



(ร่าง)

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

คำนำ

ในระบบการศึกษาของประเทศไทย นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศถูกกำหนดโดยกรอบแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 เพื่อสนับสนุนและกระตุ้นการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในสถาบันการศึกษา โดยเน้นการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน การศึกษาในปัจจุบันต้องการผู้เรียนที่มีความรู้ความสามารถที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรม และสามารถนำความรู้และทักษะเหล่านี้ไปใช้ในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในสถานที่ทำงานจริง

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ปรับปรุงภายใต้บริบทของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเติบโตของเศรษฐกิจและการพัฒนาประเทศ สร้างสัมพันธภาพในการทำงานร่วมกันระหว่างองค์กร และส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยปรับปรุงหลักสูตรสอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 เป็นการตอบสนองต่อการพัฒนากำลังคนให้มีความรู้และทักษะที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาดแรงงานและสังคมในยุคปัจจุบัน โดยการออกแบบหลักสูตรตามหลัก OBE เป็นการยึดมุมมองของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ความสำคัญกับผลผลิตทางการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะและความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักสูตรมีการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) ของหลักสูตรทั้งหมด 5 ข้อ ซึ่งแต่ละข้อได้มาจากการสอบถามความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งภายนอกและภายใน ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา ผู้ใช้บัณฑิต ศิษย์เก่า คณาจารย์ ผู้บริหารคณะและมหาวิทยาลัย ในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้และออกแบบรายวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตร ที่สอดคล้องกับมาตรฐานต่าง ๆ ซึ่งเอกสารหลักสูตรฉบับนี้ มีรายละเอียดแบ่งออกเป็น 9 หมวด สอดคล้องตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหลักสูตรปรับปรุงฉบับนี้จะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพในการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

หมวดที่ 1	ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร.....	1
หมวดที่ 2	การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร.....	6
หมวดที่ 3	การตรวจสอบความสอดคล้องของผลลัพธ์การเรียนรู้.....	16
หมวดที่ 4	การออกแบบรายวิชาและโครงสร้าง.....	24
หมวดที่ 5	การจัดกระบวนการเรียนรู้.....	84
หมวดที่ 6	การจัดการศึกษา.....	130
หมวดที่ 7	การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา.....	136
หมวดที่ 8	การบริหารจัดการหลักสูตร.....	137
หมวดที่ 9	ระบบและกลไกในการพัฒนาและการประกันคุณภาพหลักสูตร.....	142

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก	กฎ ระเบียบ และข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร	149
ภาคผนวก ข	ประวัติและผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร	173
ภาคผนวก ค	ตารางเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระหว่างหลักสูตรเดิมกับ หลักสูตรปรับปรุง	180
ภาคผนวก ง	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยและคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	192
ภาคผนวก จ	คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร และวิพากษ์หลักสูตร	196
ภาคผนวก ฉ	การตกลงร่วมมือ หรือร่วมผลิตอย่างเป็นทางการ	200

หมวดที่ 2 การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

1. การวิเคราะห์นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนากำลังคนของประเทศ

วิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบันผูกพันกับเทคโนโลยีในหลากหลายบริบท รวมถึงความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่เข้ามาสนับสนุนการใช้ศาสตร์ต่าง ๆ ทางวิทยาการสารสนเทศอย่างกว้างขวางทั้งในภาครัฐและภาคเอกชนเพื่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ที่มีวิสัยทัศน์ “เป็นผู้นำและผลักดันการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อขับเคลื่อนประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0”

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นศาสตร์ประยุกต์ด้านคอมพิวเตอร์และเป็นสาขาที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ระบบการเรียนการสอนจึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงองค์ความรู้ให้ทันต่อพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่มีการสร้างขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลา โดยต้องมีการพัฒนาระบบการศึกษาให้มีคุณภาพในระดับสูง โดยเฉพาะเรื่องการเรียนรู้เพื่อประโยชน์การใช้งานเพื่อตอบสนองความต้องการของภาคธุรกิจและอุตสาหกรรม ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกลยุทธ์ทางการตลาดและทิศทางของเทคโนโลยีอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศยังต้องมีการนำศาสตร์ในสาขาอื่นมาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถประยุกต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยลักษณะดังกล่าวนี้จึงควรมีการจัดรูปแบบของหลักสูตรให้สามารถเอื้ออำนวยต่อการจัดการศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยีและสร้างนวัตกรรมตามความต้องการของสังคมไทยได้อย่างเหมาะสม

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกในการพัฒนาหลักสูตรจึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่มีศักยภาพและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ และตอบสนองต่อความต้องการบุคลากรทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังนั้นการพัฒนาเยาวชนและบุคลากรของประเทศให้มีความรู้ความสามารถระดับสูง จึงเป็นการสร้างสังคมให้มีความเจริญ และเป็นการสร้างสังคมองค์ความรู้ของประเทศด้วย โดยการผลิตบุคลากรทางเทคโนโลยีสารสนเทศจำเป็นต้องมีความพร้อมที่จะปฏิบัติงานได้ทันที และมีศักยภาพสูงในการพัฒนาตนเองให้เข้ากับลักษณะงานทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ รวมถึงความเข้าใจในผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อสังคม โดยต้องปฏิบัติตนอย่างมีอาชีพ มีคุณธรรม จริยธรรม

หลักสูตรนี้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่ต้องการพัฒนากำลังคนที่มีความรู้ และความสามารถทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น นักเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้จัดการโครงการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ นักการตลาดดิจิทัล นักพัฒนาด้านอัจฉริยะทางธุรกิจ นักพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ผู้ประกอบการธุรกิจออนไลน์ นักวิชาการคอมพิวเตอร์ ผู้ให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ นักวิเคราะห์และออกแบบระบบงานสารสนเทศ ผู้ดูแล

ระบบเครือข่ายและเครื่องแม่ข่าย และ นักออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ ผู้ประกอบการหรือผู้ประกอบการ อาชีพอิสระ

จากผลการดำเนินงานของหลักสูตรในรอบปีการศึกษา 2563 – 2565 ได้ดำเนินงานตาม กระบวนการระบบและกลไกประกันคุณภาพการศึกษา และมีการประเมินจากผู้ใช้บัณฑิต เป็นข้อมูล ในการปรับปรุงหลักสูตร มีรายละเอียดดังนี้

- การบูรณาการการเรียนการสอนร่วมกับสถานประกอบการที่สอดคล้องกับรายวิชา
- ปรับปรุงเนื้อหาวิชาด้านการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน การเขียนโปรแกรม และฐานข้อมูล ให้ทันสมัย และเน้นทักษะการฝึกปฏิบัติ
- อาจารย์ผู้สอนในรายวิชานั้นการเรียนรู้ให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง และการทำงานเป็นกลุ่ม
- จัดให้มีการเรียนการสอนแบบ Problem base learning และเทคนิคอื่น ๆ
- เน้นการจัดการเรียนการสอนเป็นเฉพาะด้าน เช่น ด้านกราฟิก ด้านเครือข่าย
- เน้นทักษะการทำงานเป็นทีม การจัดการ การบริหารต่าง ๆ การวิเคราะห์และแก้ไขปัญหา
- พัฒนาบัณฑิตให้สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ โดยสนับสนุนให้นักศึกษาได้จัดกิจกรรม และเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ของสาขา คณะ และมหาวิทยาลัย

2. พันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ของสถาบันที่สอดคล้องกับการจัดกลุ่มสถาบัน

อุดมศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครมีจุดมุ่งหมาย พันธกิจ ยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น หรือชุมชนอื่น ซึ่งเป็นกลุ่มที่ 3 จากทั้งหมด 5 กลุ่ม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครน้อมนำพระราชบัญญัติ การศึกษาในการเป็นสถาบันการศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยจัดทำยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย ราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ขึ้น ผ่านความเห็นชอบจากที่ประชุม อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยยุทธศาสตร์ที่ 3 ยุทธศาสตร์คุณภาพการศึกษาสู่ระดับสากล มี เป้าหมายเพื่อผลิตบัณฑิตตรงตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตรองรับตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยี สารสนเทศ มีทักษะที่สำคัญในการใช้ชีวิตและทำงานในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และ นวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี ทักษะชีวิตและอาชีพ

3. การวิเคราะห์ความเสี่ยงและผลกระทบจากภายนอก

เพื่อสนองความต้องการกำลังคนที่มีความสามารถด้านการพัฒนาองค์ความรู้ ในภาครัฐและ ภาคเอกชน และเพื่อเป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้สอดคล้องกับ

1. ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

2. ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

3. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานีว่าด้วยการศึกษาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

4. ACM Curriculum 2020 (Association for Computing Machinery)

โดยเน้นการเรียนรู้การศึกษา การประยุกต์ศาสตร์ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดถึงการใช้งานเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจต่าง ๆ ของการพัฒนาท้องถิ่นและประเทศ

4. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของหลักสูตร (SWOT Analysis)

จุดแข็ง S	จุดอ่อน W
- บัณฑิตมีงานทำเพิ่มมากขึ้น - หลักสูตรได้รับความสนใจจากนักเรียนเพิ่มมากขึ้น - มีกิจกรรม/โครงการที่พัฒนาทักษะสำหรับนักศึกษา - มีห้องปฏิบัติการเฉพาะทาง เช่น ห้องปฏิบัติการเครือข่าย ห้องปฏิบัติการกราฟิก รวมถึงอุปกรณ์สนับสนุนการเรียนรู้ด้านกราฟิก เช่น กระดานอัจฉริยะแบบสัมผัส คอมพิวเตอร์สำหรับการประมวลผลงานกราฟิก - มีเครือข่ายทางวิชาการและศิษย์เก่าจำนวนมาก	- อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนมีตำแหน่งทางวิชาการน้อย - นักศึกษามีทักษะในการสื่อสารกับบุคคลอื่นน้อย - โปรแกรมด้านกราฟิกที่มีลิขสิทธิ์ไม่เพียงพอ
โอกาส O	อุปสรรค T
- มีความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร - หลักสูตรมีความสอดคล้องกับนโยบายระดับประเทศ - มีตลาดแรงงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่รองรับจำนวนมาก - นักศึกษาสามารถหารายได้ระหว่างเรียน โดยใช้ความรู้จากกระบวนการเรียนการสอน - เพิ่มโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น	- จำนวนผู้ต้องการเรียนต่อระดับอุดมศึกษาลดลง - การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รวดเร็ว

5. การกำหนดและวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของหลักสูตร

5.1 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ประเภท SHs	กลุ่ม	ประกอบด้วย	Power/ Impact
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายใน	อาจารย์	- อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร - อาจารย์ประจำหลักสูตร - อาจารย์ผู้สอน	HP / HI
	นักศึกษา	- ตัวแทนนักศึกษาปัจจุบัน ชั้นปีที่ 1 – 4	HP / HI
	มหาวิทยาลัย	- สภามหาวิทยาลัย - สภาวิชาการมหาวิทยาลัย	HP / LI
	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	- กรรมการบริหารคณะ - คณะกรรมการวิชาการ ประจำคณะ	HP / LI
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก	ผู้ใช้บัณฑิตและหน่วยฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา	- ผู้ควบคุมการฝึก - ผู้อำนวยการโรงพยาบาล - ผู้จัดการบริษัท - หัวหน้าฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ	HP / HI
	นักเรียน	- นักเรียนที่มีความสนใจจะ เข้าศึกษาในคณะภายใน ระยะเวลา 5 ปี	LP / HI
	ศิษย์เก่า	- บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา จากคณะ ไม่เกิน 5 ปี	LP / LI

6. วิธีการเก็บข้อมูล เครื่องมือ ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

หลักสูตรมีวิธีการที่หลากหลายในการเก็บรวบรวมความต้องการและความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่ม ซึ่งมีประเด็นคำถามกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่

- ท่านคาดหวังว่า เมื่อนักศึกษาเรียนจบหลักสูตร วท.บ.เทคโนโลยีสารสนเทศ ต้องมีความรู้เรื่องอะไรบ้าง เพื่อทำงานในอีก 5 ปี ข้างหน้า
- ท่านคาดหวังว่า เมื่อนักศึกษาเรียนจบหลักสูตร วท.บ.เทคโนโลยีสารสนเทศ ต้องมีทักษะหรือความสามารถ เรื่องอะไรบ้าง เพื่อทำงานในอีก 5 ปี ข้างหน้า

- ท่านคาดหวังว่า เมื่อนักศึกษาเรียนจบหลักสูตร วท.บ.เทคโนโลยีสารสนเทศ ต้องมีจริยธรรมเรื่องอะไรบ้าง เพื่อทำงานในอีก 5 ปี ข้างหน้า
- ท่านคาดหวังว่า เมื่อนักศึกษาเรียนจบหลักสูตร วท.บ.เทคโนโลยีสารสนเทศ ต้องมีบุคลิกภาพ หรือลักษณะบุคคล เป็นอย่างไร เพื่อทำงานในอีก 5 ปี ข้างหน้า
- ท่านพึงพอใจคุณภาพของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตร วท.บ.เทคโนโลยีสารสนเทศ ในเรื่องใดมากที่สุด
- จากคุณภาพของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในหลักสูตร วท.บ.เทคโนโลยีสารสนเทศ ท่านเห็นว่าควรเพิ่มเติมความรู้ ทักษะ ความสามารถใดให้กับนักศึกษาในปัจจุบัน

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (เรียงตามความสำคัญ)		วิธีการเก็บข้อมูล	เครื่องมือที่ใช้	วันที่เก็บข้อมูล
อาจารย์	- อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร - อาจารย์ประจำหลักสูตร - อาจารย์ผู้สอนวิชาเอก	- การประชุม - การสัมภาษณ์	- แบบสัมภาษณ์ - แบบสอบถาม	ภาคเรียนที่ 1 / 2566
นักศึกษา	- ตัวแทนนักศึกษาปัจจุบัน ชั้นปีที่ 1-4	- การสัมภาษณ์	- แบบสัมภาษณ์	ภาคเรียนที่ 1 / 2566
มหาวิทยาลัย	- สภามหาวิทยาลัย - สภาวิชาการมหาวิทยาลัย	- การวิเคราะห์เอกสารนโยบาย	- สรุปการวิเคราะห์นโยบาย	ภาคเรียนที่ 1 / 2566
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	- กรรมการบริหารคณะ - คณะกรรมการวิชาการประจำคณะ	- การประชุม - การสัมภาษณ์	- แบบสัมภาษณ์ - แบบสอบถาม	ภาคเรียนที่ 1 / 2566
ผู้ใช้บัณฑิตและหน่วยฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/สหกิจศึกษา	- ผู้ควบคุมการฝึก - ผู้อำนวยการโรงพยาบาล - ผู้จัดการบริษัท - หัวหน้าฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ	- การประชุมกลุ่มใหญ่ และ กลุ่มย่อย	- แบบสัมภาษณ์	ภาคเรียนที่ 1 / 2566
นักเรียน	- นักเรียนที่มีความสนใจจะเข้าศึกษาในคณะภายในระยะเวลา 5 ปี	- การตอบแบบสอบถาม	- แบบสอบถาม	ภาคเรียนที่ 1 / 2566
ศิษย์เก่า	- บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากคณะ ไม่เกิน 5 ปี	- การตอบแบบสอบถาม	- แบบสอบถาม	ภาคเรียนที่ 1 / 2566

7. สรุปความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่ม Stakeholders' Needs and/or Requirements

Stakeholders of the Program	ข้อมูล/ ข้อเสนอแนะจาก Stakeholders	Needs/ Requirements	รวมประเด็น Needs
มหาวิทยาลัย	ปรัชญาการศึกษา การจัดการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ เน้น ผู้เรียนใช้ความรู้ควบคู่การปฏิบัติ เพื่อการ พัฒนาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์	- ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อท้องถิ่น	- มีความรู้ ทักษะ จริยธรรม ความรับผิดชอบ ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อประกอบอาชีพ - ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อท้องถิ่น
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ปรัชญาการศึกษา การจัดการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์การเรียนรู้ ด้วย กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อการพัฒนา ท้องถิ่น	- มีความรู้เกี่ยวกับวิชาชีพและสามารถทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้	- มีความรู้เกี่ยวกับวิชาชีพและสามารถทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้ - เพิ่มรายวิชาด้านการออกแบบกราฟิก การ ซ่อมบำรุง และการเขียนโปรแกรม
อาจารย์	- ความรู้และความสามารถในการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีและสามารถนำความรู้ ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ ช่วยเหลือผู้อื่นได้ - ให้นักศึกษามีความรู้ในองค์ความรู้ด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ และมีความเชื่อมั่นว่า เขาสามารถนำความรู้ไปใช้ประกอบอาชีพได้ อย่างมั่นคง - รายวิชาที่ควรสอน ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูล การออกแบบ UX/UI มัลติมีเดีย	- มีองค์ความรู้และความสามารถในการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและมีความชำนาญใน วิชาชีพสามารถประกอบอาชีพได้ - มีคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบต่อ สังคม - มีความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ นำ ความรู้ไปประยุกต์ใช้งานในสถานการณ์ต่าง ๆ การเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบัน	- พัฒนาทักษะการเข้าสังคม (soft skill) - มีความรู้สำหรับประกอบอาชีพตรงสายงาน - ต้องการบัณฑิตที่มีทักษะการสื่อสาร มี ระเบียบวินัย มีมนุษยสัมพันธ์ และตรงต่อเวลา - ต้องการบัณฑิตที่สามารถคิดวิเคราะห์ สรุป ความ ตีความเพื่อแก้ปัญหา และมีการวางแผน งานอย่างเป็นระบบ - บัณฑิตที่มีความชำนาญด้านวิชาชีพ สามารถ สร้างสรรค์ผลงาน และประยุกต์ใช้ใน

Stakeholders of the Program	ข้อมูล/ ข้อเสนอแนะจาก Stakeholders	Needs/ Requirements	รวมประเด็น Needs
	- นักศึกษาควรพัฒนาด้านทักษะที่สามารถพัฒนาชิ้นงานได้จริง และด้านจริยธรรมความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น การปรับตัวเรียนรู้กับการเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบัน		สถานการณ์ต่าง ๆ ได้
นักศึกษา	ควรเพิ่มรายวิชา - การซ่อมบำรุงคอมพิวเตอร์ - การเขียนโปรแกรม - การทำภาพกราฟิก - ควรเพิ่มรายวิชาหรือความรู้เรื่องกราฟิก - ทักษะการเข้าสังคม	1. เพิ่มรายวิชาด้านการออกแบบกราฟิก การซ่อมบำรุง และการเขียนโปรแกรม 2. พัฒนาทักษะการเข้าสังคม (soft skill) 3. ความรู้สำหรับประกอบอาชีพตรงสายงาน	
ผู้ใช้บัณฑิตและหน่วยฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ	- การสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ - สามารถสร้าง story board ได้ สามารถใช้เครื่องมือด้านออกแบบกราฟิก ได้อย่างเหมาะสม - การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้งานในสถานการณ์ต่าง ๆ - ความชำนาญด้านวิชาชีพ - นักศึกษาที่สามารถออกแบบโลโก้ ไอคอน	1. ต้องการบัณฑิตที่มีทักษะการสื่อสาร มีระเบียบวินัย มีมนุษยสัมพันธ์ และตรงต่อเวลา 2. ต้องการบัณฑิตที่สามารถคิดวิเคราะห์ สรุปความตีความเพื่อแก้ปัญหา และมีการวางแผนงานอย่างเป็นระบบ 3. บัณฑิตที่มีความชำนาญด้านวิชาชีพ สามารถสร้างสรรค์ผลงาน และประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้	

Stakeholders of the Program	ข้อมูล/ ข้อเสนอแนะจาก Stakeholders	Needs/ Requirements	รวมประเด็น Needs
	ออกแบบไอคอน โลโก้และ UI/UX - การทำงานตรงเวลา - การสื่อสาร - การมีมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงาน - ระเบียบวินัย - ทักษะการสื่อสาร - ด้านการวางแผนจัดระบบงานและควบคุมงาน - การคิดวิเคราะห์ การสรุปความ ตีความ และการแก้ปัญหา - การใช้งาน IoT		
นักเรียน	มีความสนใจเรียนเกี่ยวกับ - การพัฒนาซอฟต์แวร์ - การพัฒนาเว็บ (Web-based application) - การ์ตูน 2D, 3D - การพัฒนาเกม - ผลิตสื่อแอนิเมชัน ออกแบบกราฟิกและสร้างตัวละคร - ออกแบบสื่อดิจิทัล	นักเรียนมีความต้องการเรียนด้านพัฒนาซอฟต์แวร์ พัฒนาเว็บไซต์ ด้านดิจิทัลคอนเทนต์ประกอบด้วย การออกแบบกราฟิก การ์ตูน 2 มิติ 3 มิติ การพัฒนาเกม การผลิตสื่อแอนิเมชัน การออกแบบสื่อดิจิทัล AR/VR และต้องการพัฒนาด้านภาษาและเทคโนโลยี	

Stakeholders of the Program	ข้อมูล/ ข้อเสนอแนะจาก Stakeholders	Needs/ Requirements	รวมประเด็น Needs
	- เทคโนโลยี AR/ VR/ MR - โปรแกรมเมอร์ - ออกแบบป้ายโฆษณาออนไลน์		
ศิษย์เก่า	1. มีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถประยุกต์กับการทำงานจริงได้ และเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต 2. สามารถวิเคราะห์ปัญหาและโจทย์ของท้องถิ่นและสังคม 3. มีจรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบต่อสังคมเคารพต่อจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ 4. สามารถทำงานเป็นทีมและมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น 5. มีทักษะการเรียนรู้ ทักษะการคิดและแก้ปัญหาเป็นอย่างดี 6. มีการช่วยเหลือและแชร์ประสบการณ์ในการทำงานร่วมกัน	1. สามารถวิเคราะห์ปัญหาและโจทย์ของท้องถิ่นและสังคม 2. มีจรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบต่อสังคมเคารพต่อจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ 3. สามารถทำงานเป็นทีมและมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น 4. มีทักษะการเรียนรู้ ทักษะการคิดและแก้ปัญหา	

8. ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

PLO 1 ประยุกต์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนางาน (K3)

PLO 2 พัฒนาผลงานด้านดิจิทัลคอนเทนต์ได้ โดยใช้ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (S3)

PLO 3 นำเสนอผลงาน เพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ทักษะการจัดการข้อมูลและทักษะดิจิทัล (S3)

PLO 4 ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศโดยไม่ละเมิดหรือคัดลอกผลงานตามกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (E2)

PLO 5 ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีมนุษยสัมพันธ์ (C1)