

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์  
Bachelor of Science Program in Computer Science  
วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) B.Sc. (Computer Science)  
หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2561

**ปรัชญา**

มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ รู้เท่าทันวิทยาการคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ ยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรม นำความรู้สู่การประกอบอาชีพ

**วัตถุประสงค์ของหลักสูตร** เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะ ดังนี้

1. มีความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ สามารถพัฒนาองค์ความรู้ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้งานได้
2. มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ สามารถบูรณาการความรู้เพื่อประโยชน์ต่อสังคมได้
3. มีทักษะทางปัญญา มีโลกทัศน์ มีเหตุผล เข้าใจสถานการณ์ รู้ทันโลก รู้จักแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนางาน พัฒนาสังคม และดำรงชีวิตอยู่ในโลกได้อย่างมีความสุข
4. มีความสามารถในการติดต่อสื่อสาร มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

**จำนวนหน่วยกิต**

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 130 หน่วยกิต

**โครงสร้างหลักสูตร**

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไปไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1) กลุ่มวิชาบังคับ	27	หน่วยกิต
1.1.1) กลุ่มวิชาภาษา	9	หน่วยกิต
1.1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	12	หน่วยกิต
1.1.3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3	หน่วยกิต
1.1.4) กลุ่มวิชาสหวิทยาการ	2	หน่วยกิต
1.1.5) กลุ่มวิชาพลานามัย	1	หน่วยกิต
1.2) กลุ่มวิชาเลือก	3	หน่วยกิต
2) หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า	94	หน่วยกิต
2.1) กลุ่มวิชาแกน	18	หน่วยกิต
2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน	54	หน่วยกิต
2.3) กลุ่มวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า	15	หน่วยกิต
2.4) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า	7	หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

**รายวิชา**

	1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
	1.1) กลุ่มวิชาบังคับ	27	หน่วยกิต
	1.1.1) กลุ่มวิชาภาษา	9	หน่วยกิต
0010101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร		3(3-0-6)
	Thai for Communication		

0010201	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน English for Everyday Communication		3(3-0-6)
0010202	ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ English for Study Skills Development		3(3-0-6)
	<b>1.1.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์</b>	<b>12</b>	<b>หน่วยกิต</b>
0020101	การพัฒนาตนและอัตลักษณ์คนพระนคร Self Development and Phranakhon Identity		3(3-0-6)
0020102	คุณค่าแห่งความงาม คุณธรรมและความสุข Aesthetic Value, Virtue, and Happiness		3(3-0-6)
0020103	วิถีไทยและปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง Thai Living and Philosophy of Sufficiency Economy		3(3-0-6)
0020104	กฎหมายในชีวิตประจำวัน Laws in Everyday Life		3(3-0-6)
	<b>1.1.3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>	<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
0030101	ฉลาดคิดทางวิทยาศาสตร์ Smart Thinking with Sciences		3(3-0-6)
	<b>1.1.4) กลุ่มวิชาสหวิทยาการ</b>	<b>2</b>	<b>หน่วยกิต</b>
0040101	การตระหนักรู้และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง Awareness of Change and Adaptation		2(1-2-3)
	<b>1.1.5) กลุ่มวิชาพลานามัย</b>	<b>1</b>	<b>หน่วยกิต</b>
0050101	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ Exercise for Health		1(0-2-1)

**1.2) กลุ่มวิชาเลือก 3 หน่วยกิต**

มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ศาสตร์ต่าง ๆ นอกเหนือจากศาสตร์ของตนเองตามที่ผู้เรียนสนใจ  
จำนวนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต

**1.2.1) กลุ่มวิชาภาษา**

0010301	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร Chinese for Communication		3(3-0-6)
0010401	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร Japanese for Communication		3(3-0-6)
0010501	ภาษามลายูเพื่อการสื่อสาร Malay for Communication		3(3-0-6)
0010601	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร Vietnamese for Communication		3(3-0-6)
0010701	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร Burmese for Communication		3(3-0-6)

**1.2.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**

0020105	ธรรมาภิบาลกับการป้องกันการคอร์รัปชัน Good Governance and Corruption Prevention		3(3-0-6)
0020106	โลกร่วมสมัย		3(3-0-6)

0020107	Contemporary World สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้	3(3-0-6)
0020108	Information for Learning สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต	3(3-0-6)
0020109	Meditation for Life Development โลก สิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลง	3(3-0-6)
	Earth, Environment and Change	
	<b>1.2.3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</b>	
0030102	เกษตรเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต	3(3-0-6)
0030103	Agriculture for Quality of Life Development คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
0030104	Mathematics for Everyday Life เทคโนโลยีกับการสร้างสรรค์	3(3-0-6)
	Technology and Creativity	
	<b>1.2.4) กลุ่มวิชาวิทยาการจัดการ</b>	
0060101	การประกอบการสมัยใหม่	3(3-0-6)
0060102	Modern Entrepreneurship องค์กรแห่งความสุข	3(3-0-6)
	Happy Workplace	

	<b>2) หมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า</b>	<b>94</b>	<b>หน่วยกิต</b>
	<b>2.1) กลุ่มวิชาแกน</b>	<b>18</b>	<b>หน่วยกิต</b>
4091401	แคลคูลัสและเรขาคณิตวิเคราะห์ 1		3(3-0-6)
	Calculus and Analytic Geometry 1		
4094424	วิธีการเชิงตัวเลขสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์		3(2-2-5)
	Numerical Method for Computer Science		
4121003	ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ 1		3(3-0-6)
	English for Computer Science 1		
4121004	ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ 2		3(3-0-6)
	English for Computer Science 2		
4123404	คณิตศาสตร์ดิสครีต		3(2-2-5)
	Discrete Mathematics		
4123650	ความน่าจะเป็นและสถิติสำหรับนักคอมพิวเตอร์		3(2-2-5)
	Probability and Statistics for Computerese		
	<b>2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน</b>	<b>54</b>	<b>หน่วยกิต</b>
	<b>2.2.1) ด้านองค์การและระบบสารสนเทศ</b>	<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>
4122109	จริยธรรมและกฎหมายทางคอมพิวเตอร์		3(3-0-6)
	Computer Ethics and Laws		

4122505	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ Information System Analysis and Design		3(2-2-5)
	<b>2.2.2) ด้านเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์</b>	<b>6</b>	<b>หน่วยกิต</b>
4122204	ระบบฐานข้อมูล Database System		3(2-2-5)
4123103	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ HumanComputer Interaction		3(2-2-5)
	<b>2.2.3) ด้านเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์</b>	<b>27</b>	<b>หน่วยกิต</b>
4121202	การเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ 1 Computer LanguageProgramming 1		3(2-2-5)
4121204	การเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ 2 Computer LanguageProgramming 2		3(2-2-5)
4122306	การเขียนโปรแกรมบนเว็บ Web Programming		3(2-2-5)
4122309	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ Object Oriented Programming		3(2-2-5)
4122506	การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ Object Oriented Analysis and Design		3(2-2-5)
4123310	การเขียนโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Mobile Application Programming		3(2-2-5)
4123502	วิศวกรรมซอฟต์แวร์ Software Engineering		3(2-2-5)
4124907	โครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์ 1 Computer Science Project 1		3(2-2-5)
4124908	โครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์ 2 Computer Science Project 2		3(1-8-6)
	<b>2.2.4) ด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบ</b>	<b>12</b>	<b>หน่วยกิต</b>
4121403	ระบบปฏิบัติการ Operating Systems		3(2-2-5)
4122202	โครงสร้างข้อมูล Data Structure		3(2-2-5)
4123501	การออกแบบและวิเคราะห์อัลกอริทึม Algorithm Design and Analysis		3(2-2-5)
4123708	ระบบสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ Data Communication Systems and Computer Networking		3(2-2-5)
	<b>2.2.5) ด้านฮาร์ดแวร์และสถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์</b>	<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>
4122701	ระบบคอมพิวเตอร์และสถาปัตยกรรม Computer Systems and Architecture		3(2-2-5)
	<b>2.3) กลุ่มวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า</b>	<b>15</b>	<b>หน่วยกิต</b>

ด้าน ดังต่อไปนี้

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาต่างๆ จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ได้จากทุก

### 2.3.1) ด้านเครือข่ายและอุปกรณ์

4123410	การออกแบบและจัดการเครือข่ายในองค์กร Enterprise Network Design and Management	3(2-2-5)
4123411	เทคโนโลยีประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ Cloud Computing Technology	3(2-2-5)
4123412	อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง Internet of Things	3(2-2-5)
4123414	ความปลอดภัยทางไซเบอร์ CyberSecurity	3(2-2-5)
4123709	การซ่อมบำรุงคอมพิวเตอร์ Computer Maintenance	3(2-2-5)

### 2.3.2) ด้านการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์

4123642	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ Design and Development of Computer Games	3(2-2-5)
4123649	การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ Electronic Commerce	3(2-2-5)
4123710	การเรียนรู้ของเครื่อง Machine Learning	3(2-2-5)
4123711	เทคโนโลยีผสมความจริงเสมือน Augmented and Virtual Reality	3(2-2-5)
4124501	ปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence	3(2-2-5)

### 2.3.3) ด้านการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์

4122614	การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในสำนักงานอัตโนมัติ Computer Application for Office Automation	3(2-2-5)
4122616	คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ Computer Graphics	3(2-2-5)
4122617	โปรแกรมสำเร็จรูปและการประยุกต์ใช้งาน Software Package and Application	3(2-2-5)
4123648	การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ Computer Application for Business	3(2-2-5)
4123651	การเป็นผู้ประกอบการธุรกิจคอมพิวเตอร์ Computer Business Entrepreneurship	3(3-0-6)

### 2.3.4) ด้านจัดการวิทยาการข้อมูล

4123203	คลังข้อมูลและธุรกิจอัจฉริยะ Data Warehouse and Business Intelligence	3(2-2-5)
4123204	ระบบฐานข้อมูลขั้นสูง Advanced Database System	3(2-2-5)

4123205	วิทยาศาสตร์ข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล Data Science and Data Analytics	3(2-2-5)
4124305	เหมืองข้อมูล Data Mining	3(2-2-5)
4124915	หัวข้อพิเศษทางวิทยาการคอมพิวเตอร์ Special Topics in Computer Science	3(2-2-5)
<b>2.4) กลุ่มวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพหรือสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า</b>		<b>7 หน่วยกิต</b>
4124813	การเตรียมความพร้อมฝึกประสบการณ์วิชาชีพและสหกิจศึกษา Preparation for Professional Internship and Cooperative Education	2(90)
<b>ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ ไม่น้อยกว่า 5 หน่วยกิต</b>		
4124814	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพวิทยาการคอมพิวเตอร์ Professional Internship in Computer Science	5(450)
4124815	สหกิจศึกษา Cooperative Education	6(540)

**3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต**

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร โดยไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้ ซึ่งนักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้ตามความถนัดและความสนใจและต้องไม่เป็นรายวิชาในสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คำอธิบายรายวิชา

	1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
	1.1) กลุ่มวิชาบังคับ		27	หน่วยกิต
	1.1.1) กลุ่มวิชาภาษา		9	หน่วยกิต
0010101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai for Communication			3(3-0-6)
	ภาษากับการสื่อสาร ลักษณะและความสำคัญของภาษาไทย การใช้กระบวนการทักษะสัมพันธ์ทางภาษา ทักษะการสื่อสารและการสืบค้นเพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันและวิชาชีพ การเรียบเรียงและการนำเสนอสารสนเทศ การอ้างอิงและการเขียนบรรณานุกรม			
	Language and communication, characteristics and the importance of the Thai language; the use of integration process of language skills; skills of communication and information retrieval for daily living and professional life; writing and presenting information, citing and making references.			
0010201	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน English for Everyday Communication			3(3-0-6)
	Development of students' language skills with emphasis on everyday face to face conversations; giving and seeking opinions; using expressions; describing experiences and events; giving reasons and explanations; and narrating books and films.			
0010202	ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ English for Study Skills Development			3(3-0-6)
	Enrichment of students' reading strategies: skimming, scanning and guessing meaning from context; reading comprehension: reading for details, deriving meaning and reading critically; and study skills: note taking, summarizing and paraphrasing for academic readiness.			

0020101 การพัฒนาตนและอัตลักษณ์คนพระนคร 3(3-0-6)

**Self Development and Phranakhon Identity**

ประวัติความเป็นมาความภาคภูมิใจ และเกียรติยศของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร การปลูกฝังให้ประพฤติตนเป็นตัวอย่างที่ดีตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย การเสริมสร้างทักษะในการพัฒนาตนด้านกาย จิต ปัญญา อารมณ์ และสังคม ความเข้าใจตนเองและผู้อื่น ความรับผิดชอบต่อสังคม การตระหนักในการใฝ่รู้และเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสร้างความภาคภูมิใจในความเป็น “คนพระนคร”

History, reputation, and prestige of PhranakhonRajabhat University; cultivating the sense of being good persons representing the identity of the university; fostering development skills in body, mind, intelligence, and social life; understanding of oneself and others; taking responsibility and contributing to society; raising awareness of seeking knowledge and lifelong learning, and formulating pride of being “Phranakhon Citizen”.

0020102 คุณค่าแห่งความงาม คุณธรรมและความสุข 3(3-0-6)

**Aesthetic Value, Virtue, and Happiness**

การรับรู้สุนทรียภาพในความงามของธรรมชาติ การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมของมนุษย์ ความเชื่อ ศาสนา และสังคม บนพื้นฐานแห่งการรับรู้ การมองเห็น การได้ยิน และการเคลื่อนไหวความสามารถในการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์งานศิลปกรรม งานดนตรี งานนาฏศิลป์เพื่อการพัฒนาทางอารมณ์สังคมและสติปัญญา และส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม การนำศิลปะมาประยุกต์การแสวงหาความรู้และการสร้างสรรค์ศิลปะที่นำไปสู่การเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข

Aesthetic perception of natural beauty; human creation of artistic works; beliefs, religion and societal characteristics on the basis of visual, auditory and motion perception; ability to express oneself creatively in arts, music, and dances for developing emotional, social and intellectual and promoting morals and ethics; application of arts, knowledge acquisition and creation of arts leading to understanding of one's self and others; awareness of changes, and living one's life happily.



- 0020103      **วิถีไทยและปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**      3(3-0-6)  
**Thai Living and Philosophy of Sufficiency Economy**  
ลักษณะของวิถีชีวิตไทย วัฒนธรรมประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น หลักคุณธรรมจริยธรรม และธรรมาภิบาลในสังคมไทย จิตสำนึกความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง ทฤษฎีใหม่ การศึกษาตามแนวพระราชดำริและการประยุกต์ใช้  
Characteristics of Thai living, culture, tradition, local wisdom, morals, ethics and good governance in Thai society; consciousness of being Thai; citizenship in a democratic society; the philosophy of sufficiency economy; the new theory, royal initiative studies and their applications.
- 0020104      **กฎหมายในชีวิตประจำวัน**      3(3-0-6)  
**Laws in Everyday Life**  
กฎหมายในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับ การเกิด ครอบครัว ผู้เยาว์ การรับราชการทหาร การหมั้น การสมรส การเลี้ยงดูบุตร ผู้สูงอายุ การตาย มรดกและพินัยกรรม  
Laws in everyday life concerning birth, family, youth, military conscription, engagement, marriage, parenting, senior citizenship, death, legacies and testament.
- 1.1.3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี      3      หน่วยกิต
- 0030101      **ฉลาดคิดทางวิทยาศาสตร์**      3(3-0-6)  
**Smart Thinking with Sciences**  
กระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์และการประยุกต์เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตให้สอดคล้องกับ ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ทักษะในการตัดสินใจเลือกแนวทางปฏิบัติได้อย่างเหมาะสมในการดำรงชีวิต  
Scientific thinking processes and applications to improve the quality of life that meet basic human needs; skills in deciding on the proper course of action to living.

	<b>1.1.4) กลุ่มวิชาสหวิทยาการ</b>	<b>2</b>	<b>หน่วยกิต</b>	
0040101	<b>การตระหนักรู้และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง</b> <b>Awareness of Change and Adaptation</b> การตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมปัจจุบันในมิติด้านเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การปรับตัวและแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตอย่างรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้อย่างเหมาะสม Awareness of current social changes in terms of economics, environment, and technology; using of information technology; adapting to changes and solving problems in one's life appropriately.			2(1-2-3)
	<b>1.1.5) กลุ่มวิชาพลานามัย</b>	<b>1</b>	<b>หน่วยกิต</b>	
0050101	<b>การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ</b> <b>Exercise for Health</b> ความหมาย ขอบข่าย วัตถุประสงค์และประโยชน์ของการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ หลักการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ การทดสอบความสมบูรณ์ของร่างกาย และกิจกรรมการออกกำลังกาย Definitions, scope, objectives and importance of exercise for health; principles of exercise; physical fitness tests and exercise activities.			1(0-2-1)
	<b>1.2) กลุ่มวิชาเลือก เลือกรเรียนไม่น้อยกว่า</b>	<b>3</b>	<b>หน่วยกิต</b>	
	<b>1.2.1)กลุ่มวิชาภาษา</b>			
0010301	<b>ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร</b> <b>Chinese for Communication</b> ทักษะการฟังและพูดภาษาจีนในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การบอกวัฒนธรรมประเพณีไทยและวัฒนธรรมจีน Chinese speaking and listening skills in everyday situations; explaining Thai and Chinese cultures.			3(3-0-6)
0010401	<b>ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร</b> <b>Japanese for Communication</b> ทักษะการฟังและพูดภาษาญี่ปุ่นในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การบอกวัฒนธรรมประเพณีไทยและวัฒนธรรมญี่ปุ่น Japanese speaking and listening skills in everyday situations; explaining Thai and Japanese cultures.			3(3-0-6)
0010501	<b>ภาษามลายูเพื่อการสื่อสาร</b> <b>Malay for Communication</b> ทักษะการฟังและพูดภาษามลายูในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การบอกวัฒนธรรมประเพณีไทยและวัฒนธรรมมลายู Malay speaking and listening skills in everyday situations; explaining Thai and Malay cultures.			3(3-0-6)

0010601      ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร      3(3-0-6)  
**Vietnamese for Communication**  
ทักษะการฟังและพูดภาษาเวียดนามในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การบอก  
วัฒนธรรมประเพณีไทยและวัฒนธรรมเวียดนาม  
Vietnamese speaking and listening skills in everyday situation; explaining Thai  
and Vietnamese cultures.

0010701      ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร      3(3-0-6)  
**Burmese for Communication**  
ทักษะการฟังและพูดภาษาพม่าในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การบอก  
วัฒนธรรมประเพณีไทยและวัฒนธรรมพม่า  
Burmese speaking and listening skills in everyday situations; explaining Thai  
and Burmese culture.

#### 1.2.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

0020105      ธรรมาภิบาลกับการป้องกันการคอร์รัปชัน      3(3-0-6)  
**Good Governance and Corruption Prevention**  
ความหมาย รูปแบบ ลักษณะ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับธรรมาภิบาลการป้องกันการคอร์รัป  
ชัน บทบาทหน่วยงานภาครัฐและเอกชน จิตสำนึกความเป็นพลเมือง การปกครองแบบประชาธิปไตย ระบบ  
อุปถัมภ์ และสิทธิมนุษยชน  
Definitions, types, characteristics, approaches, and theories of good  
governance; corruption prevention; roles of government and private sectors; awareness of  
citizenship; democratic government; patronage systems; and human rights.

0020106      โลกร่วมสมัย      3(3-0-6)  
**Contemporary World**  
พัฒนาการของอารยธรรมทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และศิลปวัฒนธรรมภูมิ  
ปัญญาของโลกตะวันตกและตะวันออก ปัญหาและความขัดแย้งในสังคมโลก แนวทางในการแสวงหา  
สันติภาพ พัฒนาการความร่วมมือระหว่างประเทศ ระเบียบปฏิบัติ กฎหมาย สถาบัน การรวมกลุ่มและ  
ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในมิติด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วิเคราะห์ปัญหาสถานการณ์โลกปัจจุบัน  
Development of civilization in terms of politics, economics, society, arts, and  
cultures; Eastern and Western wisdom; problems and conflicts of world societies, solutions  
for peace, the development of international cooperation; rules, laws, institutions;  
international integrations and relations in politics, economics and society; analysis of current  
world situations.

0020107      **สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้**      3(3-0-6)  
**Information for Learning**

ความหมาย ความสำคัญของสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ และทรัพยากรสารสนเทศระบบ การจัดเก็บและการค้นคืนสารสนเทศ การเข้าถึงข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต ทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการ นำเสนอรายงานเชิงวิชาการ และจริยธรรมทางสารสนเทศ

Definition, importance of information, information sources, and information resources; information storage and retrieval system; access to information on the internet; information literacy skills, practical skills in academic presentation; and information ethics.

0020108      **สมาธิเพื่อพัฒนาชีวิต**      3(3-0-6)  
**Meditation for Life Development**

ความหมายของการทำสมาธิ จุดประสงค์ วิธีการ ขั้นตอน และจุดเริ่มต้นของการทำสมาธิ ลักษณะของการบริหารและการทำสมาธิ ประโยชน์ของสมาธิ ลักษณะอาการต่อต้านสมาธิ และการนำสมาธิไปใช้ในชีวิตประจำวัน สมาธิกับการเรียนและการงาน ลักษณะ ขั้นตอน คุณสมบัติ ประโยชน์ของฌาน และญาณ สิ่งที่ควรรู้เรื่องวิปัสสนา ความแตกต่างระหว่างสมณะกับวิปัสสนา แผนผังสมณะกับวิปัสสนา ชาวโลกกับวิปัสสนา

Definitions, objectives, methods, and the beginning of meditation; the nature of reciting and meditation, benefits of meditation, appearance of anti-meditation; applying meditation to daily life, meditation as related to education and working purposes; the nature, process, properties, and benefits of absorption (*Jhāna*) and insight (*Nyāna*); fundamental knowledge about introspection (*Vipassanā*); differences between tranquility (*Samatha*) and introspection, layout of tranquility and introspection; world community and introspection.

0020109      **โลก สิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลง**      3(3-0-6)  
**Earth, Environment and Change**

โลก โครงสร้างและการเปลี่ยนแปลงของโลก ภัยพิบัติธรรมชาติ การอนุรักษ์และการจัดการทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและพลังงาน การประยุกต์ภูมิสารสนเทศในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

Earth, its structures and changes; natural disasters; conservation and management of natural resources; environment and energy; application of geoinformatics in management of natural resources and environment.

1.2.3) **กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**

0030102      **เกษตรเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต**      3(3-0-6)  
**Agriculture for Quality of Life Development**

ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของการเกษตร เกณฑ์มาตรฐานความปลอดภัยของสินค้าเกษตร การประยุกต์ใช้เกษตรอินทรีย์และนวัตกรรมทางการเกษตรเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต

Definitions, importance and advantages of agriculture; safety standards for agricultural products; application of organic agriculture and agricultural innovation in quality

of life improvement.

0030103 คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

**Mathematics for Everyday Life**

ความหมาย ความสำคัญ ธรรมชาติ และโครงสร้างของคณิตศาสตร์ หลักการเรียนรู้คณิตศาสตร์ การพัฒนาการคิดทางคณิตศาสตร์ การให้เหตุผลและการอ้างเหตุผลทางคณิตศาสตร์ การแก้ปัญหาและการประยุกต์ใช้กระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์เพื่อใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

Definitions, importance, nature and structures of mathematics; principles of learning mathematics; development of mathematical thinking; mathematical reasoning and argument; application of mathematical thinking to problem solving in everyday life.

0030104 เทคโนโลยีกับการสร้างสรรค์ 3(3-0-6)

**Technology and Creativity**

ความหมาย ความสำคัญของการสร้างสรรค์ การเลือกใช้เทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยีที่เหมาะสม เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม

Definitions and importance of creativity, selection of appropriate technology and technological procedure leading to innovation creation.

**1.2.4) กลุ่มวิชาวิทยาการจัดการ**

0060101 การประกอบการสมัยใหม่ 3(3-0-6)

**Modern Entrepreneurship**

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับธุรกิจ สิ่งแวดล้อมทางธุรกิจ การจัดการธุรกิจสมัยใหม่ กลยุทธ์การดำเนินธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ การจัดตั้งธุรกิจ แผนธุรกิจ กรณีศึกษาการประกอบธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ

Introduction to business, business environment, modern business management, business strategies, entrepreneurship, business establishment, business plans, and case studies of successful businesses.

0060102 องค์กรแห่งความสุข 3(3-0-6)

**Happy Workplace**

ความหมายและประเภทขององค์กร การจัดสภาพแวดล้อมองค์กร วัฒนธรรมขององค์กรบนความหลากหลาย ความหมายและความสำคัญขององค์กรแห่งความสุข การทำงานอย่างมีความสุขและมีส่วนร่วมในการสร้างองค์กรแห่งความสุข

Definitions and types of organization, organizational environment, cross cultural diversity in organization, definitions and importance of happy workplace, happy work life, and participation in creating a happy workplace.

2) หมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า 94 หน่วยกิต

2.1) กลุ่มวิชาแกน 18 หน่วยกิต

- 4091401**      **แคลคูลัสและเรขาคณิตวิเคราะห์ 1**      **3(3-0-6)**  
**Calculus and Analytic Geometry 1**  
 เรขาคณิตวิเคราะห์ว่าด้วยเส้นตรง วงกลม ภาคตัดกรวย ลิมิตและความต่อเนื่องของฟังก์ชัน  
 อนุพันธ์ของฟังก์ชันตัวแปรเดียวและการประยุกต์ อนุพันธ์อันดับสูง ปริพันธ์เบื้องต้น
- 4094424**      **วิธีการเชิงตัวเลขสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์**      **3(2-2-5)**  
**Numerical Method for Computer Science**  
 เมตริกซ์ ตัวกำหนด ตัวผกผันของเมตริกซ์ ระบบสมการเชิงเส้นและการหาผลเฉลย การ  
 ประมาณค่าในช่วงและนอกช่วง การถดถอยแบบกำลังสองน้อยที่สุด การหาค่าอนุพันธ์ และค่าปริพันธ์เชิง  
 ตัวเลข การแก้สมการเชิงอนุพันธ์สามัญ การประมาณค่าผลเฉลย ระบบสมการเชิงเส้น
- 4121003**      **ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ 1**      **3(3-0-6)**  
**English for Computer Science 1**  
 This course is designed for students to develop vocabulary and expression  
 skills needed for computer science. Root of technical terms, reading computer science  
 documents, listening to scientific and computer science technology lecture, searching,  
 analyzing, summarizing and commenting on texts related to computer science,  
 correspondence, computer science documents and academic papers, textbooks, and  
 computer science articles with critical appraisal skills.
- 4121004**      **ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ 2**      **3(3-0-6)**  
**English for Computer Science 2**  
 This course aims to develop listening, reading, speaking and writing skills in  
 computer science contexts with emphasis on listening to lectures, participation in group  
 discussions, presenting presentations, reading articles and researches, making summaries and  
 writing reports. Students will be practiced English communication in order to promote their  
 learning and working in the area of computer science.
- 4123404**      **คณิตศาสตร์ดิสครีต**      **3(2-2-5)**  
**Discrete Mathematics**  
 ตรรกศาสตร์ เซต ความสัมพันธ์และฟังก์ชัน การนับและความสัมพันธ์เวียนเกิด ทฤษฎีกราฟ  
 ต้นไม้ และการแยกพวก ข่ายงาน พีชคณิตแบบบูลีน และวงจรชีวิตจัดหมู่ ออโตเมตา และระบบเชิงพีชคณิต โฟ  
 เซตและแลตทิซ
- 4123650**      **ความน่าจะเป็นและสถิติสำหรับนักคอมพิวเตอร์**      **3(2-2-5)**  
**Probability and Statistics for Computerese**  
 ความน่าจะเป็น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงความน่าจะเป็นของตัวแปรสุ่ม ค่าคาดหวัง ของตัว  
 แปรสุ่ม การสุ่มตัวอย่างและการแจกแจงของตัวสถิติ สถิติเชิงพรรณนา การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐาน  
 สหสัมพันธ์ การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย การนำโปรแกรมสำเร็จรูปมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

	2.2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน	54	หน่วยกิต
	2.2.1) ด้านองค์การและระบบสารสนเทศ	6	หน่วยกิต
4122109	จริยธรรมและกฎหมายทางคอมพิวเตอร์ Computer Ethics and Laws		3(3-0-6)
	<p>บทบาทของสังคมสารสนเทศ แนวคิดในยุคดิจิทัล และนิยามของจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์และสาขาวิชาซีพคอมพิวเตอร์ ในสิทธิทางทรัพย์สินทางปัญญาและลิขสิทธิ์ในยุคสารสนเทศ ความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมทางสื่อคอมพิวเตอร์ ความรับผิดชอบและความเสี่ยงในการประมวลผลผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ การใช้และการล่วงละเมิดข้อมูลคอมพิวเตอร์ในหน่วยงานราชการและเอกชน เทคโนโลยีสารสนเทศและการแข่งขัน ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสังคม บทบาทของวิชาชีพที่มีต่อสังคมในเชิงจริยธรรม</p>		
4122505	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ Information System Analysis and Design		3(2-2-5)
	<p>องค์ประกอบของระบบ วัฏจักรการพัฒนาระบบ ระเบียบวิธีวิเคราะห์ระบบและเครื่องมือสนับสนุนวิศวกรรมซอฟต์แวร์ การศึกษาความเป็นไปได้ของระบบในทางเทคนิคทางปฏิบัติ และทางเศรษฐกิจ การใช้แผนภาพแสดงการไหลของข้อมูล การใช้แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูล การออกแบบการรับข้อมูล การออกแบบการแสดงผลข้อมูล การออกแบบฐานข้อมูล การติดตั้งและบำรุงรักษา</p>		
	2.2.2) ด้านเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์	6	หน่วยกิต
4122204	ระบบฐานข้อมูล Database System		3(2-2-5)
	<p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล แนวคิดระบบฐานข้อมูลและสถาปัตยกรรม แบบจำลองข้อมูล ระบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ การออกแบบฐานข้อมูลเชิงแนวคิดโดยใช้แบบจำลองอีอาร์ การออกแบบฐานข้อมูลเชิงตรรกะ การออกแบบฐานข้อมูลเชิงกายภาพ กระบวนการทำให้เป็นบรรทัดฐาน การเขียนภาษาสอบถามเชิงโครงสร้าง การประยุกต์ใช้งานฐานข้อมูลกับระบบงาน</p>		
4123103	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ Human Computer Interaction		3(2-2-5)
	<p>แนวคิดและความสำคัญเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ กระบวนการพัฒนาส่วนติดต่อผู้ใช้ การศึกษาสภาพแวดล้อมการใช้งาน ความต้องการของผู้ใช้ที่มีต่อระบบคอมพิวเตอร์ วิธีการรวบรวมข้อมูลความต้องการ การวิเคราะห์ความต้องการผู้ใช้ การ</p>		

ออกแบบและส่วนติดต่อผู้ใช้ การพัฒนาโปรแกรมตามที่ออกแบบ การทดสอบ ประเมินผลการใช้งาน และการปรับปรุงส่วนติดต่อผู้ใช้

2.2.3) ด้านเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์ 27 หน่วยกิต		
4121202	<b>การเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ 1</b> <b>Computer Language Programming 1</b> ขั้นตอนการเขียนและการพัฒนาโปรแกรม การเขียนผังงาน การวิเคราะห์และออกแบบขั้นตอนวิธี การแก้ปัญหา รูปแบบไวยากรณ์ภาษาคอมพิวเตอร์ การเขียนประโยคคำสั่ง ชนิดของข้อมูล การใช้คำสั่งเงื่อนไข คำสั่งวนรอบ เครื่องหมายดำเนินการ โปรแกรมย่อยและฟังก์ชัน การเขียนคำสั่งจัดเก็บข้อมูลลงแฟ้มข้อมูล การฝึกปฏิบัติพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
4121204	<b>การเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ 2</b> <b>Computer Language Programming 2</b> วิชาบังคับก่อน: 4121202 การเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ 1 การเขียนโปรแกรมโต้ตอบกับผู้ใช้แบบกราฟิก การใช้เครื่องมือในการออกแบบ การเขียนโปรแกรมอ้างอิงเหตุการณ์ การเขียนภาษาสอบถามเชิงโครงสร้าง การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ด้านฐานข้อมูล	3(2-2-5)
4122306	<b>การเขียนโปรแกรมบนเว็บ</b> <b>Web Programming</b> หลักการพัฒนาเว็บไซต์ การสร้างเว็บแบบพลวัต โปรแกรมประยุกต์บนเว็บ โดยใช้ภาษาสคริปต์แบบเซิร์ฟเวอร์ไซด์และแบบไคลเอนต์ไซด์ และตัวเสริมต่างๆ เรียนรู้การใช้เครื่องมือ และโปรแกรมประยุกต์ในการพัฒนาเว็บไซต์ วิธีการจัดตั้งเว็บไซต์ วิธีการบำรุงรักษาเว็บไซต์ วิธีการบริหารเว็บไซต์	3(2-2-5)
4122309	<b>การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ</b> <b>Object Oriented Programming</b> การพัฒนาระบบงานทางคอมพิวเตอร์ด้วยวิธีการของเทคโนโลยีเชิงวัตถุ การสร้างชนิดข้อมูล คลาส คุณสมบัติของวัตถุ การรับทอด การห่อหุ้ม โพลีมอร์ฟิซึม การวิเคราะห์และการออกแบบระบบงานเชิงวัตถุ เอพีไอของภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุและการพัฒนาโครงการงานเชิงวัตถุ	3(2-2-5)
4122506	<b>การวิเคราะห์และการออกแบบเชิงวัตถุ</b> <b>Object Oriented Analysis and Design</b> วัฏจักรของการพัฒนาระบบงานเชิงวัตถุ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเชิงวัตถุ การคิดและการวิเคราะห์เชิงนามธรรม หลักการใช้ยูเอ็มแอล การสร้างแบบจำลอง แนวคิดการค้นหาวัตถุ แนวทางการออกแบบเชิงวัตถุ การออกแบบคลาส การออกแบบความสัมพันธ์ระหว่างคลาสและวัตถุ การใช้เครื่องมือสนับสนุนวิศวกรรมซอฟต์แวร์ พื้นฐานซอฟต์แวร์ดีไซน์แพตเทิร์น	3(2-2-5)
4123310	<b>การเขียนโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่</b> <b>Mobile Application Programming</b>	3(2-2-5)





## 4121204 การเขียนโปรแกรม

### ภาษาคอมพิวเตอร์ 2

ความรู้เกี่ยวกับอัลกอริทึม การวิเคราะห์ความต้องการเนื้อหาและเวลาที่ต้องการของอัลกอริทึม การเวียนเกิด การวิเคราะห์ความซับซ้อนของเทคนิคการออกแบบอัลกอริทึมแบบต่าง ๆ เทคนิคการแบ่งแยกและเอาชนะ การเรียงลำดับ การค้นหาข้อมูล การโปรแกรมแบบพลวัต ขั้นตอนวิธีแบบกราฟและขั้นตอนวิธีแบบขนาน

4123708 ระบบสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

### Data Communication Systems and Computer Networking

เครือข่าย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบเครือข่าย รูปแบบการเชื่อมต่อเครือข่ายโพรโทคอลมาตรฐาน ชั้นของมาตรฐานรูปแบบต่างๆ อุปกรณ์ที่ใช้ในระบบเครือข่าย การตรวจสอบข้อผิดพลาดในการเชื่อมโยงข้อมูล การส่งสัญญาณแบบหลายทาง การสลับวงจรข้อมูล การสลับกลุ่มข้อมูล การสลับสัญญาณข้อมูล และอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูลในระบบเครือข่าย

### 2.2.5) ด้านฮาร์ดแวร์และสถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์ 3 หน่วยกิต

4122701 ระบบคอมพิวเตอร์และสถาปัตยกรรม 3(2-2-5)

### Computer Systems and Architecture

สถาปัตยกรรมและระบบงานพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ ระบบการแทนตัวเลขตัวอักษร ระบบการคำนวณในคอมพิวเตอร์หน่วยความจำ ระบบบัส รีจิสเตอร์องค์ประกอบหน่วยประมวลผลกลาง หลักการทำงานของหน่วยประมวลผลกลาง หน่วยประมวลผลทางคณิตศาสตร์และตรรกะ การทำงานของชุดคำสั่งพื้นฐานของหน่วยประมวลผลกลาง วงจรการทำงานของคำสั่งอุปกรณ์หน่วยรับเข้า/ส่งออก การทำงานของไปป์ไลน์ การทำงานของแคช สัญญาณอินเตอร์รัพท์ หน่วยควบคุม

### 2.3) กลุ่มวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า15หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาต่างๆ จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ได้จากทุกด้าน ดังต่อไปนี้

#### 2.3.1) ด้านเครือข่ายและอุปกรณ์

4123410 การออกแบบและจัดการเครือข่ายในองค์กร 3(2-2-5)

### Enterprise Network Design and Management

ระบบเครือข่ายภายในองค์กร เทคโนโลยีสวิตช์แบบหลายชั้น ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง การค้นหาเส้นทางและกระจายสัญญาณในระบบเครือข่าย การออกแบบเครือข่ายในระดับชั้นดาต้าลิงค์และเน็ตเวิร์ก สแปนนิ่งทรี การออกแบบและติดตั้งระบบเครือข่ายภายในองค์กร การใช้งานเครือข่ายเสมือนแบบส่วนตัว ความปลอดภัยของเครือข่ายในองค์กร การจัดการระบบเครือข่ายผ่านการสื่อสารระยะไกล และการจัดการกับปัญหาของเครือข่ายในองค์กร

4123411 เทคโนโลยีประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ 3(2-2-5)

### Cloud Computing Technology

หลักการ แนวคิด และองค์ประกอบของการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ การทำระบบ

เสมือน หลักการไฮเปอร์ไวเซอร์ แบบจำลองการให้บริการ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์สำหรับการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ ประเภทของการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ พื้นฐานความมั่นคงปลอดภัยในการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ การติดตั้งและจัดการระบบการประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ

4123412 อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง 3(2-2-5)

### Internet of Things

หลักการและแนวคิดของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่งของสถาปัตยกรรมอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง เครือข่ายการเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตสำหรับสิ่งของ การวิเคราะห์ความต้องการและออกแบบผลิตภัณฑ์การเชื่อมต่ออุปกรณ์อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง เครื่องมือสำหรับการพัฒนาเชื่อมต่ออุปกรณ์อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เบื้องต้นสำหรับการเชื่อมต่ออุปกรณ์อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง แนวทางการประยุกต์ใช้อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในทุกสิ่งสำหรับภาคธุรกิจ

4123414 ความปลอดภัยทางไซเบอร์ 3(2-2-5)

### CyberSecurity

องค์ประกอบความปลอดภัยของสารสนเทศ รูปแบบภัยคุกคามและการโจมตีทางไซเบอร์ การประเมินและควบคุมความเสี่ยง การควบคุมการเข้าถึงสารสนเทศ ความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายการสื่อสาร โพรโทคอลด้านความมั่นคงสำหรับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครือข่ายเสมือนแบบส่วนตัว วิทยาการเข้ารหัสลับ ลายเซ็นดิจิทัล โปรแกรมประสงค์ร้ายต่อระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายการสื่อสาร เทคนิคการป้องกันภัยคุกคามในระบบเว็บแอปพลิเคชัน ระบบเครือข่ายไร้สาย และการใช้สื่อสังคมออนไลน์

4123709 การซ่อมบำรุงคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

### Computer Maintenance

หน้าที่ของส่วนประกอบต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์ หลักการวิเคราะห์อาการชำรุดของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง อาการชำรุดของคอมพิวเตอร์ วิเคราะห์อาการชำรุดลักษณะต่างๆ วิธีการใช้เครื่องมือในการซ่อมและบำรุงรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง วิธีการลงโปรแกรมและการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ ฝึกปฏิบัติการประกอบคอมพิวเตอร์และการใช้เครื่องมือในการซ่อมบำรุงคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในสำนักงาน รวมทั้งการติดตั้งโปรแกรม

## 2.3.2) ด้านการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์

4123642 การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5)

### Design and Development of Computer Games

หลักการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ ประเภทของเกม สถาปัตยกรรมและส่วนประกอบของเกม ระบบกราฟิกส์ที่ใช้ในเกม การออกแบบและการพัฒนาเกม เครื่องมือในการพัฒนาเกม เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ใช้ในการพัฒนาเกม กรณีศึกษาเกมในปัจจุบันและแนวโน้มของเกมในอนาคต

4123649 การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 3(2-2-5)

### Electronic Commerce

ระบบธุรกิจเบื้องต้น กฎหมายที่เกี่ยวข้องสำหรับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ด้วยระบบอินเทอร์เน็ต ระบบการเงินอิเล็กทรอนิกส์ การตลาดดิจิทัล การประมูล







ปฏิบัติงานในสถานประกอบการเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานของสถานประกอบการ ในตำแหน่งตามที่ตรงกับสาขาวิชาและเหมาะสมกับความรู้ความสามารถเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ ปฏิบัติตนตามระเบียบการบริหารงานบุคคลของสถานประกอบการในระหว่างปฏิบัติงาน มีหน้าที่รับผิดชอบแน่นอนและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายจากสถานประกอบการอย่างเต็มความสามารถ มีผู้ันเทศหรือพนักงานที่ควบคุมการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบตลอดระยะเวลาปฏิบัติงานของนักศึกษา ทำให้เกิดการพัฒนาดตนเองและมีประสบการณ์จากการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ ก่อนสำเร็จการศึกษา

### 3) หมวดวิชาเลือกเสรี 6 หน่วยกิต

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร โดยไม่ซ้ำซ้อนกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว และต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้ ซึ่งนักศึกษาสามารถเลือกเรียนได้ตามความถนัดและความสนใจและต้องไม่เป็นรายวิชาในสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

---