



หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร



หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

คำนำ

ภายใต้การเปลี่ยนแปลงของบริบทเศรษฐกิจและสังคม ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนเพื่อสร้างนวัตกรรมและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ซึ่งมีพันธกิจในการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น จึงมุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายดังกล่าว สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ จึงปรับปรุงหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยใช้แนวทางการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ (Outcome-based education: OBE) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ทักษะ และคุณสมบัติที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตทุกภาคส่วน อาทิ ภาคธุรกิจ ภาคอุตสาหกรรม และชุมชน เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศต่อไป

หลักสูตรมีการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ของหลักสูตร ซึ่งได้มาจากการสอบถามความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งภายนอกและภายใน ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา ผู้ใช้บัณฑิต คณาจารย์ ผู้บริหารคณะและมหาวิทยาลัย และออกแบบรายวิชาเพื่อให้หลักสูตรได้นำมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงรายวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตร ให้สอดคล้องกับมาตรฐานต่าง ๆ ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหลักสูตรปรับปรุงฉบับนี้จะเป็นเครื่องมือในการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
พฤศจิกายน พ.ศ. 2568

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ	ข
หมวดที่ 1 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร.....	1
1. รหัสและชื่อหลักสูตร	1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	1
3. วิชาเอก.....	1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร.....	1
5. รูปแบบและประเภทของหลักสูตร.....	1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร.....	2
7. ความพร้อมในการรับรองหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน	3
8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา.....	3
9. ชื่อ ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร	3
หมวดที่ 2 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร	5
1. การวิเคราะห์นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศ.....	5
2. พันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ของสถาบันที่สอดคล้องกับการจัดกลุ่มสถาบัน อุดมศึกษา	5
3. การวิเคราะห์ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก.....	6
4. การกำหนดและวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร.....	6
5. วิธีการเก็บข้อมูล เครื่องมือ ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย.....	7
6. สรุปความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละกลุ่ม	8
7. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs).....	10
หมวดที่ 3 การตรวจความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้.....	11
1. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และจำแนกทักษะเฉพาะด้าน และทักษะทั่วไป	11
2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับ อัตลักษณ์นักศึกษาของมหาวิทยาลัย	12
3. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับ อัตลักษณ์นักศึกษาของคณะ.....	12
4. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับ ปรัชญาการศึกษา.....	12

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

5. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	
กับพันธกิจของมหาวิทยาลัย	13
6. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	
กับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่มุ่งสร้างคุณค่าเพิ่มสู่สังคมและผู้เรียน	13
7. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	
กับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาในแต่ละระดับ	14
8. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	
กับหลัก SMART	15
9. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	
กับระดับพฤติกรรมของ Bloom's taxonomy	16
10. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ของหลักสูตร	17
หมวดที่ 4 การออกแบบรายวิชาและโครงสร้าง	20
1. โครงสร้างหลักสูตรและรายวิชาในหลักสูตร	20
2. แผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละชั้นปี (YLO)	42
3. ความสอดคล้องของรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	49
หมวดที่ 5 การจัดกระบวนการเรียนรู้	52
1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLO) วิธีการประเมินผลและกลยุทธ์	
จัดการเรียนรู้	52
หมวดที่ 6 การจัดการศึกษา	56
1. ระบบการศึกษาและหลักสูตร	56
2. การดำเนินการหลักสูตร	57
3. องค์ประกอบเกี่ยวกับฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/ สหกิจศึกษาและบูรณาการ	
กับการทำงาน	59
4. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรือวิจัย	60
หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	62
1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน	62
2. กระบวนการทบทวนผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา	62
3. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร	62
4. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	62
หมวดที่ 8 การบริหารจัดการหลักสูตร	64
1. อาจารย์	64
2. ความพร้อมในการบริหารจัดการหลักสูตร	65

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
หมวดที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาและการประกันคุณภาพหลักสูตร	68
1. กระบวนการออกแบบระบบการพัฒนาหลักสูตร	68
2. กลไกการพัฒนาหลักสูตร/ การพิจารณา	68
3. รอบระยะเวลาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร	69
4. การตรวจสอบและรับรองหลักสูตร	69
5. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	69
6. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร	70
7. การทบทวน/ การจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพหลักสูตรจากผล การประเมินคุณภาพหลักสูตร การควบคุมคุณภาพ (Quality Control)	71
8. แผนดำเนินการบริหารความเสี่ยง	71
9. การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์	72
10. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษาให้ผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียรับทราบ	72
11. การประกันคุณภาพหลักสูตร	72
12. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	73
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก กฎ ระเบียบ และข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร	77
ภาคผนวก ข ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร	101
ภาคผนวก ค ตารางเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระหว่างหลักสูตรเดิมกับ หลักสูตรปรับปรุง	113
ภาคผนวก ง ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) จำแนกตาม Bloom's Taxonomy	121
ภาคผนวก จ สรุปข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากการวิพากษ์ร่างหลักสูตร	127
ภาคผนวก ฉ คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร และวิพากษ์หลักสูตร	131
ภาคผนวก ช การตกลงร่วมมือ หรือร่วมผลิตอย่างเป็นทางการ	135
ภาคผนวก ซ ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับสมรรถนะบัณฑิตราชภัฏ 17 สมรรถนะ + 2 จุดเน้นภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	155
ภาคผนวก ฌ ประกาศคณะวิทยาการจัดการ เรื่อง นโยบายการวัดผลและประเมินผล และนโยบายการอุทธรณ์และข้อร้องเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียน การสอน	159
ภาคผนวก ญ การจำแนกผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) ตาม Bloom's Taxonomy เพื่อกำหนดรายวิชา	165

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ก	การออกแบบคำอธิบายรายวิชา ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา CLO.....177
ภาคผนวก ก	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLO) วิธีการประเมินผล และกลยุทธ์ การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา213
ภาคผนวก ฐ	ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLO) กับทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning) และการปลูกฝังผู้เรียน249
ภาคผนวก ท	กำหนดรายวิชาที่ให้รูปแบบ rubrics หรือ marking schemes255

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
คณะ/สาขาวิชา คณะวิทยาการจัดการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

หมวดที่ 1 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

1.1 รหัสหลักสูตร 25501751112655

1.2 ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Business Administration Program in
Business Computer

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

2.1 ชื่อเต็ม (ภาษาไทย) : บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)
(ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Business Administration
(Business Computer)

2.2 ชื่อย่อ (ภาษาไทย) : บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)
(ภาษาอังกฤษ) : B.B.A. (Business Computer)

3. วิชาเอก

ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 126 หน่วยกิต

5. รูปแบบและประเภทของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

- ☒ ปริญญาตรีทางวิชาการ
☐ ปริญญาตรีแบบก้าวนำทางวิชาการ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ

- ☐ ปริญญาตรีทางวิชาชีพ
☐ ปริญญาตรีแบบก้าวนำทางวิชาชีพ

หลักสูตรปริญญาตรีปฏิบัติการ

- ☐ ปริญญาตรีปฏิบัติการ
☐ ปริญญาตรีแบบก้าวนำปฏิบัติการ

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทย และนักศึกษาต่างชาติที่สามารถใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- ☒ จัดการเรียนการสอนโดยตรง
☐ ร่วมมือกับสถาบันอื่น ได้แก่

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

- ☒ ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว
☐ ให้ปริญญามากกว่า 1 สาขา.....

5.7 Cooperation and work integrated Education (ความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น)

- ☐ ไม่มี
☒ มี คือ การลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) (ภาคผนวก ข)

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 สถานภาพของหลักสูตร

- ☐ หลักสูตรใหม่ พ.ศ.
☒ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 โดยปรับปรุงจากหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 เริ่มใช้หลักสูตรตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2550

6.2 การพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- 1) คณะกรรมการกลั่นกรองรูปแบบหลักสูตรระดับมหาวิทยาลัย เห็นชอบในการนำเสนอหลักสูตรต่อคณะกรรมการบริหารวิชาการ ในการประชุม ครั้งที่ 6/2567 วันที่ 6 กันยายน พ.ศ. 2567
- 2) คณะกรรมการบริหารวิชาการ เห็นชอบในการนำเสนอหลักสูตรต่อสภาวิชาการ ในการประชุม ครั้งที่ 1/2568 วันที่ 17 มกราคม พ.ศ. 2568
- 3) สภาวิชาการ เห็นชอบในการนำเสนอหลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัยในการประชุม ครั้งที่ 7/2568 วันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2568

- 4) สภามหาวิทยาลัยขอนแก่นหลักสูตร ในการประชุม ครั้งที่ 9/2568
วันที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2568
- 5) เปิดสอน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2569

7. ความพร้อมในการรับรองหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการรับรอง ว่าเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ในปีการศึกษา 2571

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 8.1 ผู้ประกอบการหรือเจ้าของกิจการ/ธุรกิจออนไลน์
- 8.2 ผู้ดูแลระบบการขายสินค้าออนไลน์
- 8.3 นักวิชาการคอมพิวเตอร์
- 8.4 นักพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล
- 8.5 นักวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจ
- 8.6 ผู้จัดการระบบสารสนเทศธุรกิจ
- 8.7 อาชีพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการคอมพิวเตอร์

9. ชื่อ ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

9.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ ที่	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ-นามสกุล	คุณวุฒิและสาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
				สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางจีระนันต์ เจริญรัตน์	ค.อ.ม. คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศ วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	ม.เทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี วิทยาลัยครุอุบลราชธานี	2543 2537
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายเด่นชัย สมปอง	ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	ม.ราชภัฏมหาสารคาม ม.อุบลราชธานี ม.ราชภัฏเพชรบุรี	2557 2551 2544
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายศุภมิตร บุญทา	ปร.ด. บริหารธุรกิจและ นวัตกรรมดิจิทัล วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ วศ.บ. วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	ม.มหาสารคาม ม.เกษตรศาสตร์ ม.เทคโนโลยีมหานคร	2567 2553 2548
4	อาจารย์	นางนาฏดา เรืองชาญ	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ บธ.บ. บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	ม.ขอนแก่น ม.ราชภัฏสกลนคร	2555 2549
5	อาจารย์	นางสุพิชญา นิลจินดา	บธ.ม. บริหารธุรกิจ วศ.บ. ระบบสารสนเทศเพื่อการ จัดการ	ม.ขอนแก่น ม.เทคโนโลยีสุรนารี	2547 2543

9.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ ที่	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ-นามสกุล	คุณวุฒิและสาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
				สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางจีระนันต์ เจริญรัตน์	ค.อ.ม. คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศ วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	ม.เทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี วิทยาลัยครูอุบลราชธานี	2543 2537
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายเด่นชัย สมปอง	ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	ม.ราชภัฏมหาสารคาม ม.อุบลราชธานี ม.ราชภัฏเพชรบุรี	2557 2551 2544
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายสุภูมิทร บุญทา	ปร.ด. บริหารธุรกิจและ นวัตกรรมดิจิทัล วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ วศ.บ. วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	ม.มหาสารคาม ม.เกษตรศาสตร์ ม.เทคโนโลยีมหานคร	2567 2553 2548
4	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางสาวสิริภาพร ยืนสุข	ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา ค.อ.ม. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	ม.ราชภัฏมหาสารคาม สถาบันเทคโนโลยีพระ จอมเกล้าพระนครเหนือ ม.รามคำแหง	2561 2550 2545
5	อาจารย์	นางธิดิมา รจนา	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระ จอมเกล้าพระนครเหนือ สถาบันราชภัฏสกลนคร	2546 2542
6	อาจารย์	นางนาฏลดา เรืองชาญ	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ บธ.บ. บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	ม.ขอนแก่น ม.ราชภัฏสกลนคร	2555 2549
7	อาจารย์	นางสาวปิยพัชร วิมลโสภณกิตติ	ปร.ด. บริหารธุรกิจ (การจัดการ ผู้ประกอบการพาณิชย์และ นวัตกรรม) วท.ม. การพัฒนาซอฟต์แวร์ ด้านธุรกิจ วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	ม.ขอนแก่น จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ม.ขอนแก่น	2567 2553 2550
8	อาจารย์	นางรุจิรา จงคล้ายกลาง	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ ศศ.บ. สารสนเทศศาสตร์	ม.พระจอมเกล้าพระ นครเหนือ ม.มหาสารคาม	2552 2549
9	อาจารย์	นางสุพิชญา นิลจินดา	บธ.ม. บริหารธุรกิจ วส.บ. ระบบสารสนเทศเพื่อการ จัดการ	ม.ขอนแก่น ม.เทคโนโลยีสุรนารี	2547 2543

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

หมวดที่ 2

การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1. การวิเคราะห์นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศ

การพัฒนากำลังคน เป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยให้ก้าวหน้าไปสู่ความเป็นเลิศ นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศไทยมุ่งเน้นไปที่การสร้างกำลังคนที่มีคุณภาพสูง เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยมีเป้าหมายหลักคือ เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศผ่านการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะการทำงานร่วมกัน ลดความเหลื่อมล้ำโดยให้โอกาสในการเข้าถึงการศึกษาและการพัฒนาตนเองอย่างเท่าเทียมกัน ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้กำลังคนสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกได้อย่างต่อเนื่อง

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจได้จัดทำหลักสูตรโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลง และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต ความจำเป็นในการใช้บุคลากรทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความรู้ ความสามารถ และมีความเป็นมืออาชีพมีเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้ ต้องคำนึงถึงผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งบุคลากรทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ จะต้องมีความรู้ จริยธรรม และจิตสำนึก วัฒนธรรมที่ดีงาม ที่จะช่วยชี้นำและขับเคลื่อนให้การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นไปในรูปแบบที่สอดคล้องและเหมาะสมกับวิถีชีวิตของสังคมไทย

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกภาคส่วน ธุรกิจทุกประเภทหันมาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินงานมากขึ้น ทำให้เกิดความต้องการบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ธุรกิจสูง การพัฒนาหลักสูตรคอมพิวเตอร์ธุรกิจจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งจะช่วยผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการพัฒนาและนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในธุรกิจ ส่งเสริมให้เกิดการสร้างนวัตกรรมและธุรกิจใหม่ ๆ ที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศไทย

2. พันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ของสถาบันที่สอดคล้องกับการจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครมีจุดมุ่งหมาย พันธกิจ ยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นหรือชุมชนอื่น ซึ่งเป็นกลุ่มที่ 3 จากทั้งหมด 5 กลุ่ม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครน้อมนำพระราชบัญญัติการศึกษาในการเป็นสถาบันการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยจัดทำยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ขึ้น ผ่านความเห็นชอบจากที่ประชุมอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษา มีเป้าหมายเพื่อผลิต

บัณฑิต โดยมีทักษะและความสามารถที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ตรงตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี

3. การวิเคราะห์ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก

3.1 การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ตั้งแต่การสื่อสาร การทำงาน ไปจนถึงการดำเนินชีวิตส่วนตัว เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบการทำงาน การศึกษารวมถึงการเข้าถึงข้อมูลอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (Internet of Things-IoT) ทำให้มนุษย์สามารถสื่อสารและเชื่อมต่อกันได้อย่างไร้พรมแดน

เทคโนโลยีดิจิทัลนับเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญในหลายภาคส่วนของเศรษฐกิจ องค์กรและธุรกิจต้องปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีเหล่านี้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และการแข่งขันในตลาดโลก จึงมีความจำเป็นที่สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจต้องปรับปรุงหลักสูตรให้มีความทันสมัย ทันต่อเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วก้าวกระโดด

3.2 นโยบายและสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ในบริบทโลก

นโยบายระดับโลกและการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากความซับซ้อนของปัญหาและการเชื่อมโยงกันของปัจจัยต่าง ๆ ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับโลก การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมมีผลกระทบต่อความยั่งยืนในทุกภาคส่วน นโยบายที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม เช่น นโยบายการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก และการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ เป็นต้น กลายเป็นประเด็นสำคัญในเวทีการเมืองโลก หลายประเทศต้องพิจารณากฎหมายใหม่ ๆ ในการรักษาสมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจจึงต้องพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องเชื่อมโยงกับสภาพการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคมและสิ่งแวดล้อมในอนาคต

4. การกำหนดและวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร

4.1 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ประเภท SHs	กลุ่ม	ประกอบด้วย	บทบาท	Power/Impact
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายใน	อาจารย์	- อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร - อาจารย์ประจำหลักสูตร - อาจารย์ผู้สอนวิชาแกน	- ออกแบบและปรับปรุงหลักสูตร - จัดการเรียนการสอนและการวัดผล - การวิจัยและบริการวิชาการ	HP/Hi
	มหาวิทยาลัย	- สภามหาวิทยาลัย - สภาวิชาการมหาวิทยาลัย - คณะกรรมการบริหารวิชาการ	- กำหนดทิศทางและกำกับดูแลหลักสูตร	HP/Hi

ประเภท SHs	กลุ่ม	ประกอบด้วย	บทบาท	Power/Impact
	คณะวิทยาการ จัดการ	- กรรมการบริหารคณะ - คณะกรรมการวิชาการ คณะ	- บริหารจัดการหลักสูตร - ทบทวนและปรับปรุง หลักสูตร	HP/Hi
	นักศึกษา	- ตัวแทนนักศึกษาปัจจุบัน ชั้นปีที่ 1-4	- ให้ข้อมูลป้อนกลับและ ข้อเสนอแนะ	LP/LI
ผู้มีส่วนได้ส่วน เสียภายนอก	ผู้ใช้บัณฑิตและ หน่วยฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ	- สถานประกอบการ - หน่วยงานภาครัฐ	- ให้ข้อมูลความต้องการ และสมรรถนะที่พึง ประสงค์ - ประเมินบัณฑิต	HP/Hi
	นักเรียน	- นักเรียนที่มีความสนใจจะ เข้าศึกษาในคณะภายใน ระยะเวลา 3 ปี	- แสดงความคาดหวังและ ความต้องการ - ข้อมูลป้อนกลับสำหรับ การประชาสัมพันธ์	LP/LI
	ศิษย์เก่า	- บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา จากคณะไม่เกิน 5 ปี	- ให้ข้อมูลป้อนกลับ - ให้ข้อมูลการประเมิน ความสำเร็จหลังจบ การศึกษา	LP/Hi

5. วิธีการเก็บข้อมูล เครื่องมือ ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เรียงตามความสำคัญ)		วิธีการเก็บ ข้อมูล	เครื่องมือที่ใช้	วันที่เก็บข้อมูล
อาจารย์	- อาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตร - อาจารย์ประจำหลักสูตร - อาจารย์ผู้สอนวิชาแกน	- การประชุม - การสัมภาษณ์	- แบบสัมภาษณ์ - แบบสอบถาม	ภาคเรียนที่ 2/2566
คณะวิทยาการ จัดการ	- กรรมการบริหารคณะ - คณะกรรมการวิชาการ ประจำคณะ	- การประชุม - การสัมภาษณ์ - การวิเคราะห์ เอกสารนโยบาย	- แบบสัมภาษณ์ - แบบสอบถาม	ภาคเรียนที่ 2/2566
มหาวิทยาลัย	- สภามหาวิทยาลัย - สภาวิชาการ มหาวิทยาลัย	- การวิเคราะห์ เอกสารนโยบาย	- สรุปการ วิเคราะห์ นโยบาย	ภาคเรียนที่ 2/2566
ผู้ใช้บัณฑิตและ หน่วยฝึก ประสบการณ์ วิชาชีพ	- สถานประกอบการ - หน่วยงานภาครัฐ	- การประชุม กลุ่มใหญ่ และ กลุ่มย่อย	- แบบสัมภาษณ์ - การประชุม Online	ภาคเรียนที่ 2/2566

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เรียงตามความสำคัญ)		วิธีการเก็บ ข้อมูล	เครื่องมือที่ใช้	วันที่เก็บข้อมูล
ศิษย์เก่า	- บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา จากคณะ ไม่เกิน 5 ปี	- การตอบ แบบสอบถาม	- แบบสอบถาม - การประชุม Online	ภาคเรียนที่ 2/2566
นักศึกษา	- ตัวแทนนักศึกษาปัจจุบัน ชั้นปีที่ 1-4	- การสัมภาษณ์	- แบบสัมภาษณ์	ภาคเรียนที่ 2/2566
นักเรียน	- นักเรียนที่มีความสนใจ จะเข้าศึกษาในคณะ ภายในระยะเวลา 3 ปี	- การสอบถาม เวลาสอบ สัมภาษณ์	- แบบสัมภาษณ์	ภาคเรียนที่ 1/2567

หลักสูตรมีวิธีการที่หลากหลายในการเก็บรวบรวมความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่ม ซึ่งมีประเด็นคำถามกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่

- ท่านคาดหวังว่า เมื่อนักศึกษาเรียนจบหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ควรต้องมีความรู้เรื่องอะไรบ้าง เพื่อทำงานในอีก 5 ปี ข้างหน้า
- ท่านคาดหวังว่า เมื่อนักศึกษาเรียนจบหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจควรต้องมีทักษะหรือความสามารถเรื่องอะไรบ้าง เพื่อทำงานในอีก 5 ปี ข้างหน้า
- ท่านคาดหวังว่า เมื่อนักศึกษาเรียนจบหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ควรต้องมีจริยธรรมเรื่องอะไรบ้าง เพื่อทำงานในอีก 5 ปี ข้างหน้า
- ท่านคาดหวังว่า เมื่อนักศึกษาเรียนจบหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจควรต้องมีบุคลิกภาพหรือลักษณะบุคคลเป็นอย่างไร เพื่อทำงานในอีก 5 ปี ข้างหน้า
- ท่านพึงพอใจคุณภาพของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจในเรื่องใดมากที่สุด
- จากคุณภาพของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ท่านเห็นว่าควรเพิ่มเติมความรู้ ทักษะ ความสามารถใดให้กับนักศึกษาในปัจจุบัน

6. สรุปความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่ม

Keyword List (Need/Want)	SUM of Needs
ด้านความรู้	- บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตร จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มเทคโนโลยี ธุรกิจดิจิทัลและใช้งาน AI ในธุรกิจ วิเคราะห์แผนธุรกิจและความรู้เรื่อง การตลาดออนไลน์สมัยใหม่ การสร้างคอน เทนต์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ การออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์บน
- ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) ใน งานธุรกิจ	
- วิเคราะห์แผนธุรกิจดิจิทัลและออกแบบระบบ	
- ความรู้เรื่องการตลาดออนไลน์สมัยใหม่และการสร้าง คอนเทนต์ด้วยปัญญาประดิษฐ์	
- กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล	

Keyword List (Need/Want)	SUM of Needs
- ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	แพลตฟอร์มต่าง ๆ รวมถึงกฎหมาย การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลในธุรกิจ
- การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลในธุรกิจ	
- ความรู้เรื่องการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ	
ด้านทักษะ	- บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรจะต้องมีทักษะความสามารถในการผลิตสื่อและสร้างเนื้อหาดิจิทัล การใช้งานซอฟต์แวร์เพื่อการจัดการธุรกิจ การออกแบบและพัฒนา UX และ UI การเขียนโปรแกรมและพัฒนาแอปพลิเคชันบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ การใช้เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลในธุรกิจ โดยมุ่งเน้นนำปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในงานธุรกิจ
- ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในงานธุรกิจ	
- ทักษะในการผลิตสื่อทางธุรกิจดิจิทัล	
- ทักษะด้านการประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปงานธุรกิจ	
- ทักษะด้านการเขียนโปรแกรมบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ	
- การประยุกต์ใช้โปรแกรมเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูลในธุรกิจ	
- ทักษะการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อการออกแบบ User Experience (UX) และ User Interface (UI)	- บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรจะต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ทำงานอย่างซื่อสัตย์ มีความตั้งใจและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะใหม่ ๆ ปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล ยึดถือหลักจริยธรรมและศีลธรรมในการดำเนินธุรกิจ การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีจริยธรรม การไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น
ด้านจริยธรรม	
- มีจริยธรรมในการทำงานและวิชาชีพ	
- กฎหมาย จริยธรรม และศีลธรรมในธุรกิจดิจิทัล	
- การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น	
- ปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการขายสินค้าและการบริการออนไลน์	
ด้านคุณลักษณะ	- บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรจะต้องมีความสามารถในการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้ มีบุคลิกภาพที่ดีและความมั่นใจในตนเอง มีทักษะในการสื่อสารที่ดีและมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และงานที่ได้รับมอบหมาย มีความมุ่งมั่นในการทำประโยชน์เพื่อสังคมและชุมชน
- สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	
- มีบุคลิกภาพ และทักษะด้านการสื่อสารที่ดี	
- มีจิตอาสา	
- มีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา ขยัน ใฝ่เรียนรู้	
เสียงสะท้อนจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Feedback)	- การปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด ใช้ซอฟต์แวร์ที่มี
จุดเด่นของบัณฑิต - ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ดี อ่อนน้อมถ่อมตน	

Keyword List (Need/Want)	SUM of Needs
- มีความใฝ่รู้	ลิขสิทธิ์และฮาร์ดแวร์ที่ทันสมัย พัฒนา บัณฑิตให้มีความมั่นใจ กล้าแสดงออก
จุดที่ควรเพิ่มเติม - ความมั่นใจและกล้าแสดงออก - ซอฟต์แวร์ที่มีลิขสิทธิ์และฮาร์ดแวร์ที่ทันสมัยรองรับ ซอฟต์แวร์ใหม่ ๆ ได้	

7. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ (K2)

PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้าน
ธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ (K3)

PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่
ในการจัดการธุรกิจได้ (S3)

PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน
คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง (E)

PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน (C)

หมวดที่ 3

การตรวจความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับความต้องการของ
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และจำแนกทักษะเฉพาะด้าน และทักษะทั่วไป

[illegible]

2. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับอัตลักษณ์นักศึกษาของมหาวิทยาลัย

อัตลักษณ์นักศึกษาของมหาวิทยาลัย	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5
เป็นคนดี	✓	✓		✓	✓
มีจิตสาธารณะ	✓	✓		✓	✓
มีทักษะวิชาชีพ	✓	✓	✓	✓	✓

3. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับอัตลักษณ์นักศึกษาของคณะวิทยาการจัดการ

อัตลักษณ์นักศึกษาของคณะวิทยาการจัดการ	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5
มีจิตอาสา	✓	✓		✓	✓
มีทักษะวิชาชีพ	✓	✓	✓		✓

4. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับปรัชญาการศึกษา

ปรัชญาการศึกษา	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5
ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย: การจัดการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ เน้นผู้เรียนใช้ความรู้ควบคู่การปฏิบัติ เพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓	✓
ปรัชญาการศึกษาของคณะวิทยาการจัดการ: การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผลลัพธ์ พัฒนาผู้เรียนด้านวิทยาการจัดการ เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีคุณภาพออกสู่สังคม	✓	✓	✓	✓	✓
ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตรคอมพิวเตอร์ธุรกิจ: มุ่งผลิตบัณฑิตให้เป็นคนดี ใฝ่เรียนรู้ มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ประยุกต์สู่การพัฒนาท้องถิ่นและสังคม	✓	✓	✓	✓	✓

5. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับพันธกิจของมหาวิทยาลัย

พันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5
1. ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและคุณธรรม	✓	✓	✓	✓	✓
2. วิจัย พัฒนาองค์ความรู้ และถ่ายทอดสู่การพัฒนาท้องถิ่น	✓	✓	✓		
3. ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	✓	✓			
4. พัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	
5. บริหารจัดการให้มีคุณภาพ	✓	✓	✓		

6. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่มุ่งสร้างคุณค่าเพิ่มสู่สังคมและผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5
1. เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม สำนึกในจรรยาบรรณวิชาชีพ และมีความรับผิดชอบต่อท้องถิ่นและสังคม				✓	
2. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพหรือเป็นผู้ประกอบการได้	✓	✓	✓		
3. เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีทักษะทางสังคม ใฝ่เรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีแนวคิด ทักษะคิด และบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และแสวงหาความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่องได้	✓	✓	✓		✓

7. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาในแต่ละระดับ

มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรี	PLO 1	PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5
1. ด้านความรู้: ความรู้ที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปปฏิบัติต่อยอดความรู้ ปรับใช้ความรู้เพื่อการพัฒนางาน	✓	✓			
2. ด้านทักษะ: 2.1 ทักษะการเรียนรู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองในการปฏิบัติและการปรับปรุงพัฒนางานเพื่อการประกอบอาชีพ 2.2 ทักษะด้านดิจิทัล			✓		
3. ด้านจริยธรรม: (จริยธรรมทั่วไปและจรรยาบรรณวิชาชีพ) 3.1 การกระทำที่เป็นไปตามกติกาและเกิดประโยชน์ต่อสังคม 3.2 การหลีกเลี่ยงการกระทำที่ผิดกฎหมายของสังคม และไม่ทำผิดกฎหมาย				✓	
4. ด้านลักษณะบุคคล: 4.1 ลักษณะบุคคลทั่วไป 4.2 ลักษณะบุคคลตามวิชาชีพ หรือตามศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง					✓

8. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับหลัก SMART

PLOs	SMART				
	Specific ชัดเจน	Measurable ประเมินได้	Achievable สามารถทำได้	Relevant สอดคล้อง จุดมุ่งหมาย	Time scale ทำได้ใน ระยะเวลา
PLO 1 อธิบายความรู้ด้าน บริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ ทางธุรกิจดิจิทัลได้	✓	✓	✓	✓	✓
PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อ ใช้ประกอบการทำงานได้	✓	✓	✓	✓	✓
PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบ ธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือ และซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการ จัดการธุรกิจได้	✓	✓	✓	✓	✓
PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้าน จริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการ ยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ ถูกต้อง	✓	✓	✓	✓	✓
PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็น ทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงาน ร่วมกัน	✓	✓	✓	✓	✓

9. ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) กับระดับพฤติกรรมของ Bloom's taxonomy

[illegible]

10. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ของหลักสูตร

PLOs	พฤติกรรมบ่งชี้	วิธีการวัด/ ประเมินการบรรลุ PLO	เครื่องมือ ที่ใช้วัดการบรรลุ PLO	เกณฑ์การบรรลุ PLO	PLO นี้ นศ. ต้องผ่าน หรือบรรลุ เมื่อจบชั้นปี	ผู้ประเมิน
PLO 1 อธิบาย ความรู้ด้าน บริหารธุรกิจและ โปรแกรมประยุกต์ ทางธุรกิจดิจิทัลได้	- อธิบายความรู้ ด้านบริหารธุรกิจ - เลือกวิธีการ ประยุกต์ใช้ ความรู้ด้าน ซอฟต์แวร์ ประมวลผลคำ ตารางคำนวณ และการนำเสนอ งาน	- ประเมินจากการ บรรลุ CLOs - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มี ส่วนได้ส่วนเสีย	- แบบประเมินจาก การบรรลุ CLOs - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มี ส่วนได้ส่วนเสีย	ร้อยละ 80 ของ นักศึกษาที่ ลงทะเบียนใน รายวิชา ต้อง ได้รับคะแนน 70% ขึ้นไป ใน การวัดและ ประเมินผลลัพธ์ การเรียนรู้ที่ เกี่ยวข้องกับ PLO 1	ปี 4	- อาจารย์ ประจำ หลักสูตร - ผู้เรียน ประเมินตนเอง
PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจ ดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อ ใช้ประกอบการ ทำงานได้	- เลือกวิธีการ แก้ปัญหาโดยใช้ หลักการเขียน โปรแกรม - เลือกวิธีการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยี สำหรับธุรกิจ	- ประเมินจากการ บรรลุ CLOs - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มี ส่วนได้ส่วนเสีย - ทดสอบ/ประมวล ความรู้	- แบบประเมินจาก การบรรลุ CLOs - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มี ส่วนได้ส่วนเสีย - แบบทดสอบ/ ประมวลความรู้	ร้อยละ 80 ของ นักศึกษาที่ ลงทะเบียนใน รายวิชา ต้อง ได้รับคะแนน 70% ขึ้นไป ใน การวัดและ ประเมินผลลัพธ์ การเรียนรู้ที่ เกี่ยวข้องกับ PLO 2	ปี 4	- อาจารย์ ประจำ หลักสูตร - ผู้เรียน ประเมินตนเอง

PLOs	พฤติกรรมบ่งชี้	วิธีการวัด/ ประเมินการบรรลุ PLO	เครื่องมือ ที่ใช้วัดการบรรลุ PLO	เกณฑ์การบรรลุ PLO	PLO นี้ นศ. ต้องผ่าน หรือบรรลุ เมื่อจบชั้นปี	ผู้ประเมิน
PLO 3 ปฏิบัติการ ออกแบบระบบ ธุรกิจโดยการ ประยุกต์ใช้ เครื่องมือและ ซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการ จัดการธุรกิจได้	- เลือกใช้ โปรแกรมต่าง ๆ และมีวิธีการ ประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีและ ซอฟต์แวร์ในงาน ธุรกิจดิจิทัล - เลือกวิธีการ จัดการและ วิเคราะห์ข้อมูล ในยุคดิจิทัล	- ประเมินจากการ บรรลุ CLOs - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มี ส่วนได้ส่วนเสีย - ทดสอบ/ประเมิน ความรู้	- แบบประเมินจาก การบรรลุ CLOs - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มีส่วน ได้ส่วนเสีย - แบบทดสอบ/ ประเมินผลความรู้	ร้อยละ 80 ของ นักศึกษาที่ ลงทะเบียนใน รายวิชา ต้อง ได้รับคะแนน 70% ขึ้นไป ใน การวัดและ ประเมินผลลัพธ์ การเรียนรู้ที่ เกี่ยวข้องกับ PLO 3	ปี 4	- อาจารย์ ประจำ หลักสูตร - ผู้เรียน ประเมินตนเอง
PLO 4 แสดง พฤติกรรมด้าน จริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการ ยอมรับกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ดิจิทัลที่ถูกต้อง	- เลือกวิธีการ ออกแบบและ พัฒนาสินค้า ดิจิทัล รวมถึง เว็บไซต์ โดย คำนึงถึง จริยธรรมและ กฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับ ธุรกิจดิจิทัล - เลือกใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ในการแก้ปัญหา ธุรกิจ โดย คำนึงถึง กฎหมายที่ เกี่ยวข้อง	- ประเมินจากการ บรรลุ CLOs - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มี ส่วนได้ส่วนเสีย - ทดสอบ/ประเมิน ความรู้	- แบบประเมินจาก การบรรลุ CLOs - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มีส่วน ได้ส่วนเสีย - แบบทดสอบ/ ประเมินผลความรู้	นักศึกษาต้อง ไม่ได้รับการ บันทึกการ กระทำผิดทาง จริยธรรมที่มีผล ต่อการสำเร็จ การศึกษา	ปี 4	- อาจารย์ ประจำ หลักสูตร - ผู้เรียน ประเมินตนเอง

PLOs	พฤติกรรมบ่งชี้	วิธีการวัด/ ประเมินการบรรลุ PLO	เครื่องมือ ที่ใช้วัดการบรรลุ PLO	เกณฑ์การบรรลุ PLO	PLO นี้ นศ. ต้องผ่าน หรือบรรลุ เมื่อจบชั้นปี	ผู้ประเมิน
PLO 5 ปฏิบัติตน ในการทำงานเป็น ทีมและมี บุคลิกภาพในการ ทำงานร่วมกัน	- ทำงานเป็นทีม ได้ - ปฏิบัติงานใน หน่วยงานภาค และเอกชนได้	- ประเมินจากการ บรรลุ CLOs - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - ประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มี ส่วนได้ส่วนเสีย - ทดสอบ/ประเมิน ความรู้	- แบบประเมินจาก การบรรลุ CLOs - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย อาจารย์ - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดย นักศึกษา - แบบประเมิน สมรรถนะของ นักศึกษาโดยผู้มี ส่วนได้ส่วนเสีย - แบบทดสอบ/ ประเมินผลความรู้	นักศึกษาต้อง ได้รับการ ประเมิน ทักษะ การทำงานเป็น ทีมและ บุคลิกภาพ จาก อาจารย์ผู้สอน และผู้ประเมิน จากภายนอก (ถ้ามี) ในระดับ ผ่านเกณฑ์ที่ คาดหวังขึ้นไป	ปี 4	- อาจารย์ ประจำ หลักสูตร/ นิเทศ - ผู้เรียน ประเมินตนเอง

หมวดที่ 4

การออกแบบรายวิชาและโครงสร้าง

1. โครงสร้างหลักสูตรและรายวิชาในหลักสูตร

1.1 โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 126 หน่วยกิต

หมวดวิชา	เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 (4 ปี) (หน่วยกิต)	โครงสร้าง หลักสูตร (หน่วยกิต)
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 24	ไม่น้อยกว่า 24
1.1 รายวิชาบังคับ		9
1.2 รายวิชาเลือก		15
2. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 72	ไม่น้อยกว่า 96
2.1 กลุ่มวิชาแกน		30
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ		36
2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก		24
2.4 กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	(มีหรือไม่มีก็ได้)	ไม่น้อยกว่า 6
2.4.1 โครงการ		
โครงการคอมพิวเตอร์ 1		3
โครงการคอมพิวเตอร์ 2		3
หรือ		
2.4.2 สหกิจศึกษา		
เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพ		1
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ		
สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์		5
ธุรกิจ		
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6	ไม่น้อยกว่า 6
รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า 120	ไม่น้อยกว่า 126

1.2 รายวิชาในหลักสูตร

1) ความหมายของรหัสวิชา

รหัสวิชาประกอบด้วยเลข 8 หลัก แต่ละหลักมีความหมายดังนี้

หลักที่ 1 หมายถึง รหัสคณะ

หลักที่ 2 – 4 หมายถึง หมู่วิชา

หลักที่ 5	หมายถึง	ระดับความยากง่ายหรือชั้นปีที่จัดให้เรียน
หลักที่ 6	หมายถึง	กลุ่มเนื้อหาวิชาในหมู่วิชา
หลักที่ 7 - 8	หมายถึง	ลำดับที่ของรายวิชาในกลุ่มเนื้อหาวิชา

**2) รายวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ปรับปรุง พ.ศ. 2569**

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป **ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต**

ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เรื่อง การจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

2. หมวดวิชาเฉพาะ **ไม่น้อยกว่า 93 หน่วยกิต**

2.1 กลุ่มวิชาแกน **30 หน่วยกิต**

41551701	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	3(3-0-6)
43541101	หลักการตลาด	3(3-0-6)
43631103	องค์การและพฤติกรรมองค์การ	3(3-0-6)
43501101	ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
43521109	หลักการบัญชี	3(2-2-5)
43522306	การบัญชีเพื่อการจัดการ	3(3-0-6)
43592204	เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ	3(3-0-6)
42562101	กฎหมายธุรกิจ	3(3-0-6)
43562601	สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย	3(2-2-5)
43532205	การเงินและภาษีอากรธุรกิจ	3(3-0-6)

2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ **36 หน่วยกิต**

43631204	การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล	3(2-2-5)
43631206	สำนักงานดิจิทัล	3(2-2-5)
43631302	อินโฟกราฟิก	3(2-2-5)
43631403	คณิตศาสตร์เชื่อมโยง	3(2-2-5)
43632209	การออกแบบคำสั่งปัญหาประดิษฐ์	3(2-2-5)
43632210	การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์	3(2-2-5)
43632307	การจัดการฐานข้อมูล	3(2-2-5)
43632405	ขั้นตอนวิธี	3(2-2-5)
43633115	ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
43633116	กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์	3(2-2-5)
43633320	การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์	3(3-0-6)
43633604	คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน	3(2-2-5)

2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก		24 หน่วยกิต
43632103	นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)
43632104	การจัดการข้อมูลด้วยสเปรดชีต	3(2-2-5)
43632207	การออกแบบสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
43632208	การจัดการคอนเทนต์ดิจิทัล	3(2-2-5)
43632304	กราฟิกและแอนิเมชัน	3(2-2-5)
43632305	การใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานธุรกิจ	3(2-2-5)
43632306	การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	3(2-2-5)
43632404	หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	3(2-2-5)
43633106	การตลาดดิจิทัล	3(2-2-5)
43633111	การวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจ	3(2-2-5)
43633112	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร	3(2-2-5)
43633113	การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ	3(2-2-5)
43633114	แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล	3(2-2-5)
43633211	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
43633212	การจัดการเอกสาร	3(2-2-5)
43633308	การสร้างรายได้จากเมตาเวิร์ส	3(2-2-5)
43633309	การสร้างรายได้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	3(2-2-5)
43633310	การขายสินค้าดิจิทัลออนไลน์	3(2-2-5)
43633311	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	3(2-2-5)
43633312	ธุรกิจอัจฉริยะ	3(2-2-5)
43633313	การวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย	3(2-2-5)
43633314	โลจิสติกส์สำหรับผู้ประกอบการออนไลน์	3(2-2-5)
43633315	การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์	3(2-2-5)
43633316	เทคโนโลยีบล็อกเชน	3(2-2-5)
43633317	อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง	3(2-2-5)
43633318	การสร้างเกมด้วยเกมเอนจิน	3(2-2-5)
43633319	ธุรกิจอีสปอร์ตและการจัดการแข่งขัน	3(2-2-5)
43633603	สัมมนาทางคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
2.4 กลุ่มฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต
2.4.1 โครงการ		
43634708	โครงการคอมพิวเตอร์ 1	3(1-4-4)
43634709	โครงการคอมพิวเตอร์ 2	3(1-4-4)

หรือ

2.4.2 สหกิจศึกษา

43634710	เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	1(90)
43634711	สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	5(450)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตร

1.3 คำอธิบายรายวิชา

1) คำอธิบายรายวิชา หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เรื่อง การจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

2) คำอธิบายรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะ

2.1) คำอธิบายรายวิชา กลุ่มวิชาแกน

41551701	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	3(3-0-6)
----------	------------------	----------

Business English

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษในบริบทของธุรกิจ โดยมีเนื้อหาที่ครอบคลุมหลายด้าน เช่น การเขียนอีเมลทางการ การจัดทำรายงาน การนำเสนอผลงาน และการสื่อสารในที่ทำงาน เน้นการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด และการอ่านในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

Basic knowledge of using English in a business, covering various areas such as writing formal emails, preparing reports, delivering presentations, and workplace communication. The focus is on developing listening, speaking, and reading skills related to business topics.

43541101	หลักการตลาด	3(3-0-6)
----------	-------------	----------

Principles of Marketing

ความหมายและความสำคัญของการตลาดในฐานะเป็นกิจกรรมหลักทางธุรกิจ อย่างหนึ่งโดยกล่าวถึงแนวทางการศึกษา แนวความคิดและปรัชญาทางการตลาด ระบบการตลาดและสิ่งแวดล้อม การตลาดเป้าหมาย พฤติกรรมผู้บริโภค ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประสมการตลาด และองค์การทางการตลาด

The meaning and importance of marketing as a key business activity, encompassing the study approach, marketing concepts and philosophies, the marketing system and environment, target marketing, consumer behavior, understanding of the marketing mix, and marketing organizations.

43631103 องค์การและพฤติกรรมองค์การ 3(3-0-6)

Organization and Organizational Behavior

ทฤษฎีโครงสร้างขององค์การและพฤติกรรมองค์การ ประเภทองค์การและการจัดองค์การ การบริหารทรัพยากรมนุษย์ด้านการจัดคนเข้าทำงาน การสั่งการ การจูงใจ ภาวะผู้นำ พฤติกรรมกลุ่ม เครื่องมือและเทคนิคการบริหารจัดการองค์การธุรกิจ การควบคุมการปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายและนโยบายที่ตั้งไว้

Theories of organizational structure and organizational behavior; types of organizations and organizational design; human resource management in recruitment and selection; directing, motivation, and leadership; group behavior; managerial tools and techniques for business organization management; and controlling organizational operations to achieve predetermined goals and policies.

43501101 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Literacy

หลักการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งรวมถึงการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ ตารางคำนวณ และโปรแกรมนำเสนอ ตลอดจนความรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ และแนวปฏิบัติเพื่อความปลอดภัยทางดิจิทัล

Principles of computer and internet usage, including the use of word processing, spreadsheet, and presentation software, as well as knowledge of online collaboration and digital security practices.

43521109 หลักการบัญชี 3(2-2-5)

Principles of Accounting

ข้อสมมติฐานทางบัญชี ความแตกต่างในหน้าที่ระหว่างพนักงานบัญชีและผู้ทำบัญชี หลักการบัญชีคู่ เอกสารประกอบการบันทึกบัญชี การบันทึกรายการในสมุดรายวันขั้นต้น สมุดบัญชีแยกประเภท จัดทำบทดลอง การปรับปรุงและปิดบัญชี การทำงานการเงินของกิจการให้บริการและกิจการซื้อขายไป

Study accounting assumptions differences in the duties of an accountant and a bookkeeper, principles of double-entry accounting, supporting documents for recording accounts, recording entries in the primary journal, general ledgers, preparing trial balances, adjusting and closing accounts preparing financial statements for service businesses and trading businesses.

43522306 การบัญชีเพื่อการจัดการ 3(3-0-6)

Managerial Accounting

การพัฒนาและวิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชี เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการควบคุม และการตัดสินใจ โดยศึกษาเกี่ยวกับการบัญชีต้นทุนรวม และการบัญชีต้นทุนผันแปร การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณต้นทุน ปริมาณกำไร การวิเคราะห์ต้นทุนภาชี โครงการ

ลงทุน การวิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงิน และข้อจำกัดของข้อมูลต่าง ๆ การจัดทำงบประมาณ งบแสดงการเปลี่ยนแปลงทางการเงิน และงบกระแสเงินสด

The development and analysis of accounting data are crucial for planning, control, and decision-making. This encompasses the examination of full-cost and variable-cost accounting, cost-volume-profit analysis, tax cost analysis, investment project analysis, financial ratio analysis, as well as understanding the limitations of various data. Additionally, it includes budgeting, the financial statement of changes, and cash flow statements.

43592204 เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ 3(3-0-6)

Economics for Business Administration

หลักและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ที่นำไปประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจได้แก่ การวิเคราะห์ อุปสงค์และอุปทาน การวิเคราะห์การผลิตและต้นทุนการผลิต การวิเคราะห์ลักษณะตลาด และการกำหนดราคาสำหรับตลาดต่าง ๆ การวิเคราะห์ระบบเศรษฐกิจรายได้ประชาชาติ นโยบายเศรษฐกิจมหภาค เศรษฐกิจไทย การรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจและกรณีศึกษาต่าง ๆ ทางด้านเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

Principles and economic theories are fundamental in business applications, encompassing demand and supply analysis, production and cost considerations, market structures, and pricing strategies across different markets. This also include the examination of national income, economic systems, macroeconomic policies, the Thai economy, economic integration, and diverse case studies related to business economics.

42562101 กฎหมายธุรกิจ 3(3-0-6)

Business Laws

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ หลักการและข้อกำหนดทางกฎหมายที่ส่งผลต่อการดำเนินงานธุรกิจ รวมถึงวิธีการปฏิบัติตามกฎหมายและการจัดการความเสี่ยงทางกฎหมาย และกฎหมายที่สำคัญในชีวิตประจำวัน บุคคล นิติบุคคล สิทธิ บุคคล สิทธิ ทรัพย์สิน

Knowledge of laws related to business operations, including principles and legal requirements that affect business activities, methods for complying with the law, and managing legal risks. It also covers important laws in daily life for individuals and legal entities, as well as rights related to personal and property rights.

43562601 สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย

3(2-2-5)

Statistics for Business and Research

ความหมายและประโยชน์ของสถิติ หลักการเบื้องต้นทางสถิติกับการระเบียบวิจัยทางธุรกิจ เทคนิคการสุ่มตัวอย่าง วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัย การแจกแจงความถี่ การหาค่าวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง (ค่าเฉลี่ย ค่ามัธยฐาน ค่าฐานนิยม) การวัดการกระจาย (พิสัย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความแปรปรวน) สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ตัวแปรสุ่มและการแจกแจงความน่าจะเป็นของตัวแปรสุ่ม หลักการทดสอบสมมติฐาน การทดสอบสมมติฐานสำหรับประชากรหนึ่งกลุ่ม การทดสอบสำหรับประชากรสองกลุ่ม การวิเคราะห์ความแปรปรวน การทดสอบไคสแควร์ การวิเคราะห์สหสัมพันธ์และการวิเคราะห์สมการถดถอย เทคนิคการเลือกสถิติสำหรับการวิจัย โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิเคราะห์ทางสถิติ

The meaning and benefits of statistics, fundamental statistical principles in business research, sampling techniques, data collection methods, data analysis for research, frequency distributions, measures of central tendency (mean, median, mode), measures of dispersion (range, standard deviation), statistical methods for assessing the reliability and validity of research instruments, random variables and probability distributions, principles of hypothesis testing, chi-square tests, correlation analysis, regression analysis, techniques for selecting appropriate statistical methods for research, and the use of statistical software for data analysis.

43532205 การเงินและภาษีอากรธุรกิจ

3(3-0-6)

Business Financial and Taxation

ความสำคัญของการเงินและภาษีอากรสำหรับผู้ประกอบการรายใหม่ แนวคิดด้านการเงินและภาษีอากร การวางแผนเพื่อความเหมาะสมทางธุรกิจ แนวความคิดด้านการเงิน การวางแผนทางการเงิน การพยากรณ์ทางการเงิน การระดมทุน ความสำคัญของการบริหารความเสี่ยงทางการเงิน และการคำนวณภาษีที่ถูกต้อง

The importance of finance and taxation for new entrepreneurs: financial and taxation concepts, planning for business suitability, financial strategies, financial planning, financial forecasting, fundraising, the importance of financial risk management, and accurate tax calculation.

2.2) คำอธิบายรายวิชา กลุ่มวิชาเอกบังคับ

43631204 การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล 3(2-2-5)

Analytical and Digital Logic Thinking

ความรู้เกี่ยวกับหลักการคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาอัลกอริทึม การออกแบบและแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น การประยุกต์ใช้แนวคิดตรรกะทางดิจิทัลในการประมวลผลข้อมูล และปฏิบัติการสร้างโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาทางธุรกิจเบื้องต้นอย่างมีประสิทธิภาพ

Knowledge of analytical thinking and digital logic principles, including algorithm development, problem-solving design, and representation using various tools (e.g., flowcharts and pseudocode) for basic computer programming. Application of digital logic concepts in data processing and practical implementation of programs to solve fundamental business problems effectively.

43631206 สำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Office

ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและองค์ประกอบของสำนักงานดิจิทัล การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานในสำนักงาน การจัดการการสื่อสารเอกสารในสำนักงานโดยใช้เทคโนโลยีคลาวด์และการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ การบริหารจัดการโครงการด้วยเครื่องมือดิจิทัล การใช้ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้นเพื่อยกระดับการทำงานให้ทันสมัยและมีประสิทธิผล ฝึกปฏิบัติการเกี่ยวกับระบบอัตโนมัติของสำนักงานดิจิทัล

Knowledge of the concepts and components of a digital office. Application of off-the-shelf software and digital technologies to enhance office work efficiency. Management of document communication in the office using cloud technology and online collaboration. Project management with digital tools. Introduction to artificial intelligence to modernize and increase the effectiveness of work. Practical training on digital office automation systems.

43631302 อินโฟกราฟิก 3(2-2-5)

Infographic Design

ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและสร้างสรรค์อินโฟกราฟิกเพื่อการสื่อสารข้อมูลทางธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุมหลักการออกแบบกราฟิก การแปลงข้อมูลธุรกิจให้เป็นภาพที่เข้าใจง่าย การใช้ปัญญาประดิษฐ์และซอฟต์แวร์สร้างอินโฟกราฟิก พร้อมการฝึกปฏิบัติสร้างงานด้วยข้อมูลทางธุรกิจ

Knowledge about designing and creating infographics for effective business information communication, covering graphic design principles, converting business data into easily understandable visuals, utilizing artificial

intelligence and infographic creation software, along with hands-on practice in creating works using business data.

43631403 คณิตศาสตร์เชื่อมโยง 3(2-2-5)
Mathematics Connection

ความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นสำหรับการประยุกต์ใช้ในคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ตรรกศาสตร์และการคิดเชิงตรรกะ ซึ่งเป็นรากฐานของการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ทฤษฎีเซตและความสัมพันธ์และฟังก์ชัน สำหรับการจัดระเบียบและจัดการข้อมูล เมทริกซ์และการแก้ระบบสมการเชิงเส้น เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ รวมถึงภาคปฏิบัติ เรียนรู้ผ่านการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง

Knowledge of essential mathematics for computer applications, including logic and logical thinking as the foundation for systematic problem-solving, set theory, relations, and functions for organizing and managing data, and matrices and solving systems of linear equations for quantitative data analysis and its application through hands-on practice using relevant tools and software.

43632209 การออกแบบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5)
AI Prompt Lab

ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเทคนิคการออกแบบคำสั่ง (Prompt Engineering) เพื่อสื่อสารกับปัญญาประดิษฐ์ อย่างมีประสิทธิภาพในบริบททางธุรกิจ การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูล และแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ การประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ปัญญาประดิษฐ์สมัยใหม่ในการเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทำงาน การออกแบบและการทดสอบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและสร้างนวัตกรรมให้กับองค์กร

Knowledge of the principles and techniques of prompt engineering for effective communication with artificial intelligence in a business context. It emphasizes the application of AI for content creation, data analysis, and solving business problems. Students will learn to utilize modern AI tools and software to enhance work processes, as well as design and test AI prompts to gain a competitive edge and drive innovation within an organization.

43632210 การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ 3(2-2-5)
Social Media Development

ความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างและวางแผนเนื้อหา การวิเคราะห์ข้อมูลและตัวชี้วัดเพื่อวิเคราะห์ความสำเร็จ รวมถึงการเลือกใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ ฝึกปฏิบัติการสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง หรือสำหรับธุรกิจจำลอง เพื่อประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

Knowledge of social media, consumer behavior, content creation and planning, as well as data analysis and metrics for evaluating success. This also includes learning how to select and utilize different platforms effectively. Learners will gain hands-on experience by creating their own social media accounts or developing accounts for simulated businesses, with the aim of applying these skills in real-world situations.

43632307 การจัดการฐานข้อมูล 3(2-2-5)

Database Management

ความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมฐานข้อมูลเบื้องต้น แบบจำลองข้อมูลเชิงสัมพันธ์ การออกแบบฐานข้อมูล การนอัมไลซ์ข้อมูล ภาษาประมวลผลข้อมูล (SQL) แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับฐานข้อมูลขนาดใหญ่ และการประยุกต์ใช้งาน

Knowledge of basic database architecture, relational database model, database design, normalization, SQL, basic concepts of big data and its application.

43632405 ขั้นตอนวิธี 3(2-2-5)

Algorithm

ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพ และโครงสร้างข้อมูลของขั้นตอนวิธีสำหรับแก้ปัญหาทางธุรกิจที่ซับซ้อน รวมถึง การประยุกต์ใช้ขั้นตอนวิธีเพื่อพัฒนาระบบอัตโนมัติ และเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างแบบจำลองปัญญาประดิษฐ์เพื่อการจัดการธุรกิจด้วยซอฟต์แวร์สมัยใหม่

Knowledge of the principles of algorithm design, performance analysis, and data structures for solving complex business problems, including the application of algorithms to develop automated systems and as a crucial foundation for building artificial intelligence models for business management using modern software.

43633115 ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

Research Methodology in Computing

ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการวิจัยเชิงระบบ เพื่อใช้กำหนดปัญหาและประเมินความเป็นไปได้ในการพัฒนานวัตกรรมทางธุรกิจ รวมถึง การประยุกต์ใช้เครื่องมือวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการออกแบบระบบธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และซอฟต์แวร์สมัยใหม่

Knowledge of systematic research processes for defining problems and evaluating the feasibility of business innovations, including the application of research and data analysis tools to support the design of business systems driven by artificial intelligence technology and modern software.

43633116 กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์ 3(2-2-5)

Online Entrepreneurship Strategy

ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำธุรกิจออนไลน์ในยุคดิจิทัล การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ การสร้างแบบจำลองธุรกิจสำหรับธุรกิจออนไลน์ และการวางแผนกลยุทธ์การตลาดที่ครอบคลุมการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัลที่ทันสมัยเพื่อการสร้างร้านค้าออนไลน์ การจัดการลูกค้าสัมพันธ์ ฝึกปฏิบัติการจัดทำแผนธุรกิจและดำเนินโครงการสตาร์ทอัพดิจิทัลเพื่อ นำความรู้ไปใช้ได้จริง

Knowledge of online business processes in the digital era, business opportunity analysis, the development of a Business Model Canvas for online businesses, and comprehensive marketing strategy planning. Application of modern digital platforms and tools for building online stores, customer relationship management, as well as practical training in business plan development and the implementation of digital startup projects to apply knowledge in real-world contexts.

43633320 การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ 3(3-0-6)

Computer Crimes

ความรู้เกี่ยวกับหลักการ กฎหมาย และการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ ทั้งทางทฤษฎีและกรณีศึกษาในปัจจุบัน รวมถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการป้องกันอาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้และปฏิบัติตนได้อย่างมีจริยธรรม และถูกต้องตามกฎหมาย

Knowledge of principles, laws, and computer crimes through theory and current case studies. This includes applying knowledge of digital business technology and artificial intelligence to prevent cybercrime, enabling students to apply their knowledge and behave ethically and legally.

43633604 คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน 3(2-2-5)

Computing for Community

ความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อยกระดับเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตของชุมชน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การวิเคราะห์ความต้องการของชุมชน การออกแบบและพัฒนาระบบธุรกิจดิจิทัลสำหรับวิสาหกิจชุมชน การสร้างแพลตฟอร์มการตลาดดิจิทัล การจัดการข้อมูล และการใช้ AI เพื่อการวิเคราะห์และการตัดสินใจ รวมถึงการฝึกปฏิบัติจริงในการลงพื้นที่เพื่อออกแบบและนำเทคโนโลยีไปใช้แก้ปัญหาของชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม

Knowledge of the principles and processes for applying information technology and artificial intelligence (AI) to enhance the economy and quality of life in communities. Students will learn to analyze community needs, design and develop digital business systems for local enterprises, create digital marketing

platforms, manage data, and use AI for analysis and decision-making. The course also includes hands-on practice in field visits to design and implement technology-based solutions for tangible community problems.

2.3) คำอธิบายรายวิชา กลุ่มวิชาเอกเลือก

43632103 นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล 3(2-2-5)

Innovation and Digital Technology

ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมยุคใหม่ ครอบคลุมองค์ประกอบและการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ การสื่อสารข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรียนรู้แนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย รวมถึงการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในชีวิตประจำวันและการทำงานอย่างสร้างสรรค์

Knowledge of digital technology and modern innovation covers the components and operation of computer systems, data communication via the internet, and the effective and secure use of digital technology. It also emphasizes the creative application of digital tools in daily life and work.

43632104 การจัดการข้อมูลด้วยสเปรดชีต 3(2-2-5)

Data Management with Spreadsheets

ความรู้เกี่ยวกับฟังก์ชันพื้นฐานและขั้นสูงของโปรแกรมสเปรดชีต เช่น การสร้างสูตรในการคำนวณ การจัดระเบียบข้อมูล การวิเคราะห์ ข้อมูลทางธุรกิจ นำไปประยุกต์ใช้งาน สร้างสูตรการแก้ไขโจทย์ปัญหาทางธุรกิจ เช่น ด้านการเงิน-การบัญชี ด้านสถิติเบื้องต้น ด้านการคำนวณต่าง ๆ การสร้างภาพข้อมูลที่ช่วยในการตัดสินใจ และนำไปต่อยอดพัฒนาทักษะในการใช้โปรแกรมสเปรดชีตบนแพลตฟอร์มใหม่ ๆ ในการทำงานด้านต่าง ๆ รวมถึงฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมสเปรดชีต

Knowledge of basic and advanced functions of spreadsheet programs, such as creating formulas for calculations, organizing data, and analyzing business information. This includes creating formulas to solve business problems in areas like finance, accounting, basic statistics, and various other calculations, as well as creating data visualizations to aid in decision-making. The course also covers developing skills to use spreadsheet programs on new platforms for a variety of tasks, and its application spreadsheet programs.

43632207 การออกแบบสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Media Design

ความรู้เกี่ยวกับการสร้างและออกแบบสื่อดิจิทัลที่ใช้ในธุรกิจดิจิทัล ครอบคลุมถึงการถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อ การสร้างกราฟิก และการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ฝึกปฏิบัติเรียนรู้การใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่ทันสมัยในการผลิตสื่อดิจิทัล รวมถึงการออกแบบและพัฒนาสื่อที่ตอบโจทย์ความต้องการของธุรกิจและผู้บริโภคในยุคดิจิทัล

Knowledge of creating and designing digital media for use in digital business, covering photography, videography, editing, graphic design, and the application of special techniques. Learners will gain hands-on experience with modern tools and software for digital media production, as well as designing and developing media that meets the needs of businesses and consumers in the digital age.

43632208 การจัดการคอนเทนต์ดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Content Management

ความรู้เกี่ยวกับการสร้างและจัดการคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ที่ใช้ในธุรกิจดิจิทัล โดยครอบคลุมถึงการวางแผนและพัฒนาคอนเทนต์ การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการสร้างคอนเทนต์ การจัดการและเผยแพร่คอนเทนต์ผ่านช่องทางออนไลน์ ฝึกปฏิบัติการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการดึงดูดและรักษาผู้บริโภค

Knowledge of creating and managing digital content in various formats used in digital business, covering content planning and development, the use of tools and technologies for content creation, and the management and distribution of content through online channels. Learners will also gain practical experience in producing engaging and effective content that attracts and retains consumers.

43632304 กราฟิกและแอนิเมชัน 3(2-2-5)

Graphics and Animation

ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการสื่อสารในธุรกิจดิจิทัล รวมถึง การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สมัยใหม่และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์สื่อ เพื่อสนับสนุนการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) และกลยุทธ์การตลาดสำหรับระบบธุรกิจ

Knowledge of the principles of graphic design and animation for communication in digital business, including the application of modern software and artificial intelligence technology in media creation to support user interface design and marketing strategies for business systems.

43632305 การใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานธุรกิจ 3(2-2-5)

AI Applications in Business

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการดำเนินงานธุรกิจ ครอบคลุมการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำเร็จรูปในการแก้ไขปัญหา การเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทำงาน และการตัดสินใจทางธุรกิจ รวมถึงการประเมินความเหมาะสมและข้อจำกัดของการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในองค์กร พร้อมการฝึกปฏิบัติสร้างผลงานจริง

Knowledge of the application of artificial intelligence technology in business operations, including the use of pre-built AI tools to solve problems, enhance work processes, and support business decisions, as well as an

evaluation of the suitability and limitations of implementing AI within an organization, and its application on creating practical work to be applied in business scenarios.

43632306 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ 3(2-2-5)

User Interface Design

ความรู้พื้นฐานในการออกแบบ UX และ UI การเก็บพฤติกรรมผู้ใช้เพื่อวิเคราะห์และออกแบบส่วนประสานงานผู้ใช้ การสร้างแบบจำลองเพื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับระบบที่เหมาะสม เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์เพื่อออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของส่วนประสานงานผู้ใช้ การส่งมอบและการวัดความพึงพอใจของผู้ใช้งานในการออกแบบ UX และ UI

Knowledge of UX and UI design, collecting user behavior to analyze and design user interfaces, creating models for appropriate user-system interactions, tools used in design, applying software to design various elements of the user interface, delivering and measuring user satisfaction in UX and UI design.

43632404 หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ 3(2-2-5)

Principles of Web Design and Development

ความรู้เกี่ยวกับ สถาปัตยกรรมของระบบเว็บ เครื่องมือและเทคโนโลยีการพัฒนาเว็บไซต์สมัยใหม่ กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ หลักการและองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบเว็บไซต์ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างเนื้อหาเว็บไซต์ ปฏิบัติการสร้างต้นแบบเว็บไซต์ที่สวยงามและใช้งานง่ายเพื่อทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่

Knowledge of web system architecture, modern web development tools and technologies, the web development process, and the fundamental principles and components of website design. Application of artificial intelligence in creating website content. Hands-on practice in building beautiful and user-friendly website prototypes for testing with target audiences using modern tools and software.

43633106 การตลาดดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Marketing

ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเครื่องมือของการตลาดดิจิทัล รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อวางแผนและดำเนินกิจกรรมทางการตลาดออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Marketing) การเพิ่มประสิทธิภาพกลไกค้นหา (SEO) และการโฆษณาออนไลน์ (Online Advertising) เพื่อสร้างแบรนด์ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และเพิ่มยอดขายให้ธุรกิจ

Knowledge of the principles and tools of digital marketing, including the application of technologies and artificial intelligence to effectively plan and execute online marketing activities. Apply various tools and platforms such as

social media marketing, Search Engine Optimization (SEO), and online advertising to build a brand, reach target audiences, and increase business sales.

43633111 การวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจ 3(2-2-5)

Business System Analysis and Design

ความรู้เกี่ยวกับเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล โดยอาศัยแนวคิด การคิดเชิงระบบ การวิเคราะห์และมองเห็นความเชื่อมโยงขององค์ประกอบต่าง ๆ ในระบบธุรกิจ การนำเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ มาปรับปรุงกระบวนการและสร้างโมเดลธุรกิจใหม่ให้มีประสิทธิภาพ การออกแบบระบบธุรกิจโดยประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่ทันสมัย เพื่อให้องค์กรสามารถปรับตัวและแข่งขันได้ในยุคดิจิทัล

Knowledge of digital transformation through a system thinking approach, focusing on analyzing and understanding the connections between various components within a business. Students will learn to leverage digital business technologies and artificial intelligence to improve processes and create new, efficient business models. The course also includes designing business systems by applying modern tools and software, enabling organizations to adapt and compete effectively in the digital age.

43633112 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร 3(2-2-5)

Computer Networks and Communications

ความรู้เกี่ยวกับ พื้นฐานการสื่อสารข้อมูลสมัยใหม่และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ องค์ประกอบ และความเป็นมาของการสื่อสารข้อมูล แบบจำลองโอเอสไอ โทโพโลยี โปรโตคอล รูปแบบเครือข่าย อุปกรณ์ โปรแกรมจำลองเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หลักการและประเภทของการประมวลผลด้วยคลาวด์ เวอร์ช่วลไลเซชัน รูปแบบการให้บริการของคลาวด์ และการประยุกต์ใช้งาน

Knowledge of fundamentals of modern data communication and computer networks, components and history of data communication, OSI model, topology, protocols, network models, equipment, computer network simulators, principles and types of cloud computing, virtualization, cloud service models and its application.

43633113 การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ 3(2-2-5)

Website Development for Business

ความรู้เกี่ยวกับหลักการและแนวคิดในการพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ การประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการพัฒนาเว็บไซต์ได้อย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ สามารถปฏิบัติการสร้าง พัฒนา และดูแลรักษาเว็บไซต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการติดตามและวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งาน

Knowledge of the principles and concepts of business website development. Applying appropriate tools and software to develop websites that meet business objectives. Hands-on practice in creating, developing, and maintaining websites efficiently, using digital technologies to track and analyze user behavior.

43633114 แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล 3(2-2-5)

Digital Business Trends

ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มและนวัตกรรมทางธุรกิจในยุคดิจิทัล ครอบคลุมเทคโนโลยีใหม่ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค รูปแบบธุรกิจใหม่ การคาดการณ์แนวโน้มตลาด และการปรับตัวของธุรกิจ รวมทั้งการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ พร้อมการฝึกปฏิบัติวิเคราะห์แนวโน้มและจัดทำแผนธุรกิจตามเทรนด์ใหม่

Knowledge about business trends and innovations in the digital era, covering emerging technologies, changing consumer behavior, new business models, market trend forecasting, and business adaptation, including analysis of successful business case studies, along with practical training in trend analysis and developing business plans based on new trends.

43633211 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 3(2-2-5)

Multimedia Technology

ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเทคโนโลยีของสื่อมัลติมีเดียประเภทต่าง ๆ และบทบาทในการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับระบบธุรกิจดิจิทัล รวมถึง การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สมัยใหม่และเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อวางแผนและผลิตสื่อมัลติมีเดียแบบบูรณาการเพื่อสนับสนุนการทำงานทางธุรกิจ

Knowledge of the principles and technologies of various multimedia types and their role in creating user experiences for digital business systems, including the application of modern software and artificial intelligence tools to plan and produce integrated multimedia to support business operations.

43633212 การจัดการเอกสาร 3(2-2-5)

Document Management

ความรู้เกี่ยวกับหลักการและแนวคิดของการจัดการเอกสารสมัยใหม่ ทั้งในรูปแบบเอกสารสิ่งพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ในองค์กรธุรกิจ รวมถึงการจำแนกประเภทเอกสาร การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเพื่อเปลี่ยนกระบวนการจัดการเอกสารแบบดั้งเดิมไปสู่ระบบอัตโนมัติ การใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือสมัยใหม่ในการจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

Knowledge of the principles and concepts of modern document management in business organizations, covering both physical and electronic documents. It includes document classification and the application of digital business technologies to automate traditional document management processes.

Students will learn to use modern software and tools for electronic document management.

43633308 การสร้างรายได้จากเมตาเวิร์ส 3(2-2-5)

Generating Revenue from the Metaverse

ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐาน องค์ประกอบ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเมตาเวิร์ส เช่น บล็อกเชน สินทรัพย์ดิจิทัล (NFTs) และปัญญาประดิษฐ์ ศึกษาโมเดลธุรกิจและกลยุทธ์การสร้างรายได้ในโลกเสมือนจริง รวมถึง การประยุกต์ใช้ เครื่องมือและแพลตฟอร์มสมัยใหม่เพื่อสร้างและจัดการสินทรัพย์ดิจิทัล การตลาด และการจัดกิจกรรมเชิงพาณิชย์ในเมตาเวิร์ส

Knowledge of fundamental concepts, components, and related technologies of the metaverse, such as blockchain, digital assets (NFTs), and artificial intelligence. Study business models and monetization strategies in virtual worlds, including the application of modern tools and platforms to create and manage digital assets, marketing, and commercial events in the metaverse.

43633309 การสร้างรายได้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5)

AI-Powered Revenue Generation

ความรู้เกี่ยวกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างและขายผลิตภัณฑ์ดิจิทัล ครอบคลุมการพัฒนาสินค้าดิจิทัล ด้วยเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการทำตลาดออนไลน์ และการขายผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล พร้อมการฝึกปฏิบัติสร้างและขายผลิตภัณฑ์ดิจิทัลจริงผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ

Knowledge of fundamental concepts, components, and related technologies of the metaverse, such as blockchain, digital assets (NFTs), and artificial intelligence. Study business models and monetization strategies in virtual worlds, including the application of modern tools and platforms to create and manage digital assets, marketing, and commercial events in the metaverse.

43633310 การขายสินค้าดิจิทัลออนไลน์ 3(2-2-5)

Selling Digital Products Online

ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการขายสินค้าดิจิทัลผ่านช่องทางออนไลน์ ครอบคลุมการสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์ดิจิทัล การเลือกและใช้งานแพลตฟอร์มขายออนไลน์ พร้อมการฝึกปฏิบัติสร้างและขายผลิตภัณฑ์ดิจิทัลจริงผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ

Knowledge about digital product sales processes through online channels, encompassing digital product creation and development, online selling platform selection and implementation, together with hands-on practice in developing and marketing real digital products across multiple platforms.

43633311 พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

3(2-2-5)

E-Commerce

ความรู้เกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเพื่อสร้างและบริหารธุรกิจออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการโดยเฉพาะ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ตั้งแต่การวิเคราะห์ตลาด การเลือกแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซที่เหมาะสม การออกแบบหน้าร้านออนไลน์ การจัดการสินค้าคงคลังและระบบขนส่ง ไปจนถึงการตลาดดิจิทัลและการใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจ

Knowledge of e-commerce and the application of digital business technologies to create and manage online businesses specifically for entrepreneurs. Students will learn how to conduct market analysis, select appropriate e-commerce platforms, design online storefronts, and manage inventory and logistics. The curriculum also covers digital marketing and the use of artificial intelligence to enhance business efficiency.

43633312 ธุรกิจอัจฉริยะ

3(2-2-5)

Business Intelligence

ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของธุรกิจอัจฉริยะ (Business Intelligence) การทำความเข้าใจข้อมูลเชิงลึก การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจทางธุรกิจ การสร้างแดชบอร์ด และการแสดงผลข้อมูล (Data Visualization) การประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอัจฉริยะในสถานการณ์จริง รวมถึงการปฏิบัติการในการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันทางธุรกิจ

Knowledge of concepts and principles of Business Intelligence, including data understanding, data analysis for business decision-making, dashboard creation, and data visualization. Practical application of relevant tools and software for real-world scenarios, and hands-on experience in managing Big Data to create a competitive advantage.

43633313 การวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย

3(2-2-5)

Social Media Analytics

ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของการวิเคราะห์ข้อมูลโซเชียลมีเดีย การรวบรวม การประมวลผล และการวิเคราะห์ข้อมูลจากแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ การประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย รวมถึงการปฏิบัติการในการทำความเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภค แนวโน้มตลาด และผลกระทบต่อแบรนด์

Knowledge of concepts and principles of social media analytics, including data collection, processing, and analysis from various social media platforms for business purposes. Practical application of relevant tools and software for social

media analysis, and hands-on experience in understanding consumer behavior, market trends, and brand impact.

43633314 โลจิสติกส์สำหรับผู้ประกอบการออนไลน์ 3(2-2-5)

Logistics for Online Entrepreneurs

ความรู้เกี่ยวกับ ห่วงโซ่อุปทานและกระบวนการโลจิสติกส์สำหรับธุรกิจออนไลน์ การจัดการคลังสินค้า การวางแผนการจัดส่งสินค้า วางแผนและจัดการโลจิสติกส์ในสถานการณ์จำลอง และการประยุกต์ใช้งาน

Knowledge of supply chain and logistics processes for online businesses, warehouse management, delivery planning, planning and managing logistics in simulation scenarios and its applications.

43633315 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5)

AI Analytics

ความรู้เกี่ยวกับ แนวคิด หลักการ และความหมายของปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้ของเครื่อง การเรียนรู้เชิงลึก การเขียนคำสั่งที่เหมาะสมกับงานวิเคราะห์ข้อมูล ประเภทของการวิเคราะห์ข้อมูล เชิงพรรณนา เชิงวินิจฉัย ชิงทำนาย และเชิงกำหนด การประเมินประสิทธิภาพของโมเดลวิเคราะห์ข้อมูล และการประยุกต์ใช้งาน

Knowledge of concepts, principles and meaning of artificial intelligence, machine learning, deep learning, writing appropriate commands for data analytic tasks, type of data analytic, descriptive analytics, diagnostics analytics, predictive analytics and prescriptive analytics, evaluating the performance of data analytic models and its application.

43633316 เทคโนโลยีบล็อกเชน 3(2-2-5)

Blockchain Technology

ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีการเงิน คุณสมบัติและวิวัฒนาการของเงิน สกุลเงินดิจิทัล ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยีบล็อกเชนหรือการจัดเก็บข้อมูลแบบกระจายศูนย์ สัญญาอัจฉริยะ มาตรฐานโทเคน สกุลเงินดิจิทัล สินทรัพย์ดิจิทัล ผลกระทบของเทคโนโลยีบล็อกเชนที่มีต่อธุรกิจ มุมมองและข้อจำกัดในสถานะปัจจุบันของเทคโนโลยีบล็อกเชน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนในธุรกิจ

Knowledge of digital business and financial technology (FinTech), covering the characteristics and evolution of money, as well as digital currencies. Students will learn the theory and principles of blockchain technology and distributed ledger technology (DLT), along with key concepts such as smart contracts, token standards, cryptocurrencies, and digital assets. The course also explores the impacts, current perspectives, limitations, and business applications of blockchain technology.

43633317 อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง 3(2-2-5)

Internet of Things

ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการทำงานของอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง แพลตฟอร์มของ อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง องค์ประกอบด้านฮาร์ดแวร์ และ ซอฟต์แวร์ เทคโนโลยีที่ช่วยให้สรรพสิ่งรับรู้ข้อมูลแวดล้อม เครือข่ายเซ็นเซอร์ และเทคโนโลยีที่ช่วยให้สรรพสิ่งประมวลผลข้อมูลของตนเองได้ และการประยุกต์ใช้งาน

Knowledge of concepts and working principles of the Internet of Things, the platform of the Internet of Things, hardware and software components, technologies that enable things to sense their surroundings, sensor networks, technologies that enable things to process their own data and its application.

43633318 การสร้างเกมด้วยเกมเอนจิน 3(2-2-5)

Game Development with Game Engine

ความรู้เกี่ยวกับ กระบวนการพัฒนาเกม เกมเอนจิน อัลกอริทึมในเกม ระดับชั้นของเกม การจัดการวัตถุภายในเกม การจัดการเสียงประกอบ การจัดการส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การควบคุมส่วนอินพุต รูปแบบการเขียนโปรแกรมในเกม และการประยุกต์ใช้งาน

Knowledge of game development process, game engine, algorithms for game, game level, game assets, sound, user interface, game input controller, game programming pattern and its application.

43633319 ธุรกิจอีสปอร์ตและการจัดการแข่งขัน 3(2-2-5)

Esports Business and Event Management

ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของธุรกิจอีสปอร์ต การวิเคราะห์ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต การวางแผนและจัดการแข่งขันอีสปอร์ตตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุด การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแข่งขัน รวมถึงการปฏิบัติการในการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการประสานงานกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ เพื่อให้การแข่งขันสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

Knowledge of the components of the esports business, an analysis of the esports industry ecosystem, and the planning and management of esports tournaments from start to finish. Practical application of platforms and software related to competition management, including hands-on experience in teamwork, communication, and coordination with various stakeholders to ensure a successful event.

43633603 สัมมนาทางคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

Seminar in Computer

ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและเครื่องมือสมัยใหม่ทางคอมพิวเตอร์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเป็นแกนหลักในการเริ่มต้นและบริหารธุรกิจดิจิทัล ศึกษาปัญหา ผลกระทบ

รวบรวม เรียบเรียงข้อมูล และสรุปข้อคิดเห็นเป็นรายกลุ่มหรือรายบุคคลเพื่อนำเสนอต่อที่ประชุมสัมมนา โดยเน้นการทำงานเป็นทีมและเสริมสร้างบุคลิกภาพที่เหมาะสมสำหรับการทำงานร่วมกัน เพื่อนำเสนอผลการศึกษาและแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ทางธุรกิจ

Knowledge of modern computer technologies and tools. Applying technology as a core principle in starting and managing digital businesses. Studying problems, impacts, and gathering and organizing information. Summarizing findings as a group or an individual to present at a seminar, with an emphasis on teamwork and developing a suitable professional persona for collaboration. Presenting the results of studies and approaches to applying technology to create new business innovations.

2.4) คำอธิบายรายวิชา กลุ่มประสบการณ์วิชาชีพ

43634708 โครงการคอมพิวเตอร์ 1

3(1-4-4)

Computer Project 1

ศึกษาข้อมูลการดำเนินธุรกิจของชุมชนวิเคราะห์และออกแบบระบบงานใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาโดยได้รับความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ จัดทำหัวข้อการศึกษาค้นคว้า และเรียบเรียงเป็นรายงานนำเสนอต่อคณะกรรมการ

Study the business operations of a community, analyze and design a work system, and creatively apply digital technology to solve problems with the approval of a project advisor. Develop a research topic, compile the findings into a report, and present it to a committee.

43634709 โครงการคอมพิวเตอร์ 2

3(1-4-4)

Computer Project 2

ปฏิบัติการเพื่อการแก้ปัญหาหรือสนับสนุนการดำเนินธุรกิจของชุมชน โดยการพัฒนาซอฟต์แวร์ การใช้โปรแกรมโอเพนซอร์ส การพัฒนาสื่อประสม หรือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอื่น ๆ ในการพัฒนาระบบงานตามที่ได้วิเคราะห์และออกแบบไว้ ซึ่งต้องมีการสอบปฏิบัติ และสอบนำเสนอโครงการ โดยคณะกรรมการพิจารณาโครงการ

Carry out operations to solve problems or support the business activities of a community by developing software, using open-source programs, creating multimedia, or applying other digital technologies in the development of a work system as analyzed and designed. This project requires a practical examination and a presentation to a project evaluation committee.

43634710 เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

1(90)

Preparation for Co-operative Education in Business Computer

ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเทคนิคการเตรียมความพร้อมก่อนออกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการหรือชุมชน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กร การเรียนรู้กฎเกณฑ์ มารยาท และจริยธรรมในการทำงาน รวมถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจในการเตรียมเอกสารเพื่อการสมัครงานและการนำเสนอโครงการอย่างมีประสิทธิภาพ

Knowledge of principles and techniques for preparing to work in real-world organizations or communities. The course focuses on developing communication skills, teamwork, and adaptability to organizational culture. It includes learning workplace rules, etiquette, and ethics, as well as applying business computer knowledge to prepare job application documents and deliver effective project presentations.

43634711 สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

5(450)

Co-operative Education in Business Computer

นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติงานจริง ในหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการทำงานพัฒนาทักษะวิชาชีพ ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานได้ (ปฏิบัติงานแบบต่อเนื่องไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์) การรายงานผลการปฏิบัติงาน การจัดทำโครงการและการนำเสนอผลงานตามคำแนะนำของพนักงานพี่เลี้ยง อาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์นิเทศก์ เพื่อให้เกิดทักษะ องค์ความรู้ในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และเป็นบัณฑิตที่มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน

Students have the opportunity for real internships in public and private business-related agencies, this is to provide opportunities for students to learn how to work and develop professional skills as well as to be able to solve various problems arising from their work (continuous work for at least 16 weeks). Performance reporting preparation of projects and presentations according to the recommendations of mentors, advisors or instructors to develop skills. Knowledge in business computer profession and graduates who meet the needs of the labor market.

2. แผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละชั้นปี (YLO)

ชั้นปีที่ 1

PLO ของหลักสูตรที่ต้องบรรลุ	YLO ของชั้นปีที่ 1 ที่หลักสูตรกำหนด
☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	1. อธิบายความรู้พื้นฐานด้านการจัดการองค์กร หลักการตลาด หลักการบัญชี ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และภาษาอังกฤษธุรกิจ 2. ประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ การคิดเชิงตรรกะ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในสำนักงานเพื่อแก้ปัญหา 3. ออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
ตัวบ่งชี้/หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงานที่สะท้อน PLO ของชั้นปีที่ 1 ที่ต้องบรรลุ - การจัดทำรายงาน การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย และการนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี - ใบความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล - รุปล่มรายงานวงจรการบันทึกบัญชี การจัดทำงบการเงิน และรายการปรับปรุงข้อมูลบัญชี - ใบความรู้เกี่ยวกับคณิตศาสตร์เชื่อมโยง - ผลงานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในสำนักงาน - รุปล่มรายงานความรู้ภาษาอังกฤษธุรกิจ - รุปล่มรายงานและการนำเสนอแผนการจัดส่วนประสมทางการตลาด - ใบความรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงตรรกะ - ใบงานฝึกเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาทางธุรกิจเบื้องต้น - ชิ้นงานดิจิทัล อินโฟกราฟิกเพื่อสื่อสารข้อมูลทางธุรกิจ	

ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	หมวด
43631103	องค์การและพฤติกรรมองค์การ	3(3-0-6)	แกน
43501101	ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)	แกน
43521109	หลักการบัญชี	3(2-2-5)	แกน
43631204	การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล	3(2-2-5)	บังคับ
43631403	คณิตศาสตร์เชื่อมโยง	3(2-2-5)	บังคับ
XXXXXXX	ศึกษาทั่วไป รายวิชาบังคับ	3(2-2-5)	GE
	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร กลุ่มที่ 1		
XXXXXXX	รายวิชาเลือก หมวดศึกษาทั่วไป 1	3(x-x-x)	GE
รวมหน่วยกิต		21	

ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	หมวด
41551701	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	3(3-0-6)	แกน
43541101	หลักการตลาด	3(3-0-6)	แกน
43631206	สำนักงานดิจิทัล	3(2-2-5)	บังคับ
43631302	อินโฟกราฟิก	3(2-2-5)	บังคับ
XXXXXXX	วิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาบังคับ	3(x-x-x)	GE
	กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร กลุ่มที่ 2		
XXXXXXX	รายวิชาเลือก หมวดศึกษาทั่วไป 2	3(x-x-x)	GE
XXXXXXX	รายวิชาเลือก หมวดศึกษาทั่วไป 3	3(x-x-x)	GE
รวมหน่วยกิต		21	

ชั้นปีที่ 2

PLO ของหลักสูตรที่ต้องบรรลุ	YLO ของชั้นปีที่ 2 ที่หลักสูตรกำหนด
☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตามด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	1. อธิบายความรู้ด้านการบัญชีเพื่อการจัดการสถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย เศรษฐศาสตร์การเงินและภาษีอากร 2. อธิบายความรู้เกี่ยวกับหลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การจัดการธุรกิจและฐานข้อมูลธุรกิจ 3. ออกแบบและประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจ 4. ปฏิบัติตนตามจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล
ตัวบ่งชี้/หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงานที่สะท้อน PLO ของชั้นปีที่ 2 ที่ต้องบรรลุ - รายงานผลงานการวิเคราะห์งบการเงินและการบัญชีขององค์กรที่เป็นกรณีศึกษา - รุปล่มรายงานความรู้กฎหมายธุรกิจ - รายงานผลงานการศึกษากรณีศึกษารูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจ - ใบงานความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนวิธี - ใบงานฝึกเขียนการออกแบบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์ - ใบงาน ผลวิเคราะห์ข้อมูล และการบรรยายผลลัพธ์จากการใช้โปรแกรมวิเคราะห์ทางสถิติเพื่องานวิจัย - ใบงานความรู้ด้านการวางแผนภาษีอากร - ใบงานจัดการฐานข้อมูลในงานธุรกิจ - ใบงานความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์	

ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	หมวด
43522306	การบัญชีเพื่อการจัดการ	3(3-0-6)	แกน
42562101	กฎหมายธุรกิจ	3(3-0-6)	แกน
43632209	การออกแบบคำสั่งปัญหาประดิษฐ์	3(2-2-5)	บังคับ
43632405	ขั้นตอนวิธี	3(2-2-5)	บังคับ
XXXXXXX	วิศวกรสังคมกับวัฒนธรรมแห่งสกลนคร	3(x-x-x)	GE
XXXXXXX	รายวิชาเลือก หมวดศึกษาทั่วไป 4	3(x-x-x)	GE
XXXXXXX	วิชาเอกเลือก 1	3(x-x-x)	เลือก
รวมหน่วยกิต		21	

ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	หมวด
43592204	เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ	3(3-0-6)	แกน
43562601	สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย	3(2-2-5)	แกน
43532205	การเงินและภาษีอากรธุรกิจ	3(3-0-6)	แกน
43632210	การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์	3(2-2-5)	บังคับ
43632307	การจัดการฐานข้อมูล	3(2-2-5)	บังคับ
XXXXXXX	วิชาเอกเลือก 2	3(x-x-x)	เลือก
XXXXXXX	รายวิชาเลือก หมวดศึกษาทั่วไป 5	3(x-x-x)	GE
รวมหน่วยกิต		21	

ชั้นปีที่ 3

PLO ของหลักสูตรที่ต้องบรรลุ	YLO ของชั้นปีที่ 3 ที่หลักสูตรกำหนด
☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☒ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☒ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	1. อธิบายความรู้ในการวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจดิจิทัล 2. อธิบายความรู้ด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัล 3. ปฏิบัติการพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 4. ออกแบบระบบงานทางธุรกิจ 5. ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์เพื่อสร้างแผนภาพสำหรับงานธุรกิจ
ตัวบ่งชี้/หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงานที่สะท้อน PLO ของชั้นปีที่ 3 ที่ต้องบรรลุ - รายงานการวิจัยทางคอมพิวเตอร์ - ใบงานความรู้เกี่ยวกับกลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์ - ผลงานการออกแบบและนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้วิเคราะห์ปัญหาของชุมชน - ใบงานความรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมาย และการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์	

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	หมวด
43633115	ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)	บังคับ
43633116	กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์	3(2-2-5)	บังคับ
XXXXXXX	วิชาเอกเลือก 3	3(x-x-x)	เลือก
XXXXXXX	วิชาเอกเลือก 4	3(x-x-x)	เลือก
XXXXXXX	วิชาเอกเลือก 5	3(x-x-x)	เลือก
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี 1	3(x-x-x)	เสรี
รวมหน่วยกิต		18	

ชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	หมวด
43633320	การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์	3(3-0-6)	บังคับ
43633604	คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน	3(2-2-5)	บังคับ
XXXXXXX	วิชาเอกเลือก 6	3(x-x-x)	เลือก
XXXXXXX	วิชาเอกเลือก 7	3(x-x-x)	เลือก
XXXXXXX	วิชาเอกเลือก 8	3(x-x-x)	เลือก
รวมหน่วยกิต		15	

ชั้นปีที่ 4

PLO ของหลักสูตรที่ต้องบรรลุ	YLO ของชั้นปีที่ 4 ที่หลักสูตรกำหนด
☒ PLO 1 ความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและเหมาะสม ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☒ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☒ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	1. อธิบายความรู้ด้านปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานธุรกิจ 2. พัฒนาระบบงานทางธุรกิจ
ตัวบ่งชี้/หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงานที่สะท้อน PLO ของชั้นปีที่ 4 ที่ต้องบรรลุ - โครงการงานคอมพิวเตอร์ เช่น เว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์/สื่อประชาสัมพันธ์/เกม/IoT/โมบายแอปพลิเคชัน - ภาคนิพนธ์และบันทึกการฝึกสหกิจศึกษา	

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	หมวด
43634708	โครงการคอมพิวเตอร์ 1	3(1-4-4)	ฝึกฯ
43634710	หรือ เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	1(90)	ฝึกฯ
XXXXXXX	วิชาเลือกเสรี 2	3(x-x-x)	เสรี
รวมหน่วยกิต		4/6	

ชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	หมวด
43634709	โครงการคอมพิวเตอร์ 2	3(1-4-4)	ฝึกฯ
43634711	หรือ สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	5(450)	ฝึกฯ
รวมหน่วยกิต		3/5	

3. ความสอดคล้องของรายวิชากับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

กลุ่มวิชา รหัส และชื่อรายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร				
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
กลุ่มวิชาแกน						
41551701	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	✓				
43541101	หลักการตลาด	✓				
43631103	องค์การและพฤติกรรมองค์การ	✓				
43501101	ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	✓				
43521109	หลักการบัญชี	✓				
43522306	การบัญชีเพื่อการจัดการ	✓				
43592204	เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ	✓				
42562101	กฎหมายธุรกิจ	✓				
43562601	สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย	✓				
43532205	การเงินและภาษีอากรธุรกิจ	✓				
กลุ่มวิชาเอกบังคับ						
43631204	การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล		✓	✓		
43631206	สำนักงานดิจิทัล		✓	✓		
43631302	อินโฟกราฟิก		✓	✓		
43631403	คณิตศาสตร์เชื่อมโยง		✓	✓		
43632209	การออกแบบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์		✓	✓		

กลุ่มวิชา รหัส และชื่อรายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร				
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
43632210	การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์		✓	✓		
43632307	การจัดการฐานข้อมูล		✓	✓		
43632405	ขั้นตอนวิธี		✓	✓		
43633115	ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์		✓	✓		
43633116	กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์		✓	✓		
43633320	การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์		✓		✓	
43633604	คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน		✓	✓		✓
กลุ่มวิชาเอกเลือก						
43632103	นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล		✓	✓		
43632104	การจัดการข้อมูลด้วยสเปรดชีต		✓	✓		
43632207	การออกแบบสื่อดิจิทัล		✓	✓		
43632208	การจัดการคอนเทนต์ดิจิทัล		✓	✓		
43632304	กราฟิกและแอนิเมชัน		✓	✓		
43632305	การใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานธุรกิจ		✓	✓		
43632306	การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้		✓	✓		
43632404	หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์		✓	✓		
43633106	การตลาดดิจิทัล		✓	✓		
43633111	การวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจ		✓	✓		
43633112	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร		✓	✓		
43633113	การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ		✓	✓		
43633114	แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล		✓	✓		
43633211	เทคโนโลยีมีัลมิติเดีย		✓	✓		
43633212	การจัดการเอกสาร		✓	✓		
43633308	การสร้างรายได้จากเมตาเวิร์ส		✓	✓		
43633309	การสร้างรายได้ด้วยปัญญาประดิษฐ์		✓	✓		
43633310	การขายสินค้าดิจิทัลออนไลน์		✓	✓		
43633311	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์		✓	✓		
43633312	ธุรกิจอัจฉริยะ		✓	✓		
43633313	การวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย		✓	✓		
43633314	โลจิสติกส์สำหรับผู้ประกอบการออนไลน์		✓	✓		
43633315	การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์		✓	✓		
43633316	เทคโนโลยีบล็อกเชน		✓	✓		
43633317	อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง		✓	✓		

กลุ่มวิชา รหัส และชื่อรายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร				
		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5
43633318	การสร้างเกมด้วยเกมเอนจิน			✓		
43633319	ธุรกิจอีสปอร์ตและการจัดการแข่งขัน		✓	✓		
43633603	สัมมนาทางคอมพิวเตอร์		✓	✓		✓
กลุ่มฝึกประสบการณ์วิชาชีพ						
43634708	โครงงานคอมพิวเตอร์ 1				✓	✓
43634709	โครงงานคอมพิวเตอร์ 2				✓	✓
43634710	เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ				✓	✓
43634711	สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ				✓	✓

หมวดที่ 5

การจัดกระบวนการเรียนรู้

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLO) วิธีการประเมินผล และกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	วิธีการประเมินผลการจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้
PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้	- ประเมินจากการบรรลุ CLOs - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยอาจารย์ - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยนักศึกษา - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	- บรรยาย onsite - บรรยาย online - การใช้ปัญหาเป็นฐาน - สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
ตัวบ่งชี้/หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงาน ที่สะท้อนการบรรลุ PLO 1 - การจัดทำรายงาน การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและวิธีการอภิปราย และการนำเสนอด้วยสื่อเทคโนโลยี - ใบความรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล - รูปเล่มรายงานวงจรการบันทึกบัญชี การจัดทำงบการเงิน และรายการปรับปรุงข้อมูลบัญชี - รายงานผลงานการวิเคราะห์งบการเงินและการบัญชีขององค์กรที่เป็นกรณีศึกษา - รูปเล่มรายงานความรู้กฎหมายธุรกิจ - รายงานผลงานการศึกษากรณีศึกษารูปแบบเศรษฐกิจและธุรกิจ		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	วิธีการประเมินผลการจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้
PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้	- ประเมินจากการบรรลุ CLOs - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยอาจารย์ - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยนักศึกษา - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย - ทดสอบ/ประเมินผลความรู้	- บรรยาย onsite - บรรยาย online - การใช้ปัญหาเป็นฐาน - สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
ตัวบ่งชี้/หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงาน ที่สะท้อนการบรรลุ PLO 2 - ใบงานการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในการจัดการและวิเคราะห์ข้อมูล - ใบความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ - ใบความรู้เกี่ยวกับสำนักงานดิจิทัล - ใบความรู้เกี่ยวกับการคิดเชิงตรรกะ - ใบความรู้ขั้นตอนวิธี - ใบความรู้ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์ - ใบความรู้หลักการออกแบบกราฟิก - ใบความรู้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างอินโฟกราฟิกทางธุรกิจ - ใบงานการออกแบบอินโฟกราฟิก - สื่ออินโฟกราฟิกเพื่อการสื่อสารข้อมูลธุรกิจ		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	วิธีการประเมินผลการจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้
PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้	- ประเมินจากการบรรลุ CLOs - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยอาจารย์ - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยนักศึกษา - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย - ทดสอบ/ประเมินผลความรู้	- บรรยาย onsite - บรรยาย online - การใช้ปัญหาเป็นฐาน - สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
ตัวบ่งชี้/หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงาน ที่สะท้อนการบรรลุ PLO 3 - ใบงานฝึกเขียนโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาทางธุรกิจเบื้องต้น - เพจเฟซบุ๊กขายสินค้าออนไลน์ LINE OA หรือ TikTok Shop - ใบงานฝึกปฏิบัติการเกี่ยวกับระบบอัตโนมัติของสำนักงานดิจิทัล - ใบงานการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ เพื่อจัดการและนำเสนอข้อมูลธุรกิจ - ใบงานปฏิบัติขั้นตอนวิธี - ใบงานระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์		
PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง	- ประเมินจากการบรรลุ CLOs - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยอาจารย์ - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยนักศึกษา - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย - ทดสอบ/ประเมินผลความรู้	- บรรยาย onsite - บรรยาย online - การใช้ปัญหาเป็นฐาน - สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
ตัวบ่งชี้/หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงาน ที่สะท้อนการบรรลุ PLO 4 - ใบความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ตามจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล - โครงการงานคอมพิวเตอร์ เช่น เว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์/สื่อประชาสัมพันธ์/เกม/IoT/โมบายแอปพลิเคชัน - ภาคนิพนธ์และบันทึกการฝึกสหกิจศึกษา		

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)	วิธีการประเมินผลการจัดการเรียนรู้	กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้
PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	- ประเมินจากการบรรลุ CLOs - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยอาจารย์ - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยนักศึกษา - ประเมินสมรรถนะของนักศึกษาโดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย - ทดสอบ/ประเมินผลความรู้	- สังเกตพฤติกรรม โดยมีแบบบันทึก
ตัวบ่งชี้/หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงาน ที่สะท้อนการบรรลุ PLO 5 - โครงการคอมพิวเตอร์ เช่น เว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์/สื่อประชาสัมพันธ์/เกม/IoT/โมบายแอปพลิเคชัน - ภาคนิพนธ์และบันทึกการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		

หมวดที่ 6

การศึกษา

1. ระบบการจัดการศึกษาและหลักสูตร

1.1 ระบบการจัดการศึกษาในหลักสูตร

การจัดการศึกษาเป็นระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน โดยกำหนดระยะเวลาไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ และจำนวนหน่วยกิตโดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

1.2 รูปแบบการจัดการศึกษา

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือผสมผสาน ดังนี้

- ☒ 1) โปรแกรมเรียนในเวลาราชการ (การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน)
- ☐ 2) โปรแกรมเรียนสุดสัปดาห์ เป็นการจัดการเรียนการสอนในวันหยุดสุดสัปดาห์
- ☐ 3) โปรแกรมการเรียนนอกเวลาราชการ เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เวลานอก

เวลาราชการ

☐ 4) โปรแกรมเรียนทางไกล โดยใช้ระบบทางไกล ผ่านไปรษณีย์ วิทยุกระจายเสียงวิทยุโทรทัศน์สองทางหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือระบบอินเทอร์เน็ต

☐ 5) โปรแกรมชุดวิชา (Module System) เป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นคราว ๆ คราวละ 1 รายการ หรือหลายรายวิชา ซึ่งอาจจัดเป็นชุดของรายวิชาที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน

☐ 6) โปรแกรมนานาชาติ เป็นการจัดการเรียนการสอน โดยความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาในต่างประเทศ หรือหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่มีการจัดการและมาตรฐานเช่นเดียวกันกับหลักสูตรนานาชาติ โดยอาจจัดในเวลาและเนื้อหาที่สอดคล้องกับโปรแกรมในต่างประเทศ

☐ 7) โปรแกรมการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E- Learning) ให้เป็นไปตามประกาศของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

☐ 8) โปรแกรมโครงการพิเศษ

การจัดการเรียนการสอนแต่ละรูปแบบให้พิจารณาตามความเหมาะสมกับแต่ละหลักสูตร ทั้งนี้ต้องจัดให้ได้เนื้อหาสาระตามจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตร โดยการเทียบหน่วยกิตตามข้อ ๙ และให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

1.3 การคิดหน่วยกิตระบบทวิภาค เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

หลักสูตรจัดการศึกษาตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 โดยให้หลักสูตรจัดหลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี ให้มีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต ใช้เวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 8 ภาคการศึกษาปกติ

สำหรับการลงทะเบียนเรียนของนักศึกษา ภาคปกติ และไม่น้อยกว่า 6 ภาคการศึกษา รวมฤดูร้อน
สำหรับการลงทะเบียนเรียนปกติของนักศึกษาโครงการพิเศษ

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน - เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

☒ ดำเนินการเรียนการสอนในวันเวลาราชการ

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน - เดือนกันยายน

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน - เดือนกุมภาพันธ์

หมายเหตุ: ระยะเวลาการเรียนการสอนแต่ละภาคการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

☐ ดำเนินการเรียนการสอนนอกวันเวลาราชการ ในวัน..... เวลา.....

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาเป็นไปตาม ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 2 การรับเข้าเป็นนักศึกษา และสภาพนักศึกษา ข้อ 12 คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์เข้าเป็นนักศึกษา

2.2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าจากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการให้การรับรอง หรือ

2.2.2 สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจหรือระดับอนุปริญญาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ หรือเทียบเท่า และสาขาที่เกี่ยวข้อง ใช้เทียบโอนผลการเรียนตามระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วยการเทียบโอนผลการศึกษา พ.ศ. 2565

2.2.3 มีคุณสมบัติครบตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า และกลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ปัญหา

ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า	กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา
1. นักศึกษามีข้อจำกัดทางด้านการใช้ภาษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ส่งผลกระทบต่อการสื่อสารในการเรียนการสอน การทำรายงาน และการนำเสนอรายงานหน้าชั้นเรียน	1. มีการจัดอบรมภาษาอังกฤษเพิ่มเติมให้กับนักศึกษา
2. นักศึกษามีปัญหาด้านการปรับตัวจากการเรียนเมื่อเข้าเรียนในระดับอุดมศึกษา	2. มีการจัดตารางการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา และมีการจัดกิจกรรมพี่พบน้อง

2.4 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ระดับชั้นปี	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2569	2570	2571	2572	2573
ชั้นปีที่ 1	70	70	70	70	70
ชั้นปีที่ 2	-	70	70	70	70
ชั้นปีที่ 3	-	-	70	70	70
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	70	70
รวม	70	140	210	280	280
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	280	280

2.5 งบประมาณตามแผน

2.5.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย: บาท)

รายการ	ปีงบประมาณ (บาท)				
	2569	2570	2571	2572	2573
1. ค่าธรรมเนียมการศึกษาแบบเหมาจ่าย	910,000	1,820,000	2,730,000	3,640,000	3,640,000
2. เงินอุดหนุนจากรัฐบาล (รายหัว 500 บาท/ปี)	35,000	70,000	105,000	140,000	140,000
รวมรายรับ	945,000	1,890,000	2,835,000	3,780,000	3,780,000

หมายเหตุ * ค่าธรรมเนียมการศึกษา เหมาจ่ายภาคเรียนละ 6,500 บาท ปีละ 2 ภาคเรียน

2.5.2 ประมาณการค่าใช้จ่าย

รายการ	ปีงบประมาณ (บาท)				
	2569	2570	2571	2572	2573
งบดำเนินการ					
1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	3,101,160	3,256,220	3,419,020	3,589,970	3,769,470
2. ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน ค่าตอบแทน ใช้สอย วัสดุ (รายได้)	179,150	179,150	179,150	179,150	179,150
รวมงบดำเนินการ (1+2)	3,193,380	3,409,646	3,630,874	3,857,262	3,857,262
จำนวนนักศึกษา	70	140	210	280	280
ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	45,620	24,355	17,290	13,776	13,776

2.5.3 การคำนวณจุดคุ้มทุนในการจัดการศึกษา

การคำนวณต้นทุนการผลิตของนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ตามระเบียบกระทรวงการคลังมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ได้จัดทำข้อมูลการคำนวณต้นทุนและการปันส่วนต้นทุนการผลิตนักศึกษา กำหนดขั้นต่ำห้องละ 20.63 คน สามารถคำนวณค่าใช้จ่ายตลอดหลักสูตรคิดรายหัวของนักศึกษาได้ตามเล่มรายงานผลการวิเคราะห์ต้นทุนและ

ความคุ้มค่าของการบริหารหลักสูตร มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567
ดังนี้

รายงานผลต้นทุนต่อหลักสูตร

ต้นทุนรวมตลอดหลักสูตร เท่ากับ 5,955,186.93 บาท
ต้นทุนหลักสูตรต่อรายหัวนักศึกษาตลอดหลักสูตร เท่ากับ 42,160.62 บาท/FTES

3. องค์ประกอบเกี่ยวกับฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษาและการบูรณาการกับการทำงาน

3.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes: CLOs)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 กำหนดรายวิชาในกลุ่มฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ออกเป็น 2 กลุ่มให้นักศึกษาเลือกเรียนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งประกอบด้วย

3.1.1 โครงการงาน

- 1) โครงการงานคอมพิวเตอร์ 1
- 2) โครงการงานคอมพิวเตอร์ 2

3.1.2 สหกิจศึกษา

- 1) เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- 2) สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

3.2 ช่วงเวลา

3.2.1 โครงการงาน

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| 1) โครงการงานคอมพิวเตอร์ 1 | ในชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1 |
| 2) โครงการงานคอมพิวเตอร์ 2 | ในชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 |

3.2.2 สหกิจศึกษา

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1) เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ | ในชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1 |
| 2) สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ | ในชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 |

3.3 การจัดเวลาและตารางสอน

3.3.1 โครงการงาน

- | | |
|----------------------------|-------------------|
| 1) โครงการงานคอมพิวเตอร์ 1 | 3(1-4-4) หน่วยกิต |
| 2) โครงการงานคอมพิวเตอร์ 2 | 3(1-4-4) หน่วยกิต |

3.3.2 สหกิจศึกษา

- | | |
|---|------------------------|
| 1) เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ | 1 หน่วยกิต 90 ชั่วโมง |
| 2) สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ | 5 หน่วยกิต 450 ชั่วโมง |

4. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการ

4.1 คำอธิบายโดยย่อ

โครงการคอมพิวเตอร์ 1 การใช้ความรู้รวบรวมยอดจากที่ได้เรียนมา และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เพื่อศึกษาปัญหาทั่วไปและปัญหาเฉพาะเรื่องทางด้านคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิเคราะห์เพื่อหาวิธีแก้ปัญหา นำเสนอแนวคิด ขอบเขต และแรงจูงใจในการเลือกปัญหาที่ศึกษา ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง การออกแบบระบบงาน เพื่อแสดงลำดับขั้นตอนในการแก้ปัญหา จัดรูปแบบเอกสารประกอบโครงการ ตามที่กำหนด และนำเสนอผลงาน

โครงการคอมพิวเตอร์ 2 การใช้ความรู้รวบรวมยอดจากที่ได้เรียนมา และการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เพื่อพัฒนาโครงการที่ได้จากการวิเคราะห์และออกแบบในรายวิชาโครงการคอมพิวเตอร์ 1 ทำการติดตั้ง ทดลอง ใช้งานในสภาพแวดล้อมจริง เก็บข้อมูลการทดลองใช้ ปรับปรุง/แก้ไข สรุปและ ประเมินผลการทำโครงการ จัดทำเอกสารประกอบโครงการ เช่น คู่มือการใช้งาน และนำเสนอผลของการพัฒนาโครงการ

4.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้

โครงการคอมพิวเตอร์ 1

CLO 1 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ในการอภิปรายเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแก้ปัญหาของชุมชน

CLO 2 มีบุคลิกภาพในการปฏิบัติตามหน้าที่ส่วนบุคคลเมื่อทำงานร่วมกับชุมชนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแก้ปัญหาได้อย่างมีจิตสำนึกทางสังคม

โครงการคอมพิวเตอร์ 2

CLO 1 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้แก้ปัญหาของชุมชน

CLO 2 ทำงานเป็นทีมร่วมกับชุมชนโดยมีทักษะในการประสานงาน มีลักษณะการเป็นผู้นำและเป็นแบบอย่างในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.3 ช่วงเวลา

วิชาโครงการคอมพิวเตอร์ 1 ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

วิชาโครงการคอมพิวเตอร์ 2 ชั้นปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

4.4 จำนวนหน่วยกิต

วิชาโครงการคอมพิวเตอร์ 1 จำนวน 3(1-4-4) หน่วยกิต

วิชาโครงการคอมพิวเตอร์ 2 จำนวน 3(1-4-4) หน่วยกิต

4.5 การเตรียมการ

มีการกำหนดชั่วโมงเพื่อนำเสนอหัวข้อโครงการ กำหนดระยะเวลาในการเลือกอาจารย์ที่ปรึกษา ตลอดจนเวลาในการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับโครงการ อีกทั้งมีคู่มือและตัวอย่างโครงการ ให้ศึกษาเป็นแบบแผนอย่างเพียงพอ จนกระทั่งเสร็จสิ้นกระบวนการตามระยะเวลา

4.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำการศีกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษาในเบื้องต้นที่บันทึกในเอกสารให้คำปรึกษา และประเมินผลจากรูปเล่มรายงานที่ได้กำหนดรูปแบบการนำเสนอตามระยะเวลา นำเสนอโปรแกรมและการทำงานของระบบ โดยการศึกษาดังกล่าวต้องสามารถทำงานตามขอบเขตที่ได้เสนอไว้

หมวดที่ 7

การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เรื่อง เกณฑ์การวัดและประเมินผลการศึกษาในระดับปริญญาตรี ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่า ด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

2. กระบวนการทบทวนผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทบทวนผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย อย่างน้อยดังนี้

2.1 ทบทวนความครอบคลุมของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรสอดคล้องกับ ความรับผิดชอบในหลักสูตรและความต้องการของภาคการทำงาน

2.2 ทบทวนกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนครอบคลุมผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด สอดคล้องกับ ความรับผิดชอบของรายวิชาและความต้องการของภาคการทำงาน

2.3 ทบทวนเครื่องมือวัดและประเมินผลของรายวิชาครอบคลุมผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม ที่กำหนดในรายละเอียดวิชาและความต้องการของภาคการทำงาน

2.4 นำผลการทบทวนที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลประกอบในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา ภาคการศึกษาถัดไป และทบทวนหรือปรับปรุงวิธีการสอนหรือวิธีการวัดประเมินรายวิชา นำผลการ ประเมินการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาจากนักศึกษามาประกอบการพิจารณาร่วมกัน

3. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร

การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนคร ว่าด้วยการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร โดยดำเนินการดังนี้

3.1 กำหนดวิธีการประเมิน เครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาใน ระดับหลักสูตร

3.2 กำหนดผู้รับผิดชอบในการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร เช่น ผู้สอน อาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร คณะกรรมการบริหารหลักสูตร นักศึกษา บัณฑิต หรือผู้ใช้บัณฑิต เป็นต้น

3.3 นำผลการประเมินมาใช้ประกอบการพิจารณาในการวางแผนปรับปรุงผลลัพธ์การเรียนรู้ของ ผู้เรียนในระดับหลักสูตร เพื่อทบทวนการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ในระดับหลักสูตรต่อไป

4. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การศึกษา ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 6 การสำเร็จการศึกษา การขอรับปริญญา และการอนุมัติปริญญา ข้อ 36.3 ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

- 4.1 มีความประพฤติดีและมีคุณธรรม
- 4.2 เรียนและสอบผ่านรายวิชาต่างๆ ครบถ้วนตามหลักสูตรกำหนด
- 4.3 ได้คะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00
- 4.4 ไม่อยู่ระหว่างการถูกสอบสวนทางวินัยอย่างร้ายแรง ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยว่าด้วยวินัยนักศึกษา
- 4.5 กรณีเทียบโอนรายวิชา มีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 2 ภาคการศึกษา

หมวดที่ 8

การบริหารจัดการหลักสูตร

1. อาจารย์

1.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-นามสกุล	คุณวุฒิและสาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	
				สถาบันการศึกษา	ปี
*1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางจิระนันต์ เจริญรัตน์	ค.อ.ม. คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี วิทยาลัยครุوبرาชาธานี	พ.ศ. 2543 พ.ศ. 2537
*2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายเด่นชัย สมปอง	ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	ม.ราชภัฏมหาสารคาม ม.อุบลราชธานี ม.ราชภัฏเพชรบุรี	พ.ศ. 2557 พ.ศ. 2551 พ.ศ. 2544
*3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายศุภมิตร บุญทา	ปร.ด. บริหารธุรกิจและนวัตกรรมดิจิทัล วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ วศ.บ. วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	ม.มหาสารคาม ม.เกษตรศาสตร์ ม.เทคโนโลยีมหานคร	พ.ศ. 2567 พ.ศ. 2553 พ.ศ. 2548
*4	อาจารย์	นางนาฏลดา เรืองชาญ	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ บธ.บ. บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	ม.ขอนแก่น ม.ราชภัฏสกลนคร	พ.ศ. 2555 พ.ศ. 2549
*5	อาจารย์	นางสุพิชญา นิลจินดา	บธ.ม. บริหารธุรกิจ วส.บ. ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	ม.ขอนแก่น ม.เทคโนโลยีสุรนารี	พ.ศ. 2547 พ.ศ. 2543

*อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

1.2 อาจารย์ผู้สอน (อาจารย์ประจำ)

ลำดับที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-นามสกุล	คุณวุฒิและสาขาวิชา	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)			
				2569	2570	2571	2572
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางจิระนันต์ เจริญรัตน์	ค.อ.ม. คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	16	16	16	16
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายเด่นชัย สมปอง	ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	16	16	16	16
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายศุภมิตร บุญทา	ปร.ด. บริหารธุรกิจและนวัตกรรมดิจิทัล วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ วศ.บ. วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	16	16	16	16
4	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางสาวสิริภาพร ยืนสุข	ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา ค.อ.ม. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	16	16	16	16
5	อาจารย์	นางจิตติมา รจนา	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	16	16	16	16
6	อาจารย์	นางนาฏลดา เรืองชาญ	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ บธ.บ. บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	16	16	16	16
7	อาจารย์	นางสาวปิยพัชร วิมลโสภณกิตติ	วท.ม. การพัฒนาซอฟต์แวร์ด้านธุรกิจ วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	16	16	16	16

ลำดับ ที่	ตำแหน่งทาง วิชาการ	ชื่อ-นามสกุล	คุณวุฒิและสาขาวิชา	ภาระการสอน (ชม./สัปดาห์)			
				2569	2570	2571	2572
8	อาจารย์	นางรุจิรา จงคล้ายกลาง	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ ศศ.บ. สารสนเทศศาสตร์	16	16	16	16
9	อาจารย์	นางสุพิชญา นิลจินดา	บธ.ม. บริหารธุรกิจ วส.บ. ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	16	16	16	16

1.2 อาจารย์พิเศษ

ไม่มี

2. ความพร้อมในการบริหารจัดการหลักสูตร

2.1 อาจารย์

จัดทำแผนพัฒนาอาจารย์ระยะ 5 ปีที่ครอบคลุม การพัฒนาคุณวุฒิทางการศึกษาที่สูงขึ้น การเข้าสู่ตำแหน่งวิชาการ การฝึกอบรมพัฒนาความรู้และทักษะให้ทันสมัย การเขียนผลงานทางวิชาการเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ และการสืบทอดตำแหน่ง

2.1.1 การเตรียมความพร้อมสำหรับอาจารย์ใหม่

1) การปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ แนะนำหลักสูตร การบริหารจัดการหลักสูตร กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล นโยบายของมหาวิทยาลัย คณะและหลักสูตรที่สอน และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง หรือจัดให้มีพี่เลี้ยงให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาในการปฏิบัติงานการสอนและงานวิชาการ

2.1.2 การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์

หลักสูตรกำหนดแนวทางการพัฒนาอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำ และอาจารย์ผู้สอนจะได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะให้มีคุณภาพ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1) ความรู้ (Knowledge) ประกอบด้วยความรู้ในศาสตร์สาขาวิชาของตน และความรู้ในศาสตร์การสอนและการเรียนรู้

2) สมรรถนะ (Competencies) ประกอบด้วย สมรรถนะในการออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์

3) ค่านิยม (Values) ประกอบด้วย คุณค่าในการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์ และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และการดำรงไว้ซึ่งจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพอาจารย์

2.1.3 การพัฒนาสมรรถนะความเป็นครู

หลักสูตรกำหนดแนวทางการพัฒนาสมรรถนะความเป็นครู ดังนี้

1) หลักสูตรส่งเสริมให้อาจารย์เข้าร่วมการพัฒนาสมรรถนะความเป็นครูที่มหาวิทยาลัย และคณะจัดขึ้น ทั้งอาจารย์ใหม่และอาจารย์ที่อยู่ประจำในหลักสูตร

2) หลักสูตรให้อาจารย์ประเมินความรู้และทักษะ ตามข้อ 2.1.2 และวิเคราะห์สมรรถนะความเป็นครูของตนเอง ร่วมกับผลการประเมินของผู้เรียนในการเรียนจัดการเรียนการสอนของแต่ละ

รายวิชา โดยใช้แบบประเมินที่มหาวิทยาลัยกำหนด นำมาสรุปและจัดทำแผนการพัฒนาตนเอง อย่างน้อยในประเด็นต่อไปนี้

2.1) การออกแบบและส่งมอบหลักสูตรการเรียนและการสอนที่สอดคล้องกัน รวมถึงการออกแบบวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2) ใช้วิธีการสอนและวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย และเลือกวิธีการประเมินที่เหมาะสมที่สุดเพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.3) พัฒนาและใช้สื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย

2.4) ติดตามและประเมินผลประสิทธิภาพการสอนของตนเองและประเมินหลักสูตร

2.5) ทบทวนและพิจารณาไตร่ตรองถึงแนวทางการสอนของตนเอง

2.6) ดำเนินการวิจัยและให้บริการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

3) หลักสูตรรวบรวมผลการประเมินของอาจารย์และความต้องการพัฒนาของอาจารย์ จัดทำกิจกรรม หรือโครงการเพื่อประกอบการอนุมัติงบประมาณในการพัฒนาสมรรถนะความเป็นครู หลังจากนั้นมอบหมายให้อาจารย์ดำเนินการตามแผนที่กำหนด จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ในการประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตร นำแนวทางที่ได้ไปพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอน

4) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอน และการวิจัยอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านการทำวิจัย การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ศึกษาดูงาน ทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและ/หรือต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ และเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

5) หลักสูตรกำหนดวิธีการวัดและประเมินผลการพัฒนาสมรรถนะความเป็นครูของอาจารย์ โดยใช้แบบประเมินของมหาวิทยาลัย และมอบหมายให้อาจารย์จัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมพัฒนาสมรรถนะความเป็นครู รายงานต่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

6) หลักสูตรสรุปรายงานผลการดำเนินงานพัฒนาสมรรถนะความเป็นครูของบุคลากรสายวิชาการต่อคณะและมหาวิทยาลัย

2.1.4 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่น ๆ

1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้ และคุณธรรม รวมทั้งการเข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการของคณะ และมหาวิทยาลัย

2) กระตุ้นอาจารย์พัฒนาผลงานทางวิชาการ การวิจัย ตีพิมพ์เผยแพร่ และทำผลงานทางวิชาการเพื่อขอตำแหน่งทางวิชาการ

3) ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นหลักและเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน และมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพ

4) ส่งเสริมให้อาจารย์ขอทุนวิจัย หรือจัดสรรงบประมาณสำหรับการทำวิจัย หรือจัดให้อาจารย์เข้าร่วมกลุ่มวิจัยต่าง ๆ ของคณะ และมหาวิทยาลัย

5) ส่งเสริมให้อาจารย์เข้าร่วมเครือข่ายสถานประกอบการ เครือข่ายความร่วมมือทั้งในและต่างประเทศ เครือข่ายวิชาการกับสถานศึกษาในท้องถิ่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับ

พื้นฐาน องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ตำรวจตระเวนชายแดน หรือองค์กรอื่น ๆ รวมทั้งแหล่งเรียนรู้ในชุมชน หรือสถานฝึกประสบการณ์วิชาชีพของหลักสูตร

2.2 นักศึกษา

2.2.1 มหาวิทยาลัยมีนโยบายการรับนักศึกษา เกณฑ์และกระบวนการคัดเลือก เป็นไปตาม ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 หมวด 2 การรับเข้าเป็นนักศึกษา และสภาพนักศึกษา ข้อ 12 คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์เข้าเป็นนักศึกษา และประกาศของมหาวิทยาลัย

2.2.2 หลักสูตรมีแผนการส่งเสริมและการพัฒนานักศึกษาให้บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ ส่งเสริมการพัฒนาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ และส่งเสริมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.2.3 มหาวิทยาลัยมีระบบการกำกับติดตามความก้าวหน้าการเรียนรู้ ภาระการเรียนรู้ และการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

2.2.4 มหาวิทยาลัยและคณะมีการให้คำแนะนำในเรื่องการเรียนรู้และการปรับตัว การใช้ชีวิตของผู้เรียน โดยมีระบบอาจารย์ที่ปรึกษา และส่วนงานบริการวิชาการที่เกี่ยวข้อง

2.3 ทรัพยากรทางกายภาพที่เอื้อต่อการเรียนรู้

2.3.1 ห้องเรียนที่เพียงพอและพร้อมใช้ หลักสูตรจัดการเรียนการสอนที่ อาคาร 4, 8 และ 13 ห้องเรียนมีความเหมาะสมและมีจำนวนเพียงพอต่อความต้องการ

2.3.2 ห้องปฏิบัติการ มีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อฝึกทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลและการสืบค้นข้อมูลในระบบสารสนเทศ

2.3.3 ห้องสมุดดิจิทัล มีห้องสมุดที่มีหนังสือ วารสาร งานวิจัยและฐานข้อมูลออนไลน์ เพื่อใช้ศึกษา สืบค้นข้อมูลประกอบการเรียนการสอนหรือการทำวิจัย ที่กำกับดูแลโดยสำนักวิทยบริการสารสนเทศ

2.3.4 ระบบสารสนเทศ มีระบบสารสนเทศบริหารการศึกษาที่เป็นระบบการลงทะเบียน ที่นักศึกษาและอาจารย์ สามารถ ติดตาม ตรวจสอบ ความก้าวหน้าทางการเรียน ภาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ และการสำเร็จการศึกษาที่กำกับดูแลโดยสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

2.3.5 โครงสร้างพื้นฐานด้านคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่าย มหาวิทยาลัยโดยสำนักวิทยบริการและสารสนเทศ จัดให้มีระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งแบบสายและแบบไร้สายที่ครอบคลุม การเข้าถึงการเรียนการสอนที่คุณภาพ และมีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ให้บริการนักศึกษาอย่างทั่วถึง

2.3.6 สภาพแวดล้อมทางกายภาพ ทางสังคม และทางจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจัดพื้นที่สำหรับนักศึกษาเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย พื้นที่ของคณะ และสาขาวิชา มีห้อง co-working space ที่มีระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีประสิทธิภาพ นักศึกษาใช้เป็นพื้นที่ทำกิจกรรม การเรียนรู้ หรือสืบค้นข้อมูลได้ตลอดเวลา และมีบริการให้คำปรึกษาทางด้านจิตวิทยาให้กับนักศึกษาโดยกองกิจการนักศึกษา

หมวดที่ 9

ระบบและกลไกในการพัฒนาและการประกันคุณภาพหลักสูตร

1. กระบวนการออกแบบระบบการพัฒนาหลักสูตร

กระบวนการในการได้มาซึ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและกลุ่มเป้าหมายของหลักสูตร มีดังนี้

1. กำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ที่มีผลกระทบโดยตรงต่อบัณฑิตของหลักสูตร โดยเน้นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

2. ออกแบบเครื่องมือที่นำไปใช้ในการเก็บรวบรวมความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยกำหนดข้อคำถามให้มีความแตกต่างกันออกไปตามกลุ่มของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

3. จัดเก็บข้อมูลตามเครื่องมือที่ออกไว้ รวมทั้งการวิเคราะห์เอกสาร วิเคราะห์บุคคล วิเคราะห์นโยบาย ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาบัณฑิตของหลักสูตร

4. กลั่นกรองความต้องการ นำไปจัดทำผลรวมของความต้องการ (Sum of Needs) และกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

5. ออกแบบหลักสูตรโดยใช้กระบวนการ BCD ที่นำเอาผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นตัวตั้ง ออกแบบรายวิชา curriculum mapping ผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา (CLOs) ออกกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล ทรัพยากรและสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

2. กลไกการพัฒนาหลักสูตร/การพิจารณา

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีกลไกการพัฒนาหลักสูตร ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เรื่องหลักเกณฑ์และขั้นตอนในการเปิดหลักสูตรใหม่ การปรับปรุงหลักสูตร หรือการปิดหลักสูตร พ.ศ. 2568

การพิจารณาหลักสูตร ดำเนินการดังต่อไปนี้

2.1 คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร พิจารณาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย พระราชบัญญัติการศึกษา นโยบายการศึกษาระดับอุดมศึกษา นโยบายมหาวิทยาลัย อัตลักษณ์ของคณะและหลักสูตร เพื่อกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร โดยวิเคราะห์สถานการณ์สังคมที่เปลี่ยนแปลง

2.2 เมื่อหลักสูตรดำเนินการพัฒนารายละเอียดของหลักสูตร (มคอ. 2) เรียบร้อยแล้ว หลักสูตรนำเสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการประจำคณะเพื่อพิจารณาให้คำแนะนำและความเห็นชอบ

2.3 นำเสนอหลักสูตร (มคอ.2) ต่อคณะกรรมการบริหารวิชาการ (ก.วช.) พิจารณาให้คำแนะนำและความเห็นชอบ หลังจากนั้นหลักสูตรนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.4 นำเสนอหลักสูตร (มคอ.2) ต่อคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย พิจารณาให้คำแนะนำและความเห็นชอบ หลังจากนั้นหลักสูตรนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำเสนอหลักสูตร (มคอ.2) ต่อคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย พิจารณออนุมัติหลักสูตร

2.6 นำเสนอหลักสูตร (มคอ.2) ต่อสำนักงานปลัดกระทรวงวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.) ผ่านระบบ CISA (Curriculum Information System for Higher Education Accreditation) และติดตามการให้ความเห็นชอบของหลักสูตรในระบบ

3. รอบระยะเวลาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีรอบระยะเวลาปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้ทันสมัยโดยมีการประเมินและรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรทุกปี การศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ 5 ปี ซึ่งเป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

4. การตรวจสอบและรับรองหลักสูตร

การตรวจสอบและรับรองมาตรฐานการอุดมศึกษาในหลักสูตรการศึกษา การรับรองมาตรฐาน การอุดมศึกษาในหลักสูตรการศึกษาต้องดำเนินการให้เป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขในการแต่งตั้งหรือมอบหมายผู้ตรวจสอบและการตรวจสอบ การดำเนินการจัดการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 และประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง การรับรองมาตรฐานการอุดมศึกษาของหลักสูตรการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2568

5. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

5.1 การประเมินประสิทธิภาพของการสอน

5.1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน โดยทำการประเมินอย่างใดอย่างหนึ่งในประเด็นต่อไปนี้

- 1) ประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชา โดยนักศึกษา
- 2) ประเมินกลยุทธ์การสอนโดยทีมผู้สอนหรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
- 3) ประเมินผลการเรียนของนักศึกษา
- 4) ประเมินพฤติกรรมของนักศึกษาระหว่างการเรียน เช่น การอภิปราย การซักถาม

และการตอบคำถามในชั้นเรียน

5) ดำเนินการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนากลยุทธ์การสอน

5.1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้กลยุทธ์การสอน โดยทำการประเมินอย่างใดอย่างหนึ่งหรือผสมผสานกันในประเด็นต่อไปนี้

- 1) นักศึกษาประเมินอาจารย์ผู้สอนในแต่ละรายวิชา
- 2) ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ประธานหลักสูตร/ทีมผู้สอนสังเกตผู้สอนขณะปฏิบัติการสอน

ในชั้นเรียน

3) หลักสูตรรายงานผลการประเมินทักษะอาจารย์ให้แก่อาจารย์ผู้สอนและผู้รับผิดชอบหลักสูตรเพื่อใช้ในการปรับปรุงกลยุทธ์การสอนของอาจารย์

4) คณะรวบรวมผลการประเมินทักษะของอาจารย์ในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนา/ปรับปรุงทักษะกลยุทธ์การสอนต่อไป

5.2 การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

โดยทำการประเมินอย่างใดอย่างหนึ่งหรือผสมผสานกันในประเด็นต่อไปนี้

5.2.1 ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประเมินหลักสูตรหลังสิ้นสุดการสอนแต่ละปีโดยนักศึกษาในชั้นปีนั้น ๆ

5.2.2 คณะประเมินหลักสูตรโดยนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย

5.2.3 มหาวิทยาลัยประเมินหลักสูตรโดยบัณฑิตใหม่ หรือผู้ใช้บัณฑิต

5.2.4 คณะประเมินหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก

5.2.5 คณะกรรมการดำเนินการติดตามประเมินผลหลักสูตรตามข้อเสนอแนะของผู้ใช้บัณฑิตและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

5.3 การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

คณะกรรมการประกันคุณภาพภายใน ดำเนินการประเมินผลการดำเนินงานระดับหลักสูตรตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพการศึกษาภายใน ตามรูปแบบของ AUN-QA Version 4.0 หรือตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด และนำข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) จากผลการประเมิน มาใช้ในการบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนต่อไป

5.4 การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์การสอน

โดยทำการประเมินอย่างใดอย่างหนึ่งหรือผสมผสานกันในประเด็นต่อไปนี้

5.4.1 ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจัดทำรายงานการประเมินผลหลักสูตร

5.4.2 ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และผู้สอน จัดประชุม สัมมนา เพื่อนำผลการประเมินมาวางแผนปรับปรุงหลักสูตร และกลยุทธ์การสอน

5.4.3 ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงหลักสูตรและกลยุทธ์การสอน

5.4.4 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรตามข้อเสนอแนะของผู้ใช้บัณฑิต ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และผู้ทรงคุณวุฒิ

6. การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร

หลักสูตรมีกระบวนการที่ใช้ในการประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) ตามเกณฑ์มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยทำการประเมินอย่างใดอย่างหนึ่งหรือผสมผสานกันในประเด็นต่อไปนี้

1. การประเมินการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร หรือ PLOs โดยใช้คะแนนจากผลลัพธ์การเรียนรู้รายวิชา หรือ CLOs ที่ผลักดัน PLOs

2. ประเมินโดยแบบทดสอบวัด PLOs ในหัวข้อรายวิชาที่ CLOs ผลักดัน

3. ประเมินโดยการทดสอบความรู้ร่วมกับการทดสอบสมรรถนะในการฝึกปฏิบัติ

4. ประเมินโดยให้ผู้เรียนประเมินการบรรลุการเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. ประเมินโดยให้ผู้ใช้บัณฑิตเป็นผู้ประเมินการบรรลุการเรียนรู้ของผู้เรียน

7. การทบทวน/การจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพหลักสูตรจากผลการประเมินคุณภาพหลักสูตร การควบคุมคุณภาพ (Quality Control)

7.1 หลักสูตรรายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาภายใน ระดับหลักสูตรต่อคณะกรรมการประจำคณะ

7.2 ทุกหลักสูตรจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพหลักสูตร โดยนำผลการประเมิน ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการประเมินและข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการประจำคณะ มาปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

7.3 คณะกำกับติดตามการดำเนินงานตามแผนพัฒนาคุณภาพ (Improvement plan) ของหลักสูตรและส่งผลการกำกับติดตาม

8. แผนดำเนินการบริหารความเสี่ยง

หลักสูตรดำเนินการบริหารความเสี่ยงของหลักสูตร เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เรื่อง นโยบายการบริหารความเสี่ยงของหลักสูตร โดยดำเนินการดังนี้

ความเสี่ยงด้าน	กิจกรรม การดำเนินงาน
1. จำนวนและคุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	1. จัดทำแผนการบริหารบุคลากร ระยะ 5 ปี พร้อมทั้งกำหนดแนวทางกำกับ ตรวจสอบ ติดตาม การบริหารความเสี่ยงของหลักสูตร 2. วิเคราะห์ข้อมูลและจัดทำแผนบริหารความเสี่ยง และมอบหมายผู้รับผิดชอบดำเนินการ 3. แก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการบริหารความเสี่ยงตามที่หลักสูตรกำหนด 4. ทบทวน นำเสนอ และปรับปรุง การบริหารความเสี่ยงของหลักสูตร
2. จำนวนนักศึกษาไม่เป็นไปตามแผนการรับ	1. กำกับติดตามจำนวนนักศึกษาที่สมัครเข้าเรียน นำมาวิเคราะห์ ประเมินความเสี่ยงของหลักสูตร 2. จัดทำแผนการบริหารความเสี่ยงของหลักสูตร และมอบหมายผู้รับผิดชอบดำเนินการ 3. ดำเนินการตามแผนบริหารความเสี่ยง จัดทำรายงานและเสนอต่อคณะกรรมการบริหารหลักสูตร คณะ และมหาวิทยาลัย 4. ทบทวน นำเสนอ และปรับปรุง การบริหารความเสี่ยงของหลักสูตร
3. นโยบาย/ทิศทางที่เปลี่ยนแปลงการพัฒนาหลักสูตร	1. จัดทำแผนการส่งเสริมพัฒนาอาจารย์ ระยะ 5 ปี ในการกำกับติดตามความก้าวหน้า ในศาสตร์ เทคโนโลยี นโยบายและทิศทางการพัฒนาประเทศ 2. วิเคราะห์ข้อมูลและจัดทำแผนบริหารความเสี่ยง และมอบหมายผู้รับผิดชอบดำเนินการ 3. แก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการบริหารความเสี่ยงตามที่หลักสูตรกำหนด 4. ทบทวน นำเสนอ และปรับปรุง การบริหารความเสี่ยงของหลักสูตร

9. การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์

การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์ผลการเรียนเป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย เรื่อง การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์ของนักศึกษา หลักสูตรสื่อสารและแจ้งข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์ผลการเรียนให้แก่ อาจารย์และนักศึกษาทราบในการประชุมชี้แจงการเรียนการสอน และการปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่

10. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษาให้ผู้มีส่วนได้เสียได้รับทราบ

หลักสูตรสื่อสารผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs) ไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยการประชาสัมพันธ์รายละเอียดหลักสูตร หรือ มคอ.2 ที่เว็บไซต์ของสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ทั้งนี้หลักสูตรอาจจัดให้มีการสื่อสาร PLOs ไปยังกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้วยวิธีการที่หลากหลาย ดังนี้

- 10.1 ประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย ในการรับสมัครผู้เรียน
- 10.2 ประชาสัมพันธ์ผ่านแผนผังในการออกแนะแนวการศึกษา
- 10.3 ประชาสัมพันธ์ผ่านเพจ Facebook ของหลักสูตร
- 10.4 จัดประชุมชี้แจงผู้บริหารและครูเป็นประจำทุกปี
- 10.5 ทำหนังสือถึงหน่วยงานทั้งภายนอกและหน่วยงานภายในที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเพื่อ

ชี้แจง

11. การประกันคุณภาพหลักสูตร

มหาวิทยาลัยกำหนดให้มีการประกันคุณภาพหลักสูตร โดยใช้เกณฑ์ ASEAN University Network-Quality Assurance (AUN-QA) เวอร์ชัน 4.0 เป็นแนวทางในการวางแผน ควบคุม ดำเนินงาน และปรับปรุงคุณภาพหลักสูตรให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 โดยจัดให้มีการประเมินคุณภาพการศึกษาภายในระดับหลักสูตรเป็นประจำทุกปีตามรูปแบบและวิธีการที่มหาวิทยาลัยกำหนด ซึ่งครอบคลุมด้าน

1. ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes)
2. โครงสร้างและเนื้อหาของหลักสูตร (Programme Structure and Content)
3. แนวทางการจัดเรียนการสอน (Teaching and Learning Approach)
4. การประเมินผู้เรียน (Student Assessment)
5. บุคลากรสายวิชาการ (Academic Staff)
6. การบริการสนับสนุนผู้เรียน (Student Support Services)
7. สิ่งอำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐาน (Facilities and Infrastructure)
8. ผลผลิตและผลลัพธ์ (Output and Outcomes)

12. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน

หลักสูตรกำหนดตัวชี้วัดผลการดำเนินงานตลอดระยะเวลา 5 ปี โดยกำหนดในแต่ละปี ดังนี้

ผลการดำเนินงาน	2568	2569	2570	2571	2572
1) มีรายละเอียดของหลักสูตร (มคอ.2) ตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนดที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ และเกณฑ์การประเมินประกันคุณภาพหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2) มีรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3) และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.4) (ถ้ามี) ที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนดครบทุกรายวิชาที่จะเปิดสอนก่อนเริ่มภาคการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
3) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา (มคอ.5) และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (มคอ.6) (ถ้ามี) ที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนดครบทุกรายวิชาที่เปิดสอน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
4) มีการทบทวนการจัดการเรียนการสอน การวัดผลและการประเมินผลให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ครบทุกรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
5) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานรายงานปีที่แล้ว ตามรูปแบบที่มหาวิทยาลัยกำหนด	✓	✓	✓	✓	✓
6) มีแผนพัฒนาอาจารย์ (Academic staff) ระยะ 5 ปี ที่ครอบคลุม การพัฒนาคุณวุฒิทางการศึกษาที่สูงขึ้น การเข้าสู่ตำแหน่งวิชาการ การฝึกอบรมพัฒนาความรู้และทักษะให้ทันสมัย การเขียนผลงานทางวิชาการเพื่อการตีพิมพ์เผยแพร่ และการสืบทอดตำแหน่ง	✓	✓	✓	✓	✓
รวมผลดำเนินงานรายปี	6	6	6	6	6

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

กฎ ระเบียบ และข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี

พ.ศ. ๒๕๖๕

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การศึกษาระดับ ปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘ รวมทั้งที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๐ และ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๕๗ เพื่อให้ เหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพในการดำเนินการยิ่งขึ้น

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) และมาตรา ๕๗ แห่งพระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ประกอบกับมติคณะกรรมการสภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนคร ในคราวประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๑๘ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ มติคณะกรรมการ บริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร (ก.บ.) ในคราวประชุม ครั้งที่ ๕/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๐ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๕ และสภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ในคราวประชุม ครั้งที่ ๓/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การศึกษา ระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ ”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับสำหรับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๕ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิก

(๑) ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘

(๒) ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๐

(๓) ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๕๗

ข้อ ๔ บรรดาข้อบังคับ ระเบียบ ประกาศ คำสั่ง หรือมติอื่นใดซึ่งขัดแย้งกับ ข้อบังคับนี้ ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๕ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

“สภามหาวิทยาลัย” หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

“สภาวิชาการ” หมายความว่า สภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏ
สกลนคร

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏ
สกลนคร

“คณะ” หมายความว่า คณะของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
และให้หมายความรวมถึงหน่วยงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่ดำเนินการจัดการเรียนการสอน และมีฐานะ
เทียบเท่าคณะ

“คณบดี” หมายความว่า หัวหน้าส่วนราชการที่เป็นคณะ และให้
หมายความรวมถึงหัวหน้าหน่วยงานอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะที่มีการจัดการเรียนการสอน ของ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

“กรรมการบริหารวิชาการ (ก.วช.) หมายความว่า คณะกรรมการตามมาตรา
๑๘ (๑๔) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ แต่งตั้งคณะกรรมการ
คณะอนุกรรมการ หรือบุคคลหนึ่งบุคคลใดเพื่อพิจารณา และเสนอความเห็นในเรื่องหนึ่งเรื่องใด หรือ
มอบหมายให้ปฏิบัติกรอย่างหนึ่งอย่างใดอันอยู่ในอำนาจ และหน้าที่ของสภามหาวิทยาลัย

“คณะกรรมการบริหารคณะ” หมายความว่า ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
สกลนคร ว่าด้วย คณะกรรมการประจำสถาบัน สำนัก หรือส่วนราชการหรือหน่วยงานที่เรียกชื่ออย่าง
อื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ พ.ศ. ๒๕๖๐

“สถาบันอุดมศึกษา” หมายความว่า สถาบันการศึกษาที่สำนักงาน
คณะกรรมการ การอุดมศึกษารับรองให้มีสถานะเทียบเท่าสถาบันอุดมศึกษา

“สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน” หมายความว่า ส่วนราชการของ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครที่รับผิดชอบงานทะเบียนและประมวลผลการศึกษา

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า อาจารย์ที่ได้รับการแต่งตั้งโดย
มหาวิทยาลัย เพื่อให้ทำหน้าที่ควบคุมแนะนำ และให้คำปรึกษาด้านการเรียนและด้านอื่น ๆ ที่
เกี่ยวข้องกับการเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

“อาจารย์ผู้สอน” หมายความว่า อาจารย์ที่คณะมอบหมายให้สอน
รายวิชาในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัย

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษาภาคปกติและนักศึกษาภาค
พิเศษระดับปริญญาตรี

“นักศึกษาภาคปกติ” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่
มหาวิทยาลัย จัดให้เรียนในเวลาราชการ หรือหากมีความจำเป็นมหาวิทยาลัยอาจจัดให้เรียนนอก
เวลาราชการด้วยก็ได้

“นักศึกษาภาคพิเศษ” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัย
จัดให้เรียนในวันหยุดราชการหรือนอกเวลาราชการ หรือหากมีความจำเป็นมหาวิทยาลัยอาจจัดให้
เรียนในเวลาราชการ ด้วยก็ได้

ข้อ ๖ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้และมีอำนาจออกคำสั่งหรือ
ประกาศ เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้

ในกรณีที่มีปัญหาในการปฏิบัติตามข้อบังคับ หรือในกรณีไม่อาจปฏิบัติตามข้อกำหนดในข้อบังคับนี้ให้อธิการบดี เป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดการวินิจฉัยของอธิการบดีถือเป็นที่สุด

หมวด ๑ ระบบการศึกษา และหลักสูตร

ข้อ ๗ การจัดการศึกษาให้ใช้ระบบ ดังนี้

๗.๑ ระบบทวิภาค โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาภาคที่ ๑ ภาคการศึกษาภาคที่มีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน โดยกำหนดระยะเวลาไม่น้อยกว่า ๘ สัปดาห์ และจำนวนหน่วยกิตโดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

๗.๒ ระบบไตรภาค หนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๓ ภาคการศึกษาภาคที่รวมภาคฤดูร้อนหนึ่งภาคการศึกษาภาคที่มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ สัปดาห์

การกำหนดและการปรับเปลี่ยนวันเปิดและหรือวันปิด ของแต่ละภาคการศึกษา ให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ ต้องมีระยะเวลาศึกษารวมกันในแต่ละภาคการศึกษาตามวรรคหนึ่ง

กรณีที่มหาวิทยาลัยจะใช้ระบบการจัดการศึกษาอื่นเฉพาะหลักสูตรใด ให้แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการศึกษานั้น รวมทั้งรายละเอียดการเทียบเคียงหน่วยกิตกับระบบทวิภาคที่กำหนดไว้ในหลักสูตรให้ชัดเจน

ข้อ ๘ รูปแบบการจัดการศึกษา

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือรูปแบบผสมผสาน ดังนี้

๘.๑ โปรแกรมเรียนในเวลาราชการ

๘.๒ โปรแกรมเรียนสุดสัปดาห์ เป็นการจัดการเรียนการสอนในวันหยุดสุดสัปดาห์

๘.๓ โปรแกรมการเรียนนอกเวลาราชการ เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เวลานอกเวลาราชการ

๘.๔ โปรแกรมเรียนทางไกล โดยใช้ระบบทางไกล ผ่านไปรษณีย์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุทัศน์สองทางหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือระบบอินเทอร์เน็ต

๘.๕ โปรแกรมชุดวิชา (Module System) เป็นการจัดการเรียนการสอนเป็นคราว ๆ คราวละ ๑ รายการ หรือหลายรายวิชา ซึ่งอาจจัดเป็นชุดของรายวิชาที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน

๘.๖ โปรแกรมนานาชาติ เป็นการจัดการเรียนการสอน โดยความร่วมมือกับสถาบัน การศึกษาในต่างประเทศ หรือหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่มีการจัดการและมาตรฐานเช่นเดียวกันกับหลักสูตรนานาชาติ โดยอาจจัดในเวลาและเนื้อหาที่สอดคล้องกับโปรแกรมในต่างประเทศ

๘.๗ โปรแกรมการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E- Learning) ให้เป็นไปตามประกาศของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

๘.๘ โปรแกรมโครงการพิเศษ

การจัดการเรียนการสอนแต่ละรูปแบบให้พิจารณาตามความเหมาะสมกับแต่ละหลักสูตร ทั้งนี้จะต้องจัดให้ได้เนื้อหาสอดคล้องกับจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตร โดยการเทียบหน่วยกิต ตามข้อ ๙ และให้จัดทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๙ การคิดหน่วยกิต

๙.๑ ระบบทวิภาค

๙.๑.๑ รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๙.๑.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๙.๑.๓ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๙.๑.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

การจัดการศึกษาระบบไตรภาค ให้เทียบเคียงหน่วยกิตกับระบบทวิภาค ดังนี้

๙.๒ ระบบไตรภาค

๙.๒.๑ หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ ๑๒/๑๕ หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ ๔ หน่วยกิตระบบทวิภาค เทียบได้กับ ๕ หน่วยกิตระบบไตรภาค

ข้อ ๑๐ เกณฑ์มาตรฐานสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรีตามข้อบังคับนี้ตามหมวดนี้เป็นต้นไป ให้ใช้ระบบทวิภาค

ข้อ ๑๑ ให้จัดหลักสูตรระดับปริญญาตรี ๔ ปี ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต ใช้เวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๖ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนของนักศึกษาภาคปกติ และไม่น้อยกว่า ๙ ภาคการศึกษา รวมภาคฤดูร้อน สำหรับการลงทะเบียนเรียนภาคพิเศษของนักศึกษาภาคพิเศษ

ในกรณีที่มีความจำเป็น สภามหาวิทยาลัยอาจอนุมัติจำนวนหน่วยกิตแตกต่างจากที่กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ได้ แต่ทั้งนี้ ต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา โดยต้องเรียนให้ครบหลักสูตรตามจำนวนหน่วยกิตที่ระบุไว้ในหลักสูตร

หมวด ๒

การรับเข้าเป็นนักศึกษา และสภาพนักศึกษา

ข้อ ๑๒ คุณสมบัติของผู้มีสิทธิสมัครเข้าเป็นนักศึกษา

๑๒.๑ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า จากสถาบัน การศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการ ให้การรับรอง หรือ

๑๒.๒ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นอนุปริญญา หรือปริญญาชั้นใดชั้นหนึ่งหรือเทียบเท่าจากสถาบันอุดมศึกษาที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง

๑๒.๓ เป็นผู้มีคุณสมบัติอื่นตามเกณฑ์คุณสมบัติผู้มีสิทธิเข้าศึกษาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรระดับปริญญาตรีสาขาวิชานั้น ๆ และ/หรือตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครที่เกี่ยวข้องกับการรับเข้าศึกษาในหลักสูตรระดับปริญญาตรีสาขาวิชานั้น ๆ หรือตามที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กำหนด

ผู้มีคุณสมบัติครบถ้วนตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด หรือตามที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมกำหนด ให้มหาวิทยาลัยดำเนินการออกประกาศรับสมัครเป็นคราว ๆ ไป

ข้อ ๑๓ การรับบุคคลเข้าเป็นนักศึกษา สามารถดำเนินการได้ ดังนี้

๑๓.๑ การรับบุคคลเข้าเป็นนักศึกษา ของผู้มีคุณสมบัติตามข้อ ๑๒ กำหนดการและวิธีการรับเข้า ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๓.๒ การรับเข้าศึกษาตามข้อตกลงความร่วมมือระหว่างสถาบัน หรือตามนโยบายของมหาวิทยาลัย

๑๓.๓ การรับโดยวิธีอื่น ๆ ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการบริหารวิชาการ (ก.วช.)

ข้อ ๑๔ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา

๑๔.๑ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าเป็นนักศึกษาจะมีสภาพเป็นนักศึกษาเมื่อได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาแล้ว โดยต้องส่งหลักฐาน พร้อมทั้งชำระเงินค่าธรรมเนียมการศึกษาและค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๔.๒ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าเป็นนักศึกษาที่ไม่รายงานตัวและขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนดเป็นอันหมดสิทธิ์ที่จะขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา เว้นแต่จะได้แจ้งเหตุขัดข้องให้มหาวิทยาลัยทราบเป็นลายลักษณ์อักษรภายในวันที่กำหนดให้รายงานตัวและเมื่อได้รับอนุมัติแล้วต้องมารายงานตัวภายใน ๗ วัน นับจากวันสุดท้ายที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้รายงานตัว ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๔.๓ ผู้ที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาและได้ชำระเงินค่าธรรมเนียมการศึกษาและค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนดแล้ว มหาวิทยาลัยจะไม่คืนเงินให้ เว้นแต่มีเหตุจำเป็น โดยความเห็นชอบของอธิการบดี หรือรองอธิการบดีที่ได้รับมอบหมาย

ข้อ ๑๕ สภาพนักศึกษา

๑๕.๑ สภาพนักศึกษาแบ่งออกเป็น ๒ สภาพ ดังนี้

๑๕.๑.๑ นักศึกษาสภาพสมบูรณ์ ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนเป็นภาคการศึกษาแรกหรือนักศึกษาที่สอบได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๑๕.๑.๒ นักศึกษาสภาพรอพินิจ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐

๑๕.๒ ผู้ที่มีสภาพนักศึกษาจะมีบัตรประจำตัวนักศึกษาเป็นหลักฐาน เพื่อประกอบการใช้หรือสิทธิต่าง ๆ ที่นักศึกษาพึงมีในมหาวิทยาลัย

๑๕.๓ การจำแนกสภาพนักศึกษา

การจำแนกสภาพนักศึกษาจะกระทำทุก ๆ ๒ ภาคการศึกษาในแต่ละปีการศึกษา เว้นแต่ในกรณีลงทะเบียนเรียนภาคฤดูร้อนให้ถือว่าเป็นภาคการศึกษาต่อเนื่อง

๑๕.๔ การพ้นสภาพนักศึกษาให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

๑๕.๔.๑ ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๑๒

๑๕.๔.๒ ตาย

๑๕.๔.๓ ลาออก

๑๕.๔.๔ สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

๑๕.๔.๕ ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยให้ลาออกหรือโอนไปยัง

สถาบันอุดมศึกษาอื่น

๑๕.๔.๖ ไม่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาแรกที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาหรือไม่ลงทะเบียนเรียนให้เสร็จสิ้นภายใน ๓ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา เว้นแต่จะได้รับการผ่อนผันจากมหาวิทยาลัย

๑๕.๔.๗ ไม่ลงทะเบียนเรียน หรือไม่ชำระเงินค่าธรรมเนียมการศึกษา เพื่อรักษาสภาพนักศึกษากายใน ๓ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา หรือไม่ลงทะเบียนรักษาสภาพต่อเนื่อง ๒ ภาคการศึกษา เว้นแต่จะได้รับการการผ่อนผันจากมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ก่อนสอบปลายภาคในแต่ละปีการศึกษา

๑๕.๔.๘ นักศึกษาที่ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๖๐ ในการจำแนกสภาพนักศึกษาเป็นครั้งแรก หรือได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า ๑.๗๐ ในการจำแนกสภาพนักศึกษาครั้งที่ ๒ หรือได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐ ในการจำแนกนักศึกษาครั้งที่ ๓

๑๕.๔.๙ นักศึกษาลงทะเบียนครบตามที่หลักสูตรกำหนดแต่ยังได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๘๐

๑๕.๔.๑๐ มหาวิทยาลัยให้พ้นสภาพนักศึกษาเนื่องจากกระทำผิดวินัยนักศึกษา ตามข้อบังคับ ระเบียบ ประกาศ หรือคำสั่งของมหาวิทยาลัย ที่เกี่ยวกับวินัยนักศึกษา

๑๕.๕ การคืนสภาพนักศึกษา

นักศึกษาที่พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาด้วยเหตุสุดวิสัย โดยไม่ได้กระทำผิดทางวินัย และไม่ได้พ้นสภาพเนื่องจากมีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ ๑๕.๔.๘ อาจขอคืนสภาพนักศึกษาได้ ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๖ การเปลี่ยนสาขาวิชา

๑๖.๑ นักศึกษาที่จะเปลี่ยนสาขาวิชา จะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในสาขาวิชาเดิมแล้ว ไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ และให้ทำการยื่นเรื่องขอเปลี่ยนแปลงสาขาวิชา ก่อนเปิดภาคเรียนอย่างน้อย ๒ สัปดาห์

๑๖.๒ การเปลี่ยนสาขาวิชา นักศึกษาต้องยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการ และงานทะเบียน ภายในระยะเวลาที่กำหนดตามปฏิทินการศึกษา โดยแนวกฎบัตรให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

๑๖.๓ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เปลี่ยนสาขาวิชา จะต้องชำระค่าธรรมเนียมตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด และสามารถเปลี่ยนสาขาวิชาได้ไม่เกิน ๑ ครั้ง

ข้อ ๑๗ การรับโอนนักศึกษา

๑๗.๑ มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาปรับโอนนิสิตหรือนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่สำนักงานปลัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรองและกำลังศึกษาในหลักสูตรที่มีระดับและมาตรฐานเทียบเคียงกับหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

๑๗.๒ การพิจารณาปรับโอนให้อยู่ในดุลพินิจของคณบดีคณะที่จะรับโอน และต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะ

๑๗.๓ นักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณาปรับโอนต้องมีคุณสมบัติดังนี้

๑๗.๓.๑ มีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อ ๑๒ แห่งข้อบังคับนี้

๑๗.๓.๒ ได้ศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษามาแล้วไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักการศึกษา

๑๗.๔ นักศึกษาที่ประสงค์จะโอนมาศึกษาในมหาวิทยาลัย จะต้องยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยเป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๔ สัปดาห์ ก่อนวันเปิดภาคการศึกษาของภาคที่ประสงค์จะเข้าศึกษานั้น พร้อมทั้งแนบเอกสารตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๗.๕ นักศึกษาที่รับโอนจะต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษา

๑๗.๖ การนับเวลาให้นับระยะต่อเนื่องจากสถานศึกษาเดิม

ข้อ ๑๘ การโอนหน่วยกิตและการยกเว้นรายวิชา

นักศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรีอาจขอโอนหน่วยกิตหรือยกเว้นรายวิชาในหลักสูตรที่ได้เคยศึกษามาแล้วจากการศึกษาในหลักสูตรอื่น หรือหลักสูตรเดียวกันในมหาวิทยาลัยหรือจากสถาบันการศึกษาอื่นที่สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรอง และ/หรือการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามข้อบังคับ หรือระเบียบมหาวิทยาลัยว่าด้วยการโอนผลการเรียน การยกเว้นรายวิชา การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยผู้ที่ขอโอนผลการเรียนและขอยกเว้นรายวิชา ต้องดำเนินการตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด ๓

อาจารย์ที่ปรึกษา

ข้อ ๑๙ ให้นักศึกษาแต่ละคนมีอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้แนะนำการวางแผนการศึกษาและในการลงทะเบียนรายวิชาทุกครั้ง ต้องให้อาจารย์ที่ปรึกษาลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐาน

ข้อ ๒๐ หน้าที่ของอาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษามีหน้าที่ดังนี้

๒๐.๑ ให้คำแนะนำและทำแผนการเรียนของนักศึกษาร่วมกับนักศึกษา ให้ถูกต้องตามหลักสูตรที่กำหนดไว้

๒๐.๒ ให้คำแนะนำในเรื่องระเบียบ ข้อบังคับ หรือประกาศเกี่ยวกับการศึกษาแก่นักศึกษา

๒๐.๓ รับผิดชอบในการลงทะเบียนเรียน การขอลอน ขอเพิ่ม หรือขอยกเลิกรายวิชา และจำนวนหน่วยกิตต่อภาคการศึกษาของนักศึกษา

๒๐.๔ แนะนำวิธีเรียน ให้คำปรึกษา และติดตามผลการศึกษานักศึกษา

๒๐.๕ พิจารณาคำร้องต่าง ๆ ของนักศึกษา และดำเนินการให้ถูกต้องตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

๒๐.๖ ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่และการศึกษานักศึกษาในมหาวิทยาลัย

๒๐.๗ รับผิดชอบดูแลความประพฤติของนักศึกษาให้เป็นไปตามระเบียบที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดวินัยให้อาจารย์ที่ปรึกษารายงานให้ประธานสาขาวิชาและคณบดีทราบ เพื่อพิจารณานำเสนอรองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาพิจารณาโทษทางวินัยต่อไป

หมวด ๔

การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๒๑ การลงทะเบียนเรียน ให้ดำเนินการดังต่อไปนี้

๒๑.๑ กำหนดการ ขั้นตอนและวิธีการลงทะเบียนรายวิชาเรียนให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๑.๒ นักศึกษาทุกคนต้องลงทะเบียนเรียน และชำระเงินตามระเบียบมหาวิทยาลัย ว่าด้วยการเก็บเงินค่าธรรมเนียมการศึกษา และค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ในแต่ละภาคการศึกษาให้เสร็จสิ้น ภายในวันและเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๒๑.๓ การลงทะเบียนในแต่ละภาคการศึกษา กรณีนักศึกษาภาคปกติสามารถลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต กรณีนักศึกษาภาคพิเศษสามารถลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๑๒ หน่วยกิต

๒๑.๔ การลงทะเบียนในภาคฤดูร้อนของนักศึกษาภาคปกติ ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต และนักศึกษาภาคพิเศษ ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๑๒ หน่วยกิต

หากนักศึกษามีเหตุผลและความจำเป็น ในการลงทะเบียนเรียนที่มีจำนวนหน่วยกิต แตกต่างไปจาก ๒๑.๓ หรือ ๒๑.๔ ก็อาจทำได้ แต่ทั้งนี้ต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา และต้องเรียนให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตตามที่ระบุไว้ในหลักสูตร โดยต้องได้รับอนุมัติจากอธิการบดี หลักเกณฑ์และวิธีการลงทะเบียนเรียน ตามวรรคสองให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๑.๕ เมื่อพ้นระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด มหาวิทยาลัยจะไม่อนุญาตให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียน เว้นแต่จะมีเหตุผลอันสมควรและต้องได้รับอนุมัติจากอธิการบดี หรือรองอธิการบดีที่ได้รับมอบหมายหรือผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

ข้อ ๒๒ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษ (Audit)

๒๒.๑ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษ เป็นการลงทะเบียนเรียนเพื่อเพิ่มพูนความรู้โดยไม่นับหน่วยกิตไม่บังคับให้นักศึกษาสอบ และมีผลการเรียนเป็น AU

๒๒.๒ นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษ โดยไม่นับหน่วยกิตได้ เมื่อได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนรายวิชานั้น และให้ระบุในการลงทะเบียนเรียนด้วยว่าเป็นการลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต

๒๒.๓ การลงทะเบียนรายวิชาพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิตให้ลงในช่องผลการเรียน โดยไม่นับหน่วยกิตเฉพาะผู้ที่มีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้น

๒๒.๔ มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้บุคคลภายนอกใด ๆ ที่มีใช้นักศึกษาเข้าเรียนบางรายวิชาพิเศษได้แต่ผู้นั้นจะต้องมีคุณสมบัติและพื้นฐานความรู้การศึกษา ตามที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรและจะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับและระเบียบต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยและต้องเสียค่าธรรมเนียมการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๒๓ การขอเพิ่ม ขอลถอน หรือขอยกเลิกรายวิชา

๒๓.๑ การขอเพิ่มรายวิชา ให้ทำได้ภายใน ๓ สัปดาห์ โดยนับถัดจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติและภาคการศึกษาพิเศษ หรือภายใน ๑ สัปดาห์ โดยนับถัดจากวันเปิดภาคฤดูร้อน ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน และอาจารย์ที่ปรึกษา

๒๓.๒ การขอลถอนรายวิชา ให้ทำได้ภายใน ๓ สัปดาห์ โดยนับถัดจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติและภาคการศึกษาพิเศษ หรือภายใน ๑ สัปดาห์ โดยนับถัดจากวันเปิดภาคฤดูร้อน ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา

๒๓.๓ การยกเลิกรายวิชา จะกระทำได้เมื่อพ้นกำหนดการถอนรายวิชา และต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนกำหนดการสอบปลายภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ ทั้งนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา

การยกเลิกรายวิชาจะได้สัญลักษณ์ W และนับรวมจำนวนหน่วยกิตการลงทะเบียน ตามข้อ ๒๑.๓ หรือ ๒๑.๔ แล้วแต่กรณี

ข้อ ๒๔ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่งรายวิชาใดที่มีวิชาบังคับก่อน มีหลักเกณฑ์ดังนี้

๒๔.๑ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดที่มีวิชาบังคับก่อน นักศึกษาจะต้องสอบได้วิชาบังคับก่อน มิฉะนั้นให้ถือว่าลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้น ๆ เป็นโมฆะ

๒๔.๒ นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนวิชาต่อเนื่องควบคู่กับรายวิชาบังคับก่อนที่เคยสอบได้ F มาแล้ว ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๒๕ การลงทะเบียนเพื่อรักษาสภาพนักศึกษา

๒๕.๑ นักศึกษาที่ลาพักการศึกษา หรือถูกสั่งให้พักการศึกษาตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยว่าด้วยวินัยนักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเพื่อรักษาสภาพนักศึกษาและชำระค่าธรรมเนียมรักษาสภาพนักศึกษาตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน ๒ สัปดาห์ นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรก นับจากวันเปิดภาคฤดูร้อน มิฉะนั้นจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเพิ่มตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๒๕.๒ นักศึกษาที่เรียนได้จำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแล้ว และได้แต่ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ถึง ๒.๐๐ ทั้งนี้ต้องอยู่ในระหว่างเวลาที่กำหนดสภาพการเป็นนักศึกษาของการจัดการศึกษานั้น ๆ

ข้อ ๒๖ ค่าธรรมเนียมการศึกษาและการชำระค่าธรรมเนียมการศึกษา

นักศึกษาจะต้องชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนดโดยให้ปฏิบัติตามวิธีการ ขั้นตอน ที่มหาวิทยาลัยประกาศกำหนด

การผ่อนผันการชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาให้เป็นอำนาจของอธิการบดีโดยผ่อนผันได้ไม่เกิน ๑ ภาคการศึกษา

การยกเว้นหรือลดค่าธรรมเนียมการศึกษา ให้เป็นอำนาจของสภามหาวิทยาลัย โดยให้จัดทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๗ การลา

๒๗.๑ นักศึกษามีสิทธิลาป่วยหรือการลากิจได้ไม่เกินร้อยละ ๒๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้น กรณีลาป่วยหรือการลากิจที่ไม่เกิน ๑๕ วัน ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ที่ปรึกษาในการอนุมัติหากเกินจากนี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากประธานสาขาวิชาและอนุมัติจากคณบดีเจ้าสังกัด

๒๗.๒ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาแล้ว มีสิทธิได้รับการผ่อนผันการสอบ การนับเวลาเรียนและสิทธิอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนหรือการสอบ

ข้อ ๒๘ การลาพักการศึกษา

๒๘.๑ นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาได้ ในกรณีใดกรณีหนึ่งดังต่อไปนี้

๒๘.๑.๑ ถูกเกณฑ์ หรือระดมพลเข้ารับราชการกองประจำการ

๒๘.๑.๒ ได้รับทุนการแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรสนับสนุน

๒๘.๑.๓ ประสบอุบัติเหตุ ภัยอันตราย หรือเจ็บป่วยจนต้องเข้ารับรักษาตัวเป็นเวลานานเกินร้อยละ ๒๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้นตามคำสั่งแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของทางราชการ หรือสถานพยาบาลของเอกชนตามกฎหมายว่าด้วยสถานพยาบาลซึ่งเป็นของเอกชนที่กระทรวงสาธารณสุขกำหนด

๒๘.๑.๔ เมื่อนักศึกษามีความจำเป็นส่วนตัว อาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาได้ถ้าได้ลงทะเบียนโดยสมบูรณ์ในมหาวิทยาลัยแล้วอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษา

๒๘.๒ การลาพักการศึกษา นักศึกษาต้องยื่นคำร้องภายในสัปดาห์ที่ ๓ ของภาคการศึกษาที่ลาพักการศึกษา ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ ยกเว้นการลาพักการศึกษาในกรณีข้อ ๒๘.๑.๑ – ๒๘.๑.๓ โดยให้อธิการบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ

๒๘.๓ การลาพักการศึกษา กระทำได้ครั้งละไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาติดต่อกัน ถ้า นักศึกษายังมีความจำเป็นที่จะต้องขอลาพักการศึกษาในภาคการศึกษาต่อไป ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาใหม่ทั้งนี้การลาพักการศึกษาทุกครั้งต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง

๒๘.๔ ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา ให้นับระยะเวลาที่ลาพักการศึกษารวมอยู่ในระยะเวลาการศึกษาด้วย

๒๘.๕ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา เมื่อจะกลับเข้าเรียนต้องยื่นคำร้องกลับเข้าเรียนต่อคณบดี ก่อนวันเปิดภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ และให้คณบดีเจ้าสังกัดแจ้งสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

๒๘.๖ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา ต้องชำระค่าธรรมเนียมการรักษาสภาพ นักศึกษาตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๒๙ การลาออก

นักศึกษาจะต้องยื่นใบลาออกต้องดำเนินการตามประกาศของมหาวิทยาลัยกำหนด

หมวด ๕

การวัด และการประเมินผลการศึกษา

ข้อ ๓๐ การมีสิทธิ์เข้าสอบ

๓๐.๑ นักศึกษาผู้มีสิทธิ์ในสอบปลายภาคการศึกษาต้องอยู่ในเกณฑ์ต่อไปนี้

๓๐.๑.๑ มีเวลาเรียนรายวิชาใดไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมด

๓๐.๑.๒ กรณีที่มีเวลาเรียนรายวิชาใดไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ แต่ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๖๐ และคณบดีพิจารณาเห็นสมควรให้มีสิทธิ์สอบ

๓๐.๒ นักศึกษาผู้ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๓๐.๑.๑ หรือข้อ ๓๐.๑.๒ ให้อาจารย์ผู้สอนพิจารณาให้ผลการเรียนเป็น F หรือ U แล้วแต่กรณี

ข้อ ๓๑ ระเบียบการสอบ

๓๑.๑ การกำหนดจำนวนครั้ง วิธีการสอบ ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ประจำวิชา

๓๑.๒ ระเบียบการสอบ ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๓๑.๓ นักศึกษาที่ไม่ได้เข้าสอบตามกำหนดโดยมีเหตุผลความจำเป็น จะต้องยื่นคำร้องขอสอบต่อคณะภายในเจ็ดวัน นับตั้งแต่วันสอบวิชานั้น และสอบให้เสร็จสิ้นภายใน ๑๕ วัน นับตั้งแต่วันสอบตามปกติของวิชานั้นหากพ้นกำหนดให้ถือว่าขาดสอบ กรณีที่มีความจำเป็นต้องสอบเกิน ๑๕ วัน ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี ทั้งนี้ หากไม่อาจปฏิบัติตามความดังกล่าวได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี

๓๑.๔ นักศึกษาที่ทุจริตในการสอบ ให้ถือว่าสอบตกได้ F ในวิชานั้น และถือว่าผิดวินัยทางการศึกษาจะต้องได้รับการพิจารณาโทษตามระเบียบหรือข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๒ การวัดผลการศึกษา

การวัดผลการศึกษาอาจจะกระทำได้ระหว่างภาคการศึกษา ด้วยวิธีสอบย่อย ทำรายงาน งานที่แบ่งกันทำเป็นหมู่คณะการทดสอบระหว่างการศึกษา การเขียนสารนิพนธ์ประจำรายวิชา หรืออื่น ๆ และเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาจะมีผลการสอบปลายภาคสำหรับรายวิชาที่ศึกษานั้น

โดยคิดคะแนนระหว่างการศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐ แต่ต้องไม่เกินร้อยละ ๗๐ เว้นแต่รายวิชาที่กำหนดให้วัดผลการศึกษาลักษณะอื่นโดยให้ทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ให้อาจารย์ผู้สอนส่งผลการเรียนหลังสอบปลายภาคการศึกษาในวันและเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด แต่ต้องไม่เกิน ๑๕ วัน นับตั้งแต่วันสิ้นสุดการสอบปลายภาคการศึกษา โดยให้ปฏิบัติตามประกาศการส่งผลการเรียนของมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยอาจใช้วิธีทดสอบเทียบความรู้แทนการวัดผลการศึกษิตตามความในวรรคก่อนก็ได้

ข้อ ๓๓ การประเมินผลการศึกษา

๓๓.๑ ให้คณะกรรมการบริหารคณะ ตรวจสอบผลการศึกษาของแต่ละรายวิชา โดยกำหนดให้ใช้ระบบระดับคะแนนและแต้มระดับคะแนนในการวัดและประเมินผล ดังนี้

- ระดับคะแนน A ความหมาย ดีเยี่ยม (Excellent) แต้มระดับคะแนน ๔.๐๐
- ระดับคะแนน B+ ความหมาย ดีมาก (Very Good) แต้มระดับคะแนน ๓.๕๐
- ระดับคะแนน B ความหมาย ดี (Good) แต้มระดับคะแนน ๓.๐๐
- ระดับคะแนน C+ ความหมาย ค่อนข้างดี (Fairly Good) แต้มระดับคะแนน ๒.๕๐
- ระดับคะแนน C ความหมาย พอใช้ (Fair) แต้มระดับคะแนน ๒.๐๐
- ระดับคะแนน D+ ความหมาย อ่อน (Poor) แต้มระดับคะแนน ๑.๕๐
- ระดับคะแนน D ความหมาย อ่อนมาก (Very Poor) แต้มระดับคะแนน ๑.๐๐
- ระดับคะแนน F ความหมาย ตก (Fail) แต้มระดับคะแนน ๐

๓๓.๑.๑ ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่เรียนตามหลักสูตร ระดับคะแนนที่ถือว่าสอบได้ตามระบบนี้ต้องไม่ต่ำกว่า D ถ้านักศึกษาได้รับคะแนนในรายวิชาใดเป็น F ต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำจนกว่าจะสอบได้ ยกเว้นรายวิชาเลือกสามารถลงทะเบียนและเรียนรายวิชาเดิมซ้ำหรือรายวิชาอื่นที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันแทนได้ แล้วให้เปลี่ยนระดับคะแนนวิชาเลือกจาก F เป็น W

๓๓.๑.๒ ส่วนการประเมินรายวิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/รายวิชาเตรียมสหกิจศึกษา และรายวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ / รายวิชาสหกิจศึกษา ถ้าได้ระดับคะแนนต่ำกว่า C หรือคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ ถือว่าสอบตก นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ

๓๓.๒ ในกรณีที่ไม่สามารถประเมินผลเป็นค่าระดับคะแนนได้ให้ประเมินผลโดยสัญลักษณ์ ดังนี้

- สัญลักษณ์ S ความหมาย ผลการประเมินผ่านเกณฑ์ (Satisfactory)
- สัญลักษณ์ U ความหมาย ผลการประเมินไม่ผ่านเกณฑ์

(Unsatisfactory)

- สัญลักษณ์ I ความหมาย ผลการประเมินยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
- สัญลักษณ์ W ความหมาย การถอนรายวิชาเรียนโดยได้รับอนุมัติ

(Withdrawal)

- สัญลักษณ์ AU ความหมาย การเรียนรายวิชาพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต

(Audit)

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่หลักสูตรบังคับให้เรียนเพิ่มตามข้อกำหนดเฉพาะของแต่ละสาขาวิชาและรายวิชาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนดให้เรียนเพิ่ม รายวิชาที่ได้ผลการเรียน U นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำจนกว่าจะสอบได้

๓๓.๓ การให้ F ในรายวิชาใดจะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้ด้วย

๓๓.๓.๑ นักศึกษาสอบตก

๓๓.๓.๒ นักศึกษาขาดสอบปลายภาคการศึกษา

๓๓.๓.๓ นักศึกษามีเวลาเรียนไม่ครบตามเกณฑ์ในข้อ ๓๐.๑

๓๓.๓.๔ นักศึกษาทุจริตในการสอบ

๓๓.๓.๕ นักศึกษาที่ได้ I แต่ไม่ได้ดำเนินการขอประเมินผลเพื่อแก้ I ให้เสร็จสิ้นภายใน ๓ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไปที่นักศึกษามีสิทธิลงทะเบียนเรียน

๓๓.๔ การให้ S หรือ U ใช้สำหรับประเมินรายวิชาเรียนที่ไม่นำค่าของหน่วยกิตมาคำนวณแต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

๓๓.๕ การให้ I ในรายวิชาใดจะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

๓๓.๕.๑ นักศึกษามีเวลาเรียนครบตามเกณฑ์ในข้อ ๓๐.๑.๑ หรือข้อ ๓๐.๑.๒ แต่ขาดสอบปลายภาคเนื่องจากป่วย หรือเหตุสุดวิสัย และได้รับอนุมัติจากคณบดี

๓๓.๕.๒ อาจารย์ผู้สอนและคณบดีเห็นสมควรให้รอผลการศึกษาระหว่างที่นักศึกษา ยังปฏิบัติงานซึ่งเป็นส่วนประกอบการศึกษาวิชานั้นไม่สมบูรณ์ โดยไม่ใช่เป็นความบกพร่องหรือความผิดของนักศึกษา ในกรณีที่มีเหตุผลความจำเป็นอย่างยิ่ง ให้อธิการบดีอนุมัติขยายเวลาได้ไม่เกิน ๑ ภาคการศึกษา

๓๓.๖ นักศึกษาที่ได้ I จะต้องดำเนินการขอรับการประเมินผลเพื่อเปลี่ยนสัญลักษณ์ I ให้เสร็จสิ้นตามอาจารย์ผู้สอนกำหนด ภายในภาคการศึกษาปกติถัดไป หากพ้นกำหนดดังกล่าวให้อาจารย์ผู้สอนพิจารณาผลงานที่ค้างอยู่เป็นศูนย์ และประเมินผลการเรียนจากคะแนนที่มีอยู่แล้วและหากอาจารย์ผู้สอนไม่ส่ง ผลการประเมินใหม่ภายในภาคการศึกษาถัดไป ให้นายทะเบียนของมหาวิทยาลัยเปลี่ยนระดับคะแนนเป็น F หรือ U แล้วแต่กรณีเว้นแต่อธิการบดีอนุมัติให้ขยายเวลาเนื่องจากเหตุสุดวิสัยอันมิใช่เกิดจากการกระทำของนักศึกษาผู้นั้น ทั้งนี้ต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ในข้อ ๓๓.๕.๒

๓๓.๗ การให้ W ในรายวิชาใดจะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

๓๓.๗.๑ นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ถอนรายวิชาเรียนตามข้อ ๒๓.๒

๓๓.๗.๒ นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาตามข้อ ๒๘

๓๓.๗.๓ นักศึกษาถูกสั่งให้พ้นการศึกษาหลังจากลงทะเบียนในภาคการศึกษานั้น ๆ

๓๓.๗.๔ รายวิชาเลือกที่ได้ F และได้รับอนุมัติให้เรียนรายวิชาอื่นแทน

๓๓.๗.๕ นักศึกษาได้รับอนุมัติจากคณบดี ให้เปลี่ยนจาก I ที่นักศึกษาได้รับตามข้อ ๓๓.๕.๑ และครบกำหนดเวลาของการเปลี่ยน I แล้ว แต่การป่วยหรือเหตุอันสุดวิสัยยังไม่สิ้นสุด โดยมีหลักฐานที่เชื่อถือได้

๓๓.๘ การให้ AU ในรายวิชาใดจะกระทำในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนเรียนเป็นพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิตตามข้อ ๒๒

๓๓.๙ การนับจำนวนหน่วยกิต

๓๓.๙.๑ การนับจำนวนหน่วยกิตเพื่อใช้ในการคำนวณหาแต้มระดับคะแนนเฉลี่ย ให้นับจากทุกรายวิชาที่มีระบบการให้คะแนนแบบระดับคะแนน ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำหรือเรียนแทนในรายวิชาใดให้อำนาจจำนวนหน่วยกิต และแต้มระดับคะแนนที่ได้ไปใช้ในการคำนวณหาแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยด้วย

๓๓.๙.๒ การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมของนักศึกษาเพื่อให้ครบหลักสูตร ให้นับเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้น

๓๓.๑๐ การคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ย

๓๓.๑๐.๑ แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยเฉพาะรายภาคการศึกษา ให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษาภาคการศึกษานั้น โดยนำผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับแต้มระดับคะแนนของ แต่ละรายวิชาเป็นตัวตั้งหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของภาคการศึกษานั้น การคำนวณดังกล่าวให้ตั้งหารถึงทศนิยมตำแหน่งที่ ๒ โดยไม่ปัดเศษสำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการเรียนเป็น I ไม่ให้นำหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย

๓๓.๑๐.๒ แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษาตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงภาคการศึกษาสุดท้าย โดยนำผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับแต้มระดับคะแนนของ แต่ละรายวิชาที่เรียนทั้งหมดตามข้อ ๓๓.๑๐.๑ เป็นตัวตั้งหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมด การคำนวณดังกล่าวให้ตั้งหารถึงทศนิยมตำแหน่งที่ ๒ โดยไม่ปัดเศษสำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการเรียนเป็น I ไม่ให้นำหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย กรณีที่สอบตกและต้องเรียนซ้ำ ให้นำรวมทั้งหน่วยกิตและผลการเรียนครั้งสุดท้ายไปคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

๓๓.๑๐.๓ การคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมของนักศึกษาที่ย้ายสาขาวิชาเอก ย้ายหลักสูตร ย้ายคณะ ให้คำนวณแต้มระดับคะแนนของทุกรายวิชาที่มีปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาเอกที่รับเข้า ไม่ว่าจะเป็นรายวิชาที่เทียบหรือไม่ก็ตาม

๓๓.๑๐.๔ การคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมที่โอนมาจากสถานศึกษาอื่นและนักศึกษาที่สำเร็จอนุปริญญาหรือเทียบเท่า และได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาต่อให้คิดเฉพาะแต้มระดับคะแนนของรายวิชาที่เรียนใหม่เท่านั้น

๓๓.๑๑ การแจ้งผลการเรียน

๓๓.๑๑.๑ มหาวิทยาลัยจะแจ้งผลการเรียนภายหลังจากการประมวลผลการเรียนแล้วเสร็จในแต่ละภาคการศึกษาผ่านระบบการรายงานผลการศึกษาของมหาวิทยาลัย

๓๓.๑๑.๒ มหาวิทยาลัยจะระงับการออกใบแสดงผลการศึกษาและใบรับรองใด ๆ ให้แก่นักศึกษาหากนักศึกษาค้างชำระหนี้สินต่อมหาวิทยาลัย ถึงแม้จะได้มีการแจ้งผลการเรียนไปแล้วก็ตาม

ข้อ ๓๔ การเรียนเพื่อเปลี่ยนแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

๓๔.๑ นักศึกษาอาจขอเรียนรายวิชาเดิมเพื่อเปลี่ยนแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมโดยความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับอนุมัติจากคณบดีเจ้าสังกัดของนักศึกษา ทั้งนี้ การคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ใช้ผลการเรียนครั้งใหม่

๓๔.๒ ในแต่ละภาคการศึกษา นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนซ้ำได้โดยต้องเรียนวิชาอื่น ๆ ในหลักสูตรไม่ต่ำกว่า ๙ หน่วยกิต ยกเว้นในกรณีที่นักศึกษาเรียนครบหน่วยกิตตามหลักสูตรปริญญาตรีแล้วแต่แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ถึงเกณฑ์ให้เรียนซ้ำเฉพาะรายวิชาที่จะเรียนเพื่อยกระดับคะแนนได้ ทั้งนี้ ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาทุกรายวิชา

ข้อ ๓๕ การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เตรียมสหกิจศึกษา การฝึกประสบการณ์วิชาชีพและสหกิจศึกษานักศึกษาจะต้องรับการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เตรียมสหกิจศึกษาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพและสหกิจศึกษาที่ระบุไว้ในหลักสูตรถ้าผู้ใดปฏิบัติงานไม่ครบถ้วน เนื่องจากประพฤติดนและปฏิบัติงานขัดต่อระเบียบวินัย ผู้ควบคุมซึ่งเป็นอาจารย์หรือบุคคลจากภายนอกอาจพิจารณาส่งตัวกลับ ให้ถือว่าการศึกษายังไม่สมบูรณ์ตามความต้องการแห่งหลักสูตร และจะได้รับการประเมินผลไม่ผ่าน (U) นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนใหม่

หมวด ๖

การสำเร็จการศึกษา การขอรับปริญญา และการอนุมัติปริญญา

ข้อ ๓๖ การขอสำเร็จการศึกษาสำหรับนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาใดต้องยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาภายในระยะเวลา ตามขั้นตอนและวิธีการตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๓๖.๑ วันสำเร็จการศึกษาให้นับตั้งแต่วันที่คณะกรรมการบริหารวิชาการ (ก.วช.) มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร อนุมัติผลการสำเร็จการศึกษา

๓๖.๒ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เสนอผลการอนุมัติวันสำเร็จการศึกษาต่อสภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อพิจารณารับรองผลการสำเร็จการศึกษาและเสนอสภามหาวิทยาลัยเพื่ออนุมัติปริญญาต่อไป

๓๖.๓ ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

๓๖.๓.๑ มีความประพฤติดีและมีคุณธรรม

๓๖.๓.๒ ต้องเรียนและสอบผ่านรายวิชาต่าง ๆ ครบถ้วนตามหลักสูตรสาขาวิชาและเป็นไปตามข้อ ๑๑ แห่งข้อบังคับนี้

๓๖.๓.๓ ต้องได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๓๖.๓.๔ ต้องไม่อยู่ระหว่างการถูกสอบสวนทางวินัยอย่างร้ายแรงตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยว่าด้วยวินัยนักศึกษา

๓๖.๓.๕ กรณีเทียบโอนรายวิชา ต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษา

ข้อ ๓๗ การขอรับปริญญา

๓๗.๑ นักศึกษาต้องสำเร็จการศึกษาตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในข้อ ๓๖

๓๗.๒ ให้นักศึกษายื่นคำร้องแสดงความจำนงขอรับปริญญา
ต่อมหาวิทยาลัย ตามวิธีการ และขั้นตอน ภายในวันที่มีมหาวิทยาลัยกำหนด พร้อมทั้งต้องชำระ
ค่าธรรมเนียมตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๓๗.๓ นักศึกษาที่สมควรได้รับการเสนอชื่อให้ได้รับปริญญา จะต้องไม่มีพันธะ
ด้านหนี้สินใด ๆ ต่อมหาวิทยาลัยและเป็นผู้ที่มีความประพฤติไม่ขัดต่อข้อบังคับและระเบียบของ
มหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๘ การให้ปริญญา

๓๘.๑ ให้มหาวิทยาลัยเสนอรายชื่อนักศึกษาที่มีสิทธิได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับ
ปริญญาในสาขาวิชาต่าง ๆ เพื่อขออนุมัติปริญญาจากสภามหาวิทยาลัย

๓๘.๒ การให้ปริญญาเกียรตินิยมมหาวิทยาลัยจะพิจารณาให้ปริญญาเกียรตินิยมแก่ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๖๐ ขึ้นไปสำหรับปริญญาบัณฑิต
เกียรตินิยมอันดับ ๑ หรือได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไปสำหรับปริญญาบัณฑิต
เกียรตินิยมอันดับ ๒

๓๘.๓ การที่ไม่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยม

๓๘.๓.๑ นักศึกษามีผลการเรียน F หรือ U ตามระบบค่าระดับคะแนน

๓๘.๓.๒ นักศึกษาสำเร็จการศึกษาเกินจำนวนปีการศึกษาปกติที่ระบุไว้ใน

หลักสูตร

๓๘.๓.๓ นักศึกษาที่ขอเทียบโอนรายวิชาและยกเว้นรายวิชา

๓๘.๓.๔ นักศึกษาที่ขอลงทะเบียนเพื่อปรับค่าระดับคะแนน

๓๘.๓.๕ นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ที่สำเร็จการศึกษาโดยมีการสอบแก้ตัว

๓๘.๓.๖ นักศึกษาที่มีผลการเรียนต่ำกว่า C ไม่มีสิทธิได้รับเกียรตินิยม

๓๘.๓.๗ นักศึกษาที่มีผลการเรียน W ตามเกณฑ์ในข้อ ๓๓.๗.๔

ข้อ ๓๙ การอนุมัติปริญญา ให้สภาวิชาการเสนอชื่อผู้สมควรได้รับปริญญาต่อสภา
มหาวิทยาลัยเพื่ออนุมัติ ให้มีผลนับแต่วันที่สภามหาวิทยาลัยมีมติอนุมัติ

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๔๐ ในระหว่างที่ไม่มีการออกคำสั่ง หรือประกาศ ใดเพื่อปฏิบัติตามข้อบังคับนี้
ให้นำประกาศหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีผลบังคับใช้อยู่ก่อนข้อบังคับนี้มาใช้
บังคับโดยอนุโลม จนกว่าจะได้มีการออกคำสั่ง หรือประกาศตามข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕



(นายปัญญา มหาชัย)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ว่าด้วย การโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียน การเทียบโอนความรู้ ทักษะ
และประสบการณ์ พ.ศ. ๒๕๖๕

โดยที่เป็นการสมควรออกข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียน การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ พ.ศ. ๒๕๖๕

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครจึงออกข้อบังคับเกี่ยวกับการโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียน การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ตามหลักสูตรที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร และสถาบันอุดมศึกษาอื่น ประกอบกับมติคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร (ก.บ.) ในคราวประชุม ครั้งที่ ๕/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๑ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๕ และมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ในคราวประชุม ครั้งที่ ๓/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียน การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ พ.ศ. ๒๕๖๕”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ พ.ศ. ๒๕๔๙ และ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๐ โดยใช้ข้อบังคับฉบับนี้แทน

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

“คณะ” หมายความว่า ส่วนราชการตามกฎหมายกระทรวงจัดตั้งส่วนราชการ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๘ และให้หมายความรวมถึงโครงการจัดตั้งบัณฑิตวิทยาลัย

“อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

“สถาบันอุดมศึกษาอื่น” หมายความว่า สถาบันการศึกษาที่จัดการเรียนการสอน ในระดับหลังมัธยมศึกษาตอนปลาย หลักสูตรไม่ต่ำกว่าระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าตามที่สภามหาวิทยาลัยให้การรับรองหรือกระทรวงศึกษาธิการให้การรับรอง หรือกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ให้การรับรอง หรือได้รับการรับรองตามกฎหมายอื่น

“การโอนผลการเรียน” หมายความว่า การขอโอนหน่วยกิตของรายวิชาในระดับเดียวกันที่ได้เคยศึกษามาแล้วจากมหาวิทยาลัย เพื่อใช้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในมหาวิทยาลัย

“การเทียบโอนผลการเรียน” หมายความว่า การขอเทียบโอนหน่วยกิตของรายวิชาในระดับเดียวกันที่ได้เคยศึกษามาแล้วจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น เพื่อใช้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในมหาวิทยาลัย

“การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์” หมายความว่า การขอเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์จากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การจัดการศึกษาตลอดชีวิตตามแนวทาง การดำเนินงานระบบคลังหน่วยกิตระดับอุดมศึกษา ความรู้จากการฝึกอาชีพ หรือความรู้จากประสบการณ์ของนักศึกษา เพื่อนับเป็นหน่วยกิตเทียบเท่ารายวิชา ตามหลักสูตรการศึกษาในมหาวิทยาลัย

ข้อ ๕ การโอนผลการเรียน มีหลักเกณฑ์ดังนี้

(๑) นักศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรีหรือบัณฑิตศึกษา ที่สำเร็จการศึกษาหรือเคยศึกษาในหลักสูตรที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย อาจขอโอนหน่วยกิตรายวิชาในระดับเดียวกับที่ได้เคยศึกษามาแล้ว เพื่อใช้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา โดยยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนหรือสำนักงานบัณฑิตศึกษาภายในระยะเวลา ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาคเรียนที่เข้าศึกษา

(๒) ให้คณะกรรมการบริหารคณะ หรือคณะกรรมการบริหารสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย แต่งตั้งคณะกรรมการจากสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องพิจารณาดำเนินการโอนผลการเรียนของนักศึกษาที่ยื่นคำร้อง เฉพาะรายวิชาที่มีผลการเรียนในหลักสูตรระดับปริญญาตรีไม่ต่ำกว่าระดับ C หรือ S หรือ P แล้วแต่กรณี และในหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับ B หรือ S หรือ P แล้วแต่กรณี แล้วนำเสนอคณะกรรมการบริหารคณะ หรือคณะกรรมการบริหารสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ

(๔) นักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมการโอนผลการเรียนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้จำนวนรายวิชาและผลการเรียนที่โอนได้ ให้รวมเป็นหน่วยกิตตามหลักสูตรที่เข้าศึกษา และสามารถนำไปคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมได้

(๕) นักศึกษาที่โอนผลการเรียนแล้วต้องลงทะเบียนศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา

ข้อ ๖ การเทียบโอนผลการเรียน มีหลักเกณฑ์ดังนี้

(๑) นักศึกษาหลักสูตรระดับอนุปริญญา ปริญญาตรี หรือบัณฑิตศึกษา ที่เคยศึกษาในหลักสูตรที่เปิดสอนในสถาบันอุดมศึกษาอื่น หรือสำเร็จการศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น อาจขอเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาในระดับเดียวกับที่ได้เคยศึกษามาแล้วเพื่อใช้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา โดยยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน หรือสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัยภายในระยะเวลา ๑๕ วัน นับแต่วันเปิดภาคเรียนที่เข้าศึกษา

(๒) รายวิชาที่นำมาขอเทียบโอนผลการเรียน ต้องมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาใหม่ที่ขอเทียบโอน และจำนวนหน่วยกิตที่เทียบโอนได้จะต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับอนุปริญญา หรือปริญญาตรีที่รับเทียบโอนหรือไม่เกิน

หนึ่งในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาที่รับโอน และให้เทียบโอนรายวิชา วิทยานิพนธ์ได้ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการบัณฑิตและสภาวิชาการ โดยจัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

(๓) ให้คณะกรรมการบริหารคณะ หรือคณะกรรมการบริหารสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย แต่งตั้งคณะกรรมการจากสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องพิจารณาดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนของนักศึกษาที่ยื่นคำร้อง เฉพาะรายวิชาที่มีผลการเรียนในหลักสูตรระดับอนุปริญญาหรือปริญญาตรี ไม่ต่ำกว่าระดับชั้น C หรือ S หรือ P แล้วแต่กรณี และในหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับ B หรือ S หรือ P แล้วแต่กรณี แล้วนำเสนอคณะกรรมการบริหารคณะ หรือคณะกรรมการบริหารสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อพิจารณาอนุมัติ

(๔) นักศึกษาต้องชำระค่าธรรมเนียมการเทียบโอนผลการเรียนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้จำนวนรายวิชาและผลการเรียนที่เทียบโอนได้ ให้รวมเป็นหน่วยกิตตามหลักสูตรที่ศึกษาได้ แต่ไม่ต้องนำไปคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๕) นักศึกษาที่เทียบโอนผลการเรียนแล้ว ต้องลงทะเบียนศึกษาในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา

ข้อ ๗ การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ มีหลักเกณฑ์ดังนี้

(๑) นักศึกษาของมหาวิทยาลัย อาจยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนหรือสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัยให้เทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ของนักศึกษาเพื่อนับเป็นหน่วยกิต เทียบเท่ากับรายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยภายในภาคเรียนแรกที่เข้าศึกษา โดยมีความรู้ ทักษะและประสบการณ์ที่ขอเทียบโอน

(๒) ให้คณะกรรมการบริหารคณะ หรือคณะกรรมการบริหารสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัยแต่งตั้งคณะกรรมการสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องพิจารณาดำเนินการเทียบระดับความรู้ ความสามารถ ทักษะ และประสบการณ์ของนักศึกษาที่ยื่นคำร้องด้วยวิธีการที่หลากหลายทั้งด้วยการทดสอบ การประเมินแฟ้มสะสมงาน หรือการสังเกตพฤติกรรม ให้ครอบคลุมลักษณะของนักศึกษาตามมาตรฐานของรายวิชาที่เทียบโอน แล้วนำผลการพิจารณาเสนอคณะกรรมการบริหารคณะ หรือคณะกรรมการบริหารสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อพิจารณาอนุมัติ

(๓) องค์ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ที่จะนำมาเทียบโอน ต้องตรงหรือสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของรายวิชาที่จะขอเทียบโอน และจำนวนหน่วยกิตที่เทียบโอนได้จะต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับอนุปริญญา หรือปริญญาตรีที่ขอเทียบ และไม่เกินหนึ่งในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาที่ขอเทียบ ทั้งนี้ นักศึกษาจะต้องชำระค่าธรรมเนียมการเทียบโอนตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

(๔) รายวิชาที่ได้รับการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ให้บันทึกไว้ในระเบียนการเรียนของนักศึกษาโดยใช้อักษรย่อ “P” ในช่องระดับคะแนน ในหลักสูตรระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี และใช้อักษร S สำหรับรายวิชาในหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา

(๕) ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่เทียบโอนได้ ให้รวมเป็นหน่วยกิตตามหลักสูตรที่ศึกษาแต่ไม่ต้องนำไปคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๖) นักศึกษาที่ขอเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์แล้ว ต้องลงทะเบียนศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา

ข้อ ๘ กรณีเคยศึกษาในรายวิชาที่จะขอเทียบโอน หรือ สำเร็จการศึกษามาแล้ว อาจให้มีการทดสอบความรู้ก่อนขอเทียบโอน โดยให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๙ นักศึกษาที่เทียบโอนผลการเรียน เทียบโอนความรู้ ทักษะ และ ประสบการณ์ ไม่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ ๑๐ กรณีศึกษามาแล้วหรือสำเร็จการศึกษามาแล้วอาจให้มีการทดสอบความรู้ ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๑๑ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้ ให้มีอำนาจออก คำสั่งหรือประกาศเพื่อปฏิบัติการตามข้อบังคับฉบับนี้ และเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดในกรณีที่เกิดปัญหาจาก การใช้ข้อบังคับนี้ การวินิจฉัยของอธิการบดีถือเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕



(นายปัญญา มหาชัย)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

หมายเหตุ :- เพื่อให้กระบวนการโอนผลการเรียน การเทียบโอนผลการเรียนการเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ที่นักศึกษานำผลการเรียน มาจากสถาบันการศึกษาที่จัดการเรียนการสอน ในระดับหลังมัธยมศึกษาตอนปลาย หลักสูตรไม่ต่ำกว่าระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าในสาขาที่สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครและกระทรวงศึกษาธิการให้การรับรอง จึงต้องกำหนดหลักเกณฑ์ วิธีการในการดำเนินการให้เกิดความชัดเจน จึงมีความจำเป็นต้องจัดทำข้อบังคับฉบับนี้ใช้บังคับ



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ว่าด้วย การยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป พ.ศ. ๒๕๖๕

เพื่อให้การจัดการศึกษาสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม และเปิดโอกาสให้บุคคลได้ศึกษาตามอัธยาศัย จึงเห็นเป็นการสมควรให้มีข้อบังคับว่าด้วยการยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ตามหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครอาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ประกอบกับมติคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร (ก.บ.) ในคราวประชุม ครั้งที่ ๔/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๑ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๕ และมติสภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ในคราวประชุม ครั้งที่ ๓/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ จึงออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป พ.ศ. ๒๕๖๕”

ข้อ ๒ ข้อบังคับนี้ให้ใช้ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๕ เป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้ยกเลิกข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป พ.ศ. ๒๕๕๐ และ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๖ โดยใช้ข้อบังคับฉบับนี้แทน

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
 “อธิการบดี” หมายความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
 “มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
 “สถาบันอุดมศึกษาอื่น” หมายความว่า สถาบันการศึกษาที่จัดการเรียน

การสอน ในระดับหลังมัธยมศึกษาตอนปลาย หลักสูตรไม่ต่ำกว่าระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า ตามที่สภามหาวิทยาลัยให้การรับรองหรือกระทรวงศึกษาธิการให้การรับรอง หรือกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ให้การรับรอง หรือได้รับการรับรองตามกฎหมายอื่น

ข้อ ๕ นักศึกษาที่มีสิทธิได้รับการยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ได้แก่ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จากมหาวิทยาลัยหรือสถาบันอุดมศึกษาอื่น เข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัยในระดับปริญญาตรี หรือปริญญาตรี ๒ ปี หลังอนุปริญญา ทุกสาขาวิชาและหลักสูตร กำหนดให้เรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ให้ได้รับการยกเว้นไม่ต้องเรียนรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ข้อ ๖ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น ต้องลงทะเบียนเรียนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปอย่างน้อย ๑๒ หน่วยกิต และมีสิทธิได้รับการยกเว้นหน่วยกิตที่เหลือตามโครงสร้างหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่กำหนดใช้กับหลักสูตรนั้น ๆ โดยให้คณะกรรมการศูนย์ศึกษาทั่วไปแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อพิจารณาการยกเว้นและเทียบโอนรายวิชา

ข้อ ๗ รายวิชาที่ได้รับการยกเว้น ตามข้อ ๕ ให้บันทึกผลการเรียนเป็น “ S ” และ ให้นำหน่วยกิต รวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

ข้อ ๘ กรณีที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีมาแล้ว อาจจัดให้มีการทดสอบ ความรู้ในรายวิชาศึกษาทั่วไปบางรายวิชาก่อนได้รับการยกเว้น โดยรายละเอียดให้เป็นไปตามประกาศ ของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๙ นักศึกษามีสิทธิที่จะขอโอนผลการเรียน หรือเทียบโอนผลการเรียน รายวิชา ในหมวดวิชาอื่น ๆ ของหลักสูตร ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การโอนผลการ เรียน การเทียบโอนผลการเรียน การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ พ.ศ. ๒๕๖๕

ทั้งนี้ การได้รับการยกเว้นรายวิชาตามข้อ ๕ กับการใช้สิทธิขอโอนรายวิชาตามวรรค แรก จำนวนหน่วยกิตรวมกันแล้วต้องไม่เกิน ๓ ใน ๔ ของหน่วยกิตรวมขั้นต่ำ ซึ่งกำหนดไว้ใน หลักสูตรที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร และเมื่อได้รับการยกเว้นแล้ว ต้องมีเวลา ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ไม่น้อยกว่า ๑ ปีการศึกษา

ข้อ ๑๐ ผู้ได้รับการยกเว้นรายวิชาตามข้อบังคับนี้ ไม่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยม

ข้อ ๑๑ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้ ให้มีอำนาจออก คำสั่งหรือประกาศเพื่อปฏิบัติการตามข้อบังคับฉบับนี้ และเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดในกรณีที่เกิดปัญหาจาก การใช้ข้อบังคับนี้ การวินิจฉัยของอธิการบดีถือเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕



(นายปัญญา มหาชัย)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

หมายเหตุ:- เนื่องจากกระบวนการที่เกี่ยวกับการยกเว้นรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และ กระบวนการเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ยังมิได้กำหนดวิธีการและ หลักเกณฑ์ในการยกเว้น จึงมีความจำเป็นต้องจัดทำข้อบังคับฉบับนี้เพื่อใช้บังคับ

ภาคผนวก ข

ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
อาจารย์ประจำหลักสูตร

**ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
และอาจารย์ประจำหลักสูตร**

1. ชื่อ-สกุล นางจิระนันต์ เจริญรัตน์

☒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

☒ อาจารย์ประจำหลักสูตร

1) เลขประจำตัวประชาชน X-XXXXX-XXXX-XX-X

2) ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีสำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ประเทศ
1	พ.ศ. 2543	ค.อ.ม. คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศ	ม.เทคโนโลยีพระจอม เกล้าธนบุรี	ไทย
2	พ.ศ. 2537	วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	วค.อุบลราชธานี	ไทย

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิชาการ

-

4.3) บทความวิจัย

จิระนันต์ เจริญรัตน์, สิริพาพร ยืนสุข, เด่นชัย สมปอง และจิตติ กิตติเลิศไพศาล. (2567). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นย้อมครามสกนนครผ่านการถ่ายทอดสดทางเฟซบุ๊กไลฟ์. *วารสารการบริหาร การปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 8(2), 31-46.

สิริพาพร ยืนสุข, จิระนันต์ เจริญรัตน์ และเด่นชัย สมปอง. (2567). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการทำพาณิชย์สื่อสังคมของธุรกิจแฟชั่นย้อมครามในจังหวัดสกนนคร. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 13(1), 49-60.

Saensuk, M., Kaewdee, S., Senanam, P., Chaochikong, S., Charoenrat, J., & Witchakool, S. (2024). Multi-class Opinion Classification and Summarization of Smartphones Reviews by Using Machine Learning. *ICIC Express Letters, Part B: Applications*, 15(9), 873-882.

4.4) งานอื่นๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 16 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 16 ชั่วโมง

2. นายเด่นชัย สมปอง

☒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร☒ อาจารย์ประจำหลักสูตร

1) เลขประจำตัวประชาชน X-XXXXX-XXXX-XX-X

2) ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีที่สำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ประเทศ
1	พ.ศ. 2557	ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา	ม.ราชภัฏมหาสารคาม	ไทย
2	พ.ศ. 2551	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ	ม.อุบลราชธานี	ไทย
3	พ.ศ. 2544	ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	ม.ราชภัฏเพชรบุรี	ไทย

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิชาการ

-

4.3) บทความวิจัย

จิระนันต์ เจริญรัตน์, สิริพาพร ยืนสุข, เด่นชัย สมปอง และจิตติ กิตติเลิศไพศาล. (2567). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อผลิตภัณฑ์ผ้าย้อมครามสกนกรผ่านการถ่ายทอดสดทางเฟซบุ๊กไลฟ์. วารสารการบริหาร การปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น, 8(2), 31-46.

สิริพาพร ยืนสุข, จิระนันต์ เจริญรัตน์ และเด่นชัย สมปอง. (2567). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการทำพาณิชย์สื่อสังคมของธุรกิจผ้าย้อมครามในจังหวัดสกนกร. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง, 13(1), 49-60.

4.4) งานอื่นๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 16 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 16 ชั่วโมง

3. นายศุภมิตร บุญทา

☒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร☒ อาจารย์ประจำหลักสูตร

1) เลขประจำตัวประชาชน X-XXXXX-XXXX-XX-X

2) ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีที่สำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ประเทศ
1	พ.ศ. 2567	ปร.ด. บริหารธุรกิจและ นวัตกรรมดิจิทัล	ม.มหาสารคาม	ไทย
2	พ.ศ. 2553	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ	ม.เกษตรศาสตร์	ไทย
3	พ.ศ. 2548	วศ.บ. วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	ม.เทคโนโลยีมหานคร	ไทย

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิชาการ

-

4.3) บทความวิจัย

ชนัญญาญจน์ แสงประสาน, ศุภมิตร บุญทา และนาฏลดา เรืองชาญ. (2566). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือบ้านดงอีต้อย ตำบลแพด อำเภอดำรงวิทยารัษฎา จังหวัดสกลนคร. วารสารแม่โจ้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 9(2), 66-82.

4.4) งานอื่นๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 16 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 16 ชั่วโมง

4. ชื่อ-สกุล นางสาวสิริภาพร ยืนสุข

☐ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร☒ อาจารย์ประจำหลักสูตร

1) เลขประจำตัวประชาชน X-XXXXX-XXXX-XX-X

2) ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีสำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ประเทศ
1	พ.ศ. 2561	ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา	ม.ราชภัฏมหาสารคาม	ไทย
2	พ.ศ. 2550	ค.อ.ม. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	ไทย
3	พ.ศ. 2545	วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	ม.รามคำแหง	ไทย

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิชาการ

-

4.3) บทความวิจัย

Niramol Nueangsiththa, Siripaporn Yunsuk, Jintana Junthanon, Nuntakan Kirdmalai, Udomporn Butsuwan. (2568), Accounting System Development through Production Process of Ban Chiang Kruea Pottery Group Mueang District, Sakon Nakhon Province, *UBRU International Journal Ubon Ratchathani Rajabhat University*, 5(1), 1-12.

จิระนันต์ เจริญรัตน์, สิริภาพร ยืนสุข, เด่นชัย สมปอง และจิตติ กิตติเลิศไพศาล. (2567). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อผลิตภัณฑ์ผ้าย้อมครามสกนนครผ่านการถ่ายทอดสดทางเฟซบุ๊กไลฟ์. *วารสารการบริหาร การปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น*, 8(2), 31-46.

สิริภาพร ยืนสุข, จิระนันต์ เจริญรัตน์ และเด่นชัย สมปอง. (2567). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในการทำพาณิชย์สื่อสังคมของธุรกิจผ้าย้อมครามในจังหวัดสกนนคร. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 13(1), 49-60.

4.4) งานอื่นๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 16 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 16 ชั่วโมง

5. ชื่อ-สกุล นางธิติมา รจนา

☐ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร☒ อาจารย์ประจำหลักสูตร

1) เลขประจำตัวประชาชน X-XXXXX-XXXX-XX-X

2) ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีที่สำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ประเทศ
1	พ.ศ. 2546	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	ไทย
2	พ.ศ. 2542	ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	สถาบันราชภัฏสกลนคร	ไทย

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิชาการ

-

4.3) บทความวิจัย

นิรมล เนื่องสิทธิ์, สุวิมล บุญทา, จินตนา จันทนนท์, ธิติมา รจนา และศักดาเดช กุลากุล. (2567).

ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อโทรศัพท์มือถือ ไอโฟน กับ ชัมซุง ผ่านเว็บไซต์ช้อปปิ้งไทยแลนด์. วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 4(4), 1610-1626.

4.4) งานอื่นๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 16 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 16 ชั่วโมง

6. นางนาฏดา เรืองชาญ

☒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร☒ อาจารย์ประจำหลักสูตร

1) เลขประจำตัวประชาชน X-XXXXX-XXXX-XX-X

2) ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีสำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ประเทศ
1	พ.ศ. 2555	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ	ม.ขอนแก่น	ไทย
2	พ.ศ. 2549	บธ.บ. บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	ม.ราชภัฏสกลนคร	ไทย

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิชาการ

-

4.3) บทความวิจัย

นาฏดา เรืองชาญ, ชนัญกาญจน์ แสงประสาน. (2568). การแบ่งกลุ่มลูกค้าเฟซบุ๊กแฟนเพจตามคุณลักษณะเด่นภายใต้กลยุทธ์ STP. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 5(2), 515-528.

ชนัญกาญจน์ แสงประสาน, ศุภมิตร บุญทา และนาฏดา เรืองชาญ. (2566). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือบ้านดงอีต้อย ตำบลแพด อำเภอดำดง จังหวัดสกลนคร. วารสารแม่โจ้เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 9(2), 66-82.

4.4) งานอื่นๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 16 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 16 ชั่วโมง

7. นางสาวปิยพัชร วิมลโสภณกิตติ

☐ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร☒ อาจารย์ประจำหลักสูตร

1) เลขประจำตัวประชาชน X-XXXXX-XXXX-XX-X

2) ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีสำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ประเทศ
1	พ.ศ. 2567	ปร.ด. บริหารธุรกิจ (การจัดการผู้ประกอบการพาณิชย์และนวัตกรรม)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	ไทย
2	พ.ศ. 2553	วท.ม. การพัฒนาซอฟต์แวร์ด้านธุรกิจ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ไทย
3	พ.ศ. 2550	วท.บ วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยขอนแก่น	ไทย

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิชาการ

-

4.3) บทความวิจัย

ปิยพัชร วิมลโสภณกิตติ และอารีย์ นัยพินิจ. (2566). การยอมรับการใช้กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ในยุคสังคมไร้เงินสด. วารสารศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ, 10(2), 103-120.

ภัทร์สินี แสนสำแดง, นันธรา ฐลรัตน์ และปิยพัชร วิมลโสภณกิตติ. (2564). อัตลักษณ์ของคาเฟ่ฮอปป์ในประเทศไทยผ่านสื่อสังคมออนไลน์. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์, 15(3), 259-271.

4.4) งานอื่นๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 16 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 16 ชั่วโมง

8. นางรุจิรา จงคล้ายกลาง

☐ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร☒ อาจารย์ประจำหลักสูตร

1) เลขประจำตัวประชาชน X-XXXXX-XXXX-XX-X

2) ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีสำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ประเทศ
1	พ.ศ. 2552	วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้า พระนครเหนือ	ไทย
2	พ.ศ. 2549	ศศ.บ. สารสนเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ไทย

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิชาการ

-

4.3) บทความวิจัย

สุพิชญา นิลจินดา, นันทกาญจน์ เกิดมัลย์, มงคล แสนสุข และรุจิรา จงคล้ายกลาง. (2568). การทำเหมืองข้อมูลเพื่อยกระดับการผลิตและการตลาดสำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนป่าครอบครัวต้นผึ้ง ตำบลต้นผึ้ง อำเภอฟังโคน จังหวัดสกลนคร. *วารสารวิชาการ การจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 12(1), 106-118.

4.4) งานอื่นๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 16 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 16 ชั่วโมง

9. นางสุพิชญา นิลจินดา

☒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร☒ อาจารย์ประจำหลักสูตร

1) เลขประจำตัวประชาชน X-XXXXX-XXXX-XX-X

2) ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีที่สำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ(สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา	ประเทศ
1	พ.ศ. 2547	บธ.ม. บริหารธุรกิจ	ม.ขอนแก่น	ไทย
2	พ.ศ. 2543	วส.บ. ระบบสารสนเทศเพื่อ การจัดการ	ม.เทคโนโลยีสุรนารี	ไทย

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิชาการ

-

4.3) บทความวิจัย

สุพิชญา นิลจินดา, นันทกาญจน์ เกิดมัลย์, มงคล แสนสุข และรุจิรา จงคล้ายกลาง. (2568). การทำเหมืองข้อมูลเพื่อยกระดับการผลิตและการตลาดสำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนป่าครอบครัวต้นผึ้ง ตำบลต้นผึ้ง อำเภอพังโคน จังหวัดสกลนคร. *วารสารวิชาการ การจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 12(1), 106-118.

นันทกาญจน์ เกิดมัลย์, สุพิชญา นิลจินดา, นิรมล เนื่องสิทธิ์, ศุภกร อาจหาญ, กนกวรรณ วรดง, ปริณัทร ภูจิตร และชนินทร์ วะสินนท์. (2567). การศึกษาการผลิตสารสกัดครามสกลนครสู่การแปรรูปผลิตภัณฑ์บำรุงผิวพรรณวิสาหกิจชุมชนแสงจันทร์สมุนไพรเกษตรแปรรูป อินทรี จังหวัดสกลนคร. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 4(2), 465-482.

ชฎาพร แนนชิด, กาญจนารณ์ นิลจินดา, สุพิชญา นิลจินดา และจินตนา จันทนนท์. (2567). ต้นแบบบรรจุภัณฑ์ด้านโลจิสติกส์และการตลาดผ้าทอมือย้อมคราม กลุ่มบ้านดงอิด้อย ตำบลแพด อำเภอดงคำด้า จังหวัดสกลนคร. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์*, 8(2), 31-48.

นันทกาญจน์ เกิดมัลย์, ชนินทร์ วะสินนท์, นิรมล เนื่องสิทธิ์, ปริณัทร ภูจิตร, สุพิชญา นิลจินดา และจินตนา จันทนนท์. (2567). การพัฒนาผลิตภัณฑ์เซรั่มจากสารสกัดครามและวิเคราะห์ต้นทุนเชิงพาณิชย์ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนแสงจันทร์สมุนไพรเกษตรแปรรูปอินทรี จังหวัดสกลนคร. *วารสารรัชต์ภาคย์*, 18(61), 163-179.

4.4) งานอื่นๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 16 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 16 ชั่วโมง

ภาคผนวก ค
ตารางเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระหว่างหลักสูตรเดิม
กับหลักสูตรปรับปรุง

สาระสำคัญในการปรับปรุงแก้ไขโครงสร้างหลักสูตร

1. หลักสูตรฉบับนี้ เริ่มใช้กับนักศึกษาที่เข้าศึกษาปี 2569 และใช้ข้อบังคับของมหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนครว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565
2. เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข เพื่อปรับปรุงปรัชญา วัตถุประสงค์ โครงสร้างหลักสูตรและคำอธิบาย รายวิชาให้เหมาะสม
3. สาระสำคัญในการปรับปรุงแก้ไข
 - 3.1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับหลักสูตร

- 1) ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับหลักสูตรระหว่างหลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564 และหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

หัวข้อ	หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569
1. ชื่อหลักสูตร		
1.1 ภาษาไทย	บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
1.2 ภาษาอังกฤษ	Bachelor of Business Administration Program in Business Computer	Bachelor of Business Administration Program in Business Computer
2. ชื่อปริญญา		
2.1 ภาษาไทย	บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)
2.2 ภาษาอังกฤษ	Bachelor of Business Administration (Business Computer)	Bachelor of Business Administration (Business Computer)
2.3 ชื่อย่อ (ภาษาไทย)	บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)
2.4 ชื่อย่อ (ภาษาอังกฤษ)	B.B.A. (Business Computer)	B.B.A. (Business Computer)

2) ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรเดิม หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2564 และหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569

หมวดวิชา	จำนวนหน่วยกิต	
	หลักสูตรเดิม พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	24
2. หมวดวิชาเฉพาะ	96	96
2.1 กลุ่มวิชาแกน	36	30
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ	42	36
2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก	12	24
2.4 กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์		
วิชาชีพ		
เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	1	
ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	5	
หรือ		
เตรียมสหกิจศึกษา	1	
สหกิจศึกษา	6	
โครงการคอมพิวเตอร์ 1		3
โครงการคอมพิวเตอร์ 2		3
หรือ		
เตรียมสหกิจศึกษา		1
สหกิจศึกษา		5
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	6
รวม	ไม่น้อยกว่า 132	ไม่น้อยกว่า 126

3) เปรียบเทียบรายวิชา

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	หมายเหตุ
กลุ่มวิชาแกน		
43563204 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	43501101 ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	เปลี่ยนรายวิชา
43531101 การเงินธุรกิจ	43532205 การเงินและภาษีอากรธุรกิจ	รวมรายวิชาการเงินธุรกิจและการภาษีอากรธุรกิจ
43532203 การภาษีอากรธุรกิจ		
31551607 ภาษาอังกฤษธุรกิจ	41551701 ภาษาอังกฤษธุรกิจ	แก้ไขคำอธิบายรายวิชา
32562305 กฎหมายธุรกิจ	42562101 กฎหมายธุรกิจ	แก้ไขคำอธิบายรายวิชา
43591601 เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ	43592204 เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ	เปลี่ยนรหัสรายวิชา
43521103 หลักการบัญชี	43521109 หลักการบัญชี	แก้ไขคำอธิบายรายวิชา
43524301 การบัญชีเพื่อการจัดการ	43522306 การบัญชีเพื่อการจัดการ	แก้ไขคำอธิบายรายวิชา
	43631103 องค์การและพฤติกรรมองค์การ	รายวิชาใหม่
43502202 สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย	43562601 สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย	แก้ไขคำอธิบายรายวิชา
กลุ่มวิชาเอกบังคับ		
43631102 คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล		ย้ายเป็นเอกเลือก
43633107 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ		ย้ายเป็นเอกเลือก
43633108 ความปลอดภัยของระบบสารสนเทศ	43633320 การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์	เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย
43633109 โครงงานคอมพิวเตอร์เพื่อธุรกิจ 1		ย้ายเป็นกลุ่มฝึกฯ
43634104 โครงงานคอมพิวเตอร์เพื่อธุรกิจ 2		ย้ายเป็นกลุ่มฝึกฯ
43634105 ธุรกิจอัจฉริยะ		ย้ายเป็นเอกเลือก/แก้ไขคำอธิบาย
43631205 การออกแบบสื่อและงานโฆษณาในยุคดิจิทัล	43631302 อินโฟกราฟิก	เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	หมายเหตุ
43632204 ระบบจัดการฐานข้อมูลและพื้นฐานการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ 43632205 การจัดการข้อมูลทางธุรกิจด้วยโปรแกรมสเปรดชีต 43633206 การจัดการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในยุคดิจิทัล 43632302 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น 43632303 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ในงานธุรกิจ 43633305 การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 43631401 การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 43631402 โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธี	43632307 การจัดการฐานข้อมูล 43631204 การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล 43632405 ขั้นตอนวิธี 43631403 คณิตศาสตร์เชื่อมโยง 43631206 สำนักงานดิจิทัล 43632209 การออกแบบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์ 43632210 การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ 43633115 ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์ 43633116 กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์ 43633604 คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน	เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย ย้ายเป็นเอกเลือก/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย ย้ายเป็นเอกเลือก/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย ย้ายเป็นเอกเลือก/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย ย้ายเป็นเอกเลือก/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่
กลุ่มวิชาเอกเลือก		
43632206 เทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับธุรกิจดิจิทัล 43633110 จริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ 43633207 การขายสินค้าออนไลน์ 43633208 ธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์	43633211 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย 43633106 การตลาดดิจิทัล	เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	หมายเหตุ
43633209 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นสำหรับงานธุรกิจ		
43633210 โปรแกรมประยุกต์เพื่องานเอกสารธุรกิจ	43633212 การจัดการเอกสาร	เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย
43633306 การพัฒนาโปรแกรมเว็บ 1	43633113 การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ	เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย
43633307 การพัฒนาโปรแกรมเว็บ 2		เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย
43633502 ภาษาอังกฤษสำหรับคอมพิวเตอร์ธุรกิจ		
43634106 แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล	43633114 แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล	แก้ไขคำอธิบาย
43634201 อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง	43633317 อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง	แก้ไขคำอธิบาย
	43632103 นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	ย้ายจากเอกบังคับ/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย
	43632104 การจัดการข้อมูลด้วยสเปรดชีต	ย้ายจากเอกบังคับ/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย
	43632208 การจัดการคอนเทนต์ดิจิทัล	รายวิชาใหม่
	43632305 การใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานธุรกิจ	รายวิชาใหม่
	43632306 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	รายวิชาใหม่
	43632404 หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	ย้ายจากเอกบังคับ/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย
	43633111 การวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจ	ย้ายจากเอกบังคับ/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย
	43633112 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร	ย้ายจากเอกบังคับ/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย
	43632207 การออกแบบสื่อดิจิทัล	รายวิชาใหม่
	43632304 กราฟิกและแอนิเมชัน	รายวิชาใหม่
	43633308 การสร้างรายได้จากเมตาเวิร์ส	รายวิชาใหม่
	43633309 การสร้างรายได้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	รายวิชาใหม่

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569	หมายเหตุ
	43633310 การขายสินค้าดิจิทัลออนไลน์ 43633311 พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 43633312 ธุรกิจอัจฉริยะ 43633313 การวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย 43633314 โลจิสติกส์สำหรับผู้ประกอบการออนไลน์ 43633315 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์ 43633316 เทคโนโลยีบล็อกเชน 43633318 การสร้างเกมด้วยเกมเอนจิน 43633319 ธุรกิจอีสปอร์ตและการจัดการแข่งขัน 43633603 สัมมนาทางคอมพิวเตอร์	รายวิชาใหม่ ย้ายจากเอกบังคับ/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย ย้ายจากเอกบังคับ/แก้ไขคำอธิบาย รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่ รายวิชาใหม่
กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		
43633109 โครงการคอมพิวเตอร์เพื่อธุรกิจ 1 43634104 โครงการคอมพิวเตอร์เพื่อธุรกิจ 2 43634704 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 43634701 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 43634706 เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 43634703 สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	43633112 โครงการคอมพิวเตอร์ 1 43634108 โครงการคอมพิวเตอร์ 2 43634710 เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 43634711 สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	ย้ายจากเอกบังคับ/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย ย้ายจากเอกบังคับ/เปลี่ยนชื่อ/แก้ไขคำอธิบาย ปรับหน่วยกิต/ชั่วโมงปฏิบัติ ปรับหน่วยกิต/ชั่วโมงปฏิบัติ

ภาคผนวก ง
ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี
ของมหาวิทยาลัย

1) ด้านความรู้

- 1.1 นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในวิชาชีพเพื่อปรับใช้ในการพัฒนางานได้ (มหาวิทยาลัย)

2) ด้านทักษะ

- 2.1 นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้และทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงานตามวิชาชีพ และสามารถปรับใช้กับการดำรงชีวิตได้ (มหาวิทยาลัย)

3) ด้านจริยธรรม

- 3.1 นักศึกษามีคุณธรรม และจริยธรรม (มหาวิทยาลัย)
3.2 นักศึกษามีจรรยาบรรณในการประกอบอาชีพ (มหาวิทยาลัย)

4) ด้านลักษณะบุคคล

- 4.1 นักศึกษามีจิตสาธารณะ และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม (มหาวิทยาลัย)
4.2 นักศึกษามีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและเอื้ออาทรต่อผู้อื่น (มหาวิทยาลัย)
4.3 นักศึกษามีการทำงานเป็นทีม และสามารถแสดงออกถึงภาวะผู้นำ (มหาวิทยาลัย)

ตารางแสดงความสอดคล้องระหว่างรายวิชาในหลักสูตรกับผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐาน
คุณวุฒิระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

กลุ่มวิชา รหัส และรายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร							
		1.	2.	3.		4.			รวม
		ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม		ลักษณะบุคคล			
		1.1	2.1	3.1	3.2	4.1	4.2	4.3	
กลุ่มวิชาแกน									
41551701	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	●	○						2
43541101	หลักการตลาด	●	●					○	3
43631103	องค์การและพฤติกรรมองค์การ	○	●	○					3
43501101	ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	○	●						2
43521109	หลักการบัญชี	○	●	○				○	4
43522306	การบัญชีเพื่อการจัดการ	●	●					○	3
43592204	เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ	●						○	2
42562101	กฎหมายธุรกิจ	●	○						2
43562601	สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย	○	●		○				3
43532205	การเงินและภาษีอากรธุรกิจ	●						○	2
กลุ่มวิชาเอกบังคับ									
43631204	การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล	●	○						2
43631206	สำนักงานดิจิทัล	○	●						2
43631302	อินโฟกราฟิก	○	●						2
43631403	คณิตศาสตร์เชื่อมโยง	●	○						2
43632209	การออกแบบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์	○	●						2
43632210	การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์	○	●						2
43632307	การจัดการฐานข้อมูล	●	○						2
43632405	ขั้นตอนวิธี	●	○						2
43633115	ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์	●	○					○	3
43633116	กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์	○	●			○	○		4
43633320	การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์	●	○	●	●				4
43633604	คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน	○	●			○	○	○	5
กลุ่มวิชาเอกเลือก									
43632103	นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล	●	○	○					3
43632104	การจัดการข้อมูลด้วยสเปรดชีต	○	●		○				3
43632207	การออกแบบสื่อดิจิทัล	○	●						2
43632208	การจัดการคอนเทนต์ดิจิทัล	○	●						2

กลุ่มวิชา รหัส และรายวิชา		ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร							รวม
		1. ความรู้	2. ทักษะ	3. จริยธรรม		4. ลักษณะบุคคล			
		1.1	2.1	3.1	3.2	4.1	4.2	4.3	
43632304	กราฟิกและแอนิเมชัน	○	●						2
43632305	การใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานธุรกิจ	○	●		○				3
43632306	การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	○	●						2
43632404	หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	●	●		○				3
43633106	การตลาดดิจิทัล	○	●				○	○	4
43633111	การวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจ	●	○						2
43633112	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร	●	○						2
43633113	การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ	○	●						2
43633114	แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล	●	●						2
43633211	เทคโนโลยีมีัลมีเดีย	○	●						2
43633212	การจัดการเอกสาร	○	●						2
43633308	การสร้างรายได้จากเมตาเวิร์ส	○	●	○					3
43633309	การสร้างรายได้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	○	●	○					3
43633310	การขายสินค้าดิจิทัลออนไลน์	○	●	○		○		○	5
43633311	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	○	●		○				3
43633312	ธุรกิจอัจฉริยะ	○	●						2
43633313	การวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย	●	●						2
43633314	โลจิสติกส์สำหรับผู้ประกอบการออนไลน์	●	○		○	○			4
43633315	การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์	○	●						2
43633316	เทคโนโลยีบล็อกเชน	○	●						2
43633317	อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง	○	●						2
43633318	การสร้างเกมด้วยเกมเอนจิน	○	●						2
43633319	ธุรกิจอีสปอร์ตและการจัดการแข่งขัน	○	●		○			○	4
43633603	สัมมนาทางคอมพิวเตอร์	●	○			○		○	4
กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ									
43634708	โครงการคอมพิวเตอร์ 1	●	○	○	○	○	○	●	7
43634709	โครงการคอมพิวเตอร์ 2	○	●	○	○	○	○	●	7
43634710	เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	●	●	○	○	○	○	●	7
43634711	สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	●	●	○	○	○	○	●	7

ภาคผนวก จ
สรุปข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากการวิพากษ์
ร่างหลักสูตร

สรุปข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากการวิพากษ์หลักสูตร
(ร่าง) หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569
วันจันทร์ที่ 5 สิงหาคม 2567
ณ ห้อง Co-working space อาคาร 8 คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร และผ่านระบบออนไลน์

รายชื่อผู้เข้าร่วมวิพากษ์หลักสูตร

- | | |
|--|--|
| 1. นายณัฐพงษ์ ชมพู | ประธานกรรมการบริหาร บริษัท เค.เอ็น. คอร์ป. จำกัด |
| 2. นายชัยวัฒน์ ขยพณิษฐ์สกุล | ประธานกรรมการบริหาร บริษัท ทีพีไอ ดี อินโนเวชั่น จำกัด |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สำราญ บุญเจริญ | วิทยาลัยนครราชสีมา |
| 4. นางสาววราภรณ์ ศรีอ้อย | ตัวแทนบัณฑิต |
| 5. นายบุญณกันต์ อุทาวงค์ | ตัวแทนบัณฑิต |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธร จันวันดี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เด่นชัย สมปอง | คณะวิทยาการจัดการ |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภมิตร บุญทา | คณะวิทยาการจัดการ |
| 9. นางสุพิชญา นิลจินดา | คณะวิทยาการจัดการ |
| 10. นางนาฏลดา เรืองชาญ | คณะวิทยาการจัดการ |
| 11. นางจิระนันต์ เจริญรัตน์ | คณะวิทยาการจัดการ |
| 12. นางธิติมา รจนา | คณะวิทยาการจัดการ |
| 13. ดร.สิริภาพร ยืนสุข | คณะวิทยาการจัดการ |
| 14. นางรุจิรา จงคล้ายกลาง | คณะวิทยาการจัดการ |

ข้อสังเกตการวิพากษ์หลักสูตร	การปรับแก้	หมายเหตุ
คำอธิบายรายวิชามีรายละเอียดมากเกินไป	ปรับคำอธิบายรายวิชาให้กระชับ ไม่ต้องมีรายละเอียดมากเกินไป เน้นหัวข้อสำคัญ เพื่อให้ผู้สอนมีความยืดหยุ่นในการสอน	
อยากให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติและวิเคราะห์เพื่อพัฒนาทักษะด้วยตัวเอง ควรมีการได้ปฏิบัติจริงในบางรายวิชา	เน้นแนวปฏิบัติให้กับผู้เรียน และควรพัฒนา Soft Skill ให้นักศึกษาเพื่อการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม	
ควรเน้นรายวิชาที่ทันสมัยด้านคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในด้านธุรกิจที่ทำให้ผู้เรียนนำไปใช้งานได้ทั้งการทำงานในหน่วยงาน ภาครัฐ เอกชน หรือ ประกอบอาชีพอิสระ	เพิ่มรายวิชาใหม่ และมีรายวิชาหัวข้อพิเศษเพื่อสามารถสอนความรู้ใหม่ได้ทันทีโดยไม่ต้องเขียนรายวิชาใหม่	
ควรพัฒนารายวิชาพื้นฐานด้านการบริหารธุรกิจ จะต้องมีความครบถ้วนเพื่อเป็นพื้นฐานในการเป็นผู้บริหารธุรกิจ	ปรับรายวิชาแกนด้านบริหารธุรกิจให้ครอบคลุม และมีรายวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการประยุกต์ใช้ด้านธุรกิจ และการบริหารองค์กร	

ภาคผนวก ฉ
คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร
และวิพากษ์หลักสูตร



คำสั่งคณะกรรมการจัดการ
ที่ ๓๒ / ๒๕๖๗

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ตามที่คณะกรรมการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ได้จัดการศึกษาโดยใช้หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๔ นั้น เพื่อเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนด และเพื่อให้การดำเนินการเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง ๒๕๖๘ ดังนี้

- | | |
|--|----------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เด่นชัย สมปอง | ประธานกรรมการ |
| ๒. นายณัฐพงษ์ ชมภู
(ประธานกรรมการบริหาร บริษัท เค.เอ็น. คอร์ป. จำกัด) | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๓. นายชัยวัฒน์ ชยพาณิชย์กุล
(ประธานกรรมการบริหาร บริษัท ทีพีไอดี อินโนเวชั่น จำกัด) | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สำราญ บุญเจริญ
(วิทยาลัยนครราชสีมา) | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรธร จันวันดี
(มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร) | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๖. นางสาววราภรณ์ ศรีอ้อย (ตัวแทนบัณฑิต) | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๗. นายปณณกันต์ อุทวงศ์ (ตัวแทนบัณฑิต) | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| ๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภมิตร บุญทา | กรรมการ |
| ๙. นางสุพิชญา นิลจินดา | กรรมการ |
| ๑๐. นางนาฏลดา เรืองชาญ | กรรมการ |
| ๑๑. นางจีระนันต์ เจริญรัตน์ | กรรมการ |
| ๑๒. นางธิดิมา รงนา | กรรมการ |
| ๑๓. ดร.สิริภาพร ยืนสุข | กรรมการ |
| ๑๔. นางรุจิรา จงคล้ายกลาง | กรรมการ |

หน้าที่ความรับผิดชอบ

๑. เตรียมการปรับปรุงหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๘

๒. (ร่าง)...

๒. (ร่าง) หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง

พ.ศ. ๒๕๖๘

๓. วิพากษ์ (ร่าง) หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง

พ.ศ. ๒๕๖๘

๔. ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากการวิพากษ์หลักสูตร

๕. นำเสนอเพื่อขอความเห็นชอบคณะกรรมการบริหารวิชาการ สภาวิชาการ และ
สภามหาวิทยาลัย

๖. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการมอบหมาย

โดยกรรมการหมายเลข ๒ - ๗ ปฏิบัติหน้าที่ข้อ ๓ และกรรมการหมายเลข ๑, ๘ - ๑๔ ปฏิบัติ
หน้าที่ข้อ ๑ - ๖

ให้คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้ง ปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มความสามารถ และเกิดผลดีต่อ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๙ กรกฎาคม ๒๕๖๗ พ.ศ. ๒๕๖๗


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามารถ อัยกร)

คณบดีคณะวิทยาการจัดการ

ภาคผนวก ข
การตกลงร่วมมือ หรือร่วมผลิตอย่างเป็นทางการ



บันทึกความเข้าใจ

ว่าด้วย การร่วมผลิตบัณฑิต การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน
ระหว่าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร และ บริษัท เค.เอ็น. คอร์ป. จำกัด

บันทึกความเข้าใจฉบับนี้ทำขึ้นเมื่อ วันที่ 19 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2567 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ระหว่าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ตั้งอยู่ที่ 680 ถนนนิตโย ตำบลธาตุเชิงชุม อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
47000 โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาคริต ขาญขิตปรีชา ตำแหน่ง รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัย
ราชภัฏสกลนคร ซึ่งต่อไปในบันทึกความเข้าใจนี้ จะเรียกว่า “สถาบันอุดมศึกษา” ฝ่ายหนึ่ง กับ

บริษัท เค.เอ็น. คอร์ป. จำกัด ตั้งอยู่ที่ 888/15 หมู่ที่ 22 หมู่บ้าน วิ พร็อพเพอร์ตี้ ซอยนวนหง
ถนนสีหราชเดโชไชย ตำบลบ้านเปิด อำเภอเมืองขอนแก่น จ.ขอนแก่น 40000 โดยมี นายณัฐพงษ์ ชมภู
ตำแหน่ง ประธานกรรมการบริหาร บริษัท เค.เอ็น. คอร์ป. จำกัด ซึ่งต่อไปในบันทึกความเข้าใจนี้ จะเรียกว่า
“องค์กรร่วมผลิต” ฝ่ายหนึ่ง

ทั้งสองฝ่ายได้เห็นชอบร่วมกันที่จะร่วมมือทางวิชาการระหว่างหน่วยงาน ในการร่วมผลิตบัณฑิต
การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated
Education; CWIE) จึงได้บันทึกความเข้าใจกัน โดยมีข้อความดังนี้

ข้อ 1 วัตถุประสงค์

ทั้งสองฝ่ายตกลงที่จะร่วมมือดำเนินการร่วมกันผลิตบัณฑิต การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษา
และบูรณาการกับการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้
ที่กำหนด (Learning Outcome) ในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และหลักสูตร
อื่น ๆ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการ
ทำงานให้นักศึกษา โดยเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือสถาบันอุดมศึกษา กับประสบการณ์การ
ทำงานในสภาพจริงขององค์กรร่วมผลิต ที่ได้ออกแบบไว้ในหลักสูตรอย่างเป็นระบบ เพื่อให้นักศึกษาบรรลุ
ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่กำหนด



ข้อ 2 แนวทางความร่วมมือ ประกอบด้วย

2.1 องค์กรร่วมผลิต ยินดีให้ความร่วมมือสนับสนุน ดังนี้

2.1.1 ร่วมมือกับสถาบันอุดมศึกษาในการร่วมผลิตบัณฑิต การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษา และบูรณาการกับการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

2.1.2 มอบหมายให้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ โดยมีคุณวุฒิ ความรู้ หรือประสบการณ์ในสาขาวิชาเดียวกันกับหลักสูตร เพื่อทำหน้าที่เป็นอาจารย์ผู้สอน วิทยากร หรือที่ปรึกษาที่สอนงาน ถ่ายทอดประสบการณ์ กำกับดูแล และประเมินผลการปฏิบัติงานของนักศึกษา

2.1.3 ร่วมมือกับคณาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาในการออกแบบระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้

2.1.4 เปิดโอกาสให้คณาจารย์จากสถาบันอุดมศึกษาร่วมจัดการเรียนการสอนกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิต

2.1.5 อำนวยความสะดวกให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ในองค์กรร่วมผลิตตามความเหมาะสมและจำเป็น เช่น ข้อมูล วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในหลักสูตร เป็นต้น

2.1.6 ร่วมมือกับคณาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาเทียบเคียงผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Benchmark) ของนักศึกษากับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดในหลักสูตรอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงาน

2.1.7 พิจารณากำหนดประกาศนียบัตร เกียรติบัตร ค่าตอบแทน หรือสวัสดิการอื่น ๆ ตามความเหมาะสมและจำเป็นแก่นักศึกษาในระหว่างการทำงาน

2.1.8 ให้ข้อคิดเห็นที่มีประโยชน์ในการปรับปรุงเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน และหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.2 สถาบันอุดมศึกษา ยินดีให้ความร่วมมือสนับสนุน ดังนี้

2.2.1 ร่วมมือกับบุคลากรจากองค์กรร่วมผลิตในการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

2.2.2 ร่วมมือกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิตออกแบบระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนได้

2.2.3 มอบหมายให้คณาจารย์ทำหน้าที่ร่วมจัดการเรียนการสอนกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิต

2.2.4 พัฒนาศูนย์การเรียนรู้ในองค์กรร่วมผลิตให้มีทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับปรัชญา วัตถุประสงค์ของหลักสูตร และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ตามแนวทางของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

2.2.5 ร่วมมือกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิตเทียบเคียงผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษากับผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่กำหนดในหลักสูตรอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงาน

2.2.6 เปิดโอกาสให้บุคลากรในองค์กรร่วมผลิตสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และสิ่งอำนวยความสะดวกในสถาบันอุดมศึกษาตามความเหมาะสมและจำเป็น เช่น ข้อมูล ข่าวสาร วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในหลักสูตร เป็นต้น



2.2.7 อำนวยความสะดวกให้คณาจารย์ในการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน เช่น การกำหนดภาระงาน และการจัดสรรทรัพยากร เป็นต้น สำหรับการเดินทาง การติดต่อประสานงาน และจัดการเรียนการสอนในองค์กรร่วมผลิต

2.2.8 ติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องในระหว่างการศึกษาปฏิบัติงานในองค์กรร่วมผลิตตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

2.2.9 ให้ข้อคิดเห็นที่มีประโยชน์ในการปรับปรุงเนื้อหาและวิธีการจัดการเรียนการสอนในองค์กรร่วมผลิต

2.2.10 อำนวยความสะดวกให้อาจารย์และบุคลากรในการพัฒนาการวิจัย

2.3 ให้ความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ด้านวิชาการ และมีการพัฒนาบุคลากรร่วมกันทั้งการแลกเปลี่ยนวิทยากรและการศึกษาวิจัย เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.4 ให้ความร่วมมือในการประชาสัมพันธ์หลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงานร่วมกัน

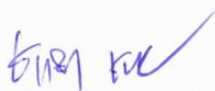
2.5 ให้ความร่วมมือด้านอื่น ๆ ตามที่ตกลงร่วมกันทั้งสองฝ่าย

ข้อ 3 การบังคับใช้

บันทึกความเข้าใจนี้มีอายุ 5 ปี นับตั้งแต่วันที่ได้ลงนาม ทั้งนี้ ทั้งสองฝ่ายอาจพิจารณาและตกลงปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไข เพื่อให้เกิดความเหมาะสมได้ โดยให้จัดทำเป็นบันทึกข้อตกลงความร่วมมือแนบท้ายบันทึกความเข้าใจนี้ และหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งประสงค์จะยกเลิกบันทึกความเข้าใจนี้ ก็สามารถทำได้ โดยแจ้งเป็นลายลักษณ์อักษรให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 30 วัน

บันทึกความเข้าใจนี้ ได้จัดทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความถูกต้องทุกประการ ทั้งสองฝ่ายได้อ่านและเข้าใจข้อความโดยละเอียดทั้งหมดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อต่อหน้าพยาน และต่างยึดถือไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงนาม ณ วันที่ 19 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2567



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชاکริต ชานูชิตปรีชา)

รักษาราชการแทนอธิการบดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สถาบันอุดมศึกษา



(นายณัฐพงษ์ ชมภู)

ประธานกรรมการบริหาร

บริษัท เค.เอ็น. คอร์ป. จำกัด

องค์กรร่วมผลิต



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบุญ ขาวชายโขง)

รองอธิการบดี

พยาน



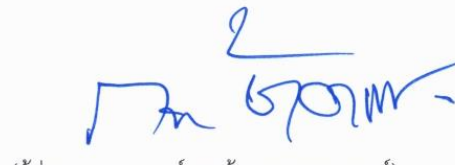
(นางสาวชมจิรา นาสิงขัน)

กรรมการบริหาร บริษัท เค.เอ็น. คอร์ป. จำกัด

พยาน




(ศาสตราจารย์ ดร.ทศวรรษ สีตะวัน)
รองอธิการบดี
พยาน

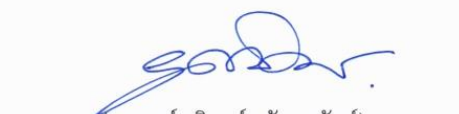

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ก้องภพ ชาวามัตย์)
รองอธิการบดี
พยาน


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัฐพล ฤทธิธรรม)
รองอธิการบดี
พยาน


(อาจารย์ ดร.อุบลศิลป์ โพธิ์พรม)
รองอธิการบดี
พยาน


(อาจารย์ ดร.พรเทพ เสถียรนพเก้า)
รองอธิการบดี
พยาน


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัฐพล ฤทธิธรรม)
ผู้ช่วยอธิการบดีด้านวิชาการและการจัดการศึกษานอกที่ตั้ง
พยาน


(อาจารย์วุฒิพงษ์ พันธุมนันท์)
ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
พยาน


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ สีทวิวงศ์)
รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
พยาน


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรณนภา หาญมนตรี)
รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
พยาน


(อาจารย์เสริมวิช บุตรโยธี)
รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
พยาน


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามารถ อัยกร)
คณบดีคณะวิทยาการจัดการ
พยาน


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดาเดช กุลากุล)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะวิทยาการจัดการ
พยาน





(อาจารย์จิระนันต์ เจริญรัตน์)
ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เด่นชัย สมpong)
ประธานหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
พยาน





บันทึกความเข้าใจ

ว่าด้วย การร่วมผลิตบัณฑิต การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน
ระหว่าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร และ บริษัท นิว เอ็น เอ็น มอลล์ จำกัด

บันทึกความเข้าใจฉบับนี้ทำขึ้นเมื่อ วันที่ 19 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2567 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สกลนคร ระหว่าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ตั้งอยู่ที่ 680 ถนนนิตโย ตำบลธาตุเชิงชุม อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
47000 โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาคริต ขาวขีตปรีชา ตำแหน่ง รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัย
ราชภัฏสกลนคร ซึ่งต่อไปในบันทึกความเข้าใจนี้ จะเรียกว่า “สถาบันอุดมศึกษา” ฝ่ายหนึ่ง กับ

บริษัท นิว เอ็น เอ็น มอลล์ จำกัด ตั้งอยู่ที่ 11/12 ถนนใสสว่าง ตำบลธาตุเชิงชุม อำเภอเมืองสกลนคร
จังหวัดสกลนคร 47000 โดยมี นางวิลาสิณี วุฒิวรรณวณิช ตำแหน่ง ประธานกรรมการ ซึ่งต่อไปในบันทึก
ความเข้าใจนี้ จะเรียกว่า “องค์กรร่วมผลิต” ฝ่ายหนึ่ง

ทั้งสองฝ่ายได้เห็นชอบร่วมกันที่จะร่วมมือทางวิชาการระหว่างหน่วยงาน ในการร่วมผลิตบัณฑิต
การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated
Education; CWIE) จึงได้บันทึกความเข้าใจกัน โดยมีข้อความดังนี้

ข้อ 1 วัตถุประสงค์

ทั้งสองฝ่ายตกลงที่จะร่วมมือดำเนินการร่วมกันผลิตบัณฑิต การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษา
และบูรณาการกับการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้
ที่กำหนด (Learning Outcome) ในหลักสูตรของคณะวิทยาการจัดการ และหลักสูตรอื่น ๆ มหาวิทยาลัยราช
ภัฏสกลนคร ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน ให้แก่นักศึกษา
โดยเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือสถาบันอุดมศึกษา กับประสบการณ์การทำงานในสภาพจริง
ขององค์กรร่วมผลิต ที่ได้ออกแบบไว้ในหลักสูตรอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่
กำหนด



ข้อ 2 แนวทางความร่วมมือ ประกอบด้วย

2.1 องค์กรร่วมผลิต ยินดีให้ความร่วมมือสนับสนุน ดังนี้

2.1.1 ร่วมมือกับสถาบันอุดมศึกษาในการร่วมผลิตบัณฑิต การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษา และบูรณาการกับการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

2.1.2 มอบหมายให้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ โดยมีคุณวุฒิ ความรู้ หรือประสบการณ์ ในสาขาวิชาเดียวกันกับหลักสูตร เพื่อทำหน้าที่เป็นอาจารย์ผู้สอน วิทยากร หรือพี่เลี้ยงทำหน้าที่สอนงาน ถ่ายทอดประสบการณ์ กำกับดูแล และประเมินผลการปฏิบัติงานของนักศึกษา

2.1.3 ร่วมมือกับคณาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาในการออกแบบระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้

2.1.4 เปิดโอกาสให้คณาจารย์จากสถาบันอุดมศึกษาร่วมจัดการเรียนการสอนกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิต

2.1.5 อำนวยความสะดวกให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ในองค์กรร่วมผลิตตามความเหมาะสมและจำเป็น เช่น ข้อมูล วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในหลักสูตร เป็นต้น

2.1.6 ร่วมมือกับคณาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาเทียบเคียงผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Benchmark) ของนักศึกษา กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดในหลักสูตรอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงาน

2.1.7 พิจารณากำหนดประกาศนียบัตร เกียรติบัตร ค่าตอบแทน หรือสวัสดิการอื่น ๆ ตามความเหมาะสมและจำเป็นแก่นักศึกษาในระหว่างการปฏิบัติงาน

2.1.8 ให้ข้อคิดเห็นที่มีประโยชน์ในการปรับปรุงเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน และหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.2 สถาบันอุดมศึกษา ยินดีให้ความร่วมมือสนับสนุน ดังนี้

2.2.1 ร่วมมือกับบุคลากรจากองค์กรร่วมผลิตในการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

2.2.2 ร่วมมือกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิตออกแบบระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้

2.2.3 มอบหมายให้คณาจารย์ทำหน้าที่ร่วมจัดการเรียนการสอนกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิต

2.2.4 พัฒนาบุคลากรในองค์กรร่วมผลิตให้มีทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับปรัชญา วัตถุประสงค์ของหลักสูตร และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ตามแนวทางของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

2.2.5 ร่วมมือกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิตเทียบเคียงผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดในหลักสูตรอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงาน

2.2.6 เปิดโอกาสให้บุคลากรในองค์กรร่วมผลิตสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และสิ่งอำนวยความสะดวกในสถาบันอุดมศึกษาตามความเหมาะสมและจำเป็น เช่น ข้อมูล ข่าวสาร วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในหลักสูตร เป็นต้น



2.2.7 อำนวยความสะดวกให้คณาจารย์ในการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน เช่น การกำหนดภาระงาน และการจัดสรรทรัพยากร เป็นต้น สำหรับการเดินทาง การติดต่อประสานงาน และจัดการเรียนการสอนในองค์กรร่วมผลิต

2.2.8 ติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องในระหว่างการทำงานในองค์กรร่วมผลิตตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

2.2.9 ให้ข้อคิดเห็นที่มีประโยชน์ในการปรับปรุงเนื้อหาและวิธีการจัดการเรียนการสอนในองค์กรร่วมผลิต

2.2.10 อำนวยความสะดวกให้อาจารย์และบุคลากรในการพัฒนาการวิจัย

2.3 ให้ความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ด้านวิชาการ และมีการพัฒนาบุคลากรร่วมกันทั้งการแลกเปลี่ยนวิทยากรและการศึกษาวิจัย เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.4 ให้ความร่วมมือในการประชาสัมพันธ์หลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงานร่วมกัน

2.5 ให้ความร่วมมือด้านอื่น ๆ ตามที่ตกลงร่วมกันทั้งสองฝ่าย

ข้อ 3 การบังคับใช้

บันทึกความเข้าใจนี้มีอายุ 5 ปี นับตั้งแต่วันที่ได้ลงนาม ทั้งนี้ ทั้งสองฝ่ายอาจพิจารณาและตกลงปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไข เพื่อให้เกิดความเหมาะสมได้ โดยให้จัดทำเป็นบันทึกข้อตกลงความร่วมมือแนบท้ายบันทึกความเข้าใจนี้ และหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งประสงค์จะยกเลิกบันทึกความเข้าใจนี้ ก็สามารถทำได้ โดยแจ้งเป็นลายลักษณ์อักษรให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 30 วัน

บันทึกความเข้าใจนี้ ได้จัดทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความถูกต้องทุกประการ ทั้งสองฝ่ายได้อ่านและเข้าใจข้อความโดยละเอียดทั้งหมดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อต่อหน้าพยาน และต่างยึดถือไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงนาม ณ วันที่ 19 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2567


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาคริต ชาญชิตปรีชา)
รักษาราชการแทนอธิการบดี
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
สถาบันอุดมศึกษา


(นายนคร วุฒิวรรณวานิช)
ประธาน กรรมการ บริษัท นิว เอ็น เอ็น มอลล์ จำกัด
องค์กรร่วมผลิต


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบูรณ์ ขาวชายโขง)
รองอธิการบดี
พยาน


(นางวิลาสิณี วุฒิวรรณวานิช)
ประธานเจ้าหน้าที่ บริหาร บริษัท
บริษัท นิว เอ็น เอ็น มอลล์ จำกัด
พยาน



หน้า 4/5



(ศาสตราจารย์ ดร.ทศวรรษ สีตะวัน)

รองอธิการบดี

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ก้องภพ ช่ออามัตย์)

รองอธิการบดี

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัฐพล ฤทธิธรรม)

รองอธิการบดี

พยาน



(อาจารย์ ดร.อุบลศิลป์ โพธิ์พรม)

รองอธิการบดี

พยาน



(อาจารย์ ดร.พรเทพ เสถียรนพเก้า)

รองอธิการบดี

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชื่องคฤทิ์ หาญมนตรี)

ผู้ช่วยอธิการบดีด้านวิชาการและการจัดการศึกษานอกที่ตั้ง

พยาน



(อาจารย์วุฒิพงษ์ พันธุนันท์)

ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ สิทธิวงศ์)

รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรณภา หาญมนตรี)

รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

พยาน



(อาจารย์เสริมวิช บุตรโยธี)

รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามารถ อัยกร)

คณบดีคณะวิทยาการจัดการ

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์ดาเดช กุลากุล)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะวิทยาการจัดการ

พยาน



หน้า 5/5



(อาจารย์สุพิชญา นิลจินดา)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ
คณะวิทยาการจัดการ
พยาน



(อาจารย์ ดร.ภัทรศินี แสนสำแดง)
รองคณบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษา
คณะวิทยาการจัดการ
พยาน





บันทึกความเข้าใจ

ว่าด้วย การร่วมผลิตบัณฑิต การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน
ระหว่าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร และ สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดสกลนคร

บันทึกความเข้าใจฉบับนี้ทำขึ้นเมื่อ วันที่ 6 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2567 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สกลนคร ระหว่าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ตั้งอยู่ที่ 680 ถนนนิตโย ตำบลธาตุเชิงชุม อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร
47000 โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาคริต ขาญชิดปรีชา ตำแหน่ง อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ซึ่ง
ต่อไปในบันทึกความเข้าใจนี้ จะเรียกว่า “สถาบันอุดมศึกษา” ฝ่ายหนึ่ง กับ

สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดสกลนคร ตั้งอยู่ที่ เลขที่ 351/30 ถนนสกลทวาปี ตำบลธาตุเชิงชุม อำเภอ
เมือง จังหวัดสกลนคร 47000 โดยมี นายชินวร ตยวงคนนท์ ตำแหน่ง นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัด
สกลนคร ซึ่งต่อไปในบันทึกความเข้าใจนี้ จะเรียกว่า “องค์กรร่วมผลิต” ฝ่ายหนึ่ง

ทั้งสองฝ่ายได้เห็นชอบร่วมกันที่จะร่วมมือทางวิชาการระหว่างหน่วยงาน ในการร่วมผลิตบัณฑิต
การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน (Cooperative and Work Integrated
Education; CWIE) จึงได้บันทึกความเข้าใจกัน โดยมีข้อความดังนี้

ข้อ 1 วัตถุประสงค์

ทั้งสองฝ่ายตกลงที่จะร่วมมือดำเนินการร่วมกันผลิตบัณฑิต การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษา
และบูรณาการกับการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้
ที่กำหนด (Learning Outcome) ในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกม
และอีสปอร์ต และหลักสูตรอื่น ๆ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษา
และบูรณาการกับการทำงานให้นักศึกษา โดยเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือสถาบันอุดมศึกษา
กับประสบการณ์การทำงานในสภาพจริงขององค์กรร่วมผลิต ที่ได้ออกแบบไว้ในหลักสูตรอย่างเป็นระบบ
เพื่อให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่กำหนด



ข้อ 2 แนวทางความร่วมมือ ประกอบด้วย

2.1 องค์กรร่วมผลิต ยินดีให้ความร่วมมือสนับสนุน ดังนี้

2.1.1 ร่วมมือกับสถาบันอุดมศึกษาในการร่วมผลิตบัณฑิต การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษา และบูรณาการกับการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

2.1.2 มอบหมายให้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ โดยมีคุณวุฒิ ความรู้ หรือประสบการณ์ ในสาขาวิชาเดียวกันกับหลักสูตร เพื่อทำหน้าที่เป็นอาจารย์ผู้สอน วิทยากร หรือพี่เลี้ยงทำหน้าที่สอนงาน ถ่ายทอดประสบการณ์ กำกับดูแล และประเมินผลการปฏิบัติงานของนักศึกษา

2.1.3 ร่วมมือกับคณาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาในการออกแบบระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้

2.1.4 เปิดโอกาสให้คณาจารย์จากสถาบันอุดมศึกษาร่วมจัดการเรียนการสอนกับบุคลากร ในองค์กรร่วมผลิต

2.1.5 อำนวยความสะดวกให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ในองค์กรร่วมผลิตตาม ความเหมาะสมและจำเป็น เช่น ข้อมูล วัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในหลักสูตร เป็นต้น

2.1.6 ร่วมมือกับคณาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาเทียบเคียงผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Benchmark) ของนักศึกษา กับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดในหลักสูตรอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลา การปฏิบัติงาน

2.1.7 พิจารณากำหนดประกาศนียบัตร เกียรติบัตร ค่าตอบแทน หรือสวัสดิการอื่น ๆ ตามความ เหมาะสมและจำเป็นแก่นักศึกษาในระหว่างการทำงาน

2.1.8 ให้ข้อคิดเห็นที่มีประโยชน์ในการปรับปรุงเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนการสอน และหลักสูตร ของสถาบันอุดมศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.2 สถาบันอุดมศึกษา ยินดีให้ความร่วมมือสนับสนุน ดังนี้

2.2.1 ร่วมมือกับบุคลากรจากองค์กรร่วมผลิตในการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและ บูรณาการกับการทำงาน เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะของนักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

2.2.2 ร่วมมือกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิตออกแบบระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ที่เน้นการลงมือ ปฏิบัติ มีการสะท้อนความคิด/ทบทวนไตร่ตรอง เพื่อให้นักศึกษาสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้

2.2.3 มอบหมายให้คณาจารย์ทำหน้าที่ร่วมจัดการเรียนการสอนกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิต

2.2.4 พัฒนาศูนย์การเรียนรู้ในองค์กรร่วมผลิตให้มีทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ให้สอดคล้องกับปรัชญา วัตถุประสงค์ของหลักสูตร และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ตามแนวทางของกรอบ มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ

2.2.5 ร่วมมือกับบุคลากรในองค์กรร่วมผลิตเทียบเคียงผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษา กับผลลัพธ์ การเรียนรู้ ที่กำหนดในหลักสูตรอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาการปฏิบัติงาน

2.2.6 เปิดโอกาสให้บุคลากรในองค์กรร่วมผลิตสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และสิ่งอำนวยความสะดวก ในสถาบันอุดมศึกษาตามความเหมาะสมและจำเป็น เช่น ข้อมูล ข่าวสาร วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในหลักสูตร เป็นต้น



2.2.7 อำนวยความสะดวกให้คณาจารย์ในการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงาน เช่น การกำหนดภาระงาน และการจัดสรรทรัพยากร เป็นต้น สำหรับการเดินทาง การติดต่อประสานงาน และจัดการเรียนการสอนในองค์กรร่วมผลิต

2.2.8 ติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องในระหว่างการปฏิบัติงานในองค์กรร่วมผลิตตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนด

2.2.9 ให้ข้อคิดเห็นที่มีประโยชน์ในการปรับปรุงเนื้อหาและวิธีการจัดการเรียนการสอนในองค์กรร่วมผลิต

2.2.10 อำนวยความสะดวกให้อาจารย์และบุคลากรในการพัฒนาการวิจัย

2.3 ให้ความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ด้านวิชาการ และมีการพัฒนาบุคลากรร่วมกันทั้งการแลกเปลี่ยนวิทยากรและการศึกษาวิจัย เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.4 ให้ความร่วมมือในการประชาสัมพันธ์หลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนแบบสหกิจศึกษาและบูรณาการกับการทำงานร่วมกัน

2.5 ให้ความร่วมมือด้านอื่น ๆ ตามที่ตกลงร่วมกันทั้งสองฝ่าย

ข้อ 3 การบังคับใช้

บันทึกความเข้าใจนี้มีอายุ 5 ปี นับตั้งแต่วันที่ได้ลงนาม ทั้งนี้ ทั้งสองฝ่ายอาจพิจารณาและตกลงปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไข เพื่อให้เกิดความเหมาะสมได้ โดยให้จัดทำเป็นบันทึกข้อตกลงความร่วมมือแนบท้ายบันทึกความเข้าใจนี้ และหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งประสงค์จะยกเลิกบันทึกความเข้าใจนี้ ก็สามารถทำได้ โดยแจ้งเป็นลายลักษณ์อักษรให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 30 วัน

บันทึกความเข้าใจนี้ ได้จัดทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความถูกต้องทุกประการ ทั้งสองฝ่ายได้อ่านและเข้าใจข้อความโดยละเอียดทั้งหมดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อต่อหน้าพยาน และต่างยึดถือไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงนาม ณ วันที่ 6 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2567



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาคริต ชาญชิตปรีชา)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
สถาบันอุดมศึกษา



(นายชินวร ตยางคนนท์)
นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดสกลนคร



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบูรณ์ ขาวไชโย)
รองอธิการบดี
พยาน



(นายชตริณย์ ดวงปรีชา)
เลขาธิการสมาคม
พยาน





(ศาสตราจารย์ ดร.ทศวรรษ สิตะวัน)

รองอธิการบดี

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ก้องภพ ช่ออมาตย์)

รองอธิการบดี

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัฐพล ฤทธิธรรม)

รองอธิการบดี

พยาน



(อาจารย์ ดร.อุบลศิลป์ โพธิ์พรม)

รองอธิการบดี

พยาน



(อาจารย์ ดร.พรเทพ เสถียรพเก้า)

รองอธิการบดี

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เรืองฤทธิ์ หาญมนตรี)

ผู้ช่วยอธิการบดีด้านวิชาการและการจัดการศึกษานอกที่ตั้ง

พยาน



(อาจารย์วุฒิพงษ์ พันธมนันท์)

ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพรัตน์ สิทธิวงศ์)

รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

พยาน


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรธรรณภา หาญมนตรี)
รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

พยาน



(อาจารย์เสริมวิช บุตรโยธี)

รองผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามารถ อัยกร)

คณบดีคณะวิทยาการจัดการ

พยาน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คึกดาเดช กุลากุล)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะวิทยาการจัดการ

พยาน





(อาจารย์จิระนันต์ เจริญรัตน์)
ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
พยาน



(อาจารย์รุจิรา จงคล้ายกลาง)
ประธานหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
พยาน



ภาคผนวก ซ

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างรายวิชากับสมรรถนะ

บัณฑิตราชภัฏ 17 สมรรถนะ + 2 จุดเน้นภูมิภาค

ตะวันออกเฉียงเหนือ

สมรรถนะบัณฑิตราชภัฏ 17 สมรรถนะ ได้แก่

1. ปฏิบัติงานครุอย่างมืออาชีพ
2. ภาวะผู้นำและสัมพันธ์ชุมชน
3. บริหารจัดการชั้นเรียน
4. ทำงานเป็นทีม
5. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
6. สื่อสารอย่างมีกลยุทธ์
7. บุคลิกภาพความเป็นครูและทัศนคติในการปรับตัว
8. จิตอาสา จิตสาธารณะ
9. ศิลปะการใช้สื่อ
10. อำนวยการเรียนรู้
11. วัดและประเมิน
12. ประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
13. ออกแบบและพัฒนาหลักสูตร
14. เป็นพลเมืองดี
15. บูรณาการศาสตร์สู่การสอน
16. นวัตกรรมทางการศึกษา
17. จิตวิญญาณความเป็นครู

2 จุดเน้นภูมิภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ

จุดเน้นภาคอีสาน : ด้านศิลปวัฒนธรรม

จุดเน้นภาคอีสาน : ด้านอาชีพที่สองตามสาขาวิชาเอก

ภาคผนวก ณ
ประกาศคณะวิทยาการจัดการ เรื่อง
นโยบายการวัดผลและประเมินผล
และนโยบายการอุทธรณ์และข้อร้องเรียนเกี่ยวกับ
การจัดการเรียนการสอน



ประกาศคณะกรรมการจัดการ
เรื่อง นโยบายการวัดผลและประเมินผล

ด้วยคณะกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร มีพันธกิจในการผลิตบัณฑิต
ด้านบริหารธุรกิจ บริหารรัฐกิจ และนิเทศศาสตร์ จัดการเพื่อเป็นกำลังคนสำคัญในการพัฒนาประเทศ

เพื่อให้การจัดการศึกษาของคณะกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เป็นไปด้วย
ความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่บัญญัติไว้ในมาตรา ๗ แห่งพระราชบัญญัติ
มหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และให้การวัดผลประเมินผลในการจัดการเรียนการสอนของคณะกรรมการ
จัดการ มีความถูกต้อง และเป็นธรรม ตามมาตรฐานการประกันคุณภาพการศึกษาเครือข่ายมหาวิทยาลัย
อาเซียน (AUN-QA) จึงประกาศนโยบายการวัดผลและประเมินผล ดังนี้

ข้อ ๑ การวัดผลและประเมินผลในรายวิชาต้องสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร

ข้อ ๒ การวัดผลและประเมินผลในรายวิชาต้องสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชาและ
วัตถุประสงค์ของรายวิชา

ข้อ ๓ การวัดผลและประเมินผลในรายวิชาต้องมีความหลากหลาย

ข้อ ๔ การวัดผลและประเมินผลการศึกษา (เกรด) ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏ
สกลนคร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๖๕ และให้ประเมินผลการศึกษาแบบอิงเกณฑ์
(Absolute grading) เท่านั้น

ข้อ ๕ การวัดผลและประเมินผลในรายวิชาควรมีการใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) หรือแนว
คำตอบ (Marking Schemes) มีการกำหนดช่วงเวลาและระยะเวลาการประเมิน (Timeline) และมีกฎระเบียบ
ในการวัดและประเมินผล (Regulation)

ข้อ ๖ การวัดผลและประเมินผลในรายวิชาต้องตรงกับผลลัพธ์การเรียนรู้และระดับของการวัดผล
ต้องไม่เกินกว่าระดับของผลลัพธ์การเรียนรู้

ข้อ ๗ การวัดผลและประเมินผลในรายวิชาที่มีหลายหมู่เรียนในภาคการศึกษาเดียวกันต้องวัดผลและ
ประเมินผลทุกหมู่เรียนโดยใช้วิธีการและเกณฑ์เดียวกัน

ข้อ ๘ การวัดผลและประเมินผลในรายวิชาที่มีนักศึกษาจากหลายหลักสูตรเรียนร่วมกันต้องวัดผล
และประเมินผลแยกกันตามผลลัพธ์การเรียนรู้ของแต่ละหลักสูตร

ข้อ ๙ การวัดผลและประเมินผลในรายวิชาที่มีนักศึกษาหลายชั้นปีเรียนร่วมกันต้องวัดผลและ
ประเมินผลแยกกันตามระดับชั้นปี

ข้อ ๑๐ อาจารย์ผู้สอนต้องป้อนกลับข้อมูลเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลแก่นักศึกษาให้เหมาะสม
แก่เวลาเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้

- ๒ -

ข้อ ๑๑ ให้ทุกหลักสูตรสื่อสารนโยบายการวัดผลและประเมินผลการเรียนนี้ไปยังผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น นักศึกษา อาจารย์ผู้สอน เจ้าหน้าที่

ข้อ ๑๒ ให้ใช้นโยบายการวัดผลและประเมินผลการเรียนนี้ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๗ เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๗

สมิทธิ์ อภัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามารถ อภัย)

คณบดีคณะวิทยาการจัดการ



ประกาศคณะกรรมการจัดการ
เรื่อง นโยบายการอุดหนุนและร้องเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน

ด้วยคณะกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร มีพันธกิจในการผลิตบัณฑิตด้านบริหารธุรกิจ บริหารรัฐกิจ และนิเทศศาสตร์ เพื่อเป็นกำลังคนสำคัญในการพัฒนาประเทศ

เพื่อให้การจัดการศึกษาของคณะกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่บัญญัติไว้ในมาตรา ๗ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ และให้การวัดประเมินผลในการจัดการเรียนการสอนของคณะกรรมการมีความถูกต้อง คงเส้นคงวา และเป็นธรรม ตามมาตรฐานการประกันคุณภาพการศึกษาเครือข่ายมหาวิทยาลัยอาเซียน (AUN-QA) จึงประกาศนโยบายการอุดหนุนและร้องเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

ข้อ ๑ ในกรณีที่นักศึกษามีข้อสงสัยเกี่ยวกับคะแนนการสอบกลางภาค คะแนนการสอบปลายภาค หรือคะแนนเก็บระหว่างภาค ให้นักศึกษาแจ้งความประสงค์ขอตรวจสอบคะแนนตามแบบฟอร์มที่กำหนดต่อประธานหลักสูตรโดยไม่ต้องติดต่อกับอาจารย์ผู้สอนโดยตรง

หากประธานหลักสูตรเป็นผู้สอนในรายวิชานั้นให้นักศึกษาแจ้งความประสงค์ขอตรวจสอบคะแนนต่อรองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ข้อ ๒ ให้ประธานหลักสูตรหรือรองคณบดีฝ่ายวิชาการ (แล้วแต่กรณี) ตรวจสอบคะแนน ความเหมาะสมของการให้คะแนน และแจ้งผลการตรวจสอบให้อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาทราบภายใน ๑๔ วัน นับจากวันที่นักศึกษายื่นความประสงค์ขอตรวจสอบคะแนน

หากผลการตรวจสอบคะแนนไม่เป็นที่พอใจของนักศึกษา นักศึกษามีสิทธิ์ที่จะยื่นอุทธรณ์ผลการศึกษา (เกรด) ได้

ข้อ ๓ ในกรณีที่นักศึกษามีข้อสงสัยเกี่ยวกับผลการศึกษา (เกรด) นักศึกษาสามารถยื่นอุทธรณ์ผลการศึกษา ตามแบบฟอร์มที่กำหนดต่อคณบดีโดยไม่ต้องติดต่อกับอาจารย์ผู้สอนโดยตรงได้ภาคเรียนละ ๑ ครั้งต่อรายวิชา ภายใน ๓๐ วัน นับจากวันประกาศผลการศึกษาในระบบของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๔ ให้คณบดีตั้งคณะกรรมการจำนวนไม่น้อยกว่า ๓ คน เป็นคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ ประกอบด้วย รองคณบดี ๑ คน เป็นประธานกรรมการ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย ๒ คนเป็นกรรมการ โดยกรรมการต้องไม่เป็นผู้สอนในรายวิชาที่นักศึกษาอุทธรณ์ผลการศึกษา

ข้อ ๕ ให้อาจารย์ผู้สอนชี้แจงผลการศึกษาของผู้ร้องต่อคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ และให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์พิจารณาให้เสร็จสิ้นภายใน ๑๔ วัน นับจากวันยื่นอุทธรณ์ เมื่อได้ผลการอุทธรณ์แล้วให้ประธานกรรมการรายงานต่อคณบดีโดยเร็ว

ข้อ ๖ หากคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์มีมติให้ปรับแก้ผลการศึกษา ให้คณบดีแจ้งมหาวิทยาลัยเพื่อขอปรับแก้ผลการศึกษาในระบบให้นักศึกษาทราบ กรณีคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์มีมติไม่ปรับแก้ผลการศึกษาให้คณบดีแจ้งนักศึกษาทราบภายใน ๗ วันนับจากวันที่คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์รายงานผลการอุทธรณ์ต่อคณบดี

- ๒ -

ข้อ ๗ ในกรณีที่นักศึกษามีข้อร้องเรียนอื่นเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาหรือหลักสูตร นักศึกษาสามารถร้องเรียนต่อประธานหลักสูตร

ข้อ ๘ ให้ประธานหลักสูตรพิจารณาข้อร้องเรียนและดำเนินการป้องกันหรือแก้ไขโดยเร็ว หากข้อร้องเรียนใดหลักสูตรไม่สามารถดำเนินการได้ให้รายงานต่อประธานสาขาวิชาเพื่อแจ้งคณบดีทราบต่อไป กรณีประธานหลักสูตรไม่สามารถดำเนินการได้ นักศึกษามีสิทธิ์ร้องเรียนต่อคณบดีได้

ข้อ ๙ ให้ทุกหลักสูตรสื่อสารนโยบายการอุทธรณ์และร้องเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนนี้ไปยังผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น นักศึกษา อาจารย์ผู้สอน เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน

ข้อ ๑๐ ให้ใช้นโยบายการอุทธรณ์และร้องเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนนี้ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๗ เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๗

สาธิต อ้วน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต อ้วน)

คณบดีคณะวิทยาการจัดการ

ภาคผนวก ญ
การจำแนกผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)
ตาม Bloom's Taxonomy เพื่อกำหนดรายวิชา

PLOs	Knowledge	Skills		Attitude		Courses
		Generic	Specific	Ethics	Character	
PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้	K1.1 ความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษในบริบทของธุรกิจ K1.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักการตลาด K1.3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการวางแผนและจัดทำกลยุทธ์การตลาด K1.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านบริหารธุรกิจและการจัดการองค์กร K1.5 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการบริหารทรัพยากรมนุษย์ K1.6 หลักการใช้งานคลาวด์ K1.7 ความรู้ในการใช้โปรแกรมประยุกต์ K1.8 ความรู้เบื้องต้นและวิเคราะห์รายการค้ารายการในสมุดรายวันสมุดบัญชีแยกประเภทและทำบทดลอง	S1.1 วิเคราะห์สังเคราะห์ สรุปข้อมูล S1.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูล S1.3 ใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัส S1.4 จัดการข้อมูลบนคลาวด์	S1.5 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติในเชิงธุรกิจ S1.6 เลือกใช้สถิติที่เหมาะสมกับการวิจัย S1.7 สร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลและหาคุณภาพของเครื่องมือ S1.8 ใช้โปรแกรมประยุกต์ S1.9 วิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชีเพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจ S1.10 วิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงิน S1.11 วางแผนและจัดทำงบการเงิน	E1.1 ใช้โปรแกรมประยุกต์ที่มีลิขสิทธิ์ E1.2 มีจรรยาบรรณในการทำวิจัย E1.3 ความซื่อสัตย์ ความเป็นมิตร E1.4 วุฒิภาวะทางอารมณ์ E1.5 มีจริยธรรมต่อสังคมและองค์กร E1.6 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม	C1.1 มีบุคลิกภาพการเป็นนักจัดการธุรกิจดิจิทัล C1.2 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม C1.3 ปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว C1.4 กรอบความคิดแบบพัฒนาตนเอง C1.5 เติบโต (Growth Mindset) C1.5 ความรอบคอบและมั่นใจในตนเอง	ภาษาอังกฤษธุรกิจ (แกน K1.1, S1.2, E1.5, C1.2) หลักการตลาด (แกน K1.2, K1.3, S1.1, S1.2, S1.15, E1.3, E1.4, C1.1, C1.2, C1.3) องค์การและพฤติกรรมองค์กร (K1.4, K1.5, S1.2, E1.5, E1.6, C1.3) ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (แกน K1.6, K1.7, S1.2, S1.3, S1.4, S1.8, E1.1, E1.6, C1.3) หลักการบัญชี (แกน K1.8, K1.9, K1.10, S1.1, S1.9, S1.11, E1.3, E1.4, C1.2, C1.3) บัญชีเพื่อการจัดการ (แกน K1.11, K1.12, S1.1, S1.2, S1.9, S1.10, S1.11, E1.3, E1.4, C1.3, C1.5) เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ (แกน K1.13, S1.1, S1.2, S1.14, S1.15, E1.3, E1.4, E1.6, C1.3, C1.4) กฎหมายธุรกิจ (แกน K1.14, S1.1, S1.2, E1.3, E1.5, C1.2, C1.5) สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย (แกน K1.15, K1.16, S1.5, S1.6, S1.7, E1.1, E1.2) การเงินและภาษีอากรธุรกิจ (แกน K1.17, K1.18, S1.1, S1.2, S1.11, S1.12, S1.13, E1.3, E1.4, C1.3)

PLOs	Knowledge	Skills		Attitude		Courses
		Generic	Specific	Ethics	Character	
	K1.9 ความรู้ในการจัดทำกระดาษทำการ งบผลดำเนินงานและงบฐานะการเงิน การปรับปรุงและปิดบัญชี K1.10 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรายการบันทึกบัญชีขั้นต้น การจัดทำงบการเงินเกี่ยวกับกิจการให้บริการและกิจการซื้อมาขายไป K1.11 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการบัญชีต้นทุนและอัตราส่วนทางการเงิน K1.12 ความรู้ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชีเพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจ K1.13 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ที่นำไปประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ		S1.12 วางแผนทางการเงินและภาษีอากรธุรกิจ S1.13 วิเคราะห์ความเสี่ยงทางการเงิน S1.14 วิเคราะห์หลักการและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ S1.15 พยากรณ์แนวโน้ม			

PLOs	Knowledge	Skills		Attitude		Courses
		Generic	Specific	Ethics	Character	
	K1.14 ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายในการดำเนินธุรกิจ K1.15 เข้าใจแนวคิดพื้นฐานของสถิติและข้อมูล K1.16 การวิเคราะห์และออกแบบ เลือกใช้สถิติที่เหมาะสมกับการวิจัย K1.17 ความรู้พื้นฐานทางการเงิน K1.18 ความรู้พื้นฐานทางด้านภาษีอากรธุรกิจ					
PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจเพื่อใช้ประกอบการทำงานได้	K2.1 หลักการเบื้องต้นการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ K2.2 หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบทางธุรกิจ K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยีดิจิทัล	S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการสืบค้นข้อมูล S2.2 วิเคราะห์สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S2.3 ใช้สื่อสังคมออนไลน์	S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์	E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม	C2.1 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม	การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล (เอกบังคับ K2.4, S2.2) สำนักงานดิจิทัล (เอกบังคับ K2.3, K2.8, S2.4) อินโฟกราฟิก (เอกบังคับ K2.10) คณิตศาสตร์เชื่อมโยง (เอกบังคับ K2.3, S2.2, S2.4) การออกแบบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์ (เอกบังคับ K2.3, S2.1, S2.2) การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ (เอกบังคับ K2.5, K2.11, S2.3, S2.4)

PLOs	Knowledge	Skills		Attitude		Courses
		Generic	Specific	Ethics	Character	
	K2.4 หลักการเขียนโปรแกรม K2.5 การทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ K2.6 ระบุภัยคุกคามและวิเคราะห์ความเสี่ยงที่เกิดจากภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ K2.7 ระบุและยกตัวอย่างมาตรฐานการป้องกัน และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความปลอดภัยในธุรกิจดิจิทัล K2.8 ความรู้เกี่ยวกับปัญหาประติษฐ์ K2.9 โครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจอัจฉริยะ (BI) K2.10 กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล หลักการถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ					การจัดการฐานข้อมูล (เอกบังคับ K2.2, K2.3, S2.2, C2.1) ขั้นตอนวิธี (เอกบังคับ S2.2) ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์ (เอกบังคับ S2.2) กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์ (เอกบังคับ K2.5, K2.11, K2.13, S2.3, E2.1) การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ (เอกบังคับ K2.6, K2.7, S2.1, S2.2, E2.1, C2.1) คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน (เอกบังคับ K2.3) นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล (เอกเลือก K2.3, S2.1, S2.3, S2.4) การจัดการข้อมูลด้วยสเปรดชีต (เอกเลือก K2.3, S2.2) การออกแบบสื่อดิจิทัล (เอกเลือก K2.10) การจัดการคอนเทนต์ดิจิทัล (เอกเลือก K2.11, S2.4) กราฟิกและแอนิเมชัน (เอกเลือก S2.2, S2.4) การใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานธุรกิจ (เอกเลือก K2.8, S2.4, E2.1, C2.1) การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (เอกเลือก K2.2, S2.1, S2.2) หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (เอกเลือก K2.1, K2.8) การตลาดดิจิทัล (เอกเลือก K2.5, K2.11, S2.3, E2.1) การวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจ (เอกเลือก K2.2, S2.1, S2.2) เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร (เอกเลือก K2.3)

PLOs	Knowledge	Skills		Attitude		Courses
		Generic	Specific	Ethics	Character	
	การติดต่อ การสร้างกราฟิก K2.11 หลักการวางแผนและพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ K2.12 ความรู้เกี่ยวกับสินค้าดิจิทัลและช่องทางการส่งงานขายออนไลน์ K2.13 แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตที่ประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ					การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ (เอกเลือก K2.1, K2.4, K2.8) แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล (เอกเลือก K2.13, E2.1) เทคโนโลยีมีลติมีเดีย (เอกเลือก S2.2, S2.4) การจัดการเอกสาร (เอกเลือก K2.3) การสร้างรายได้จากเมตาเวิร์ส (เอกเลือก S2.2, S2.4) การสร้างรายได้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (เอกเลือก S2.2, S2.4) การขายสินค้าดิจิทัลออนไลน์ (เอกเลือก K2.8, K2.12, S2.1, S2.4, E2.1) พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (เอกเลือก K2.1, K2.5, K2.12, K2.13, S2.2, S2.4, E2.1, C2.1) ธุรกิจอัจฉริยะ (เอกเลือก K2.9, S2.1, S2.2, E2.1, C2.1) การวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย (เอกเลือก K2.2, K2.5, K2.13, S2.2, S2.3, C2.1, E2.1) โลจิสติกส์สำหรับผู้ประกอบการออนไลน์ (เอกเลือก K2.3, S2.2) การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์ (เอกเลือก K2.3, S2.2) เทคโนโลยีบล็อกเชน (เอกเลือก K2.3, K2.6, K2.7, K2.13, S2.1, S2.2) อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง (เอกเลือก K2.13) ธุรกิจอีสปอร์ตและการจัดการแข่งขัน (เอกเลือก K2.2, K2.13, S2.2, S2.3, E2.1, C2.1)

PLOs	Knowledge	Skills		Attitude		Courses
		Generic	Specific	Ethics	Character	
						สัมมนาทางคอมพิวเตอร์ (เอกเลือก K2.3, K2.13, S2.1, S2.2, C2.1)
PLO 3 ปฏิบัติการ ออกแบบระบบ ธุรกิจโดยการ ประยุกต์ใช้ เครื่องมือและ ซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการ จัดการธุรกิจได้	K3.1 ความรู้ในการ แก้ปัญหาทางธุรกิจด้วย การเขียนโปรแกรม K3.2 ความรู้ในการ ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจ ดิจิทัล K3.3 ความรู้ในการ พัฒนาโปรแกรมบน อุปกรณ์เคลื่อนที่ K3.4 ความรู้ในการใช้ อุปกรณ์สำหรับ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ K3.5 การประยุกต์ใช้ เครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์สำหรับ ธุรกิจดิจิทัล K3.6 การวิเคราะห์และ ออกแบบการนำเสนอ และการเล่าเรื่องด้วย ข้อมูลในธุรกิจ	S3.1 มีความคิด สร้างสรรค์ S3.2 ใช้งาน อินเทอร์เน็ต S3.3 ใช้โปรแกรม พิมพ์สัมผัส	S3.4 ใช้โปรแกรม สำเร็จรูป S3.5 เขียน โปรแกรม S3.6 ใช้เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ S3.7 ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล S3.8 วิเคราะห์ และออกแบบ โมเดลธุรกิจ S3.9 ใช้เครื่องมือ ในการใช้งาน เครือข่าย คอมพิวเตอร์	E3.1 ใช้เครื่องมือ สำหรับการ วิเคราะห์และ ออกแบบ ระบบงานทาง ธุรกิจและ ปัญญาประดิษฐ์ อย่างมีจริยธรรม E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ ที่ถูกลิขสิทธิ์	C3.1 มี ความสามารถใน การปรับตัวและ เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล (เอกบังคับ K3.1, S3.5) สำนักงานดิจิทัล (เอกบังคับ K3.2, S3.4, S3.6, E3.1, E3.2, C3.1) อินโฟกราฟิก (เอกบังคับ K3.2, K3.5, S3.4, S3.6, E3.2) คณิตศาสตร์เชื่อมโยง (เอกบังคับ K3.2, S3.2, S3.7) การออกแบบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์ (เอกบังคับ K3.2, S3.4) การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ (เอกบังคับ S3.1, S3.6, E3.2) การจัดการฐานข้อมูล (เอกบังคับ K3.2, S3.4) ขั้นตอนวิธี (เอกบังคับ K3.1, S3.2, S3.4) ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์ (เอกบังคับ S3.2, S3.4) กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์ (เอกบังคับ C3.1) คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน (เอกบังคับ K3.2) นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล (เอกเลือก K3.2, S3.2, S3.7) การจัดการข้อมูลด้วยสเปรดชีต (เอกเลือก K3.2, S3.2, S3.4) การออกแบบสื่อดิจิทัล (เอกเลือก K3.5, 3.7, K3.8, S3.1, S3.7, C3.1) การจัดการคอนเทนต์ดิจิทัล (เอกเลือก K3.5, K3.8, S3.1, S3.7, C3.1)

PLOs	Knowledge	Skills		Attitude		Courses
		Generic	Specific	Ethics	Character	
	K3.7 ความรู้ในการประยุกต์ใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล K3.8 ความรู้ในการผลิตสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป					กราฟิกและแอนิเมชัน (เอกเลือก K3.2, S3.2) การใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานธุรกิจ (เอกเลือก E3.1, E3.2, C3.1) การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (เอกเลือก K3.2, S3.4) หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (เอกเลือก S3.4, S3.6, E3.1, C3.1) การตลาดดิจิทัล (เอกเลือก K3.7, S3.2) การวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจ (เอกเลือก K3.2, S3.4) เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร (เอกเลือก K3.4, S3.2) การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ (เอกเลือก K3.1, K3.2, S3.4, S3.6, E3.1, C3.1) แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล (เอกเลือก K3.2, K3.5, S3.4, S3.6, E3.2) เทคโนโลยีมีเดีย (เอกเลือก K3.2, S3.2, S3.4) การจัดการเอกสาร (เอกเลือก K3.2, S3.3, S3.4) การสร้างรายได้จากเมตาเวิร์ส (เอกเลือก K3.2, S3.2, S3.4) การสร้างรายได้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (เอกเลือก K3.2, S3.2, S3.4) การขายสินค้าดิจิทัลออนไลน์ (เอกเลือก K3.5, S3.4, S3.6, E3.2)

PLOs	Knowledge	Skills		Attitude		Courses
		Generic	Specific	Ethics	Character	
						พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (เอกเลือก K3.2, S3.1, S3.2, S3.4) ธุรกิจอัจฉริยะ (เอกเลือก K3.2, K3.6, S3.1, S3.4, S3.7, E3.2, C3.1) การวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย (เอกเลือก K3.2, K3.6, K3.7, S3.4, S3.7, E3.2, C3.1) โลจิสติกส์สำหรับผู้ประกอบการออนไลน์ (เอกเลือก K3.2, S3.4) การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์ (เอกเลือก K3.5, S3.4, C3.1) เทคโนโลยีบล็อกเชน (เอกเลือก S3.2) อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง (เอกเลือก K3.4, S3.2) การสร้างเกมด้วยเกมเอนจิน (เอกเลือก K3.8, S3.1, S3.4) ธุรกิจอีสปอร์ตและการจัดการแข่งขัน (เอกเลือก K3.2, K3.8, S3.1, S3.4, S3.7, S3.8, E3.2, C3.1) สัมมนาทางคอมพิวเตอร์ (เอกเลือก K3.2, S3.8)
PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตามด้วยการยอมรับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ	K4.1 ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คอมพิวเตอร์ และปัญญาประดิษฐ์	S4.1 การเคารพกฎหมาย	S4.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ตามจริยธรรมและกรอบกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล	E4.1 คำนึงถึงการทำธุรกิจได้อย่างถูกต้องตามจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล	C4.1 มีลักษณะความเป็นผู้นำและเป็นแบบอย่างที่ดี	การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ (เอกบังคับ K4.1, K4.2, S4.1, S4.2, E4.1, C4.1) โครงงานคอมพิวเตอร์ 1 (ฝึกฯ K4.1, K4.2, E4.1) โครงงานคอมพิวเตอร์ 2 (ฝึกฯ S4.2, C4.1) เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ฝึกฯ E4.1, C4.1)

PLOs	Knowledge	Skills		Attitude		Courses
		Generic	Specific	Ethics	Character	
ธุรกิจดิจิทัลที่ ถูกต้อง	K4.2 ความรู้ด้าน กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ ธุรกิจดิจิทัล					สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ฝึกฯ S4.1, S4.2, E4.1, C4.1)
PLO 5 ปฏิบัติตน ในการทำงานเป็น ทีมและมี บุคลิกภาพในการ ทำงานร่วมกัน	K5.1 ความรู้ในการ สื่อสารและทำงานเป็น ทีม	S5.1 ทักษะการ ประสานงานกับ ชุมชนและองค์กร	S5.2 ทักษะการ ทำงานร่วมกับ ชุมชนและองค์กร	E5.1 ยอมรับและ เคารพความ คิดเห็นของผู้อื่น E5.2 ปฏิบัติตาม หน้าที่ส่วนบุคคล และมีจิตสำนึก ทางสังคม	C5.1 มีลักษณะ ความเป็นผู้นำและ ทำงานร่วมกับ ชุมชนและองค์กร	คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน (เอกบังคับ K5.1, S5.1, S5.2, E5.1, C5.1) สัมมนาทางคอมพิวเตอร์ (เอกเลือก K5.1, E5.1) โครงงานคอมพิวเตอร์ 1 (ฝึกฯ E5.2) โครงงานคอมพิวเตอร์ 2 (ฝึกฯ K5.1, S5.1, S5.2, C5.1) เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ฝึกฯ K5.1, S5.1, E5.1, C5.1) สหกิจศึกษาวิชาชีพคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ฝึกฯ K5.1, S5.1, S5.2, E5.1, E5.2, C5.1)

ภาคผนวก ก
การออกแบบคำอธิบายรายวิชา
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา CLO

วิชาแกน

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
41551701 ภาษาอังกฤษธุรกิจ Business English 3(3-0-6)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K1.1 ความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษในบริบทของธุรกิจ S1.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูล E1.5 มีจริยธรรมต่อสังคมและองค์กร C1.2 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษในบริบทของธุรกิจ โดยมีเนื้อหาที่ครอบคลุมหลายด้าน เช่น การเขียนอีเมลทางการ การจัดทำรายงาน การนำเสนอผลงาน และการสื่อสารในที่ทำงาน เน้นการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด และการอ่านในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ Basic knowledge of using English in a business context, covering various areas such as writing formal emails, preparing reports, delivering presentations, and workplace communication. The focus is on developing listening, speaking, and reading skills related to business topics.	CLO 1 อธิบายความรู้พื้นฐานการใช้ภาษาอังกฤษได้ CLO 2 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจด้วยภาษาอังกฤษได้
43541101 หลักการตลาด Principles of Marketing 3(3-0-6)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K1.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักการตลาด K1.3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกรวางแผนและจัดทำกลยุทธ์การตลาด S1.1 วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปข้อมูล S1.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูล S1.15 พยากรณ์แนวโน้ม E1.3 ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ E1.4 วุฒิภาวะทางอารมณ์ เคารพกฎระเบียบ C1.1 มีบุคลิกภาพการเป็นนักจัดการธุรกิจดิจิทัล C1.2 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม C1.3 ปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ความหมายและความสำคัญของการตลาดในฐานะเป็นกิจกรรมหลักทางธุรกิจ อย่างหนึ่งโดยกล่าวถึงแนวทางการศึกษา แนวความคิดและปรัชญาทางการตลาด ระบบการตลาดและสิ่งแวดล้อม การตลาดเป้าหมาย พฤติกรรมผู้บริโภค ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประสมการตลาด และองค์การทางการตลาด The meaning and importance of marketing as a key business activity, encompassing the study approach, marketing concepts and philosophies, the marketing system and environment, target marketing, consumer behavior, understanding of the marketing mix, and marketing organizations.	CLO 1 บอกความหมายและความสำคัญของการตลาด ในฐานะเป็นกิจกรรมหลักทางธุรกิจ CLO 2 อธิบายความรู้ทางการตลาด ระบบการตลาดและสิ่งแวดล้อม การตลาดเป้าหมาย พฤติกรรมผู้บริโภค ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประสมการตลาด และองค์การทางการตลาด

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43631103 องค์การและพฤติกรรม องค์การ Organization and Organizational Behavior 3(3-0-6)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K1.4 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านบริหารธุรกิจและการจัดการองค์กร K1.5 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการบริหารทรัพยากรมนุษย์ S1.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูล E1.5 มีจริยธรรมต่อสังคมและองค์กร E1.6 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C1.3 ปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ทฤษฎีโครงสร้างขององค์การ และพฤติกรรมองค์การ ประเภทองค์การและการจัดองค์การ การบริหารทรัพยากรมนุษย์ด้านการจัดคนเข้าทำงาน การสั่งการ การจูงใจ ภาวะผู้นำ พฤติกรรมกลุ่ม เครื่องมือและเทคนิคการบริหารจัดการองค์การธุรกิจ การควบคุมการปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมาย และนโยบายที่ตั้งไว้ Theories of organizational structure and organizational behavior; types of organizations and organizational design; human resource management in recruitment and selection; directing, motivation, and leadership; group behavior; managerial tools and techniques for business organization management; and controlling organizational operations to achieve predetermined goals and policies.	CLO 1 ปฏิบัติงานในองค์การด้วยเทคโนโลยีและเทคโนโลยีดิจิทัลในองค์การได้ CLO 2 อธิบายการใช้กลยุทธ์เทคนิคเพื่อพัฒนาองค์การให้ มีจริยธรรมและมีการบริหารได้
43501101 ทักษะการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล Digital Literacy 3(2-2-5)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K1.6 หลักการใช้งานคลาวด์ K1.7 ความรู้ในการใช้โปรแกรมประยุกต์ S1.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูล S1.3 ใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัส S1.4 จัดการข้อมูลบนคลาวด์ S1.8 ใช้โปรแกรมประยุกต์ E1.1 ใช้โปรแกรมประยุกต์ที่มีลิขสิทธิ์ E1.6 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C1.3 ปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	หลักการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งรวมถึงการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ ตารางคำนวณ และโปรแกรมนำเสนอ ตลอดจนความรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ และแนวปฏิบัติเพื่อความปลอดภัยทางดิจิทัล Principles of computer and internet usage, including the use of word processing, spreadsheet, and presentation software, as well as knowledge of online collaboration and digital security practices.	CLO 1 อธิบายการใช้งานซอฟต์แวร์สำเร็จรูปและการจัดการข้อมูลบนคลาวด์และใช้ซอฟต์แวร์ประมวลผลคำซอฟต์แวร์ตารางคำนวณและซอฟต์แวร์การนำเสนอ ได้อย่างถูกต้อง

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43521109 หลักการบัญชี Principles of Accounting 3(2-2-5)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K1.8 ความรู้เบื้องต้นและวิเคราะห์รายการค้ารายการในสมุดรายวัน สมุดบัญชีแยกประเภท และทำงบทดลอง K1.9 ความรู้ในการจัดทำกระดาษทำการ งบผลดำเนินงานและงบฐานะการเงิน การปรับปรุงและปิดบัญชี K1.10 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรายการบันทึกบัญชีขั้นต้น การจัดทำงบการเงินเกี่ยวกับกิจการให้บริการและกิจการซื้อขายไป S1.1 วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปข้อมูล S1.9 วิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชีเพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจ S1.11 วางแผนและจัดทำงบการเงิน E1.3 ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ E1.4 วุฒิภาวะทางอารมณ์ เคารพกฎระเบียบ C1.2 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม C1.3 ปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ข้อสมมติฐานทางบัญชี ความแตกต่างในหน้าที่ระหว่างพนักงานบัญชีและผู้ทำบัญชี หลักการบัญชีคู่ เอกสารประกอบการบันทึกบัญชี การบันทึกรายการในสมุดรายวันขั้นต้น สมุดบัญชีแยกประเภท จัดทำงบทดลอง การปรับปรุงและปิดบัญชี การทำงานการเงินของกิจการ ให้บริการและกิจการซื้อขายไป Accounting assumptions differences in the duties of an accountant and a bookkeeper, principles of double-entry accounting, supporting documents for recording accounts, recording entries in the primary journal, general ledgers, preparing trial balances, adjusting and closing accounts preparing financial statements for service businesses and trading businesses.	CLO 1 อธิบายความรู้สมมติฐานทางบัญชี เพื่อนำไปประยุกต์ใช้เอกสารการบันทึกบัญชี การบันทึกรายการในสมุดรายวันขั้นต้น สมุดบัญชีแยกประเภท จัดทำงบทดลอง การปรับปรุงและปิดบัญชี CLO 2 อธิบายความรู้การบันทึกรายการค้าสำหรับกิจการซื้อขายไป
43522306 การบัญชีเพื่อการจัดการ Managerial Accounting 3(3-0-6)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง	K1.11 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการบัญชีต้นทุนและอัตราส่วนทางการเงิน K1.12 ความรู้ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชีเพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจ S1.1 วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปข้อมูล S1.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูล S1.9 วิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชีเพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจ S1.10 วิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงิน S1.11 วางแผนและจัดทำงบการเงิน E1.3 ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ	การพัฒนาและวิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชี เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการควบคุม และการตัดสินใจ โดยศึกษาเกี่ยวกับการบัญชีต้นทุนรวม และการบัญชีต้นทุนผันแปร การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณต้นทุน ปริมาณกำไร การวิเคราะห์ต้นทุนภาณี โครงการลงทุน การวิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงิน และข้อจำกัดของข้อมูลต่างๆ การจัดทำงบประมาณ งบแสดงการเปลี่ยนแปลงทางการเงิน และงบกระแสเงินสด The development and analysis of accounting data are crucial for planning, control, and decision-making. This encompasses the	CLO 1 อธิบายความรู้การพัฒนาและวิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชี เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการควบคุม และการตัดสินใจทางธุรกิจ CLO 2 อธิบายการจัดทำงบประมาณ งบแสดงการเปลี่ยนแปลงทางการเงิน และงบกระแสเงินสด

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	E1.4 วุฒิภาวะทางอารมณ์ เคารพกฎระเบียบ C1.3 ปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว C1.5 ความรอบคอบและมั่นใจในตนเอง	examination of full-cost and variable-cost accounting, cost-volume-profit analysis, tax cost analysis, investment project analysis, financial ratio analysis, as well as understanding the limitations of various data. Additionally, it includes budgeting, the financial statement of changes, and cash flow statements.	
43592204 เศรษฐศาสตร์สำหรับ บริหารธุรกิจ Economics for Business Administration 3(3-0-6)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K1.13 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ที่นำไปประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ S1.1 วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปข้อมูล S1.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูล S1.14 วิเคราะห์หลักการและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ S1.15 พยากรณ์แนวโน้ม E1.3 ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ E1.4 วุฒิภาวะทางอารมณ์ เคารพกฎระเบียบ E1.6 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C1.3 ปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว C1.4 กรอบความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset)	หลักและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ที่นำไปประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจได้แก่ การวิเคราะห์ อุปสงค์และอุปทาน การวิเคราะห์การผลิตและต้นทุนการผลิต การวิเคราะห์ลักษณะตลาดและการกำหนดราคาสำหรับตลาดต่าง ๆ การวิเคราะห์ระบบเศรษฐกิจรายได้ประชาชาติ นโยบายเศรษฐกิจมหภาค เศรษฐกิจไทย การรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจและกรณีศึกษาต่าง ๆ ทางด้านเศรษฐกิจ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ Principles and economic theories are fundamental in business applications, encompassing demand and supply analysis, production and cost considerations, market structures, and pricing strategies across different markets. This also include the examination of national income, economic systems, macroeconomic policies, the Thai economy, economic integration, and diverse case studies related to business economics.	CLO 1 อธิบายความหมายหลักการและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ที่นำไปประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ CLO 2 อธิบายความรู้หลักการวิเคราะห์อุปสงค์และอุปทานการผลิตและต้นทุนการผลิต CLO 3 อธิบายความรู้หลักการวิเคราะห์ลักษณะตลาดและการกำหนดราคาสำหรับตลาดต่าง ๆ CLO 4 อธิบายความรู้หลักการวิเคราะห์ระบบเศรษฐกิจรายได้ประชาชาตินโยบายเศรษฐกิจมหภาค เศรษฐกิจไทย การรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจ
42562101 กฎหมายธุรกิจ Business Laws 3(3-0-6)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้	K1.14 ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายในการดำเนินธุรกิจ S1.1 วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปข้อมูล S1.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูล	ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ หลักการและข้อกำหนดทางกฎหมายที่ส่งผลต่อการดำเนินงานธุรกิจ รวมถึงวิธีการปฏิบัติตามกฎหมายและการ	CLO 1 อธิบายความรู้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	E1.3 ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ E1.5 มีจริยธรรมต่อสังคมและองค์กร C1.2 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม C1.5 ความรอบคอบและมั่นใจในตนเอง	จัดการความเสี่ยงทางกฎหมาย และกฎหมายที่สำคัญในชีวิตประจำวัน บุคคล นิติบุคคล สิทธิ บุคคลสิทธิ ทรัพย์สินสิทธิ Knowledge of laws related to business operations, including principles and legal requirements that affect business activities, methods for complying with the law, and managing legal risks. It also covers important laws in daily life for individuals and legal entities, as well as rights related to personal and property rights.	CLO 2 อธิบายความรู้และปฏิบัติตามกฎหมายที่สำคัญในการดำเนินธุรกิจได้อย่างถูกต้อง
43562601 สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย Statistics for Business and Research 3(2-2-5)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K1.15 เข้าใจแนวคิดพื้นฐานของสถิติและข้อมูล K1.16 การวิเคราะห์และออกแบบ เลือกใช้สถิติที่เหมาะสมกับการวิจัย S1.5 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติในเชิงธุรกิจ S1.6 เลือกใช้สถิติที่เหมาะสมกับการวิจัย S1.7 สร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลและหาคุณภาพของเครื่องมือ E1.1 ใช้โปรแกรมประยุกต์ที่มีลิขสิทธิ์ E1.2 มีจรรยาบรรณในการทำวิจัย	ความหมายและประโยชน์ของสถิติ หลักการเบื้องต้นทางสถิติกับการวิจัยทางธุรกิจ เทคนิคการสุ่มตัวอย่าง วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัย การแจกแจงความถี่ การหาค่าวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง (ค่าเฉลี่ย ค่ามัธยฐาน ค่าฐานนิยม) การวัดการกระจาย (พิสัย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความแปรปรวน) สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ตัวแปรสุ่มและการแจกแจงความน่าจะเป็นของตัวแปรสุ่ม หลักการทดสอบสมมุติฐาน การทดสอบสมมุติฐานสำหรับประชากรหนึ่งกลุ่ม การทดสอบสำหรับประชากรสองกลุ่ม การวิเคราะห์ความแปรปรวน การทดสอบไคสแควร์ การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ และการวิเคราะห์สมการถดถอย เทคนิคการเลือกสถิติสำหรับการวิจัย โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิเคราะห์ทางสถิติ The meaning and benefits of statistics, fundamental statistical principles in business research, sampling techniques, data collection methods, data analysis for research, frequency	CLO 1 อธิบายเกี่ยวกับข้อมูลและสถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัยสถิติเชิงพรรณนาและอนุมานได้ CLO 2 อธิบายความรู้เพื่อการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาและอนุมานในธุรกิจได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
			distributions, measures of central tendency (mean, median, mode), measures of dispersion (range, standard deviation), statistical methods for assessing the reliability and validity of research instruments, random variables and probability distributions, principles of hypothesis testing, chi-square tests, correlation analysis, regression analysis, techniques for selecting appropriate statistical methods for research, and the use of statistical software for data analysis.	
43532205 การเงินและภาษีอากร ธุรกิจ Business Financial and Taxation 3(3-0-6)	☒ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K1.17 ความรู้พื้นฐานทางการเงิน K1.18 ความรู้พื้นฐานทางด้านภาษีอากร ธุรกิจ S1.1 วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปรายข้อมูล S1.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดการข้อมูล S1.11 วางแผนและจัดทำงบการเงิน S1.12 วางแผนทางการเงินและภาษีอากร ธุรกิจ S1.13 วิเคราะห์ความเสี่ยงทางการเงิน E1.3 ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ E1.4 วุฒิภาวะทางอารมณ์ เคารพกฎระเบียบ C1.3 ปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่าง รวดเร็ว	ความสำคัญของการเงินและภาษีอากรสำหรับ ผู้ประกอบการรายใหม่ แนวคิดด้านการเงินและภาษีอากร การวางแผนเพื่อความเหมาะสมทางธุรกิจ แนวความคิดด้าน การเงิน การวางแผนทางการเงิน การพยากรณ์ทางการเงิน การระดมทุน ความสำคัญของการบริหารความเสี่ยงทาง การเงิน และการคำนวณภาษีที่ต้อง The importance of finance and taxation for new entrepreneurs: financial and taxation concepts, planning for business suitability, financial strategies, financial planning, financial forecasting, fundraising, the importance of financial risk management, and accurate tax calculation.	CLO 1 อธิบายความหมาย ความสำคัญของการเงินและ ภาษีอากรที่เหมาะสม สำหรับการเงินสำหรับ ผู้ประกอบการ CLO 2 อธิบายความรู้ แนวคิดด้านการเงินและภาษี อากร เพื่อความสอดคล้อง กับการวางแผนธุรกิจ CLO 3 อธิบายความรู้การ วางแผนการเงินและภาษี อากรเพื่อสร้างการพยากรณ์ ทางการเงินและบริหารความ เสี่ยงทางการเงิน

วิชาเอกบังคับ

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43631204 การคิดเชิงวิเคราะห์และ ตรรกะดิจิทัล Analytical and Digital Logic Thinking 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.4 หลักการเขียนโปรแกรม S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล K3.1 ความรู้ในการแก้ปัญหาทางธุรกิจ ด้วยการเขียนโปรแกรม S3.5 เขียนโปรแกรม	ความรู้เกี่ยวกับหลักการคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะ ดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาอัลกอริทึม การออกแบบและแสดง ขั้นตอนการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การ เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น การประยุกต์ใช้แนวคิด ตรรกะทางดิจิทัลในการประมวลผลข้อมูล และปฏิบัติการ สร้างโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาทางธุรกิจเบื้องต้นอย่างมี ประสิทธิภาพ Knowledge of analytical thinking and digital logic principles, including algorithm development, problem-solving design and representation using various tools (e.g., flowcharts and pseudocode) for basic computer programming. Application of digital logic concepts in data processing and practical implementation of programs to solve fundamental business problems effectively.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ เกี่ยวกับหลักการคิดเชิง วิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาอัลกอริทึม การออกแบบและแสดง ขั้นตอนการแก้ปัญหาด้วย เครื่องมือต่าง ๆ ได้ CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ โปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาทาง ธุรกิจเบื้องต้นได้
43631206 สำนักงานดิจิทัล Digital Office 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยี ดิจิทัล K2.8 ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป S3.6 ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ E3.1 ใช้เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์และ ออกแบบระบบงานทางธุรกิจและ ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์	ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและองค์ประกอบของสำนักงาน ดิจิทัล การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเทคโนโลยี ดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานในสำนักงาน การ จัดการการสื่อสารเอกสารในสำนักงานโดยใช้เทคโนโลยี คลาวด์และการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ การบริหาร จัดการโครงการด้วยเครื่องมือดิจิทัล การใช้ปัญญาประดิษฐ์ เบื้องต้นเพื่อยกระดับการทำงานให้ทันสมัยและมี ประสิทธิภาพ ฝึกปฏิบัติการเกี่ยวกับระบบอัตโนมัติของ สำนักงานดิจิทัล Knowledge of the concepts and components of a digital office. Application of off-the-shelf software and digital technologies to enhance	CLO 1 ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อ ปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพ การทำงานในสำนักงานได้ CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบ และจัดการระบบการทำงานใน สำนักงาน เพื่อการสื่อสาร การ ทำงานร่วมกัน และการบริหาร จัดการโครงการได้ CLO 3 ปฏิบัติการสร้างระบบ อัตโนมัติของสำนักงานดิจิทัล ได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 5 ปฏิบัติงานในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	office work efficiency. Management of document communication in the office using cloud technology and online collaboration. Project management with digital tools. Introduction to artificial intelligence to modernize and increase the effectiveness of work. Practical training on digital office automation systems.	
43631302 อินโฟกราฟิก Infographic Design 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตามด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติงานในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.10 กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัลหลักการถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อ การสร้างกราฟิก K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล K3.5 การประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป S3.6 ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์	ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและสร้างสรรค์อินโฟกราฟิกเพื่อการสื่อสารข้อมูลทางธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุมหลักการออกแบบกราฟิก การแปลงข้อมูลธุรกิจให้เป็นภาพที่เข้าใจง่าย การใช้ปัญญาประดิษฐ์และซอฟต์แวร์สร้างอินโฟกราฟิก พร้อมการฝึกปฏิบัติสร้างงานด้วยข้อมูลทางธุรกิจ Knowledge about designing and creating infographics for effective business information communication, covering graphic design principles, converting business data into easily understandable visuals, utilizing artificial intelligence and infographic creation software, along with hands-on practice in creating works using business data.	CLO 1 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบกราฟิกและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างอินโฟกราฟิกทางธุรกิจได้ CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาระบบการนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อการสื่อสารข้อมูลธุรกิจที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
43631403 คณิตศาสตร์เชื่อมโยง Mathematics Connection 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยีดิจิทัล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต	ความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่จำเป็นสำหรับการประยุกต์ใช้ในคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ตรรกศาสตร์และการคิดเชิงตรรกะ ซึ่งเป็นรากฐานของการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ทฤษฎีเซตและความสัมพันธ์และฟังก์ชัน สำหรับการจัดระเบียบและจัดการข้อมูล เมทริกซ์และการแก้ระบบสมการเชิงเส้น เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ รวมถึง	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในด้านตรรกศาสตร์ ทฤษฎีเซต เมทริกซ์ เพื่อวิเคราะห์และแก้ปัญหาเชิงระบบในบริบทของคอมพิวเตอร์ได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	S3.7 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	ภาคปฏิบัติ เรียนรู้ผ่านการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง Knowledge of essential mathematics for computer applications, including logic and logical thinking as the foundation for systematic problem-solving, set theory, relations, and functions for organizing and managing data, and matrices and solving systems of linear equations for quantitative data analysis and its application through hands-on practice using relevant tools and software.	CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องเพื่อประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในการจัดการและวิเคราะห์ข้อมูลได้
43632209 การออกแบบคำสั่ง ปัญญาประดิษฐ์ AI Prompt Lab 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.3 ทฤษฎีและหลักการการทำงานเทคโนโลยีดิจิทัล S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการสืบค้นข้อมูล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเทคนิคการออกแบบคำสั่ง (Prompt Engineering) เพื่อสื่อสารกับปัญญาประดิษฐ์อย่างมีประสิทธิภาพในบริบททางธุรกิจ การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูล และแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ การประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ปัญญาประดิษฐ์สมัยใหม่ในการเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทำงาน การออกแบบและการทดสอบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและสร้างนวัตกรรมให้กับองค์กร Knowledge of the principles and techniques of prompt engineering for effective communication with artificial intelligence in a business context. It emphasizes the application of AI for content creation, data analysis, and solving business problems. Students will learn to utilize modern AI tools and software to enhance work processes, as well as design and test AI prompts	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการออกแบบคำสั่ง AI เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูล และแก้ปัญหาทางธุรกิจได้ CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและทดสอบคำสั่ง AI โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและลดขั้นตอนในการดำเนินธุรกิจได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
			to gain a competitive edge and drive innovation within an organization.	
43632210 การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ Social Media Development 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.5 การทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ K2.11 หลักการวางแผนและพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ S2.3 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ S3.1 มีความคิดสร้างสรรค์ S3.6 ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์	ความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างและวางแผนเนื้อหา การวิเคราะห์ข้อมูลและตัวชี้วัดเพื่อวิเคราะห์ความสำเร็จ รวมถึงการเลือกใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ ฝึกปฏิบัติการสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง หรือสำหรับธุรกิจจำลอง เพื่อประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง Knowledge of social media, consumer behavior, content creation and planning, as well as data analysis and metrics for evaluating success. This also includes learning how to select and utilize different platforms effectively. Learners will gain hands-on experience by creating their own social media accounts or developing accounts for simulated businesses, with the aim of applying these skills in real-world situations.	CLO 1 ประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการขายออนไลน์ การทำการตลาดดิจิทัล และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงยอดขาย CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ ในการสร้างร้านค้าออนไลน์ และใช้แพลตฟอร์มการขายสินค้าออนไลน์ได้
43632307 การจัดการฐานข้อมูล Database Management 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง	K2.2 หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบทางธุรกิจ K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยีดิจิทัล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล C2.1 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมฐานข้อมูลเบื้องต้นแบบจำลองข้อมูลเชิงสัมพันธ์ การออกแบบฐานข้อมูล การนอัมไลซ์ข้อมูล ภาษาประมวลผลข้อมูล (SQL) แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับฐานข้อมูลขนาดใหญ่ และการประยุกต์ใช้งาน Knowledge of basic database architecture, Relational Database Model, Database Design, Normalization, SQL, basic concepts of Big Data and its application.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับระบบจัดการฐานข้อมูล CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบจัดการฐานข้อมูลได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน			
43632405 ขั้นตอนวิธี Algorithm 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K3.1 ความรู้ในการแก้ปัญหาทางธุรกิจด้วยการเขียนโปรแกรม S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพ และโครงสร้างข้อมูลของขั้นตอนวิธีสำหรับแก้ปัญหาทางธุรกิจที่ซับซ้อน รวมถึง การประยุกต์ใช้ขั้นตอนวิธีเพื่อพัฒนาระบบอัตโนมัติ และเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างแบบจำลองปัญญาประดิษฐ์เพื่อการจัดการธุรกิจด้วยซอฟต์แวร์สมัยใหม่ Knowledge of the principles of algorithm design, performance analysis, and data structures for solving complex business problems, including the application of algorithms to develop automated systems and as a crucial foundation for building artificial intelligence models for business management using modern software.	CLO 1 ออกแบบขั้นตอนวิธีและเลือกใช้โครงสร้างข้อมูลที่เหมาะสมเพื่อแก้ปัญหาและจัดการข้อมูลในระบบธุรกิจดิจิทัลได้ CLO 2 ปฏิบัติการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของขั้นตอนวิธีเพื่อเลือกใช้แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาระบบธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ที่มีส่วนประกอบของปัญญาประดิษฐ์ได้ CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ขั้นตอนวิธีในการเขียนโปรแกรมด้วยซอฟต์แวร์สมัยใหม่ เพื่อสร้างต้นแบบของระบบงานที่ช่วยในการตัดสินใจทางธุรกิจหรือระบบอัตโนมัติเบื้องต้นได้
43633115 ระเบียบวิธีวิจัยทาง คอมพิวเตอร์ Research Methodology in Computing 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้	S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการวิจัยเชิงระบบ เพื่อใช้กำหนดปัญหาและประเมินความเป็นไปได้ในการพัฒนานวัตกรรมทางธุรกิจ รวมถึง การประยุกต์ใช้เครื่องมือวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการออกแบบระบบธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และซอฟต์แวร์สมัยใหม่ Knowledge of systematic research processes for defining problems and evaluating the feasibility	CLO 1 ประยุกต์ใช้ปัญหาทางธุรกิจเพื่อกำหนดหัวข้อวิจัยที่นำไปสู่การออกแบบระบบโดยใช้เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ได้ CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบแผนการวิจัยและเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการ

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน		of business innovations, including the application of research and data analysis tools to support the design of business systems driven by artificial intelligence technology and modern software.	รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินความเป็นไปได้ของการประยุกต์ใช้ ปัญญาประดิษฐ์ในธุรกิจได้ CLO 3 ปฏิบัติการจัดทำเค้าโครงงานวิจัยฉบับสมบูรณ์เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบและพัฒนาระบบธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างเป็นระบบและมีหลักการ
43633116 กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์ Online Entrepreneurship Strategy 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.5 ทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ K2.11 หลักการวางแผนและพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ K2.13 แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตที่ประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ S2.3 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำธุรกิจออนไลน์ในยุคดิจิทัล การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ การสร้างแบบจำลองธุรกิจสำหรับธุรกิจออนไลน์ และการวางแผนกลยุทธ์การตลาดที่ครอบคลุมการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัลที่ทันสมัยเพื่อการสร้างร้านค้าออนไลน์ การจัดการลูกค้าสัมพันธ์ ฝึกปฏิบัติการจัดทำแผนธุรกิจและดำเนินโครงการสตาร์ทอัพดิจิทัลเพื่อนำความรู้ไปใช้ได้จริง Knowledge of online business processes in the digital era, business opportunity analysis, the development of a Business Model Canvas for online businesses, and comprehensive marketing strategy planning. Application of modern digital platforms and tools for building online stores, customer relationship management, as well as practical training in business plan development and the implementation of digital startup projects to apply knowledge in real-world contexts.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการและกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทันและมีจริยธรรม CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43633320 การกระทำความผิดทาง คอมพิวเตอร์ Computer Crimes 3(3-0-6)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☒ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.6 ระบุภัยคุกคามและวิเคราะห์ความเสี่ยง ที่เกิดจากภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลใน รูปแบบต่าง ๆ K2.7 ระบุและยกตัวอย่างมาตรฐาน การ ป้องกัน และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการ รักษาความปลอดภัยในธุรกิจดิจิทัล S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการ สืบค้นข้อมูล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C2.1 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม K4.1 ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรม ด้านการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ คอมพิวเตอร์ และปัญญาประดิษฐ์ K4.2 ความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ ธุรกิจดิจิทัล S4.1 การเคารพกฎหมาย S4.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ตามจริยธรรมและ กรอบกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล E4.1 คำนึงถึงการทำธุรกิจได้อย่างถูกต้อง ตามจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องธุรกิจ ดิจิทัล C4.1 มีลักษณะความเป็นผู้นำและเป็น แบบอย่างที่ดี	ความรู้เกี่ยวกับหลักการ กฎหมาย และการกระทำ ความผิดทางคอมพิวเตอร์ ทั้งทางทฤษฎีและกรณีศึกษาใน ปัจจุบัน รวมถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีธุรกิจ ดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการป้องกันอาชญากรรมทางไซ เบอร์ เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้และปฏิบัติตนได้อย่างมี จริยธรรม และถูกต้องตามกฎหมาย Knowledge of principles, laws, and computer crimes through theory and current case studies. This includes applying knowledge of digital business technology and artificial intelligence to prevent cybercrime, enabling students to apply their knowledge and behave ethically and legally.	CLO 1 อธิบายหลักการและ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการ กระทำความผิดทาง คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี ธุรกิจดิจิทัลได้ CLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ ในการป้องกันและรับมือกับ อาชญากรรมทางไซเบอร์ที่ เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ และระบบดิจิทัลได้ CLO 3 แสดงพฤติกรรมที่มี จริยธรรมและปฏิบัติตนตาม กฎหมายอย่างเคร่งครัดเมื่อ ต้องใช้งานหรือมีส่วนเกี่ยวข้อง กับระบบคอมพิวเตอร์และ ข้อมูลดิจิทัลได้
43633604 คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน Computing for Community 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยี ดิจิทัล K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล K5.1 ความรู้ในการสื่อสารและทำงานเป็นทีม	ความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการในการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อยกระดับเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตของชุมชน ผู้เรียนจะ ได้เรียนรู้การวิเคราะห์ความต้องการของชุมชน การ ออกแบบและพัฒนาระบบธุรกิจดิจิทัลสำหรับวิสาหกิจ	CLO 1 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ ด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาทางธุรกิจและ สังคมในระดับชุมชนได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☒ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	S5.1 ทักษะการประสานงานกับ ชุมชนและองค์กรต่าง ๆ S5.2 มีความใฝ่รู้ มีภาวะความเป็นผู้นำและทำงานร่วมกับชุมชนและองค์กรต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ E5.1 ยอมรับและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น C5.1 สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทำงานร่วมกับชุมชนและองค์กรต่าง ๆ ได้	ชุมชน การสร้างแพลตฟอร์มการตลาดดิจิทัล การจัดการข้อมูล และการใช้ AI เพื่อการวิเคราะห์และการตัดสินใจ รวมถึงการฝึกปฏิบัติจริงในการลงพื้นที่เพื่อออกแบบและนำเทคโนโลยีไปใช้แก้ปัญหาของชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม Knowledge of the principles and processes for applying information technology and artificial intelligence (AI) to enhance the economy and quality of life in communities. Students will learn to analyze community needs, design and develop digital business systems for local enterprises, create digital marketing platforms, manage data, and use AI for analysis and decision-making. The course also includes hands-on practice in field visits to design and implement technology-based solutions for tangible community problems.	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาระบบธุรกิจดิจิทัล รวมถึงการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชนได้ CLO 3 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีทักษะการสื่อสาร เพื่อร่วมกันนำเสนอแนวคิดและผลงานเชิงปฏิบัติในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาชุมชนได้

วิชาเอกเลือก

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43632103 นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล Innovation and Digital Technology 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยีดิจิทัล S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการสืบค้นข้อมูล S2.3 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต	ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมยุคใหม่ ครอบคลุมองค์ประกอบและการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ การสื่อสารข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรียนรู้แนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และปลอดภัย รวมถึงการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในชีวิตประจำวันและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ Knowledge of digital technology and modern innovation covers the components and operation of computer systems, data communication via the	CLO 1 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีของระบบคอมพิวเตอร์ CLO 2 ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในชีวิตประจำวัน

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	S3.7 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	internet, and the effective and secure use of digital technology. It also emphasizes the creative application of digital tools in daily life and work.	
43632104 การจัดการข้อมูลด้วยสเปรดชีต Data Management with Spreadsheets 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.3 ทฤษฎีและ หลักการทำงาน เทคโนโลยีดิจิทัล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล K 3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับฟังก์ชันพื้นฐานและขั้นสูงของโปรแกรมสเปรดชีต เช่น การสร้างสูตรในการคำนวณ การจัดระเบียบข้อมูล การวิเคราะห์ ข้อมูลทางธุรกิจ นำไปประยุกต์ใช้งาน สร้างสูตรการแก้ไขโจทย์ปัญหาทางธุรกิจ เช่น ด้านการเงิน-การบัญชี ด้านสถิติเบื้องต้น ด้านการคำนวณต่าง ๆ การสร้างภาพข้อมูลที่ช่วยในวิเคราะห์การตัดสินใจ และนำไปต่อยอดพัฒนาทักษะในการใช้โปรแกรมสเปรดชีตบนแพลตฟอร์มใหม่ ๆ ในการทำงานด้านต่าง ๆ รวมถึงฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมสเปรดชีต Knowledge of basic and advanced functions of spreadsheet programs, such as creating formulas for calculations, organizing data, and analyzing business information. This includes creating formulas to solve business problems in areas like finance, accounting, basic statistics, and various other calculations, as well as creating data visualizations to aid in decision-making. The course also covers developing skills to use spreadsheet programs on new platforms for a variety of tasks, and its application spreadsheet programs.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงาน ฟังก์ชันและสูตรต่าง ๆ ของโปรแกรมสเปรดชีต CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้โปรแกรมสเปรดชีตสร้างสูตรการแก้ไขโจทย์ปัญหาทางธุรกิจในด้านต่าง ๆ และใช้บนแพลตฟอร์มใหม่ ๆ
43632207 การออกแบบสื่อดิจิทัล Digital Media Design 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้	K2.10 กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล หลักการถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อ การสร้างกราฟิก	ความรู้เกี่ยวกับการสร้างและออกแบบสื่อดิจิทัลที่ใช้ในธุรกิจดิจิทัล ครอบคลุมถึงการถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อ การสร้างกราฟิก และการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ฝึกปฏิบัติเรียนรู้การใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่ทันสมัยในการ	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างและออกแบบสื่อดิจิทัลและการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K3.5 การประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล K3.7 ความรู้ในการประยุกต์ใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล K3.8 ความรู้ในการผลิตสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป S3.1 มีความคิดสร้างสรรค์ S3.7 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ผลิตสื่อดิจิทัล รวมถึงการออกแบบและพัฒนาสื่อที่ตอบโจทย์ความต้องการของธุรกิจและผู้บริโภคในยุคดิจิทัล Knowledge of creating and designing digital media for use in digital business, covering photography, videography, editing, graphic design, and the application of special techniques. Learners will gain hands-on experience with modern tools and software for digital media production, as well as designing and developing media that meets the needs of businesses and consumers in the digital age.	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ ตัดต่อและสร้างกราฟิกได้
43632208 การจัดการคอนเทนต์ดิจิทัล Digital Content Management 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.11 หลักการวางแผนและพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ K3.5 การประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล K3.8 ความรู้ในการผลิตสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป S3.1 มีความคิดสร้างสรรค์ S3.7 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ความรู้เกี่ยวกับการสร้างและจัดการคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ที่ใช้ในธุรกิจดิจิทัล โดยครอบคลุมถึงการวางแผนและพัฒนาคอนเทนต์ การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีในการสร้างคอนเทนต์ การจัดการและเผยแพร่คอนเทนต์ผ่านช่องทางออนไลน์ ฝึกปฏิบัติการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการดึงดูดและรักษาผู้บริโภค Knowledge of creating and managing digital content in various formats used in digital business, covering content planning and development, the use of tools and technologies for content creation, and the management and distribution of content through online channels. Learners will also gain practical experience in producing engaging and effective content that attracts and retains consumers.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการวางแผนและพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการออกแบบและพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43632304 กราฟิกและแอนิเมชัน Graphics and Animation 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบกราฟิกและแอนิเมชันเพื่อการสื่อสารในธุรกิจดิจิทัล รวมถึง การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สมัยใหม่และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์สื่อ เพื่อสนับสนุนการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) และกลยุทธ์การตลาดสำหรับระบบธุรกิจ Knowledge of the principles of graphic design and animation for communication in digital business, including the application of modern software and artificial intelligence technology in media creation to support user interface design and marketing strategies for business systems.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกและแอนิเมชัน โดยใช้ซอฟต์แวร์สมัยใหม่ เพื่อใช้ในการสื่อสารแบรนด์และสนับสนุนส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบธุรกิจได้ CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ผลงานกราฟิกสำหรับธุรกิจดิจิทัลได้ CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI Prototype) หรือสื่อการตลาดดิจิทัลที่มีองค์ประกอบของกราฟิกและแอนิเมชัน สำหรับระบบธุรกิจตามที่โจทย์กำหนดได้
43632305 การใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานธุรกิจ AI Applications in Business 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้	K2.8 ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C2.1 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม E3.1 ใช้เครื่องมือสำหรับกราฟวิเคราะห์และออกแบบระบบงานทางธุรกิจและปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการดำเนินงานธุรกิจ ครอบคลุมการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำเร็จรูปในการแก้ไขปัญหา การเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทำงาน และการตัดสินใจทางธุรกิจ รวมถึงการประเมินความเหมาะสมและข้อจำกัดของการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในองค์กร พร้อมการฝึกปฏิบัติสร้างผลงานจริง Knowledge of the application of artificial intelligence technology in business operations,	CLO 1 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อแก้ไขปัญหาด้านธุรกิจ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างแบบจำลอง หรือการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน CLO 2 ปฏิบัติการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรมและมีความ

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	including the use of pre-built AI tools to solve problems, enhance work processes, and support business decisions, as well as an evaluation of the suitability and limitations of implementing AI within an organization, and its application on creating practical work to be applied in business scenarios.	รับผิดชอบ โดยคำนึงถึงข้อจำกัดทางกฎหมายและผลกระทบทางสังคมต่อธุรกิจและผู้บริโภค
43632306 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ User Interface Design 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.2 หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบทางธุรกิจ S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการสืบค้นข้อมูล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้พื้นฐานในการออกแบบ UX และ UI การเก็บพฤติกรรมผู้ใช้เพื่อวิเคราะห์และออกแบบส่วนประสานงานผู้ใช้ การสร้างแบบจำลองเพื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้กับระบบที่เหมาะสม เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์เพื่อออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของส่วนประสานงานผู้ใช้ การส่งมอบและการวัดความพึงพอใจของผู้ใช้งานในการออกแบบ UX และ UI Knowledge of UX and UI design, collecting user behavior to analyze and design user interfaces, creating models for appropriate user-system interactions, tools used in design, applying software to design various elements of the user interface, delivering and measuring user satisfaction in UX and UI design.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้การออกแบบ UX และ UI การสร้างแบบจำลองเพื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้กับระบบที่เหมาะสมได้ CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการออกแบบ การส่งมอบและการวัดความพึงพอใจของผู้ใช้งานในการออกแบบ UX และ UI ในธุรกิจได้
43632404 หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ Principles of Web Design and Development 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้	K2.1 หลักการเบื้องต้น การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ K2.8 ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป S3.6 ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ E3.1 ใช้เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์และออกแบบระบบงานทางธุรกิจและปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม	ความรู้เกี่ยวกับ สถาปัตยกรรมของระบบเว็บ เครื่องมือและเทคโนโลยีการพัฒนาเว็บไซต์สมัยใหม่ กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ หลักการและองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบเว็บไซต์ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างเนื้อหาเว็บไซต์ ปฏิบัติการสร้างต้นแบบเว็บไซต์ที่สวยงามและใช้งานง่ายเพื่อทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่	CLO 1 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อออกแบบและสร้างเนื้อหาสำหรับเว็บไซต์ทางธุรกิจได้ CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในการสร้างต้นแบบเว็บไซต์ที่ใช้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	Knowledge of web system architecture, modern web development tools and technologies, the web development process, and the fundamental principles and components of website design. Application of artificial intelligence in creating website content. Hands-on practice in building beautiful and user-friendly website prototypes for testing with target audiences using modern tools and software.	งานง่ายและสวยงามตามหลักการออกแบบ CLO 3 ปฏิบัติการสร้างและทดสอบเว็บไซต์ต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อรวบรวมข้อมูลและปรับปรุงเว็บไซต์ให้ตอบสนองต่อความต้องการทางธุรกิจได้
43633106 การตลาดดิจิทัล Digital Marketing 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.5 ทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ K2.11 หลักการวางแผนและพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ S2.3 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม K3.7 ความรู้ในการประยุกต์ใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต	ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเครื่องมือของการตลาดดิจิทัล รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์เพื่อวางแผนและดำเนินกิจกรรมทางการตลาดออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Marketing) การเพิ่มประสิทธิภาพกลไกค้นหา (SEO) และการโฆษณาออนไลน์ (Online Advertising) เพื่อสร้างแบรนด์ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และเพิ่มยอดขายให้ธุรกิจ Knowledge of the principles and tools of digital marketing, including the application of technologies and artificial intelligence to effectively plan and execute online marketing activities. Apply various tools and platforms such as social media marketing, Search Engine Optimization (SEO), and online advertising to build a brand, reach target audiences, and increase business sales.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเครื่องมือของการตลาดดิจิทัล CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและประยุกต์ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43633111 การวิเคราะห์และ ออกแบบระบบธุรกิจ Business System Analysis and Design 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.2 หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบ ทางธุรกิจ S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการ สืบค้นข้อมูล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล โดย อาศัยแนวคิด การคิดเชิงระบบ การวิเคราะห์และมองเห็น ความเชื่อมโยงขององค์ประกอบต่าง ๆ ในระบบธุรกิจ การ นำเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ มาปรับปรุง กระบวนการและสร้างโมเดลธุรกิจใหม่ให้มีประสิทธิภาพ การออกแบบระบบธุรกิจโดยประยุกต์ใช้เครื่องมือและ ซอฟต์แวร์ที่ทันสมัย เพื่อให้องค์กรสามารถปรับตัวและ แข่งขันได้ในยุคดิจิทัล Knowledge of digital transformation through a system thinking approach, focusing on analyzing and understanding the connections between various components within a business. Students will learn to leverage digital business technologies and artificial intelligence to improve processes and create new, efficient business models. The course also includes designing business systems by applying modern tools and software, enabling organizations to adapt and compete effectively in the digital age.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ เกี่ยวกับระบบธุรกิจดิจิทัล และการวิเคราะห์ระบบธุรกิจ ได้ CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ ซอฟต์แวร์ในการวิเคราะห์และ ออกแบบระบบธุรกิจดิจิทัลได้
43633112 เครือข่ายคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร Computer Networks and Communications 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยี ดิจิทัล K3.4 ใช้อุปกรณ์สำหรับเครือข่าย คอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต	ความรู้เกี่ยวกับ พื้นฐานการสื่อสารข้อมูลสมัยใหม่และ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ องค์ประกอบ และความเป็นมาของ การสื่อสารข้อมูล แบบจำลองโอเอสไอ โทโพโลยี โปรโตคอล รูปแบบเครือข่าย อุปกรณ์ โปรแกรมจำลองเครือข่าย คอมพิวเตอร์ หลักการและประเภทของการประมวลผลด้วย คลาวด์ เวอร์ช่วลไลเซชัน รูปแบบการให้บริการของคลาวด์ และการประยุกต์ใช้งาน Knowledge of fundamentals of modern data communication and computer networks,	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ เกี่ยวกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ เครื่องมือในการใช้งาน เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการ สื่อสารได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน		components and history of data communication, OSI model, topology, protocols, network models, equipment, computer network simulators, principles and types of cloud computing, virtualization, cloud service models and its application.	
43633113 การพัฒนาเว็บไซต์ สำหรับงานธุรกิจ Website Development for Business 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.1 หลักการเบื้องต้น การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ K2.4 หลักการเขียนโปรแกรม K2.8 ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ K3.1 ความรู้ในการแก้ปัญหาทางธุรกิจด้วยการเขียนโปรแกรม K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป S3.6 ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ E3.1 ใช้เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์และออกแบบระบบงานทางธุรกิจและปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ความรู้เกี่ยวกับหลักการและแนวคิดในการพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ การประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการพัฒนาเว็บไซต์ได้อย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ สามารถปฏิบัติการสร้าง พัฒนา และดูแลรักษาเว็บไซต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการติดตามและวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งาน Knowledge of the principles and concepts of business website development. Applying appropriate tools and software to develop websites that meet business objectives. Hands-on practice in creating, developing, and maintaining websites efficiently, using digital technologies to track and analyze user behavior.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมของระบบเว็บและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพื่อสร้างเนื้อหาและพัฒนาเว็บไซต์ที่ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจได้ CLO 2 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ต้นแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ที่เหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย CLO 3 ปฏิบัติการสร้างและทดสอบเว็บไซต์ เพื่อนำผลลัพธ์ไปปรับปรุงและพัฒนาให้สามารถใช้งานได้
43633114 แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล Digital Business Trends 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้	K2.13 แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตที่ประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มและนวัตกรรมทางธุรกิจในยุคดิจิทัล ครอบคลุมเทคโนโลยีใหม่ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค รูปแบบธุรกิจใหม่ การคาดการณ์แนวโน้มตลาด และการปรับตัวของธุรกิจ รวมทั้งการวิเคราะห์กรณีศึกษาธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ พร้อมการ	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวโน้มนวัตกรรม และเทคโนโลยีทางธุรกิจดิจิทัล รวมถึงผลกระทบ

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K3.5 การประยุกต์ใช้เครื่องมือ ปัญหาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป S3.6 ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์	ฝึกปฏิบัติวิเคราะห์แนวโน้มและจัดทำแผนธุรกิจตามเทรนด์ใหม่ Knowledge about business trends and innovations in the digital era, covering emerging technologies, changing consumer behavior, new business models, market trend forecasting, and business adaptation, including analysis of successful business case studies, along with practical training in trend analysis and developing business plans based on new trends.	ต่อพฤติกรรมผู้บริโภคและรูปแบบธุรกิจในยุคปัจจุบันได้ CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านแนวโน้มทางธุรกิจ เพื่อออกแบบและวางแผนธุรกิจใหม่ให้สอดคล้องกับโอกาสและความท้าทายในโลกดิจิทัล CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบและประยุกต์ใช้ข้อมูลจากกรณีศึกษาธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ เพื่อจัดทำแผนธุรกิจหรือข้อเสนอเชิงกลยุทธ์ที่สามารถนำไปปฏิบัติได้
43633211 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย Multimedia Technology 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเทคโนโลยีของสื่อมัลติมีเดียประเภทต่าง ๆ และบทบาทในการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับระบบธุรกิจดิจิทัล รวมถึง การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สมัยใหม่และเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เพื่อวางแผนและผลิตสื่อมัลติมีเดียแบบบูรณาการเพื่อสนับสนุนการทำงานทางธุรกิจ Knowledge of the principles and technologies of various multimedia types and their role in creating user experiences for digital business systems, including the application of modern software and artificial intelligence tools to plan and produce integrated multimedia to support business operations.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของระบบธุรกิจดิจิทัลและกลุ่มเป้าหมายได้ CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สมัยใหม่และเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างและจัดการสื่อมัลติมีเดีย (เช่น วิดีโอ พอดแคสต์ สื่ออินเทอร์เน็ต) เพื่อใช้ประกอบการทำงานทางธุรกิจได้ CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อ

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
				สร้างต้นแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Prototype) สำหรับระบบธุรกิจ เช่น ระบบ E-learning หรือสื่อส่งเสริมการตลาดดิจิทัลได้
43633212 การจัดการเอกสาร Document Management 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยีดิจิทัล K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.3 ใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัส S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับหลักการและแนวคิดของการจัดการเอกสารสมัยใหม่ ทั้งในรูปแบบเอกสารสิ่งพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ในองค์กรธุรกิจ รวมถึงการจำแนกประเภทเอกสาร การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเพื่อเปลี่ยนกระบวนการจัดการเอกสารแบบดั้งเดิมไปสู่ระบบอัตโนมัติ การใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือสมัยใหม่ในการจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ Knowledge of the principles and concepts of modern document management in business organizations, covering both physical and electronic documents. It includes document classification and the application of digital business technologies to automate traditional document management processes. Students will learn to use modern software and tools for electronic document management.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการและแนวคิดของการจัดการเอกสารสมัยใหม่ CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือสมัยใหม่ในการจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างถูกต้อง
43633308 การสร้างรายได้จากเมตาเวิร์ส Generating Revenue from the Metaverse 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้	S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐาน องค์ประกอบ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเมตาเวิร์ส เช่น บล็อกเชน สินทรัพย์ดิจิทัล (NFTs) และปัญญาประดิษฐ์ ศึกษาโมเดลธุรกิจและกลยุทธ์การสร้างรายได้ในโลกเสมือนจริง รวมถึงการประยุกต์ใช้ เครื่องมือและแพลตฟอร์มสมัยใหม่เพื่อสร้างและจัดการสินทรัพย์ดิจิทัล การตลาด และการจัดกิจกรรมเชิงพาณิชย์ในเมตาเวิร์ส	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับเมตาเวิร์ส รวมถึงวิเคราะห์โมเดลธุรกิจเพื่อสร้างรายได้ในโลกเสมือนจริงได้ CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการสร้างและจัดการสินทรัพย์

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน		Knowledge of fundamental concepts, components, and related technologies of the metaverse, such as blockchain, digital assets (NFTs), and artificial intelligence. Study business models and monetization strategies in virtual worlds, including the application of modern tools and platforms to create and manage digital assets, marketing, and commercial events in the metaverse.	ดิจิทัลเบื้องต้น สำหรับนำไปใช้ประโยชน์ในระบบเศรษฐกิจของเมตาเวิร์สได้ CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบแผนธุรกิจหรือโครงการเพื่อสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและกลยุทธ์ทางการตลาดดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
43633309 การสร้างรายได้ด้วย ปัญญาประดิษฐ์ AI-Powered Revenue Generation 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐาน องค์ประกอบ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเมตาเวิร์ส เช่น บล็อกเชนสินทรัพย์ดิจิทัล (NFTs) และปัญญาประดิษฐ์ ศึกษาโมเดลธุรกิจและกลยุทธ์การสร้างรายได้ในโลกเสมือนจริง รวมถึงการประยุกต์ใช้ เครื่องมือและแพลตฟอร์มสมัยใหม่เพื่อสร้างและจัดการสินทรัพย์ดิจิทัล การตลาด และการจัดกิจกรรมเชิงพาณิชย์ในเมตาเวิร์ส Knowledge of fundamental concepts, components, and related technologies of the metaverse, such as blockchain, digital assets (NFTs), and artificial intelligence. Study business models and monetization strategies in virtual worlds, including the application of modern tools and platforms to create and manage digital assets, marketing, and commercial events in the metaverse.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์ดิจิทัล CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ในการทำการตลาด และการขายผลิตภัณฑ์ดิจิทัลบนช่องทางออนไลน์ CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบและวางแผนธุรกิจการขายผลิตภัณฑ์ดิจิทัล โดยบูรณาการการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้ และตอบสนองต่อแนวโน้มตลาดในปัจจุบัน

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43633310 การขายสินค้าดิจิทัล ออนไลน์ Selling Digital Products Online 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.8 ความรู้เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ K2.12 ความรู้เกี่ยวกับสินค้าดิจิทัลและช่อง ทางการส่งงานขายออนไลน์ S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการ สืบค้นข้อมูล S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม K3.5 การประยุกต์ใช้เครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป S3.6 ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์	ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการขายสินค้าดิจิทัลผ่าน ช่องทางออนไลน์ ครอบคลุมการสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ดิจิทัล การเลือกและใช้งานแพลตฟอร์มขายออนไลน์ พร้อม การฝึกปฏิบัติสร้างและขายผลิตภัณฑ์ดิจิทัลจริงผ่าน แพลตฟอร์มต่าง ๆ Knowledge about digital product sales processes through online channels, encompassing digital product creation and development, online selling platform selection and implementation, together with hands-on practice in developing and marketing real digital products across multiple platforms.	CLO 1 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ เกี่ยวกับกระบวนการขาย สินค้าดิจิทัล เพื่อออกแบบกล ยุทธ์ธุรกิจได้ CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ แพลตฟอร์มและเครื่องมือ ดิจิทัลที่ทันสมัย ในการสร้าง พัฒนา และจัดการร้านค้า ออนไลน์ เพื่อให้สามารถขาย ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลได้ CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ ขายบนแพลตฟอร์ม เพื่อ ปรับปรุงและพัฒนากลยุทธ์ ทางธุรกิจให้สอดคล้องกับ ข้อมูลและแนวโน้มของตลาด ดิจิทัล
43633311 พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ E-Commerce 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง	K2.1 หลักการเบื้องต้น การออกแบบและ พัฒนาเว็บไซต์ และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ K2.5 การทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ K2.12 ความรู้เกี่ยวกับสินค้าดิจิทัลและช่อง ทางการส่งงานขายออนไลน์ K2.13 แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตที่ ประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S2.4 ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C2.1 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม	ความรู้เกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเพื่อสร้างและบริหารธุรกิจ ออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการโดยเฉพาะ ผู้เรียนจะได้ เรียนรู้ตั้งแต่การวิเคราะห์ตลาด การเลือกแพลตฟอร์มอี คอมเมิร์ซที่เหมาะสม การออกแบบหน้าร้านออนไลน์ การ จัดการสินค้าคงคลังและระบบขนส่ง ไปจนถึงการตลาด ดิจิทัลและการใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพใน การดำเนินธุรกิจ Knowledge of e-commerce and the application of digital business technologies to create and manage online businesses specifically for entrepreneurs. Students will learn how to	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ เกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และหลักการพัฒนาเว็บ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบ และใช้เครื่องมือในการพัฒนา เว็บพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.1 มีความคิดสร้างสรรค์ S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	conduct market analysis, select appropriate e-commerce platforms, design online storefronts, and manage inventory and logistics. The curriculum also covers digital marketing and the use of artificial intelligence to enhance business efficiency.	
43633312 ธุรกิจอัจฉริยะ Business Intelligence 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.9 โครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับระบบธุรกิจอัจฉริยะ (BI) S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการสืบค้นข้อมูล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C2.1 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล K3.6 การวิเคราะห์และออกแบบการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยข้อมูลในธุรกิจ S3.1 มีความคิดสร้างสรรค์ S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป S3.7 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์ C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของธุรกิจอัจฉริยะ (Business Intelligence) การทำความเข้าใจข้อมูลเชิงลึก การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจทางธุรกิจ การสร้างแดชบอร์ด และการแสดงผลข้อมูล (Data Visualization) การประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอัจฉริยะในสถานการณ์จริง รวมถึงการปฏิบัติการในการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันทางธุรกิจ Knowledge of concepts and principles of Business Intelligence, including data understanding, data analysis for business decision-making, dashboard creation, and data visualization. Practical application of relevant tools and software for real-world scenarios, and hands-on experience in managing Big Data to create a competitive advantage.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของธุรกิจอัจฉริยะและกระบวนการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ได้อย่างถูกต้องและมีระบบได้ CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและสร้างแดชบอร์ดเพื่อแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายและสามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจทางธุรกิจได้ CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ธุรกิจอัจฉริยะที่ทันสมัยในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหาและสนับสนุนการวางแผนเชิงกลยุทธ์ขององค์กร CLO 4 ปฏิบัติการจัดการข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจสอดคล้องกับความต้องการของตลาด

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43633313 การวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย Social Media Analytic 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.2 หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบทางธุรกิจ K2.5 การทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ K2.13 แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตที่ประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S2.3 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C2.1 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล K3.6 การวิเคราะห์และออกแบบการนำเสนอและการเล่าเรื่องด้วยข้อมูลในธุรกิจ K3.7 ความรู้ในการประยุกต์ใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัล S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป S3.7 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์ C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของการวิเคราะห์ข้อมูลโซเชียลมีเดีย การรวบรวม การประมวลผล และการวิเคราะห์ข้อมูลจากแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ทางธุรกิจ การประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์โซเชียลมีเดีย รวมถึงการปฏิบัติการในการทำความเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภค แนวโน้มตลาด และผลกระทบต่อแบรนด์ Knowledge of concepts and principles of social media analytics, including data collection, processing, and analysis from various social media platforms for business purposes. Practical application of relevant tools and software for social media analysis, and hands-on experience in understanding consumer behavior, market trends, and brand impact.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของการวิเคราะห์โซเชียลมีเดียและกระบวนการจัดการข้อมูลได้ CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบกระบวนการเก็บรวบรวมและประมวลผลข้อมูลจากแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเพื่อใช้ในการวิเคราะห์เชิงลึกได้ CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการวิเคราะห์ข้อมูลโซเชียลมีเดียเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มทางธุรกิจ CLO 4 ปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อมูลโซเชียลมีเดียเพื่อสร้างรายงานและข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการตลาดและการจัดการแบรนด์
43633314 โลจิสติกส์สำหรับผู้ประกอบการออนไลน์ Logistics for Online Entrepreneurs 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทางเทคโนโลยีดิจิทัล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับ ห่วงโซ่อุปทานและกระบวนการโลจิสติกส์สำหรับธุรกิจออนไลน์ การจัดการคลังสินค้า การวางแผนการจัดส่งสินค้า วางแผนและจัดการโลจิสติกส์ในสถานการณ์จำลอง และการประยุกต์ใช้งาน Knowledge of supply chain and logistics processes for online businesses, warehouse management, delivery planning, planning and	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับห่วงโซ่อุปทานและกระบวนการโลจิสติกส์สำหรับธุรกิจออนไลน์ได้ CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน		managing logistics in simulation scenarios and its applications.	
43633315 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย ปัญญาประดิษฐ์ AI Analytics 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยีดิจิทัล K3.5 การประยุกต์ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจดิจิทัล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	ความรู้เกี่ยวกับ แนวคิด หลักการ และความหมายของปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้ของเครื่อง การเรียนรู้เชิงลึก การเขียนคำสั่งที่เหมาะสมกับงานวิเคราะห์ข้อมูล ประเภทของการวิเคราะห์ข้อมูล เชิงพรรณนา เชิงวินิจฉัย ชิงทำนาย และเชิงกำหนด การประเมินประสิทธิภาพของโมเดลวิเคราะห์ข้อมูล และการประยุกต์ใช้งาน Knowledge of concepts, principles and meaning of artificial intelligence, machine learning, deep learning, writing appropriate commands for data analytic tasks, type of data analytic, descriptive analytics, diagnostics analytics, predictive analytics and prescriptive analytics, evaluating the performance of data analytic models and its application.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์ CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์ได้
43633316 เทคโนโลยีบล็อกเชน Blockchain Technology 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยีดิจิทัล K2.6 ระบุภัยคุกคามและวิเคราะห์ความเสี่ยงที่เกิดจากภัยคุกคามที่แผ่มาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ	ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัล ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีการเงิน คุณสมบัติและวิวัฒนาการของเงิน สกุลเงินดิจิทัล ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยีบล็อกเชน หรือการจัดเก็บข้อมูลแบบกระจายศูนย์ สัญญาอัจฉริยะ มาตรฐานโทเคน สกุลเงินดิจิทัล สินทรัพย์ดิจิทัล ผลกระทบของเทคโนโลยีบล็อกเชนที่มีต่อธุรกิจ มุมมองและข้อจำกัด	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีบล็อกเชนและผลกระทบที่มีต่อธุรกิจ CLO 2 ปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์เทคโนโลยีบล็อกเชนในธุรกิจได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.7 ระบุและยกตัวอย่างมาตรฐาน การป้องกัน และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความปลอดภัยในธุรกิจดิจิทัล K2.13 แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตที่ประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการสืบค้นข้อมูล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต	ในสถานะปัจจุบันของเทคโนโลยีบล็อกเชน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนในธุรกิจ Knowledge of digital business and financial technology (FinTech), covering the characteristics and evolution of money, as well as digital currencies. Students will learn the theory and principles of blockchain technology and distributed ledger technology (DLT), along with key concepts such as smart contracts, token standards, cryptocurrencies, and digital assets. The course also explores the impacts, current perspectives, limitations, and business applications of blockchain technology.	
43633317 อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง Internet of Things 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.13 แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตที่ประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ K3.4 ใช้อุปกรณ์สำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง S3.2 ใช้งานอินเทอร์เน็ต	ความรู้เกี่ยวกับ แนวคิดและหลักการทำงานของ อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง แพลตฟอร์มของ อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่ง องค์ประกอบด้านฮาร์ดแวร์ และ ซอฟต์แวร์ เทคโนโลยีที่ช่วยให้สรรพสิ่งรับรู้ข้อมูลแวดล้อม เครือข่าย เซ็นเซอร์ และเทคโนโลยีที่ช่วยให้สรรพสิ่งประมวลผลข้อมูลของตนเองได้ และการประยุกต์ใช้งาน Knowledge of concepts and working principles of the Internet of Things, the platform of the Internet of Things, hardware and software components, technologies that enable things to sense their surroundings, sensor networks, technologies that enable things to process their own data and its application.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่งได้ CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือหรือแพลตฟอร์มสำหรับ อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่งได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43633318 การสร้างเกมด้วยเกม เอนจิน Game Development with Game Engine 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K3.8 ความรู้ในการผลิตสื่อดิจิทัลด้วย โปรแกรมสำเร็จรูป S3.1 มีความคิดสร้างสรรค์ S3.4 ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป	ความรู้เกี่ยวกับ กระบวนการพัฒนาเกม เกมเอนจิน อัลกอริทึมในเกม ระดับขั้นของเกม การจัดการวัตถุภายใน เกม การจัดการเสียงประกอบ การจัดการส่วนติดต่อกับผู้ใช้ การควบคุมส่วนอินพุต รูปแบบการเขียนโปรแกรมในเกม และการประยุกต์ใช้งาน Knowledge of game development process, Game Engine, Algorithms for Game, Game Level, Game Assets, Sound, User Interface, Game input Controller, Game Programming Pattern and its application.	CLO 1 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ เครื่องมือในการสร้างเกมด้วย ซอฟต์แวร์ประยุกต์ได้
43633319 ธุรกิจอีสปอร์ตและการ จัดการแข่งขัน Esports Business and Event Management 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☐ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.2 หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบ ทางธุรกิจ K2.13 แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตที่ ประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล S2.3 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ E2.1 ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม C2.1 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล K3.8 ความรู้ในการผลิตสื่อดิจิทัลด้วย โปรแกรมสำเร็จรูป S3.1 มีความคิดสร้างสรรค์ S3.4 ทักษะการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป S3.7 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของธุรกิจอีสปอร์ต การ วิเคราะห์ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต การวางแผน และจัดการแข่งขันอีสปอร์ตตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุด การ ประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการ จัดการแข่งขัน รวมถึงการปฏิบัติการในการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการประสานงานกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ เพื่อให้การแข่งขันสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี Knowledge of the components of the esports business, an analysis of the esports industry ecosystem, and the planning and management of esports tournaments from start to finish. Practical application of platforms and software related to competition management, including hands-on experience in teamwork, communication, and	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ เกี่ยวกับโครงสร้างและ องค์ประกอบของธุรกิจ อีสปอร์ตในระดับสากลและ สามารถระบุโอกาสทางธุรกิจ ได้ CLO 2 ประยุกต์ใช้ความรู้ เกี่ยวกับแผนธุรกิจสำหรับการ จัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดย ครอบคลุมตั้งแต่การวางแผน งบประมาณ การตลาด และ การหาสปอนเซอร์ CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ แพลตฟอร์มและซอฟต์แวร์ใน การจัดการแข่งขันอีสปอร์ตได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	นำ CLOs ออกแบบคำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
		S3.8 วิเคราะห์และออกแบบโมเดลธุรกิจ E3.2 ใช้ซอฟต์แวร์ที่ถูกลิขสิทธิ์ C3.1 มีความสามารถ การปรับตัวและเรียนรู้ สิ่งใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว	coordination with various stakeholders to ensure a successful event.	อย่างมีประสิทธิภาพ ตั้งแต่ การลงทะเบียนผู้เข้าแข่งขันไป จนถึงการถ่ายทอดสด CLO 4 ปฏิบัติการและจัดการ กิจกรรมอีสปอร์ต โดยทำงาน เป็นทีมและประสานงานกับผู้มี ส่วนเกี่ยวข้องเพื่อบรรลุ เป้าหมายได้
43633603 สัมมนาทางคอมพิวเตอร์ Seminar in Computer 3(2-2-5)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☒ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☒ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☐ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☒ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K2.3 ทฤษฎีและหลักการทำงานเทคโนโลยี ดิจิทัล K2.13 แนวโน้มเทคโนโลยีดิจิทัลในอนาคตที่ ประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจ S2.1 ใช้เครื่องมือหรือแอปพลิเคชันในการ สืบค้นข้อมูล S2.2 วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปข้อมูล C2.1 กล้าแสดงออกและทำงานเป็นทีม K3.2 ความรู้ในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ สำเร็จรูปสำหรับธุรกิจดิจิทัล S3.8 วิเคราะห์และออกแบบโมเดลธุรกิจ K5.1 ความรู้ในการสื่อสารและทำงานเป็นทีม E5.1 ยอมรับและเคารพความคิดเห็นของ ผู้อื่น	ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและเครื่องมือสมัยใหม่ทาง คอมพิวเตอร์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเป็นแกนหลักในการ เริ่มต้นและบริหารธุรกิจดิจิทัล ศึกษาปัญหา ผลกระทบ รวบรวม เรียบเรียงข้อมูล และสรุปข้อคิดเห็นเป็นรายกลุ่ม หรือรายบุคคลเพื่อนำเสนอต่อที่ประชุมสัมมนา โดยเน้นการ ทำงานเป็นทีมและเสริมสร้างบุคลิกภาพที่เหมาะสมสำหรับ การทำงานร่วมกัน เพื่อนำเสนอผลการศึกษาและแนว ทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ทางธุรกิจ Knowledge of modern computer technologies and tools. Applying technology as a core principle in starting and managing digital businesses. Studying problems, impacts, and gathering and organizing information. Summarizing findings as a group or an individual to present at a seminar, with an emphasis on teamwork and developing a suitable professional persona for collaboration. Presenting the results of studies and approaches to applying technology to create new business innovations.	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้าน เทคโนโลยีและเครื่องมือ สมัยใหม่ทางคอมพิวเตอร์ เพื่อ ศึกษา วิเคราะห์ และเสนอ แนวทางแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ ดิจิทัลได้ CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบ และนำเสนอแนวคิดทางธุรกิจ ดิจิทัล รวมถึงนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีได้ CLO 3 ปฏิบัติตนในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นเป็นทีม เพื่อ รวบรวมข้อมูล จัดทำรายงาน และนำเสนอผลการศึกษาต่อที่ ประชุมได้

วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	คำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
43634708 โครงการคอมพิวเตอร์ 1 Computer Project 1 3(1-4-4)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☒ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตามด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☒ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	K4.1 ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คอมพิวเตอร์ และปัญญาประดิษฐ์ K4.2 ความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล E4.1 คำนึงถึงการทำธุรกิจได้อย่างถูกต้องตามจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล E5.2 ปฏิบัติตามหน้าที่ส่วนบุคคลและมีจิตสำนึกทางสังคม	ศึกษาข้อมูลการดำเนินธุรกิจของชุมชนวิเคราะห์และออกแบบระบบงาน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาโดยได้รับความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ จัดทำหัวข้อการศึกษาค้นคว้า และเรียบเรียงเป็นรายงานนำเสนอต่อคณะกรรมการ Study the business operations of a community, analyze and design a work system, and creatively apply digital technology to solve problems with the approval of a project advisor. Develop a research topic, compile the findings into a report, and present it to a committee.	CLO 1 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ในการอภิปรายเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแก้ปัญหาของชุมชน CLO 2 มีบุคลิกภาพในการปฏิบัติตามหน้าที่ส่วนบุคคลเมื่อทำงานร่วมกับชุมชนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแก้ปัญหาได้
43634709 โครงการคอมพิวเตอร์ 2 Computer Project 2 3(1-4-4)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจโดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☒ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตามด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง	S4.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ตามจริยธรรมและกรอบกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล C4.1 มีลักษณะความเป็นผู้นำและเป็นแบบอย่างที่ดี K5.1 ความรู้ในการสื่อสารและทำงานเป็นทีม S5.1 ทักษะการประสานงานกับ ชุมชนและองค์กร S5.2 ทักษะการทำงานร่วมกับชุมชนและองค์กร C5.1 มีลักษณะความเป็นผู้นำและทำงานร่วมกับชุมชนและองค์กร	ปฏิบัติการเพื่อการแก้ปัญหาหรือสนับสนุนการดำเนินธุรกิจของชุมชน โดยการพัฒนาซอฟต์แวร์ การใช้โปรแกรมโอเพนซอร์ส การพัฒนาสื่อประสม หรือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอื่นๆ ในการพัฒนาระบบงานตามที่ได้วิเคราะห์และออกแบบไว้ ซึ่งต้องมีการสอบปฏิบัติ และสอบนำเสนอโครงการ โดยคณะกรรมการพิจารณาโครงการ Carry out operations to solve problems or support the business activities of a community by developing software, using open-source programs, creating multimedia, or applying other digital technologies in the development of a work system as analyzed and designed. This project	CLO 1 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้แก้ปัญหาของชุมชน CLO 2 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมร่วมกับชุมชนโดยมีทักษะในการประสานงาน มีลักษณะการเป็นผู้นำและเป็นแบบอย่างในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแก้ปัญหาได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	คำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☒ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน		requires a practical examination and a presentation to a project evaluation committee.	
43634710 เตรียมสหกิจศึกษา วิชาชีพคอมพิวเตอร์ ธุรกิจ Preparation for Co- operative Education in Business Computer 1(90)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้ ☒ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ ปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้าน คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☒ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม และมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	E4.1 คำนึงถึงการทำธุรกิจได้อย่างถูกต้อง ตามจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องธุรกิจ ดิจิทัล C4.1 มีลักษณะความเป็นผู้นำและเป็น แบบอย่างที่ดี K5.1 ความรู้ในการสื่อสารและทำงานเป็นทีม S5.1 ทักษะการประสานงานกับ ชุมชนและ องค์กร E5.1 ยอมรับและเคารพความคิดเห็นของ ผู้อื่น C5.1 มีลักษณะความเป็นผู้นำและทำงาน ร่วมกับชุมชนและองค์กร	ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเทคนิคการเตรียมความ พร้อมก่อนออกปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการหรือ ชุมชน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงาน เป็นทีม และการปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กร การ เรียนรู้กฎเกณฑ์ มารยาท และจริยธรรมในการทำงาน รวมถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจในการ เตรียมเอกสารเพื่อการสมัครงานและการนำเสนอโครงการ อย่างมีประสิทธิภาพ Knowledge of principles and techniques for preparing to work in real-world organizations or communities. The course focuses on developing communication skills, teamwork, and adaptability to organizational culture. It includes learning workplace rules, etiquette, and ethics, as well as applying business computer knowledge to prepare job application documents and deliver effective project presentations.	CLO 1 แสดงพฤติกรรมด้าน จริยธรรมและกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัลในการ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ CLO 2 ปฏิบัติการจัดทำ เอกสารสำคัญสำหรับการ สมัครงาน การนำเสนอ โครงการ และการสื่อสารได้ CLO 3 ปฏิบัติตนในการ ทำงานเป็นทีม เพื่อเข้าสู่การ ฝึกสหกิจศึกษาได้
43634711 สหกิจศึกษาวิชาชีพ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ Co-operative Education in Business Computer 6(540)	☐ PLO 1 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ และโปรแกรมประยุกต์ทางธุรกิจดิจิทัลได้ ☐ PLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ ทางด้านธุรกิจ เพื่อใช้ประกอบการทำงานได้ ☐ PLO 3 ปฏิบัติการออกแบบระบบธุรกิจ โดยการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ในการจัดการธุรกิจได้	S4.1 การเคารพกฎหมาย S4.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ตามจริยธรรมและ กรอบกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล E4.1 คำนึงถึงการทำธุรกิจได้อย่างถูกต้อง ตามจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องธุรกิจ ดิจิทัล C4.1 มีลักษณะความเป็นผู้นำและเป็น แบบอย่างที่ดี K5.1 ความรู้ในการสื่อสารและทำงานเป็นทีม	นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติงานจริง ในหน่วยงานทั้งภาครัฐ และเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ เพื่อเปิดโอกาสให้ นักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการทำงานพัฒนาทักษะวิชาชีพ ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการ ปฏิบัติงานได้ (ปฏิบัติงานแบบต่อเนื่องไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์) การรายงานผลการปฏิบัติงาน การจัดทำโครงการ และการนำเสนอผลงานตามคำแนะนำของพนักงานพี่เลี้ยง อาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์นิเทศก์ เพื่อให้เกิดทักษะ	CLO 1 แสดงพฤติกรรมถึง วิธีการทำงานร่วมกับชุมชน และองค์กรต่าง ๆ การเคารพ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ดิจิทัล CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ในการ ปฏิบัติงานจริงได้

รายวิชา	สนับสนุน PLO	จำแนกตาม Bloom's taxonomy	คำอธิบายรายวิชา	CLOs ของรายวิชา
	☒ PLO 4 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและปฏิบัติตนด้วยการยอมรับกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ☒ PLO 5 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกัน	S5.1 ทักษะการประสานงานกับชุมชนและองค์กร S5.2 ทักษะการทำงานร่วมกับชุมชนและองค์กร E5.1 ยอมรับและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น E5.2 ปฏิบัติตามหน้าที่ส่วนบุคคลและมีจิตสำนึกทางสังคม C5.1 มีลักษณะความเป็นผู้นำและทำงานร่วมกับชุมชนและองค์กร	องค์ความรู้ในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และเป็นบัณฑิตที่มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน Students have the opportunity for real internships in public and private business-related agencies, this is to provide opportunities for students to learn how to work and develop professional skills as well as to be able to solve various problems arising from their work (continuous work for at least 16 weeks). Performance reporting preparation of projects and presentations according to the recommendations of mentors, advisors or instructors to develop skills. Knowledge in business computer profession and graduates who meet the needs of the labor market.	CLO 3 ปฏิบัติตนในการสื่อสาร ทำงานเป็นทีม ปฏิบัติตนตามจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัลได้

ภาคผนวก ก
ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLO)
วิธีการประเมินผล และกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง
กับปรัชญาการศึกษา

ปรัชญาการศึกษาของมหาวิทยาลัย:

การจัดการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ เน้นผู้เรียนใช้ความรู้ควบคู่การปฏิบัติ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์

ปรัชญาการศึกษาของวิทยาการจัดการ:

วิทยาการจัดการก้าวหน้า พัฒนาองค์ความรู้คู่คุณธรรม เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นและสังคม

ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตรคอมพิวเตอร์ธุรกิจ:

มุ่งผลิตบัณฑิตให้เป็นคนดี ใฝ่เรียนรู้ มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ประยุกต์สู่การพัฒนาท้องถิ่นและสังคม

วิชาแกน

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลาในการพัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
41551701 ภาษาอังกฤษธุรกิจ Business English 3(3-0-6)	CLO 1 อธิบายความรู้พื้นฐานการใช้ ภาษาอังกฤษได้	✓					- บรรยาย - ฝึกปฏิบัติ - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การสอบปฏิบัติ - การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบทดสอบข้อเขียน - อัตนัย/ปรนัย - แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	8 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2
	CLO 2 อธิบายความรู้ด้านบริหารธุรกิจ ด้วยภาษาอังกฤษได้	✓					- บรรยาย - สะท้อนความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - ประเมินรายงาน - การสอบ	- แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินรายงาน - แบบทดสอบ	8 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลาในการพัฒนา	CLO นั้น ค.ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43541101 หลักการตลาด Principles of Marketing 3(3-0-6)	CLO 1 บอกความหมายและความสำคัญ ของการตลาด ในฐานะเป็นกิจกรรมหลัก ทางธุรกิจ	✓					- ระดมสมอง - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - การสร้างผังความคิด	- การนำเสนอความรู้เป็น รายบุคคล - การนำเสนอความรู้เป็น รายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย	8 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2
	CLO 2 อธิบายความรู้ทางการตลาด ระบบ การตลาดและสิ่งแวดล้อม การตลาด เป้าหมาย พฤติกรรมผู้บริโภค ความเข้าใจ เกี่ยวกับส่วนประสมการตลาด และองค์การ ทางการตลาด	✓					- ระดมสมอง - ปัญหาพื้นฐาน - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การนำเสนอความรู้เป็น รายกลุ่ม - การทดสอบ - ประเมินรายงาน	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย - แบบประเมินรายงาน และการนำเสนอ	8 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2
43631103 องค์การและ พฤติกรรมองค์การ Organization and Organizational Behavior 3(3-0-6)	CLO 1 ปฏิบัติงานในองค์กรด้วยการใช้ เทคโนโลยีและเทคโนโลยีดิจิทัลในองค์กร ได้	✓					- การใช้ปัญหาพื้นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียน อัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรม ในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	10 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 1
	CLO 2 อธิบายการใช้กลยุทธ์ เทคนิคเพื่อ พัฒนาองค์การให้มีจริยธรรมและมีการ บริหารได้	✓					- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียน อัตนัย/ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	6 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 1

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลาในการพัฒนา	CLO นั้น ศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43501101 ทักษะการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล Digital Literacy 3(2-2-5)	CLO 1 อธิบายการใช้งานซอฟต์แวร์ สำเร็จรูปและการจัดการข้อมูลบนคลาวด์ และใช้ซอฟต์แวร์ประมวลผลคำ ซอฟต์แวร์ ตารางคำนวณ และซอฟต์แวร์การนำเสนอ งานได้อย่างถูกต้อง	✓					- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบทดสอบข้อเขียน อัตนัย/ปรนัย - แบบสังเกตพฤติกรรม ในชั้นเรียน	16 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 1
43521109 หลักการบัญชี Principles of Accounting 3(2-2-5)	CLO 1 อธิบายความรู้สมมติฐานทางบัญชี เพื่อนำไปประยุกต์ใช้เอกสารการบันทึก บัญชี การบันทึกรายการในสมุดรายวัน ขั้นต้น สมุดบัญชีแยกประเภท จัดทำงบ ทดลอง การปรับปรุงและปิดบัญชี	✓					- สาธิตและปฏิบัติตาม - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การสอบข้อเขียนและ ปฏิบัติ - ประเมินใบงาน - ประเมินพฤติกรรมในชั้น เรียน	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย - แบบประเมินรายงาน และการนำเสนอ	8 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 1
	CLO 2 อธิบายความรู้การบันทึกรายการค้า สำหรับกิจการซื้อขายไป	✓					- สาธิตและปฏิบัติตาม - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การสอบข้อเขียนและ ปฏิบัติ - ประเมินใบงาน - ประเมินพฤติกรรมในชั้น เรียน	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย - แบบประเมินรายงาน และการนำเสนอ	8 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 1
43522306 การบัญชีเพื่อการ จัดการ Managerial Accounting 3(3-0-6)	CLO 1 อธิบายความรู้การพัฒนาและ วิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชี เพื่อนำไปใช้ในการ วางแผนการควบคุม และการตัดสินใจ ทางธุรกิจ	✓					- ระดมสมอง - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - การสร้างผังความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การนำเสนอความรู้เป็น รายบุคคล - การนำเสนอความรู้เป็น รายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย - แบบประเมินรายงาน และการนำเสนอ	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 1
	CLO 2 อธิบายการจัดทำงบประมาณ งบ แสดงการเปลี่ยนแปลงทางการเงิน และงบ กระแสเงินสด	✓					- ฝึกปฏิบัติ - ปัญหาเป็นฐาน - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การนำเสนอความรู้เป็น รายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ - ประเมินรายงาน	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย - แบบประเมินรายงาน และการนำเสนอ	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 1

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลาในการพัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43592204 เศรษฐศาสตร์ สำหรับบริหารธุรกิจ Economics for Business Administration 3(3-0-6)	CLO 1 อธิบายความหมาย หลักการและ ทฤษฎี เศรษฐศาสตร์ที่นำไปประยุกต์ใช้ ในทางธุรกิจ	✓					- ระดมสมอง - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - การสร้างผังความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การนำเสนอความรู้เป็น รายบุคคล - การนำเสนอความรู้เป็น รายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย	4 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2
	CLO 2 อธิบายความรู้หลักการวิเคราะห์อุป สงค์และอุปทานการผลิตและต้นทุนการผลิต	✓					- ระดมสมอง - ปัญหาเป็นฐาน - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การนำเสนอความรู้เป็น รายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ - ประเมินรายงาน - ประเมินรายงาน	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย - แบบประเมินรายงาน และการนำเสนอ	4 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2
	CLO 3 อธิบายความรู้หลักการวิเคราะห์ ลักษณะตลาดและการกำหนดราคาสำหรับ ตลาดต่าง ๆ	✓					- ระดมสมอง - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - การสร้างผังความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การนำเสนอความรู้เป็น รายบุคคล - การนำเสนอความรู้เป็น รายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย	4 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2
	CLO 4 อธิบายความรู้หลักการวิเคราะห์ ระบบเศรษฐกิจรายได้ประชาชาติ นโยบาย เศรษฐกิจมหภาค เศรษฐกิจไทย การ รวมกลุ่มทางเศรษฐกิจ	✓					- ระดมสมอง - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - การสร้างผังความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การนำเสนอความรู้เป็น รายบุคคล - การนำเสนอความรู้เป็น รายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย	4 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลาในการพัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
42562101 กฎหมายธุรกิจ Business Laws 3(3-0-6)	CLO 1 อธิบายความรู้กฎหมายที่เกี่ยวข้อง กับการดำเนินธุรกิจได้	✓					- บรรยาย - ทำแบบฝึกหัด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การตรวจสอบแบบฝึกหัด - การสอบ - การสังเกตพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	- แบบฝึกหัด - แบบทดสอบข้อเขียน อัตนัย/ปรนัย - แบบสังเกตพฤติกรรม ในชั้นเรียน	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 1
	CLO 2 อธิบายความรู้และปฏิบัติตาม กฎหมายที่สำคัญในการดำเนินธุรกิจได้อย่าง ถูกต้อง	✓					- บรรยาย - สะท้อนความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การสังเกตพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - ประเมินรายงาน - การสอบ	- แบบสังเกตพฤติกรรม ในชั้นเรียน - แบบประเมินรายงาน - แบบทดสอบ	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 1
43562601 สถิติเพื่อธุรกิจและ การวิจัย Statistics for Business and Research 3(2-2-5)	CLO 1 อธิบายเกี่ยวกับข้อมูลและสถิติเพื่อ ธุรกิจและการวิจัยสถิติเชิงพรรณนาและ อนุมานได้	✓					- ระดมสมอง - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- กรณีศึกษา - ประเมินด้วยคำถามสั้น ๆ และการมีส่วนร่วมในชั้น เรียน	- แบบฝึกหัด - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบข้อเขียน อัตนัย/ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรม ในชั้นเรียน	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2
	CLO 2 อธิบายความรู้เพื่อการวิเคราะห์สถิติ เชิงพรรณนาและอนุมานในธุรกิจได้	✓					- สะท้อนความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ตรวจสอบผลงานการตอบ คำถามทบทวน - สังเกตพฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม - หัวข้อการวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติ	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรม ในชั้นเรียน	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลาในการพัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43532205 การเงินและภาษี อากรธุรกิจ Business Financial and Taxation 3(3-0-6)	CLO 1 อธิบายความหมาย ความสำคัญของการเงินและภาษีอากรที่เหมาะสมสำหรับการเงินสำหรับผู้ประกอบการ	✓					- ระดมสมอง - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - การสร้างผังความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การนำเสนอความรู้เป็นรายบุคคล - การนำเสนอความรู้เป็นรายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย	5 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2
	CLO 2 อธิบายความรู้แนวคิดด้านการเงินและภาษีอากร เพื่อความสอดคล้องกับการวางแผนธุรกิจ	✓					- ระดมสมอง - ปัญหาเป็นฐาน - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การนำเสนอความรู้เป็นรายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ - ประเมินรายงาน	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย - แบบประเมินรายงานและการนำเสนอ	5 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2
	CLO 3 อธิบายความรู้การวางแผนการเงินและภาษีอากรเพื่อสร้างการพยากรณ์ทางการเงินและบริหารความเสี่ยงทางการเงิน	✓					- สาธิตและปฏิบัติตาม - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - สะท้อนความคิด	- การนำเสนอความรู้เป็นรายกลุ่ม - การเขียนอธิบาย - การทดสอบ	- การนำเสนอ - ข้อสอบอัตนัย - ข้อสอบปรนัย	6 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2

วิชาเอกบังคับ

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43631204 การคิดเชิงวิเคราะห์ และตรรกะดิจิทัล Analytical and Digital Logic Thinking 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการคิด เชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล รวมถึงการ พัฒนาอัลกอริทึม การออกแบบและแสดง ขั้นตอนการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้โปรแกรมเพื่อ แก้ปัญหาทางธุรกิจเบื้องต้นได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2
43631206 สำนักงานดิจิทัล Digital Office 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยี ดิจิทัล เพื่อปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพการ ทำงานในสำนักงานได้		✓				- การใช้สื่อการเรียนการสอน - การฝึกปฏิบัติ - การเรียนรู้ด้วยตนเองโดยสืบค้นข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ต - การเรียนรู้จากปัญหา	- ประเมินทักษะการใช้ ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีดิจิทัล - ใช้เทคนิคการถาม-ตอบสั้น ๆ เรียน	- แบบประเมินทักษะ - แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การสอบวัดทักษะ	5 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและจัดการระบบ การทำงานในสำนักงาน เพื่อการสื่อสาร การ ทำงานร่วมกัน และการบริหารจัดการโครงการ ได้			✓			- การระดมสมอง - การแลกเปลี่ยนความคิด - การเรียนรู้ร่วมมือ	- สังเกตการอภิปรายและการ ทำงานกลุ่ม - ประเมินรายงาน	- แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - แบบประเมินรายงาน	5 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 3 ปฏิบัติการสร้างระบบอัตโนมัติของสำนักงานดิจิทัลได้			✓			- สะท้อนความคิด - การทำโครงการ - การแสดงบทบาทสมมติ	- ประเมินชิ้นงาน - ประเมินตนเองและเพื่อน	- แบบประเมินชิ้นงาน	6 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2
43631302 อินโฟกราฟิก Infographic Design 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบกราฟิกและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างอินโฟกราฟิกทางธุรกิจได้		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	5 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาระบบการนำเสนอข้อมูลทางธุรกิจโดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	5 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2
	CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อการสื่อสารข้อมูลธุรกิจที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	6 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 2

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43631403 คณิตศาสตร์ เชื่อมโยง Mathematics Connection 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในด้านตรรกศาสตร์ ทฤษฎีเซต เมทริกซ์ เพื่อวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาเชิงระบบในบริบทของคอมพิวเตอร์ได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอนออนไลน์ สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 1
	CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในการจัดการและวิเคราะห์ข้อมูลได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอนออนไลน์ สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	ปี 1 เทอม 1
43632209 การออกแบบคำสั่ง ปัญญาประดิษฐ์ AI Prompt Lab 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการออกแบบคำสั่ง AI เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูล และแก้ปัญหาทางธุรกิจได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 1
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและทดสอบคำสั่ง AI โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและลดขั้นตอนในการดำเนินธุรกิจได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 1

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43632210 การพัฒนาสื่อสังคม ออนไลน์ Social Medianการ พัฒนาสื่อสังคม ออนไลน์ Development 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้แพลตฟอร์ม การขายยอดนิยม การทำการตลาดดิจิทัล และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุง ยอดขาย		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอ ผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือบนสื่อ สังคมออนไลน์ในการสร้างร้านค้าออนไลน์และ ใช้แพลตฟอร์มการขายสินค้าออนไลน์ได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงาน จริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบ งาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2
43632307 การจัดการ ฐานข้อมูล Database Management 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับระบบ จัดการฐานข้อมูล		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอ ผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2
	CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการพัฒนา ระบบจัดการฐานข้อมูลได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงาน จริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบ งาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	8 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 2

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43632405 ขั้นตอนวิธี Algorithm 3(2-2-5)	CLO 1 ใช้โครงสร้างข้อมูลที่สอดคล้องกับ ปัญหาและจัดการข้อมูลในระบบธุรกิจดิจิทัลได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 1
	CLO 2 ปฏิบัติการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของ ขั้นตอนวิธี เพื่อเลือกใช้แนวทางที่เหมาะสมใน การพัฒนาธุรกิจและโปรแกรมประยุกต์ที่ มีส่วนประกอบของปัญญาประดิษฐ์ได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	6 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 1
	CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ขั้นตอนวิธีในการ เขียนโปรแกรมด้วยซอฟต์แวร์สมัยใหม่ เพื่อ สร้างต้นแบบของระบบงานที่ช่วยในการ ตัดสินใจทางธุรกิจหรือระบบอัตโนมัติเบื้องต้น ได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	6 สัปดาห์	ปี 2 เทอม 1
43633115 ระเบียบวิธีวิจัยทาง คอมพิวเตอร์ Research Methodology in Computing 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ปัญหาทางธุรกิจเพื่อ กำหนดหัวข้อวิจัยที่นำไปสู่การออกแบบระบบ คอมพิวเตอร์ โดยใช้เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่ได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 1

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบแผนการวิจัยและเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประเมินความเป็นไปได้ของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในธุรกิจได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	6 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 1
	CLO 3 ปฏิบัติการจัดทำเค้าโครงงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบและพัฒนากระบวนการธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างเป็นระบบและมีหลักการ			✓			- การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	6 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 1
43633116 กลยุทธ์ ผู้ประกอบการ ออนไลน์ Online Entrepreneurship Strategy 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการและกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทันและมีจริยธรรม		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	8 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 1
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	8 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 1

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43633320 การกระทำความผิด ทางคอมพิวเตอร์ Computer Crimes 3(3-0-6)	CLO 1 อธิบายหลักการและกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดทาง คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	5 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 2
	CLO 2 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในการป้องกัน และรับมือกับอาชญากรรมทางไซเบอร์ที่ เกี่ยวข้องกัปัญหาประติษฐ์ และระบบดิจิทัล ได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง - การประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	5 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 2
	CLO 3 แสดงพฤติกรรมที่มีจริยธรรมและ ปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัดเมื่อต้อง ใช้งานหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบ คอมพิวเตอร์และข้อมูลดิจิทัลได้				✓		- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การประเมินตนเอง - การประเมินโดยอาจารย์ - การประเมินจริยธรรมและ การปฏิบัติตามกฎหมาย ธุรกิจดิจิทัล	- แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินโดยอาจารย์ - แบบประเมินจริยธรรมและ การปฏิบัติตามกฎหมาย ธุรกิจดิจิทัล	6 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 2
43633604 คอมพิวเตอร์เพื่อ ชุมชน Computing for Community 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านเทคโนโลยี ธุรกิจดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เพื่อวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาทางธุรกิจและสังคมในระดับ ชุมชนได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 2

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาระบบธุรกิจดิจิทัล รวมถึงการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชนได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	8 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 2
	CLO 3 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมและมีทักษะการสื่อสาร เพื่อร่วมกันนำเสนอแนวคิดและผลงานเชิงปฏิบัติในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาชุมชนได้					✓	- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	ปี 3 เทอม 2

วิชาเอกเลือก

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43632103 นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล Innovation and Digital Technology 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีของระบบคอมพิวเตอร์		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลในชีวิตประจำวัน			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	
43632104 การจัดการข้อมูลด้วยสเปรดชีต Data Management with Spreadsheets 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการทาง ฟังก์ชันและสูตรต่าง ๆ ของโปรแกรมสเปรดชีต		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้โปรแกรมสเปรดชีตสร้างสูตรการแก้ไขโจทย์ปัญหาทางธุรกิจในด้านต่าง ๆ และใช้บนแพลตฟอร์มใหม่ ๆ			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	
43632207 การออกแบบสื่อดิจิทัล Digital Media Design 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างและออกแบบสื่อดิจิทัลและการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ได้		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	8 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ ตัดต่อและสร้างกราฟิกได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	8 สัปดาห์	
43632208 การจัดการคอนเทนต์ ดิจิทัล Digital Content Management 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการคอนเทนต์วางแผนและพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	8 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการออกแบบและพัฒนาคอนเทนต์ดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	8 สัปดาห์	
43632304 กราฟิกและ แอนิเมชัน Graphics and Animation 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกและแอนิเมชัน โดยใช้ซอฟต์แวร์สมัยใหม่ เพื่อใช้ในการสื่อสารแบรนด์และสนับสนุนส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบธุรกิจได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและ สร้างสรรค์ผลงานกราฟิกสำหรับธุรกิจดิจิทัล ได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ	6 สัปดาห์	
	CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI Prototype) หรือสื่อการตลาดดิจิทัลที่มี องค์ประกอบของกราฟิกและแอนิเมชัน สำหรับระบบธุรกิจตามที่โจทย์กำหนดได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ	6 สัปดาห์	
43632305 การใช้ ปัญญาประดิษฐ์ สำหรับงานธุรกิจ AI Applications in Business 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อ แก้ไขปัญหาทางธุรกิจ เช่น การวิเคราะห์ ข้อมูล การสร้างแบบจำลอง หรือการเพิ่ม ประสิทธิภาพการทำงาน		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมี จริยธรรมและมีความรับผิดชอบ โดยคำนึงถึง ข้อจำกัดทางกฎหมายและผลกระทบทาง สังคมต่อธุรกิจและผู้บริโภค			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43632306 การออกแบบส่วน ติดต่อผู้ใช้ User Interface Design 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้การออกแบบ UX และ UI การสร้างแบบจำลองเพื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้กับระบบที่เหมาะสมได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการออกแบบ การส่งมอบและการวัดความพึงพอใจของผู้ใช้งานในการออกแบบ UX และ UI ในธุรกิจได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	
43632404 หลักการออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ Principles of Web Design and Development 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อออกแบบและสร้างเนื้อหาสำหรับเว็บไซต์ทางธุรกิจได้		✓				- การใช้สื่อการเรียนการสอน - การฝึกปฏิบัติ - การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต - การเรียนรู้จากปัญหา	- ประเมินทักษะการใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีดิจิทัล - ใช้เทคนิคการถาม-ตอบสั้น ๆ - การประเมินตนเอง	- แบบประเมินทักษะ - แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบทดสอบปฏิบัติ	5 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในการสร้างต้นแบบเว็บไซต์ที่ใช้งานง่ายและสวยงามตามหลักการออกแบบ		✓				- การใช้สื่อการเรียนการสอน - การฝึกปฏิบัติ - การเรียนรู้จากปัญหา - การระดมสมอง	- ประเมินทักษะการใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีดิจิทัล - ใช้เทคนิคการถาม-ตอบสั้น ๆ - การสังเกตการอภิปรายและการทำงานกลุ่ม - ใช้กรณีศึกษา	- แบบประเมินทักษะ - แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบทดสอบปฏิบัติ	5 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 3 ปฏิบัติการสร้างและทดสอบเว็บไซต์ต้นแบบ กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อรวบรวมข้อมูลและปรับปรุงเว็บไซต์ให้ตอบสนองต่อความต้องการทางธุรกิจได้			✓			- การทำโครงงาน - การเรียนรู้ร่วมมือ	- ใช้กรณีศึกษา - ประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน	- แบบประเมินโครงงาน	6 สัปดาห์	
43633106 การตลาดดิจิทัล Digital Marketing 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเครื่องมือของการตลาดดิจิทัล		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและประยุกต์ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	
43633111 การวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจ Business System Analysis and Design 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับระบบธุรกิจดิจิทัล และการวิเคราะห์ระบบธุรกิจได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ในการวิเคราะห์และออกแบบระบบธุรกิจดิจิทัลได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	
43633112 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร Computer Networks and Communications 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตรนัย/ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	8 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือในการใช้งานเครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	8 สัปดาห์	
43633113 การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับงานธุรกิจ Website Development for Business 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมของระบบเว็บและเทคโนโลยีปัญหาประดิษฐ์ เพื่อสร้างเนื้อหาและพัฒนาเว็บไซต์ที่ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจได้		✓				- การใช้สื่อการเรียนการสอน - การฝึกปฏิบัติ - การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต - การเรียนรู้จากปัญหา	- ประเมินทักษะการใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีดิจิทัล - ใช้เทคนิคการถาม-ตอบสั้น ๆ - การประเมินตนเอง	- แบบประเมินทักษะ - แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบทดสอบปฏิบัติ	5 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ต้นแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย โดยใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์สมัยใหม่ที่เหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย		✓				- การใช้สื่อการเรียนการสอน - การฝึกปฏิบัติ - การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต - การเรียนรู้จากปัญหา - การสะท้อนความคิด - การระดมสมอง	- ประเมินทักษะการใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีดิจิทัล - ใช้เทคนิคการถาม-ตอบสั้น ๆ - สังเกตการอภิปรายและการทำงานกลุ่ม	- แบบประเมินทักษะ - แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินชิ้นงาน	5 สัปดาห์	
	CLO 3 ปฏิบัติการสร้างและทดสอบเว็บไซต์เพื่อนำผลลัพธ์ไปปรับปรุงและพัฒนาให้สามารถใช้งานได้			✓			- การทำโครงงาน - การเรียนรู้ร่วมมือ	- ใช้กรณีศึกษา - ประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน	- แบบประเมินโครงงาน	6 สัปดาห์	
43633114 แนวโน้มธุรกิจดิจิทัล Digital Business Trends 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวโน้ม นวัตกรรม และเทคโนโลยีทางธุรกิจดิจิทัล รวมถึงผลกระทบต่อพฤติกรรมผู้บริโภคและรูปแบบธุรกิจในยุคปัจจุบันได้		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	5 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านแนวโน้มทางธุรกิจ เพื่อออกแบบและวางแผนธุรกิจใหม่ให้สอดคล้องกับโอกาสและความท้าทายในโลกดิจิทัล			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	5 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบและประยุกต์ใช้ข้อมูลจากกรณีศึกษาธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ เพื่อจัดทำแผนธุรกิจหรือข้อเสนอเชิงกลยุทธ์ที่สามารถนำไปปฏิบัติได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	6 สัปดาห์	
43633211 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย Multimedia Technology 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของระบบธุรกิจดิจิทัลและกลุ่มเป้าหมายได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์สมัยใหม่และเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างและจัดการสื่อมัลติมีเดีย (เช่น วิดีโอ พอดแคสต์ สื่ออินเทอร์เน็ตแอดทีฟ) เพื่อใช้ประกอบการทำงานทางธุรกิจได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ	6 สัปดาห์	
	CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อสร้างต้นแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Prototype) สำหรับระบบธุรกิจ เช่น ระบบ E-learning หรือสื่อส่งเสริมการตลาดดิจิทัลได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ	6 สัปดาห์	
43633212 การจัดการเอกสาร Document Management 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับหลักการและแนวคิดของการจัดการเอกสารสมัยใหม่		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือสมัยใหม่ในการจัดการเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	
43633308 การสร้างรายได้จาก เมตาเวิร์ส Generating Revenue from the Metaverse 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับเมตาเวิร์สรวมถึงวิเคราะห์โมเดลธุรกิจเพื่อสร้างรายได้ในโลกเสมือนจริงได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการสร้างและจัดการสินทรัพย์ดิจิทัลเบื้องต้น สำหรับนำไปใช้ประโยชน์ในระบบเศรษฐกิจของเมตาเวิร์สได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ	6 สัปดาห์	
	CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบแผนธุรกิจหรือโครงการเพื่อสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและกลยุทธ์ทางการตลาดดิจิทัลได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ	6 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43633309 การสร้างรายได้ด้วย ปัญญาประดิษฐ์ AI-Powered Revenue Generation 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างและพัฒนา ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอ ผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	5 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและ แพลตฟอร์มที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ ในการทำการตลาด และการขายผลิตภัณฑ์ ดิจิทัลบนช่องทางออนไลน์			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงาน จริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบ งาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	5 สัปดาห์	
	CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบและวางแผน ธุรกิจการขายผลิตภัณฑ์ดิจิทัล โดยบูรณาการ การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการ สร้างรายได้และตอบสนองต่อแนวโน้มตลาด ในปัจจุบัน			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงาน จริง	- ประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ ใบ งาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	6 สัปดาห์	
43633310 การขายสินค้าดิจิทัล ออนไลน์ Selling Digital Products Online 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับ กระบวนการขายสินค้าดิจิทัล เพื่อออกแบบ กลยุทธ์ธุรกิจได้		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอ ผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	5 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัลที่ทันสมัย ในการสร้างพัฒนา และจัดการร้านค้าออนไลน์ เพื่อให้สามารถขายผลิตภัณฑ์ดิจิทัลได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	5 สัปดาห์	
	CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้ขายบนแพลตฟอร์ม เพื่อปรับปรุงและพัฒนากลยุทธ์ทางธุรกิจให้สอดคล้องกับข้อมูลและแนวโน้มของตลาดดิจิทัล			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงานจริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน	6 สัปดาห์	
43633311 พาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ E-Commerce 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และหลักการพัฒนาเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือในการพัฒนาเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43633312 ธุรกิจอัจฉริยะ Business Intelligence 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของธุรกิจอัจฉริยะและกระบวนการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - การประเมินตนเอง - การประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ ใบบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ ใบบงาน	3 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและสร้างแดชบอร์ดเพื่อแสดงผลข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายและสามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจทางธุรกิจได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจาก เอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ ใบบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ ใบบงาน	4 สัปดาห์	
	CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ธุรกิจอัจฉริยะที่ทันสมัยในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหาและสนับสนุนการวางแผนเชิงกลยุทธ์ขององค์กร			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจาก เอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ ใบบงาน	5 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 4 ปฏิบัติการจัดการข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจสอดคล้องกับความต้องการของตลาด			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจาก เอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	4 สัปดาห์	
43633313 การวิเคราะห์โซเชียล มีเดีย Social Media Analytic 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและหลักการของการวิเคราะห์โซเชียลมีเดียและกระบวนการจัดการข้อมูลได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	3 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบกระบวนการเก็บรวบรวมและประมวลผลข้อมูลจากแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเพื่อใช้ในการวิเคราะห์เชิงลึกได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจาก เอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	3 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ในการวิเคราะห์ข้อมูลโซเชียลมีเดียเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภคและแนวโน้มทางธุรกิจ			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจาก เอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	5 สัปดาห์	
	CLO 4 ปฏิบัติการวิเคราะห์ข้อมูลโซเชียลมีเดียเพื่อสร้างรายงานและข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการตลาดและการจัดการแบรนด์			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจาก เอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	5 สัปดาห์	
43633314 โลจิสติกส์สำหรับ ผู้ประกอบการ ออนไลน์ Logistics for Online Entrepreneurs 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับห่วงโซ่อุปทานและกระบวนการโลจิสติกส์สำหรับธุรกิจออนไลน์ได้		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอ ผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	8 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงาน จริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบ งาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	8 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43633315 การวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยปัญญาประดิษฐ์ AI Analytics 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอ ผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	8 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการใช้เครื่องมือในการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยปัญญาประดิษฐ์ได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงาน จริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบ งาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	8 สัปดาห์	
43633316 เทคโนโลยีบล็อกเชน Blockchain Technology 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี บล็อกเชนและผลกระทบที่มีต่อธุรกิจ		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	4 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์เทคโนโลยี บล็อกเชนในธุรกิจได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	12 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43633317 อินเทอร์เน็ตในทุก สรรพสิ่ง Internet of Things 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ตในทุกสรรพสิ่งได้		✓				- บรรยาย onsite - บรรยาย online - สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- ทดสอบข้อเขียน - ทดสอบปฏิบัติ - ประเมินการนำเสนอผลงาน - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - นักศึกษาประเมินตนเอง	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินการนำเสนอ ผลงาน - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง	8 สัปดาห์	
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือหรือ แพลตฟอร์มสำหรับอินเทอร์เน็ตในทุกสรรพ สิ่งได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงาน จริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบ งาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	8 สัปดาห์	
43633318 การสร้างเกมด้วยเกม เอนจิน Game Development with Game Engine 3(2-2-5)	CLO 1 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือใน การสร้างเกมด้วยซอฟต์แวร์ประยุกต์ได้			✓			- สาธิต - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - ค้นคว้าข้อมูล วางแผน และลงมือสร้างผลงาน จริง	- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ใบ งาน - ทดสอบปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน - แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน	8 สัปดาห์	
43633319 ธุรกิจอีสปอร์ตและ การจัดการแข่งขัน Esports Business and Event Management 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับโครงสร้าง และองค์ประกอบของธุรกิจอีสปอร์ตในระดับ สากลและสามารถระบุโอกาสทางธุรกิจได้		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	3 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นั้น ศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
	CLO 2 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับแผนธุรกิจ สำหรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต โดย ครอบคลุมตั้งแต่การวางแผนงบประมาณ การตลาด และการหาสปอนเซอร์		✓				- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบข้อเขียน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - การประเมินตนเอง - การประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบข้อเขียนอัตนัย/ ปรนัย - แบบประเมินพฤติกรรมใน ชั้นเรียน - แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	3 สัปดาห์	
	CLO 3 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์ม และซอฟต์แวร์ในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตั้งแต่การลงทะเบียน ผู้เข้าแข่งขันไปจนถึงการถ่ายทอดสด			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจาก เอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	4 สัปดาห์	
	CLO 4 ปฏิบัติการและจัดการกิจกรรม อีสปอร์ต โดยทำงานเป็นทีมและประสานงาน กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อบรรลุเป้าหมายได้			✓			- สาธิตและปฏิบัติตาม - ฝึกปฏิบัติ - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจาก เอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การสอบปฏิบัติ - การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน/ ใบงาน	- แบบทดสอบปฏิบัติ - แบบประเมินผลงาน/ ชิ้นงาน/ใบงาน	6 สัปดาห์	
43633603 สัมมนาทาง คอมพิวเตอร์	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีและ เครื่องมือสมัยใหม่ทางคอมพิวเตอร์ เพื่อ ศึกษา วิเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไข ปัญหาทางธุรกิจดิจิทัลได้		✓				- การเรียนรู้ด้วยตนเองโดยสืบค้นข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ต - การเรียนรู้จากปัญหา	- ใช้กรณีศึกษา - สังเกตการอภิปรายและการ ทำงานกลุ่ม	- แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้น เรียน - แบบประเมินชิ้นงาน	8 สัปดาห์	

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
Seminar in Computer 3(2-2-5)	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและนำเสนอแนวคิดทางธุรกิจดิจิทัล รวมถึงนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้			✓			- การระดมสมอง - สะท้อนความคิด - การอภิปรายและโต้แย้ง	- สังเกตการอภิปรายและการทำงานกลุ่ม - ประเมินตนเองและเพื่อน - ใช้เทคนิคการถาม-ตอบสั้น ๆ	- แบบสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน - แบบประเมินรายงาน	4 สัปดาห์	
	CLO 3 ปฏิบัติตนในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีม เพื่อรวบรวมข้อมูล จัดทำรายงาน และนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าที่ประชุมได้					✓	- การแลกเปลี่ยนความคิด - การเรียนรู้ร่วมมือ - การจัดสัมมนา	- ประเมินโครงการ - ประเมินผลโดยกลุ่มเพื่อน	- แบบประเมินโครงการ	4 สัปดาห์	

วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43634708 โครงการ คอมพิวเตอร์ 1 Computer Project 1 3(1-4-4)	CLO 1 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ในการอภิปรายเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อแก้ปัญหาของชุมชน				✓		- การใช้ปัญหาเป็นฐาน - กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การประเมินตนเอง - การประเมินโดยอาจารย์ - การประเมินจริยธรรมและการปฏิบัติตามกฎหมายธุรกิจดิจิทัล	- แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินโดยอาจารย์ - แบบทดสอบจริยธรรมและการปฏิบัติตามกฎหมายธุรกิจดิจิทัล	8 สัปดาห์	ปี 4 เทอม 1
	CLO 2 มีบุคลิกภาพในการปฏิบัติตามหน้าที่ส่วนบุคคลเมื่อทำงานร่วมกับชุมชนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแก้ปัญหาได้					✓	- สังเกตพฤติกรรมโดยมีแบบบันทึก	- การประเมินตนเอง - การประเมินโดยอาจารย์	- แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินโดยอาจารย์	8 สัปดาห์	ปี 4 เทอม 1

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43634709 โครงการ คอมพิวเตอร์ 2 Computer Project 2 3(1-4-4)	CLO 1 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรม และ ปฏิบัติตามตามกฎหมายด้านคอมพิวเตอร์ในการ นำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้แก้ปัญหาของชุมชน				✓		- กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน	- การประเมินโดยอาจารย์ - การประเมินจริยธรรมและ การปฏิบัติตามกฎหมาย ธุรกิจดิจิทัล	- แบบประเมินโดยอาจารย์ - แบบทดสอบจริยธรรมและ การปฏิบัติตามกฎหมาย ธุรกิจดิจิทัล	8 สัปดาห์	ปี 4 เทอม 2
	CLO 2 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีมร่วมกับ ชุมชนโดยมีทักษะในการประสานงาน มี ลักษณะการเป็นผู้นำและเป็นแบบอย่างในการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแก้ปัญหาได้					✓	- ใช้โครงการเป็นฐาน	การประเมินโดยอาจารย์	- แบบประเมินโดยอาจารย์	8 สัปดาห์	ปี 4 เทอม 2
43634710 เตรียมสหกิจศึกษา วิชาชีพ คอมพิวเตอร์ธุรกิจ Preparation for Co-operative Education in Business Computer 1(90)	CLO 1 แสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมและ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัลในการ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้				✓		- กิจกรรมกลุ่ม ระดมสมอง - นำเสนอหน้าชั้นเรียน - เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การประเมินตนเอง - การประเมินโดยอาจารย์	- แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินโดยอาจารย์	30 ช.ม.	ปี 4 เทอม 1
	CLO 2 ปฏิบัติการจัดทำเอกสารสำคัญสำหรับ การสมัครงาน การนำเสนอโครงการ และการ สื่อสารได้			✓			- ฝึกปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรม โดยมีแบบบันทึกและแบบ ประเมิน	- การประเมินโดยอาจารย์	- แบบประเมินโดยอาจารย์	30 ช.ม.	ปี 4 เทอม 1
	CLO 3 ปฏิบัติตนในการทำงานเป็นทีม เพื่อเข้า สู่การฝึกสหกิจศึกษาได้					✓	- ฝึกปฏิบัติ - สังเกตพฤติกรรม โดยมีแบบบันทึกและแบบ ประเมิน	- การประเมินโดยอาจารย์	- แบบประเมินโดยอาจารย์	30 ช.ม.	ปี 4 เทอม 1

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	สนับสนุน PLO					วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม PLO Active Learning วิธีการสอนที่สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา	วิธีการวัด/ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้วัด	ระยะเวลา ในการ พัฒนา	CLO นี้ นศ. ต้องผ่านเมื่อจบ ชั้นปี/ภาคเรียน
		1	2	3	4	5					
43634711 สหกิจศึกษา วิชาชีพ	CLO 1 แสดงพฤติกรรมถึงวิธีการทำงานร่วมกับ ชุมชน และองค์กรต่าง ๆ การเคารพกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัล				✓		- เรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยศึกษาจากเอกสาร ประกอบการสอน สื่อการสอน online สืบค้น ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต	- การประเมินตนเอง - การประเมินโดยอาจารย์ นิเทศ	- แบบประเมินตนเอง - แบบประเมินโดยอาจารย์ นิเทศ	30 ช.ม.	ปี 4 เทอม 2
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ Co-operative Education in Business Computer 6(540)	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการปฏิบัติงานจริงได้			✓			- การใช้โครงงานเป็นฐาน - สังเกตพฤติกรรม โดยมีแบบบันทึกและแบบ ประเมิน	- การประเมินโดยอาจารย์ นิเทศ	- แบบประเมินโดยอาจารย์ นิเทศ	210 ช.ม.	ปี 4 เทอม 2
	CLO 3 ปฏิบัติตนในการสื่อสาร ทำงานเป็นทีม ปฏิบัติตามจรรยาบรรณและกฎหมายที่ เกี่ยวข้องกับธุรกิจดิจิทัลได้					✓	- ฝึกปฏิบัติ - การใช้โครงงานเป็นฐาน - สังเกตพฤติกรรม โดยมีแบบบันทึกและแบบ ประเมิน	- การประเมินโดยผู้ดูแล นักศึกษาในสถาน ประกอบการ	- แบบประเมินโดยผู้ดูแล นักศึกษาในสถาน ประกอบการ	210 ช.ม.	ปี 4 เทอม 2

ภาคผนวก ฐ
ความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (CLO)
กับทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning)
และการปลูกฝังผู้เรียน

ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ กำหนด ได้แก่

1. ทักษะคิดสร้างสรรค์ (Creativity Skill)
2. ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving Skill)
3. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)
4. ทักษะการจัดการข้อมูล (Information Management Skill)
5. ทักษะการปรับตัว (Adaptability Skill)

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	LLL ที่หลักสูตร กำหนด	กิจกรรมในรายวิชาที่ออกแบบให้มีการสอดแทรก การปลูกฝังทักษะ (ให้ครบทุกด้าน แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นวิชาเดียวกัน หรือไม่ จำเป็นต้องในทุกรายวิชาในหลักสูตร)				กลุ่ม SHs ที่ต้องทราบ	วิธีที่ใช้สื่อสารให้ทราบ
			new ideas	creative thought	innovation	entrepreneurial mindset		
43633116 กลยุทธ์ ผู้ประกอบการ ออนไลน์ 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการและกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างรู้เท่าทันและมีจริยธรรม	- ทักษะคิด สร้างสรรค์	✓			✓	- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน
	CLO 2 ปฏิบัติการประยุกต์ใช้เครื่องมือบนสื่อสังคมออนไลน์ในการดำเนินธุรกิจดิจิทัลได้	- ทักษะการ แก้ปัญหา		✓		✓	- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน
43631302 อินโฟกราฟิก 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้หลักการออกแบบกราฟิกและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างอินโฟกราฟิกทางธุรกิจได้	- ทักษะคิด สร้างสรรค์	✓				- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	LLL ที่หลักสูตร กำหนด	กิจกรรมในรายวิชาที่ออกแบบให้มีการสอดแทรก การปลูกฝังทักษะ (ให้ครบทุกด้าน แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นวิชาเดียวกัน หรือไม่ จำเป็นต้องในทุกรายวิชาในหลักสูตร)				กลุ่ม SHs ที่ต้องทราบ	วิธีที่ใช้สื่อสารให้ทราบ
			new ideas	creative thought	innovation	entrepreneurial mindset		
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและ พัฒนาระบบการนำเสนอข้อมูลทาง ธุรกิจโดยใช้เครื่องมือและ ซอฟต์แวร์สมัยใหม่	- ทักษะการ แก้ปัญหา		✓			- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน
	CLO 3 ปฏิบัติการออกแบบอินโฟ กราฟิกเพื่อการสื่อสารข้อมูลธุรกิจ ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย	- ทักษะการ แก้ปัญหา		✓			- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน
43633604 คอมพิวเตอร์เพื่อ ชุมชน 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้าน เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและ ปัญญาประดิษฐ์ เพื่อวิเคราะห์และ แก้ไขปัญหาทางธุรกิจและสังคมใน ระดับชุมชนได้	- ทักษะการ แก้ปัญหา			✓		- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและ พัฒนาระบบธุรกิจดิจิทัล รวมถึง การใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ สมัยใหม่เพื่อตอบสนองความ ต้องการของชุมชนได้	- ทักษะการ ปรับตัว				✓	- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	LLL ที่หลักสูตร กำหนด	กิจกรรมในรายวิชาที่ออกแบบให้มีการสอดแทรก การปลูกฝังทักษะ (ให้ครบทุกด้าน แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นวิชาเดียวกัน หรือไม่ จำเป็นต้องในทุกรายวิชาในหลักสูตร)				กลุ่ม SHs ที่ต้องทราบ	วิธีที่ใช้สื่อสารให้ทราบ
			new ideas	creative thought	innovation	entrepreneurial mindset		
	CLO 3 ปฏิบัติตนในการทำงาน เป็นทีมและมีทักษะการสื่อสาร เพื่อร่วมกันนำเสนอแนวคิดและ ผลงานเชิงปฏิบัติในการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาชุมชนได้	- ทักษะการ สื่อสาร			✓		- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน
43631206 สำนักงานดิจิทัล 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์และ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อปรับปรุงและ เพิ่มประสิทธิภาพการทำงานใน สำนักงานได้	- ทักษะการ แก้ปัญหา	✓				- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและ จัดการระบบการทำงานใน สำนักงาน เพื่อการสื่อสาร การ ทำงานร่วมกัน และการบริหาร จัดการโครงการได้	- ทักษะการ จัดการข้อมูล		✓			- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน
	CLO 3 ปฏิบัติการสร้างระบบ อัตโนมัติของสำนักงานดิจิทัลได้	- ทักษะการ จัดการข้อมูล		✓			- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน

รายวิชา	CLOs รายวิชา/พฤติกรรมบ่งชี้	LLL ที่หลักสูตร กำหนด	กิจกรรมในรายวิชาที่ออกแบบให้มีการสอดแทรก การปลูกฝังทักษะ (ให้ครบทุกด้าน แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นวิชาเดียวกัน หรือไม่ จำเป็นต้องในทุกรายวิชาในหลักสูตร)				กลุ่ม SHs ที่ต้องทราบ	วิธีที่ใช้สื่อสารให้ทราบ
			new ideas	creative thought	innovation	entrepreneurial mindset		
43632209 การออกแบบคำสั่ง ปัญญาประดิษฐ์ 3(2-2-5)	CLO 1 ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการ ออกแบบคำสั่ง AI เพื่อสร้างสรรค์ เนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูล และ แก้ปัญหาทางธุรกิจได้	- ทักษะการ แก้ปัญหา		✓			- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน
	CLO 2 ปฏิบัติการออกแบบและ ทดสอบคำสั่ง AI โดยใช้เครื่องมือ และซอฟต์แวร์สมัยใหม่เพื่อเพิ่ม ประสิทธิภาพและลดขั้นตอนในการ ดำเนินธุรกิจได้	- ทักษะการ จัดการข้อมูล	✓				- อาจารย์ผู้สอน ทุกคน - นักศึกษาทุกคน	- ประชุมชี้แจง - ชี้แจงวันปฐมนิเทศรายวิชา - แจกแผนกำหนดการสอน

ภาคผนวก ข

กำหนดรายวิชาที่ให้รูปแบบ rubrics หรือ marking schemes

รายวิชา	รูปแบบการประเมินในรายวิชา		ตรวจสอบความเหมาะสม		
	rubrics	marking schemes	ถูกต้อง (validity)	คงเส้นคงวา (reliability)	เป็นธรรม (fairness)
การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล		✓	✓	✓	✓
สำนักงานดิจิทัล		✓	✓	✓	✓
อินโฟกราฟิก		✓	✓	✓	✓
คณิตศาสตร์เชื่อมโยง		✓	✓	✓	✓
การออกแบบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์		✓	✓	✓	✓
การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์		✓	✓	✓	✓
การจัดการฐานข้อมูล		✓	✓	✓	✓
ขั้นตอนวิธี		✓	✓	✓	✓
ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์		✓	✓	✓	✓
กลยุทธ์ผู้ประกอบการออนไลน์		✓	✓	✓	✓
การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์		✓	✓	✓	✓
คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน		✓	✓	✓	✓

ภาคผนวก ค
รายวิชาที่มีการบรรจุเนื้อหาที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี
ปัญญาประดิษฐ์
(Artificial Intelligence: AI)



**ประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
เรื่อง แนวปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนด้านปัญญาประดิษฐ์
ในหลักสูตรการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๘**

โดยที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้มีการสนับสนุนให้มีการพัฒนาบุคลากรและนักศึกษา การพัฒนาระบบนิเวศทางการศึกษา เพื่อสร้างกำลังคนที่มีทักษะรองรับกับตลาดแรงงานและวิถีชีวิตรูปแบบใหม่ในสังคมที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงให้มีการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มศักยภาพในระบบการเรียนการสอนและการวิจัย

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๖ วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. ๒๕๖๒ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการการอุดมศึกษา ในการประชุมครั้งที่ ๖/๒๕๖๘ เมื่อวันที่ ๑๙ มิถุนายน ๒๕๖๘ จึงกำหนดแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนด้านปัญญาประดิษฐ์ในหลักสูตรการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ประกาศนี้เรียกว่า “ประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เรื่อง แนวปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนด้านปัญญาประดิษฐ์ในหลักสูตรการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๘”

ข้อ ๒ ประกาศนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป

ข้อ ๓ ให้สถาบันอุดมศึกษาจัดทำการประเมินความพร้อมการใช้อุปกรณ์ปัญญาประดิษฐ์ในสถาบันอุดมศึกษา ตามวิธีการและรูปแบบที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กำหนด เพื่อประกอบการพิจารณาเข้าร่วมกิจกรรมกับศูนย์ให้คำปรึกษาด้านปัญญาประดิษฐ์

ข้อ ๔ ให้สถาบันอุดมศึกษาควรจัดการเรียนการสอน โดยให้หลักสูตรการศึกษามีกิจกรรมส่งเสริมผู้เรียนฝึกใช้เครื่องมือด้านปัญญาประดิษฐ์ ที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สนับสนุน หรือที่สถาบันอุดมศึกษาจัดหาเอง

ข้อ ๕ ให้สถาบันอุดมศึกษาบรรจุรายวิชาหรือเนื้อหาที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในหลักสูตรการศึกษาไม่น้อยกว่าหกหน่วยกิตหรือไม่น้อยกว่าสองรายวิชา เว้นแต่เป็นหลักสูตรการศึกษาในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์ วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หรือวิทยาการข้อมูล

ข้อ ๖ ให้สถาบันอุดมศึกษาดำเนินการส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะสนับสนุนด้านปัญญาประดิษฐ์ให้กับคณาจารย์ของทุกหลักสูตรการศึกษา รวมถึงบุคลากรสายงานบริหาร และสายงานวิชาการของสถาบันอุดมศึกษา โดยจัดให้เข้าร่วมหลักสูตรการอบรมที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมสนับสนุน หรือหลักสูตรที่สถาบันอุดมศึกษาจัดขึ้นเอง หรือหลักสูตรที่หน่วยงานภายนอกจัดขึ้นและสถาบันอุดมศึกษาเห็นชอบ

ข้อ ๗ ให้สถาบันอุดมศึกษาจัดให้มีหน่วยงาน เพื่อทำหน้าที่ให้คำปรึกษาด้านการใช้
ปัญญาประดิษฐ์ ในการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน การบริหารการศึกษา และการบำรุงรักษาระบบ
ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง

ประกาศ ณ วันที่ ๙ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๘



(นายสุรศักดิ์ พันธุ์เจริญวรกุล)

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ตารางแสดงการกำหนดรายวิชาหรือเนื้อหาสาระด้านการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์

ตามประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เรื่อง แนวปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนด้านปัญญาประดิษฐ์ในหลักสูตรการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2568 ลงวันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2568 ข้อ 5 ให้สถาบันอุดมศึกษาบรรจุรายวิชาหรือเนื้อหาที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ในหลักสูตรการศึกษาไม่น้อยกว่าหกหน่วยกิตหรือไม่น้อยกว่าสองรายวิชา เว้นแต่เป็นหลักสูตรการศึกษาในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์ วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หรือวิทยาการข้อมูล

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2569 สังกัดคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

- ☒ มีรายวิชา/คำอธิบายรายวิชา ที่มีเนื้อหาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์
- ☒ หลักสูตรมีรายวิชาจำนวนไม่น้อยกว่า 26 หน่วยกิต (หรือจำนวน 12 รายวิชา)

รายวิชาในหลักสูตร	คำอธิบายรายวิชา	เทียบหน่วยกิตด้าน AI
รหัสวิชา: 43631206 ชื่อวิชา: สำนักงานดิจิทัล หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและองค์ประกอบของสำนักงานดิจิทัล การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานในสำนักงาน การจัดการการสื่อสารเอกสารในสำนักงานโดยใช้เทคโนโลยีคลาวด์และการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ การบริหารจัดการโครงการด้วยเครื่องมือดิจิทัล การใช้ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้นเพื่อยกระดับการทำงานให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ฝึกปฏิบัติการเกี่ยวกับระบบอัตโนมัติของสำนักงานดิจิทัล	จำนวน 3 หน่วยกิต
รหัสวิชา: 43631302 ชื่อวิชา: อินโฟกราฟิก หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและสร้างสรรค์อินโฟกราฟิกเพื่อการสื่อสารข้อมูลทางธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุมหลักการออกแบบกราฟิก การแปลงข้อมูลธุรกิจให้เป็นภาพที่เข้าใจง่าย การใช้ปัญญาประดิษฐ์และซอฟต์แวร์สร้างอินโฟกราฟิก พร้อมการฝึกปฏิบัติสร้างงานด้วยข้อมูลทางธุรกิจ	จำนวน 3 หน่วยกิต
รหัสวิชา: 43632209 ชื่อวิชา: การออกแบบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์ หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับหลักการและเทคนิคการออกแบบคำสั่ง (Prompt Engineering) เพื่อสื่อสารกับปัญญาประดิษฐ์ อย่างมีประสิทธิภาพในบริบททางธุรกิจ การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูล และแก้ไขปัญหาทางธุรกิจ การประยุกต์ใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ปัญญาประดิษฐ์สมัยใหม่ในการเพิ่มประสิทธิภาพกระบวนการทำงาน การออกแบบและการทดสอบคำสั่งปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและสร้างนวัตกรรมให้กับองค์กร	จำนวน 3 หน่วยกิต

รายวิชาในหลักสูตร	คำอธิบายรายวิชา	เทียบหน่วยกิตด้าน AI
รหัสวิชา: 43632405 ชื่อวิชา: ขั้นตอนวิธี หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพ และโครงสร้างข้อมูลของขั้นตอนวิธีสำหรับแก้ปัญหาทางธุรกิจที่ซับซ้อน รวมถึง การประยุกต์ใช้ขั้นตอนวิธีเพื่อพัฒนาระบบอัตโนมัติ และเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างแบบจำลอง <u>ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการจัดการธุรกิจด้วยซอฟต์แวร์สมัยใหม่</u>	จำนวน 3 หน่วยกิต
รหัสวิชา: 43633115 ชื่อวิชา: ระเบียบวิธีวิจัยทางคอมพิวเตอร์ หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการวิจัยเชิงระบบ เพื่อใช้กำหนดปัญหาและประเมินความเป็นไปได้ในการพัฒนานวัตกรรมทางธุรกิจ รวมถึง <u>การประยุกต์ใช้เครื่องมือวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการออกแบบระบบธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และซอฟต์แวร์สมัยใหม่</u>	จำนวน 3 หน่วยกิต
รหัสวิชา: 43633320 ชื่อวิชา: การกระทำ ความผิดทางคอมพิวเตอร์ หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับหลักการ กฎหมาย และการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ ทั้งทางทฤษฎีและกรณีศึกษาในปัจจุบัน รวมถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลและ <u>ปัญญาประดิษฐ์ในการป้องกันอาชญากรรมทางไซเบอร์</u> เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้และปฏิบัติตามได้อย่างมีจริยธรรม และถูกต้องตามกฎหมาย	จำนวน 3 หน่วยกิต
รหัสวิชา: 43633604 ชื่อวิชา: คอมพิวเตอร์เพื่อชุมชน หน่วยกิต: 3(2-2-5)	<u>ความรู้เกี่ยวกับหลักการและกระบวนการในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อยกระดับเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตของชุมชน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การวิเคราะห์ความต้องการของชุมชน การออกแบบและพัฒนา ระบบธุรกิจดิจิทัลสำหรับวิสาหกิจชุมชน การสร้างแพลตฟอร์ม การตลาดดิจิทัล การจัดการข้อมูล และการใช้ AI เพื่อการวิเคราะห์และการตัดสินใจ รวมถึงการฝึกปฏิบัติจริงในการลงพื้นที่เพื่อออกแบบและนำเทคโนโลยีไปใช้แก้ปัญหาของชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม</u>	จำนวน 3 หน่วยกิต
รหัสวิชา: 43501101 ชื่อวิชา: ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หน่วยกิต: 3(2-2-5)	<u>หลักการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต</u> ซึ่งรวมถึงการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ ตารางคำนวณ และโปรแกรมนำเสนอ ตลอดจนความรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ และแนวปฏิบัติเพื่อความปลอดภัยทางดิจิทัล	จำนวน 1 หน่วยกิต
รหัสวิชา: 43631204 ชื่อวิชา: การคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับหลักการคิดเชิงวิเคราะห์และตรรกะดิจิทัล รวมถึงการพัฒนาอัลกอริทึม การออกแบบและแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น การประยุกต์ใช้แนวคิดตรรกะทางดิจิทัลในการประมวลผลข้อมูล และปฏิบัติการสร้างโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาทางธุรกิจเบื้องต้นอย่างมีประสิทธิภาพ	จำนวน 1 หน่วยกิต
รหัสวิชา: 43632210 ชื่อวิชา: การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมผู้บริโภค การสร้างและวางแผนเนื้อหา การวิเคราะห์ข้อมูลและตัวชี้วัดเพื่อวิเคราะห์ความสำเร็จ รวมถึงการเลือกใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ ฝึกปฏิบัติการสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง หรือสำหรับธุรกิจจำลอง เพื่อประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง	จำนวน 1 หน่วยกิต

รายวิชาในหลักสูตร	คำอธิบายรายวิชา	เทียบหน่วยกิตด้าน AI
รหัสวิชา: 43632307 ชื่อวิชา: การจัดการ ฐานข้อมูล หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมฐานข้อมูลเบื้องต้น แบบจำลอง ข้อมูลเชิงสัมพันธ์ การออกแบบฐานข้อมูล การนอัมัลไลซ์ ข้อมูล ภาษาประมวลผลข้อมูล (SQL) แนวคิดเบื้องต้น เกี่ยวกับฐานข้อมูลขนาดใหญ่ และการประยุกต์ใช้งาน	จำนวน 1 หน่วยกิต
รหัสวิชา: 43633116 ชื่อวิชา: กลยุทธ์ ผู้ประกอบการออนไลน์ หน่วยกิต: 3(2-2-5)	ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำธุรกิจออนไลน์ในยุคดิจิทัล การ วิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ การสร้างแบบจำลองธุรกิจสำหรับ ธุรกิจออนไลน์ และการวางแผนกลยุทธ์การตลาดที่ครอบคลุม การประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัลที่ทันสมัยเพื่อ การสร้างร้านค้าออนไลน์ การจัดการลูกค้าสัมพันธ์ ฝึก ปฏิบัติการจัดทำแผนธุรกิจและดำเนินโครงการสตาร์ทอัพ ดิจิทัลเพื่อนำความรู้ไปใช้ได้จริง	จำนวน 1 หน่วยกิต