



หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2566

คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

คำนำ

เอกสารหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2566 ฉบับนี้ เป็นหลักสูตรฉบับร่างที่คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรได้ร่วมกันจัดทำขึ้น เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 สำนักงานปลัดกระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ทางคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรฯ ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ที่ได้จัดสรร งบประมาณเพื่อพัฒนาหลักสูตร และขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทุกฝ่ายที่ได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ตุลาคม 2565

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	(ก)
สารบัญ	(ข)
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	9
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างหลักสูตร	12
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล	46
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	65
หมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์	66
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพการศึกษา	67
หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	71
ภาคผนวก	73
ภาคผนวก ก ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.2558	74
ภาคผนวก ข ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2565	83
ภาคผนวก ค ผลงานวิชาการ งานวิจัยของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร	99
ภาคผนวก ง คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	107
ภาคผนวก จ Learning Outcomes (LO) Matrix, Cooperative and Work Integrated Education (CWIE) Matrix, CWIE Study Plan และแผนภาพ CWIE Study Plan หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	110

**หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2566**

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

คณะ / สาขาวิชา คณะวิทยาการจัดการ/สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย	:	หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
ภาษาอังกฤษ	:	Bachelor of Business Administration Program in Game and Esports Business Management

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็มภาษาไทย	:	บริหารธุรกิจบัณฑิต (การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต)
ชื่อเต็มภาษาอังกฤษ	:	Bachelor of Business Administration (Game and Esports Business Management)
ชื่อย่อภาษาไทย	:	บธ.บ. (การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต)
ชื่อย่อภาษาอังกฤษ	:	B.B.A. (Game and Esports Business Management)

3. วิชาเอก

-

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 126 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

- ☒ ปริญญาตรีทางวิชาการ
☐ ปริญญาตรีแบบก้าวนำทางวิชาการ

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ

- ☐ ปริญญาตรีทางวิชาชีพ
☐ ปริญญาตรีแบบก้าวนำทางวิชาชีพ

หลักสูตรปริญญาตรีปฏิบัติการ

- ☐ ปริญญาตรีปฏิบัติการ
☐ ปริญญาตรีแบบก้าวนำปฏิบัติการ

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทย และนักศึกษาต่างชาติที่สามารถใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

- ☒ จัดการเรียนการสอนโดยตรง
☐ ร่วมมือกับสถาบันอื่นได้แก่.....

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

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

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2566

6.2 สภาวิชาการ เห็นชอบในการนำเสนอหลักสูตรต่อสภามหาวิทยาลัยในการประชุม
ครั้งที่ 6/2565 วันที่ 4 ตุลาคม 2565

6.3 สภามหาวิทยาลัยอนุมัติหลักสูตร ในการประชุม ครั้งที่ 6/2565 วันที่ 12 ตุลาคม 2565

6.4 เริ่มใช้ ตั้งแต่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา พ.ศ. 2566

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรจะได้รับการเผยแพร่ว่าเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2552 ในปีการศึกษา 2568

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 8.1 ผู้จัดการแข่งขัน
- 8.2 ผู้จัดการทีม
- 8.3 ผู้จัดการจำหน่ายและให้บริการเกม
- 8.4 นักแคสติ้งเกม
- 8.5 นักพากษ์เกมและกีฬาอีสปอร์ต
- 8.6 นักวางแผนเกม
- 8.7 งานวางแผนธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเกม
- 8.8 นักการตลาด
- 8.9 นักวิชาการ
- 8.10 ผู้จัดการนักกีฬาอีสปอร์ต (Scout) หรือเอเจนซี่ (Agency)
- 8.11 นักออกแบบหรือผลิตมัลติมีเดีย
- 8.12 ผู้จัดการชุมชน (Community manager)
- 8.13 อาชีพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต

9. ชื่อ เลขประจำตัวประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบันการศึกษา, ปี พ.ศ.	เลขบัตรประจำตัวประชาชน
1	อาจารย์	นางรุจิรา จงคล้ายกลาง	-วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ -ศศ.บ. สารสนเทศศาสตร์	-ม.พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2552 -ม.มหาสารคาม, 2549	3470600176496
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางกชพร จันทรเรือง	-ศศ.ม. จิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การ -ค.บ. จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว	-สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2547 -สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาการรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2545	3479900203551
3	อาจารย์	นายอรรคมเดช อุปชัย	-ศ.ม. เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ -บธ.บ. การเงิน	-มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2551 -มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2548	5470800034152

ลำดับที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	คุณวุฒิ/สาขาวิชา	สถาบันการศึกษา, ปี พ.ศ.	เลขบัตรประจำตัวประชาชน
4	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางสาวณฤดี เนตรโสกา	- ปร.ด. คอมพิวเตอร์ศึกษา - ศษ.ม. การบริหารการศึกษา - ค.บ. คอมพิวเตอร์ศึกษา	- มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2559 - มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 2546 - วิทยาลัยครูมหาสารคาม, 2536	3461400161984
5	อาจารย์	นางสาวสุรีย์พัชร มุสิกะภักดิ์	- วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ - วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2547 - สถาบันราชภัฏเทพสตรี, 2541	3199900380740

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

โลกกำลังเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจนักสร้างสรรค์ หรือ Creator Economy ที่ความเติบโตของเศรษฐกิจเน้นการสร้างรายได้จากการทำคอนเทนต์ สินค้า และบริการออนไลน์ โดยใช้ประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์ และความหลงใหล (Passion) ซึ่งเติบโตต่อเนื่องพร้อมกับการเกิดโครงสร้างพื้นฐานอินเทอร์เน็ตยุค Web 3.0 ของอุตสาหกรรมดิจิทัลที่ขยายขอบเขตขึ้นไปอย่างรวดเร็ว เป็นไปตามกฎของ Metcalfe Law ที่ระบุว่ามูลค่าของเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นสัดส่วนกับกำลังสองของจำนวนผู้ใช้ที่เชื่อมต่อของระบบเกิดปรากฏการณ์ที่เรียกว่า “ผลกระทบของเครือข่าย” ที่ทำให้ธุรกิจดิจิทัลเติบโตแบบก้าวกระโดด หรือยกกำลังสอง ในอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตก็เป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายดิจิทัลนี้ โดยในปัจจุบันห่วงโซ่ของอุตสาหกรรมเกมกำลังถูกพัฒนาเป็นการสร้างคอนเทนต์หรือ Content Creators ที่มาพร้อมอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงราคาถูก ซึ่งทำให้กลุ่มเป้าหมายขยายใหญ่กว่าเดิม จนสามารถเก็บเกี่ยวผลประโยชน์จากการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่สร้างรายได้มากขึ้น

การเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตเกิดขึ้นเคียงข้างกับอุตสาหกรรมเกม เมื่อมีผู้สนใจเล่นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขัน (Competitive Video Games) มากขึ้น ก็มีการผลิตเกมประเภทนี้เพิ่มขึ้นให้มีลักษณะเอื้อให้สามารถจัดกิจกรรมการแข่งขันระหว่างผู้เล่นด้วยกันได้ ในขณะเดียวกันผู้ที่สนใจชมการแข่งขันก็เพิ่มขึ้นเช่นเดียวกันกับผู้เล่น โดยมีการคาดการณ์ว่าในปี ค.ศ. 2021 จะมีผู้ชม

การแข่งขันอีสปอร์ต ถึง 26.6 ล้านคนต่อเดือนทั่วโลก ซึ่งเพิ่มขึ้นจาก ค.ศ. 2020 ถึงร้อยละ 11.4 ในประเทศไทย มีทีมนักกีฬาที่เป็นตัวแทนมหาวิทยาลัยอยู่มากกว่า 16 มหาวิทยาลัยในปี 2020 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมหาวิทยาลัยที่มีหลักสูตรเกี่ยวกับอีสปอร์ตโดยตรง อุปสรรคในการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ใหญ่ที่สุดคือทัศนคติของสังคมต่อการเล่นเกมแต่เมื่อมีการแข่งขันเพิ่มมากขึ้น และสังคมเห็นถึงความสำเร็จของนักกีฬาและภาพลักษณ์ของเกมที่ไม่ใช่เรื่องไร้สาระ อุตสาหกรรมนี้ก็ได้รับการสนับสนุนจากทั้งหน่วยงานรัฐและสถาบันการศึกษา การส่งเสริมการแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศไทยอาจจะไม่ได้ส่งผลประโยชน์โดยตรงต่อผู้ประกอบการเกมไทย แต่สามารถช่วยลดปัญหาอุปสรรคในด้านทัศนคติเชิงลบของสังคม เพิ่มกระแสความสนใจในอุตสาหกรรมเกม และเปิดโอกาสให้นักลงทุนตัดสินใจเข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมได้อย่างมั่นใจมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามเกมที่ผลิตขึ้นโดยนักพัฒนาไทย อาจจะยังไม่มีเกมที่สามารถนำมาใช้ในการแข่งขันระดับประเทศได้ แต่ในระดับกิจกรรมย่อยแล้ว การส่งเสริมให้มีการนำเกมไทยมาใช้ในการแข่งขันมากขึ้น ก็จะเป็นการสนับสนุนนักพัฒนาเกมไทยทางตรงได้

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

สถานการณ์โลกในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านสังคม การเมือง และที่สำคัญคือ ด้านเศรษฐกิจ โดยเฉพาะเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมที่มีอัตราการเติบโตสูง ซึ่งคงหนีไม่พ้นอุตสาหกรรมดิจิทัลที่มีความแข็งแกร่งและเติบโตอย่างรวดเร็ว แม้อยู่ในช่วงสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ส่งผลกระทบด้านลบต่อเศรษฐกิจในหลาย ๆ ประเทศทั่วโลก ทำให้เศรษฐกิจทั่วโลกได้รับผลกระทบ แต่กลับกันธุรกิจอีสปอร์ตเป็นธุรกิจที่สามารถปรับตัวและแก้ไขสถานการณ์ทางธุรกิจได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงธุรกิจอีสปอร์ตได้สร้างรายได้อย่างก้าวกระโดดในช่วงสถานการณ์โควิด -19 เพราะปัจจุบันผู้คนทั่วโลกปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้ชีวิต โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเกี่ยวข้อง มีการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น ทำให้ธุรกิจอีสปอร์ตซึ่งเป็นสื่อออนไลน์ที่ผู้คนสามารถเข้าใช้งาน รวมถึงก่อให้เกิดการสร้างรายได้ของภาคธุรกิจและตัวบุคคลมากขึ้น ซึ่งมีให้เห็นได้ทุกสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน อีกทั้งธุรกิจอีสปอร์ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการศึกษาของประเทศไทย มหาวิทยาลัยหลายแห่งในประเทศไทยได้เปิดหลักสูตรเรียนเกี่ยวกับอีสปอร์ตให้นักศึกษาที่สนใจศึกษาทางด้านนี้ได้มีโอกาสเข้าถึงมากขึ้น โดยเปิดหลักสูตรในมหาวิทยาลัยหลายแห่งทั้งในมหาวิทยาลัยภาครัฐ และเอกชน

12. ผลกระทบจากข้อ 11 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกส่งผลกระทบโดยตรงต่อการจัดการเรียนการสอน ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ต้องพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่มีศักยภาพและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนสามารถรองรับการแข่งขันในระบบการค้าเสรีที่จะเข้า

มา มีบทบาททางเศรษฐกิจมากยิ่งขึ้น มีผลกระทบต่อธุรกิจภายในประเทศทุกระดับ โดยมุ่งผลิตบัณฑิตหรือบุคลากรทางด้านบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการเกมและอีสปอร์ต ที่มีความพร้อมที่จะปฏิบัติงานในองค์กรธุรกิจ หรือเป็นผู้ประกอบการ สามารถเข้าใจสถานการณ์ทางธุรกิจและสามารถนำหรือพัฒนาเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับหน่วยงาน เกิดเป็นการได้เปรียบทางการแข่งขันหรือเครื่องมือที่สร้างความสามารถในกิจการธุรกิจ สามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ทนต่อการปรับตัวทางด้านเทคโนโลยีพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพื่อประยุกต์ใช้กับองค์กรธุรกิจ ควบคู่กับคุณธรรมจริยธรรมในธุรกิจ

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครเป็นสถาบันอุดมศึกษาแห่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ดังนั้นการพัฒนาหลักสูตรจึงเน้นการสร้างบัณฑิตให้มีความรู้คู่คุณธรรม พัฒนาทักษะเชิงปัญญา เน้นการคิดวิเคราะห์ และการใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป และเนื่องจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น การพัฒนาหลักสูตรจึงคำนึงถึงการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับศาสตร์สากล เพื่อมุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรที่เปิดสอนในคณะ/สาขาวิชาอื่นของสถาบัน

13.1 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ / สาขาวิชา / หลักสูตรอื่น

1) กลุ่มวิชาศึกษาทั่วไป

ทุกรายวิชา จัดการเรียนการสอนโดยศูนย์วิชาศึกษาทั่วไป

2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน กลุ่มวิชาแกน

ภาษาอังกฤษธุรกิจ จัดการเรียนการสอนโดยคณะหรือสาขาวิชาอื่น

กฎหมายธุรกิจ จัดการเรียนการสอนโดยคณะหรือสาขาวิชาอื่น

ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต จัดการเรียนการสอนโดยคณะหรือสาขาวิชาอื่น

3) กลุ่มวิชาเลือกเสรี

ทุกรายวิชา จัดการเรียนการสอนโดยคณะหรือสาขาวิชาอื่น

13.2 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้สาขาวิชา / หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน

นักศึกษาในหลักสูตรอื่นสามารถเรียนวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยเลือกเรียนเป็นวิชาเลือกเสรีได้ ทั้งนี้ต้องผ่านเงื่อนไขของรายวิชานั้น ๆ ก่อน

13.3 การบริหารจัดการ

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรควบคุมการดำเนินการเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดรายวิชา โดยติดต่อประสานงานกับฝ่ายหลักสูตรสำนักส่งเสริมวิชาการ และงานทะเบียน

14. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (รายชั้นปี)

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ได้พัฒนาหลักสูตรการสอน เพื่อเป็นการพัฒนาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายชั้นปีของนักศึกษา ดังนี้

14.1 นักศึกษาชั้นปีที่ 1

- 1) ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) มีทักษะด้านการบัญชี
- 3) สามารถบริหารจัดการทรัพยากรองค์การให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลก
- 4) มีองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ และมีจริยธรรมสำหรับองค์การและการประกอบธุรกิจ
- 5) มีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจเกมและกีฬาอีสปอร์ต
- 6) เข้าใจหลักวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 7) มีทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

14.2 นักศึกษาชั้นปีที่ 2

- 1) สามารถอ่านและเขียนภาษาอังกฤษทั่วไป และภาษาอังกฤษธุรกิจได้
- 2) มีทักษะด้านการตลาด
- 3) มีจริยธรรม ความรับผิดชอบ สามารถแก้ปัญหาในการทำงาน และการบริหาร
- 4) มีทักษะการวิเคราะห์แนวโน้มการดำเนินธุรกิจในอนาคต การวางแผนธุรกิจ
- 5) มีทักษะด้านการเงินธุรกิจ
- 6) เข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ การตัดสินใจ การพัฒนาสินค้าและบริการให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย
- 7) มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
- 8) สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

14.3 นักศึกษาชั้นปีที่ 3

- 1) สามารถพัฒนาและวิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชี เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการควบคุม และการตัดสินใจ
- 2) มีความเข้าใจกระบวนการ วิธีการ ข้อบังคับใช้ของกฎหมายธุรกิจ
- 3) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้สนับสนุนการวางแผน การควบคุม การตัดสินใจในองค์กรธุรกิจ
- 4) ตระหนักรู้ความปลอดภัยของโลกไซเบอร์
- 5) เข้าใจหลักการทางสถิติ เพื่อนำไปสู่การวิจัยและนำไปใช้ทางธุรกิจ
- 6) สามารถนำหลักเกณฑ์ปฏิบัติเกี่ยวกับภาษีอากรธุรกิจไปประยุกต์ใช้ได้
- 7) มีคุณลักษณะการเป็นผู้นำและการบริหารจัดการทีม
- 8) สามารถจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้

14.4 นักศึกษาชั้นปีที่ 4

- 1) เข้าใจความแตกต่างของการวางแผนและการบริหารทั่วไป เพื่อนำไปสู่การสร้างกลยุทธ์รวมของธุรกิจ
- 2) บูรณาการรายวิชาที่เรียนมาเพื่อจัดทำโครงการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
- 3) ฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษาในหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. หลักการและเหตุผล

ในสถานการณ์ปัจจุบัน อีสปอร์ต (Esports) หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะเป็นกีฬาชนิดหนึ่งที่มีการแข่งขันผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์โดยมีผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปทั้งในประเภทบุคคลและประเภททีม ซึ่งพัฒนาต่อจากการเล่นเกมออนไลน์แบบเดิม ๆ มีการแข่งขันตั้งแต่ระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีการแข่งขันเป็นลีกต่าง ๆ เปลี่ยนการเล่นในเกมในชีวิตประจำวัน เป็นการสร้างรายได้ จนถึงเป็นอาชีพใหม่ที่ก่อให้เกิดรายได้ ไม่ต่างจากการแข่งขันกีฬาทั่วไป ทว่าอีสปอร์ตมีข้อจำกัดที่น้อยกว่ากีฬาทั่วไป คือ ไม่จำกัดเพศ อายุ

สำหรับประเทศไทย ธุรกิจอีสปอร์ตกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วโดยมีการจัดแข่งขันเกมมากขึ้น มีสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand Esports Federation หรือ TESF) และมีการจัดแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาระดับชาติและนานาชาติ ทำให้ธุรกิจเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยและต่างประเทศต้องการบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านนี้เป็นอย่างมาก

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จึงถูกพัฒนาขึ้นเป็นหลักสูตรใหม่ให้สอดคล้องกับความนิยมของอีสปอร์ตในปัจจุบัน โดยเนื้อหาของหลักสูตรจะเน้นทั้งทฤษฎี หลักการ พื้นฐานเกี่ยวกับบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ทั้งนี้เพื่อให้ได้บัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความรอบรู้ มีทักษะความสามารถในด้านวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรมและมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อสามารถประกอบอาชีพได้หลากหลายสาขาในอุตสาหกรรม

2. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

2.1 ปรัชญา

มุ่งผลิตบัณฑิตให้เป็นคนดี มีความรู้ มีทักษะด้านบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ที่สามารถประยุกต์สู่การพัฒนาท้องถิ่นและสังคม

2.2 ความสำคัญ

หลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เป็นหลักสูตรที่เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ที่สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตอย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความรอบรู้ มีทักษะความสามารถในด้านวิชาชีพ มีคุณธรรมจริยธรรม และมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อสามารถประกอบอาชีพได้หลากหลายสาขาในอุตสาหกรรม

รู้เท่าทันในเทคโนโลยีสารสนเทศและสามารถบูรณาการกับความรู้ทางด้านการบริหารธุรกิจพร้อมที่จะเป็นผู้ปฏิบัติงาน ผู้ประกอบการที่มีประสิทธิภาพ เป็นบัณฑิตที่เป็นที่ยอมรับและต้องการของสังคม โดยสามารถพัฒนา และเผยแพร่องค์ความรู้ ความสามารถด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่และสามารถนำเทคโนโลยีดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้จริง

2.3 วัตถุประสงค์

1) เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม สำนึกในจรรยาบรรณวิชาชีพ และมีความรับผิดชอบต่อท้องถิ่นและสังคม

2) เพื่อผลิตบัณฑิต ให้มีความรู้ มีความเข้าใจทางด้านการบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต พร้อมทั้งจะนำไปประยุกต์ในการประกอบอาชีพหรือเป็นผู้ประกอบการ และนำไปสู่การพัฒนาท้องถิ่นและสังคมได้

3) เพื่อผลิตบัณฑิต ให้มีทักษะทางสังคม (Soft Skills) การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีแนวคิด ทักษะคิด และบุคลิกภาพในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

3. แผนพัฒนาปรับปรุง : หลักสูตรนี้จะดำเนินการแล้วเสร็จครบถ้วนในรอบปีการศึกษา (4 ปี)/(5 ปี)

แผนการพัฒนา/ การเปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน / ตัวบ่งชี้
1. การบริหารหลักสูตร	- กำหนดแผนการบริหารหลักสูตร - จัดประชุมเพื่อระดมความคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้	- แผนบริหารหลักสูตร - อาจารย์มีส่วนร่วมในการดำเนินงานของหลักสูตร
2. กระบวนการจัดการเรียนการสอน	- การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสอดคล้องตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา - การประเมินการเรียนการสอน	- มีแผนการบริหารการสอนตามเกณฑ์มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา (มคอ. 3 มคอ.4 มคอ.5 มคอ.6) - ผลการประเมินการเรียนการสอน
3. การบริหารทรัพยากรการเรียนการสอน	- ส่งเสริมการผลิตเอกสาร/ตำรา/สื่อประกอบการเรียนการสอน - จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการที่มีมาตรฐาน	- มีเอกสาร/ตำรา/สื่อประกอบการเรียนการสอนเพิ่มขึ้น - มีสื่อวัสดุ อุปกรณ์ ครุภัณฑ์ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการที่มีมาตรฐานเพียงพอ
4. การบริหารบุคลากร	- ส่งเสริม พัฒนาทักษะการสอน - ส่งเสริมพัฒนาทักษะด้านวิชาการและวิชาชีพ - ส่งเสริมพัฒนาด้านการวิจัย	- มีโครงการพัฒนาทักษะการสอนของอาจารย์ - จัดสรรงบประมาณให้อาจารย์เข้าร่วมการฝึกอบรมประชุมสัมมนา - รายงานผลการเข้าร่วมฝึกอบรมประชุมสัมมนา

แผนการพัฒนา/ การเปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน / ตัวบ่งชี้
		- ผลการประเมินการสอนของนักศึกษาที่มีต่ออาจารย์ผู้สอน - ผลงานวิจัยของบุคลากร
5. สนับสนุนและพัฒนาการศึกษา	- ส่งเสริม พัฒนาระบบการให้คำปรึกษา/การมีส่วนร่วมทางวิชาการ - ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาคุณลักษณะของนักศึกษาให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	- มีระบบและโครงการให้คำปรึกษาทางวิชาการ - มีโครงการพัฒนาคุณลักษณะของนักศึกษา
6. ความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และ/หรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต	- วิจัย/สำรวจความต้องการของตลาดแรงงานและความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต	- ผลการวิจัย/การสำรวจความต้องการของตลาดแรงงาน - ผลการวิจัย/สำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบการจัดการศึกษาในหลักสูตร

การจัดการศึกษาเป็นระบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2565 (ภาคผนวก ข)

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพิจารณาของคณะกรรมการประจำหลักสูตร โดยมีเวลาในการดำเนินการเรียนการสอนภาคฤดูร้อนในเดือน มีนาคม – เดือนพฤษภาคม (จำนวนไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์)

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน - เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคการศึกษาที่ 1	เดือนมิถุนายน	-	เดือนกันยายน
ภาคการศึกษาที่ 2	เดือนพฤศจิกายน	-	เดือนกุมภาพันธ์
ภาคฤดูร้อน	เดือนมีนาคม	-	เดือนพฤษภาคม (ไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์)

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 1) สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า
- 2) ผ่านการสอบคัดเลือกตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- 3) มีคุณสมบัติครบตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

- 1) นักศึกษามีข้อจำกัดทางด้านการใช้ภาษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ส่งผลกระทบต่อการสื่อสารในการเรียนการสอน การทำรายงาน และการนำเสนอรายงานหน้าชั้นเรียน
- 2) นักศึกษามีปัญหาด้านการปรับตัวจากการเรียนเมื่อเข้ามาเรียนในระดับอุดมศึกษา
- 3) ขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์เนื่องจากยังขาดประสบการณ์การเรียนรู้นอกชั้นเรียน

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

- 1) จัดอบรมเชิงปฏิบัติการการใช้ทักษะภาษาอังกฤษ และภาษาไทยให้กับนักศึกษาในหลักสูตร
- 2) จัดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้คำแนะนำเกี่ยวกับปรับตัว การลงทะเบียนเรียน และการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัย
- 3) ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์โดยประยุกต์ใช้ความรู้จากชั้นเรียนด้วยการทำกรณีศึกษาหรือโจทย์จากสถานการณ์จริงในรายวิชาที่เรียนในสถานศึกษา (CWIE ในรายวิชา)

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ระดับชั้นปี	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2566	2567	2568	2569	2570
ชั้นปีที่ 1	50	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 2	-	50	50	50	50
ชั้นปีที่ 3	-	-	50	50	50
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	50	50
รวม	50	100	150	200	200
คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา				50	50

2.6 งบประมาณตามแผน

2.6.1 งบประมาณรายรับ (หน่วย : บาท)

รายการ	ร้อยละ	ปีงบประมาณ(บาท)				
		2566	2567	2568	2569	2570
งบบุคลากร	13	84,500	169,000	253,500	338,000	338,000
งบดำเนินการ	85	552,500	1,105,000	1,657,500	2,210,000	2,210,000
งบเงินอุดหนุน	2	13,000	26,000	39,000	52,000	52,000
รวม	100	650,000	1,300,000	1,950,000	2,600,000	2,600,000

2.6.2 งบประมาณรายจ่าย (หน่วย : บาท)

รายการ	ร้อยละ	ปีงบประมาณ (บาท)				
		2566	2567	2568	2569	2570
1. เงินเดือนและค่าจ้างประจำ (เดิม) อัตราที่ต้องการใหม่	13	84,500	169,000	253,500	338,000	338,000
2. ค่าตอบแทนใช้สอยและวัสดุ	80	520,000	1,040,000	1,560,000	2,080,000	2,080,000
3. ค่าหนังสือ วารสาร และตำรา	5	32,500	65,000	97,500	130,000	130,000
4. ค่าเงินอุดหนุน	2	13,000	26,000	39,000	52,000	52,000

รายการ	ร้อยละ	ปีงบประมาณ (บาท)				
		2566	2567	2568	2569	2570
รวม	100	650,000	1,300,000	1,950,000	2,600,000	2,600,000

ค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี (สูงสุด) 13,000 บาท

2.7 ระบบการศึกษา

ระบบการศึกษาเป็นแบบชั้นเรียน และเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2565 (ภาคผนวก ข)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชา

การเทียบโอนหน่วยกิตและรายวิชา ต้องได้รับการเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำหลักสูตรและต้องเป็นไปตามข้อบังคับว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกาศหลักเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียนของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และประกาศหรือข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 126 หน่วยกิต

1) โครงสร้างหลักสูตร

หมวดวิชา	เกณฑ์ สกอ./4 ปี	โครงสร้างหลักสูตร
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30	30
1.1 รายวิชาบังคับ		12
1.2 รายวิชาเลือก		18
2. หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 72	ไม่น้อยกว่า 90
2.1 กลุ่มวิชาแกน		36
2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับ		36
2.3 กลุ่มวิชาเอกเลือก		ไม่น้อยกว่า 12
2.4 กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		ไม่น้อยกว่า 6
2.4.1 การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือ		1
2.4.2 การเตรียมสหกิจศึกษา		1
2.4.3 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ หรือ		5
2.4.4 สหกิจศึกษา		6

หมวดวิชา	เกณฑ์ สกอ./4 ปี	โครงสร้าง หลักสูตร
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	6
รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า 120	ไม่น้อยกว่า 126

2) รายวิชาในหลักสูตร

2.1) ความหมายของรหัสวิชา

รหัสวิชาประกอบด้วยเลข 8 ตัว แต่ละหลักมีความหมายดังนี้

หลักที่ 1	หมายถึง	รหัสคณะ
หลักที่ 2 – 4	หมายถึง	หมู่วิชา
หลักที่ 5	หมายถึง	ระดับความยากง่ายหรือชั้นปีที่จัดให้เรียน
หลักที่ 6	หมายถึง	กลุ่มเนื้อหาวิชาในหมู่วิชา
หลักที่ 7-8	หมายถึง	ลำดับที่ของรายวิชาในกลุ่มเนื้อหาวิชา

2.2) รายวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจ เกมและอีสปอร์ต

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จัดรายวิชาสำหรับการเรียนการสอนนักศึกษาในระดับปริญญาตรี
กำหนดให้เรียนไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ดังนี้

ก. รายวิชาบังคับ จำนวน 12 หน่วยกิต

ข. รายวิชาเลือก จำนวน 18 หน่วยกิต

ก. รายวิชาบังคับ กำหนดให้เรียน จำนวน 12 หน่วยกิต ดังนี้

1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร เรียน 9 หน่วยกิต จากรายวิชา

01540108 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)

01552701 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)

01550104 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม 3(3-0-6)

2) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ เรียน 3 หน่วยกิต จากรายวิชา

02500104 วัฒนธรรมแ่งสกลนคร 3(2-2-5)

ข. รายวิชาเลือก กำหนดให้เรียน จำนวน 18 หน่วยกิต โดยเลือกให้ครอบคลุม 4 กลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้

1) กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

01540109 การเขียนภาษาไทยทั่วไป 3(3-0-6)

01540107 การอ่านเพื่อพัฒนาชีวิตและสังคม 3(3-0-6)

01550105 การอ่านและเขียนภาษาอังกฤษทั่วไป 3(3-0-6)

01560102	ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น	3(3-0-6)
01570102	ภาษาจีนเบื้องต้น	3(3-0-6)
01670102	ภาษาลาวเบื้องต้น	3(3-0-6)
01710102	ภาษาเวียดนามเบื้องต้น	3(3-0-6)
01551601	ทักษะการพูดและการฟังภาษาอังกฤษ	3(3-0-6)
01553601	ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)

2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์

02531203	ศิลปะการดำเนินชีวิต	3(3-0-6)
01511401	จริยธรรมเพื่อการดำเนินชีวิต	3(3-0-6)
01500109	สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	3(3-0-6)
01511502	สุนทรียภาพเพื่อชีวิต	3(3-0-6)
01500113	ศาสนธรรมเพื่อคนร่วมสมัย	3(3-0-6)
02531204	จิตตปัญญาศึกษา	3(2-2-5)
03611201	หมากล้อม	3(3-0-6)
02053301	สุนทรียะ	3(3-0-6)

3) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์

02531202	สังคมไทยกับโลกาภิวัตน์	3(3-0-6)
02531201	วิถีอาเซียน	3(3-0-6)
02500106	กฎหมายเพื่อชีวิต	3(3-0-6)
02500107	สันติศึกษา	3(3-0-6)
02551101	พลเมืองศึกษา	3(3-0-6)
03500102	หลักการจัดการสมัยใหม่	3(3-0-6)
03500104	การพัฒนาที่ยั่งยืน	3(3-0-6)
03621101	การเป็นผู้ประกอบการ	3(3-0-6)
02533201	ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น	3(2-2-5)

4) กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ - วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

04000105	คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
04000106	คอมพิวเตอร์และสารสนเทศขั้นพื้นฐาน	3(2-2-5)
04000107	ชีวิตและสุขภาพ	3(3-0-6)
04071201	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
05000104	การเกษตรและอาหารเพื่อชีวิต	3(3-0-6)
05500103	เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)
04000109	การพัฒนาทักษะการคิด	3(3-0-6)

05151101	เกษตรภูมิปัญญาพื้นถิ่น	3(3-0-6)
04071202	ครอบครัวศึกษา	3(3-0-6)
04002101	ทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อชีวิตและอาชีพ	3(3-0-6)
04073501	การสร้างเสริมและดูแลสุขภาพ	3(3-0-6)

2. หมวดวิชาเฉพาะ

2.1 กลุ่มวิชาแกน

36 หน่วยกิต

31551607	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	3(3-0-6)
32562305	กฎหมายธุรกิจ	3(3-0-6)
43502202	สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย	3(2-2-5)
43504101	จริยธรรมทางธุรกิจ	3(3-0-6)
43521103	หลักการบัญชี	3(2-2-5)
43524301	การบัญชีเพื่อการจัดการ	3(3-0-6)
43531101	การเงินธุรกิจ	3(3-0-6)
43532203	การภาษีอากรธุรกิจ	3(3-0-6)
43541101	หลักการตลาด	3(3-0-6)
43563204	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	3(2-2-5)
43564201	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3(3-0-6)
43591601	เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ	3(3-0-6)

2.2 กลุ่มวิชาเอกบังคับและเอกเลือก

1) กลุ่มวิชาเอกบังคับ

36 หน่วยกิต

43641101	พื้นฐานทางธุรกิจสำหรับนักเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(2-2-5)
43641102	ธุรกิจเกมและกีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)
43641201	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	3(2-2-5)
43641202	ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
43642201	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
43642401	ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
43642202	การตลาดดิจิทัลสำหรับอีสปอร์ต	3(2-2-5)
43643501	การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์	3(3-0-6)
43643201	การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (CWIE)	3(2-2-5)
43643502	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม	3(3-0-6)
43643202	การเป็นผู้ประกอบการสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
43644901	โครงการการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(2-2-5)

2) กลุ่มวิชาเอกเลือก	ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต
43642501 การคิดเชิงออกแบบ	3(2-2-5)
43642301 การออกแบบกราฟิก	3(2-2-5)
43642302 การผลิตสื่อดิจิทัล	3(2-2-5)
43642203 หลักการแคสดี้ง	3(2-2-5)
43642204 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ	3(2-2-5)
43643203 การพากษ์และสตรีมสำหรับอีสปอร์ต	3(2-2-5)
43643204 การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต	3(2-2-5)
43643301 โปรแกรมสำเร็จรูปและการประยุกต์ใช้งาน	3(2-2-5)
43643302 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	3(2-2-5)
43643303 เมตาเวิร์ส	3(2-2-5)
43640301 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1	3(2-2-5)
43640302 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2	3(2-2-5)
43640303 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 3	3(2-2-5)

3) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	6/7 หน่วยกิต
43644801 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	
การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	1(90)
43644802 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	5(450) หรือ
43644803 เตรียมสหกิจศึกษาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	1(90)
43644804 สหกิจศึกษาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	6(540)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือก รายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาของหลักสูตร

3) แผนการศึกษา

แผนการศึกษาตลอดหลักสูตร

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต น(ท-ป-อ)
01540108	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
01552701	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
03500102	หลักการจัดการสมัยใหม่	3(3-0-6)
43521103	หลักการบัญชี	3(3-0-6)
43641101	พื้นฐานทางธุรกิจสำหรับนักเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
43641102	ธุรกิจเกมและกีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)
รวม		18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต น(ท-ป-อ)
xxxxxxx	ศึกษาทั่วไปเลือก 1	x(x-x-x)
01550104	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม	3(3-0-6)
02500104	วัฒนธรรมแ่งสกลนคร	3(2-2-5)
43591601	เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ	3(3-0-6)
43641201	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	3(2-2-5)
43641202	ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ	3(2-2-5)
รวม		18 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต น(ท-ป-อ)
xxxxxxx	ศึกษาทั่วไปเลือก 2	x(x-x-x)
01550105	การอ่านและเขียนภาษาอังกฤษทั่วไป	3(3-0-6)
43541101	หลักการตลาด	3(3-0-6)
43504101	จริยธรรมทางธุรกิจ	3(3-0-6)
43642401	ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกม และอีสปอร์ต	3(3-0-6)
xxxxxxx	เอกเลือก 1	3(x-x-x)
รวม		18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต น(ท-ป-อ)
xxxxxxx	ศึกษาทั่วไปเลือก 3	x(x-x-x)
03621101	การเป็นผู้ประกอบการ	3(3-0-6)
43531101	การเงินธุรกิจ	3(3-0-6)
31551607	ภาษาอังกฤษธุรกิจ	3(3-0-6)
43642201	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
43642202	การตลาดดิจิทัลสำหรับอีสปอร์ต	3(2-2-5)
xxxxxxx	เอกเลือก 2	x(x-x-x)
รวม		21 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต น(ท-ป-อ)
43524301	การบัญชีเพื่อการจัดการ	3(3-0-6)
32562305	กฎหมายธุรกิจ	3(3-0-6)
43563204	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	3(2-2-5)
43643501	การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์	3(2-2-5)
43643502	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม	3(3-0-6)
43643202	การเป็นผู้ประกอบการสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
xxxxxxx	เอกเลือก 3	3(x-x-x)
รวม		21 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต น(ท-ป-อ)
32562305	สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย	3(2-2-5)
43502202	การภาษีอากรธุรกิจ	3(3-0-6)
43643201	การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (CWIE)	3(2-2-5)
xxxxxxx	เอกเลือก 4	3(x-x-x)
xxxxxxx	เลือกเสรี 1	3(x-x-x)
รวม		15 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต น(ท-ป-อ)
43564201	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3(3-0-6)
43644901	โครงการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(2-2-5)
xxxxxxx	เลือกเสรี 2	3(x-x-x)
43644801	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หรือ	1(90)
43644803	เตรียมสหกิจศึกษาวิชาชีพการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	1(90)
รวม		10 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต น(ท-ป-อ)
43644802	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หรือ	5(450)
43644804	สหกิจศึกษาวิชาชีพการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	6(540)
รวม		5/6 หน่วยกิต

หมายเหตุ สำหรับแผนการเรียนของผู้สำเร็จการศึกษาระดับ ปวส. ด้านคอมพิวเตอร์ อนุปริญา
ด้านคอมพิวเตอร์หรือเทียบเท่า โดยมีคณะกรรมการประจำสาขาวิชาดำเนินการเทียบโอนหน่วยกิตของ
ผู้สำเร็จการศึกษาเทียบเข้ากับหลักสูตร 4 ปี ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

4) คำอธิบายรายวิชา

คำอธิบายรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร

01540108 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)
 Thai for Communication

การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ฝึกทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ได้แก่ การฟังบทสนทนา การฟังข่าว ฟังอภิปราย การพูดแสดงความคิดเห็น การพูดโน้มน้าวใจ การโต้เถียง การพูดในโอกาสต่าง ๆ การอ่านสรุปใจความ การอ่านตีความ การอ่านวิเคราะห์และวิจารณ์ การเขียนสะกดคำไทย การอ่านย่อหน้า การเขียนเรียงความ รวมถึงการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ และสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้ และสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

01540109 การเขียนภาษาไทยทั่วไป 3(3-0-6)
 Thai Writing for General Purposes

หลักการเขียน รูปแบบการเขียน ลักษณะและการใช้ประโยชน์ของงานเขียนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ เช่น การเขียนเล่าเรื่อง การเขียนจดหมาย การเขียนบันทึกข้อความ การเขียนคำถาม-ตอบในแบบสอบถาม การเขียนเพื่อชี้แจงข้อเท็จจริง การเขียนเพื่อแสดงความคิดเห็น การเขียนเพื่อโน้มน้าวจิตใจ การเขียนเอกสารสิทธิ์และสัญญาตามกฎหมายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

01540107 การอ่านเพื่อพัฒนาชีวิตและสังคม 3(3-0-6)
 Reading for Life and Social Development

หลักการและทักษะการอ่านประเภทต่าง ๆ ได้แก่ การอ่านสรุปความ การอ่านตีความ การอ่านวิเคราะห์ วิจารณ์ การอ่านงานเขียนประเภทต่าง ๆ ในนิตยสาร วารสาร หนังสือพิมพ์ และวรรณกรรมหรือสื่ออื่น ๆ ที่สร้างจิตสำนึกที่ดีต่อตนเองและสังคม รวมถึงสามารถนำแนวความคิดหรือประโยชน์จากการอ่านไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยเน้นอ่านงานเขียนจากสื่อประเภทต่าง ๆ สัปดาห์ละ 1 เรื่อง และจัดสัมมนาทางวิชาการเกี่ยวกับการอ่าน เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา

01552701 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 3(3-0-6)

English for Communication

ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษที่จำเป็นในการสื่อสารบูรณาการกับชีวิตประจำวัน การใช้ภาษาอังกฤษสนทนา บรรยาย บันทึก สรุปใจความ นำเสนอในบริบทที่หลากหลาย

01550104 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม 3(3-0-6)

English for Cross Cultural Communication

ฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษระดับสูง เรียนรู้เกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรมของนานาประเทศ เน้นกลุ่มประเทศอาเซียน ศึกษาภาษาและวัฒนธรรมจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พุดนำเสนอผลงาน และแสดงความคิดเห็น

01550105 การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษทั่วไป 3(3-0-6)

Reading and Writing English for General Purposes

ฝึกทักษะพัฒนาการอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ รวมทั้งรายละเอียดปลีกย่อยจากสิ่งต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน พัฒนาการเขียนที่บูรณาการกับทักษะการอ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

01560102 ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น 3(3-0-6)

Fundamentals of Japanese Language

ฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน ศึกษาอุปประโยคและไวยากรณ์พื้นฐาน ฝึกบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การอ่าน ฝึกอ่านข้อความสั้น ๆ สามารถสรุปและตอบคำถามได้ การเขียนประโยคง่าย ๆ ได้ และศึกษาภาษาญี่ปุ่นในบริบททางสังคมวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น

01570102 ภาษาจีนเบื้องต้น 3(3-0-6)

Fundamentals of Chinese Language

ฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน ศึกษาอุปประโยคและไวยากรณ์พื้นฐาน ฝึกบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การอ่าน ฝึกอ่านข้อความสั้น ๆ สามารถสรุปและตอบคำถามได้ การเขียนประโยคง่าย ๆ ได้ และศึกษาภาษาจีนในบริบททางสังคมวัฒนธรรมของประเทศจีน

01670102 ภาษาลาวเบื้องต้น 3(3-0-6)

Fundamentals of Lao Language

ฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน เน้นทักษะการอ่านและการเขียน ฝึกอ่านข้อความสั้น ๆ สามารถสรุปและตอบคำถามได้ การเขียนประโยคง่าย ๆ ได้ และศึกษาภาษาลาวในบริบททางสังคม วัฒนธรรมของประเทศไทย

01710102 ภาษาเวียดนามเบื้องต้น 3(3-0-6)

Fundamentals of Vietnamese Language

ฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน ศึกษาสรุปประโยคและไวยากรณ์พื้นฐาน ฝึกบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การอ่าน ฝึกอ่านข้อความสั้น ๆ สามารถสรุปและตอบคำถามได้ การเขียนประโยคง่าย ๆ ได้ และศึกษาภาษาเวียดนามในบริบททางสังคมวัฒนธรรมของประเทศไทย

01551601 ทักษะการพูดและการฟังภาษาอังกฤษ 3(3-0-6)

English Speaking and Listening Skills

พูดบอกรายละเอียดและสรุปประเด็นสำคัญ ฟังบทสนทนาและข้อความสั้น ๆ แล้วจับใจความ ใช้ประโยคและสำนวนเกี่ยวกับสิ่งรอบตัว (ข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลของครอบครัว การซื้อของ ภูมิศาสตร์ท้องถิ่น การจ้างงาน) สื่อสารเรื่องที่ง่ายและเป็นกิจวัตรที่ต้องมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลโดยตรงและไม่ยุ่งยากเกี่ยวกับสิ่งที่คุ้นเคยหรือทำเป็นประจำ ใช้ภาษาและโครงสร้างทางไวยากรณ์ในการพูดได้ตอบในสถานการณ์ที่แตกต่างหลากหลาย โดยใช้ภาษา น้ำเสียง กิริยาท่าทางที่เหมาะสมตามมารยาททางสังคม และรู้ถึงวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา โดยเน้นกระบวนการทางภาษา คือ พูด ฟัง อ่าน เขียน การสื่อสาร การสืบเสาะหาความรู้ การสืบค้นข้อมูล และการฝึกปฏิบัติทักษะ การสื่อสารตามสถานการณ์ต่าง ๆ

01553601 ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

English for Daily Life Skill

พูดคุยเชิงเทคนิคในเรื่องที่มีความเชี่ยวชาญ ได้ตอบอย่างคล่องแคล่วและเป็นธรรมชาติได้ตอบกับผู้พูดที่เป็นเจ้าของภาษาได้โดยไม่มีความเคร่งเครียด สร้างถ้อยคำที่ชัดเจน และมีความละเอียดในหัวข้อที่หลากหลาย โดยมีความเข้าใจจุดประสงค์ของประเด็นที่มีความซับซ้อน ทั้งรูปธรรมและนามธรรม อธิบายมุมมองเกี่ยวกับปัญหาเฉพาะที่มีความได้เปรียบและเสียเปรียบ ฝึกปฏิบัติทักษะภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมค่ายภาษาอังกฤษ

2. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์

02531203 ศิลปะการดำเนินชีวิต 3(3-0-6)

Art of Living

ความหมายและคุณค่าของชีวิต ศิลปะการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่าและความหมายต่อตนเอง ครอบครัว สังคม กรณีตัวอย่างที่ให้แรงบันดาลใจในการสร้างความสำเร็จและความสุขในชีวิต

01511401 จริยธรรมเพื่อการดำเนินชีวิต 3(3-0-6)

Morality for Living

หลักจริยธรรมกับการพัฒนาชีวิต การพัฒนาด้านคุณธรรม จิตใจและปัญญาการสร้างจิตสำนึกตระหนักในความเป็นสุจริตชน การสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่าต่อโลกและสังคม การบริหารความสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์ เคารพสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ การอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างมีความสุขและมีสันติภาพ

01500109 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ 3(3-0-6)

Information for Learning

ความหมาย ความสำคัญของสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศเพื่อการค้นคว้าและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความสำคัญและบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศ การสืบค้นและแสวงหาสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ การศึกษา รวบรวม การจัดเก็บ และนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าสารสนเทศด้วยรูปแบบที่ทันสมัย และมีขั้นตอนที่เป็นมาตรฐาน

01511502 สุนทรียภาพเพื่อชีวิต 3(3-0-6)

Aesthetics for Life

ความหมาย ความสำคัญของสุนทรียศาสตร์ต่อชีวิต คุณค่าเชิงสุนทรียะของงานศิลปะ การรับรู้ความงาม ความซาบซึ้งในศิลปะ ด้านทัศนศิลป์ ด้านโสตศิลป์ และศิลปะการแสดง ในระดับท้องถิ่น ชาติและสากล เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตและสังคม

01500113 ศาสนธรรมเพื่อคนร่วมสมัย 3(3-0-6)

Contemporary Religious Virtues

หลักคำสอนของศาสนาสำคัญที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ยุคโลกาภิวัตน์ วิเคราะห์เชื่อมโยงหลักธรรมกับศาสตร์สาขาต่าง ๆ บูรณาการหลักศาสนาและแนวคิดของปราชญ์ทางศาสนาเพื่อการแก้ปัญหาชีวิตและสังคม เน้นกระบวนการเรียนการสอนแบบ Active Learning

02531204

จิตตปัญญาศึกษา

3(2-2-5)

Contemplative Education

ธรรมชาติของจิตมนุษย์ แก่นแท้ของชีวิตและธรรมชาติ หลักการภาวนา เพื่อฝึกฝนความรู้สึกตัว (สติ) การปฏิบัติจิตสำนักเดิมสู่จิตสำนักใหม่ที่เข้าถึงความเป็นอิสระ ความสุข ปัญญา และความอาทรต่อเพื่อนมนุษย์และสรรพสิ่ง การพัฒนาตนเองอย่างสมดุลสู่ความเป็นมนุษย์ ที่สมบูรณ์ เน้นวิธีการเรียนรู้ที่นำผู้เรียนไปสู่การเปลี่ยนแปลงภายในตนเองอย่างลึกซึ้งและเชื่อมโยงไปสู่ การเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกผ่านกระบวนการจิตตภาวนา สุนทรียสนทนา การทำงานศิลปะ โยคะ

03611201

หมากล้อม

3(3-0-6)

GO

ประวัติความเป็นมาของหมากล้อม กฎ กติกา มารยาท วัตถุประสงค์ พื้นฐานของการเล่นหมากล้อม ทักษะทางปัญญา 11 ประการ บัญญัติ 10 ประการ เทคนิคในการเล่น หมากล้อมแบบต่าง ๆ การแก้ปัญหาระหว่างเกม คุณค่าของหมากล้อมและการนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

02053301

สุนทรียะ

3(3-0-6)

Aesthetics

ขับร้องเพลงตามจังหวะ ทำนอง และเนื้อหาของเพลงไทยสากลแต่ละประเภท และเพลงร่ำวงมาตรฐาน เล่นเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ ออกแบบกิจกรรมนันทนาการ จัดกิจกรรม นันทนาการ ปฏิบัติการร่ำวงในเพลงมาตรฐาน ออกแบบการแสดง จัดการแสดง วิเคราะห์หลักทาง สุนทรียศาสตร์ในงานทัศนศิลป์ หลักการทางทัศนธาตุ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการออกแบบ ป้ายนิเทศ ออกแบบฉาก เวที สื่อการเรียนรู้ และแฟ้มผลงาน จัดทำผลงานทางศิลปะ นำเสนอผลงาน และ วิพากษ์ผลงานศิลปะ

3. กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์

* 02500104

วัฒนธรรมแอ่งสกลนคร

3(2-2-5)

Culture of Sakon Nakhon Basin

สภาพทางภูมิศาสตร์ ลักษณะทางกลุ่มชาติพันธุ์ พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ และโบราณคดี ประวัติศาสตร์การเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ชีวิตประวัติบุคคลสำคัญของท้องถิ่น ภูมิปัญญาทางด้านศิลปกรรม หัตถกรรม ประเพณี พิธีกรรม ภาษา และวรรณกรรม ฯลฯ ในบริเวณแอ่งสกลนคร อัตลักษณ์และพลวัตการปรับตัวของชุมชนท่ามกลาง

การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาในกระแสโลกาภิวัตน์ โดยเน้นกระบวนการศึกษาชุมชนในท้องถิ่นให้เชื่อมโยงกับสาขาวิชาที่นักศึกษาเรียน และมีการนำเสนอผลงานเชิงประจักษ์

* สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครในคราวประชุมครั้งที่ 4/2562 เมื่อวันที่ 26 เมษายน พ.ศ.2562 เห็นชอบกำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนวิชาวัฒนธรรมแห่งสกลนคร ยกเว้นกรณีที่เคยเรียนมาแล้ว

02531202 **สังคมไทยกับโลกาภิวัตน์** 3(3-0-6)

Thai Society and Globalization

ความหมาย ลักษณะ สาระสำคัญและสถานการณ์ปัจจุบันของโลกาภิวัตน์ บทบาทและผลกระทบของโลกาภิวัตน์ด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม แนวโน้มและทิศทางการพัฒนาของสังคมไทยท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลกาภิวัตน์

02531201 **วิถีอาเซียน** 3(3-0-6)

The ASEAN Ways

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิรัฐศาสตร์ พื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นอาเซียน การยอมรับปรับรูปแบบวิถีชีวิต คติความเชื่อ ค่านิยม จิตวิญญาณ สังคม วัฒนธรรมของภูมิภาค ความสัมพันธ์ระหว่างอาเซียน วิถีอาเซียนในสังคมโลกปัจจุบัน

02500106 **กฎหมายเพื่อชีวิต** 3(3-0-6)

Laws for Life

ลักษณะทั่วไปของกฎหมาย หลักการพื้นฐานของนิติรัฐ กระบวนการยุติธรรม และหลักกฎหมายเบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายอาญา กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค หลักสิทธิมนุษยชน กฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิมนุษยชน เน้นศึกษากรณีตัวอย่างในชีวิตประจำวัน

02500107 **สันติศึกษา** 3(3-0-6)

Peace Studies

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสันติภาพ การวิเคราะห์ความขัดแย้งและความรุนแรง กรณีศึกษาความขัดแย้งและการใช้สันติวิธีในระดับชีวิต ชุมชนและสังคม เครื่องมือสันติวิธี ปฏิบัติการไร้ความรุนแรง การสื่อสารเพื่อสันติ การสานเสวนาที่เน้นการฟังอย่างลึกซึ้งและการใช้สันติวิธีในชีวิตประจำวัน

02551101 พลเมืองศึกษา 3(3-0-6)

Civic Education

หลักการพื้นฐานของการปกครองในระบอบประชาธิปไตย การปกครองโดยกฎหมาย สิทธิและหน้าที่ความเป็นพลเมือง สิทธิมนุษยชน สิทธิชุมชน พลวัตการเมืองภาคประชาชน และประชาสังคม ของสังคมการเมืองไทย บทบาทของพลเมืองในประเทศต่างๆ สร้างเสริมจิตสำนึกสาธารณะโดยจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาสภาพปัญหาที่เป็นจริงในชุมชนท้องถิ่น

03500102 หลักการจัดการสมัยใหม่ 3(3-0-6)

Principles of Modern Management

แนวคิดและหลักการจัดการ การจัดองค์การ การจัดการทรัพยากรขององค์การ หน้าที่ในการจัดการ ทฤษฎีการจัดการสมัยใหม่ เพื่อพัฒนาชีวิต สังคม และองค์กรให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและสังคมโลก

03500104 การพัฒนาที่ยั่งยืน 3(3-0-6)

Sustainable Development

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนา การประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎีเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและมีความเหมาะสมกับสภาพทางสังคม สิ่งแวดล้อมและเศรษฐกิจของชุมชน กรณีตัวอย่างการพัฒนาที่สมดุลและยั่งยืนตามแนวทางปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ การพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ (UN-Sustainable Development Goals)

03621101 การเป็นผู้ประกอบการ 3(3-0-6)

Entrepreneurship

การเริ่มต้นธุรกิจการเป็นผู้ประกอบการ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางการตลาด กลยุทธ์การสร้างธุรกิจ รูปแบบทางกฎหมายของธุรกิจ แผนธุรกิจ การเลือกทำเลที่ตั้ง แผนการตลาด ผลิตภัณฑ์ และราคา การจัดจำหน่ายและการส่งเสริมการตลาด ระบบบัญชีและงบการเงิน การจัดการทางการเงิน และภาษีอากร การจัดการองค์การและการจัดการบุคลากร แนวโน้มการค้าในธุรกิจในอนาคต และจริยธรรมทางธุรกิจ

02533201 ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น 3(2-2-5)

The King Wisdom for Local Development

ประยุกต์ใช้หลักการทรงงาน หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และแนวคิดการพัฒนาแบบยั่งยืนในชีวิตประจำวันได้ ศึกษาแนวคิด และหลักการของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

วิเคราะห์ยุทธศาสตร์ฉลาดรู้เพื่อการพัฒนาชุมชนต้นแบบตามศาสตร์พระราชาสู่การพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม และร่วมมือกันทำงานโดยบูรณาการแบบองค์รวมกับทีมภาคีเครือข่าย

4. กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

04000105 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

Mathematics in Daily Life

ธรรมชาติของวิชาคณิตศาสตร์ พัฒนาการทางคณิตศาสตร์ ตรรกศาสตร์กับการใช้เหตุผล ความน่าจะเป็นและสถิติในชีวิตประจำวัน การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน ดอกเบี้ย ร้อยละ ค่างวด คณิตศาสตร์สำหรับผู้บริโภค คณิตศาสตร์กับเกม คณิตศาสตร์กับศิลปะ กำหนดการแข่งขันเส้นเบ๊องตัน คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวันตามแนวพระราชดำริ “เศรษฐกิจพอเพียง”

04000106 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศขั้นพื้นฐาน 3(2-2-5)

Fundamentals of Computer and Information

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์ประกอบของระบบสารสนเทศ ฐานข้อมูลเบื้องต้น การสื่อสารข้อมูลและระบบเครือข่ายพื้นฐาน การใช้ระบบเครือข่าย เพื่อการสื่อสารและสืบค้นอย่างมีประสิทธิภาพ กฎหมายเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

04000107 ชีวิตและสุขภาพ 3(3-0-6)

Life and Health

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกระบวนการของชีวิตและระบบที่สำคัญของร่างกายมนุษย์ แนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพแบบองค์รวม องค์ประกอบของสุขภาพ กลไกการปรับตัวของร่างกายเมื่อมีความเปลี่ยนแปลงเพื่อรักษาสุขภาพ โรคและการป้องกันการเกิดโรคของบุคคลในวัยต่าง ๆ แนวคิดเกี่ยวกับการดูแลและส่งเสริมสุขภาพแบบองค์รวม หลักการออกกำลังกาย กีฬา และนันทนาการ การประเมินภาวะสุขภาพ การตรวจสุขภาพเบื้องต้น และการทดสอบสมรรถภาพทางกาย การคุ้มครองผู้บริโภคด้านสุขภาพ อนามัยสิ่งแวดล้อม และชีวนามัยเพื่อสุขภาพ

04071201 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

Science and Technology in Daily Life

กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์พื้นฐาน วิทยาศาสตร์ประยุกต์ วิทยาศาสตร์การเกษตร เทคโนโลยีอุตสาหกรรม และเวชศาสตร์ชะลอวัย มา

ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ผลกระทบของความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่อมนุษย์
สภาพแวดล้อม เศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรม และการแก้ปัญหาด้วยโครงการวิทยาศาสตร์

05000104 การเกษตรและอาหารเพื่อชีวิต 3(3-0-6)

Agriculture and Food for Life

ความสำคัญของการเกษตร หลักการผลิต และผลิตผลทางการเกษตร ด้าน
พืช สัตว์ ประมง การแปรรูปผลิตภัณฑ์เกษตร ประเภทเนื้อสัตว์ ผัก ผลไม้ ข้าวและธัญพืช ผลิตภัณฑ์
เครื่องมือ การควบคุมคุณภาพ มาตรฐานผลิตภัณฑ์อาหาร และความปลอดภัยของผู้บริโภค

05500103 เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน 3(3-0-6)

Technology and Innovation for Sustainable Development

ความหมาย แนวคิดและบทบาทเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่อการดำเนิน
ชีวิตและส่งเสริมอาชีพในปัจจุบัน ผลกระทบต่อสังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา สภาพแวดล้อมและความ
เป็นมนุษย์ รวมถึงวิเคราะห์และวางแผนเพื่อสร้างเครื่องมือสำหรับการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ยั่งยืน โดย
เน้นการรักษาเอกลักษณ์ของชุมชน วัฒนธรรมท้องถิ่น ศึกษาชุมชนหรือหมู่บ้านวัฒนธรรมต้นแบบ

04000109 การพัฒนาทักษะการคิด 3(3-0-6)

Thinking Skills Development

ความหมาย ความสำคัญ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการคิด เทคนิค และ
วิธีคิดประเภทต่าง ๆ กรณีสึกษา และการฝึกทักษะการคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

05151101 เกษตรภูมิปัญญาพื้นถิ่น 3(3-0-6)

Folk Wisdom in Agriculture

บริบทการเกษตรของประเทศไทย นิยาม ความหมาย แนวคิด หลักการ
การประยุกต์ และเทคนิคการปฏิบัติของเกษตรทางเลือก โดยการบูรณาการธรรมชาติ สังคม วัฒนธรรม
และภูมิปัญญาพื้นถิ่น เพื่อสร้างคุณค่าการเกษตรอย่างยั่งยืน กรณีสึกษา ฝึกปฏิบัติการ การศึกษาดูงาน
นอกสถานที่

04071202 ครอบครัวศึกษา 3(3-0-6)

Family Studies

ครอบครัว สัมพันธภาพในครอบครัว ทักษะการบริหารชีวิตคู่ การจัดการ
ปัญหาครอบครัว การสร้างสรรค์ครอบครัวที่มีคุณภาพ การปรับตัวของครอบครัวสมัยใหม่ เพศสภาพ
และสิทธิเสรีภาพในสังคมสมัยใหม่

04002101 ทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อชีวิตและอาชีพ 3(3-0-6)

21st Century Skills for Life and Career

สื่อบัณฑิต วิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะ 3R 8C โดยบูรณาการการประยุกต์เพื่อพัฒนาทักษะที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตและ การประกอบอาชีพอย่างมีคุณภาพในศตวรรษที่ 21

04073501 การสร้างเสริมและดูแลสุขภาพ 3(3-0-6)

Health Promotion and Care

สื่อบัณฑิต วิเคราะห์ สรุปการสร้างเสริมและดูแลสุขภาพ ความสำคัญของกีฬาและนันทนาการ และนโยบายสาธารณะเพื่อการส่งเสริมสุขภาพ การออกแบบและจัดกิจกรรมการสร้างเสริมและดูแลสุขภาพทางกาย จิต สังคมและปัญญา การออกแบบกีฬาและนันทนาการในการจัดการเรียนรู้ ความพร้อมในสร้างเสริมและดูแลสุขภาพในด้านที่สำคัญ

คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

คำอธิบายรายวิชาแกน

31551607 ภาษาอังกฤษธุรกิจ 3(3-0-6)

Business English

เป็นรายวิชาที่ให้ความรู้พื้นฐานทางธุรกิจ โดยเน้นที่การติดต่อสื่อสารระหว่างธุรกิจ การนำเสนอศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยผ่านหัวข้อต่าง ๆ เช่น การจัดการองค์การ สำนักงาน บุคลากรและหน้าทำงาน การโทรศัพท์ การเตรียมและการนัดหมาย การติดต่อทางสังคม การโต้ตอบทางธุรกิจ (เช่น บันทึกข้อความ จดหมายสั้น ข้อสังเกต การประกาศ) การทำจดหมายสอบถาม รายการแจ้งราคา การสมัครงานและกระตุ้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้การดำเนินธุรกิจในสาขาและสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การนำเข้า-การส่งออก การขนส่งสินค้า การธนาคาร การโรงแรม การจัดทำระเบียบวาระการประชุมของบริษัท การโฆษณา และบทความทางธุรกิจ

32562305 กฎหมายธุรกิจ 3(3-0-6)

Business Laws

ความหมายและลักษณะของกฎหมาย บ่อเกิดและวิวัฒนาการของกฎหมาย ระเบียบของกฎหมายที่สำคัญ ที่มาของกฎหมายธุรกิจ ชนิดและประเภทของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการค้าปลีก การจัดทำกฎหมายและกระบวนการนิติบัญญัติ การบังคับใช้กฎหมาย การตีความและการยกเลิกกฎหมาย การอุดช่องว่างและการยกเลิกกฎหมาย ความสัมพันธ์ของกฎหมายกับศาสตร์อื่น ๆ บทบาท

ของกฎหมายในการแก้ปัญหาสังคม และกฎหมายที่สำคัญในชีวิตประจำวัน บุคคล นิติบุคคล สิทธิ บุคคลสิทธิ ทรัพย์สินสิทธิ

43502202 สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย

3(2-2-5)

Statistics for Business and Research

แนวคิดพื้นฐานของสถิติ ข้อมูลและสถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัยสถิติเชิงพรรณนา การแจกแจงความถี่ การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง การวัดการกระจายของข้อมูล สถิติอ้างอิงแบบมีพารามิเตอร์ การแจกแจงแบบท การแจกแจงแบบปกติ การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ สถิติอ้างอิงแบบไม่มีพารามิเตอร์ การแจกแจงไคสแควร์ สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์และการถดถอย สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย สถิติที่ใช้ในการพยากรณ์ทางธุรกิจ และมีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

43504101 จริยธรรมทางธุรกิจ

3(3-0-6)

Business Ethics

ที่มาและเหตุผลที่ธุรกิจต้องมีจริยธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมกับกระบวนการทางธุรกิจ ความรับผิดชอบขององค์การธุรกิจที่มีต่อบุคคลและสังคมส่วนรวม จริยธรรมของผู้บริหาร (Management Ethics) จริยธรรมของพนักงาน (Employees' Ethics) บรรษัทภิบาล (Corporate Governance) รวมทั้งการสร้างจริยธรรมในองค์การธุรกิจ การแก้ไขปัญหาและพัฒนาจริยธรรมทางธุรกิจ โดยใช้กรณีตัวอย่างประกอบ

43521103 หลักการบัญชี

3(2-2-5)

Principles of Accounting

ข้อสมมติฐานทางการบัญชี ความแตกต่างในหน้าที่ระหว่างพนักงานบัญชีและผู้ทำบัญชีหลักบัญชีคู่ เอกสารประกอบการบันทึกบัญชี การบันทึกรายการในสมุดรายการขั้นต้น ประกอบด้วยสมุดรายวันทั่วไป สมุดรายวันเฉพาะ การบันทึกในสมุดแยกประเภท งบทดลอง รายการปรับปรุง การจัดทำงบการเงินสำหรับกิจการบริการและกิจการซื้อขายสินค้า

43524301 การบัญชีเพื่อการจัดการ

3(3-0-6)

Managerial Accounting

วิชาบังคับก่อน : หลักการบัญชี และการเงินธุรกิจ

การพัฒนาและวิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชี เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการควบคุม และการตัดสินใจ โดยศึกษาเกี่ยวกับการบัญชีต้นทุนรวม และการบัญชีต้นทุนผันแปร

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณต้นทุน ปริมาณกำไร การวิเคราะห์ต้นทุนภาษี โครงการลงทุน การวิเคราะห์อัตราส่วนทางการเงิน และข้อจำกัดของข้อมูลต่าง ๆ การจัดทำงบประมาณ งบแสดงการเปลี่ยนแปลงทางการเงิน และงบกระแสเงินสด

43531101 การเงินธุรกิจ

3(3-0-6)

Business Finance

วิชาบังคับก่อน : 43521103 หลักการบัญชี

ขอบเขตลักษณะ บทบาทและหน้าที่ของฝ่ายการเงินในธุรกิจ ตลอดจนเป้าหมายและความสำคัญของการเงินธุรกิจ โดยเน้นให้เข้าใจถึงหลักการเบื้องต้นในการจัดสรรเงินทุนภายในธุรกิจ การจัดหาเงินทุนมาเพื่อใช้ในการดำเนินการของธุรกิจการวางแผนการเงินที่เกี่ยวกับการเริ่มลงทุนกิจการ การขยายกิจการ การเพิ่มทุน นโยบายการจัดสรรกำไรและเงินปันผล

43532203 การภาษีอากรธุรกิจ

3(3-0-6)

Business Taxation

นโยบายภาษีอากร หลักเกณฑ์ในการจัดเก็บ และรายละเอียดในการปฏิบัติเกี่ยวกับการภาษีอากรทางด้านสรรพากร ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ภาษีเงินได้นิติบุคคล ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีธุรกิจเฉพาะ ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย อากรแสตมป์ ภาษีสรรพสามิตและภาษีศุลกากร การคำนวณภาษี การยื่นแบบรายการ และภาษีเฉพาะอื่น ๆ ซึ่งรัฐบาลกำหนดขึ้นตามความจำเป็นและให้สอดคล้องกับสภาวะการณ์ปัจจุบัน การเสียภาษีทางธุรกิจ การอุทธรณ์ต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ในเรื่องภาษีอากรแต่ละประเภทปัญหาต่าง ๆ ในเรื่องภาษีอากรธุรกิจ

43541101 หลักการตลาด

3(3-0-6)

Principles of Marketing

ความหมาย และความสำคัญของการตลาด ในฐานะเป็นกิจกรรมหลักทางธุรกิจอย่างหนึ่งโดยกล่าวถึงแนวทางการศึกษา แนวความคิดและปรัชญาทางการตลาด ระบบการตลาดและสิ่งแวดล้อม การตลาดเป้าหมาย พฤติกรรมผู้บริโภค ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประสมการตลาด และองค์การทางการตลาด

43563204 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ

3(2-2-5)

Management Information System

ความสำคัญของระบบสารสนเทศ ข้อมูลและสารสนเทศในองค์กร โครงสร้างของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และเทคโนโลยีในการสื่อสารระบบสารสนเทศ Data e-commerce สำหรับการคาดการณ์ทางธุรกิจและการ

ปรับตัวทางเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลง ระบบสารสนเทศในองค์การธุรกิจ ระบบสารสนเทศ เพื่อสนับสนุนการจัดการในด้านการวางแผน การควบคุม การตัดสินใจ การพัฒนาระบบสารสนเทศ ด้วยคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการ

43564201 การจัดการเชิงกลยุทธ์

3(3-0-6)

Strategic Management

แนวความคิดการวางแผนและการบริหารเชิงกลยุทธ์ความแตกต่างของการวางแผนและการบริหารทั่วไป องค์ประกอบของการวางแผนเชิงกลยุทธ์การกำหนดเป้าหมายของธุรกิจ กระบวนการและเทคนิคการวางแผน การวางนโยบายธุรกิจ โครงสร้างสภาพแวดล้อมแห่งการแข่งขัน การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก กลยุทธ์รวมของธุรกิจ การประเมินผลและการติดตาม

43591601 เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ

3(3-0-6)

Economics for Business Administration

หลักและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ที่นำไปประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจได้แก่ การวิเคราะห์อุปสงค์และอุปทาน การวิเคราะห์การผลิตและต้นทุนการผลิต การวิเคราะห์ลักษณะตลาดและการกำหนดราคาสำหรับตลาดต่าง ๆ การวิเคราะห์ระบบเศรษฐกิจรายได้ประชาชาติ นโยบายเศรษฐกิจมหภาค เศรษฐกิจไทย การรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจและกรณีศึกษาต่าง ๆ ทางด้านเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

คำอธิบายรายวิชาเอกบังคับ

43641101 พื้นฐานทางธุรกิจสำหรับนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

3(2-2-5)

Business Fundamentals for Information Technology Officer

ลักษณะพื้นฐานของธุรกิจประเภทต่าง ๆ องค์ประกอบที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ หลักการจัดการธุรกิจสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ แนวทางการจัดตั้งธุรกิจการจัดองค์การ การจัดการการตลาด การจัดการการเงิน การจัดการการผลิต การจัดการทรัพยากรมนุษย์ ภาษีและกฎหมายธุรกิจ ฝึกปฏิบัติจากการจำลองธุรกิจ โดยมีการสอดแทรกจริยธรรม จรรยาบรรณนักธุรกิจ ผลกระทบของธุรกิจต่อสิ่งแวดล้อม และการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มของตนเอง

43641102 ธุรกิจเกมและกีฬาอีสปอร์ต**3(2-2-5)****Game and Esports Business**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์และอีสปอร์ต แนวโน้มธุรกิจเกม เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาเกม กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต รูปแบบของธุรกิจเกม การสร้าง การผลิต การพัฒนาและการโฆษณา การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต แนวคิดและการฝึกปฏิบัติทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

43641201 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง**3(2-2-5)****Creative Thinking and Storytelling**

ความหมายและหลักของการคิดเชิงสร้างสรรค์ ฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการหาความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างเพื่อการเล่าเรื่อง เทคนิคและการฝึกปฏิบัติในการเล่าเรื่องผ่านการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในเชิงธุรกิจผ่านช่องทางต่าง ๆ

43641202 ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ**3(2-2-5)****Performance Science**

สรีรวิทยาเบื้องต้น อาหารและโภชนาการที่มีผลต่อกายภาพและจิตใจ การควบคุมอารมณ์และการเจริญสติ กระบวนการและการฝึกปฏิบัติการออกกำลังกาย การดูแลสุขภาพ การดูแลกล้ามเนื้อ การดูแลสายตา ผลกระทบต่อสมองและการเรียนรู้อารมณ์ เพื่อเค้นประสิทธิภาพการทำงานและการแข่งขัน

43642201 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต**3(3-0-6)****Psychology for Game and Esports Business**

จิตวิทยาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจธรรมชาติและข้อจำกัดทางกายภาพของมนุษย์ พฤติกรรมทางจิตวิทยา และการตัดสินใจของผู้บริโภค เพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

43642401 ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต**3(3-0-6)****Foreign language for Game and Esports Business**

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตโดยบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูล ฝึกนำเสนอข้อมูล การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ รวมทั้งครอบคลุมถึงการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารเชิงวัฒนธรรมและ อวัจนะ เพื่อสร้างความมั่นใจและน่าเชื่อถือในการสื่อสารในแวดวงธุรกิจ

43642202 การตลาดดิจิทัลสำหรับอีสปอร์ต**3(2-2-5)****Digital Marketing for Esports**

กระบวนการการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การฝึกปฏิบัติ ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การโฆษณาออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบของแผ่นป้ายโฆษณาดิจิทัล และวีดิทัศน์ การติดตามผล และประเมินผลโฆษณา โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

43643501 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์**3(3-0-6)****Cyberspace Literacy and Safety**

การดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ หาช่องทางทางสร้างธุรกิจจากโลกดิจิทัล ศึกษาภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ศึกษากระบวนการป้องกันและแก้ไข ปัญหาที่อาจเกิดจากผู้ไม่ประสงค์ดี กฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลและกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง

43643201 การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (CWIE)**3(2-2-5)****Simulator for Esports Tournament**

กฎ ระเบียบ กติกา หลักการที่จำเป็นในการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกทางกีฬาอีสปอร์ต ลิขสิทธิ์และการแพรวภาพสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การบริหารจัดการการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต มีการเรียนรู้และปฏิบัติงานในสภาพจริงให้สอดคล้องกับเนื้อหาและทฤษฎี

43643502 ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม**3(3-0-6)****Leadership and Teamwork**

คุณลักษณะของผู้นำ วิธีการคิด กระบวนการแก้ปัญหา การให้คำแนะนำอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร การเตรียมกลยุทธ์เพื่อการแข่งขัน การจัดการแรงกดดัน การจัดการทีม การจัดการความขัดแย้งระหว่างคนในทีมเพื่อเป้าหมายร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

43643202 การเป็นผู้ประกอบการสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต**3(3-0-6)****Game and Esports Business for Entrepreneurship**

ความหมายและความสำคัญ คุณลักษณะของผู้ประกอบการ การวิเคราะห์ปัญหา และโอกาสของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้และการแสวงหาโอกาสใหม่ทางธุรกิจ การซื้อธุรกิจ การจัดตั้งธุรกิจใหม่ การเขียนแผนธุรกิจ และการจัดหาเงินทุน

43644901 โครงการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต**3(2-2-5)****Project in Game and Esports Business**

ให้นักศึกษาจัดทำโครงการเฉพาะเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาปัญหาจริงในธุรกิจ วิเคราะห์ปัญหา และออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา หรือดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

คำอธิบายรายวิชาเลือก**43642501 การคิดเชิงออกแบบ****3(2-2-5)****Design Thinking**

การคิดอย่างสร้างสรรค์ การฝึกปฏิบัติในการตั้งโจทย์และการแก้ไขปัญหา การระดมความคิดและการออกแบบเพื่อตอบโจทย์ความต้องการของสังคม การสร้างต้นแบบ การปรับใช้นวัตกรรมอย่างเหมาะสม การถอดบทเรียน

43642301 การออกแบบกราฟิก**3(2-2-5)****Graphic Design**

ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบในงานกราฟิก ลักษณะของภาพกราฟิก วิธีการออกแบบทางคอมพิวเตอร์ทั้งระบบแบบเวกเตอร์และแรสเตอร์ ทฤษฎีสี ออกแบบกราฟิกลักษณะต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับงาน และการฝึกปฏิบัติใช้โปรแกรมสำเร็จรูปมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานกราฟิก

43642302 การผลิตสื่อดิจิทัล**3(2-2-5)****Digital Media Production**

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการกระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล สื่อสารแนวคิด การวางแผนองค์ประกอบทั้งรูปแบบกราฟิก และวิดีโอ เพื่อใช้ในงานโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และเพื่อความบันเทิงให้เหมาะสมในช่องทางต่าง ๆ

43642203 หลักการแคสติ้ง**3(2-2-5)****Principles of Casting**

ศึกษาและฝึกปฏิบัติการผลิตคลิปวิดีโอขนาดสั้นสำหรับการเผยแพร่บนช่องทางของเว็บไซต์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ศึกษาการผลิตรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกมที่มีความสร้างสรรค์เหมาะสม รวมถึงการสร้างช่องรายการ การสร้างฐานผู้ชม การใช้กลยุทธ์ทางการตลาดแบบ

ดิจิทัล เพื่อโปรโมทช่องรายการ นำไปสู่การหารายได้และเป็นเจ้าของกิจการช่องรายการออนไลน์ในอนาคต

43642204 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ 3(2-2-5)

Presentation and Public Speaking

การนำเสนอผลงานให้เป็นที่น่าสนใจแก่ลูกค้า การพูดในที่สาธารณะที่เพิ่มโอกาสทางธุรกิจ เทคนิคการพูดโน้มน้าว ชักจูง และการให้ข้อมูลที่กระชับ ได้ใจความ น่าสนใจ รวมทั้งการใช้ภาษากาย การใช้น้ำเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกเสื้อผ้าและการแต่งกายที่เหมาะสม โดยการเรียนการสอนจะเน้นการปฏิบัติเป็นสำคัญ

43643203 การพากษ์และสตรีมสำหรับอีสปอร์ต 3(2-2-5)

Voice Acting and Streaming for Esports

การเตรียมตัวและการวางแผนสำหรับการพากษ์และการสตรีม กระบวนการพากษ์และสตรีมถ่ายทอดสดในทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีสำหรับการพากษ์และสตรีมถ่ายทอดสด และการสื่อสารอารมณ์ การใช้น้ำเสียงในการพากษ์ การสร้างอัตลักษณ์ในการพากษ์

43643204 การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต 3(2-2-5)

Publishing and Service of Game Online and Esports

ภาพรวมของการบริหารจัดการเกี่ยวกับธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ รวมถึงการศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ

43643301 โปรแกรมสำเร็จรูปและการประยุกต์ใช้งาน 3(2-2-5)

Application Software for Business Documents

การใช้แอปพลิเคชันสำหรับการบริหารงาน โครงการ การจัดการเอกสาร การประมวลผลข้อมูล และการทำงานร่วมกัน

43643302 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ในงานธุรกิจ 3(2-2-5)

Business Web Design and Development

หลักการทำงานระบบเว็บ กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ เครื่องมือสนับสนุนการพัฒนาเว็บไซต์ การพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป แนวโน้มการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ การประยุกต์ใช้งานเว็บไซต์ในธุรกิจ

43643303 เมตาเวิร์ส**3(2-2-5)****Metaverse**

หลักการแนวคิดเกี่ยวกับเมตาเวิร์ส คริปโตเคอเรนซี เทคโนโลยีเสมือนจริง เทคโนโลยีเว็บ 3.0 เทคโนโลยีฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ในเมตาเวิร์ส การประยุกต์ใช้เมตาเวิร์สในธุรกิจ การสร้างธุรกิจในเมตาเวิร์ส ความมั่นคงปลอดภัยและการป้องกันผลกระทบจากการใช้เมตาเวิร์ส ในการทำธุรกิจ

43640301 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1**3(2-2-5)****Special Topics in Game and Esports Business 1**

เทคโนโลยี ประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบัน เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในธุรกิจ เกมและอีสปอร์ต และประยุกต์สู่การพัฒนาท้องถิ่นและสังคม

43640302 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2**3(2-2-5)****Special Topics in Game and Esports Business 2**

เทคโนโลยี ประเด็นที่น่าสนใจด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน

43640303 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 3**3(2-2-5)****Special Topics in Game and Esports Business 3**

เทคโนโลยี ประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบัน เป็นประโยชน์ หรือส่งเสริมทักษะการ ประกอบอาชีพในธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

คำอธิบายรายวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ**43644801 เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1(90)****Preparation for Field Experience in Game and Esports****Business Management**

หลักการ แนวคิด ระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ความรู้พื้นฐานและเทคนิคในการ สมัครงานอาชีพ ความรู้พื้นฐานในการปฏิบัติงาน การสื่อสารและมนุษยสัมพันธ์ การพัฒนาบุคลิกภาพ ระบบการบริหารคุณภาพในสถานประกอบการ เทคนิคการนำเสนอ การเขียนรายงาน

43644802 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 5(450)

Field Experience in Game and Esports Business Management

นักศึกษาได้ฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยนำความรู้ทั้งทางภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่ได้จากการศึกษาไปใช้สถานการณ์จริง จัดให้มีการปฐมนิเทศเกี่ยวกับรายละเอียดของการฝึกประสบการณ์ และจัดให้มีการปัจฉิมนิเทศ เพื่ออภิปรายปัญหาการฝึกประสบการณ์ที่เกิดขึ้น และเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหาให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยอาจจัดให้ฝึกประสบการณ์ทั้งหมด หรือฝึกประสบการณ์และทำโครงการพิเศษ หรือฝึกประสบการณ์และทำภาคนิพนธ์

43644803 เตรียมสหกิจศึกษาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1(90)

Preparation for Co-operative Education in Game and Esports Business Management

เตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถนำเสนอประวัติส่วนตัวเพื่อการสมัครงาน การเตรียมความพร้อมเรื่องการแต่งกาย การเข้ารับการสัมภาษณ์ มารยาททางสังคม มารยาทการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น การฝึกปฏิบัติเครื่องใช้สำนักงาน การเปิดใจเรียนรู้กฎเกณฑ์ ระเบียบของหน่วยงานนั้น ๆ การมีวินัยในตนเอง ความใฝ่รู้ และความมีน้ำใจต่อเพื่อนร่วมงาน

43644804 สหกิจศึกษาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 6(540)

Co-operative Education in Game and Esports Business Management

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

3.2 ชื่อสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิของอาจารย์

1) อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ชื่อ – นามสกุล เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง วิชาการ	คุณวุฒิ	สาขาวิชาเอก	สำเร็จการศึกษา	
					สถาบัน/มหาวิทยาลัย	พ.ศ.
1	นางรุจิรา จงคล้ายกลาง 3470600176496	อาจารย์	วท.ม. ศศ.บ.	เทคโนโลยีสารสนเทศ สารสนเทศศาสตร์	ม.พระจอมเกล้าพระนครเหนือ ม.มหาสารคาม	2552 2549
2	นางกชพร จันทรเรือง 3479900203551	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ศศ.ม. ค.บ.	จิตวิทยาอุตสาหกรรม และองค์การ จิตวิทยาการศึกษาและ การแนะแนว	สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยา ลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์	2547 2545
3	นายอรรถเดช อุปชัย 5470800034152	อาจารย์	ศ.ม. บธ.บ.	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ การเงิน	มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2551 2548
4	นางสาวณฤดี เนตรโสภา 3461400161984	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	ปร.ด. ศษ.ม. ค.บ.	คอมพิวเตอร์ศึกษา การบริหารการศึกษา คอมพิวเตอร์ศึกษา	ม.ราชภัฏมหาสารคาม ม.สงขลานครินทร์ วิทยาลัยครูมหาสารคาม	2559 2546 2536
5	นางสาวสุรีย์พัชร มุสิกะภวัต 3199900380740	อาจารย์	วท.ม. วท.บ.	เทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอม เกล้าพระนครเหนือ สถาบันราชภัฏเทพสตรี	2547 2541

2) อาจารย์ผู้สอน (อาจารย์ประจำ)

ลำดับ	ชื่อ – นามสกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชาเอก	ตำแหน่ง วิชาการ	ภาระการสอน ชม./สัปดาห์			
					2566	2567	2568	2569
1	นางรุจิรา จงคล้ายกลาง	วท.ม. ศศ.บ.	เทคโนโลยีสารสนเทศ สารสนเทศศาสตร์	อาจารย์	12	12	12	12
2	นางกชพร จันทรเรือง	ศศ.ม. ค.บ.	จิตวิทยาอุตสาหกรรมและ องค์การ จิตวิทยาการศึกษาและการแนะ แนว	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	12	12	12	12
3	นายอรรถเดช อุปชัย	ศ.ม. บธ.บ.	เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ การเงิน	อาจารย์	12	12	12	12
4	นางสาวณฤดี เนตรโสภา	ปร.ด. ศษ.ม. ค.บ.	คอมพิวเตอร์ศึกษา การบริหารการศึกษา คอมพิวเตอร์ศึกษา	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	12	12	12	12
5	นางสาวสุรีย์พัชร มุสิกะภวัต	วท.ม. วท.บ.	เทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์	อาจารย์	12	12	12	12

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชาเอก	ตำแหน่ง วิชาการ	ภาระการสอน ชม./สัปดาห์			
					2566	2567	2568	2569
6	นางธิติมา รจนา	วท.ม. ค.บ.	เทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ศึกษา	อาจารย์	12	12	12	12
7	นายเด่นชัย สมปอง	ปร.ด. วท.ม. ค.บ.	คอมพิวเตอร์ศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ศึกษา	ผู้ช่วย ศาสตราจารย์	12	12	12	12
8	นางสุพิชญา นิลจินดา	บธ.ม. วส.บ.	บริหารธุรกิจ ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	อาจารย์	12	12	12	12
9	นางนาฎลดา เรืองชาญ	วท.ม. บธ.บ.	เทคโนโลยีสารสนเทศ บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	อาจารย์	12	12	12	12
10	นางสาวสิริภาพร เย็นสุข	ปร.ด. ค.อ.ม. วท.บ.	คอมพิวเตอร์ศึกษา เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์	อาจารย์	12	12	12	12
11	นายศุภมิตร บุญทา	วท.ม. วศ.บ.	เทคโนโลยีสารสนเทศ วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	อาจารย์	12	12	12	12
12	นางจิระนันต์ เจริญรัตน์	ค.อ.ม. วท.บ.	คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี สารสนเทศ วิทยาการคอมพิวเตอร์	อาจารย์	12	12	12	12
13	นางสาวปิยพัชร วิมลโสภณกิตติ	วท.ม. วท.บ.	การพัฒนาซอฟต์แวร์ ด้านธุรกิจ วิทยาการคอมพิวเตอร์	อาจารย์	12	12	12	12

3) อาจารย์ผู้สอน (อาจารย์พิเศษ)

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	สถานที่ทำงาน
1	นายกิตติวุฒิ พิมพาหุ	อุปนายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย	สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย
2	นายชินวร ตยางคนนท์	นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัด สกลนคร	สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัด สกลนคร
3	นางสาวดวงตะวัน สุรฤกษ์	อาจารย์และนักวิจัย	แลปเกมวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4	นายโรมฤทธิ มิกราช	อุปนายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัด สกลนคร	สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัด สกลนคร

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์วิชาชีพ

จากความต้องการบัณฑิตที่มีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นหลักสูตรได้กำหนดแผน ก. ซึ่งเป็นการศึกษารายวิชาสหกิจศึกษา มหาวิทยาลัยมีนโยบายให้นักศึกษาทุกคนลงทะเบียนรายวิชานี้ เว้นแต่กรณีที่นักศึกษามีปัญหาไม่สามารถไปฝึกในรายวิชาสหกิจศึกษาได้ จะอนุโลมให้เรียนแผน ข. แผนฝึกงาน แทนสหกิจศึกษาได้ ซึ่งการจัดหลักสูตรทั้ง 2 แผน มีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์วิชาชีพของนักศึกษา ดังนี้

- 1) ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากขึ้น
- 2) บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาทางธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม
- 3) มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- 4) มีระเบียบวินัย ตรงเวลา เข้าใจวัฒนธรรมและสามารถปรับตัวเข้ากับสถานประกอบการได้
- 5) มีความกล้าในการแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

4.2 ช่วงเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ของชั้นปีที่ 4

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

การทำโครงการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ในภาคการศึกษาที่ 1 ของปีการศึกษาที่ 4

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

การบูรณาการความรู้และทักษะที่ได้จากการศึกษามาผลิตและสร้างสรรค์โครงการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถออกแบบ วางแผน และผลิตผลงานทางการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ตามความสนใจและเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

สามารถบูรณาการความรู้ ทำงานอย่างเป็นระบบและปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

5.3 ช่วงเวลา

วิชาการทำโครงการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

จำนวน 3 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

กำหนดอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ในการให้คำปรึกษาและวางแผนร่วมกับนักศึกษาเกี่ยวกับการทำโครงการ โดยวิเคราะห์จากความรู้และความสนใจของนักศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ และอาจารย์ประจำหลักสูตรร่วมประเมินผลตามวัตถุประสงค์ในการจัดทำโครงการและตามแผนการดำเนินงานของโครงการ

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา	
คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
ด้านบุคลิกภาพ	- มีการสวดแทรกเรื่อง การแต่งกาย การเข้าสังคม เทคนิคการเจรจาสื่อสาร การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และการวางตัวในการทำงานในบางรายวิชาที่เกี่ยวข้อง - มีการจัดอบรม การพัฒนาบุคลิกภาพ - มีกติกาในการสร้างวินัยตนเองในด้านการแต่งกายให้ถูกระเบียบ
ด้านภาวะผู้นำ และความรับผิดชอบ ตลอดจนมีวินัยในตนเอง	- กำหนดให้มีรายวิชาซึ่งนักศึกษาต้องทำงานเป็นกลุ่ม และมีการกำหนดหัวหน้ากลุ่มในการทำงาน ตลอดจน กำหนดให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอรายงาน เพื่อเป็นการฝึกให้นักศึกษาได้มีภาวะผู้นำและการเป็นสมาชิกกลุ่มที่ดี - มีกิจกรรมนักศึกษาที่มอบหมายให้นักศึกษาหมุนเวียนกันเป็นหัวหน้าในการดำเนินกิจกรรม เพื่อฝึกให้นักศึกษามีความรับผิดชอบ - มีกติกาที่จะสร้างวินัยในตนเอง เช่น การเข้าเรียนตรงเวลา เข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เสริมความกล้าในการแสดงความคิดเห็น - กำหนดให้นักศึกษาจัดกิจกรรมโดยการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือธุรกิจของท้องถิ่นมาเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์
จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ	- มีการให้ความรู้ถึงผลกระทบต่อสังคมในกรณีกระทำผิดจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ และข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำความผิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการและคอมพิวเตอร์

การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา	
คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
มีจิตสาธารณะ	- จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เช่น โครงการเพื่อให้บริการแก่สาธารณะหรือชุมชนท้องถิ่นหรือการบำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น
มีความรู้ที่ทันสมัย มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตัวเอง มีความสามารถในการพัฒนาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนางานและพัฒนาสังคม	- การจัดการเรียนการสอนที่มีการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เช่น การค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศ การมอบหมายงานที่เป็นการทำหัวข้อพิเศษเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการจัดอบรมเพื่อเพิ่มทักษะทางด้านอาชีพจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน มาตรฐานผลการเรียนรู้ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

2.1 คุณธรรม จริยธรรม

- 1) ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม
 - 1.1) มีความซื่อสัตย์ สุจริต
 - 1.2) มีจิตสาธารณะ มีความเสียสละ
 - 1.3) มีความรับผิดชอบ รู้หน้าที่ มีวินัย
 - 1.4) เคารพสิทธิ ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
 - 1.5) เห็นคุณค่าศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม
 - 2.1) มีการจัดกิจกรรมเสริมและพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในการเรียนการสอน
 - 2.2) การเป็นต้นแบบที่ดีของผู้สอน
 - 2.3) มอบหมายงานให้ศึกษาค้นคว้าเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม
 - 2.4) ศึกษาปัญหาทางด้านคุณธรรมจริยธรรม โดยวิธีการ PBL (Problem-Based Learning)
 - 2.5) กำหนดชั่วโมงกิจกรรมพัฒนาจิตอาสา และมีแฟ้มสะสมงาน
- 3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม
 - 3.1) ประเมินโดยผู้สอนและเพื่อน โดยสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน
 - 3.2) ประเมินจากผลงาน และความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
 - 3.3) ประเมินคุณธรรม จริยธรรมของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาโดยหน่วยงานผู้ใชับัณฑิต

2.2 ความรู้

1) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1.1) มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ ทฤษฎี และเนื้อหา
- 1.2) สามารถใช้ความรู้มาอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างมีเหตุผล
- 1.3) มีความรู้ในศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของชีวิต และสามารถนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิต

ได้

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

- 2.1) จัดการเรียนการสอนโดยเน้น Active Learning
- 2.2) บรรยาย อภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นเรียน
- 2.3) ค้นคว้าจากสื่อออนไลน์ ฝึกปฏิบัติคิดวิเคราะห์ ใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่

หลากหลาย

- 2.4) ศึกษาดูงาน เรียนรู้ชุมชน โดยวิธีการ PBL (Problem-Based Learning)
- 2.5) เชิญวิทยากรพิเศษ หรืออบรมเชิงปฏิบัติการ

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการปฏิบัติของผู้เรียนด้านต่าง ๆ คือ

- 3.1) การทดสอบย่อย
- 3.2) การสอบกลางภาค และปลายภาคเรียน
- 3.3) ประเมินจากรายงาน หรืองานที่มอบหมาย
- 3.4) ประเมินจากการนำเสนอผลงาน

2.3 ทักษะทางปัญญา

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1.1) สามารถสืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ ทำความเข้าใจ และนำไปประยุกต์ใช้ได้
- 1.2) สามารถคิดวิเคราะห์ อย่างเป็นระบบและมีเหตุผล
- 1.3) สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะเพื่อแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 2.1) เรียนรู้กรณีศึกษาและร่วมกันอภิปรายกลุ่ม
- 2.2) รายวิชาปฏิบัติ ผู้เรียนต้องฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
- 2.3) มีการศึกษาค้นคว้าในรูปรายงาน โครงการและนำเสนอ
- 2.4) ศึกษาดูงาน เรียนรู้จากสภาพจริงเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง (Project-Based

Learning)

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

3.1) ประเมินจากผลงานและการปฏิบัติของนักศึกษาที่เกิดจากการใช้กระบวนการเรียนรู้
 อย่างเป็นเหตุเป็นผล

3.2) ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์วิจารณ์และนำเสนออย่างเป็นระบบ เช่น รายงานกรณีศึกษา
 การปฏิบัติงานและผลงานของนักศึกษาทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม

3.3) พฤติกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน

3.4) การวัดประเมินผลจากข้อสอบที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาตอบโดยการคิดวิเคราะห์

3.5) การนำความรู้ทางหลักการ ทฤษฎีไปปรับประยุกต์เพื่อแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมมี
 เหตุผล

2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1.1) มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

1.2) เป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่มทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตาม

1.3) มีมนุษยสัมพันธ์ รู้จักจัดการอารมณ์ และยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ
 รับผิดชอบ

2.1) ใช้กระบวนการจิตตปัญญา เพื่อฝึกทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ
 รับผิดชอบ

2.2) สร้างความสัมพันธ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน

2.3) ฝึกปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ การจัดการอารมณ์ การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ
 รับผิดชอบ

3.1) ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เรียน ระหว่างการเรียนการสอนและ
 การทำงานร่วมกับเพื่อน

3.2) ประเมินจากผลงานของผู้เรียนที่นำเสนอตามที่ได้รับมอบหมาย

2.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี
 สารสนเทศ

1.1) มีทักษะในการใช้ภาษาไทย เพื่อการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

1.2) มีทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

1.3) มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการสืบค้นและการนำเสนอได้อย่าง
 เหมาะสม

1.4) มีทักษะในการประยุกต์ใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ได้อย่างเหมาะสม

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่าง ผู้เรียนกับผู้สอนและบุคคลอื่นในสถานการณ์ที่หลากหลาย

2.2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเลือกและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบ

2.3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลและการ สื่อสารข้อมูลได้อย่างเหมาะสม

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

3.1) ประเมินจากความสามารถในการนำเสนอต่อชั้นเรียนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือคณิตศาสตร์

3.2) ประเมินจากความสามารถในการสื่อสาร การอธิบาย การอภิปรายกรณีศึกษาต่าง ๆ

3.3) ประเมินจากผลงานตามกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนมอบหมาย

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชาศึกษา ทัวไป (Curriculum Mapping)

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชาศึกษาทั่วไป (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก

○ ความรับผิดชอบรอง

กลุ่มวิชา รหัส และชื่อรายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี			
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
กลุ่มวิชาภาษาและการสื่อสาร																		
01540108 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	●	●	○	●	○	●	●	○	○	●	●	○	●	○
01540109 การเขียนภาษาไทยทั่วไป	●	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●	●	○	○	●	○	○	○
01540107 การอ่านเพื่อพัฒนาชีวิตและสังคม	○	●	○	●	○	●	●	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○
01552701 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	●	○	○	○	○	●	●	○	●	●	○	○	●	○	○	●	○	○
01550104 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม	●	○	●	○	○	●	●	○	●	●	○	●	●	○	○	●	○	○
01550105 การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษทั่วไป	●	○	○	○	○	○	●	○	●	●	○	●	○	○	○	●	○	○
01560102 ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น	●	○	○	○	○	●	●	●	●	●	○	●	●	○	○	●	○	○
01570102 ภาษาจีนเบื้องต้น	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○
01670102 ภาษาลาวเบื้องต้น	○	○	●	○	○	●	○	●	●	○	●	●	○	○	○	●	○	○
01710102 ภาษาเวียดนามเบื้องต้น	○	○	●	○	○	●	●	●	●	○	●	○	●	●	○	●	○	○
01553601 ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะชีวิตประจำวัน	○	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○
01551601 ทักษะการพูดและการฟังภาษาอังกฤษ	○	○	○	●	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○

กลุ่มวิชา รหัส และชื่อรายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์																		
02531203 ศิลปะการดำเนินชีวิต	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	●	○	●	●	○	○	○
01511401 จริยธรรมเพื่อการดำเนินชีวิต	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○
01500109 สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	●	○	●	○	○	●	●	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●	○
01511502 สุนทรียภาพเพื่อชีวิต	○	○	○	○	●	●	○	●	○	●	●	○	●	●	●	○	○	○
01500113 ศาสนธรรมเพื่อคนร่วมสมัย	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○
02531204 จิตตปัญญาศึกษา	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○
03611201 หมากล้อม	●	○	●	○	○	●	●	○	○	○	●	○	●	○	●	○	○	○
02053301 สุนทรียะ	○	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์																		
02500104 วัฒนธรรมแ่งสกลนคร	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○
02531202 สังคมไทยกับโลกาภิวัตน์	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	●	○	●	○	○	○
02531201 วิถีอาเซียน	○	●	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○
02500106 กฎหมายเพื่อชีวิต	○	○	●	●	○	●	●	○	●	●	○	●	○	○	●	○	○	○
02500107 สันติศึกษา	○	○	○	●	○	●	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○

กลุ่มวิชา รหัส และชื่อรายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
02551101 พลเมืองศึกษา	○	●	○	●	○	○	●	○	●	●	○	○	●	●	●	○	○	○
03500102 หลักการจัดการสมัยใหม่	●	○	●	●	○	●	●	○	○	○	●	●	●	○	○	○	○	○
03500104 การพัฒนาที่ยั่งยืน	●	●	○	●	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	○	●
03621101 การเป็นผู้ประกอบการ	●	○	●	○	○	●	●	○	○	○	●	○	●	○	●	○	○	○
02533201 ศาสตร์พระราชาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○
กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ – วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี																		
04000105 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	●	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	●
04000106 คอมพิวเตอร์และสารสนเทศขั้นพื้นฐาน	●	○	●	○	○	●	●	○	●	○	●	●	○	○	○	○	●	○
04000107 ชีวิตและสุขภาพ	●	○	●	○	○	●	●	●	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○
04071201 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน	○	●	○	○	○	○	○	●	○	●	●	●	○	○	○	○	●	○
05000104 การเกษตรและอาหารเพื่อชีวิต	○	○	○	○	●	●	○	●	●	●	●	●	●	○	○	○	●	○
05500103 เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน	●	●	○	○	●	●	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○
04000109 การพัฒนาทักษะการคิด	●	●	●	●	○	○	○	●	○	●	●	●	○	○	●	○	○	○
05151101 เกษตรภูมิปัญญาพื้นถิ่น	●	●	○	●	○	●	○	●	○	○	●	○	●	○	○	○	○	●

กลุ่มวิชา รหัส และชื่อรายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทาง ปัญญา			4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี			
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4
04071202 ครอบคลุมศึกษา	●	○	●	○	○	●	●	●	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○
04002101 ทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อชีวิตและ อาชีพ	●	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	○	●
04073501 การสร้างเสริมและดูแลสุขภาพ	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●

4. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน มาตรฐานผลการเรียนรู้รายวิชาในสาขาวิชา

4.1 คุณธรรม จริยธรรม

1) ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

นักศึกษาต้องมีคุณธรรม จริยธรรมเพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างราบรื่น และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม อาจารย์ที่สอนในแต่ละวิชาต้องพยายามสอดแทรกเรื่องที่เกี่ยวกับสิ่งต่อไปนี้ ทั้ง 7 ข้อ เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกับวิทยาการต่าง ๆ ที่ศึกษา รวมทั้งอาจารย์ต้องมีคุณสมบัติด้านคุณธรรม จริยธรรมอย่างน้อย 7 ข้อตามที่ระบุไว้

1.1) ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต

1.2) มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม

1.3) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ (CWIE)

1.4) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

1.5) เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม

1.6) สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการนำแนวคิดหรือทฤษฎีมาใช้ในการองค์กร

1.7) มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

2.1) การสอนแทรกในรายวิชา

2.2) การสอนในภาคปฏิบัติ

2.3) การสอนแบบให้นักศึกษามีส่วนร่วม

2.4) การเป็นต้นแบบที่ดีของอาจารย์

2.5) การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร แบบให้นักศึกษามีส่วนร่วม

2.6) การสอนจากกรณีศึกษา

2.7) การมอบหมายงาน

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

3.1) การให้สัดส่วนคะแนนการวัดผลในรายวิชา

3.2) ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกตพฤติกรรม

3.3) ประเมินโดยอาจารย์จากการทดสอบ

3.4) ประเมินโดยผู้ใช้บัณฑิต

4.2 ความรู้

1) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

นักศึกษาต้องมีความรู้เกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์ มีคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชา ที่ศึกษานั้นต้องเป็นสิ่งที่นักศึกษาต้องรู้เพื่อใช้ประกอบอาชีพและช่วยพัฒนาสังคม ดังนั้นมาตรฐานความรู้ต้องครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

1.1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาด้านการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

1.2) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการของปัญหา รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้วิธีการที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา

1.3) สามารถวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรคขององค์กร (SWOT Analysis)

1.4) สามารถนำผลการวิเคราะห์มาใช้ในการวางแผนองค์กร

1.5) รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ด้านด้านการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง

1.6) มีความรู้ในแนวทางของด้านการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ

1.7) มีประสบการณ์ในการพัฒนาหรือประยุกต์ความรู้ที่มีไปใช้ปฏิบัติงานได้จริง (CWIE)

1.8) สามารถบูรณาการความรู้ด้านการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การทดสอบมาตรฐานนี้ สามารถทำได้โดยการทดสอบจากข้อสอบของแต่ละวิชาในชั้นเรียน ตลอดระยะเวลาที่นักศึกษาอยู่ในหลักสูตร

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

2.1) การสอนแทรกในรายวิชา

2.2) การสอนในภาคปฏิบัติ

2.3) การสอนแบบให้นักศึกษามีส่วนร่วม

2.4) การเรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์จริงและหรือสถานการณ์จริง

2.5) การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรแบบให้นักศึกษามีส่วนร่วม

2.6) การสอนจากกรณีศึกษา

2.7) การมอบหมายงาน

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ คือ

3.1) การให้สัดส่วนคะแนนการวัดผลในรายวิชา

3.2) ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกตพฤติกรรม

3.3) ประเมินโดยอาจารย์จากการทดสอบ

3.4) ประเมินโดยผู้ใช้บัณฑิต

4.3 ทักษะทางปัญญา

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

นักศึกษาต้องสามารถพัฒนาตนเองและประกอบวิชาชีพโดยพึ่งตนเองได้เมื่อจบการศึกษาแล้ว ดังนั้น นักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะทางปัญญาไปพร้อมกับคุณธรรม จริยธรรม และความรู้เกี่ยวกับด้านคอมพิวเตอร์ ขณะทีสอนนักศึกษา อาจารย์ต้องเน้นให้นักศึกษาคิดหาเหตุผล เข้าใจที่มาและสาเหตุของปัญหา วิธีการแก้ปัญหา รวมทั้งแนวคิดด้วยตนเอง ไม่สอนในลักษณะท่องจำ นักศึกษาต้องมีคุณสมบัติต่าง ๆ จากการสอนเพื่อให้เกิดทักษะทางปัญญาดังนี้

1.1) คิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ

1.2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

1.3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ

1.4) สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางด้านการจัดการธุรกิจ เกมและอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม (CWIE)

การวัดมาตรฐานในข้อนี้สามารถทำได้โดยการออกข้อสอบที่ให้นักศึกษาแก้ปัญหา อธิบายแนวคิดของการแก้ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมา หลีกเลี่ยงข้อสอบที่เป็นการเลือกคำตอบที่ถูกต้องมาคำตอบเดียวจากกลุ่มคำตอบที่ให้มา ไม่ควรมีคำถามเกี่ยวกับนิยามต่าง ๆ

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

2.1) การสอนแทรกในรายวิชา

2.2) การสอนในภาคปฏิบัติ

2.3) การสอนแบบให้นักศึกษามีส่วนร่วม

2.4) การเป็นต้นแบบที่ดีของอาจารย์

2.5) การสอนจากกรณีศึกษา

2.6) การมอบหมายงาน

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

3.1) การให้สัดส่วนคะแนนการวัดผลในรายวิชา

3.2) ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกตพฤติกรรม

3.3) ประเมินโดยอาจารย์จากการทดสอบ

3.4) ประเมินโดยผู้ใช้บัณฑิต

4.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความรับผิดชอบ

นักศึกษาต้องออกไปประกอบอาชีพซึ่งส่วนใหญ่ต้องเกี่ยวข้องกับคนที่ไม่รู้จักมาก่อน คนที่มาจากสถาบันอื่น ๆ และคนที่จะมาเป็นผู้บังคับบัญชา หรือคนที่จะมาอยู่ใต้บังคับบัญชา ความสามารถที่จะปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มคนต่าง ๆ เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้น อาจารย์ต้องสอดแทรกวิธีการที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติต่าง ๆ ต่อไปนี้ให้นักศึกษาระหว่างที่สอนวิชา หรืออาจให้นักศึกษาไปเรียนวิชาทางด้านสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวกับคุณสมบัติต่าง ๆ นี้

1.1) สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ (CWIE)

1.2) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหา สถานการณ์ต่าง ๆ ในกลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมงาน

1.3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม

1.4) มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม

1.5) สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม

1.6) มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง คุณสมบัติต่าง ๆ นี้สามารถวัดระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกัน

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

ใช้การสอนที่มีการกำหนดกิจกรรมให้มีการทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานที่ต้องประสานงานกับผู้อื่นข้ามหลักสูตร หรือต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลอื่น หรือผู้มีประสบการณ์ โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและความสามารถในการรับผิดชอบ ดังนี้

2.1) เปิดรายวิชาเพื่อสอนโดยเฉพาะ

2.2) การสอนแทรกในรายวิชา

2.3) การสอนในภาคปฏิบัติ

2.4) การสอนแบบให้นักศึกษามีส่วนร่วม

2.5) การเป็นต้นแบบที่ดีของอาจารย์

2.6) การสอนจากกรณีศึกษา

2.7) การมอบหมายงาน

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

3.1) การให้สัดส่วนคะแนนการวัดผลในรายวิชา

3.2) ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกตพฤติกรรม

3.3) ประเมินโดยอาจารย์จากการทดสอบ

3.4) ประเมินโดยผู้ใช้บัณฑิต

4.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1.1) มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน (CWIE)

1.2) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์

1.3) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

1.4) สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.1) การสอนแทรกในรายวิชา

2.2) การสอนในภาคปฏิบัติ

2.3) การสอนแบบให้นักศึกษามีส่วนร่วม

2.4) การสอนจากกรณีศึกษา

2.5) การมอบหมายงาน

3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

3.1) การให้สัดส่วนคะแนนการวัดผลในรายวิชา

3.2) ประเมินโดยอาจารย์จากการสังเกตพฤติกรรม

3.3) ประเมินโดยอาจารย์จากการทดสอบ

3.4) ประเมินโดยผู้ใช้บัณฑิต

5. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม							2. ความรู้								3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
หมวดวิชาแกน																													
31551607 ภาษาอังกฤษธุรกิจ	●	○	○	○	●	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	●	●	○	●	●	●	○	○	●	●
32562305 กฎหมายธุรกิจ	●	●	○	●	●	●	●	●	●	○	○	●	○	○	○	●	○	●	●	○	●	●	●	●	●	○	○	●	○
43502202 สถิติเพื่อธุรกิจและการวิจัย	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
43504101 จริยธรรมทางธุรกิจ	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
43521103 หลักการบัญชี	●	○	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
43524301 การบัญชีเพื่อการจัดการ	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
43531101 การเงินธุรกิจ	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
43532203 การภาษีอากรธุรกิจ	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
43541101 หลักการตลาด	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
43563204 ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	●	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
43564201 การจัดการเชิงกลยุทธ์	●	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

รายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม							2. ความรู้								3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	
43591601 เศรษฐศาสตร์สำหรับบริหารธุรกิจ	○	○	○	○	●	○	●	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●
หมวดวิชาเอกบังคับ																														
43641101 พื้นฐานทางธุรกิจสำหรับนักเทคโนโลยีสารสนเทศ	●	○				●	○	●	●	○	○		●				●	○	●		●		●			●		○	●	
43641102 ธุรกิจเกมและกีฬาอีสปอร์ต	●	○				○		●				○	●					●	○		○		●			○			●	
43641201 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	○	●				○	●	●	●				○					●	●	●		○					●	●		
43641202 ศาสตร์การค้นประสิทธิภาพ		●		○				●	●						○	●		●			●					●				
43642201 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●		○					●	●		○	●				●	●				○		●			●				
43642401 ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	○						●						○			○		●	●								●		
43642202 การตลาดดิจิทัลสำหรับอีสปอร์ต	○					●		●					○	●				●					●				●			
43643501 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์	○				●	○		●	○				○			●	○						○	●			●		○	

รายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม							2. ความรู้								3. ทักษะทาง ปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบต่อ						5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
43643201 การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (CWIE)		○	●	●	○	○		●	○			○	●	●		●	○	○	●	●	●			○	●	●			●
43643502 ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม	●		●	○	○		●	●	○					●		●		●	○		●		○	●				●	
43643202 การเป็นผู้ประกอบการสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	○				●		●	●	●	○				○			●	○		○				●	●			○
43644901 โครงการการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต		○		○		●	●	○	○			○	○	●	●			●	●				●			○		●	●
หมวดวิชาเอกเลือก																													
43642501 การคิดเชิงออกแบบ	●		○	●		○			●						○	●		●				●				●			
43642301 การออกแบบกราฟิก	○	●			○									●	○			○	●				●			●			
43642302 การผลิตสื่อดิจิทัล	○	●			○			●	●			●	●	○			●			○			●			○			●
43642203 หลักการแคสดีัง	○	●	○		○		●	●	○				○	●		●		●	○		●	●			●		●		
43642204 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ	○	●					●	●	●					○				●	●	●			○				●	●	
43643203 การพากษ์และสตรีมสำหรับอีสปอร์ต	○	●			○		●	●	●					○	●			●	●	●		○	○			○		●	●

รายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม							2. ความรู้								3. ทักษะทางปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ						5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	
43643204	การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต	●		○			○		○	○						●			●			○			●	●		○	●	
43643301	โปรแกรมสำเร็จรูปและการประยุกต์ใช้งาน	●				○	○						○	●				●	●					●	○		●			
43643302	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	●	●			○	●	●	●				●	○	●		●		●		●		●		●	●			●	
43643303	เมตาเวิร์ส	●					○							○		●		●	○					●		○	○		●	
43640301	หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1	○				○	●						○	●				●	○						●	●		○		
43640302	หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2					○	●						○	●				●	○						●	●		○		
43640303	หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 3					○	●						○	●				●	○						●	●		○		
หมวดวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจ																														
43644801	เตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	●	●	○	●	○	●	○	●	○	○	○	●	●	●	○	●	○	●		●				○	●		●	○
43644802	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	●	●	○	●	○	●		●	○	○	○	●	●	●	○	●	○	●	○	●			○	○	●		●	○

รายวิชา	1. คุณธรรมจริยธรรม							2. ความรู้								3. ทักษะทาง ปัญญา				4. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ						5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
43644803 เตรียมสหกิจศึกษา การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	●	●	○	●	○	●	○	●	○	○	○	●	●	●	○	●	○	●		●				○	●		●	○
43644804 สหกิจศึกษา การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	●	●	○	●	○	●		●	○	○	○	●	●	●	○	●	○	●	○	●			○	○	●		●	○

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน

การวัดผลและการสำเร็จการศึกษาเป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เรื่อง เกณฑ์การวัดและประเมินผลการศึกษาในระดับปริญญาตรี ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2565 (ภาคผนวก ข)

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาโดย

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

ให้กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้ การทวนสอบในระดับรายวิชาควรให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนในระดับรายวิชา มีคณะกรรมการพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน มีการประเมินข้อสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันอุดมศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

มหาวิทยาลัยกำหนดให้มีการทำวิจัยเพื่อย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน และการประกันคุณภาพของมหาวิทยาลัยดังต่อไปนี้

- 1) ภาวะการมีงานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา
- 2) ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต โดยส่งแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจต่อบัณฑิตที่จบการศึกษาไปยังสถานประกอบการ
- 3) ประเมินจากนักศึกษาเก่าที่ไปประกอบอาชีพ ความสำเร็จในการประกอบอาชีพ และความคิดเห็นในการปรับปรุงหลักสูตร

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2548 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2550 และข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2557 โดยต้องเรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร และต้องได้ระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า จึงถือว่าเรียนจบหลักสูตร ปริญญาตรี (ภาคผนวก ข)

หมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- 1.1 การปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ เรื่องบทบาท ความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา
- 1.2 ชี้แจงปรัชญา วัตถุประสงค์ และเป้าหมายของหลักสูตร มอบเอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น รายละเอียดหลักสูตร คู่มือการศึกษาและหลักสูตร คู่มืออาจารย์ กฎระเบียบต่าง ๆ
- 1.3 อบรมเทคนิควิธีการสอน การใช้สื่อ การวัดประเมินผล การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิจัยเพื่อพัฒนาการสอน การจัดทำรายละเอียดรายวิชาและแผนการสอน
- 1.4 กำหนดอาจารย์พี่เลี้ยงเพื่อช่วยเหลือ และให้คำแนะนำปรึกษา

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์

- 2.1 จัดอบรมพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล
- 2.2 การศึกษาดูงาน การไปประชุม อบรม สัมมนา เพื่อพัฒนาอาจารย์
- 2.3 การพัฒนาวิชาการ เช่น การวิจัย การทำผลงานทางวิชาการ การนำเสนอผลงานทางวิชาการ การศึกษาต่อ การอบรมระยะสั้น

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพการศึกษา

1. การกำกับมาตรฐาน

การบริหารหลักสูตร มีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีจำนวนและคุณสมบัติผ่านตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรปริญญาตรี พ.ศ.2558 ทำหน้าที่ดังนี้

1.1 วางแผน และควบคุมการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามกรอบ มคอ.2 ของหลักสูตร และสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัย คณะ และสาขาวิชา

1.2 ติดตาม และประเมินผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำมาปรับปรุงหลักสูตร

1.3 ประเมินความพึงพอใจของอาจารย์ บัณฑิต และนักศึกษาปัจจุบัน อย่างต่อเนื่องเพื่อนำมาปรับปรุงหลักสูตร

2. บัณฑิต

2.1 มีการสำรวจภาวะการดำเนินงานทำของบัณฑิตทุกปีการศึกษา เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตร

2.2 มีการจัดการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต เมื่อครบรอบหลักสูตร เพื่อประเมินคุณภาพบัณฑิตให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติในมุมมองของผู้ใช้บัณฑิตและใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตร

3. นักศึกษา

3.1 การรับนักศึกษา หลักสูตรมีกระบวนการรับนักศึกษาให้เป็นไปตามแผนการรับนักศึกษาของหลักสูตร คณะ และมหาวิทยาลัย โดยมีการคัดเลือกนักศึกษาที่มีคุณสมบัติและศักยภาพในการเรียนหลักสูตรมีเครื่องมือที่เหมาะสมในการคัดเลือก กรณีที่คุณสมบัติไม่ครบถ้วนตามเกณฑ์ หลักสูตรได้จัดโครงการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษาเพื่อให้ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ

3.2 การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษา หลักสูตรมีกระบวนการให้นักศึกษาสามารถเข้าพบอาจารย์ผู้สอนเพื่อขอคำปรึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาในรายวิชาที่เรียนได้ อีกทั้งยังสามารถขอคำแนะนำทางวิชาการจากอาจารย์ที่ปรึกษาประจำหมู่เรียนของตนได้ นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานด้านกิจการนักศึกษาระดับสาขาวิชา คณะ และมหาวิทยาลัย คอยให้คำปรึกษาในด้านอื่น ๆ แก่นักศึกษาตามความเหมาะสม และหลักสูตรมีการจัดโครงการพัฒนาศักยภาพนักศึกษาและเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ นักศึกษาสามารถอุทธรณ์ซึ่งเป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2548 และ ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี แก้ไขฉบับที่ 2 พ.ศ.2550 (ภาคผนวก ข)

4. อาจารย์

หลักสูตรได้มีระบบกลไกการรับและแต่งตั้งอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 และมีทัศนคติที่ดีต่อการทำงานในสายผู้สอน สามารถดูแลนักศึกษาได้ นอกจากนี้หลักสูตรมีการวางแผนพัฒนาอาจารย์ประจำหลักสูตร ทั้งการศึกษาต่อ การทำผลงานทางวิชาการและการเข้าร่วมอบรม โดยส่งเข้าร่วมอบรมเฉพาะประเด็นที่ทันสมัยและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อหลักสูตรและนักศึกษา และหลักสูตรได้มีการประเมินความพึงพอใจของอาจารย์ประจำหลักสูตรต่อการบริหารจัดการหลักสูตร

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

หลักสูตรมีระบบกลไกในการออกแบบ พัฒนา และปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี พ.ศ.2552 โดยสาระของรายวิชาในหลักสูตร เน้นด้านผู้เรียนมีบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ที่สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการมีคุณธรรมจริยธรรม จรรยาบรรณและเจตคติที่ดีในวิชาชีพ ในส่วนการจัดการเรียนการสอน หลักสูตรมีระบบกลไกการกำหนดผู้สอนตามความถนัดและความเชี่ยวชาญของผู้สอน โดยจัดการเรียนการสอนตามแผนการเรียนในหลักสูตร และมีการกำกับ ติดตาม ตรวจสอบการทำ มคอ.3 มคอ.4 มคอ.5 และ มคอ.6 รวมถึงกำกับติดตามและประเมินกระบวนการเรียนการสอนของผู้สอนให้สอดคล้องกับ มคอ.3 มคอ.4 ตามระบบกลไกของหลักสูตร นอกจากนี้หลักสูตรมีระบบกลไกการกำหนดเกณฑ์การประเมินให้นักศึกษามีส่วนร่วม ประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงของแต่ละรายวิชา ตามจุดเน้นรายวิชา มีการตรวจสอบการประเมินการเรียนรู้โดยวิธีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์รายวิชา ประเมินหลักสูตรโดยการสอบวัดความรู้นักศึกษาชั้นปีสุดท้าย

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตมีสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ดังนี้

6.1 ด้านสถานที่ในการเรียนการสอน ประกอบด้วย อาคาร 4 อาคารกาญจนาภิเษก (อาคาร 8) และอาคารเอกประสงค์ (อาคาร 13) ซึ่งมีทั้งห้องบรรยาย และห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

6.2 ด้านการค้นคว้าข้อมูล ประกอบด้วย ห้องสมุดคณะวิทยาการจัดการ และสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีหนังสือและตำราด้านคอมพิวเตอร์ และด้านอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีบริการอินเทอร์เน็ตที่ครอบคลุมและเพียงพอต่อความต้องการ บริการสืบค้นฐานข้อมูลผ่านหน้าเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยที่เพียงพอและทันสมัย

6.3 มีการสำรวจความเพียงพอของทรัพยากรการเรียนการสอนเป็นประจำ อย่างน้อยทุกปีการศึกษา

6.4 มีการเขียนโครงการเพื่อจัดสรรงบประมาณในการจัดหาอุปกรณ์ใหม่ หรือซ่อมแซมอุปกรณ์ที่ชำรุดในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของสาขาวิชา พร้อมทั้งดำเนินการปรับปรุงห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เป็นประจำทุกปี

6.5 มีส่วนร่วมกับหน่วยงานอื่นในมหาวิทยาลัย เช่น สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ห้องสมุดคณะวิทยาการจัดการ เพื่อจัดหาทรัพยากรที่จำเป็นต่อการเรียนการสอนของหลักสูตรเพิ่มเติมอยู่เสมอ

6.6 มีการสอบถามความพึงพอใจของอาจารย์ และนักศึกษาต่อความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน

หลักสูตรมีผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายตัวบ่งชี้ทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ดีต่อเนื่อง 2 ปี การศึกษา เพื่อติดตามการดำเนินการตาม TQF ทั้งนี้เกณฑ์การประเมินผ่าน คือ มีจำนวนตัวบ่งชี้ ที่มีผลการดำเนินการบรรลุเป้าหมายไม่น้อยกว่า 80% ของตัวบ่งชี้อรวม โดยพิจารณาจากจำนวนตัวบ่งชี้ บังคับและตัวบ่งชี้อรวมในแต่ละปี ดังนี้

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2. มีรายละเอียดของหลักสูตรตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติหรือมาตรฐานสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)	✓	✓	✓	✓	✓
3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ.3 และ มคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓

ดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปี 2566	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		✓	✓	✓	✓
8. อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓
9. อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือ วิชาชีพอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓
11. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0				✓	✓
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0					✓

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

กระบวนการที่จะใช้ในการประเมินปรับปรุงยุทธศาสตร์ที่วางแผนไว้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนนั้น พิจารณาจากตัวผู้เรียนโดยอาจารย์ผู้สอนจะต้องประเมินผู้เรียนในทุก ๆ หัวข้อว่ามีความเข้าใจหรือไม่ โดยอาจประเมินจากการทดสอบย่อย การสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา การอภิปรายโต้ตอบจากนักศึกษา การตอบคำถามจากนักศึกษาในชั้นเรียน ซึ่งเมื่อรวบรวมข้อมูลจากที่กล่าวข้างต้นแล้ว ก็ควรจะสามารถประเมินเบื้องต้นได้ว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจหรือไม่ หากวิธีการที่ใช้ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ ก็จะต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีสอน

การทดสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียนสามารถชี้ได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจหรือไม่หากพบว่ามีปัญหาก็จะต้องมีการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในโอกาสต่อไป

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

การประเมินของนักศึกษาในแต่ละวิชา การสังเกตการณ์ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรหรือหัวหน้าสาขาวิชา

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

การประเมินหลักสูตรในภาพรวมนั้น จะกระทำเมื่อนักศึกษาเรียนอยู่ชั้นปีที่ 4 จะต้องฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยาจารย์ต้องนิเทศนักศึกษา ตลอดจนติดตามประเมินความรู้และความรับผิดชอบของนักศึกษา มีการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งในภาพรวมและในแต่ละรายวิชา

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุในหมวดที่ 7 ข้อ 5 โดยคณะกรรมการประเมินอย่างน้อย 3 คน ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิในคณะวิชาอย่างน้อย 1 คน ที่ได้รับการแต่งตั้งจากมหาวิทยาลัย

ทั้งนี้ มหาวิทยาลัยได้กำหนดให้ทุกหลักสูตรมีการพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย แสดงการปรับปรุงดัชนีด้านมาตรฐานและคุณภาพการศึกษาเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยทุก ๆ 5 ปี และมีการประเมินเพื่อพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่องทุก 5 ปี

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุงหลักสูตรและแผนกลยุทธ์การสอน

จากการรวบรวมข้อมูล จะทำให้ทราบปัญหาของการบริหารหลักสูตรทั้งในภาพรวม และในแต่ละรายวิชากรณีที่พบปัญหาของรายวิชาก็สามารถที่จะดำเนินการปรับปรุงรายวิชานั้น ๆ ได้ทันทีซึ่งก็จะเป็นการปรับปรุงย่อย ในการปรับปรุงย่อยนั้นควรทำได้ตลอดเวลาที่พบปัญหา สำหรับการปรับปรุงหลักสูตรทั้งฉบับนั้น จะกระทำทุก 5 ปี ทั้งนี้เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ
เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี
พ.ศ.2558

ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ
เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี
พ.ศ. ๒๕๕๘

โดยที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘ ได้ประกาศใช้มาเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้ว จึงมีความจำเป็นต้องมีการปรับปรุงเกณฑ์มาตรฐานดังกล่าวสำหรับการผลิตบัณฑิตระดับอุดมศึกษาที่เหมาะสมกับพลวัตของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยมีเจตนารมณ์ให้เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ รองรับการบริหารจัดการหลักสูตรที่มีลักษณะที่แตกต่างตามจุดเน้นของสาขาวิชาการและวิชาชีพต่าง ๆ ตอบสนองการผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพสอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ตลาดแรงงาน ความก้าวหน้าของศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๘ และมาตรา ๑๖ แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการโดยคำแนะนำของคณะกรรมการการอุดมศึกษา ในคราวประชุมครั้งที่ ๘/๒๕๕๘ เมื่อวันที่ ๘ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๕๘ จึงออกประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง “เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘” ดังต่อไปนี้

๑. ประกาศกระทรวงศึกษาธิการนี้เรียกว่า “เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘”

๒. ให้ใช้ประกาศกระทรวงนี้สำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรีทุกสาขาวิชาที่จะเปิดใหม่และหลักสูตรเก่าที่จะปรับปรุงใหม่ของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและเอกชน และให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

๓. ให้ยกเลิก

๓.๑ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง “เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘” ลงวันที่ ๒๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๔๘

๓.๒ ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง “การจัดการศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๓” ลงวันที่ ๓๐ เมษายน พ.ศ. ๒๕๕๓

๔. ในประกาศกระทรวงนี้

“อาจารย์ประจำ” หมายถึง บุคคลที่ดำรงตำแหน่งอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์ ในสถาบันอุดมศึกษาที่เปิดสอนหลักสูตรนั้น ที่มีหน้าที่รับผิดชอบตามพันธกิจของการอุดมศึกษา และปฏิบัติหน้าที่เต็มเวลา

สำหรับอาจารย์ประจำที่สถาบันอุดมศึกษาเริ่มใหม่ตั้งแต่เกณฑ์มาตรฐานนี้เริ่มบังคับใช้ต้องมีคะแนนทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง มาตรฐานความสามารถภาษาอังกฤษของอาจารย์ประจำ

“อาจารย์ประจำหลักสูตร” หมายถึง อาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตรที่เปิดสอน ซึ่งมีหน้าที่สอนและค้นคว้าวิจัยในสาขาวิชาดังกล่าว ทั้งนี้ สามารถเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรหลายหลักสูตรได้ในเวลาเดียวกัน แต่ต้องเป็นหลักสูตรที่อาจารย์ผู้นั้นมีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตร

“อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร” หมายถึง อาจารย์ประจำหลักสูตรที่มีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การควบคุมคุณภาพ การติดตามประเมินผลและการพัฒนาหลักสูตร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรต้องอยู่ประจำหลักสูตรนั้นตลอดระยะเวลาที่จัดการศึกษา โดยจะเป็น

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเกินกว่า ๑ หลักสูตรในเวลาเดียวกันไม่ได้ยกเว้น พหุวิทยาการหรือสหวิทยาการ ให้เป็น อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้อีกหนึ่งหลักสูตรและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสามารถซ้ำได้ไม่เกิน ๒ คน

“อาจารย์พิเศษ” หมายถึง ผู้สอนที่ไม่ใช่อาจารย์ประจำ

๕. ปรัชญา และวัตถุประสงค์

มุ่งให้การผลิตบัณฑิตมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษาของชาติ ปรัชญาของการอุดมศึกษา ปรัชญาของสถาบันอุดมศึกษา และมาตรฐานวิชาการและวิชาชีพที่เป็นสากลให้การผลิต บัณฑิตระดับอุดมศึกษาอยู่บนฐานความเชื่อว่าการดำรงคนที่มีคุณภาพต้องเป็นบุคคลที่มีจิตสำนึกของความเป็นพลเมือง ดีที่สร้างสรรค์ประโยชน์ต่อสังคม และมีศักยภาพในการพึ่งพาตนเองบนฐานภูมิปัญญาไทย ภายใต้กรอบศีลธรรม จรรยาอันดีงาม เพื่อนำพาประเทศสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนและทัดเทียมมาตรฐานสากล

ทั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อกำกับส่งเสริมกระบวนการผลิตบัณฑิตที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีลักษณะของ ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมพหุวัฒนธรรมภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ ที่มีการสื่อสารแบบไร้ พรมแดน มีศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความสามารถในการปฏิบัติงานได้ตามกรอบมาตรฐานและ จรรยาบรรณที่กำหนด สามารถสร้างสรรค์งานที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ทั้งในระดับท้องถิ่นและสากล โดย แบ่งหลักสูตรเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

๕.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

๕.๑.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้ง ภาควิชา และ ภาควิชาปฏิบัติ เน้นความรู้และทักษะด้านวิชาการ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างสร้างสรรค์

๕.๑.๒ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ ซึ่งเป็นหลักสูตรปริญญาตรีสำหรับผู้เรียน ที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถระดับสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว ให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และ สนับสนุนให้ผู้เรียนได้ทำวิจัยที่ลุ่มลึกทางวิชาการ

๕.๒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

๕.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้ง ภาควิชา และภาควิชาปฏิบัติ เน้นความรู้ สมรรถนะและทักษะด้านวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพหรือมี สมรรถนะและทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขานั้น ๆ โดยผ่านการฝึกงานในสถานประกอบการ หรือสหกิจศึกษา หลักสูตรแบบนี้เท่านั้นที่จัดหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ได้ เพราะมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการ ปฏิบัติการอยู่แล้ว ให้มีความรู้ด้านวิชาการมากยิ่งขึ้น รวมทั้งได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงเพิ่มเติม

หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ถือเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาตรีและจะต้อง สะท้อนปรัชญาและเนื้อหาสาระของหลักสูตรปริญญาตรีนั้น ๆ โดยครบถ้วน และให้ระบุคำว่า “ต่อเนื่อง” ในวงเล็บ ต่อท้ายชื่อหลักสูตร

๕.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นหลักสูตรสำหรับ ผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ สมรรถนะทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการขั้นสูงโดยใช้ หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว ให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับ บัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และทำวิจัยที่ลุ่มลึกหรือได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงในหน่วยงานองค์กร หรือสถาน ประกอบการ

หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการหรือทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องมึ การเรียนรายวิชาระดับบัณฑิตศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

๖. ระบบการจัดการศึกษา ใช้ระบบทวิภาค โดย ๑ ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ สถาบันอุดมศึกษาที่เปิดการศึกษาภาคฤดูร้อน ให้กำหนดระยะเวลาและจำนวนหน่วยกิตโดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

สถาบันอุดมศึกษาที่จัดการศึกษาในระบบไตรภาค หรือระบบจตุรภาค ให้ถือแนวทางดังนี้

ระบบไตรภาค

๑ ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๓ ภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ สัปดาห์

โดย ๑ หน่วยกิตระบบไตรภาค เทียบได้กับ ๑๒/๑๕ หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ ๔ หน่วยกิต ระบบทวิภาค เทียบได้กับ ๕ หน่วยกิตระบบไตรภาค

ระบบจตุรภาค

๑ ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๔ ภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๐ สัปดาห์

โดย ๑ หน่วยกิตระบบจตุรภาค เทียบได้กับ ๑๐/๑๕ หน่วยกิตระบบทวิภาค หรือ ๒ หน่วยกิตระบบทวิภาค เทียบได้กับ ๓ หน่วยกิตระบบจตุรภาค

สถาบันอุดมศึกษาที่จัดการศึกษาระบบอื่น ให้แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับระบบการศึกษานั้น รวมทั้งรายละเอียดการเทียบเคียงหน่วยกิตกับระบบทวิภาคไว้ในหลักสูตรให้ชัดเจนด้วย

๗. การคิดหน่วยกิต

๗.๑ รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

๗.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

๗.๓ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

๗.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิตระบบทวิภาค

๘. จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาการศึกษา

๘.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิตใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษาสำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๘.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิตใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๘.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๘๐ หน่วยกิต ใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๑๘ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๘.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิตใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่เกิน ๖ ปีการศึกษา สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา ทั้งนี้ ให้นับเวลาศึกษาจากวันที่เปิดภาคการศึกษาแรกที่รับเข้าศึกษาในหลักสูตรนั้น

๙. โครงสร้างหลักสูตร ประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิตของแต่ละหมวดวิชา ดังนี้

๙.๑ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง หมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ให้มีความรอบรู้ อย่างกว้างขวาง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรมและธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของ สรรพสิ่ง พัฒนตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรมพร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มี คุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก

สถาบันอุดมศึกษาอาจจัดวิชาศึกษาทั่วไปในลักษณะจำแนกเป็นรายวิชาหรือลักษณะ บูรณาการใด ๆ ก็ได้ โดยผสมผสานเนื้อหาวิชาที่ครอบคลุมสาระของกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ภาษาและ กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ ในสัดส่วนที่เหมาะสม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดย ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

อนึ่ง การจัดวิชาศึกษาทั่วไปสำหรับหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) อาจได้รับการยกเว้นรายวิชา ที่ได้ศึกษามาแล้วในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือระดับอนุปริญญา ทั้งนี้ จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่ ได้รับการยกเว้นดังกล่าว เมื่อนับรวมกับรายวิชาที่จะศึกษาเพิ่มเติมในหลักสูตรปริญญาตรี(ต่อเนื่อง) ต้องไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต

๙.๒ หมวดวิชาเฉพาะ หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพที่มุ่ง หมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้ โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ดังนี้

๙.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาการ ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะ รวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต

๙.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) ทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ให้มีจำนวนหน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๗๒ หน่วยกิต โดยต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการตามที่มาตรฐานวิชาชีพกำหนด หาก ไม่มีมาตรฐานวิชาชีพกำหนดต้องเรียนวิชาทางปฏิบัติการไม่น้อยกว่า ๓๖ หน่วยกิต และทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๒๔ หน่วยกิต

หลักสูตร (ต่อเนื่อง) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อยกว่า ๔๒ หน่วยกิต ในจำนวนนั้นต้องเป็นวิชาทางทฤษฎีไม่น้อยกว่า ๑๘ หน่วยกิต

๙.๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะรวมไม่น้อย กว่า ๙๐ หน่วยกิต

๙.๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตหมวดวิชาเฉพาะ รวมไม่น้อยกว่า ๑๐๘ หน่วยกิต

สถาบันอุดมศึกษาอาจจัดหมวดวิชาเฉพาะในลักษณะวิชาเอกเดี่ยววิชาเอกคู่ หรือวิชาเอกและวิชาโทก็ได้ โดยวิชาเอกต้องมีจำนวนหน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิตและวิชาโทต้องมีจำนวน หน่วยกิตไม่น้อยกว่า ๑๕ หน่วยกิต ในกรณีที่จัดหลักสูตรแบบวิชาเอกคู่ต้องเพิ่มจำนวนหน่วยกิตของวิชาเอกอีกไม่ น้อยกว่า ๓๐ หน่วยกิต และให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๕๐ หน่วยกิต

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำ ผู้เรียนต้องเรียนวิชาระดับ บัณฑิตศึกษาในหมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า ๑๒ หน่วยกิต

๙.๓ หมวดวิชาเลือกเสรี หมายถึง วิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ตามที่ตนเองถนัดหรือ สนใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรระดับปริญญาตรีโดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่ น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต

สถาบันอุดมศึกษาอาจยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี ให้กับนักศึกษาที่มีความรู้ความสามารถ ที่สามารถวัดมาตรฐานได้ทั้งนี้ นักศึกษาต้องศึกษาให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร และเป็นไปตามหลักเกณฑ์ การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาเข้าสู่การศึกษาในระบบ และแนวปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับการเทียบโอน ของ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

๑๐. จำนวน คุณวุฒิ และคุณสมบัติของอาจารย์

๑๐.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการประกอบด้วย

๑๐.๑.๑ อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมี ตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็น ผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทาง วิชาการอย่างน้อย ๑ รายการ ในรอบ ๕ ปีย้อนหลัง

๑๐.๑.๒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณวุฒิและคุณสมบัติเช่นเดียวกับอาจารย์ ประจำหลักสูตร จำนวนอย่างน้อย ๕ คน

กรณีที่หลักสูตรจัดให้มีวิชาเอกมากกว่า ๑ วิชาเอก ให้จัดอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรที่มีคุณวุฒิและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ ๓ คน

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาอาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครบตามจำนวน ทางสถาบันอุดมศึกษาต้องเสนอจำนวนและคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบ หลักสูตรที่มีนั้นให้คณะกรรมการการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

๑๐.๑.๓ อาจารย์ผู้สอน อาจเป็นอาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิ ขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือใน สาขาวิชาของรายวิชาที่สอน

ในกรณีที่มิอาจารย์ประจำ ที่มีคุณวุฒิปริญญาตรีหรือเทียบเท่าและทำหน้าที่ อาจารย์ผู้สอนก่อนที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘จะประกาศใช้ ให้สามารถทำหน้าที่ อาจารย์ผู้สอนต่อไปได้

ในกรณีของอาจารย์พิเศษอาจได้รับการยกเว้นคุณวุฒิปริญญาโทแต่ทั้งนี้ต้องมี คุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอนมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี ทั้งนี้ อาจารย์พิเศษต้องมีชั่วโมงสอนไม่เกินร้อยละ ๕๐ ของรายวิชาโดยมีอาจารย์ประจำเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชา นั้น

๑๐.๒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ และหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ประกอบด้วย

๑๐.๒.๑ อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่าหรือมี ตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญาและเป็น ผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทาง วิชาการอย่างน้อย ๑ รายการ ในรอบ ๕ ปีย้อนหลัง

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่เน้นทักษะด้าน วิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ อาจารย์ประจำหลักสูตรต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพ นั้นๆ

กรณีร่วมผลิตหลักสูตรกับหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาหากจำเป็น บุคลากรที่มาจากหน่วยงานนั้นอาจได้รับการยกเว้นคุณสมบัติปริญญาโทและผลงานทางวิชาการแต่ต้องมีคุณสมบัติขั้นต่ำ ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในหน่วยงานแห่งนั้นมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

๑๐.๒.๒ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณสมบัติและคุณสมบัติเช่นเดียวกับ

อาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวนอย่างน้อย ๕ คน

ในกรณีของหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรอย่างน้อย ๒ ใน ๕ คนต้องมีประสบการณ์ในด้านปฏิบัติการ โดยอาจเป็นอาจารย์ประจำของสถาบันอุดมศึกษา หรือเป็นบุคลากรของหน่วยงานที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาซึ่งมีข้อตกลงในการผลิตบัณฑิตของหลักสูตรนั้นร่วมกันแต่ทั้งนี้ต้องไม่เกิน ๒ คน

กรณีร่วมผลิตหลักสูตรกับหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาหากจำเป็น บุคลากรที่มาจากหน่วยงานนั้นอาจได้รับการยกเว้นคุณสมบัติปริญญาโทและผลงานทางวิชาการแต่ต้องมีคุณสมบัติขั้นต่ำ ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในหน่วยงานแห่งนั้นมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

กรณีที่หลักสูตรจัดให้มีวิชาเอกมากกว่า ๑ วิชาเอก ให้จัดอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีคุณสมบัติและคุณสมบัติตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาที่เปิดสอนไม่น้อยกว่าวิชาเอกละ ๓ คน และหากเป็นปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้น ต้องมีส่วนอาจารย์ที่มีประสบการณ์ในด้านปฏิบัติการ ๑ ใน ๓

กรณีที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสาขาวิชาที่ไม่สามารถสรรหาอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรครบตามจำนวน ทางสถาบันอุดมศึกษาต้องเสนอจำนวนและคุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรที่มีนั้นให้คณะกรรมการการอุดมศึกษาพิจารณาเป็นรายกรณี

๑๐.๒.๓ อาจารย์ผู้สอน อาจเป็นอาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษที่มีคุณสมบัติขั้นต่ำ ปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน

ในกรณีที่มิอาจารย์ประจำที่มีคุณสมบัติปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และทหน้าที่อาจารย์ผู้สอนก่อนที่เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๘ จะประกาศใช้ ให้สามารถทำหน้าที่อาจารย์ผู้สอนต่อไปได้

สำหรับกรณีร่วมผลิตหลักสูตรกับหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาหากจำเป็น บุคลากรที่มาจากหน่วยงานนั้นอาจได้รับการยกเว้นคุณสมบัติปริญญาโทและผลงานทางวิชาการแต่ต้องมีคุณสมบัติขั้นต่ำ ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานในหน่วยงานแห่งนั้นมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี

ในกรณีของอาจารย์พิเศษอาจได้รับการยกเว้นคุณสมบัติปริญญาโทแต่ทั้งนี้ต้องมีคุณสมบัติขั้นต่ำปริญญาตรีหรือเทียบเท่า และมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอนมาแล้วไม่น้อยกว่า ๖ ปี ทั้งนี้อาจารย์พิเศษต้องมีชั่วโมงสอนไม่เกินร้อยละ ๕๐ ของรายวิชาโดยมีอาจารย์ประจำเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชานั้น

สำหรับหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการที่เน้นทักษะด้านวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพ อาจารย์ผู้สอนต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามมาตรฐานวิชาชีพนั้น ๆ

๑๑. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

๑๑.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี ๕ ปี และไม่น้อยกว่า ๖ ปี) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

๑๑.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) จะต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงหรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (๓ ปี) หรือเทียบเท่า ในสาขาวิชาที่ตรงกับสาขาวิชาที่จะเข้าศึกษา

๑๑.๓ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำทั้งทางวิชาการ และทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า โดยมีคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า และมีผลการเรียนในหลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวน้ำไม่น้อยกว่า ๓.๕๐ ทุกภาคการศึกษา อนึ่ง ในระหว่างการศึกษาในหลักสูตรแบบก้าวน้ำ หากภาคการศึกษาใดภาคการศึกษานึ่งมีผลการเรียนต่ำกว่า ๓.๕๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า จะถือว่าผู้เรียนขาดคุณสมบัติในการศึกษาหลักสูตรแบบก้าวน้ำ

๑๒. การลงทะเบียนเรียน ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิตในแต่ละภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ในแต่ละภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา และจะสำเร็จการศึกษาได้ ดังนี้

๑๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรี (๔ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๖ ภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๑๔ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรี (๕ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๑๗ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๒.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ไม่น้อยกว่า ๖ ปี) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๐ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๒๐ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

๑๒.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๔ ภาคการศึกษาปกติสำหรับการลงทะเบียนเรียนเต็มเวลา และไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนไม่เต็มเวลา

สำหรับการลงทะเบียนเรียนในภาคฤดูร้อน ให้ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต

หากสถาบันอุดมศึกษาใดมีเหตุผลและความจำเป็น การลงทะเบียนเรียนที่มีจำนวนหน่วยกิตแตกต่างไปจากเกณฑ์ข้างต้นก็อาจทำได้ แต่ทั้งนี้ต้องไม่กระทบกระเทือนต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา ทั้งนี้ ต้องเรียนให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตตามที่ระบุไว้ในหลักสูตร

๑๓. เกณฑ์การวัดผลและการสำเร็จการศึกษา ให้สถาบันอุดมศึกษากำหนดเกณฑ์การวัดผลเกณฑ์ขั้นต่ำของแต่ละรายวิชา และเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร โดยต้องเรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร และต้องได้ระดับคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ จากระบบ ๔ ระดับคะแนนหรือเทียบเท่า จึงถือว่าเรียนจบหลักสูตรปริญญาตรี

สถาบันอุดมศึกษาที่ใช้ระบบการวัดผลและการสำเร็จการศึกษาที่แตกต่างจากนี้ จะต้องกำหนดให้มีค่าเทียบเคียงกันได้

๑๔. ชื่อปริญญา สถาบันอุดมศึกษาที่มีการตราพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชาและอักษรย่อสำหรับสาขาวิชาไว้แล้ว ให้ใช้ชื่อปริญญาตามที่กำหนดในพระราชกฤษฎีกานั้น ในกรณีที่ปริญญาใดยังมีได้กำหนดชื่อไว้ในพระราชกฤษฎีกา หรือกรณีที่สถาบันอุดมศึกษาใดไม่มีการตราพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยปริญญาในสาขาวิชาและอักษรย่อสำหรับสาขาวิชา ให้ใช้ชื่อปริญญาตามหลักเกณฑ์การกำหนดชื่อปริญญา ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากำหนด

๑๕. การประกันคุณภาพของหลักสูตร ให้ทุกหลักสูตรกำหนดระบบการประกันคุณภาพของหลักสูตร โดยมีองค์ประกอบในการประกันคุณภาพอย่างน้อย ๖ ด้าน คือ

(๑) การกำกับมาตรฐาน

- (๒) บัณฑิต
- (๓) นักศึกษา
- (๔) อาจารย์
- (๕) หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน
- (๖) สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

๑๖. การพัฒนาหลักสูตร ให้ทุกหลักสูตรพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะ ๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตร หรือทุกรอบ ๕ ปี

๑๗. ในกรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติตามแนวทางดังกล่าวได้ หรือมีความจำเป็นต้องปฏิบัตินอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในประกาศนี้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่จะพิจารณาและให้ถือคำวินิจฉัยของคณะกรรมการการอุดมศึกษานั้นเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ ๗ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๕๘

พลเอก ดาวพงษ์ รัตนสุวรรณ

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

ภาคผนวก ข

ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี
พ.ศ.2565



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี
พ.ศ. ๒๕๖๕

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๔๘ รวมทั้งที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๐ และ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๕๗ เพื่อให้เหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพในการดำเนินการยิ่งขึ้น

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๘ (๒) และมาตรา ๕๗ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ประกอบกับมติคณะกรรมการสภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ในคราวประชุม ครั้งที่ ๒/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๑๘ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๕ มติคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร (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 การศึกษาระดับปริญญาตรี 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 หรือมติอื่นใดซึ่งขัดแย้งกับข้อบังคับนี้ ให้ใช้ข้อบังคับนี้แทน

ข้อ ๕ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย”	หมายความว่า	มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
“สภามหาวิทยาลัย”	หมายความว่า	สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
“สภาวิชาการ”	หมายความว่า	สภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
“อธิการบดี”	หมายความว่า	อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
“คณะ”	หมายความว่า	คณะของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร และให้
“คณบดี”	หมายความว่า	หัวหน้าส่วนราชการที่เป็นคณะ และให้

หมายความรวมถึงหน่วยงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่ดำเนินการจัดการเรียนการสอน และมีฐานะเทียบเท่าคณะ
หมายความรวมถึงหัวหน้าหน่วยงานอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะที่มีการจัดการเรียนการสอน ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

“กรรมการบริหาร...

- ๒ -

“กรรมการบริหารวิชาการ (ก.วช.)” หมายความว่า คณะกรรมการตามมาตรา ๑๘ (๑๔) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ แต่งตั้งคณะกรรมการ คณะอนุกรรมการ หรือ บุคคลหนึ่งบุคคลใดเพื่อพิจารณา และเสนอความเห็นในเรื่องหนึ่งเรื่องใด หรือมอบหมายให้ปฏิบัติกรอย่างหนึ่ง อย่างใดอันอยู่ในอำนาจ และหน้าที่ของสภามหาวิทยาลัย

“คณะกรรมการบริหารคณะ” หมายความว่า ข้อมบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนคร ว่าด้วย คณะกรรมการประจำสถาบัน สำนัก หรือส่วนราชการหรือหน่วยงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มี ฐานะเทียบเท่าคณะ พ.ศ. ๒๕๖๐

“สถาบันอุดมศึกษา” หมายความว่า สถาบันการศึกษาที่สำนักงานคณะกรรมการ การอุดมศึกษารับรองให้มีสถานะเทียบเท่าสถาบันอุดมศึกษา

“สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน” หมายความว่า ส่วนราชการของ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครที่รับผิดชอบงานทะเบียนและประมวลผลการศึกษา

“อาจารย์ที่ปรึกษา” หมายความว่า อาจารย์ที่ได้รับการแต่งตั้งโดยมหาวิทยาลัย เพื่อให้ทำหน้าที่ควบคุมแนะนำ และให้คำปรึกษาด้านการเรียนและด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

“อาจารย์ผู้สอน” หมายความว่า อาจารย์ที่คณะมอบหมายให้สอนรายวิชาใน หลักสูตรระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัย

“นักศึกษา” หมายความว่า นักศึกษาภาคปกติและนักศึกษาภาคพิเศษ ระดับปริญญาตรี

“นักศึกษาภาคปกติ” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัย จัดให้เรียนในเวลาราชการ หรือหากมีความจำเป็นมหาวิทยาลัยอาจจัดให้เรียนนอกเวลาราชการด้วยก็ได้

“นักศึกษาภาคพิเศษ” หมายความว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัย จัดให้เรียนในวันหยุดราชการหรือนอกเวลาราชการ หรือหากมีความจำเป็นมหาวิทยาลัยอาจจัดให้เรียน ในเวลาราชการ ด้วยก็ได้

ข้อ ๖ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้และมีอำนาจออกคำสั่งหรือประกาศ เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติตามข้อบังคับนี้

ในกรณีที่มีปัญหาในการปฏิบัติตามข้อบังคับ หรือในกรณีไม่อาจปฏิบัติตามข้อกำหนด ในข้อบังคับนี้ให้อธิการบดี เป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดการวินิจฉัยของอธิการบดีถือเป็นที่สุด

หมวด ๑

ระบบการศึกษา และหลักสูตร

ข้อ ๗ การจัดการศึกษาให้ใช้ระบบ ดังนี้

๗.๑ ระบบทวิภาค โดยหนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๒ ภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาคการศึกษา ปกติมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน โดยกำหนด ระยะเวลาไม่น้อยกว่า ๘ สัปดาห์ และจำนวนหน่วยกิตโดยมีสัดส่วนเทียบเคียงกันได้กับการศึกษาภาคปกติ

๗.๒ ระบบ...

- ๓ -

๗.๒ ระบบไตรภาค หนึ่งปีการศึกษาแบ่งออกเป็น ๓ ภาคการศึกษาปกติรวมภาคฤดูร้อน หนึ่งภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๒ สัปดาห์

การกำหนดและการปรับเปลี่ยนวันเปิดและหรือวันปิด ของแต่ละภาคการศึกษาให้จัดทำ เป็นประกาศมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ ต้องมีระยะเวลาศึกษารวมกันในแต่ละภาคการศึกษาตามวรรคหนึ่ง

กรณีที่มหาวิทยาลัยจะใช้ระบบการจัดการศึกษาอื่นเฉพาะหลักสูตรใด ให้แสดงรายละเอียด เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการศึกษานั้น รวมทั้งรายละเอียดการเทียบเคียงหน่วยกิตกับระบบทวิภาคที่กำหนดไว้ ในหลักสูตรให้ชัดเจน

ข้อ ๘ รูปแบบการจัดการศึกษา

มหาวิทยาลัยอาจจัดการศึกษาในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือรูปแบบผสมผสาน ดังนี้

๘.๑ โปรแกรมเรียนในเวลาราชการ

๘.๒ โปรแกรมเรียนสุดสัปดาห์ เป็นการจัดการเรียนการสอนในวันหยุดสุดสัปดาห์

๘.๓ โปรแกรมการเรียนนอกเวลาราชการ เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เวลา

นอกเวลาราชการ

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 หรือหลักสูตรของมหาวิทยาลัยที่มีการจัดการและมาตรฐานเช่นเดียวกันกับหลักสูตร นานาชาติ โดยอาจจัดในเวลาและเนื้อหาที่สอดคล้องกับโปรแกรมในต่างประเทศ

๘.๗ โปรแกรมการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E- Learning) ให้เป็นไปตาม ประกาศของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

๘.๘ โปรแกรมโครงการพิเศษ

การจัดการเรียนการสอนแต่ละรูปแบบให้พิจารณาตามความเหมาะสมกับแต่ละหลักสูตร ทั้งนี้จะต้องจัดให้ได้เนื้อหาสอดคล้องกับจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตร โดยการเทียบหน่วยกิต ตามข้อ ๙ และ ให้จัดทำเป็นประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๙ การคิดหน่วยกิต

๙.๑ ระบบทวิภาค

๙.๑.๑ รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๙.๑.๒ รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมง ต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๙.๑.๓ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๙.๑.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำ โครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

การจัดการ...

- ๔ -

การจัดการศึกษาระบบไตรภาค ให้เทียบเคียงหน่วยกิตกับระบบทวิภาค ดังนี้

๔.๒ ระบบไตรภาค

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

ข้อ ๑๐ เกณฑ์มาตรฐานสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรีตามข้อบังคับนี้ตามหมวดนี้ เป็นต้นไป ให้ใช้ระบบทวิภาค

ข้อ ๑๑ ให้จัดหลักสูตรระดับปริญญาตรี ๔ ปี ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า ๑๒๐ หน่วยกิต ใช้เวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๖ ภาคการศึกษาปกติ สำหรับการลงทะเบียนเรียนของนักศึกษา ภาคปกติ และไม่น้อยกว่า ๔ ภาคการศึกษา รวมภาคฤดูร้อน สำหรับการลงทะเบียนเรียนภาคพิเศษของ นักศึกษาภาคพิเศษ

ในกรณีที่มีความจำเป็น สภามหาวิทยาลัยอาจอนุมัติจำนวนหน่วยกิตแตกต่างจากที่กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้ได้ แต่ทั้งนี้ ต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา โดยต้องเรียนให้ครบหลักสูตรตาม จำนวนหน่วยกิตที่ระบุไว้ในหลักสูตร

หมวด ๒

การรับเข้าเป็นนักศึกษา และสภาพนักศึกษา

ข้อ ๑๒ คุณสมบัติของผู้มีสิทธิสมัครเข้าเป็นนักศึกษา

๑๒.๑ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า จากสถาบัน การศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการ ให้การรับรอง หรือ

๑๒.๒ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นอนุปริญญา หรือปริญญาชั้นใดชั้นหนึ่งหรือเทียบเท่า จากสถาบันอุดมศึกษาที่สภามหาวิทยาลัยรับรอง

๑๒.๓ เป็นผู้มีความรู้ความสามารถตามเกณฑ์คุณสมบัติผู้มีสิทธิเข้าศึกษาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ระดับปริญญาตรีสาขาวิชานั้น ๆ และ/หรือตามประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครที่เกี่ยวข้องกับการรับเข้า ศึกษาในหลักสูตรระดับปริญญาตรีสาขาวิชานั้น ๆ หรือตามที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและ นวัตกรรม กำหนด

ผู้มีคุณสมบัติครบถ้วนตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด หรือตามที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมกำหนด ให้มหาวิทยาลัยดำเนินการออกประกาศรับสมัครเป็นคราว ๆ ไป

ข้อ ๑๓ การรับบุคคลเข้าเป็นนักศึกษา สามารถดำเนินการได้ ดังนี้

๑๓.๑ การรับบุคคลเข้าเป็นนักศึกษา ของผู้มีคุณสมบัติตามข้อ ๑๒ กำหนดการและ วิธีการรับเข้า ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๑๓.๒ การรับเข้าศึกษาตามข้อตกลงความร่วมมือระหว่างสถาบัน หรือตามนโยบายของ มหาวิทยาลัย

๑๓.๓ การรับโดยวิธีอื่น ๆ ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยความเห็นชอบของ คณะกรรมการบริหารวิชาการ (ก.วช.)

ข้อ ๑๔ การ...

- ๕ -

ข้อ ๑๔ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา

๑๔.๑ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าเป็นนักศึกษาจะมีสภาพเป็นนักศึกษาเมื่อได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาแล้ว โดยต้องส่งหลักฐาน พร้อมทั้งชำระเงินค่าธรรมเนียมการศึกษาและค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๔.๒ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าเป็นนักศึกษาที่ไม่รายงานตัวและขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนดเป็นอันหมดสิทธิ์ที่จะขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา เว้นแต่จะได้แจ้งเหตุขัดข้องให้มหาวิทยาลัยทราบเป็นลายลักษณ์อักษรภายในวันที่กำหนดให้รายงานตัวและเมื่อได้รับอนุมัติแล้วต้องมารายงานตัวภายใน ๗ วัน นับจากวันสุดท้ายที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้รายงานตัวตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

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 ผู้ที่มีสภาพนักศึกษามีบัตรประจำตัวนักศึกษาเป็นหลักฐาน 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 ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยให้ลาออกหรือโอนไปยังสถาบันอุดมศึกษาอื่น

๑๕.๔.๖ ไม่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาแรกที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา หรือไม่ลงทะเบียนเรียนให้เสร็จสิ้นภายใน ๓ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา เว้นแต่จะได้รับการผ่อนผันจากมหาวิทยาลัย

๑๕.๔.๗ ไม่ลงทะเบียนเรียน หรือไม่ชำระเงินค่าธรรมเนียมการศึกษา เพื่อรักษาสภาพนักศึกษากภายใน ๓ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษา หรือไม่ลงทะเบียนรักษาสภาพต่อเนื่อง ๒ ภาคการศึกษา เว้นแต่จะได้รับการผ่อนผันจากมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ก่อนสอบปลายภาคในแต่ละปีการศึกษา

๑๕.๔.๘ นักศึกษา...

- ๖ -

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 มหาวิทยาลัยให้พ้นสภาพนักศึกษาเนื่องจากกระทำผิดวินัยนักศึกษาตามข้อบังคับ ระเบียบ ประกาศ หรือคำสั่งของมหาวิทยาลัย ที่เกี่ยวกับวินัยนักศึกษา

๑๕.๕ การคืนสภาพนักศึกษา

นักศึกษาที่พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาด้วยเหตุสุดวิสัย โดยไม่ได้กระทำผิดทางวินัย และไม่ได้พ้นสภาพเนื่องจากมีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ ๑๕.๔.๘ อาจขอคืนสภาพนักศึกษาได้ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๑๖ การเปลี่ยนสาขาวิชา

๑๖.๑ นักศึกษาที่จะเปลี่ยนสาขาวิชา ต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในสาขาวิชาเดิมแล้วไม่น้อยกว่า ๑ ภาคการศึกษาปกติ และให้ทำการยื่นเรื่องขอเปลี่ยนแปลงสาขาวิชา ก่อนเปิดภาคเรียนอย่างน้อย ๒ สัปดาห์

๑๖.๒ การเปลี่ยนสาขาวิชา นักศึกษาจะต้องยื่นคำร้องต่อสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน ภายในระยะเวลาที่กำหนดตามปฏิทินการศึกษา โดยแนบปฏิบัติให้จัดทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย

๑๖.๓ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เปลี่ยนสาขาวิชา จะต้องชำระค่าธรรมเนียม ตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด และสามารถเปลี่ยนสาขาวิชาได้ไม่เกิน ๑ ครั้ง

ข้อ ๑๗ การรับโอนนักศึกษา

๑๗.๑ มหาวิทยาลัยอาจพิจารณารับโอนนิสิตหรือนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่สำนักงานปลัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรองและกำลังศึกษาในหลักสูตรที่มีระดับและมาตรฐานเทียบเคียงกับหลักสูตรของมหาวิทยาลัย

๑๗.๒ การพิจารณารับโอนให้อยู่ในดุลพินิจของคณบดีคณะที่จะรับโอน และต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะ

๑๗.๓ นักศึกษาที่จะได้รับการพิจารณารับโอนต้องมีคุณสมบัติดังนี้

๑๗.๓.๑ มีคุณสมบัติครบถ้วนตามข้อ ๑๒ แห่งข้อบังคับนี้

๑๗.๓.๒ ได้ศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษามาแล้วไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษาปกติ ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักการศึกษา

๑๗.๔ นักศึกษาที่ประสงค์จะโอนมาศึกษาในมหาวิทยาลัย จะต้องยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยเป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๔ สัปดาห์ ก่อนวันเปิดภาคการศึกษาของภาคที่ประสงค์จะเข้าศึกษานั้น พร้อมทั้งแนบเอกสารตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๑๗.๕ นักศึกษาที่รับโอนจะต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า ๒ ภาคการศึกษา

๑๗.๖ การนับเวลาให้นับระยะต่อเนื่องจากสถานศึกษาเดิม

ข้อ ๑๘ การ...

- ๗ -

ข้อ ๑๘ การโอนหน่วยกิตและการยกเว้นรายวิชา

นักศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรีอาจขอโอนหน่วยกิตหรือยกเว้นรายวิชาในหลักสูตรที่ได้เคยศึกษามาแล้วจากการศึกษาในหลักสูตรอื่น หรือหลักสูตรเดียวกันในมหาวิทยาลัยหรือจากสถาบันการศึกษาอื่นที่สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรอง และ/หรือการศึกษา นอกกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย การฝึกอาชีพ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามข้อบังคับ หรือระเบียบมหาวิทยาลัยว่าด้วยการโอนผลการเรียน การยกเว้นรายวิชา การเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ ตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยผู้ที่จะขอโอนผลการเรียนและขอยกเว้นรายวิชา ต้องดำเนินการตามประกาศของมหาวิทยาลัย

หมวด ๓

อาจารย์ที่ปรึกษา

ข้อ ๑๙ ให้นักศึกษาแต่ละคนมีอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้แนะนำการวางแผนการศึกษาและในการลงทะเบียนรายวิชาทุกครั้ง ต้องให้อาจารย์ที่ปรึกษาลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐาน

ข้อ ๒๐ หน้าที่ของอาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษามีหน้าที่ดังนี้

๒๐.๑ ให้คำแนะนำและทำแผนการเรียนของนักศึกษาร่วมกับนักศึกษา ให้ถูกต้องตามหลักสูตรที่กำหนดไว้

๒๐.๒ ให้คำแนะนำในเรื่องระเบียบ ข้อบังคับ หรือประกาศเกี่ยวกับการศึกษาแก่นักศึกษา

๒๐.๓ รับผิดชอบในการลงทะเบียนเรียน การขอถอน ขอเพิ่ม หรือขอยกเลิกรายวิชา และจำนวนหน่วยกิตต่อภาคการศึกษาของนักศึกษา

๒๐.๔ แนะนำวิธีเรียน ให้คำปรึกษา และติดตามผลการเรียนของนักศึกษา

๒๐.๕ พิจารณาคำร้องต่าง ๆ ของนักศึกษา และดำเนินการให้ถูกต้องตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

๒๐.๖ ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่และการศึกษาของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย

๒๐.๗ รับผิดชอบดูแลความประพฤติของนักศึกษาให้เป็นไปตามระเบียบที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ในกรณีที่นักศึกษากระทำผิดวินัยให้อาจารย์ที่ปรึกษารายงานให้ประธานสาขาวิชาและคณบดีทราบ เพื่อพิจารณานำเสนอรองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาพิจารณาโทษทางวินัยต่อไป

หมวด ๔

การลงทะเบียนเรียน

ข้อ ๒๑ การลงทะเบียนเรียน ให้ดำเนินการดังต่อไปนี้

๒๑.๑ กำหนดการ ขั้นตอนและวิธีการลงทะเบียนรายวิชาเรียนให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๑.๒ นักศึกษา...

- ๘ -

๒๑.๒ นักศึกษาทุกคนต้องลงทะเบียนเรียน และชำระเงินตามระเบียบมหาวิทยาลัย ว่าด้วยการเก็บเงินค่าธรรมเนียมการศึกษา และค่าธรรมเนียมอื่น ๆ ในแต่ละภาคการศึกษาให้เสร็จสิ้น ภายใน วันและเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๒๑.๓ การลงทะเบียนในแต่ละภาคการศึกษา กรณีนักศึกษาภาคปกติสามารถลงทะเบียน ได้ไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต กรณีนักศึกษาภาคพิเศษสามารถลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๑๒ หน่วยกิต

๒๑.๔ การลงทะเบียนในภาคฤดูร้อนของนักศึกษาภาคปกติ ให้ลงทะเบียนเรียนได้ ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต และนักศึกษาภาคพิเศษ ลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๑๒ หน่วยกิต

หากนักศึกษามีเหตุผลและความจำเป็น ในการลงทะเบียนเรียนที่มีจำนวนหน่วยกิต แตกต่างไปจาก ๒๑.๓ หรือ ๒๑.๔ ก็อาจทำได้ แต่ทั้งนี้ต้องไม่กระทบต่อมาตรฐานและคุณภาพการศึกษา และ ต้องเรียนให้ครบตามจำนวนหน่วยกิตตามที่ระบุไว้ในหลักสูตร โดยต้องได้รับอนุมัติจากอธิการบดี หลักเกณฑ์ และวิธีการลงทะเบียนเรียน ตามวรรคสองให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๒๑.๕ เมื่อพ้นระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด มหาวิทยาลัยจะไม่อนุญาตให้นักศึกษา ลงทะเบียนเรียน เว้นแต่จะมีเหตุผลอันสมควรและต้องได้รับอนุมัติจากอธิการบดี หรือรองอธิการบดีที่ได้รับ มอบหมายหรือผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน

ข้อ ๒๒ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษ (Audit)

๒๒.๑ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษ เป็นการลงทะเบียนเรียนเพื่อเพิ่มพูนความรู้ โดยไม่นับหน่วยกิตไม่บังคับให้นักศึกษาสอบ และมีผลการเรียนเป็น AU

๒๒.๒ นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนรายวิชาพิเศษ โดยไม่นับหน่วยกิตได้ เมื่อได้รับความ เห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนรายวิชานั้น และให้ระบุในการลงทะเบียนเรียนด้วยว่าเป็นการลงทะเบียนเรียน รายวิชาพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต

๒๒.๓ การลงทะเบียนรายวิชาพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิตให้ลงในช่องผลการเรียนโดยไม่นับ หน่วยกิตเฉพาะผู้ที่ใช้เวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดของรายวิชานั้น

๒๒.๔ มหาวิทยาลัยอาจอนุมัติให้บุคคลภายนอกใด ๆ ที่มีใจนักศึกษามาเข้าเรียนบาง รายวิชาพิเศษได้แต่ผู้นั้นจะต้องมีคุณสมบัติและพื้นฐานความรู้การศึกษา ตามที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรและ จะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับและระเบียบต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยและต้องเสียค่าธรรมเนียมการศึกษาตามที่ มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๒๓ การขอเพิ่ม ขอลด หรือขอยกเลิกรายวิชา

๒๓.๑ การขอเพิ่มรายวิชา ให้ทำได้ภายใน ๓ สัปดาห์ โดยนับถัดจากวันเปิดภาคการศึกษา ปกติและภาคการศึกษาพิเศษ หรือภายใน ๑ สัปดาห์ โดยนับถัดจากวันเปิดภาคฤดูร้อน ทั้งนี้ ต้องได้รับความ เห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน และอาจารย์ที่ปรึกษา

๒๓.๒ การขอลดรายวิชา ให้ทำได้ภายใน ๓ สัปดาห์ โดยนับถัดจากวันเปิดภาคการศึกษา ปกติและภาคการศึกษาพิเศษ หรือภายใน ๑ สัปดาห์ โดยนับถัดจากวันเปิดภาคฤดูร้อน ทั้งนี้ ต้องได้รับความ เห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา

๒๓.๓ การยกเลิกรายวิชา จะกระทำได้เมื่อพ้นกำหนดการถอนรายวิชา และต้อง ดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนกำหนดการสอบปลายภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ ทั้งนี้ต้องได้รับความ เห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา

การยกเลิกรายวิชาจะได้สัญลักษณ์ W และนับรวมจำนวนหน่วยกิตการลงทะเบียน ตามข้อ ๒๑.๓ หรือ ๒๑.๔ แล้วแต่กรณี

ข้อ ๒๔ การ...

- ๙ -

- ข้อ ๒๔ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาหนึ่งรายวิชาใดที่มีวิชาบังคับก่อน มีหลักเกณฑ์ดังนี้
- ๒๔.๑ การลงทะเบียนเรียนรายวิชาใดที่มีวิชาบังคับก่อน นักศึกษาจะต้องสอบได้วิชาบังคับก่อน มิฉะนั้นให้ถือว่าการศึกษาลงทะเบียนเรียนรายวิชานั้น ๆ เป็นโมฆะ
- ๒๔.๒ นักศึกษาอาจลงทะเบียนเรียนวิชาต่อเนื่องควบคู่กับรายวิชาบังคับก่อนที่เคยสอบได้ F มาแล้ว ตามประกาศที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- ข้อ ๒๕ การลงทะเบียนเพื่อรักษาสภาพนักศึกษา
- ๒๕.๑ นักศึกษาที่ลาพักการศึกษา หรือถูกสั่งให้พักการศึกษาตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยว่าด้วยวินัยนักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเพื่อรักษาสภาพนักศึกษาและชำระค่าธรรมเนียมรักษาสภาพนักศึกษาตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด โดยให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน ๒ สัปดาห์ นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ หรือภายในสัปดาห์แรก นับจากวันเปิดภาคฤดูร้อน มิฉะนั้นจะต้องเสียค่าธรรมเนียมเพิ่มตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- ๒๕.๒ นักศึกษาที่เรียนได้จำนวนหน่วยกิตครบตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแล้วและได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 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 การนับเวลาเรียน และสิทธิ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนหรือการสอบ
- ข้อ ๒๘ การลาพักการศึกษา
- ๒๘.๑ นักศึกษาอาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาได้ ในกรณีใดกรณีหนึ่ง ดังต่อไปนี้
- ๒๘.๑.๑ ถูกเกณฑ์ หรือระดมพลเข้ารับราชการกองประจำการ
- ๒๘.๑.๒ ได้รับทุนการแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรสนับสนุน
- ๒๘.๑.๓ ประสบอุบัติเหตุ ภัยอันตราย หรือเจ็บป่วยจนต้องเข้ารักษาตัวเป็นเวลานานเกินร้อยละ ๒๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในภาคการศึกษานั้นตามคำสั่งแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของทางราชการ หรือสถานพยาบาลของเอกชนตามกฎหมายว่าด้วยสถานพยาบาลซึ่งเป็นของเอกชนที่กระทรวงสาธารณสุขกำหนด

๒๘.๑.๔ เมื่อ...

- ๑๐ -

๒๘.๑.๔ เมื่อนักศึกษามีความจำเป็นส่วนตัว อาจยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาได้ ถ้าได้ลงทะเบียนโดยสมบูรณ์ในมหาวิทยาลัยแล้วอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษา

๒๘.๒ การลาพักการศึกษา นักศึกษาต้องยื่นคำร้องภายในสัปดาห์ที่ ๓ ของภาคการศึกษา ที่ลาพักการศึกษา ผู้อำนวยการสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ ยกเว้นการลาพัก การศึกษาในกรณีข้อ ๒๘.๑.๑ – ๒๘.๑.๓ โดยให้อธิการบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติ

๒๘.๓ การลาพักการศึกษา กระทำได้ครั้งละไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาติดต่อกัน ถ้านักศึกษา ยังมีความจำเป็นที่จะต้องขอลาพักการศึกษาในภาคการศึกษาต่อไป ให้นักศึกษายื่นคำร้องขอลาพักการศึกษา ใหม่ทั้งนี้การลาพักการศึกษาทุกครั้งต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง

๒๘.๔ ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา ให้นับระยะเวลาที่ลาพักการศึกษา รวมอยู่ในระยะเวลาการศึกษาด้วย

๒๘.๕ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา เมื่อจะกลับเข้าเรียนต้องยื่นคำร้องกลับ เข้าเรียนต่อคณบดี ก่อนวันเปิดภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า ๒ สัปดาห์ และให้คณบดีแจ้งสำนักส่งเสริม วิชาการและงานทะเบียน

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 แต่ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ ๖๐ และคณบดีพิจารณาเห็นสมควรให้มีสิทธิ์สอบ

๓๐.๒ นักศึกษาผู้ขาดคุณสมบัติตามข้อ ๓๐.๑.๑ หรือข้อ ๓๐.๑.๒ ให้อาจารย์ผู้สอน พิจารณาให้ผลการเรียนเป็น F หรือ U แล้วแต่กรณี

ข้อ ๓๑ ระเบียบการสอบ

๓๑.๑ การกำหนดจำนวนครั้ง วิธีการสอบ ให้อยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ประจำวิชา

๓๑.๒ ระเบียบการสอบ ให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๓๑.๓ นักศึกษาที่ไม่ได้เข้าสอบตามกำหนดโดยมีเหตุผลความจำเป็น จะต้องยื่นคำร้อง ขอสอบต่อคณะภายในเจ็ดวัน นับตั้งแต่วันสอบวิชานั้น และสอบให้เสร็จสิ้นภายใน ๑๕ วัน นับตั้งแต่วันสอบ ตามปกติของวิชานั้นหากพ้นกำหนดให้ถือว่าขาดสอบ กรณีที่มีความจำเป็นต้องสอบเกิน ๑๕ วัน ให้อยู่ใน ดุลยพินิจของคณบดี ทั้งนี้ หากไม่อาจปฏิบัติตามความดังกล่าวได้ ให้อยู่ในดุลยพินิจของคณบดี

๓๑.๔ นักศึกษาที่ทุจริตในการสอบ ให้ถือว่าสอบตกได้ F ในวิชานั้น และถือว่าผิดวินัย ทางการศึกษาจะต้องได้รับการพิจารณาโทษตามระเบียบหรือข้อบังคับของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๒ การ...

ข้อ ๓๒ การวัดผลการศึกษา

การวัดผลการศึกษาอาจจะกระทำได้ระหว่างภาคการศึกษา ด้วยวิธีสอบย่อย ทำรายงานงานที่แบ่งกันทำเป็นหมู่คณะการทดสอบระหว่างการศึกา การเขียนสารนิพนธ์ประจำรายวิชา หรืออื่น ๆ และเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาจะมีผลการสอบปลายภาคสำหรับรายวิชาที่ศึกษานั้น โดยคิดคะแนนระหว่างการศึกาไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐ แต่ต้องไม่เกินร้อยละ ๗๐ เว้นแต่รายวิชาที่กำหนดให้วัดผลการศึกษาลักษณะอื่นโดยให้ทำเป็นประกาศมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ให้อาจารย์ผู้สอนส่งผลการเรียนหลังสอบปลายภาคการศึกษาในวันและเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด แต่ต้องไม่เกิน ๑๕ วัน นับตั้งแต่วันสิ้นสุดการสอบปลายภาคการศึกษา โดยให้ปฏิบัติตามประกาศการส่งผลการเรียนของมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยอาจใช้วิธีทดสอบเทียบความรู้แทนการวัดผลการศึกษาตามความในวรรคก่อนก็ได้

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)

ระบบนี้ใช้สำหรับการประเมินรายวิชาที่หลักสูตรบังคับให้เรียนเพิ่มเติมตามข้อกำหนดเฉพาะของแต่ละสาขาวิชาและรายวิชาที่สภามหาวิทยาลัยกำหนดให้เรียนเพิ่ม รายวิชาที่ได้ผลการเรียน U นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำจนกว่าจะสอบได้

๓๓.๓ การให้...

- ๑๒ -

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 แต่มิได้ดำเนินการขอประเมินผลเพื่อแก้ I ให้เสร็จสิ้น

ภายใน 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 อาจารย์ผู้สอนและคณบดีเห็นสมควรให้รอผลการศึกษาเพราะนักศึกษายังปฏิบัติงานซึ่งเป็นส่วนประกอบการศึกษาวิชานั้นไม่สมบูรณ์ โดยไม่ใช่เป็นความบกพร่องหรือความผิดของนักศึกษา ในกรณีที่มีเหตุผลความจำเป็นอย่างยิ่งให้อธิการบดีอนุมัติขยายเวลาได้ไม่เกิน ๑ ภาคการศึกษา

๓๓.๖ นักศึกษาที่ได้ I จะต้องดำเนินการขอรับการประเมินผลเพื่อเปลี่ยนสัญลักษณ์ I ให้เสร็จสิ้นตามอาจารย์ผู้สอนกำหนด ภายในภาคการศึกษาปกติถัดไป หากพ้นกำหนดดังกล่าวให้อาจารย์ผู้สอนพิจารณาผลงานที่ค้างอยู่เป็นศูนย์ และประเมินผลการเรียนจากคะแนนที่มีอยู่แล้วและหากอาจารย์ผู้สอนไม่ส่งผลการประเมินใหม่ภายในภาคการศึกษาถัดไป ให้นายทะเบียนของมหาวิทยาลัยเปลี่ยนระดับคะแนนเป็น F หรือ U แล้วแต่กรณีเว้นแต่อธิการบดีอนุมัติให้ขยายเวลา เนื่องจากเหตุสุดวิสัยอันมิใช่เกิดจากการกระทำของนักศึกษาผู้นั้น 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 ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนซ้ำหรือเรียนแทนในรายวิชาใดให้อาจารย์คำนวณหน่วยกิต และแต้มระดับคะแนนที่ได้ไปใช้ในการคำนวณหาแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยด้วย

๓๓.๙.๒ การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมของนักศึกษาเพื่อให้ครบหลักสูตร ให้นับเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาที่สอบได้เท่านั้น

๓๓.๑๐ การ...

- ๑๓ -

๓๓.๑๐ การคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ย

๓๓.๑๐.๑ แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยเฉพาะรายภาคการศึกษา ให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษาภาคการศึกษานั้น โดยนำผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับแต้มระดับคะแนนของแต่ละรายวิชาเป็นตัวตั้งหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของภาคการศึกษานั้น การคำนวณดังกล่าวให้ตั้งหารถึงทศนิยมตำแหน่งที่ ๒ โดยไม่ปัดเศษสำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการเรียนเป็น - ไม่ให้นำหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย

๓๓.๑๐.๒ แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ให้คำนวณจากผลการเรียนของนักศึกษาตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงภาคการศึกษาสุดท้าย โดยนำผลรวมของผลคูณของจำนวนหน่วยกิตกับแต้มระดับคะแนนของแต่ละรายวิชาที่เรียนทั้งหมดตามข้อ ๓๓.๑๐.๑ เป็นตัวตั้งหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมทั้งหมด การคำนวณดังกล่าวให้ตั้งหารถึงทศนิยมตำแหน่งที่ ๒ โดยไม่ปัดเศษสำหรับรายวิชาที่ยังมีผลการเรียนเป็น - ไม่ให้นำหน่วยกิตมารวมเป็นตัวหารเฉลี่ย กรณีที่สอบตกและต้องเรียนซ้ำ ให้นำรวมทั้งหน่วยกิตและผลการเรียนครั้งสุดท้ายไปคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

๓๓.๑๐.๓ การคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมของนักศึกษาที่ย้ายสาขาวิชาเอก ย้ายหลักสูตร ย้ายคณะ ให้คำนวณแต้มระดับคะแนนของทุกรายวิชาที่มีปรากฏในหลักสูตรสาขาวิชาเอกที่รับเข้า ไม่ว่าจะเป็นรายวิชาที่เทียบหรือไม่ก็ตาม

๓๓.๑๐.๔ การคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมที่โอนมาจากสถานศึกษาอื่น และนักศึกษาที่สำเร็จอนุปริญญาหรือเทียบเท่า และได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาต่อให้คิดเฉพาะแต้มระดับคะแนนของรายวิชาที่เรียนใหม่เท่านั้น

๓๓.๑๑ การแจ้งผลการเรียน

๓๓.๑๑.๑ มหาวิทยาลัยจะแจ้งผลการเรียนหลังจากการประมวลผลการเรียนแล้วเสร็จในแต่ละภาคการศึกษาผ่านระบบการรายงานผลการศึกษาของมหาวิทยาลัย

๓๓.๑๑.๒ มหาวิทยาลัยจะระงับการออกใบแสดงผลการศึกษาและใบรับรองใด ๆ ให้แก่นักศึกษาหากนักศึกษาค้างชำระหนี้สินต่อมหาวิทยาลัย ถึงแม้จะได้มีการแจ้งผลการเรียนไปแล้วก็ตาม

ข้อ ๓๔ การเรียนเพื่อเปลี่ยนแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

๓๔.๑ นักศึกษาอาจขอเรียนรายวิชาเดิมเพื่อเปลี่ยนแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาและได้รับอนุมัติจากคณบดีเจ้าสังกัดของนักศึกษา ทั้งนี้ การคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้ใช้ผลการเรียนครั้งใหม่

๓๔.๒ ในแต่ละภาคการศึกษา นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนซ้ำได้โดยต้องเรียนวิชาอื่น ๆ ในหลักสูตรไม่ต่ำกว่า ๙ หน่วยกิต ยกเว้นในกรณีที่นักศึกษาเรียนครบหน่วยกิตตามหลักสูตรปริญญาตรีแล้วแต่แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ถึงเกณฑ์ให้เรียนซ้ำเฉพาะรายวิชาที่จะเรียนเพื่อยกระดับคะแนนได้ ทั้งนี้ ต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาทุกรายวิชา

ข้อ ๓๕ การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เตรียมสหกิจศึกษา การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และสหกิจศึกษานักศึกษาจะต้องรับการเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เตรียมสหกิจศึกษาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพและสหกิจศึกษาที่ระบุไว้ในหลักสูตรถ้าผู้ใดปฏิบัติงานไม่ครบถ้วน เนื่องจากประพฤติดนและปฏิบัติงานขัดต่อระเบียบวินัย ผู้ควบคุมซึ่งเป็นอาจารย์หรือบุคคลจากภายนอกอาจพิจารณาส่งตัวกลับ ให้ถือว่าการศึกษายังไม่สมบูรณ์ตามความต้องการแห่งหลักสูตรและจะได้รับการประเมินผลไม่ผ่าน (U) นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนใหม่

หมวด ๖ การ...

- ๑๔ -

หมวด ๖

การสำเร็จการศึกษา การขอรับปริญญา และการอนุมัติปริญญา

ข้อ ๓๖ การขอสำเร็จการศึกษาสำหรับนักศึกษาที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษาในภาคการศึกษาใด ต้องยื่นคำร้องขอสำเร็จการศึกษาภายในระยะเวลา ตามขั้นตอนและวิธีการตามประกาศของมหาวิทยาลัย

๓๖.๑ วันสำเร็จการศึกษาให้นับตั้งแต่วันที่คณะกรรมการบริหารวิชาการ (ก.ว.ช.)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร อนุมัติผลการสำเร็จการศึกษา

๓๖.๒ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน เสนอผลการอนุมัติวันสำเร็จการศึกษาต่อสภาวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เพื่อพิจารณารับรองผลการสำเร็จการศึกษาและเสนอสภามหาวิทยาลัย เพื่ออนุมัติปริญญาต่อไป

๓๖.๓ ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังนี้

๓๖.๓.๑ มีความประพฤติดีและมีคุณธรรม

๓๖.๓.๒ ต้องเรียนและสอบผ่านรายวิชาต่าง ๆ ครบถ้วนตามหลักสูตร สาขาวิชา และเป็นไปตามข้อ ๑๑ แห่งข้อบังคับนี้

๓๖.๓.๓ ต้องได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๓๖.๓.๔ ต้องไม่อยู่ระหว่างการถูกสอบสวนทางวินัยอย่างร้ายแรงตามข้อบังคับ มหาวิทยาลัยว่าด้วยวินัยนักศึกษา

๓๖.๓.๕ กรณีเทียบโอนรายวิชา ต้องมีเวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า

๒ ภาคการศึกษา

ข้อ ๓๗ การขอรับปริญญา

๓๗.๑ นักศึกษาต้องสำเร็จการศึกษาตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในข้อ ๓๖

๓๗.๒ ให้นักศึกษายื่นคำร้องแสดงความจำนงขอรับปริญญา

ต่อมหาวิทยาลัย ตามวิธีการ และขั้นตอน ภายในวันที่ยี่มหาวิทยาลัยกำหนด พร้อมทั้งต้องชำระค่าธรรมเนียม ตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๓๗.๓ นักศึกษาที่สมควรได้รับการเสนอชื่อให้ได้รับปริญญา จะต้องไม่มีพันธะ ด้านหนี้สินใด ๆ ต่อมหาวิทยาลัยและเป็นผู้ที่มีความประพฤติไม่ขัดต่อข้อบังคับและระเบียบของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๓๘ การให้ปริญญา

๓๘.๑ ให้มหาวิทยาลัยเสนอรายชื่อนักศึกษาที่มีสิทธิได้รับการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญา ในสาขาวิชาต่าง ๆ เพื่อขออนุมัติปริญญาจากสภามหาวิทยาลัย

๓๘.๒ การให้ปริญญาเกียรตินิยมมหาวิทยาลัยจะพิจารณาให้ปริญญาเกียรตินิยมแก่ ผู้สำเร็จการศึกษาที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๖๐ ขึ้นไปสำหรับปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยม อันดับ ๑ หรือได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไปสำหรับปริญญาบัณฑิตเกียรตินิยมอันดับ ๒

๓๘.๓ การที่ไม่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยม

๓๘.๓.๑ นักศึกษามีผลการเรียน F หรือ U ตามระบบค่าระดับคะแนน

๓๘.๓.๒ นักศึกษาสำเร็จการศึกษาเกินจำนวนปีการศึกษาปกติที่ระบุไว้ในหลักสูตร

๓๘.๓.๓ นักศึกษาที่ขอเทียบโอนรายวิชาและยกเว้นรายวิชา

๓๘.๓.๔ นักศึกษา...

- ๑๕ -

๓๘.๓.๔ นักศึกษาที่ขอลงทะเบียนเพื่อปรับค่าระดับคะแนน

๓๘.๓.๕ นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ที่สำเร็จการศึกษาโดยมีการสอบแก้ตัว

๓๘.๓.๖ นักศึกษาที่มีผลการเรียนต่ำกว่า C ไม่มีสิทธิ์ได้รับเกียรตินิยม

๓๘.๓.๗ นักศึกษาที่มีผลการเรียน W ตามเกณฑ์ในข้อ ๓๓.๗.๔

ข้อ ๓๙ การอนุมัติปริญญา ให้สภาวิชาการเสนอชื่อผู้สมควรได้รับปริญญาต่อสภามหาวิทยาลัย เพื่ออนุมัติ ให้มีผลนับแต่วันที่สภามหาวิทยาลัยมีมติอนุมัติ

บทเฉพาะกาล

ข้อ ๔๐ ในระหว่างที่ไม่มีการออกคำสั่ง หรือประกาศใดเพื่อปฏิบัติตามข้อบังคับนี้ ให้นำประกาศหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีผลบังคับใช้อยู่ก่อนข้อบังคับนี้มาใช้บังคับโดยอนุโลม จนกว่าจะได้มีการออกคำสั่ง หรือประกาศตามข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕



(นายปัญญา มหาชัย)

นายกสภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ภาคผนวก ค
ผลงานวิชาการ งานวิจัย
ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

1. นางรุจิรา จงคล้ายกลาง

1) เลขประจำตัวประชาชน 3470600176496

2) ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีสำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา
1	2552	วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
2	2549	ศศ.บ.(สารสนเทศศาสตร์)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิจัย

Boonta, S., & Chongklaiklang, R. (2019). Forecasting water levels using data mining techniques: a case study at Nong Han Lake, Sakon Nakhon, Thailand. *SNRU Journal of Science and Technology*, 11(2) (May – August), 64-70.

4.3) บทความวิชาการ

-

4.4) งานอื่น ๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว 12 ชั่วโมง

ที่จะมีในหลักสูตรใหม่ 12 ชั่วโมง

2. นางกชพร จันทรเรือง

1) เลขประจำตัวประชาชน 3479900203551

2) ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีที่สำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา
1	2547	ศศ.ม.(จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
2	2545	ค.บ.(จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)	สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลัยการณ ในพระบรมราชูปถัมภ์

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิจัย

กชพร จันทรเรือง, จิรภัทร เริ่มศรี และอิสระพงศ์ สุธรรม. (2562). การสื่อสารภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. วารสารวิชาการวิทยาลัยนครราชสีมา, 13(1) (มกราคม - เมษายน), 106 – 115.

4.3) บทความวิชาการ

-

4.4) งานอื่น ๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว	12	ชั่วโมง
ที่จะมีในหลักสูตรใหม่	12	ชั่วโมง

3. นายอรรคมเดช อุปชัย

1) เลขประจำตัวประชาชน 5470800034152

2) ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีที่สำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา
1	2551	ศ.ม.(เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
2	2548	บธ.บ.(การเงิน)	มหาวิทยาลัยขอนแก่น

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิจัย

Uppachai, A., Tunrongchang, C., & Pansuppawat, W. (2018). Relationship between Exchange Rate and Stock Price in the Stock Exchange of Thailand. *The International Symposium on Business and Social Sciences* (p. 415) (17-19 July 2018). Seoul : South Korea.

4.3) บทความวิชาการ

-

4.4) งานอื่น ๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว	12	ชั่วโมง
ที่จะมีในหลักสูตรใหม่	12	ชั่วโมง

4. นางสาวณฤดี เนตรโสภา

1) เลขประจำตัวประชาชน 3461400161984

2) ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีที่สำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา
1	2559	ปร.ด.(คอมพิวเตอร์ศึกษา)	มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
2	2546	ศษ.ม.(การบริหารการศึกษา)	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
3	2536	ค.บ.(คอมพิวเตอร์ศึกษา)	วิทยาลัยครูมหาสารคาม

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิจัย

ณฤดี เนตรโสภา. (2564). การพัฒนาทักษะการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ของครูภาษาไทยในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้โดยใช้ ICT เป็นฐาน. วารสารพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต. 15(2) (กรกฎาคม - ธันวาคม), 65-81.

นิรสลัน จิใจ และณฤดี เนตรโสภา. (2562). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่อง รู้จักอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายภาคใต้ ครั้งที่ 4 “วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อบูรณาการท้องถิ่นอย่างยั่งยืน” (น. 439-445) (8 กุมภาพันธ์ 2562). สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.

มัสลิ้น โต๊ะ, มูฮำหมัดฟาอี และณฤดี เนตรโสภา. (2563). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ วิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การโปรแกรมด้วยภาษาไพทอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษาภาคใต้ “วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสังคม” (น. 965-976) (6-7 กุมภาพันธ์ 2563). นครศรีธรรมราช : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช พื้นที่ไสใหญ่ ทุ่งสง.

อัสมานี เอ็งตา, สุไรนี มะเร๊ะ และณฤดี เนตรโสภา. (2563). การพัฒนาสื่อเทคโนโลยี
 ความเป็นจริงเสริมวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) เรื่อง การใช้งาน
 อินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ใน การประชุมวิชาการ
 ระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษาภาคใต้
 “วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสังคม” (น. 977-984)
 (6-7 กุมภาพันธ์ 2563). นครศรีธรรมราช : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
 ศรีวิชัยวิทยา เขตนครศรีธรรมราช พื้นที่สี่ใหญ่ พังงง.

4.3) บทความวิชาการ

-

4.4) งานอื่น ๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว	12	ชั่วโมง
ที่จะมีในหลักสูตรใหม่	12	ชั่วโมง

5. นางสาวสุรีย์พัชร มุสิกะภวัต

1) เลขประจำตัวประชาชน 3199900380740

2) ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

3) ประวัติการศึกษา

ที่	ปีที่สำเร็จการศึกษา	คุณวุฒิ (สาขาวิชา)	สถาบันการศึกษา
1	2547	วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศ)	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ
2	2541	วท.บ.(วิทยาการคอมพิวเตอร์)	สถาบันราชภัฏเทพสตรี

4) ผลงานทางวิชาการ

4.1) หนังสือ/ตำรา

-

4.2) บทความวิจัย

อัมภาวุธ ทิสาชัย และสุรีย์พัชร มุสิกะภวัต. (2563). เกมภารกิจพิชิตความรับผิดชอบ.

ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม”

ครั้งที่ 6 (น. 1704-1710) (11-12 มีนาคม 2563). มหาสารคาม :

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ประกายเดือน หิรัญนิล และสุรีย์พัชร มุสิกะภวัต. (2563). การหาพื้นที่ที่เหมาะสมใน
การฝังกลบขยะมูลฝอยโดยการประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ อำเภอเมือง
จังหวัดสกลนคร. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการเทคโนโลยีและ
นวัตกรรม” ครั้งที่ 6 (น. 2014-2019) (11-12 มีนาคม 2563). มหาสารคาม :
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ชญานิศ วงศ์เทวราช และสุรีย์พัชร มุสิกะภวัต. (2564). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง
กัญชา – กัญชง ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “
การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 7 (น. 996-1000) (4 มีนาคม
2564). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

พัศพงษ์ อุณหล้ำ และสุรีย์พัชร มุสิกะภวัต. (2564). สื่อการเรียนรู้เรื่องเห็ดด้วย
เทคโนโลยีเสมือนจริง. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ “การจัดการ
เทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 7 (น. 851-857) (4 มีนาคม 2564).
มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ดลยา ต้อยจิต และสุริย์พัชร มุสิกะภวัต. (2564). แอปพลิเคชันระบบคัดกรองผู้เสี่ยงต่อการเป็นมะเร็งปากมดลูก โดยใช้เทคนิคเหมืองข้อมูล. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ” การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 7* (น. 1632-1638)

(4 มีนาคม 2564). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

อาภาพร อวนวัง สุริย์พัชร มุสิกะภวัต. (2564). เครื่องเซนเซอร์สิ่งกีดขวางเพื่อผู้พิการทางสายตา. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ” การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม” ครั้งที่ 7* (น. 1559-1563) (4 มีนาคม 2564). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

4.3) บทความวิชาการ

-

4.4) งานอื่น ๆ

-

5) ภาระงานสอน (ชั่วโมง/สัปดาห์)

ที่มีอยู่แล้ว	12	ชั่วโมง
ที่จะมีในหลักสูตรใหม่	12	ชั่วโมง

ภาคผนวก ง
คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนา
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ที่ ๓๕๐/๒๕๖๕

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

ตามที่คณะวิทยาการจัดการ ได้พัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ
ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิ
ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ และเพื่อให้การดำเนินการเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการ
พัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ดังนี้

- | | | |
|--|-------------|----------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามารถ | อัยกร | ประธานกรรมการ |
| ๒. นายกิตติวุฒิ | พิมพ์พาหุ | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| (อุปนายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย) | | |
| ๓. นายชินวร | ตยางคนนท์ | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| (นายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดสกลนคร) | | |
| ๔. ดร.ชัยชัย | หวังวิวัฒนา | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| (หัวหน้าหลักสูตรปริญญาตรีสาขาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย) | | |
| ๕. นางสาวดวงตะวัน | สุรฤกษ์ | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| (อาจารย์และนักวิจัยแลปเกมวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) | | |
| ๖. นายโรมฤทธิ์ | มิกราช | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| (อุปนายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดสกลนคร) | | |
| ๗. นายธนพัฒน์ | วัฒนพันธ์ | กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ |
| (รองประธานชมรมอีสปอร์ตจังหวัดสุโขทัย) | | |
| ๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณฤดี | เนตรโสภา | กรรมการ |
| ๙. นางสาวสุรีย์พัชร | มุสิกะภวัต | กรรมการ |
| ๑๐. นางจีระนันต์ | เจริญรัตน์ | กรรมการ |
| ๑๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เด่นชัย | สมปอง | กรรมการ |
| ๑๒. ดร.โชคชัย | ศัทธา | กรรมการ |
| ๑๓. ดร.พสุธา | โกมลมาลย์ | กรรมการ |
| ๑๔. นายอนาวิต | พรหมเทพ | กรรมการ |

๑๕. นายเสริมวิช...

๒

๑๕. นายเสริมวิช	บุตรโยธี	กรรมการ
๑๖. นายเกริกไกร	ปริญญพล	กรรมการ
๑๗. นายกฤตกร	มันสุวรรณ	กรรมการ
๑๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภมิตร	บุญหา	กรรมการ
๑๙. นางสุพิชญา	นิลจินดา	กรรมการ
๒๐. นางนาฏลดา	เรืองชาญ	กรรมการ
๒๑. ดร.สิริพัชร	ยืนสุข	กรรมการ
๒๒. นางสาวปิยพัชร	วิมลโสภณกิตติ	กรรมการ
๒๓. นางรุจิรา	จงคล้ายกลาง	กรรมการและเลขานุการ
๒๔. นางอิติมา	รจนา	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
๒๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กษพร	จันทร์เรือง	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

หน้าที่ความรับผิดชอบ

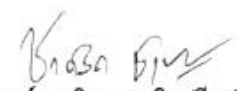
๑. เตรียมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๖
 ๒. (ร่าง) หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๔
 ๓. วิพากษ์ (ร่าง) หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๖
 ๔. ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากการวิพากษ์หลักสูตร
 ๕. นำเสนอเพื่อขอความเห็นชอบคณะกรรมการบริหารวิชาการ สภาวิชาการ และสภามหาวิทยาลัย
 ๖. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการมอบหมาย
- โดยกรรมการหมายเลข ๒ - ๗ ปฏิบัติหน้าที่ข้อ ๓ และกรรมการหมายเลข ๑, ๘ - ๑๕ ปฏิบัติหน้าที่ข้อ ๑ - ๖
- ให้คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้ง ปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มความสามารถ และเกิดผลดีต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ลง ณ วันที่ ๙ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาคริต ชาญชิดปรีชา)

รักษาราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร


 วิชา.....ร่าง
 พิมพ์
 ตรวจสอบ

ภาคผนวก จ

Learning Outcomes (LO) Matrix,
Cooperative and Work Integrated Education (CWIE)
Matrix, CWIE Study Plan และแผนภาพ CWIE Study Plan
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

LO รวมทั้งหมด = 29 ข้อ
 LO (CWIE) = 6 ข้อ (20.69%)

Learning Outcomes (LO) Matrix

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	คุณลักษณะพิเศษ/คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (Expected Learning Outcomes; ELO) (ระบุชั้นปีของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
1. เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม สำนึกในจรรยาบรรณวิชาชีพ และมีความรับผิดชอบต่อท้องถิ่นและสังคม	1. มีบุคลิกภาพที่ดี มีความน่าเชื่อถือ กระตือรือร้นในการที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เทคนิคการเจรจาสื่อสาร การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และการวางตัวในการทำงาน มีระเบียบวินัย เคารพกฎกติกาของสังคม 2. สามารถทำงานในบทบาทที่เป็นผู้นำและผู้ตามได้ เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา มีความกล้าแสดงออก 3. มีจริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ	1. คุณธรรม จริยธรรม 1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต 1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม 1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ (CWIE) 1.4 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ 1.5 เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม 1.6 สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการนำแนวคิดหรือทฤษฎีมาใช้ในการองค์กร	นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มุ่งองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ และมีจริยธรรม สำหรับองค์การและการประกอบธุรกิจ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 มีจริยธรรม ความรับผิดชอบ สามารถแก้ปัญหาในการทำงาน และการบริหาร นักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีคุณลักษณะการเป็นผู้นำและการบริหารจัดการทีม นักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีจริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	คุณลักษณะพิเศษ/คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (Expected Learning Outcomes; ELO) (ระบุชั้นปีของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
		1.7 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ	
2. เพื่อผลิตบัณฑิต ให้มีความรู้ มีความเข้าใจ ทางด้านบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต พร้อมทั้ง จะนำไปประยุกต์ในการประกอบอาชีพหรือ เป็นผู้ประกอบการได้	1. มีความรู้และความเข้าใจในศาสตร์ด้าน การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2. สามารถวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคขององค์กร แล้วนำมาประยุกต์ องค์ความรู้ ทักษะด้านการจัดการธุรกิจเกม และอีสปอร์ต เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา และเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจ ผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ 3. สามารถบูรณาการความรู้ด้านการจัดการ ธุรกิจเกมและอีสปอร์ตกับความรู้ในศาสตร์ อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้	2. ความรู้ 2.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ และทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาด้านการ จัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (CWIE) 2.2 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบาย ความต้องการของปัญหา รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้วิธีการที่เหมาะสมกับการแก้ไข ปัญหา 2.3 สามารถวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและ อุปสรรคขององค์กร (SWOT Analysis) 2.4 สามารถนำผลการวิเคราะห์มาใช้ในการ วางแผนองค์กร 2.5 รู้ เข้าใจ และสนใจพัฒนาความรู้ด้านด้านการ จัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง 2.6 มีความรู้ในแนวกว้างของด้านการจัดการ ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ	นักศึกษาชั้นปีที่ 1 1. มีองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ และมีจริยธรรม สำหรับองค์กรและการประกอบธุรกิจ 2. มีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจเกมและ กีฬาอีสปอร์ต 3. มีทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์และ เชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจเกมและ อีสปอร์ต นักศึกษาชั้นปีที่ 2 มีความรู้และทักษะด้านบริหารธุรกิจ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบ สารสนเทศ เพื่อนำมาใช้สนับสนุนการ วางแผน การควบคุม การตัดสินใจใน องค์กรธุรกิจ

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	คุณลักษณะพิเศษ/คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (Expected Learning Outcomes; ELO) (ระบุชั้นปีของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
		2.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาหรือประยุกต์ ความรู้ที่มีไปใช้ปฏิบัติงานได้จริง (CWIE) 2.8 สามารถบูรณาการความรู้ด้านการจัดการ ธุรกิจเกมและอีสปอร์ตกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	นักศึกษาชั้นปีที่ 4 บูรณาการรายวิชาที่เรียนมาเพื่อจัดทำ โครงการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
2. เพื่อผลิตบัณฑิต ให้มีความรู้ มีความเข้าใจ ทางด้านบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต พร้อมทั้ง จะนำไปประยุกต์ในการประกอบอาชีพหรือ เป็นผู้ประกอบการได้	1. มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็น ระบบ 2. สามารถสืบค้น ตีความ และประเมิน สารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ 3. สามารถวิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหา ได้อย่างมีคุณภาพ 4. สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการ แก้ไขปัญหาด้านการจัดการธุรกิจเกมและ อีสปอร์ตได้อย่างสร้างสรรค์	3. ทักษะทางปัญญา 3.1 คิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ 3.2 สามารถสืบค้น ตีความ และประเมิน สารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ 3.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุป ประเด็นปัญหาและความต้องการ 3.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการ แก้ไขปัญหาทางด้านการจัดการธุรกิจเกมและอี สปอร์ตได้อย่างเหมาะสม (CWIE)	นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สามารถบริหารจัดการทรัพยากรองค์การให้ ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยและ สังคมโลก นักศึกษาชั้นปีที่ 2 1. มีทักษะการวิเคราะห์แนวโน้มการดำเนิน ธุรกิจในอนาคต การวางแผนธุรกิจ 2. เข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ การตัดสินใจ การพัฒนาสินค้าและบริการให้สอดคล้อง กับกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สามารถพัฒนาและวิเคราะห์ข้อมูลทาง

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	คุณลักษณะพิเศษ/คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (Expected Learning Outcomes; ELO) (ระบุชั้นปีของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
			การบัญชี เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการ ควบคุม และการตัดสินใจ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 เข้าใจความแตกต่างของการวางแผนและ การบริหารทั่วไป เพื่อนำไปสู่การสร้างกล ยุทธ์รวมของธุรกิจ
3. เพื่อผลิตบัณฑิต ให้มีทักษะทางสังคม (Soft Skills) การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มี แนวคิด ทศนคติ และบุคลิกภาพในการ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	1. มีความสามารถในการสื่อสารและสนทนา ทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศอย่างมี ประสิทธิภาพ 2. สามารถใช้ความรู้ในการให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวก ในการแก้ไขปัญหา สถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมงาน 3. มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่น รับผิดชอบ ในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงาน ในกลุ่ม 4. เป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไข สถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม	4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ 4.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและ สามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและ ภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ (CWIE) 4.2 สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวก แก่การแก้ปัญหา สถานการณ์ต่าง ๆ ใน กลุ่มทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ ร่วมทีมงาน 4.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมใน ประเด็นที่เหมาะสม	นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสาร พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อ การนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 1. สามารถอ่านและเขียนภาษาอังกฤษ ทั่วไป และภาษาอังกฤษธุรกิจได้ 2. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการ สื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต นักศึกษาชั้นปีที่ 3 1. ตระหนักถึงความปลอดภัยของโลกไซ เบอร์

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	คุณลักษณะพิเศษ/คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (Expected Learning Outcomes; ELO) (ระบุชั้นปีของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
		4.4 มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเอง และรับผิดชอบงานในกลุ่ม 4.5 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวมพร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม 4.6 มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง	2. มีคุณลักษณะการเป็นผู้นำและการบริหารจัดการทีม นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพในหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อผลิตบัณฑิต ให้มีความรู้ มีความเข้าใจ ทางด้านบริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต พร้อมทั้งจะนำไปประยุกต์ในการประกอบอาชีพหรือเป็นผู้ประกอบการได้	1. มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นต่อการทำงาน 2. สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ 3. สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม 4. สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสารอย่างเหมาะสม	5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 5.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงาน (CWIE) 5.2 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ 5.3 สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน เลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม	นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีทักษะด้านการบัญชี นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการทำ การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สามารถจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตได้

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	คุณลักษณะพิเศษ/คุณสมบัติที่พึงประสงค์	มาตรฐานผลการเรียนรู้	LO ตามความคาดหวังของหลักสูตร (Expected Learning Outcomes; ELO) (ระบุชั้นปีของนักศึกษาที่ต้องบรรลุ)
		5.4 สามารถใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีสื่อสาร อย่างเหมาะสม	นักศึกษาชั้นปีที่ 4 บูรณาการรายวิชาที่เรียนมาเพื่อจัดทำ โครงการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

Cooperative and Work Integrated Education (CWIE) Matrix

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

องค์กรร่วมผลิต:

- 1) สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย
- 2) สมาคมกีฬาอีสปอร์ตจังหวัดสกลนคร

ข้อที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (LO) ที่ต้องใช้ WIL พัฒนา	รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับ LO	กลยุทธ์ของ WIL (WIL Strategies) ให้ใส่เครื่องหมาย ✓	ประเภทของ WIL/ เครื่องมือของ WIL/ ภาคการศึกษาและชั้นปีที่จัด WIL
1	1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีมและสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ (CWIE) 2.1 มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาด้านการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (CWIE) 2.7 มีประสบการณ์ในการพัฒนาหรือประยุกต์ความรู้ที่มีไปใช้ปฏิบัติงานได้จริง (CWIE) 3.4 สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ไขปัญหาทางด้านการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม (CWIE) 4.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายและสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ (CWIE)	1. การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (CWIE)	☐ 1. ฝึกงานแล้วเรียนทฤษฎี (Pre-course Experience / Fieldwork) ☒ 2. เรียนทฤษฎีแล้วฝึกงาน (Cooperative Education / Job Shadowing / New Traineeship / Fieldwork / Internship) ☐ 3. เรียนทฤษฎีควบคู่กับการฝึกงาน (Practicum / New Traineeship / Internship) ☐ 4. สลับการเรียนทฤษฎีกับการฝึกงานต่อเนื่องจากง่ายไปยาก (Sandwich Course / Fieldwork)	ปี 3 ภาคเรียนที่ 2 - ประเภท WIL: เรียนทฤษฎีแล้วฝึกงาน (Cooperative Education / Job Shadowing / New Traineeship / Fieldwork / Internship)

ข้อที่	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (LO) ที่ต้องใช้ WIL พัฒนา	รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับ LO	กลยุทธ์ของ WIL (WIL Strategies) ให้ใส่เครื่องหมาย ✓	ประเภทของ WIL/ เครื่องมือของ WIL/ ภาคการศึกษาและชั้นปีที่จัด WIL
	5.1 มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่จำเป็นที่มีอยู่ใน ปัจจุบันต่อการทำงาน (CWIE)			

แผนภาพ CWIE Study Plan

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ชั้นปี/ภาคเรียน	ภาคเรียนที่ 1	ภาคเรียนที่ 2	หมายเหตุ
ชั้นปีที่ 1	รายวิชาศึกษาทั่วไป และ รายวิชาพื้นฐานของหลักสูตร ในมหาวิทยาลัย	รายวิชาศึกษาทั่วไป และ รายวิชาพื้นฐานของหลักสูตร ในมหาวิทยาลัย เรียนปฏิบัติในสภาพจริง	ภาคเรียนที่ 1: จัดกิจกรรมการเรียนรู้การทำงานของสาขาวิชาชีพ โดยเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ภาคเรียนที่ 2: จัดการเรียนแบบเรียนทฤษฎีในมหาวิทยาลัย และเรียนปฏิบัติในสภาพจริง โดยใช้ Project-based learning / Problem-based learning
ชั้นปีที่ 2	วิชาชีพของหลักสูตร แบบ Thin sandwich เรียนทฤษฎีในมหาวิทยาลัย เรียนปฏิบัติในสภาพจริง	วิชาชีพของ หลักสูตร เรียนทฤษฎีใน มหาวิทยาลัย	ภาคเรียนที่ 1: จัดการเรียนแบบเรียนทฤษฎีในมหาวิทยาลัย โดยเรียนสลับกับการทำงาน และเรียนปฏิบัติในสภาพจริง โดยใช้ Project-based learning / Problem-based learning ภาคเรียนที่ 2: จัดการเรียนแบบเรียนทฤษฎีในมหาวิทยาลัย โดยเรียนสลับกับการทำงาน และเรียนปฏิบัติในสภาพจริง โดยใช้ Project-based learning / Problem-based learning
ชั้นปีที่ 3	วิชาชีพของหลักสูตร แบบ Thin sandwich เรียนทฤษฎีในมหาวิทยาลัย	วิชาชีพของหลักสูตร แบบ Thin sandwich เรียนทฤษฎีในมหาวิทยาลัย เรียนปฏิบัติในสภาพจริง	ภาคเรียนที่ 1 และ 2: จัดการเรียนแบบเรียนทฤษฎีในมหาวิทยาลัย
ชั้นปีที่ 4		ปฏิบัติงานจริงเต็มเวลาในสภาพจริง แบบ Cooperative education	ภาคเรียนที่ 2: ทำงานเต็มเวลาในสถานประกอบการ เป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์