล |

ผลงานทางวิชาการ

วิศรุต ขวัญคุ้ม, สุภาวิณี ชันคำ, สุนันทา ศรีโสภา, ขวลิต โควีระวงศ์, วิริยาภรณ์ กล่อมสังข์เจริญ, อิงอร วงษ์ศรี รักษา, ปณิตรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส, ไพรินทร์ มีศรี, อุทัย สารวมจิตร, ณิชฐิติ อนุพงศ์, และ สิโรรัตน์ จันทงาม. (2568). การศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต ในสาขาวิชาวิทยาการ ข้อมูล. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 6(1), 14-34.

วิศรุต ขวัญคุ้ม, อิงอร วงษ์ศรีรักษา, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, ไพรินทร์ มีศรี, ปณิตรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส, ณิชฐิติ อนุพงศ์, ขวลิต โควีระวงศ์, และ ดาวธดา วีระพันธ์. (2567). การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้ สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชน. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งรัตนโกสินทร์*, 6(2), 12-28.

อิงอร วงษ์ศรีรักษา, นที ภักดีโสภา, วันทนีย์ สมรรถนเรศวร, และ ณิชฐินิชา ตีเดิม. (2566). การพัฒนากำหนด แอนิเมชัน เรื่อง สงครามยุทธหัตถี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 4(1), 45-55.

ณรงค์ศักดิ์ สุขอร่าม, อิงอร วงษ์ศรีรักษา, และ ณรงค์ สุขอร่าม. (2565). การพัฒนาระบบจัดการครุภัณฑ์ กอง นิทรรศการ พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 3(2), 40-53.

| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่งทางวิชาการ | คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร |
|-----------------|------------------------|-------------------------------|---------------------------|--|
| อมิณา ฉายสุวรรณ | ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ | วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) | ตรง | กลุ่มวิชาแอนิเมชัน และดิจิทัลมีเดีย |

| | | | | |
|---|--------------------------|--|---------------------------------|------------------------------------|
| | | วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) | | |
| <p>ผลงานทางวิชาการ</p> <p>อมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง. (2567). การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้เรื่องป่าแห่งความหวัง. <i>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>, 5(1), 16-28.2.</p> <p>อมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง. (2566). การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. <i>วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>, 18(2), 29-44.3.</p> <p>อมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง. (2565). ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องความเป็นกรดเบสทางเคมี ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. <i>วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)</i>, 12(1), 195-205.4.</p> <p>อมิณา ฉายสุวรรณ. (2564). การศึกษาคุณภาพและความพึงพอใจของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องผลไม้มหัศจรรย์. <i>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>, 2(3), 14-24.</p> | | | | |
| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่งทางวิชาการ | คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบหลักสูตร |
| อัจฉิมา มั่นทน | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ | ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา) วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ. (เทคโนโลยีการจัดการ) | ตรง | กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย |
| <p>ผลงานทางวิชาการ</p> <p>มัชฌกานต์ เผ่าสวัสดิ์, กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, และอัจฉิมา มั่นทน. (2568). การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร กรณีศึกษา หมู่บ้านวารักษ์. <i>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>, 6(1), 50-64.</p> <p>ไพรินทร์ มีศรี, อัจฉิมา มั่นทน, และเสาวคนธ์ ชูบัว. (2566). การพัฒนาระบบจัดการข้อมูลบริการรับตรวจวิเคราะห์ศูนย์วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. <i>วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</i>, 18(2), 75-89.</p> <p>ณัฐชนน สุขตลอดกาล, เจษฎา เดชหวังกลาง, และอัจฉิมา มั่นทน. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันการจัดการสารสนเทศการเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง “VALAYA Land”. <i>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>, 3(3), 66-67.</p> | | | | |
| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่งทางวิชาการ | คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบหลักสูตร |

| | | | | |
|--|--------------------------|---|---------------------------------|------------------------------------|
| กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ | ปร.ด วท.ม ค.อ.บ | ตรง | กลุ่มวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย |
| ผลงานทางวิชาการ | | | | |
| กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน. (2565). การพัฒนาระบบสารสนเทศการฝึกประสบการณ์วิชาชีพและการฝึกสหกิจศึกษาด้วยแพลตฟอร์มแอปซีต. <i>สัปดาห์ของ: วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i> , 9(2), 1-14. | | | | |
| กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน, และ มัชฌมกานต์ เผ่าสวัสดิ์. (2567). การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ทเพื่อทุกสรรพสิ่ง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. <i>วารสารวิศวกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต</i> , 27(1), 91-101. | | | | |
| มัชฌมกานต์ เผ่าสวัสดิ์, และ กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน. (2566). การพัฒนาระบบจัดการศูนย์ข้อมูลเว็บไซต์บนเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติง กรณีศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. <i>วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</i> , 18(2), 15-28. | | | | |
| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่งทางวิชาการ | คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบหลักสูตร |
| ไชย มีหนองหว้า | อาจารย์ | M.Phil. Computer Science M.Sc. Computer Science วทบ.วิทยาการคอมพิวเตอร์ | ตรง | อาจารย์ประจำหลักสูตร |
| ผลงานทางวิชาการ | | | | |
| ไชย มีหนองหว้า, และวุฒิชัย อินทร์แก้ว. (2567). การใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ และ กลุ่มข้อมูลราชภัฏ จำแนกดัชนีมวลกายท้องถิ่น. <i>วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรธานี</i> , 6(4), 30-48. | | | | |
| วุฒิชัย อินทร์แก้ว, ไชย มีหนองหว้า, และรสสุคนธ์ สุวรรณบุญ. (2567). การจัดการข้อมูลครัวเรือนระดับ ตำบล อัจฉริยะ จังหวัดปทุมธานี และจังหวัดสระแก้ว. <i>วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี</i> , 6(3), 50-61. | | | | |
| Nithikathkul, C., Meenornngwar, C., Krates, J., & Kijphati, R. (2024). Mobile application for improving the quality of life and elderly health care. <i>International Journal of Geoinformatics</i> , 20(7), 93–110. https://doi.org/10.52939/ijg.v20i7.3409 | | | | |
| Meenornngwar, C. (2024). Using decision trees, logistic regression and random forest to predict poverty risk in Thailand. In <i>2024 12th International Conference on Cyber and IT Service</i> | | | | |

Management, CITSM 2024. IEEE. <https://doi.org/10.1109/CITSM64103.2024.10775811>

Meenornngwar, C., & Nithikathkul, C. (2023). Predicting loneliness using SVM, logistic regression and decision tree in Thailand. In *2023 11th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2023*. IEEE. <https://doi.org/10.1109/CITSM60085.2023.10455171>

| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่ง ทางวิชาการ | คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร |
|------------------------|-----------------------|--|------------------------------|--------------------------|
| นายชุมพล จันท์ ฉลอง | อาจารย์ | วท.ม.(เทคโนโลยี สารสนเทศ) วท.บ.(วิทยาการ คอมพิวเตอร์) | ตรง | อาจารย์ประจำ หลักสูตร |

ผลงานทางวิชาการ

อมิณา ฉายสุวรรณ และ ชุมพล จันท์ฉลอง. (2567). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้ เรื่อง ป่าแห่งความหวัง. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 5(1).

อมิณา ฉายสุวรรณ และ ชุมพล จันท์ฉลอง. (2566). การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 18(2), 29-44.

อมิณา ฉายสุวรรณ และ ชุมพล จันท์ฉลอง. (2566). การเรียนรู้ทักษะการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้น โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 4(1).

อมิณา ฉายสุวรรณ และ ชุมพล จันท์ฉลอง. (2565). ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความเป็นกรดเบสทางเคมี ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 12(1), 195-205.

ชุมพล จันท์ฉลอง และ ภาคภูมิ ประทุมนอก. (2564). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เรื่อง กลัวย ๑. ใน *รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 8* (น. 1142-1149). มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.

| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่ง ทางวิชาการ | คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร |
|-----------------------|------------------------|---|---|--------------------------|
| ทักษิณา วิไลลักษณ์ | ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ | ครุศาสตร์บัณฑิต ครุศาสตร์ อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต | คอมพิวเตอร์ศึกษา คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศ | อาจารย์ประจำ หลักสูตร |

ผลงานทางวิชาการ

ประพรพรรณ พละชีวะ, อังคณา กรันยาธิกุล, ทักษิณา วิไลลักษณ์ และมณฑิพย์ จันท์แก้ว. (2568). การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชุมชนจังหวัดปทุมธานี. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*, 15(2), 136-148.

| ชื่อ-สกุล | ตำแหน่ง ทางวิชาการ | คุณวุฒิ และวุฒิการศึกษา | วุฒิ/สาขา ตรงหรือสัมพันธ์ | ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร |
|--|-----------------------|-------------------------------|------------------------------|--------------------------|
| มัชฌมกานต์ เผ่า สวัสดิ์ | อาจารย์ | วท.ม. (เทคโนโลยี สารสนเทศ) | ตรง | นวัตกรรมดิจิทัล |
| <p>ผลงานทางวิชาการ</p> <p>มัชฌมกานต์ เผ่าสวัสดิ์, กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน, กมลมาศ วงษ์ใหญ่, และอัจฉิมา มั่นทน. (2568). การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร กรณีศึกษา หมู่บ้านวารารักษ์. <i>วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</i>, 6(1), 50-64.</p> <p>กิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน และมัชฌมกานต์ เผ่าสวัสดิ์. (2567). การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสรรพสิ่ง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. <i>วารสารวิศวกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต</i>, 27(1), 91-101.</p> <p>มัชฌมกานต์ เผ่าสวัสดิ์ และกิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน. (2566). การพัฒนาระบบจัดการศูนย์ข้อมูลเว็บไซต์บนเทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวติง กรณีศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. <i>วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์</i>, 18(2), 15-28.</p> | | | | |

6.2 จำนวนอาจารย์ในหลักสูตรที่จะเกษียณอายุราชการตามแผนพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานีช่วงระยะเวลา พ.ศ. 2566-2570 จำนวน 0 คน

6.3 หน่วยงานผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีความต้องการทรัพยากรบุคคลเพิ่มเติมดังนี้

1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

- ไม่ต้องการมีจำนวนครบตามเกณฑ์
 ต้องการจำนวน [โปรดระบุ] คน เหตุผล [โปรดระบุ]

2. อาจารย์ประจำหลักสูตร

- ไม่ต้องการมีจำนวนครบตามเกณฑ์
 ต้องการจำนวน [โปรดระบุ] คน เหตุผล [โปรดระบุ]

6.3.1 ผลงานทางวิชาการและความเชี่ยวชาญของอาจารย์ประจำหลักสูตร

คณะอาจารย์มีความเชี่ยวชาญที่สอดคล้องกับ PLOs ใหม่ของหลักสูตร โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์

| ชื่อ-สกุล | ผลงานทางวิชาการเด่น (1-2 เรื่อง ล่าสุดในรอบ 5 ปี) | ความเชี่ยวชาญหลัก (รองรับ PLOs ใหม่) |
|-----------------------|---|---|
| นายไชย มี หนองหว้า | 1. Using Decision Trees, Logistic Regression and Random Forest to Predict Poverty Risk in Thailand. (2024) 2. Predicting Loneliness using SVM, Logistic Regression and Decision Tree in Thailand. (2023) | AI/Machine Learning, Data Science, IoT (PLO 6, 8) |

| ชื่อ-สกุล | ผลงานทางวิชาการเด่น (1-2 เรื่อง ล่าสุดในรอบ 5 ปี) | ความเชี่ยวชาญหลัก (รองรับ PLOs ใหม่) |
|-----------------------------|---|---|
| นางไพรินทร์ มีศรี | 1. การศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต ในสาขาวิทยาการข้อมูล. (2568) | Data Science, Information System, Research Methodology (PLO 6, 8) |
| นางกมลมาศ วงษ์ใหญ่ | 1. การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร. (2568) 2. การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชน. (2567) | System Development, Project Management, Community IT (PLO 7, 5) |
| นางสาว อิงอร วงษ์ศรีรักษา | 1. การศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตในสาขาวิชาวิทยาการข้อมูล. (2568) 2. การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้สำหรับสถานศึกษาวิวัฒน์ชุมชน. (2567) | Data Science, System Analysis & Design, Database (PLO 6, 7) |
| นางอมิณา ฉายสุวรรณ | 1. การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้เรื่องป่าแห่งความหวัง. (2567) 2. การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2566) | Digital Media, Animation, Web Application (กลุ่มวิชา Media, PLO 7) |
| นายชุมพล จันทร์ฉลอง | 1. การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ป่าไม้. (2567) 2. การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันพจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2566) | Digital Media, Animation, E-Learning (กลุ่มวิชา Media, PLO 7) |
| นางมัชฌ กานต์ เผ่าสวัสดิ์ | 1. การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร. (2568) 2. การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสรรพสิ่ง (IoT). (2567) | IoT, Cloud Computing, System Development (PLO 6, 7) |
| นายกิตติศักดิ์ สิงห์สูงเนิน | 1. การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร. (2568) 2. การพัฒนาต้นแบบชุดฝึกปฏิบัติการเรียนอินเทอร์เน็ตเพื่อทุกสรรพสิ่ง (IoT). (2567) | IoT, Cloud Computing, System Development (PLO 6, 7) |
| นางสาว อัจจิมา มั่นทน | 1. การพัฒนาระบบบริหารจัดการนิติบุคคลหมู่บ้านจัดสรร. (2568) | System Analysis & Design, Project Management, Digital Transformation (PLO 5, 7) |
| นางสาว ทักษิณา วิไลลักษณ์ | 1. การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชุมชนจังหวัดปทุมธานี. (2568) | Computer Education, Digital Skills Development, Local Development (PLO 1, 3) |

6.3.2 แผนการพัฒนาบุคลากรเพื่อรองรับหลักสูตรปรับปรุง

เพื่อรองรับการปรับปรุงหลักสูตรที่เน้นเทคโนโลยีเชิงลึก (AI, Cloud, Cybersecurity) และสื่อดิจิทัล (Animation & Digital Media) คณะ/หลักสูตรได้กำหนดแผนการพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่อง (CQI) ดังนี้:

1. การพัฒนาตำแหน่งทางวิชาการ: สนับสนุนให้อาจารย์ที่ยังไม่มีตำแหน่งทางวิชาการ **เข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการในระดับที่สูงขึ้น** เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการของหลักสูตร.
2. การเพิ่มพูนทักษะเฉพาะทาง: สนับสนุนให้อาจารย์เข้ารับการอบรม/สอบ Certificate ด้าน **Cloud Computing (AWS/Azure), Cybersecurity (CompTIA), และ Data Science** เพื่อให้สามารถถ่ายทอดความรู้ในกลุ่มวิชาเลือกใหม่ได้อย่างมีคุณภาพ.
3. การสนับสนุนงานวิจัย: ส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ให้ **ตีพิมพ์เผยแพร่ในฐานข้อมูลวารสารวิชาการระดับนานาชาติ (SCOPUS/ISI) ให้มากขึ้น** โดยเฉพาะงานวิจัยที่เชื่อมโยงกับกลุ่มวิชาใหม่และพันธกิจ VRUNESS.
4. การเชิญผู้เชี่ยวชาญ: เชิญผู้เชี่ยวชาญจากภาคอุตสาหกรรม (Stakeholders) ที่มีทักษะเฉพาะด้าน (เช่น **Prompt Engineering, Generative AI**) มาเป็นอาจารย์พิเศษร่วมสอนในรายวิชาหัวข้อพิเศษ (SIT415, SIT416) เพื่อให้เนื้อหามีความทันสมัยและปฏิบัติได้จริง.

6.4 จำนวนนักศึกษาในหลักสูตรย้อนหลัง 4 ปี [นับตั้งแต่ปี พ.ศ.ที่ขอเปิดจนถึง ปี พ.ศ.ที่ขอปรับปรุง]

นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2568 จำนวน 53 คน
 นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2567 จำนวน 51 คน
 นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2566 จำนวน 35 คน
 นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2565 จำนวน 30 คน

ตอนที่ 7 ความพร้อมทางกายภาพ

7.1 หนังสือ ตำรา

7.1.1 หนังสือ ตำรา ที่นักศึกษาสามารถค้นคว้าได้จาก

ความพร้อม: สามารถสืบค้นผ่าน **ฐานข้อมูลวารสารวิชาการและงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ** ที่มหาวิทยาลัยบอกรับ

| แหล่งค้นคว้า | รายละเอียด | จำนวน |
|---|---|----------------------|
| 1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ (หอสมุดกลาง) | หนังสือภาษาไทยด้าน IT และวิทยาศาสตร์ | 9,480 รายการ |
| | หนังสือภาษาต่างประเทศด้าน IT และวิทยาศาสตร์ | 841 รายการ |
| 2. ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Resources) | วารสาร/นิตยสาร 30 ชื่อเรื่อง และฐานข้อมูลนานาชาติ | มากกว่า 10 ฐานข้อมูล |
| 3. ห้องสมุดเฉพาะทาง คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | ตำราและวารสารเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ | มากกว่า 2,000 เล่ม |

ฐานข้อมูลที่สำคัญ: ACM Digital Library, ScienceDirect, IEEE/IET Electronic library, Academic Search Ultimate, ThaiLIS, Engineering Source เป็นต้น

7.2 หากมีสิ่งประกอบอื่นที่ทำให้เกิดความพร้อม โปรตรระบุชื่อและแหล่งค้นคว้า

Digital Learning Platforms & Online Resources

แหล่งค้นคว้า ระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS) ของมหาวิทยาลัย, MOOCs, KRUNOI.COM และ Online

Certification Platforms (เช่น AWS, Microsoft Azure, Google AI)

ความพร้อม ใช้เป็นสื่อการสอนแบบผสมผสาน (**Blended Learning**) เพื่อให้นักศึกษาได้เข้าถึงเนื้อหาที่ทันสมัยและเพิ่มทักษะเฉพาะทางด้าน **AI/Cloud** (ตาม CQI Feedback)

| สิ่งประกอบอื่น | รายละเอียดและแหล่งค้นคว้า |
|----------------------------------|---|
| Digital Learning Platforms (LMS) | ระบบจัดการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย (Google Classroom, MS Team) และการสนับสนุนการใช้ Google for Education, MS365, คุรูน้อยดอทคอม |
| ห้องปฏิบัติการเฉพาะกิจ | Inspiration Lab (iLab) เพื่อใช้เป็นพื้นที่บริการ อุปกรณ์ และการบริการเทคโนโลยีที่ทันสมัย |
| ศูนย์ภาษาและสื่อ มัลติมีเดีย | สื่อการเรียนรู้มัลติมีเดียและสื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์สำหรับเสริมทักษะภาษาอังกฤษ (PLO 2) |

7.3 ห้องปฏิบัติการ เครื่องมือและอุปกรณ์

มีเพียงพอแล้ว สำหรับนักศึกษาจำนวน [โปรดระบุ] คน สถานภาพการใช้งาน [โปรดระบุ]

ยังไม่เพียงพอ สิ่งที่ขาดคือ

วิธีแก้ปัญหาห้องปฏิบัติการ เครื่องมือและอุปกรณ์ไม่เพียงพอ คือ เนื่องจากหลักสูตรปรับปรุงเน้นทักษะเชิงลึกใน 2 กลุ่มวิชาใหม่ จึงมีการประเมินว่าควรเพิ่มทรัพยากรดังนี้

| สิ่งที่ขาด/ต้องเสริม (Gap) | ผลกระทบต่อ PLOs | วิธีแก้ปัญหา (CQI Action Plan) |
|--|--|--|
| ซอฟต์แวร์และ License เฉพาะทางด้าน AI/Data Science: (เช่น TensorFlow, Python Libraries, Data Visualization Tools) | ขาด: การบรรลุ PLO 6 (AI/Data Science) และ PLO 8 (Innovation) | จัดซื้อ/เช่าใช้ License และ จัดทำความร่วมมือกับผู้ให้บริการ Cloud Platform (เช่น AWS Educate) เพื่อให้นักศึกษาสามารถเข้าถึง Environment การทดลอง AI และ Big Data ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย |
| อุปกรณ์สำหรับ Digital Media และ VR/AR: (เช่น เครื่องพิมพ์ 3 มิติ, กล้อง VR/AR Headsets, Motion Capture Gears) | ขาด: การบรรลุ PLO 8 (Innovation) และทักษะ เฉพาะทางกลุ่ม Animation & Digital Media | ของบประมาณจัดซื้อครุภัณฑ์เฉพาะทาง และ จัดทำห้องปฏิบัติการ Digital Studio ที่รองรับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลและงาน 3D เสมือนจริง |
| เครื่องคอมพิวเตอร์ (PC) ใน ห้องปฏิบัติการ IT: | ความเสี่ยง: PC ที่มีอยู่ (335 เครื่อง) อาจไม่เพียงพอ ต่อการรันโปรแกรมประมวลผล ขนาดใหญ่ (Big Data/AI) | อัปเกรด RAM/GPU ของคอมพิวเตอร์ชุดหลักในห้องปฏิบัติการเพื่อรองรับงานประมวลผล Big Data Management และ AI |

ทั้งนี้คณะกรรมการวิชาการของคณะได้พิจารณาและเห็นชอบการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร
วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ในคราวประชุมครั้งที่3/ 2568เมื่อวันที่ 1
เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2568

ลงนาม... 

(.....ไชย มีหนองหว้า.....)

ประธานหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ

ลงนาม.....

(.....)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ลงนาม

(.....)

คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี