



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564)

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยรังสิต

สารบัญ

หมวด	หน้า
หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร	7
หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร	9
หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและประเมินผล	96
หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา	122
หมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์	125
หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร	127
หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร	135
ภาคผนวก	

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยรังสิต
วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัส : 25470681101043
ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Computer Game and Esport

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ภาษาไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต)
ชื่อเต็ม (ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Science (Computer Game and Esport)
ชื่อย่อ (ภาษาไทย) : วท.บ. (คอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต)
ชื่อย่อ (ภาษาอังกฤษ) : B.Sc. (Computer Game and Esport)

3. วิชาเอก

3.1 แผนกวิชาการพัฒนาเกม
3.2 แผนกวิชาอีสปอร์ต

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตตลอดหลักสูตร 126 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของสถาบันที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

- หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 ปรับปรุงจากหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย (ฉบับปี พ.ศ. 2561)
- เปิดสอนใน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 วันที่ 23 สิงหาคม 2564
- ได้พิจารณาถ่วงดุลโดยคณะกรรมการวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 7/2563
เมื่อวันที่ 7 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2563
ได้รับอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรจากสภามหาวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ 4/2563
เมื่อวันที่ 18 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2563

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2566

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 8.1 นักวิเคราะห์และออกแบบเกม (Game Analyst and Designer)
- 8.2 นักพัฒนาเกม (Game Developer)
- 8.3 นักพัฒนาสื่อดิจิทัล (Digital Media Developer)
- 8.4 นักพัฒนากرافิกและแอนิเมชันสำหรับ (Graphics and Animation Developer for Games)
- 8.5 นักทดสอบเกม (Game Tester)
- 8.6 นักพากย์เกม (Game Caster)
- 8.7 นักกีฬาอีสปอร์ต (Esport Player)
- 8.8 นักจัดการแข่งขันกีฬา (Esport League Manager)
- 8.9 นักวิจารณ์เกม (Game Reviewer)
- 8.10 ผู้จัดการนักกีฬาอีสปอร์ต (Esport Athlete Manager)
- 8.11 ผู้ประกอบการด้านเกม (Game Entrepreneur)

9. ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์
ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

9.1 แผนกวิชาการพัฒนาเกม

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	เลขประจำตัว ประชาชน	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา มหาวิทยาลัย ปีการศึกษาที่จบ
1	นายมนตรี อินทโชติ	361XXXXXXXXXX	อาจารย์	- วท.บ. (คณิตศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหิดล 2545 - วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง 2549
2	นายเอกพงษ์ นพวงศ์	357XXXXXXXXXX	อาจารย์	- วศ.บ. (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี 2543 - M.A. (Multimedia Technology) Swinburne University of Technology Australia 2552
3	นายอนุชา อารีพรรค	310XXXXXXXXXX	อาจารย์	- ออ.บ. (การออกแบบอุตสาหกรรม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545 - M.E.T (Entertainment Technology), Carnegie Mellon University, U.S.A, 2548

9.2 แขนงวิชาอีสปอร์ต

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล	เลขประจำตัวประชาชน	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา มหาวิทยาลัย ปีการศึกษาที่จบ
1	นายเชษฐเนติ ศรีสอ้าน	310XXXXXXXXXX	รองศาสตราจารย์	- วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2533 - MS.CS. (Computer Science) Illinois Institute of Technology, U.S.A. 2535 - M.B.A. (Business Administration) Loyala University, U.S.A. 2536 - Ph.D. (Computer Science) Illinois Institute of Technology, U.S.A. 2538
2	นายสุกัญฐ์ คำทอง	330XXXXXXXXXX	อาจารย์	- บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยวงษ์เชาวลิตกุล 2543 - วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต 2553
3	นายเสกสรรค์ แสงสวัสดิ์	310XXXXXXXXXX	อาจารย์	- บธ.บ. (บริหารงานบุคคล) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ 2540 - วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยรังสิต 2546

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

วิทยาลัยนวัตกรรมการผลิตเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต เมืองเอก ถ.พหลโยธิน อ.เมือง จ.ปทุมธานี

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

จากวิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาลที่ต้องการผลักดันให้ประเทศไทยก้าวเข้าสู่ไทยแลนด์ 4.0 เพื่อให้เศรษฐกิจเติบโตแบบ มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน โดยมีภารกิจสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศโดยจะต้องมีการพัฒนาวิทยาการ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและพัฒนา แล้วต่อยอดในกลุ่มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม นอกจากนี้กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ยังได้มีแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมโดยมีวิสัยทัศน์ต้องการ

ปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) เพื่อให้ประเทศไทยสามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่นใด เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน โดยหนึ่งในเป้าหมายนั้นคือการเตรียมความพร้อมด้านบุคลากรบัณฑิตพันธุ์ใหม่ให้มีความรู้และทักษะที่สามารถประกอบอาชีพในยุคดิจิทัลได้ โดยเฉพาะบุคลากรในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ธุรกิจที่เกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต ซึ่งเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าการตลาดสูง โดยรายงานจาก Forbes ปี 2562 ตลาดเกมทั่วโลกสร้างรายได้ 152.1 พันล้านดอลลาร์ สำหรับในประเทศไทยปี 2562 อุตสาหกรรมเกมมีมูลค่า 2.2 หมื่นล้านบาท เติบโตขึ้น 13% จากปี 2561 สำหรับธุรกิจอีสปอร์ตซึ่งเป็นการนำเกมมาจัดการแข่งขันเหมือนกีฬาคอนเสิร์ตอื่น ๆ ซึ่งในปี 2562 ประเทศสหรัฐอเมริกาได้จัดการแข่งขันมากกว่า 4,000 รายการโดยมีเงินรางวัลรวมถึง 211 ล้านดอลลาร์ สำหรับประเทศไทยธุรกิจอีสปอร์ตเพิ่งเริ่มและกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วโดยมีการจัดแข่งขันเกมมากขึ้น มีสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย และมีการจัดแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตเป็นกีฬาระดับชาติ ซึ่งจะเห็นได้ว่าธุรกิจเกมและอีสปอร์ตในประเทศไทยและต่างประเทศต้องการบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านนี้อย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาหลักสูตรคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ที่ต้องการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและมีศักยภาพสามารถทำงานให้กับประเทศเพื่อป้อนสู่ตลาดแรงงาน และนำไปสู่การพัฒนาประเทศให้ทัดเทียมกับนานาชาติได้

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

ในยุคนี้สังคมได้เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว การใช้งานคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารมือถือได้มีอยู่อย่างทั่วถึงและเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตประจำวัน ประกอบกับการสื่อสารไร้พรมแดน และการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีได้พัฒนาอย่างรวดเร็ว จึงทำให้รูปแบบของสื่อดิจิทัลได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบด้วยเช่นกัน อีกทั้งจากสถานการณ์การระบาดของไวรัสโควิด 19 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคมอย่างมาก แต่ในสถานะเช่นนี้พบว่ามีการใช้สื่อเพื่อความบันเทิงโดยเฉพาะเกมมากขึ้น ทำให้ธุรกิจด้านเกมและอีสปอร์ตเติบโตมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นที่ประจักษ์ว่าสื่อทางด้านเกมอีสปอร์ตได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นเพื่อความบันเทิงหรือใช้สำหรับการสื่อสาร ดังนั้นเพื่อให้เทคโนโลยีและวิถีชีวิตได้ไปด้วยกันอย่างกลมกลืน จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการพัฒนาคุณภาพในด้านของวิชาชีพ และจะต้องมีคุณธรรม จริยธรรม และตระหนักถึงผลกระทบทางสังคมเพื่อให้สร้างสรรค์งานที่ดีและมีคุณภาพสู่สังคมอย่างมีคุณค่า

12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกซึ่งเกิดจากการที่อุตสาหกรรมทางด้านเกมและอีสปอร์ตกำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว และปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ต้องการบุคลากรด้านเกมและอีสปอร์ตเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นจึงได้พัฒนาหลักสูตรด้านการพัฒนาเกมให้ทันสมัยและเพิ่มแขนงวิชาอีสปอร์ตเพื่อผลิตบัณฑิตด้านการพัฒนาเกมและอีสปอร์ตที่มีคุณภาพ และมีความสามารถตรงตามที่ต้องการ

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

ผลกระทบจากสถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม มีต่อพันธกิจมหาวิทยาลัยที่มุ่งสู่ความเป็นเลิศในเทคโนโลยีและการวิจัย และมุ่งสร้าง ปณิธานในการสร้างบัณฑิตที่เก่งและดี เนื่องจาก การใช้อินเทอร์เน็ตที่แพร่หลาย จึงเป็นช่องทางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากต่างประเทศ ซึ่งอาจส่งผลให้พฤติกรรม และค่านิยมของนักศึกษาเปลี่ยนไป การพัฒนาหลักสูตรจึงต้องเน้นและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีที่คำนึงถึงคุณธรรม จริยธรรมทางวิชาชีพ โดยใส่ใจถึงผลกระทบต่อผู้รับข้อมูลข่าวสาร และสังคม ภายใต้วรรณมไทย โดยยังคงการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย และเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในวิทยาลัย/คณะ/ภาควิชาอื่น

13.1 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยวิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

มี 2 ส่วน

13.1.1 วิชาศึกษาทั่วไป

13.1.2 วิชาเลือกเสรี

13.2 รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้วิทยาลัย/คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน

- กลุ่มวิชาโท

13.3 การบริหารจัดการ

- อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรทำหน้าที่ประสานงานกับวิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษาดิจิทัล เทคโนโลยี อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษา รวมทั้งคณะและสาขาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้านเนื้อหาสาระ ของรายวิชาในหลักสูตร ตารางเรียน ตารางสอบ ห้องเรียน และการประเมินผลให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และข้อกำหนดตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตร

- อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรดูแลและควบคุมคุณภาพและการบริหารจัดการให้เป็นไปตามที่หลักสูตรกำหนด

หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในด้านวิชาชีพที่โดดเด่น พร้อมกับมีคุณธรรมและจริยธรรม เพื่อที่จะสามารถทำงานให้กับประเทศชาติและพัฒนางานให้ทัดเทียมนานาชาติได้

1.2 ความสำคัญ

การพัฒนาแบบทวีคูณของเทคโนโลยีด้านเกมและอีสปอร์ต ได้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมิติในการนำเสนอสารสนเทศสู่รูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อความบันเทิงได้อย่างน่าอัศจรรย์ ด้วยเทคนิคพิเศษเฉพาะที่ทำให้สารสนเทศมีการเคลื่อนไหวองค์ประกอบด้านข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว แสง สี เสียง และการประมวลผลแบบอัจฉริยะ ทำให้มูลค่าและคุณค่าของสารสนเทศนั้นเพิ่มขึ้นอย่างมีอาจประมาณได้ ทั้งในมูลค่าส่วนผู้ผลิตและผู้รับ

จึงอาจกล่าวได้ว่า อุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศในภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ได้เน้นมาเรื่อยๆ ถึงการพัฒนาแอปพลิเคชันบนฐานของอินเทอร์เน็ตในรูปแบบ Web-Based Applications ที่เน้นรูปแบบการนำเสนอในลักษณะเกมและอีสปอร์ต ด้วยนวัตกรรมฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์และการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ได้นำไปสู่การแข่งขันในรูปแบบธุรกิจซอฟต์แวร์เกมและอีสปอร์ต เพื่อให้สามารถเข้าถึงมวลชนทุกระดับได้อย่างไร้พรมแดน อาทิ ซอฟต์แวร์เกมออนไลน์ การนำเสนอและประชาสัมพันธ์องค์การผ่านระบบคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียออนไลน์ และการพัฒนาระบบเกมคอมพิวเตอร์และอีสปอร์ตอื่น ๆ ในอินเทอร์เน็ต รวมทั้งอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันเกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์หรืออีสปอร์ต ทำให้สามารถเจาะกลุ่มเป้าหมายได้ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับเด็กเล็กจนถึงระดับผู้สูงวัย

มหาวิทยาลัยรังสิตจึงเปิดดำเนินการและปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต เพื่อสร้างสรรค์บัณฑิตด้านเกมและอีสปอร์ตให้เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ มีคุณธรรม จริยธรรม และมั่นคงในอุดมการณ์ พร้อมทั้งจะจัดการและปฏิบัติงานด้านเกมคอมพิวเตอร์และอีสปอร์ตรวมทั้งงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบเกมคอมพิวเตอร์และระบบมัลติมีเดียออนไลน์ ทักษะด้านศิลปะในคอมพิวเตอร์ การโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่องานเกมคอมพิวเตอร์และอีสปอร์ต การสื่อสาร ระบบสารสนเทศ และเทคโนโลยีในงานเกมและอีสปอร์ต ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล รวมทั้งสามารถพัฒนาตนให้ทันเหตุการณ์และความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์และอีสปอร์ตซึ่งเปลี่ยนไปอยู่เป็นนิจ โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการผลิตสารสนเทศเชิงสร้างสรรค์ (Creative Information) ในบริบทที่ไม่เน้นความรุนแรง แต่มุ่งเน้นสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในการพัฒนาเกมและอีสปอร์ต ดังนี้

1. มีคุณธรรมและจริยธรรมในการเป็นผู้สร้างสื่อดิจิทัล
2. มีความรู้ ความสามารถในการใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบเกม และสามารถ
ใช้ซอฟต์แวร์หรือเกมเอนจินในการออกแบบและพัฒนาเกมรูปแบบต่าง ๆ ได้
3. มีความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิงและอีสปอร์ต
4. สามารถบริหารนักกีฬาอีสปอร์ตและจัดการแข่งขันอีสปอร์ตได้
5. สามารถบูรณาการความรู้ในศาสตร์ของตนเองกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้
6. ติดตามพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีเกม อีสปอร์ต และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องได้อย่างทัน
เหตุการณ์

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

การพัฒนา/เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
ปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัย และสอดคล้องกับความต้องการ ของภาคอุตสาหกรรมและการ เปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี	ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความ ต้องการของผู้ประกอบการและการ เปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีด้าน คอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต	- รายงานการประเมินความพึง พอใจจากผู้สำเร็จการศึกษา - รายงานการประเมินความพึง พอใจของผู้ใช้บัณฑิต - ผลงานของนักศึกษาด้านการ ผลิตเกมและอีสปอร์ต
ปรับปรุงหลักสูตรตามรายงานผล การดำเนินการของหลักสูตรตาม แบบ มคอ.7	ติดตามและประเมินผลการรายงาน ผลการดำเนินการของหลักสูตร มี รายละเอียดครอบคลุมหัวข้อตาม แบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลัง สิ้นสุดปีการศึกษา	- มคอ.7 รายงานผลการ ดำเนินการของหลักสูตร

หมวดที่ 3 ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการ และโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

ใช้ระบบการศึกษาแบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ จัดการสอนในชั้นเรียน แต่หากเกิดปัญหาโรคระบาดหรือความเสี่ยงอื่น ๆ อาจเปลี่ยนบางวิชาสอนแบบออนไลน์

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการศึกษาภาคฤดูร้อนอีก 1 ภาคการศึกษา ซึ่งมีระยะเวลาศึกษาไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์ โดยความเห็นชอบของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

เรียนวันจันทร์ ถึงวันอาทิตย์ เวลา 08.00 น. ถึง 18.00 น.

ภาคการศึกษาที่ 1 เดือน สิงหาคม ถึง ธันวาคม

ภาคการศึกษาที่ 2 เดือน มกราคม ถึง พฤษภาคม

ภาคการศึกษาฤดูร้อน เดือน มิถุนายน ถึง สิงหาคม

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

- 1) สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้งสายวิทยาศาสตร์และสายศิลป์ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการหรือเทียบเท่า และมหาวิทยาลัยพิจารณาแล้วเห็นสมควรเข้ารับศึกษา
- 2) ผ่านการคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษาตามระเบียบการคัดเลือกของมหาวิทยาลัย ไม่เป็นผู้ที่มีความประพฤติเสื่อมเสียหรือถูกไล่ออกจากสถาบันอุดมศึกษาใด ๆ เพราะความผิดทางวินัย
- 3) ไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรง หรือโรคที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา
- 4) ไม่เคยต้องโทษจำคุกเว้นแต่ความผิดอันได้กระทำโดยประมาท หรือความผิดอันเป็นลหุโทษ

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

- 1) ปัญหาด้านภาษาอังกฤษ และคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของวิชาต่าง ๆ
- 2) ปัญหาด้านการปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษา

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

- 1) จัดการอบรมด้านภาษาอังกฤษและคณิตศาสตร์พื้นฐานในช่วงก่อนเปิดภาคการศึกษา เพื่อให้ นักศึกษามีความพร้อมก่อนเข้ารับการศึกษาในภาคเรียนปกติ
- 2) จัดปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ และจัดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อแนะนำแนวทางให้ คำปรึกษาด้านการเรียนในมหาวิทยาลัย
- 3) จัดกิจกรรมให้นักศึกษารุ่นพี่พบรุ่นน้อง เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษารุ่นพี่กับ รุ่นน้องเพื่อให้คำแนะนำด้านการเรียนและการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษา	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา				
	2564	2565	2566	2567	2568
ชั้นปีที่ 1	80	80	80	80	80
ชั้นปีที่ 2	-	75	75	75	75
ชั้นปีที่ 3	-	-	70	70	70
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	65	65
รวม	80	155	225	290	290
คาดว่าจะจบการศึกษา	-	-	-	65	65

2.6 งบประมาณตามแผน

ใช้งบประมาณ ดังนี้

งบบุคลากร	2,950,000	บาท
หมวดเงินเดือน	2,950,000	บาท
หมวดค่าจ้างประจำ -		บาท
งบดำเนินการ	1,538,000	บาท
หมวดค่าตอบแทน	650,000	บาท
หมวดค่าใช้สอย	450,000	บาท
หมวดค่าวัสดุ	60,000	บาท
หมวดสาธารณูปโภค	378,000	บาท
งบลงทุน	350,000	บาท
หมวดครุภัณฑ์	350,000	บาท
รวมทั้งสิ้น	4,838,000	บาท
ค่าใช้จ่ายต่อหัวต่อปี (สูงสุด) (โครงการปกติ/รับตรง)	86,000	บาท

2.7 ระบบการศึกษา

- ☒ แบบชั้นเรียน
- ☐ แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- ☐ แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- ☐ แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (e-Learning)
- ☐ แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- ☐ อื่น ๆ

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยรังสิต เรื่องการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา พ.ศ. 2546

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 126 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

3.1.2.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต ประกอบด้วย

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปแบ่งโครงสร้างหลักสูตรออกเป็น 8 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 จำนวนหน่วยกิตรวม 15 หน่วยกิต แบ่งเป็น

กลุ่มที่ 1 อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย (RSU Identity) 3 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร 12 หน่วยกิต

(Internationalization and Communication)

โดยกลุ่มที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มวิชา ดังนี้

กลุ่ม 2.1 กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) 6 หน่วยกิต

กลุ่ม 2.2 กลุ่มวิชานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ

(International Language and International Experience) 6 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 ถึง กลุ่มที่ 8 จำนวนหน่วยกิตรวม 15 หน่วยกิต

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

กลุ่มที่ 3 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม (Leadership and Social Responsibility)

กลุ่มที่ 4 ศิลปะและวัฒนธรรม (Arts and Culture)

กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม (Innovative Entrepreneurship)

กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy)

กลุ่มที่ 7 หลักคิดวิทยาศาสตร์ (Essence of Science)

กลุ่มที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์ (RSU My-Style)

3.1.2.2 หมวดวิชาเฉพาะ	90	หน่วยกิต ประกอบด้วย
1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ	30	หน่วยกิต
2) วิชาชีพ	60	หน่วยกิต
ก. วิชาชีพ-บังคับ	45	หน่วยกิต
(1) แผนกวิชาการพัฒนาเกม	45	หน่วยกิต
(2) แผนกวิชาอีสปอร์ต	45	หน่วยกิต
ข. วิชาชีพ-เลือก	15	หน่วยกิต

3.1.2.3 หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
----------------------------------	--------------------	----------	-----------------

3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

3.1.3.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
------------------------------------	-----------	-----------------

1) กลุ่มที่ 1 อัตลักษณ์มหาวิทยาลัย (RSU Identity)

นักศึกษาจะต้องเรียนกลุ่มวิชา RSU Identity จำนวน 3 หน่วยกิต นักศึกษาจะต้องเรียนวิชาสังคมธรรมาธิปไตย 2 หน่วยกิต และเลือกเรียนรายวิชาอีก 1 หน่วยกิต ดังนี้

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

RSU 111	สังคมธรรมาธิปไตย (Social Dharmacracy)	2(2-0-4)
RSU 112	กีฬาเพื่อสุขภาพ (Sports for Health)	1(0-2-1)

2) กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร

(Internationalization and Communication)

รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานที่นักศึกษาจะต้องเรียน ดังนี้

กรณีที่ 1 นักศึกษาที่มีทักษะทางภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาต่ำกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด (ผลคะแนนสอบ O-NET ในรายวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ 0-20 คะแนน หรือ ไม่มีผล

คะแนน O-NET หรือเกรดเฉลี่ยรวมภาษาต่างประเทศ ต่ำกว่า 3.00) จะต้องเรียนวิชา ENL 124 : ปรับพื้นฐานภาษาอังกฤษ (English Bridging) และสอบผ่านได้สัญลักษณ์ S (Satisfactory) ก่อน จึงสามารถเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษอื่น ๆ ตามเกณฑ์ที่ 2 อย่างไรก็ตาม วิชานี้เทียบเท่า 3 หน่วยกิต แต่ไม่นับรวมกับจำนวนหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยกำหนด

เกณฑ์ที่ 2 นักศึกษาที่มีทักษะภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด (ผลคะแนนสอบ O-NET ในรายวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ 21 คะแนนขึ้นไป หรือเกรดเฉลี่ยรวมภาษาต่างประเทศ มากกว่า 3.00 ขึ้นไป) สามารถเริ่มเรียน ENL 125: ภาษาอังกฤษเพื่อทัศนโลก (English for Global Exploration) หลังจากนั้น จึงสามารถเรียนวิชา ENL126 :ภาษาอังกฤษในบริบทของเทคโนโลยี การบันเทิงและการออกแบบ (English in TED - Technology, Entertainment, and Design) นอกจากนี้ยังสามารถเลือกเรียนภาษาอังกฤษในระดับสูง คือ ENL 127: ภาษาอังกฤษในการทำงาน (English at Work) ENL 128: การนำเสนอผลงานเป็นภาษาอังกฤษ (Presentations in English) และ ENL 129: ภาษาอังกฤษสำหรับการประชุม (English for Meetings) ได้

2.1) กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ (English Language)

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

ENL 124	ปรับพื้นฐานภาษาอังกฤษ (English Bridging)	3(2-2-5)
ENL 125	ภาษาอังกฤษเพื่อทัศนโลก (English for Global Exploration)	3(2-2-5)
ENL 126	ภาษาอังกฤษในบริบทของเทคโนโลยี การบันเทิงและการออกแบบ (English in TED - Technology, Entertainment, and Design)	3(2-2-5)

2.2) กลุ่มวิชานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ

(International Language and International Experience)

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

ENL 127	ภาษาอังกฤษในการทำงาน (English at Work)	3(2-2-5)
ENL 128	การนำเสนอผลงานเป็นภาษาอังกฤษ (Presentations in English)	3(2-2-5)
ENL 129	ภาษาอังกฤษสำหรับการประชุม (English for Meetings)	3(2-2-5)

THA 126	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai Language for Communication)	3(2-2-5)
RSU 127	ดูยโลกอินเทอร์เน็ต (Intercultural Communication)	3(2-2-5)
RSU 128	ไทยมอเทศ เทศมอไทย (Intercultural Communication in Thai Community)	3(2-2-5)
RSU 129	สู่โลกกว้าง (Intercultural Communication in World Community)	3(0-35-18)
JPN 101	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Japanese for Everyday Communication I)	3(2-2-5)
JPN 102	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Japanese for Everyday Communication II)	3(2-2-5)
JPN 110	ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร (Japanese Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
CHN 101	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Chinese for Everyday Communication I)	3(2-2-5)
CHN 102	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Chinese for Everyday Communication II)	3(2-2-5)
CHN 110	ภาษาและวัฒนธรรมจีนเพื่อการสื่อสาร (Chinese Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
FRN 101	ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 1 (French for Beginners I)	3(2-2-5)
FRN 102	ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 2 (French for Beginners II)	3(2-2-5)
FRN 110	ภาษาและวัฒนธรรมฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร (French Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
ISL 111	ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Arabic for Everyday Communication I)	3(2-2-5)
ISL 112	ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Arabic for Everyday Communication II)	3(2-2-5)

ISL 113	ภาษาอาหรับและวัฒนธรรมของประเทศใน โลกมุสลิม (Arabic Language and Culture in Muslim Countries)	3(2-2-5)
KOR 101	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Korean for Everyday Communication I)	3(2-2-5)
KOR 102	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Korean for Everyday Communication II)	3(2-2-5)
KOR 110	ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีเพื่อการสื่อสาร (Korean Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
RUS 101	ภาษารัสเซียสำหรับผู้เริ่มเรียน (Russian for Beginners)	3(2-3-6)
RUS 102	ภาษารัสเซียในชีวิตประจำวัน (Russian for Daily Life)	3(2-2-5)
RUS 110	ภาษาและวัฒนธรรมรัสเซียเพื่อการสื่อสาร (Russian Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
SPN 101	ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Spanish for Everyday Communication I)	3(2-3-6)
SPN 102	ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Spanish for Everyday Communication II)	3(2-3-6)
SPN 110	ภาษาและวัฒนธรรมสเปนเพื่อการสื่อสาร (Spanish Language and Culture for Communication)	3(2-3-6)
GER 121	ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (German for Everyday Communication I)	3(2-3-6)
GER 122	ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (German for Everyday Communication II)	3(2-3-6)
GER 110	ภาษาและวัฒนธรรมเยอรมันเพื่อการสื่อสาร (German Language and Culture for Communication)	3(2-3-6)
SWD 121	ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Swedish for Everyday Communication I)	3(2-3-6)
SWD 122	ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Swedish for Everyday Communication II)	3(2-3-6)

SWD 110	ภาษาและวัฒนธรรมสวีเดนเพื่อการสื่อสาร (Swedish Language and Culture for Communication)	3(2-3-6)
VTN 101	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Vietnamese for Everyday Communication I)	3(2-2-5)
VTN 102	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Vietnamese for Everyday Communication II)	3(2-2-5)
VTN 110	ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนามเพื่อการสื่อสาร (Vietnamese Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
MLY 101	ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Malay for Everyday Communication I)	3(2-2-5)
MLY 102	ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Malay for Everyday Communication II)	3(2-2-5)
MLY 110	ภาษาและวัฒนธรรมมลายูเพื่อการสื่อสาร (Malay Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
BHS 101	ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Bahasa Indonesia for Everyday Communication I)	3(2-2-5)
BHS 102	ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Bahasa Indonesia for Everyday Communication II)	3(2-2-5)
BHS 110	ภาษาและวัฒนธรรมอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสาร (Indonesia Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
LAO 101	ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Lao for Everyday Communication I)	3(2-2-5)
LAO 102	ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Lao for Everyday Communication Uses II)	3(2-2-5)
LAO 110	ภาษาและวัฒนธรรมลาวเพื่อการสื่อสาร (Lao Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
BRM 121	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 (Burmese for Everyday Communication I)	3(2-2-5)
BRM 122	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 (Burmese for Everyday Communication II)	3(2-2-5)

BRM 110	ภาษาและวัฒนธรรมพม่าเพื่อการสื่อสาร (Burmese Language and Culture for Communication)	3(2-2-5)
---------	--	----------

**3) กลุ่มที่ 3 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม
(Leadership and Social Responsibility)**

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่ม
จะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

RSU 130	ศาสตร์แห่งรัก (Science of Love)	3(2-2-5)
RSU 131	ผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Leadership for Changes)	3(2-2-5)
RSU 132	การรู้เท่าทันการคอร์รัปชัน (Corruption Literacy)	3(2-2-5)
RSU 133	ศาสตร์พระราชา (King Bhumibol Adulyadej's Philosophy)	3(2-2-5)
RSU 134	กฎหมายต้องรู้ (Legal Awareness)	3(2-2-5)
RSU 135	การออกแบบชีวิตและสังคมแห่งความสุข (Happy Life and Society Design)	3(2-2-5)

**4) กลุ่มที่ 4 ศิลปะและวัฒนธรรม
(Arts and Culture)**

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่ม
จะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

RSU 140	ชีวิตในต่างแดนกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Intercultural Communication through Overseas Experiences)	3(0-35-18)
RSU 141	สัมมนาประสบการณ์ต่างแดน (Seminars in Overseas Experiences)	3(3-0-6)

RSU 142	ศาสตร์และศิลป์แห่งการดำเนินชีวิต (Sciences and Arts of Living)	3(3-0-6)
RSU 143	ปทุมธานีศึกษา (Pathum Thani Study)	3(3-0-6)
RSU 144	คนต้นแบบ (Idol Studies)	3(3-0-6)
RSU 145	สื่อสะท้อนชีวิต (Life Reflection Through Media)	3(3-0-6)
RSU 146	รู้ทันโลก (World Society Awareness)	3(3-0-6)
RSU 147	ความเป็นไทย (Thainess)	3(2-2-5)
RSU 148	ไทยในสื่อ (Thai Dimensions in Media)	3(2-2-5)
RSU 149	วัฒนธรรมวิจักษ์ (Cultural Appreciation)	3(2-2-5)
RSU 240	ศิลปะการทำงานต่างวัฒนธรรม (Arts of Working with Foreigners)	3(2-2-5)
RSU 241	วิถีอาเซียน 1 (Introduction to Passage to ASEAN: P2A1)	3(2-2-5)
RSU 242	วิถีอาเซียน 2 (Passage to ASEAN Experiences: P2A2)	3(2-2-5)
RSU 243	สร้างสรรค์ในงานศิลป์ (Creativity in the Arts)	3(2-2-5)

5) กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม

(Innovative Entrepreneurship)

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่ม
จะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
RSU 150	การจัดการเชิงสร้างสรรค์ (Creative Management)	3(2-2-5)
RSU 151	ประสบการณ์จากการสตาร์ทอัพและการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจ (Startup and Entrepreneurship Experiences)	3(1-4-4)
RSU 152	การคิดนอกกรอบ (Lateral Thinking)	3(2-2-5)
RSU 153	ผู้ประกอบการไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Entrepreneurship)	3(2-2-5)
RSU 154	แนวคิดการประกอบการในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล (Entrepreneurship Concept in Digital Economy)	3(3-0-6)

6) กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล

(Digital Media Literacy)

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่ม 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
RSU 160	รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Media Literacy)	3(2-2-5)
RSU 161	การออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัล (Design and Production of Media)	3(2-2-5)
RSU 162	รู้เท่าทันการลงทุนในยุคดิจิทัล (Investment Literacy in the Digital Age)	3(3-0-6)

7) กลุ่มที่ 7 หลักจิตวิทยาศาสตร์

(Essence of Science)

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

		จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
RSU 170	หลักจิตวิทยาศาสตร์ (Essence of Science)	3(2-2-5)

RSU 171	วิถีสุขภาพดีมีสุข (Healthy Life-Styles)	3(2-2-5)
RSU 172	ชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (Environment -friendly Life)	3(2-2-5)
RSU 173	โภชนาการสร้างเสริมสุขภาพ (Nutrition and Health Promotion)	3(2-2-5)
RSU174	การออกแบบสรีระ (Physical Body Design)	3(2-2-5)

**8) กลุ่มที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์
(RSU My-Style)**

นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่ม
จะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

RSU 180	รังสิตมาย-สไตล์ (RSU My-Style)	3(1-4-4)
RSU 181	นันทนาการ (Recreation)	3(2-2-5)
RSU 182	การพัฒนาความสามารถพิเศษ (Talents Development)	3(2-2-5)
RSU 183	การปฏิบัติงานช่างด้วยตนเอง (D.I.Y.)	3(2-2-5)
RSU 184	คนต่างรุ่นในสังคมสูงวัย (Cross Generations in Aging Society)	3(2-2-5)
RSU 185	ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมืออาชีพ (Information Technology Skills for Professionals)	3(2-2-5)

3.1.3.2 หมวดวิชาเฉพาะ

90 หน่วยกิต ประกอบด้วย

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ

30 หน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

DIT 101	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 (Programming I)	3(2-2-5)
DIT 102	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 (Programming II)	3(2-2-5)
DIT 103	ระบบสารสนเทศเบื้องต้น (Introduction to Information System)	3(3-0-6)
DIT 104	กระบวนการธุรกิจสำหรับระบบสารสนเทศ (Business Process for Information System)	3(3-0-6)
DIT 105	วิทยาศาสตร์และธุรกิจนวัตกรรมรายใหม่ (Science and Innovative Startup)	3(3-0-6)
DIT 106	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับการลงทุน (Foundation of Mathematics for Investment)	3(3-0-6)
DIT 107	การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking and Writing)	3(3-0-6)
DIT 108	การออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic Design)	3(2-2-5)
DIT 109	การออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Design and Development)	3(2-2-5)
DIT 110	พื้นฐานการออกแบบกราฟิก (Foundation of Graphic Design)	3(3-0-6)

2) วิชาชีพ

60 หน่วยกิต

ก. วิชาชีพ-บังคับ 45 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาในแขนงใดแขนงหนึ่ง

ต่อไปนี้

(1) แขนงวิชาการพัฒนาเกม ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

CGE 101	พื้นฐานการออกแบบ (Foundation of Design)	3(3-0-6)
---------	--	----------

CGE 102	การวาดเส้นเบื้องต้น (Basic Drawing)	3(3-0-6)
CGE 103	ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกม (Art History for Game Design)	3(3-0-6)
CGE 104	พื้นฐานการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ (Foundation of 3D Modeling)	3(2-2-5)
CGE 105	การออกแบบและการผลิตเกม (Game Design and Production)	3(3-0-6)
CGE 106	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ (Computer 2D Animation)	3(2-2-5)
CGE 107	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ (Computer 3D Animation)	3(2-2-5)
CGE 108	การพัฒนาเกม 2 มิติ (2-Dimensional Game Development)	3(2-2-5)
CGE 109	การพัฒนาเกม 3 มิติ (3-Dimensional Game Development)	3(2-2-5)
CGE 381	โครงการเกม 1* (Game Project I)	3(3-0-6)
CGE 382	โครงการเกม 2 (Game Project II)	3(3-0-6)
CGE 495	สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต (Seminar in Computer Game and Esport)	3(3-0-6)
CGE 496	ปริญญานิพนธ์** (Senior Project)	9(0-40-20)
DIT 498	สหกิจศึกษา** (Co-operative Education)	9(0-40-20)

(2) แผนงวิชาอีสปอร์ต ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

CGE 201	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต (Introduction to Game and Esport)	3(3-0-6)
---------	--	----------

CGE 202	กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต (Law and Ethics for Game and Esport)	3(3-0-6)
CGE 203	การวิเคราะห์และวิจารณ์เกม (Game Analysis and Review)	3(3-0-6)
CGE 204	การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม (Digital Content Creation for Game Broadcaster)	3(2-2-5)
CGE 205	การทดสอบและการประกันคุณภาพเกม (Game Testing and Quality Assurance)	3(3-0-6)
CGE 206	นักเล่นเกมมืออาชีพและนักกีฬาอีสปอร์ต (Professional Gamer and Esport Player)	3(3-0-6)
CGE 207	การออกแบบกราฟิกสำหรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต (Graphic Design for Esport Tournament)	3(2-2-5)
CGE 208	การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต (Management of Esport Players)	3(3-0-6)
CGE 209	การบริหารและจัดการงานแสดงเกม (Management and Organization for Game Event)	3(3-0-6)
CGE 391	โครงการอีสปอร์ต 1 (Esport Project I)	3(3-0-6)
CGE 392	โครงการอีสปอร์ต 2 (Esport Project II)	3(3-0-6)
CGE 495	สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต (Seminar in Computer Game and Esport)	3(3-0-6)
CGE 496	ปริญญานิพนธ์** (Senior Project)	9(0-40-20)
DIT 498	สหกิจศึกษา** (Co-operative Education)	9(0-40-20)

หมายเหตุ * รายวิชา CGE 381 โครงการเกม 1 จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ

** ให้นักศึกษาเลือกเรียนวิชา CGE 496 ปริญญานิพนธ์ หรือวิชา DIT 498 สหกิจศึกษา
วิชาใดวิชาหนึ่ง

ข. วิชาชีพ-เลือก**15 หน่วยกิต**

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียน 5 รายวิชา จากรายวิชาชีพ-บังคับที่อยู่ต่างแขนง หรือจากรายวิชาที่เปิดสอนในวิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยีโดยขึ้นกับดุลยพินิจของสาขาวิชา หรือเลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)		
CGE 301	โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธีสำหรับเกม (Data Structures and Algorithms for Game)	3(2-2-5)
CGE 302	การออกแบบตัวละคร (Character Design)	3(3-0-6)
CGE 303	การโปรแกรมสื่อด้วยภาพ (Visual Programming)	3(2-2-5)
CGE 304	การออกแบบและการผลิตสื่อประสม (Multimedia Design and Production)	3(3-0-6)
CGE 305	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา (Mobile Device Application Development)	3(2-2-5)
CGE 306	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia Design)	3(3-0-6)
CGE 307	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ (Artificial Intelligence for Computer Games)	3(3-0-6)
CGE 308	การเขียนโปรแกรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Networks Programming)	3(2-2-5)
CGE 309	การออกแบบกลไกในเกม (Game Engine Design)	3(2-2-5)
CGE 310	เทคนิคการอนิเมตเกม (Game Implementation Techniques)	3(2-2-5)
CGE 311	พื้นฐานการเขียนโปรแกรมกราฟิก 3 มิติ (Foundation of 3D Graphics Programming)	3(2-2-5)
CGE 312	การออกแบบตามประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Design)	3(3-0-6)
CGE 313	การพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS Game Development)	3(2-2-5)

CGE 314	การสร้างภาพและแสง 3 มิติ (3D Rendering and Lighting)	3(2-2-5)
CGE 315	วิชวลเอฟเฟกต์เบื้องต้น (Basic Visual Effects)	3(2-2-5)
CGE 316	กระบวนการหลังการถ่ายทำงานวีดิทัศน์ (Video Post-Production Process)	3(2-2-5)
CGE 317	ประติมากรรมดิจิทัล 3 มิติ (3D Digital Sculpting)	3(2-2-5)
CGE 318	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล (Digital Filmmaking)	3(2-2-5)
CGE 319	การออกแบบเกมเชิงปฏิบัติการ (Game Design Workshop)	3(3-0-6)
CGE 320	การตลาดของเกมและสื่อดิจิทัล (Game and Digital Media Marketing)	3(3-0-6)
CGE 321	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and Esport Business)	3(3-0-6)
CGE 322	การออกแบบและพัฒนาเว็บ 2 (Web Design and Development II)	3(2-2-5)
CGE 323	เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media Technology)	3(3-0-6)
CGE 324	การบริหารโครงการเกม (Game Project Management)	3(3-0-6)
CGE 325	การพากย์เกม (Game Casting)	3(3-0-6)
CGE 499	การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต (Special Topics in Computer Game and Esport)	3(3-0-6)

3.1.3.3 หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต
เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต

3.1.3.4 กลุ่มวิชาโท

15 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาต่างสาขาวิชา หรือต่างวิทยาลัย/คณะ/สถาบันที่ต้องการจะ
ศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต เป็นวิชาโท ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้จำนวน 15 หน่วยกิต

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

DIT 110	พื้นฐานการออกแบบกราฟิก (Foundation of Graphic Design)	3(3-0-6)
CGE 105	การออกแบบและการผลิตเกม (Game Design and Production)	3(3-0-6)
CGE 108	การพัฒนาเกม 2 มิติ (2-Dimensional Game Development)	3(2-2-5)
CGE 202	กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต (Law and Ethics for Game and Esport)	3(3-0-6)
CGE 204	การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม (Digital Content Creation for Game Broadcaster)	3(2-2-5)

3.1.4 แสดงแผนการศึกษา

3.1.4.1 แขนงวิชาการพัฒนาเกม

ชั้นปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1

DIT 101	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1	3(2-2-5)
DIT 103	ระบบสารสนเทศเบื้องต้น	3(3-0-6)
DIT 110	พื้นฐานการออกแบบกราฟิก	3(3-0-6)
CGE 101	พื้นฐานการออกแบบ	3(3-0-6)
CGE 102	การวาดเส้นเบื้องต้น	3(3-0-6)
CGE 103	ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกม	3(3-0-6)
RSU 112	กีฬาเพื่อสุขภาพ	1(0-2-1)
รวม		19 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 2

DIT 102	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2	3(2-2-5)
DIT 107	การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)
CGE 104	พื้นฐานการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ	3(2-2-5)
CGE 105	การออกแบบและการผลิตเกม	3(3-0-6)
CGE 106	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ	3(2-2-5)
ENL xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 2 (3)	3(X-X-X)
รวม		18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)

RSU 111	สังคมธรรมาธิปไตย	2(2-0-4)
THA xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 2 (1)	3(2-2-5)
ENL xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 2 (2)	3(X-X-X)
รวม		8 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 1

DIT 104	กระบวนการธุรกิจสำหรับระบบสารสนเทศ	3(3-0-6)
DIT 105	วิทยาศาสตร์และธุรกิจนวัตกรรมรายใหม่	3(3-0-6)
DIT 108	การออกแบบอินโฟกราฟิก	3(2-2-5)
CGE 107	คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ	3(2-2-5)
CGE 108	การพัฒนาเกม 2 มิติ	3(2-2-5)
ENL xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 2 (4)	3(X-X-X)
รวม		18 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 2

DIT 106	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับการลงทุน	3(3-0-6)
DIT 109	การออกแบบและพัฒนาเว็บ	3(2-2-5)
CGE 109	การพัฒนาเกม 3 มิติ	3(2-2-5)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (1)	3(X-X-X)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (2)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (1)	3(X-X-X)
รวม		18 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

CGE 381	โครงการเกม 1	3(3-0-6)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (3)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (2)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (3)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาเลือกเสรี (1)	3(X-X-X)
รวม		15 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 2

CGE 382	โครงการเกม 2	3(3-0-6)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (4)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (4)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (5)	3(X-X-X)
รวม		12 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)		
CGE 495	สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (5)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาเลือกเสรี (2)	3(X-X-X)
รวม		9 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาที่เลือกเรียนวิชาปริญญานิพนธ์

ภาคการศึกษาที่ 2

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)		
CGE 496	ปริญญานิพนธ์	9(0-40-20)
รวม		9 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาที่เลือกเรียนวิชาสหกิจศึกษา

ภาคการศึกษาที่ 2

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)		
DIT 498	สหกิจศึกษา	9(0-40-20)
รวม		9 หน่วยกิต

หมายเหตุ หากนักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาสหกิจศึกษา นักศึกษาจะต้องไปปฏิบัติสหกิจ ณ สถานประกอบการเป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา

3.1.4.2 แขนงวิชาอีสปอร์ต

ชั้นปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1

DIT 101	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1	3(2-2-5)
DIT 103	ระบบสารสนเทศเบื้องต้น	3(3-0-6)
DIT 110	พื้นฐานการออกแบบกราฟิก	3(3-0-6)
CGE 201	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
CGE 202	กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
CGE 203	การวิเคราะห์และวิจารณ์เกม	3(3-0-6)
RSU 112	กีฬาเพื่อสุขภาพ	1(0-2-1)
รวม		19 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 2

DIT 102	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2	3(2-2-5)
DIT 107	การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์	3(3-0-6)
CGE 204	การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม	3(2-2-5)
CGE 205	การทดสอบและการประกันคุณภาพเกม	3(3-0-6)
CGE 206	นักเล่นเกมมืออาชีพและนักกีฬาอีสปอร์ต	3(3-0-6)
ENL xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 2 (3)	3(X-X-X)
รวม		18 หน่วยกิต

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)

RSU 111	สังคมธรรมาธิปไตย	2(2-0-4)
THA xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 2 (1)	3(2-2-5)
ENL xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 2 (2)	3(X-X-X)
รวม		8 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 1

DIT 104	กระบวนการธุรกิจสำหรับระบบสารสนเทศ	3(3-0-6)
DIT 105	วิทยาศาสตร์และธุรกิจนวัตกรรมรายใหม่	3(3-0-6)
DIT 108	การออกแบบอินโฟกราฟิก	3(2-2-5)
CGE 207	การออกแบบกราฟิกสำหรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต	3(2-2-5)
CGE 208	การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต	3(3-0-6)
ENL xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 2 (4)	3(X-X-X)
รวม		18 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 2

DIT 106	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับการลงทุน	3(3-0-6)
DIT 109	การออกแบบและพัฒนาเว็บ	3(2-2-5)
CGE 209	การบริหารและจัดการงานแสดงเกม	3(3-0-6)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (1)	3(X-X-X)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (2)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (1)	3(X-X-X)
รวม		18 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 3

ภาคเรียนที่ 1

CGE 391	โครงการอีสปอร์ต 1	3(3-0-6)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (3)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (2)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (3)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาเลือกเสรี (1)	3(X-X-X)
รวม		15 หน่วยกิต

ภาคเรียนที่ 2

CGE 392	โครงการอีสปอร์ต 2	3(3-0-6)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (4)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (4)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มที่ 3 - 8 (5)	3(X-X-X)
รวม		12 หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)		
CGE 495	สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
CGE xxx	วิชาชีพ-เลือก (5)	3(X-X-X)
XXX xxx	รายวิชาเลือกเสรี (2)	3(X-X-X)
รวม		9 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาที่เลือกเรียนวิชาปริญญานิพนธ์

ภาคการศึกษาที่ 2

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)		
CGE 496	ปริญญานิพนธ์	9(0-40-20)
รวม		9 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาที่เลือกเรียนวิชาสหกิจศึกษา

ภาคการศึกษาที่ 2

จำนวนหน่วยกิต(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)		
DIT 498	สหกิจศึกษา	9(0-40-20)
รวม		9 หน่วยกิต

หมายเหตุ หากนักศึกษาเลือกเรียนรายวิชาสหกิจศึกษา นักศึกษาจะต้องไปปฏิบัติสหกิจ ณ สถานประกอบการเป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

3.1.5.1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1) กลุ่มที่ 1 อัครลักษณะมหาวิทยาลัย

(RSU Identity)

RSU 111	สังคมธรรมาธิปไตย	2(2-0-4)
----------------	-------------------------	-----------------

(Social Dharmacracy)

ความหมายของสังคมธรรมาธิปไตย สังคมที่เป็นธรรม ความเสมอภาค เสรีภาพ
หลักธรรมาภิบาล คุณธรรมจริยธรรม จิตสาธารณะ และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย
การตระหนักในสิทธิ หน้าที่ของพลเมือง การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น และการร่วมพัฒนาสังคม ในด้าน
เศรษฐกิจ การเมือง สังคม

Definition of Social Dharmacracy. Fair society. Equality, freedom; good governance; decency; public mind and democracy.. Awareness of rights and civic duty. Living with others. Social development in terms of economy, politics, society.

RSU 112	กีฬาเพื่อสุขภาพ	1(0-2-1)
---------	-----------------	----------

(Sports for Health)

ความสำคัญของสุขภาพและสมรรถภาพร่างกาย ศาสตร์พื้นฐานของการออกกำลังกาย การดูแลน้ำหนักตัวให้เหมาะสม มีทักษะในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา ด้วยกิจกรรมกีฬาตามความสนใจหนึ่งชนิดกีฬา จากหลากหลายชนิดกีฬาที่เปิดโอกาสให้เลือก สามารถนำไปใช้เป็นกิจกรรมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพสมรรถภาพและนันทนาการ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการมีวิถีชีวิตที่ดี เน้นการปลูกฝังทัศนคติที่ดีในการออกกำลังกาย

Importance of health and physical fitness; basic science of exercise; self control for proper weight; skills on exercising with activities. Students can choose one of several sports provided, according to their own interest. Ability of applying activities on exercising for health, physical fitness and recreation; regarded as good basic life movement; emphasized on raising good attitudes towards exercising with activities.

2) กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร

(Internationalization and Communication)

นักศึกษาจะต้องเรียนวิชาภาษาอังกฤษจาก 2.1 จำนวน 6 หน่วยกิต และให้เลือกเรียนอีก 6 หน่วยกิต จากรายวิชา 2.2

2.1) กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ

ENL 124 ปรับพื้นฐานภาษาอังกฤษ 3(2-2-5)

(English Bridging)

เงื่อนไขรายวิชา : เป็นรายวิชาเตรียมความพร้อมสำหรับนักศึกษาที่มีทักษะทางภาษาอังกฤษต่ำกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ภาษาอังกฤษเพื่อปรับพื้นฐานให้นักศึกษามีความรู้และความพร้อมตามเกณฑ์มาตรฐานที่มหาวิทยาลัยรังสิตกำหนดในการเรียนวิชานี้ ก่อนเรียนวิชาภาษาอังกฤษในกลุ่มวิชาหลัก ประกอบด้วย การฟังบทสนทนาและข้อมูลที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวัน คำศัพท์ โครงสร้างไวยากรณ์ หน้าที่ทางภาษา การอ่านข้อความขนาดสั้น และการเขียนภาษาอังกฤษระดับย่อหน้า

Rangsit University Basic English to upgrade students English to the University standard level in preparation for getting into the English core courses. Listening to short dialogs and information in daily life, vocabulary and structure in context, language functions, reading short information and writing at a paragraph level.

ENL 125 ภาษาอังกฤษเพื่อทัศนโลก 3(2-2-5)

(English for Global Exploration)

วิชาบังคับก่อน : นักศึกษาต้องสอบผ่าน ENL 124 ภาษาอังกฤษเพื่อปรับพื้นฐาน หรือมีทักษะภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้เรียน ENL 125

ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่ฝึกแบบพหุทักษะ กลยุทธ์การเรียนรู้ภาษา การฝึกฟัง พูด อ่าน และเขียนในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

Communicative English language skills with multiple literacies, language learning strategies, listening, speaking, reading and writing in multicultural communication

ENL 126 ภาษาอังกฤษในบริบทของเทคโนโลยี การบันเทิงและการออกแบบ 3(2-2-5)

(English in TED - Technology, Entertainment, and Design)

วิชาบังคับก่อน : ENL 125 ภาษาอังกฤษเพื่อทัศนโลก

การฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษจากบทความและการบรรยายเกี่ยวกับนวัตกรรมในโลกสมัยใหม่ กิจกรรมบันเทิง ละคร ดนตรีและการออกแบบอาคารสถานที่ สถาปัตยกรรม ความงาม และสุขภาพ สำนวนภาษาตามบริบทของบทความ ข้อมูล คำบรรยาย การเล่าเรื่อง โฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ และข้อมูลในอินเทอร์เน็ต การใช้ภาษาในการร่วมสนทนา อภิปรายและแสดงความคิดเห็น

Listening, speaking, reading and writing English based on articles and lectures about innovations, entertainments, plays, music, and designs of buildings, architectures as well as beauty and health. English expressions and vocabulary in context of articles, information, description, narration, adverts, mass media and information from the Internet. Converse, discuss, and give opinions in English.

2.2) กลุ่มวิชาภาษานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ

ENL 127 ภาษาอังกฤษในการทำงาน 3(2-2-5)

(English at Work)

วิชาบังคับก่อน : ENL 126 ภาษาอังกฤษสู่โลกเทคโนโลยี บันเทิง และการออกแบบ

ศัพท์ สำนวน และ การใช้ภาษาอังกฤษที่จำเป็นในการทำงานในบริบทนานาชาติการใช้ทักษะทั้งด้านการฟังพูดอ่าน และเขียนเพื่อติดต่อทั้งในและนอกหน่วยงาน ฝึกการสื่อสารในการทำงาน การติดต่อนัดหมาย การสนทนา แสดงความเห็นในเรื่องที่เกี่ยวกับงาน การอ่านการฟังการบรรยายย่อลึ้ม และนำเสนอความเห็นในที่ประชุม

Knowledge of job-related words, expressions and language needed to function in multinational workplaces. Skills in listening, speaking, reading and writing to communicate in and outside organizations. Practices in communication in diverse contexts using technology and personal contacts, Roleplaying and simulations in making arrangement, making appointments and arrangements for meetings. Discussions on issues related to their work. Listening to briefings, taking notes and report in writing and orally.

ENL 128 การนำเสนอผลงานเป็นภาษาอังกฤษ 3(2-2-5)
(Presentations in English)

วิชาบังคับก่อน : ENL 126 ภาษาอังกฤษสู่โลกเทคโนโลยี บัณฑิต และการออกแบบ

ภาษาและกลยุทธ์การนำเสนอ ลักษณะของการนำเสนอผลงานที่ดี การวางแผนและการนำเสนอผลงาน การเตรียมการโดยการหาข้อมูลเกี่ยวกับผู้ฟังและเรื่องที่จะนำเสนอ การเรียงลำดับเนื้อหาที่จะนำเสนอ กลวิธีในการนำเสนอผลงานโดยใช้ภาษาและท่าทางที่เหมาะสมกับบริบทของการนำเสนอ และใช้เทคโนโลยีช่วย การประเมินการนำเสนอผลงานของตัวเองและกลวิธีในการตรวจสอบความก้าวหน้าเพื่อพัฒนาความสามารถในการนำเสนอผลงานของตน

Language and strategies in delivering a good presentation. Features of an effective presentation. Planning and delivering presentations. Researching for information about the audience and the conference topics Organizing information and ideas. Strategies in delivering a presentation using contextually appropriate verbal and non-verbal language and technology supports. Self-assessment. Strategies for monitoring progress in delivering presentations.

ENL 129 ภาษาอังกฤษสำหรับการประชุม 3(2-2-5)
(English for Meetings)

วิชาบังคับก่อน : ENL 126 ภาษาอังกฤษสู่โลกเทคโนโลยี บัณฑิต และการออกแบบ

ภาษาและกลวิธีสำหรับการเข้าประชุม ลักษณะของผู้เข้าประชุมที่ดี ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเข้าประชุม ฟังทักษะการฟัง การอ่าน และการจดประเด็น การนำเสนอความคิดเห็นและข้อโต้แย้ง การฝึกการเข้าประชุมในสถานการณ์เสมือนจริง

Language and strategies for participating in a meeting. Characters of good participants. Essential skills for participating in a meeting: listening, reading and note taking. Presenting arguments and counter arguments. Practices in participating in simulated meeting.

THA 126 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)
(Thai Language for Communication)

การใช้ภาษาไทย และการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ เน้นทักษะการเขียนที่ถูกต้อง ตามมาตรฐานทั้งทางราชการและธุรกิจ เพื่อสนองวัตถุประสงค์ด้านอาชีพและการศึกษาในระดับสูงต่อไป

Practice of the Thai language usage and development of skills in listening, speaking, reading, and writing for effective communication; focusing on standard writing skills in official and business contexts in order to serve higher levels of professional and educational purposes.

RSU 127 ดุษฎีบัณฑิต 3(2 2-5)
(Intercultural Communication)

ความท้าทายของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม เรียนรู้ค่านิยมของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมประเภทของวัฒนธรรม ปัจจัยของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม เข้าใจปัญหาการตีความทางวัฒนธรรม มิติทางวัฒนธรรม การสื่อสารทางอวัจนภาษา ภาษาท่าทาง การสบตา การแสดงออกทางสีหน้า ระยะห่างระหว่างบุคคล การสัมผัส ภาษากาย รูปแบบการสื่อสาร บริบท ค่านิยม ตลอดจนเข้าใจภาษานานาชาติที่สะท้อนค่านิยมทางวัฒนธรรมของชนชาตินั้น ๆ

Intercultural communication; definition of intercultural communication, types of culture, factors of intercultural communication; the culture shock, cultural dimension, nonverbal communication, gestures, eye contact, facial expressions personal distance, haptics, paralanguage, types of communication, contexts, values, and understanding international languages that reflect the cultural values of each race.

RSU 128 ไทยมอญเทศ เทศมอญไทย 3(2-2-5)
(Intercultural Communication in Thai Community)

เรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมของคนไทยกับคนต่างชาติ ตระหนักถึงการจัดการกับความแตกต่างของสามัญทัศน์ อคติทางชาติพันธุ์ ทัศนคติ การรับรู้ การตีความ เข้าใจปัญหาการตีความทางวัฒนธรรมและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมเชิงธุรกิจ

Learning of living together with foreigners in Thai community; realization of management of difference in stereotype, ethnocentrism, attitude, perception, interpretation; understanding of culture shock, as well as international business communication.

RSU 129 ผู้โลกกว้าง 3(0-35-18)
(Intercultural Communication in World Community)

เรียนรู้ผ่านกิจกรรมโครงการในรูปแบบต่าง ๆ โดยอาศัยการเดินทางไปต่างประเทศ ความสัมพันธ์ภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) การฝึกงาน ณ องค์กรในต่างประเทศ

โครงการ Passage to ASEAN (P2A) หรือ การเดินทางรูปแบบอื่น ๆ ที่ได้รับความเห็นชอบจากคณะ (การฝึกประสบการณ์ต้องใช้เวลาต่อเนื่องกันอย่างน้อย 10 วัน)

Project-based activities through oversea trips/ MOU connections/ cooperative education in foreign organizations or countries/ Passage to ASEAN (P2A)/or other kinds of exchange trips under the faculty's consent (The experience should cover no less than 10 days.)

JPN 101 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5)

(Japanese for Everyday Communication I)

การออกเสียงภาษาญี่ปุ่น และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การบอกเวลา การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Japanese pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

JPN 102 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5)

(Japanese for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : JPN 101 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์และรูปประโยคพื้นฐาน ฝึกการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในระดับที่สูงขึ้น เช่น การเจรจาซื้อ และขายสินค้า การสัมภาษณ์งาน การเสนอความคิดเห็น

Further study of Japanese pronunciation vocabulary, and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: buying and selling things, job interviewing, and giving opinions.

JPN 110 ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

(Japanese Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : JPN 101 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ภาษาญี่ปุ่น ผ่านบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นในแง่มุมต่าง ๆ วัฒนธรรมขนบธรรมเนียม ประเพณีของประเทศญี่ปุ่น ศักยภาพประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ การดำเนินชีวิต โดยเน้นการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนในสถานการณ์ที่หลากหลาย

The Japanese language through various aspects of Japanese social and cultural contexts: culture and customs of Japan, history, economy, and lifestyles, with an emphasis on listening, speaking, reading and writing in different situations.

CHN 101 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5)

(Chinese for Everyday Communication I)

ภาษาจีนระดับพื้นฐาน เรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนอย่างน้อย 200 คำ ศึกษาสำนวนและรูปประโยคพื้นฐาน ฟังการออกเสียงและสนทนาหัวข้อง่ายๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย แนะนำตัว

Fundamental Chinese language, with a focus of 200 Chinese characters; basic sentence structures and expressions; pronunciation and conversations in everyday situations: greeting and introductions.

CHN 102 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5)

(Chinese for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : CHN 101 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

คำศัพท์ภาษาจีนเพิ่มเติมอย่างน้อย 250 คำ ฟังสนทนาหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การโทรศัพท์ ชื้อของ รับประทานอาหารในร้านอาหาร

A focus of additional 250 Chinese characters; basic expressions and conversations in everyday situations: telephone conversations, shopping, eating in restaurants.

CHN 110 ภาษาและวัฒนธรรมจีนเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

(Chinese Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : CHN 101 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

พัฒนาทักษะภาษาจีนผ่านบริบททางสังคมและวัฒนธรรมจีนในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในสถานการณ์ที่หลากหลาย

The Chinese language through various aspects of Chinese social and cultural contexts for effective everyday conversation; with an emphasis on listening, speaking, reading and writing in different situations.

FRN 101 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 1 3(2-2-5)

(French for Beginners I)

ระบบเสียงภาษาฝรั่งเศส ไวยากรณ์พื้นฐาน ศัพท์และสำนวนเบื้องต้น เน้นฝึกทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน การเขียนเพื่อใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ครอบครัว สถานศึกษา สิ่งแวดล้อม อาหารและเครื่องดื่ม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เวลาว่างและการพักผ่อนหย่อนใจ การศึกษาและอาชีพ การซื้อขาย สถานที่และการบอกทิศทาง

French phonology and fundamental grammar; basic vocabulary and expressions, with focus on listening, speaking, reading, and writing in various situations: speaking about oneself, family, schools, environment, food and beverage, relationships between persons, leisure and recreations, education and careers, purchase and sale, places and directions.

FRN 102 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 2 3(2-2-5)

(French for Beginners II)

วิชาบังคับก่อน : FRN 101 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 1

ไวยากรณ์ ศัพท์และสำนวนภาษาฝรั่งเศสในระดับที่สูงขึ้น ฝึกพูดภาษาฝรั่งเศสในเรื่อง ที่เกี่ยวกับลมฟ้าอากาศ การบริการ การเดินทางท่องเที่ยว การใช้ภาษาตามมารยาทสังคม สร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการ เกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต ปัจจุบันและอนาคต

Further study of French grammar, vocabulary and expressions; practice in French speaking about weather, services, travels and journeys; use of French in accordance with social etiquette, interpersonal relationship; expressing one's feeling, ideas, and needs regarding various aspects of time: past, present, and future.

FRN 110 ภาษา และวัฒนธรรมฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

(French Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : FRN 101 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 1

ศัพท์ สำนวนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของ ชาวฝรั่งเศส ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงมารยาทและวิถีชีวิตของชาวฝรั่งเศส อาทิ ศิลปะการ รับประทานอาหารแบบฝรั่งเศส วัฒนธรรมการดื่มไวน์ การศึกษาและสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศ ฝรั่งเศส โดยเน้นการฝึกทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Fundamental of French vocabulary and expressions in social and cultural contexts of communication; French customs, tradition, social manners, and ways of life in France: art of dining and the culture of wine drinking; education and tourist attractions in France, with an emphasis on listening and speaking in different situations.

ISL 111 ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5)

(Arabic for Everyday Communication I)

ภาษาอาหรับเพื่อเป็นพื้นฐานการฟัง พูด อ่านและเขียน ฟังการออกเสียงและสนทนา ห้วนๆง่ายๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การบอกกล่าว การแนะนำตัว การรับโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Basic Arabic language, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

ISL 112 ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5)

(Arabic for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : ISL 111 ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

พัฒนาทักษะและคำศัพท์ภาษาอาหรับในระดับที่สูงขึ้น ฟังสนทนาห้วนๆที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การโทรศัพท์ ชื่อของ รับประทานอาหารในร้านอาหาร

Further development of the Arabic language skills and vocabulary; basic expressions and conversations in everyday situations: telephone conversations, shopping, eating in restaurants.

ISL 113 ภาษาอาหรับและวัฒนธรรมของประเทศในโลกมุสลิม 3(2-2-5)

(Arabic Language and Culture in Muslim Countries)

วิชาบังคับก่อน : ISL 111 ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

พัฒนาทักษะภาษาอาหรับผ่านบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศในโลกมุสลิม ในแง่มุมต่างๆ เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในสถานการณ์ที่หลากหลาย

The Arabic language through various aspects of social and cultural contexts of Muslim countries for effective everyday conversation; with an emphasis on listening, speaking, reading and writing in different situations.

KOR 101 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5)

(Korean for Everyday Communication I)

การออกเสียงภาษาเกาหลี และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การบอกเวลา การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Korean pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

KOR 102 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5)

(Korean for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : KOR 101 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

การออกเสียงภาษาเกาหลี รูปประโยคพื้นฐาน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ในระดับที่สูงขึ้น ได้แก่ การเจรจาซื้อ ขายสินค้า การสัมภาษณ์งาน การเสนอความคิดเห็น

Further study of Korean pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: buying and selling things, job interviewing, and giving opinions.

KOR 110 ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

(Korean Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : KOR 101 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ภาษาเกาหลีผ่านบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเกาหลีในแง่มุมต่าง ๆ วัฒนธรรมขนบธรรมเนียม ประเพณีของประเทศเกาหลี ศักยภาพประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ การดำเนินชีวิต โดยเน้นการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนในสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่หลากหลาย

The Japanese language through various aspects of Japanese social and cultural contexts: culture and customs of Japan, history, economy, and lifestyles, with an emphasis on listening, speaking, reading and writing in different situations.

- RUS 101 ภาษารัสเซียสำหรับผู้เริ่มเรียน 3(2-3-6)**
(Russian for Beginners)
 หลักไวยากรณ์เบื้องต้น เน้นพยางค์ สระ การออกเสียง ระดับเสียง คำศัพท์ที่จำเป็นในระดับเริ่มต้น
 Introduction to the fundamentals of Russian grammar emphasizing the alphabets, pronunciation, simple intonation patterns, acquisition of basic vocabulary.
- RUS 102 ภาษารัสเซียในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)**
(Russian for Daily Life)
 วิชาบังคับก่อน RUS 101 ภาษารัสเซียสำหรับผู้เริ่มเรียน
 คำศัพท์และโครงสร้างภาษารัสเซียที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันในระดับที่สูงขึ้น เช่น การทักทาย การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การบอกเวลา การเดินทาง การซื้อของ
 Further study of Russian vocabulary and basic sentence structures in various aspects of everyday communication: greeting, introductions, telephone conversation, asking and answering about time, traveling, buying and selling things.
- RUS 110 ภาษาและวัฒนธรรมรัสเซียเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)**
(Russian Language and Culture for Communication)
 วิชาบังคับก่อน : RUS 101 ภาษารัสเซียสำหรับผู้เริ่มเรียน
 ภาษารัสเซีย ผ่านบริบททางสังคมและวัฒนธรรมรัสเซียในแง่มุมต่าง ๆ วัฒนธรรมขนบธรรมเนียม ประเพณีของประเทศที่เป็นเจ้าของภาษารัสเซีย ศึกษาประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ การดำเนินชีวิต โดยเน้นการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนในสถานการณ์ที่หลากหลาย
 The Russian language through various aspects of Russian social and cultural contexts: culture and customs of Russian native speaking countries, history, economy, and lifestyles, with an emphasis on listening, speaking, reading and writing in different situations.
- SPN 101 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-3-6)**
(Spanish for Everyday Communication I)
 การออกเสียงภาษาสเปน และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น การทักทาย การบอกเวลา การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Spanish pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

SPN 102 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-3-6)
(Spanish for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : SPN 101 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ไวยากรณ์ ศัพท์และสำนวนภาษาสเปนในระดับที่สูงขึ้น ฝึกพูดภาษาสเปนในเรื่องที่เกี่ยวกับลมฟ้าอากาศ การบริการ การเดินทางท่องเที่ยว การใช้ภาษาตามมารยาทสังคม สร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการ เกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต ปัจจุบันและอนาคต

Further study of Spanish grammar, vocabulary and expressions; practice in Spanish speaking about weather, services, travels and journeys; use of Spanish in accordance with social etiquette, interpersonal relationship; expressing one's feeling, ideas, and needs regarding various aspects of time: past, present, and future.

SPN 110 ภาษาและวัฒนธรรมสเปนเพื่อการสื่อสาร 3(2-3-6)
(Spanish Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : SPN 101 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์ สำนวนภาษาสเปนเบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวสเปน ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงมารยาทและวิถีชีวิตของชาวสเปน อาทิ ศิลปะการรับประทานอาหารแบบสเปน วัฒนธรรมการดื่มไวน์ การศึกษาและสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศสเปน โดยเน้นการฝึกทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Fundamental of Spanish vocabulary and expressions in social and cultural contexts of communication; Spanish customs, tradition, social manners, and ways of life in Spain: art of dining and the culture of wine drinking; education and tourist attractions in Spain, with an emphasis on listening and speaking in different situations.

GER 121 ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-3-6)

(German for Everyday Communication I)

การออกเสียงภาษาเยอรมัน และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การทักทาย การบอกเวลา การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

German pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

GER 122 ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-3-6)

(German for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : GER 121 ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ไวยากรณ์ ศัพท์และสำนวนภาษาเยอรมันในระดับที่สูงขึ้น ฝึกพูดภาษาเยอรมันในเรื่องที่เกี่ยวกับลมฟ้าอากาศ การบริการ การเดินทางท่องเที่ยว การใช้ภาษาตามมารยาทสังคม สร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการ เกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต ปัจจุบันและอนาคต

Further study of German grammar, vocabulary and expressions; practice in German speaking about weather, services, travels and journeys; use of German in accordance with social etiquette, interpersonal relationship; expressing one's feeling, ideas, and needs regarding various aspects of time: past, present, and future.

GER 110 ภาษาและวัฒนธรรมเยอรมันเพื่อการสื่อสาร 3(2-3-6)

(German Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : GER 121 ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์สำนวนภาษาเยอรมันเบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวเยอรมัน ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงมารยาทและวิถีชีวิตของชาวเยอรมัน อาทิ ศิลปะ การรับประทานอาหารแบบเยอรมัน วัฒนธรรมการดื่มเบียร์ การศึกษาและสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศเยอรมนี โดยเน้นการฝึกทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Fundamental of German vocabulary and expressions in social and cultural contexts of communication; German customs, tradition, social manners, and ways of life in Germany: art of

dining and the culture of beer drinking; education and tourist attractions in Germany, with an emphasis on listening and speaking in different situations.

SWD 121 ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-3-6)

(Swedish for Everyday Communication I)

การออกเสียงภาษาสวีดิช และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การทักทาย การบอกเวลา การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Swedish pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

SWD 122 ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-3-6)

(Swedish for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : SWD 121 ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ไวยากรณ์ ศัพท์และสำนวนภาษาสวีดิชในระดับที่สูงขึ้น ฝึกพูดภาษาสวีดิชในเรื่องที่เกี่ยวกับลมฟ้าอากาศ การบริการ การเดินทางท่องเที่ยว การใช้ภาษาตามมารยาทสังคม สร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการ เกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ในอดีต ปัจจุบันและอนาคต

Further study of Swedish grammar, vocabulary and expressions; practice in Swedish speaking about weather, services, travels and journeys; use of Swedish in accordance with social etiquette, interpersonal relationship; expressing one's feeling, ideas, and needs regarding various aspects of time: past, present, and future.

SWD 110 ภาษาและวัฒนธรรมสวีเดนเพื่อการสื่อสาร 3(2-3-6)

(Swedish Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : SWD 121 ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์ สำนวนภาษาสวีดิชเบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวสวีเดน ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงมารยาทและวิถีชีวิตของชาวสวีเดน อาทิ ศิลปะการรับประทานอาหารแบบสวีเดน การศึกษาและสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศสวีเดน โดยเน้นการฝึกทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Fundamental of Swedish vocabulary and expressions in social and cultural contexts of communication; Swedish customs, tradition, social manners, and ways of life in Sweden: art of dining; education and tourist attractions in Sweden, with an emphasis on listening and speaking in different situations.

VTN 101 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5)

(Vietnamese for Everyday Communication I)

การออกเสียงภาษาเวียดนาม และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทาย การบอกเวลา การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Vietnamese pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

VTN 102 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5)

(Vietnamese for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : VTN 101 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์และรูปประโยคพื้นฐาน ฝึกการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในระดับที่สูงขึ้น การเจรจาซื้อขายสินค้า การสัมภาษณ์งาน การเสนอความคิดเห็น

Further study of Vietnamese vocabulary, pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: buying and selling things, job interviewing, and giving opinions.

VTN 110 ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

(Vietnamese Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : VTN 101 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์สำนวนภาษาเวียดนามเบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวเวียดนาม ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงมารยาทและวิถีชีวิตของชาวเวียดนาม ได้แก่ ศิลปะการรับประทานอาหารแบบเวียดนาม การศึกษาและสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศเวียดนาม โดยเน้นการฝึกทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Fundamental of Vietnamese vocabulary and expressions in social and cultural contexts of communication; Vietnamese customs, tradition, social manners, and ways of life in Vietnam: art of dining; education and tourist attractions in Vietnam, with an emphasis on listening and speaking in different situations.

MLY 101 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5)

(Malay for Everyday Communication I)

การออกเสียงภาษามลายู และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทาย การบอกเวลา การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Malay pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

MLY 102 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5)

(Malay for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : MLY 101 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์และรูปประโยคพื้นฐาน ฝึกการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในระดับที่สูงขึ้น การเจรจาซื้อขายสินค้า การสัมภาษณ์งาน การเสนอความคิดเห็น

Further study of Malay vocabulary, pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: buying and selling things, job interviewing, and giving opinions.

MLY 110 ภาษาและวัฒนธรรมมลายูเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

(Malay Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : MLY 101 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์ คำำนวนภาษามลายูเบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวมลายูขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงมารยาทและวิถีชีวิตของชาวมลายู ได้แก่ ศิลปะการรับประทานอาหารแบบมลายู การศึกษาและสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศมาเลเซีย โดยเน้นการฝึกทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Fundamental of Malay vocabulary and expressions in social and cultural contexts of communication; Malay customs, tradition, social manners, and ways of life in Malaysia: art of dining; education and tourist attractions in Malaysia, with an emphasis on listening and speaking in different situations.

BHS 101 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5)

(Bahasa Indonesia for Everyday Communication I)

การออกเสียงภาษาบาฮาซา และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทาย การบอกเวลา การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Bahasa pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

BHS 102 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5)

(Bahasa Indonesia for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : BHS 101 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์และรูปประโยคพื้นฐาน ฝึกการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสาร ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในระดับที่สูงขึ้น การเจรจาซื้อขายสินค้า การสัมภาษณ์งาน การเสนอความคิดเห็น

Further study of Bahasa vocabulary, pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: buying and selling things, job interviewing, and giving opinions.

BHS 110 ภาษาและวัฒนธรรมอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

(Indonesia Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : BHS 101 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์ สำนวนภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย เบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวอินโดนีเซียขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงมารยาทและวิถีชีวิตของชาวอินโดนีเซีย อาทิ ศิลปะการรับประทานอาหารแบบอินโดนีเซีย การศึกษาและสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศอินโดนีเซีย โดยเน้นการฝึกทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Fundamental of Bahasa Indonesia vocabulary and expressions in social and cultural contexts of communication; Indonesian customs, tradition, social manners, and ways of life in Indonesia: art of dining; education and tourist attractions in Indonesia, with an emphasis on listening and speaking in different situations.

LAO 101 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5)

(Lao for Everyday Communication I)

การออกเสียงภาษาลาว และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทาย การบอกกล่าว การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Lao pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

LAO 102 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5)

(Lao for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : LAO 101 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์และรูปประโยคพื้นฐาน ฝึกการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในระดับที่สูงขึ้น การเจรจาซื้อขายสินค้า การสัมภาษณ์งาน การเสนอความคิดเห็น

Further study of Lao vocabulary, pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: buying and selling things, job interviewing, and giving opinions.

LAO 110 ภาษาและวัฒนธรรมลาวเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

(Lao Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : LAO 101 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์ สำนวนภาษาลาวเบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวลาว ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงมารยาทและวิถีชีวิตของชาวลาว ได้แก่ ศิลปะการรับประทานอาหารแบบลาว การศึกษาและสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศลาว โดยเน้นการฝึกทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Fundamental of Lao vocabulary and expressions in social and cultural contexts of communication; Lao customs, tradition, social manners, and ways of life in Lao: art of dining; education and tourist attractions in Lao, with an emphasis on listening and speaking in different situations.

BRM 121 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5)

(Burmese for Everyday Communication I)

การออกเสียงภาษาพม่า และรูปประโยคพื้นฐาน เน้นฝึกทักษะทั้ง 4 ด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การทักทาย การบอกเวลา การแนะนำตัว การสนทนาทางโทรศัพท์ การถามและบอกทิศทาง

Burmese pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: greeting, leave taking, introductions, telephone conversation, asking and answering about directions.

BRM 122 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5)

(Burmese for Everyday Communication II)

วิชาบังคับก่อน : BRM 121 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์และรูปประโยคพื้นฐาน ฝึกการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อใช้สำหรับการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในระดับที่สูงขึ้น การเจรจาซื้อขายสินค้า การสัมภาษณ์งาน การเสนอความคิดเห็น

Further study of Lao vocabulary, pronunciation and basic sentence structures, emphasizing on communicative listening, speaking, reading, and writing in everyday situations: buying and selling things, job interviewing, and giving opinions.

BRM 110 ภาษาและวัฒนธรรมพม่าเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5)

(Burmese Language and Culture for Communication)

วิชาบังคับก่อน : BRM 121 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1

ศัพท์ คำำนวนภาษาลาวเบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวพม่า ขนบธรรมเนียมประเพณี รวมถึงมารยาทและวิถีชีวิตของชาวพม่า อาทิ ศิลปะการรับประทานอาหารแบบพม่า การศึกษาและสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศพม่า โดยเน้นการฝึกทักษะการฟังและการพูดในสถานการณ์ที่หลากหลาย

Fundamental of Burmese vocabulary and expressions in social and cultural contexts of communication; Burmese customs, tradition, social manners, and ways of life in Myanmar: art of dining; education and tourist attractions in Myanmar, with an emphasis on listening and speaking in different situations.

3) กลุ่มที่ 3 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม (Leadership and Social Responsibility)

RSU 130 ศาสตร์แห่งรัก 3(2-2-5) (Science of Love)

ความหมาย ความสำคัญ รูปแบบของความรัก ทั้งความรักในตนเอง ผู้อื่น ครอบครัว สังคม สิ่งแวดล้อม ตระหนักในการรู้คุณค่าตนเอง และการเคารพผู้อื่น มีความรู้สึกรับผิดชอบ ใช้พลังแห่งรักสร้างสรรค์ชีวิตและสังคมที่มีความสุข

Definition, importance and ways of Love. Love one-self, others, family, society and environment. Be aware of self-esteem, respect others and sense of responsibility. Using the power of love to create a happy life and society.

RSU 131 ผู้นำการเปลี่ยนแปลง 3(2-2-5) (Leadership for Changes)

การเสริมสร้างแรงบันดาลใจจากแนวคิดและการปฏิบัติของผู้นำทางสังคม ธุรกิจ และการเมือง ด้วยแนวคิด ที่ทุกคนสามารถเป็นผู้นำเพื่อการเปลี่ยนแปลงได้ เพื่อหาแนวทางการพัฒนาตนเอง แนวทางการพัฒนาชุมชน และสังคมสู่ความยั่งยืน

Inspiration by the ideas and practices of social, business and political leaders, with the concept that everyone can lead change. To find guidelines of self-development Community Development And the development for sustainable society.

RSU 132 การรู้เท่าทันการคอร์รัปชัน 3(2-2-5) (Corruption Literacy)

ความหมาย รูปแบบ วิธีการ ของการคอร์รัปชัน การทุจริตเชิงนโยบาย ผลประโยชน์ทับซ้อน การใช้อำนาจในทางไม่เหมาะสม ศึกษาความสลับซับซ้อนและเชื่อมโยงของการคอร์รัปชัน

Definition, pattern, method of corruption. Policy fraud, Conflict of interest, Use of power inappropriately. Study the complexity and linkage between political and social dimension through cases study of corruption in Thai Society And abroad. Imbed sense of not being silent about corruption.

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 การรู้จักพึ่งตนเอง การเข้าใจชีวิตและสังคม การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในครอบครัว ชุมชน สังคม และโลก ในมิติ สังคม เศรษฐกิจ และการเมือง โดยประสานการเรียนรู้จากชีวิตจริงนอกห้องเรียน เพื่อการประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตที่มีความสุขและยั่งยืน

RSU 134	กฎหมายต้องรู้ (Legal Awareness)	3(2-2-5)
---------	------------------------------------	----------

Definition and value of the Constitution, mechanisms and enforcement of the law.

Civil law on the person, property, contract law, family and inheritance that are important to life from birth to death. Criminal law It is a law that deals with offenses and punishments. The offender will be punished according to the law. Criticize, and apply laws for daily life by studying case studies such as family and social issues.

RSU 135 การออกแบบชีวิตและสังคมแห่งความสุข 3(2-2-5)
(Happy Life and Society Design)

นิยามความสุข ประเภทของความสุข กระบวนการคิดเชิงออกแบบ กระบวนการคิดเชิงอนาคต การออกแบบชีวิตที่มีความสุข การออกแบบสังคมแห่งความสุข การออกแบบนโยบายความสุข

Happiness definition Types of happiness Design thinking Future thinking Happy life design Happy society design Happy policy design

4) กลุ่มที่ 4 ศิลปะและวัฒนธรรม
(Arts and Culture)

RSU 140 ชีวิตในต่างแดนกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม 3(0-35-18)
(Intercultural Communication through Overseas Experiences)

การเรียนรู้อาชีพ ภาษา วัฒนธรรม การใช้ชีวิต ผ่านกิจกรรมโครงการในรูปแบบต่าง ๆ โดยอาศัยการเดินทางไปต่างประเทศ การแลกเปลี่ยนและสร้างความสัมพันธ์ภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ณ องค์กรในต่างประเทศหรือการเดินทางรูปแบบอื่น ๆ ที่ได้รับความเห็นชอบจากคณะ (การฝึกประสบการณ์ต้องใช้เวลาต่อเนื่องกันไม่น้อยกว่า 6 สัปดาห์)

Project-based activities to gain language communication experience, intercultural cultural experience, life-style and occupational experiences through overseas trips according to the agreements written in the MOU; connections in organizations in foreign countries or other kinds of long trips under the faculty's consent (The experience should cover no less than 6 weeks.)

RSU 141 สัมมนาประสบการณ์ต่างแดน 3(3-0-6)
(Seminars in Overseas Experiences)

การวิเคราะห์และการตรวจสอบหาความจริงในหัวข้อที่น่าสนใจเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมในแง่มุมต่าง ๆ โดยการนำประเด็นที่พบจากการเรียนหรือฝึกปฏิบัติงานในต่างประเทศหรือหน่วยงานต่างชาติในประเทศไทยมาอภิปราย และเลือกประเด็นที่น่าสนใจที่ได้รับมาจากการเดินทางไปต่างประเทศ หรือจากการฝึกงานในบริษัทข้ามชาติที่เปิดดำเนินการในประเทศไทยมาศึกษา และเรียนรู้ร่วมกันผ่านทางการนำเสนอ อภิปราย ในรูปของการสัมมนา

Analysis and investigation of interesting issues of languages and cultures in various aspects: presenting and discussion on topics encountered from overseas experiences or from working in Thailand-based foreign organizations through seminars.

RSU 142 ศาสตร์และศิลป์แห่งการดำเนินชีวิต 3(3-0-6)
(Sciences and Arts of Living)

การใช้ชีวิตอย่างสร้างสรรค์เพื่อเข้าใจความหมายและคุณค่าของชีวิต ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการ
การใช้ชีวิตอย่างสร้างสรรค์ เรียนรู้การใช้เหตุผลที่สร้างสรรค์และการคิดเชิงบวก รูปแบบการดำเนิน
ชีวิตอย่างมีความสุขและการสร้างจิตสำนึกต่อการพัฒนาสังคม

Creative living for true meaning and value of life, skills and factors affecting creative lifestyles, creative reasoning, positive thinking, forming a happy life and awareness toward social development.

RSU 143 ปทุมธานีศึกษา 3(3-0-6)
(Pathum Thani Study)

ประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับจังหวัดปทุมธานีแบบสหวิทยาการ ในมิติประวัติศาสตร์
ภูมิศาสตร์ ระบบนิเวศ อัตลักษณ์ เศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น

Interdisciplinary study of Pathumthani Province in various topics of interest: history, geography, ecology, identities, economy, politic, society, culture, and local wisdom.

RSU 144 คนต้นแบบ 3(3-0-6)
(Idol Studies)

ประเด็นด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ปรัชญา ศาสนา วิถีชีวิต ความคิดความเชื่อ
ผ่านบุคคลที่น่าสนใจ เพื่อวิเคราะห์หลักการ แนวคิด วิธีการดำเนินชีวิต ความสัมพันธ์กับบริบทสังคม
การนำมาปรับใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนและสังคม

History, culture, philosophy, religion, lifestyles, and beliefs through the selected role models of interest; analysis of personal principles, propositions, and relationship with social contexts: application to quality life development for the benefit of an individual person and society.

- RSU 145 สื่อสะท้อนชีวิต** **3(3-0-6)**
(Life Reflection Through Media)
 ประเด็นด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ปรัชญา ศาสนา วิถีชีวิต ความคิดความเชื่อผ่านสื่อที่นักศึกษาสนใจ อาทิ เพลง ภาพยนตร์ ละคร สารคดี วรรณกรรม งานศิลปะแขนงต่าง ๆ
 Topics in history, culture, philosophy, religion, lifestyle, wisdom and beliefs through media forms of interest: songs, movies, documentary films, literature, and various fields of art.
- RSU 146 รู้ทันโลก** **3(3-0-6)**
(World Society Awareness)
 สถานะและบทบาทของประเทศไทยทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรมในบริบทโลก สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 21 ยุทธศาสตร์ประเทศไทย ณ ปัจจุบัน และแนวโน้มในอนาคต
 Status and roles of Thailand in terms of economy, politics, society, and culture in global context of 21st century; Thailand's current strategies and their future trends.
- RSU 147 ความเป็นไทย** **3(2-2-5)**
(Thainess)
 เรียนรู้ความหมายของคำว่า “ไทย” เอกลักษณ์และความเป็นไทย ค่านิยมแบบไทย ความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรม วรรณกรรม/วรรณคดีไทยที่สะท้อนความเป็นไทยได้ชัดเจน รวมถึงเข้าใจวัฒนธรรมไทยด้านต่าง ๆ อาทิ มารยาท การแต่งกาย อาหาร การละเล่น ความเป็นไทยในสายตาชาวโลก
 Definition of “Thai”; Thai national identity and its unique characteristics; Thai conventional wisdom, beliefs, traditions, ritual practices, literature/literary works clearly reflecting Thai uniqueness; understanding of Thai culture in various aspects: social manners, dress code, foods, Thai children's games; Thai unique characteristics as perceived by the world outside.
- RSU 148 ไทยในสื่อ** **3(2-2-5)**
(Thai Dimensions in Media)
 ภาษากับความคิด รูปแบบการใช้ภาษาในสื่อ การสะท้อนภาพความคิดผ่านภาษา ความหมายและ ประเภทของสื่อ ลักษณะของสื่อประเภทต่าง ๆ เรียนรู้องค์ประกอบของสื่อ หน้าที่ของสื่อต่อสังคม ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับความคิด ศึกษาการใช้ภาษา ค่านิยม และภาพสะท้อนผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ฝึกวิเคราะห์กรณีศึกษา การสื่อความคิดผ่านภาษาจากสื่อที่นักศึกษาศึกษาสนใจ

Language and thoughts, various forms of language in media, reflection of thoughts through the language; meaning and types of media, characteristics of media forms, components of media, media rights and responsibilities towards society; relationship between media and thoughts, language usage, values as reflected through media forms; analysis of idea expression through media as case studies.

RSU 149 วัฒนธรรมวิจักษ์

3(2-2-5)

(Cultural Appreciation)

วิเคราะห์องค์ประกอบทางวัฒนธรรมศิลปะ การแสดง ความเชื่อความศรัทธา ศึกษาปรากฏการณ์ร่วมสมัย โครงสร้างและพลังอำนาจของวัฒนธรรม ทั้งระดับสังคม ระดับภูมิภาคและระดับสากล เพื่อหาแนวทางคงอยู่การสืบสานต่อยอดวัฒนธรรมแบบน้อมสมัย สร้างจิตสำนึก ตระหนักถึงความสำคัญและเคารพการอยู่ร่วมกันบนความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคม

Factor analysis of the culture, arts, performance art, and faith. Study of contemporary phenomenon, structure and powers of culture in community, regional, and international level to find ways to keep cultural heritage, and further develop it into a modern culture. Raise awareness of the importance and respect of coexistence in our society based on cultural diversity.

RSU 240 ศิลปะการทำงานต่างวัฒนธรรม

3(2-2-5)

(Arts of Working with Foreigners)

ข้อมูลสำคัญในการทำงาน ทั้งในด้านของคนไทยที่ทำงานในต่างแดน หรือคนไทยที่ทำงานกับหน่วยงานต่างชาติในประเทศไทย เข้าใจกฎระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เรียนรู้แนวโน้มอุปสงค์ของตลาดแรงงาน ประเภทของหน่วยงาน บริษัทที่ต้องการพนักงานต่างชาติ จนเข้าใจเทคนิคที่จำเป็นในการทำงานกับชาวต่างชาติ ตลอดจนเข้าใจวัฒนธรรมที่หลากหลาย วิถีชีวิตของชาวต่างชาติ มารยาทสังคม ข้อห้ามและข้อควรปฏิบัติ

Essential information in the workplace from both Thai people working abroad and those working with foreign agencies in Thailand; understanding rules and related requirements; learning the demand trends of the labor market, types of agencies, companies hiring foreign employees; techniques needed in working with foreigners; understanding diverse cultures, lifestyle of foreigners, social etiquette, taboos, and obligations.

(Introduction to Passage to ASEAN: P2A1)

ความเป็นมาและการก่อตั้งของเครือข่ายหรือสมาคมP2A ความรู้เบื้องต้นเพื่อการเตรียมตัวก่อนการเดินทางในกลุ่มประเทศอาเซียน (พีทูเอ) ในเรื่องของวัฒนธรรม สภาพสังคม ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละประเทศของเครือข่ายพีทูเอ สิ่งที่คุณเรียนคาดหวังจากการเดินทางไม่ว่าจะเป็นในส่วนของการใช้จ่าย เส้นทางและพาหนะ ระยะเวลาในการเดินทาง ที่พัก อาหารและมื้ออาหาร กิจกรรม บริการและการดูแลที่พึงได้รับระหว่างการเดินทาง ประโยชน์ที่จะได้รับ เว็บไซต์พีทูเอสำหรับศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม แนวทางการเตรียมตัวก่อนการเดินทางอย่างถูกวิธี

Foundation and establishment of the Passage to ASEAN (P2A) Association or Network; introduction to the primary information before taking trip to Passage to ASEAN (P2A): culture, society, ways of life of people in each Member country; students' expectations: expenses, route and transportation, duration of the journey, accommodation, food and meals, activities, service and care received during the journey, benefits of taking the trip; P2A Website for more information and self-preparation before traveling in the journey with P2A network; guidelines for proper preparation before taking the journey.

(Passage to ASEAN Experiences: P2A2)

เป็นรูปแบบหนึ่งของโปรแกรมและกิจกรรมที่จัดไว้เพื่อให้บริการผ่านทางสมาคมP2A ผู้เรียนต้องลงทะเบียนและเข้ามีส่วนร่วมในการเดินทางขั้นต่ำอย่างน้อย 10 วันเพื่อเดินทางไปยัง 3 ประเทศเพื่อนบ้านในกลุ่มอาเซียน โดยการรับรองของมหาวิทยาลัยสมาชิกในเครือข่ายกลุ่มประเทศอาเซียน ผู้เรียนจะได้ร่วมกิจกรรมและเรียนรู้เกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อภาษา วัฒนธรรม ค่านิยม ชีวิตความเป็นอยู่ พฤติกรรม และความเชื่อของผู้คนในแต่ละประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อการสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีระหว่างสังคมอาเซียน เมื่อกลับจากการเดินทางผู้เรียนต้องทำการนำเสนอประสบการณ์ผ่านการนำเสนอและอภิปรายหน้าชั้นเรียนเป็นการประเมินความรู้ ประสบการณ์ และผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการเดินทาง

A special Program or Activity provided to students and Faculty of the P2A Member University; students have to enroll and participate in minimum 10-day journey through three ASEAN member states which are sponsored and accommodated by P2A member universities; students also participate in activities and learn about factors influencing on language, culture, value, life-style, behavior and people's belief in order to make good perception among ASEAN community; after

the journey, each individual student is requested to present and share his/her experience in order to have his/her knowledge, experience, and achievement evaluated.

RSU 243 ความสร้างสรรค์ในงานศิลป์ 3(2-2-5)
(Creativity in the Arts)

พื้นฐานงานศิลปะที่สำคัญในด้านมนุษยศาสตร์ ทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม เพลง และศิลปะการแสดง สำรวจค่านิยมและความสนใจในการพัฒนางานศิลป์ และวัฒนธรรมจากทั่วโลก ศึกษาฐานศิลปะและสื่อที่หลากหลายรูปแบบผ่านกระบวนการอ่าน การเข้าร่วมงานแสดงผลงานศิลป์ การเขียนบทวิจารณ์ และการจัดโครงการที่สร้างสรรค์

An introduction to the major artistic discipline in the humanities: visual arts, architecture, music, and performing arts. Examination of humanistic values and how they are reflected in the development of arts and cultures from around the world. Varied art forms and media explored as integral parts of the processes of reading, attending arts events, critical writing, and creative projects.

5) กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม
(Innovative Entrepreneurship)

RSU 150 การจัดการเชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5)
(Creative Management)

แนวคิดและทฤษฎีการจัดการ การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงวิเคราะห์ เชิงวิพากษ์ เชิงสังเคราะห์และการคิดเชิงสร้างสรรค์ ความหมายของการจัดการเชิงสร้างสรรค์ การจัดการรูปแบบต่างๆ ผ่านกรณีศึกษา การวางแผนการจัดการเชิงสร้างสรรค์และการฝึกปฏิบัติงานให้เป็นไปตามเป้าหมายการเรียนรู้

Approach and Theory of Creative management. Systematic, Critical, Synthesis, and Creative Thinking. Definition of Creative Management. Differentiation of Management Style. Study through case studies and practice to achieve the learning target.

RSU 151 ประสบการณ์จากการสตาร์ทอัพและการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจ 3(1-4-4)

(Startup and Entrepreneurship Experiences)

ความหมายของธุรกิจสตาร์ทอัพ สตาร์ทอัพแบบดั้งเดิมและสตาร์ทอัพในยุคปัจจุบัน การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ การเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม การออกแบบสตาร์ทอัพหรือธุรกิจที่ตนเองสนใจและทำได้จริง กิจกรรมที่จำเป็นสำหรับธุรกิจสตาร์ทอัพ กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้อง การจัดหาทุนหรือผู้สนับสนุน

Definition of startup business. Both in Traditional startup and startup in modern times. Analysis of business opportunities. Choosing the right technology Startup, business design and self interest. Activities needed for startup business. Laws and related regulations. Seeking for Financing or Sponsorship.

RSU 152 การคิดนอกกรอบ 3(2-2-5)

(Lateral Thinking)

ถอดรหัสคิด หลักการใหม่ แนวคิดใหม่ มิติทางจริยธรรมแนวใหม่ทางสังคม การให้ความรู้และการนำเสนอความจริงในแนวใหม่ การสร้างทีมนักนวัตกรรมทางสังคมยุคใหม่ สร้างความกล้าหาญในการตอบโต้ทางสังคมอย่างมีหลักการสอดคล้องกับแนวคิดและมิติทางจริยธรรมในแนวใหม่ สามารถนำเสนอความรู้ใหม่ที่นำไปใช้ได้จริงในชีวิต การทำงาน และแบ่งปันหลักการและแนวคิดใหม่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเผยแพร่ความรู้สู่สังคม

Think: an introductory analysis; new principle, new ways of thinking, new dimension of Code of Ethics in Social Sciences; creation of a new Social Innovation Team armed with the principle of a new ethical dimension and courage in answering social issues; bringing of new workable knowledge in real life to the workplace; sharing and propagating the new knowledge to society through social media.

RSU 153 ผู้ประกอบการไลฟ์สไตล์ 3(2-2-5)

(Lifestyle Entrepreneurship)

กระบวนการคิดเชิงออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง กระบวนการคิดเชิงอนาคต การเป็นผู้ประกอบการ จิตวิทยานักคิดภาพ กิจกรรมเพื่อสังคม

Design thinking with human centered approach. Future thinking. Entrepreneurship. Personality Psychology. Social enterprise.

RSU 154 แนวคิดการประกอบการในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล**3(3-0-6)****(Entrepreneurship Concept in Digital Economy)**

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี สังคม เศรษฐกิจ และการสื่อสาร การประกอบการ แนวคิดพื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์ อุปสงค์ อุปทาน กลไกราคา ตลาดผลผลิต ตลาดปัจจัยการผลิต โครงสร้างตลาด ปัจจัยการผลิต การผลิต ต้นทุน รายรับ กำไร ภาษี งบประมาณรัฐบาล นโยบายการคลัง สถาบันการเงิน เงินเฟ้อ อัตราดอกเบี้ย มูลค่าเงินตามเวลา นโยบายการเงิน อัตราแลกเปลี่ยน การลงทุน การระดมทุน การค้าระหว่างประเทศ รายได้ประชาชาติ และปัญหาเศรษฐกิจ ในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

Changes in technology, society, economy and communication, entrepreneurship, basic concept of economics, demand, supply, price mechanism, product market, factor market, market structures, factors of production, production, costs, revenues, profits, taxes, government budget, public policy, financial institutions, inflation, interest rate, time value of money, monetary policy, exchange rate, investment, fundraising, international trade, national income, and economic problems in digital economy.

6) กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล**(Digital Media Literacy)****RSU 160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล****3(2-2-5)****(Digital Media Literacy)**

นิยามความรอบรู้เรื่องสื่อดิจิทัล ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล เรียนรู้การใช้เทคโนโลยี และเครื่องมือดิจิทัลในการสื่อสาร การเข้าถึง การแลกเปลี่ยน การใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันบนพื้นฐานของความรับผิดชอบทางกฎหมายและจริยธรรมทางการสื่อสาร ความคิดเชิงวิพากษ์ต่อกรณีศึกษาที่เป็นประเด็นข้อโต้แย้งเกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ การประเมินคุณค่าสารสนเทศจากสื่อดิจิทัล เพื่อประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมในชีวิตประจำวัน

Definition, digital media literacy, citizenship in digital era, learn to use digital technology, digital tools in communication. Access, exchange and the use of digital media knowingly based on legal responsibility and ethics in communication. Critical thinking on controversial case studies regarding reliability of information. Valuation of information from digital media for proper application in daily life.

RSU 161 การออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัล 3(2-2-5)

(Design and Production of Media)

การสร้างแนวคิดเพื่อการผลิตเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
การวางแผนสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อดิจิทัล การผลิตและการเผยแพร่สู่สาธารณชนอย่างมีประสิทธิภาพ

Concept development for digital content; target audience analysis; production process
for digital media content; effective production and publishing of the digital content.

RSU 162 รู้เท่าทันการลงทุนในยุคดิจิทัล 3(3-0-6)

(Investment Literacy in the Digital Age)

สังคมไร้เงินสด ระบบการชำระเงินแบบอิเล็กทรอนิกส์ บัตรเดบิตและบัตรเครดิต
การเป็นเจ้าของกิจการในยุคดิจิทัล ภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต สกุลเงินดิจิทัล การลงทุนในยุคดิจิทัล
การลงทุนไร้ความเสี่ยง การลงทุนในหลักทรัพย์ แคร่ลูกโซ่ ประกันภัย

Cashless society, e-payment, debit card and credit card, business owner in digital
age, Crypto Currency, digital investment, risk free investment, Securities investment, Pyramid
Scheme, insurance

7) กลุ่มที่ 7 หลักจิตวิทยาาสตร์

(Essence of Science)

RSU 170 หลักจิตวิทยาาสตร์ 3(2-2-5)

(Essence of Science)

ศึกษาภาพรวมวิวัฒนาการวิทยาศาสตร์จากอดีตถึงปัจจุบัน กระตุ้นให้เกิดการ
ตั้งสมมติฐานเพื่อนำไปสู่การค้นคว้า การทดลองหาคำตอบ โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์
คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง เพื่อพิสูจน์แนวความคิดตามสมมติฐานที่วางไว้ และเสนอ
แนวทางพัฒนาต่อไปในอนาคต

Study evolutionary overview of science from the past to the present. Encourage the
formulating of hypothesis that leads to research, experiment for answers by applying scientific
principles, mathematics and related information technology in order to prove the concept based on the
formulated hypothesis, and propose possible future development.

RSU 171	วิถีสุขภาพดีมีสุข (Healthy Life-Styles)	3(2-2-5)
	กระบวนการทัศนด้านสุขภาวะ การรอบรู้ด้านสุขภาวะการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก การดูแลและการสร้างเสริมสุขภาวะทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจและจิตวิญญาณแบบองค์รวม การใช้ยาในชีวิตประจำวัน การปฐมพยาบาลเบื้องต้นและช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	
	Well-being concepts and literacy in the changing world, care and holistic well-being enhancements of the body, mind, and spirituality, daily medicine uses, first-aids and basic life support.	
RSU 172	ชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (Environment -friendly Life)	3(2-2-5)
	การเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมทั้งระดับชุมชนและระดับโลก ที่ส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตมนุษย์ในปัจจุบัน การพัฒนาและการใช้ชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและสังคมโลก การรับมือ การปรับตัวสถานการณ์ของการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมที่วิกฤตในปัจจุบัน การน้อมนำแนวคิดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิต	
	Changes of environment at both the community and global levels that influence people ways of living. Development and environmental friendly life. Coping with changes and self-adjustment during the environmental crisis. The use of sufficiency economics to appropriately handle national resources and environment in the living processes.	
RSU 173	โภชนาการสร้างเสริมสุขภาพ (Nutrition and Health Promotion)	3(2-2-5)
	คำจำกัดความของอาหาร สารอาหาร โภชนาการ การแบ่งประเภทและบทบาทของ สารอาหารแต่ละชนิดและความสัมพันธ์กับการเกิดโรคต่างๆ ปริมาณความต้องการสารอาหารแต่ละ ชนิดที่ร่างกายควรได้รับในประจำวัน ดัชนีมวลรวมของร่างกาย ความต้องการและการใช้พลังงาน ในแต่ละวัน พลังงานที่ร่างกายต้องการใช้ในขณะพัก การประเมินภาวะโภชนาการ การออกกำลังกาย ภาวะทุพโภชนาการ การควบคุมน้ำหนักตัว ภาวะผิดปกติทางเมตาบอลิซึม โภชนาการในภาวะต่างๆ และ การใช้อาหารร่วมในการบำบัดโรคต่าง ๆ เทคโนโลยีอาหาร ฟิชจีเอ็มโอ ความปลอดภัยและ สุขาภิบาลอาหาร สารพิษและเชื้อโรคที่ปนเปื้อนมาในอาหาร	

RSU 174	การออกแบบสรีระ (Physical Body Design)	3(2-2-5)
---------	--	----------

Types and variety of resistance training for muscle building and firming. Using equipment and not using equipment to applying for muscle building and firming to all body. Involve planning and designing resistance training appropriate program for all ages.

8) กลุ่มที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์
(RSU My-Style)

RSU 180	รังสิตมาย-สไตล์ (RSU My-Style)	3(1-4-4)
---------	-----------------------------------	----------

Self development. Systematic, Critical, Synthesis, and Creative Thinking. Definition of Creative Management. Variety of Management Style. Study through case studies and practice to achieve the learning target from creative activities which are student's interest within Rangsit University.

RSU 181	นันทนาการ (Recreation) รูปแบบแนวคิด และประโยชน์ของแต่ละกิจกรรม เพื่อนำไปใช้ให้เหมาะสม สามารถออกแบบกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์ด้านต่างๆ ประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดสอดคล้องกับแต่ละสถานการณ์ Methods, designs and benefits of each activity which will be applied for suitable outdoor trips. The event can be created or design for different varieties of trips, camps activities in order to reach maximum quality that fits best in each situation.	3(2-2-5)
RSU 182	การพัฒนาความสามารถพิเศษ (Talents Development) การพัฒนาความสามารถพิเศษ ในด้านการเป็นนักพูด พิธีกร ผู้ประกาศข่าว นักแสดง นักร้อง นักดนตรี ช่างภาพ ศิลปิน นักเต้น เพื่อฝึกทักษะ ดึงศักยภาพ พรสวรรค์ ผู้การเป็นมืออาชีพ Talents Development to be a speaker, Moderator, News Anchor, Actor, Singer, Musician, Cameraman, Artist, Dancer. Training skills, pulling potential, talent study and practice the professional approach.	3(2-2-5)
RSU 183	การปฏิบัติงานช่างด้วยตนเอง (D.I.Y.) กลไกการทำงานของสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจการแก้ไขปัญหา คัดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ โดยการลงมือทำให้รู้จริง ให้งานสร้าง ช่อม แก้ไขเป็นเรื่องง่ายสามารถทำได้ด้วยตนเอง Methods, designs and benefits of each activity which will be applied for suitable outdoor trips. The event can be created or design for different varieties of trips, camps activities in order to reach maximum quality that fits best in each situation	3(2-2-5)
RSU 184	คนต่างรุ่นในสังคมสูงวัย (Cross Generations in Aging Society) การเตรียมตัวสำหรับคนต่างรุ่น ในการเข้าสู่วัยสูงอายุ และสังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ของประเทศไทย และสังคมโลก เข้าใจแนวคิดสูงวัยเชิงรุก (Active Aging) ซึ่งเป็นกรอบแนวนโยบายที่สร้างโดยองค์การอนามัยโลก ที่มุ่งเน้นในด้านสุขภาพกายและจิตที่ดี การมีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ	3(2-2-5)

และครอบครัว และการมีส่วนร่วมในสังคม เพื่อให้ผู้สูงอายุ และคนต่างรุ่นได้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในสังคมสูงวัยและสังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ในอนาคต

Preparation for a different generation to enter the old age and the completed Aged society of Thailand and the world. Understanding the Active Aging: A Policy Framework which proposed by World Health Organization. This approach focus on physical and mental health, security of economics and family, and social participation for elderly and other generations to live happily together in Aging and aged society.

RSU 185 ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมืออาชีพ 3(2-2-5)

(Information Technology Skills for Professionals)

พัฒนาทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การเรียนรู้ฟังก์ชันต่าง ๆ ของโปรแกรมอย่างเชี่ยวชาญและถูกต้อง การประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

Development of computer application skills; professional and accurate application; software application in communication, job operation, working processes development, and effective updated organizational systems.

3.1.5.2 หมวดวิชาเฉพาะ

90 หน่วยกิต

1) วิชาพื้นฐานวิชาชีพ

30 หน่วยกิต

DIT 101 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 3(2-2-5)

(Programming I)

หลักการพื้นฐานของการสร้างลำดับการแก้ปัญหาด้วยการเขียนโปรแกรมตามไวยากรณ์ภาษาที่กำหนด การเขียนโปรแกรมเชิงโครงสร้าง แนวทางการเขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์ ตัวแปร ตัวปฏิบัติการ ฟังก์ชันและหน่วยรับเข้า/ส่งออกข้อมูล คำสั่งควบคุมและคำสั่งปฏิบัติการทางภาษา ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ตัวชี้ และการใช้เนื้อที่ในหน่วยความจำ ตัวแปร โลคอลและโกลบอล การส่งค่าระหว่างฟังก์ชัน แลวลำดับประเภทมิติเดียวและสองมิติ สตริง แฟ้มข้อมูล การสร้างโปรแกรมที่เสถียรและการบูรณาการการสร้างแอปพลิเคชันเบื้องต้น

Fundamental concepts of problem solving, programming using particular syntactic language, structured programming and overview of object-oriented concept, variables, operators, functions and input/output, various control statements and operations of languages, relationship

among variables, pointers, and memory usage, local and global variables, function parameter passing, strings, array, file, robustness with error-handling and application development consolidation unit.

DIT 102 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 3(2-2-5)
(Programming II)

**วิชาบังคับก่อน : DIT 101 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 หรือขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของ
สาขาวิชา**

การวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมที่ซับซ้อน แนวคิดการเขียนภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุ คลาสและออบเจกต์ การควบคุมโปรแกรมแบบวนรอบกับคำสั่งวนซ้ำ แนะนำโครงสร้างข้อมูลเบื้องต้น ประเภทของการจัดระบบแฟ้มข้อมูล เทคนิคการประมวลผลแฟ้มข้อมูลแบบง่าย การประมวลผลแฟ้มข้อมูล แบบซีเควนเชียว การประมวลผลแฟ้มข้อมูลแบบโคซีเควนเชียว การเขียนโปรแกรมที่ใช้ งานได้จริงในงานวิจัย บันทึกรุทกิจ และอุตสาหกรรม

Analysis and design of complex programs, object-oriented programming concept, class and objects, recursive and iterative program controls, introduction to basic data structures, types of file organizations, simple file processing techniques, sequential file processing, co-sequential file processing, practical application programming for research, entertainment, businesses, and industries.

DIT 103 ระบบสารสนเทศเบื้องต้น 3(3-0-6)
(Introduction to Information System)

แนวคิดเกี่ยวกับระบบสารสนเทศ ระบบสารสนเทศในองค์กรบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับระบบ สารสนเทศ ประเภทของระบบสารสนเทศระบบและซอฟต์แวร์ประยุกต์ ข้อมูลการจัดระเบียบและ ข้อมูลความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาระบบ อินเทอร์เน็ต อินทราเน็ตและเอ็กซ์ทราเน็ต ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สารสนเทศ และระบบสนับสนุนการตัดสินใจ การจัดการความรู้และจริยธรรมในสังคมสารสนเทศ

Core aspects of information systems: information systems in organization, persons in information systems, type of information systems, systems and application software, organizing data and information, introduction to systems development life cycle (SDLC), internet, intranets and extranets, introduction to telecommunications and computer networks, electronic commerce, information and decision support systems, knowledge management and ethical issues in information systems.

DIT 104 กระบวนการธุรกิจสำหรับระบบสารสนเทศ**3(3-0-6)****(Business Process for Information System)**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจและกระบวนการทางธุรกิจ โครงสร้างองค์กรทางธุรกิจ สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ ความสำคัญของระบบสารสนเทศในกระบวนการทางธุรกิจ เอนเตอร์ไพรส์ซิสเต็ม กระบวนการจัดซื้อจัดจ้าง กระบวนการผลิต กระบวนการหลังกระบวนการผลิต กระบวนการบูรณาการ การบริหารโครงการและการประกอบการ และบทบาทของเอนเตอร์ไพรส์ซิสเต็มในกระบวนการทางธุรกิจ ข้อมูลและกระแสข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

Introduction to business, business organizations and processes, business organization structures, an importance of information systems in business processes, enterprise systems (ES), procurement process, production process, fulfilment process, integrated processes, project management and entrepreneurship, roles of enterprise systems (ES) in business processes, related data and its flow.

DIT 105 วิทยาศาสตร์และธุรกิจนวัตกรรมรายใหม่**3(3-0-6)****(Science and Innovative Startup)**

ความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการในการสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยี การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีไปสู่เชิงพาณิชย์ ศูนย์บ่มเพาะทางธุรกิจ การแสวงหาพันธมิตรและความร่วมมือเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมและเทคโนโลยี การระดมเงินทุนเพื่อการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม การเป็นผู้ประกอบการด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี การตลาดสำหรับเทคโนโลยีและนวัตกรรม การเผยแพร่ นวัตกรรมและเทคโนโลยี การวิจัยประเมินความเป็นไปได้ทางธุรกิจของ นวัตกรรมและเทคโนโลยี

Creative and process for innovation and technology development, business incubator, networking and strategic alliance for innovation and technology development, capital venturing for development of technology and innovation, technopreneurship, marketing for innovation and technology, diffusion of innovation and technology, business feasibility study for innovation and technology.

DIT 106 คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับการลงทุน**3(3-0-6)****(Foundation of Mathematics for Investment)**

ความรู้พื้นฐานทางการเงิน ดอกเบี้ย มูลค่าของเงินตามเวลา การคำนวณที่เกี่ยวข้องกับบ้าน รถยนต์ บัตรเครดิต ภาพรวมเกี่ยวกับตราสารทุนและหุ้นสามัญ การประเมินมูลค่าและกลยุทธ์การลงทุน

ในหุ้นสามัญ ตราสารที่เกี่ยวข้องกับตราสารทุน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตราสารหนี้ การประเมินมูลค่า และผลตอบแทนของตราสารหนี้ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกองทุนรวม อัตราผลตอบแทนและความเสี่ยงจากการลงทุนในกองทุนรวม

Financial literacy, interest, time value of money, calculations involving home cars and credit cards, an overview of equities and common stocks, instruments related to equity instruments, fundamentals of debt, instruments, introduction to mutual funds, rate of return and risk from investing in mutual funds.

DIT 107 การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6)
(Creative Thinking and Writing)

การสร้างสรรคอารมณ์ร่วมในชิ้นงาน วิธีการต่าง ๆ ในการสร้างการคิดเชิงสร้างสรรค์ และวิจารณ์ เทคนิคความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงบวก นวัตกรรมความคิด กระบวนการคิด ความคิด อเนกนัย แผนที่ความคิด เครื่องมือช่วยในการจับประเด็น เทคนิคการคิดแบบตั้งคำถาม การระดมสมอง การใช้ความคิดแบบทฤษฎีหมวกหกใบ กลยุทธ์ในการคิด วงจรการปฏิบัติงาน พี-ดี-ซี-เอ การพัฒนาเรื่องราว การฝึกเขียนเรื่องราว การเล่าเรื่องราวจากสตอรี่บอร์ด

Building mutual emotional engagement in the work, how to create a creative and critical thinking, creative techniques, positive thinking, innovative thinking, paradigm in thinking the idea implies manifold mind maps capturing tool the idea of questioning, brainstorming, six hats thinking theory, strategic thinking cycle performance PDCA; developing story into software, practice writing story, writing the story of storyboards.

DIT 108 การออกแบบอินโฟกราฟิก 3(2-2-5)
(Infographic Design)

หลักการ ทฤษฎี ในการ วิธีในการสื่อสารด้วยภาพ เช่น การวาดภาพ การสร้างแผนภูมิ การวาดภาพประกอบ การใช้รูปภาพ และการใช้ตัวอักษรร่วมกับรูปภาพ การออกแบบกราฟิกข้อมูลบนสื่อ มัลติมีเดีย สื่อปฏิสัมพันธ์ทั้งออนไลน์ และออฟไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อการสื่อสารไปยังผู้ชม

Principles, theories, language of visual communication, variety of methods of creating communication tool such as hand drawing, diagram, illustration, use of images and integrate text with images, use of infographic design for communicate on multimedia, interactive media, online and offline media such as printing media to communicate the message to audience.

DIT 109 การออกแบบและพัฒนาเว็บ**3(2-2-5)****(Web Design and Development)**

หลักการออกแบบและการพัฒนาเว็บ ด้วยภาษา HTML, CSS และ XML ทฤษฎีพื้นฐานของการพัฒนาเว็บไซต์ รูปแบบเว็บเพื่อการใช้งานต่าง ๆ องค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์ โครงสร้างของเว็บไซต์ การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ โปรแกรมประยุกต์ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ การออกแบบเว็บไซต์ให้แสดงผลได้อย่างเหมาะสมในอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน และการวัดผลความสนใจของผู้ใช้งานเว็บ

Principles of web design and development with HTML, CSS and XML, fundamentals of web development, webforms for various uses, website design elements site structure, user interface design, an application used for website development, website design to be properly displayed on different devices and measuring the interest of web users.

DIT 110 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก**3(3-0-6)****(Foundation of Graphic Design)**

หลักการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ การออกแบบภาพเคลื่อนไหว ชนิดของคอมพิวเตอร์กราฟิกต่าง ๆ และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในงานออกแบบด้านดิจิทัล

Principles of computer graphic design, animation design, various types of computer graphics and software used in digital designs.

2) วิชาชีพ**60 หน่วยกิต**

ก. วิชาชีพ-บังคับ 45 หน่วยกิต ให้ศึกษารายวิชาในแขนงใดแขนงหนึ่งต่อไปนี้

(1) แขนงวิชาการพัฒนาเกม ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

CGE 101 พื้นฐานการออกแบบ**3(3-0-6)****(Foundation of Design)**

พื้นฐานทฤษฎีการออกแบบ วิธีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบของการออกแบบ และความสัมพันธ์ของการสร้างเอกลักษณ์ที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์ การวิเคราะห์หลักของการออกแบบ

Basic principles of design and creative process, design elements and relationships based on aesthetic sensitivity and critical analysis.

CGE 102 การวาดเส้นเบื้องต้น**3(3-0-6)****(Basic Drawing)**

การวาดภาพจากแบบจำลองร่างกายคนและตัวอย่างโครงสร้างกายวิภาคศาสตร์ สัดส่วนมนุษย์ พัฒนาการร่างภาพเพื่อแสดงส่วนรายละเอียดร่างกายมนุษย์ โดยเริ่มต้นจากการวาดท่าทางที่สื่อความหมาย ทำการค้นคว้าความสัมพันธ์ของระบบโครงสร้างกล้ามเนื้อ โครงสร้างกระดูก ลักษณะการสำแดงแสงและเงารูปทรงและการเคลื่อนไหวในระนาบสองมิติ การแปลความเข้าใจไปสู่คุณลักษณะสามมิติด้วยการปั้นดินน้ำมัน

Drawing from models and examine the anatomy and proportion of the human form, basic gesture drawings, progress to sketch in detailed figure representations, relationship of muscle structure, skeletal structure, light and shadow, movement and for a two-dimensional plane, demonstrate three-dimensional understanding of figure by working with clay.

CGE 103 ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกม**3(3-0-6)****(Art History for Game Design)**

ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกม ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ยุคเมโสโปเตเมีย ยุคอียิปต์ ยุคกรีก-โรมัน ยุคกลาง ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ ยุคโกธิค ยุคบาโรก-รอกโคค ศิลปะยุคใหม่ ศิลปะของเอเชีย

Art history for game design, prehistoric periods, Ancient Mesopotamia, Ancient Egypt, Ancient Greek-Roman, Middle-ages, Renaissance, Gothic, Baroque-Rococo, modern arts, Asian arts.

CGE 104 พื้นฐานการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ**3(2-2-5)****(Foundation of 3D Modeling)**

การสร้างภาพในลักษณะ 3 มิติ โดยการฝึกสร้างหุ่น 3 มิติ การจัดฉาก การจัดมุมกล้อง เพื่อเป็นพื้นฐานนำไปประยุกต์ใช้กับคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ 3 มิติ ในการสร้างภาพ 3 มิติ

Creation of 3D image by making 3D models, scene, background, camera angle settings basic skills which applicable to computer and 3D software for 3D image.

CGE 105 การออกแบบและการผลิตเกม**3(3-0-6)****(Game Design and Production)**

ทิศทางอุตสาหกรรมการพัฒนาเกม ประวัติความเป็นมาของการพัฒนาเกม ตำแหน่งและความรับผิดชอบของผู้พัฒนาเกมและกลุ่มที่เกี่ยวข้อง การสร้างสรรค์เอกสารการออกแบบเกม และ

เอกสารการออกแบบทางเทคนิค การสร้างสรรค์เกมจากงานเขียน การผลิตเกมโดยใช้เครื่องมือและภาษาโปรแกรมอย่างง่าย

Directions of game development industry, history of game development; positions and job responsibilities of game developer and related groups; creation of a game design document (GDD) and technical design document (TDD), game creation based on literary works; game production using simple tools and programming languages.

CGE 106 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 3(2-2-5)

(Computer 2D Animation)

ระบบการเคลื่อนไหวของสัตว์สี่ขา การเคลื่อนไหวของสัตว์เลื้อยคลาน การเคลื่อนไหวของสัตว์ปีก การเคลื่อนไหวของคน การเคลื่อนไหวของวัตถุที่เป็นเส้น และการเคลื่อนไหวของพลังงาน

Movement of the four-legged animals, movement of reptiles, movement of poultry, movement of human, movement of a string-like object and movement of energy.

CGE 107 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 3(2-2-5)

(Computer 3D Animation)

การสร้างภาพ 3 มิติ และภาพเคลื่อนไหวที่มีโครงสร้างสลับซับซ้อน การสร้างภาพ 3 มิติในรูปแบบต่าง ๆ การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวของโมเดล 3 มิติ การจัดเก็บข้อมูลการเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ

3D and animation model in variety of shapes and form by using the basic of fundamental techniques, 3D physical animation design, 3D animation data storage.

CGE 108 การพัฒนาเกม 2 มิติ 3(2-2-5)

(2-Dimensional Game Development)

การเตรียมสไปรต์(รูปภาพ) การนำเข้าสไปรต์ การจัดการสไปรต์ การแก้ไขสไปรต์ การสร้างฉาก การจัดมุมกล้อง การควบคุมตัวละคร การใช้งานระบบฟิสิกส์ และการแสดงผลเกมแบบ 2 มิติ

Preparing sprites, importing sprites, sprite asset management, sprite editing, construct 2D scenes, camera controls, character controls, 2D physics systems and game rendering in 2D.

- CGE 109 การพัฒนาเกม 3 มิติ 3(2-2-5)**
(3-Dimensional Game Development)
 การเตรียมโมเดล (รูปทรง 3 มิติ) การตั้งค่าการนำเข้าโมเดล การจัดการโมเดล การสร้างฉาก การจัดมุมกล้อง การควบคุมตัวละคร การใช้งานระบบฟิสิกส์ และการแสดงผลเกมแบบ 3 มิติ
 Preparing models, setting up import models, model asset management, building game levels, camera controls, character controls, 3D physics systems and game rendering in 3D.
- CGE 381 โครงการเกม 1 3(3-0-6)**
(Game Project I)
 โครงการกลุ่ม นำเกมที่มีอยู่ในอดีตมาสร้างใหม่ ให้เหมือนเกมต้นแบบที่เลือก, ขั้นตอนการพัฒนาเกม, ประวัติศาสตร์คอมพิวเตอร์เกม, การสร้างตัวละคร, การกำหนด สไต์งานออกแบบและการตลาด, เนื้อเรื่องสำหรับเกม, ซีเรียสเกม, วิชาการคัดเจอร์
 Practice in remaking a game from the past: game developing process, history of computer game, character development, style and marketing, story for game, serious games, visual culture.
- CGE 382 โครงการเกม 2 3(3-0-6)**
(Game Project II)
 วิชาบังคับก่อน: CGE 381 โครงการเกม 1 หรือขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของสาขาวิชา
 โครงการกลุ่ม พัฒนาเกมขึ้นมาใหม่ให้เสร็จสมบูรณ์, การทำเอกสารนำเสนอโครงการ, การวิเคราะห์คุณภาพเกม, พื้นฐานการออกแบบเกม, การออกแบบฉากเกม, การออกแบบแอปพลิเคชันเกมและแชนแนลเกม, การออกแบบเกมสำหรับผู้เล่นหลายคน, การออกแบบเกมกีฬา, การออกแบบเกมเชิงกลยุทธ์, การออกแบบเกมแอคชั่น, การออกแบบเกมวางแผนการรบ, การตลาดสำหรับเกม
 Practice in game developing: project proposal, game review, application and casual games, principals of game design, level design, multiplayer games, sport games, simulation games, action game, marketing for game.
- CGE 495 สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต 3(3-0-6)**
(Seminar in Computer Game and Esport)
 อภิปรายประเด็นปัญหา ประเด็นปัจจุบัน และเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการสัมมนา บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการสัมมนา งานเอกสารสำหรับการจัด

สัมมนา กระบวนการจัดสัมมนา การดำเนินการจัดสัมมนา เทคนิคการจัดสัมมนา องค์ประกอบของการสัมมนา และขั้นตอนการเตรียมการจัดสัมมนา สื่อที่ใช้ในการสัมมนา บทบาทหน้าที่ของผู้จัดงานสัมมนาและผู้ดำเนินการสัมมนา เขียนโครงการสัมมนาและจัดประชุมเชิงสัมมนาอย่างเป็นทางการ เรียนรู้ประสบการณ์ และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นต่าง ประเมินผลการจัดกิจกรรมประชุมสัมมนาอย่างเป็นระบบ

Discussion of problems, issues, current trend, computer game and esport technology basic knowledge about the seminar; writing seminars documents for organized seminars, seminar technical seminars, elements of the seminars and the seminar process, media, roles, conducting seminars and official workshop, the learning experience and discussion with experts on issues, evaluation the symposium organized.

CGE 496 ปรินิพนินพนธ์ 9(0-40-20)

(Senior Project)

เงื่อนไขรายวิชา: เรียนรายวิชาพื้นฐานวิชาชีพครบ โดยขึ้นอยู่กับลุลยพินิจของสาขาวิชา
การจัดทำเค้าโครงปรินิพนินพนธ์ การสอบเค้าโครงปรินิพนินพนธ์ และการสอบป้องกัน
ปรินิพนินพนธ์ ที่มีประเด็นสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

Senior project proposals, proposal defense, and final defense in line with the curriculum philosophy and objectives.

DIT 498 สหกิจศึกษา 9(0-40-20)

(Co-operative Education)

เงื่อนไขรายวิชา: เรียนรายวิชาพื้นฐานวิชาชีพครบ โดยขึ้นอยู่กับลุลยพินิจของสาขาวิชา
การปฏิบัติงานในสถานประกอบการระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 16 สัปดาห์ ความร่วมมือระหว่าง
มหาวิทยาลัยกับสถานประกอบการเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ทางการปฏิบัติและทักษะต่าง ๆ ใน
การทำงานในวิชาชีพ การตรวจเยี่ยมสถานประกอบการ การรายงานผลการปฏิบัติงานที่ได้จากสถาน
ประกอบการ

Working in the workplace at least 16 weeks, the collaboration between the university and the workplace in order to develop students both knowledge and work-related skills in the career professions, workplace visit, reporting the outcomes gained from the workplace.

(2) แผนงานวิชาอีสปอร์ต ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้

CGE 201 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต 3(3-0-6)

(Introduction to Game and Esport)

ความหมายของเกม วิดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

Meaning of the game, video games, game history the current form of game business, production, sales, and advertising both In Thailand and abroad. Business-related concepts Game and Esport

CGE 202 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต 3(3-0-6)

(Law and Ethics for Game and Esport)

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดเกี่ยวกับ เทคโนโลยี การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล จรรยาบรรณในการพัฒนาสื่อ จรรยาบรรณการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

Law relating to games and esports, law relating to computer crime in violation, intellectual property violation, personal information and privacy protection, ethics in media development, ethics in using technology.

CGE 203 การวิเคราะห์และวิจารณ์เกม 3(3-0-6)

(Game Analysis and Review)

กระบวนการคิด วิเคราะห์เกมในประเภทต่าง ๆ ทฤษฎีการออกแบบเกม นิยามความสนุก ความท้าทาย และ ความบันเทิง ทฤษฎีทางจิตวิทยาในเกม การสร้างเกมที่ดี ฝึกวิเคราะห์จากเกมที่ประสบความสำเร็จในด้านต่าง ๆ

Analytical thinking, situational analysis for the guidelines in each genre of games, game design principles, meaning of fun, challenge and entertain, psychology in games, how to make a good game, practices in analysing successful game titles from different angles.

CGE 204 การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม 3(2-2-5)

(Digital Content Creation for Game Broadcaster)

การวางแผนและการเตรียมการก่อนถ่ายทำ การถ่ายทำ การตัดต่อวิดีโอ การใส่วิชวลเอฟเฟกต์ในวิดีโอ เทคนิคในการสื่อสารและดึงดูดความสนใจของผู้ชม เทคนิคการถ่ายทอดสดผ่าน Facebook YouTube และ Twitch การหารายได้จากการการพากย์เกมและการถ่ายทอดสด

Planning and preparation for shooting, video editing, visual effects techniques, communication and participation of the audience, streaming techniques on Facebook YouTube and Twitch, monetization from game dubbing and live streaming.

CGE 205 การทดสอบและการประกันคุณภาพเกม 3(3-0-6)

(Game Testing and Quality Assurance)

แนวคิดและวงจรชีวิตของการทดสอบ ระดับต่าง ๆ ของการทดสอบ การทดสอบเพื่อยืนยันความเที่ยงตรง การทดสอบเพื่อยืนยันผลลัพธ์ เทคนิคที่ใช้ในการทดสอบ เช่น การทดสอบแบบ Blackbox และ Whitebox รวมไปถึงการทดสอบด้วยมือและการทดสอบแบบอัตโนมัติ นอกจากนั้น ยังครอบคลุมไปถึงการวางแผนการทดสอบ การออกแบบกรณีทดสอบ และการสร้างเอกสารสำหรับการทดสอบ

Basic concept and software testing life cycle, testing level, validation and verification. Study software testing techniques such as Blackbox and Whitebox including manual testing and automated testing, ability to build design test cases and test plan documents.

CGE 206 นักเล่นเกมมืออาชีพและนักกีฬาอีสปอร์ต 3(3-0-6)

(Professional Gamer and Esport Player)

ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมเกม ความแตกต่างระหว่างนักเล่นเกมและนักเล่นเกมมืออาชีพ ช่องทางการหารายได้จากการเล่นเกม อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม นักเล่นเกมมืออาชีพ นักกีฬาอีสปอร์ต

The game industry ecosystem, the differences between gamers and professional gamers, how to earn money from playing games, career related to playing games, professional gamer and Esport players.

- CGE 207 การออกแบบกราฟิกสำหรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต 3(2-2-5)**
(Graphic Design for Esport Tournament)
 หลักการ ทฤษฎี ในการสื่อสารด้วยการออกแบบกราฟิกบนสื่อมัลติมีเดีย สำหรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต สื่อปฏิสัมพันธ์ทั้งออนไลน์ และออฟไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ สามารถสร้างสรรค์ถ่ายทอดอัตลักษณ์ของการแข่งขันได้อย่างชัดเจน
 Principles, theories, use of graphic design for communicate esport tournament on multimedia, interactive media, online and offline media such as printing media also create identity of esport tournament.
- CGE 208 การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต 3(3-0-6)**
(Management of Esport Players)
 การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การเข้าร่วมโปรแกรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การคัดเลือกนักกีฬาอีสปอร์ต การฝึกซ้อมนักกีฬาอีสปอร์ต การฝึกเสริมทักษะนักกีฬาอีสปอร์ต กฎ ระเบียบ กติกา มารยาท ในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
 Esports tournaments, participation in Esports tournaments, selection of Esports Players, training for Esports Players, coaching for Esports skill, rules and regulations, etiquette in esports tournaments.
- CGE 209 การบริหารและจัดการงานแสดงเกม 3(3-0-6)**
(Management and Organization for Game Event)
 การวางแผนงาน การติดต่อประสานงาน การเตรียมงาน การบริหารจัดการคนและทรัพยากร สำหรับงานเปิดตัวเกม งานแสดงเกม งานแข่งขันอีสปอร์ต และงานกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม
 Planning, coordinating, preparing, managing people and resources, organize game event, Esports and all related activities.
- CGE 391 โครงการอีสปอร์ต 1 3(3-0-6)**
(Esport Project I)
 โครงการกลุ่ม จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตภายใน, ออกแบบการแข่งขัน, กำหนดกฎ กติกาการแข่งขัน, จัดสถานที่การแข่งขัน, ถ่ายทอดการแข่งขันผ่านสื่อสังคมออนไลน์
 Organizing local esport competitions, competition design, competition rules setting, organizing competition venues, broadcasting the competition via social media.

CGE 392 โครงการอีสปอร์ต 2

3(3-0-6)

(Esport Project II)

วิชาบังคับก่อน: CGE 391 โครงการอีสปอร์ต 1 หรือขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของสาขาวิชา

โครงการกลุ่ม จัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตสำหรับบุคคลทั่วไป, ออกแบบการแข่งขัน, กำหนดกฎ กติกาการแข่งขัน, จัดสถานที่การแข่งขัน, หาผู้สนับสนุนการแข่งขัน, ถ่ายทอดการแข่งขันผ่านสื่อสังคมออนไลน์

Organizing local esport competitions for general public, competition design, competition rules setting, organizing competition venues, find a sponsor, broadcasting the competition via social media.

CGE 495 สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

3(3-0-6)

(Seminar in Computer Game and Esport)

อภิปรายประเด็นปัญหา ประเด็นปัจจุบัน และเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการสัมมนา บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการสัมมนา งานเอกสารสำหรับการจัดสัมมนา กระบวนการจัดสัมมนา การดำเนินการจัดสัมมนา เทคนิคการจัดสัมมนา องค์ประกอบของการสัมมนา และขั้นตอนการเตรียมการจัดสัมมนา สื่อที่ใช้ในการสัมมนา บทบาทหน้าที่ของผู้จัดงานสัมมนาและผู้ดำเนินการสัมมนา เขียนโครงการสัมมนาและจัดประชุมเชิงสัมมนาอย่างเป็นทางการ เรียนรู้ประสบการณ์ และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นต่าง ประเมินผลการจัดกิจกรรมประชุมสัมมนาอย่างเป็นระบบ

Discussion of problems, issues, current trend, computer game and esport technology basic knowledge about the seminar; writing seminars documents for organized seminars, seminar technical seminars, elements of the seminars and the seminar process, media, roles, conducting seminars and official workshop, the learning experience and discussion with experts on issues, evaluation the symposium organized.

CGE 496 ปริญญานิพนธ์

9(0-40-20)

(Senior Project)

เงื่อนไขรายวิชา: เรียนรายวิชาพื้นฐานวิชาชีพครบ โดยขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของสาขาวิชา

การจัดทำเค้าโครงปริญญานิพนธ์ การสอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์ และการสอบป้องกันปริญญานิพนธ์ ที่มีประเด็นสอดคล้องกับปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

Senior project proposals, proposal defense, and final defense in line with the curriculum philosophy and objectives.

DIT 498 สหกิจศึกษา 9(0-40-20)

(Co-operative Education)

เงื่อนไขรายวิชา: เรียนรายวิชาพื้นฐานวิชาชีพครบ โดยขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของสาขาวิชา การปฏิบัติงานในสถานประกอบการระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 16 สัปดาห์ ความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับสถานประกอบการเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้ทั้งการปฏิบัติและทักษะต่าง ๆ ในการทำงานในวิชาชีพ การตรวจเยี่ยมสถานประกอบการ การรายงานผลการปฏิบัติงานที่ได้จากสถานประกอบการ

Working in the workplace at least 16 weeks, the collaboration between the university and the workplace in order to develop students both knowledge and work-related skills in the career professions, workplace visit, reporting the outcomes gained from the workplace.

ข. วิชาชีพ-เลือก 15 หน่วยกิต

นักศึกษาจะต้องเลือกเรียน 5 รายวิชา จากรายวิชาชีพ-บังคับที่อยู่ต่างแขนง หรือจากรายวิชาที่เปิดสอนในวิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี โดยขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของสาขาวิชา หรือเลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้

CGE 301 โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธีสำหรับเกม 3(2-2-5)

(Data Structures and Algorithms for Game)

โครงสร้างข้อมูลแบบเชิงเส้น เช่น แสตค คิว และแบบโครงสร้างข้อมูลแบบไม่ใช่เส้นตรง เช่น โครงสร้างต้นไม้ กราฟ การออกแบบและวิเคราะห์อัลกอริธึม การวิเคราะห์ ค้นหา จัดเรียงอย่างมีประสิทธิภาพ และเทคนิคการจัดการประยุกต์กับการพัฒนาเกม

Linear data structures: stacks, queues, lists and non-linear data structures, such as trees and graphs; design and analysis of algorithms; analyze the efficiency of basic sorting, searching, and manipulation techniques applicable to the context of game.

CGE 302 การออกแบบตัวละคร**3(3-0-6)****(Character Design)**

พื้นฐานวาดรูป พื้นฐานการวาดรูปคน การกำหนดสไตล์การออกแบบตัวละคร แนวความคิดการออกแบบตัวละคร การหาแรงบันดาลใจในการออกแบบ การออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในงานโปรดัคชัน การเลือกใช้สีเพื่อสื่อความหมาย การออกแบบตัวละครในรูปแบบพิกเซลกราฟฟิก การออกแบบตัวละครในรูปแบบเวกเตอร์กราฟฟิก การออกแบบตัวละครมาสคอต กรณีศึกษาตัวอย่างออกแบบตัวละคร

Basic drawing, basic human drawing, character style, concept, reference and inspiration, color, character design for productions, pixel art, vector art, mascot design, case studies in character design.

CGE 303 การโปรแกรมสื่อด้วยภาพ**3(2-2-5)****(Visual Programming)**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการโปรแกรมสื่อด้วยภาพ หน้าที่ของการโปรแกรมสื่อด้วยภาพ เช่น การสร้าง การลบ การย้าย การนิยามคุณลักษณะการควบคุม การโปรแกรมขับเคลื่อนเหตุการณ์ ชนิดของข้อมูล ตัวแปร การควบคุมกระบวนการ หน้าที่ พารามิเตอร์ การโปรแกรมฐานข้อมูลด้วยการควบคุมข้อมูล และการปฏิบัติการด้านไคลเอนต์/เซิร์ฟเวอร์

Introduction to visual programming; visual programming functions such as creating, deleting and moving; defining control properties, event-driven programming, data type, variable, process control, functions, parameters; database programming with data control and operating client/server.

CGE 304 การออกแบบและการผลิตสื่อประสม**3(3-0-6)****(Multimedia Design and Production)**

หลักการในการผลิตสื่อประสม ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อประสม การสร้างภาพและการปรับแต่งภาพ การนำเสียงและภาพเคลื่อนไหวมาใช้งานผลิตสื่อประสม

Principles of multimedia production, multimedia development life cycle, graphics creation and editing, integrate audio and video into multimedia.

CGE 305 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา 3(2-2-5)
(Mobile Device Application Development)

เทคโนโลยี ที่ใช้ในเครื่องมือสื่อสาร อาทิ โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์พกพา, Pocket pc, PDA ศึกษาแนวทางการออกแบบ และพัฒนา เกม และโปรแกรมประยุกต์ บนแท็บเล็ต เนื้อหาที่สวຍงาม บนอุปกรณ์พกพา

Technology that used in mobile device such as mobile phone, hand-held pocket pc, PDA; developing and design game, entertainment software and rich content on mobile device.

CGE 306 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ 3(3-0-6)
(Interactive Multimedia Design)

การออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ การพัฒนาระบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ การใช้งาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในพัฒนาการนำเสนอ ตัวหนังสือ รูปภาพ วิดีโอ เสียง และภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์

User interaction system design, user interaction system development, utilize computer software and technology to present text, graphics, video, audio, and animation on an integrated way to produce interactive multimedia.

CGE 307 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ 3(3-0-6)
(Artificial Intelligence for Computer Games)

องค์ประกอบและการออกแบบปัญญาประดิษฐ์ขั้นพื้นฐาน เครื่องจักรสถานะจำกัด การไล่ และหลบเลี่ยง รูปแบบการเคลื่อนไหว การจับกลุ่ม การค้นหาเส้นทางและตำแหน่ง การค้นหาเส้นทาง ด้วยขั้นตอนวิธี A* ตรรกศาสตร์คลุมเครือ การจำลองฝูงชน โครงข่ายประสาทเทียม และขั้นตอนวิธีเชิงพันธุกรรม

Basic artificial intelligence components and design, finite state machines, chasing and evading, pattern movement, flocking, pathfinding and waypoints, A* pathfinding, fuzzy logic, crowd simulation, artificial neural networks and genetic algorithms.

3(2-2-5)

แนะนำเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น พื้นฐานโครงสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การเขียน
เครือข่ายคอมพิวเตอร์ การเขียนโปรแกรม Socket การเขียนโปรแกรมแบบไคลเอน/เซิร์ฟเวอร์
โปรแกรมเครือข่ายแบบ Peer to peer ความมั่นคงปลอดภัยในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

Introduction to networking, basic networking constructs, computer network programming, socket programming, Client/Server applications programming, peer-to-peer network programming, network security.

3(2-2-5)

การสร้างกลไกด้านการจัดแสงและการนำไปประยุกต์ใช้ในการเขียนคำสั่งเกมเทคนิคการ
ปรับเปลี่ยน วัตถุประเภทbitmapให้เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ในการจัดความหนาเบลอของวัตถุสองมิติ

Construction of a ray casting engine and its application in game programming; bitmap manipulation techniques for texture mapping two-dimensional objects.

3(2-2-5)

การเขียนโปรแกรมเกมด้วยเทคนิค Coroutine, Delegate และ Object pooling การใช้
 ประยุกต์และใช้งานเทคนิค Level of detail, Occlusion culling, Lightmapping, Light probes,
 Navigation และ Pathfinding

Game programing techniques in Coroutine, Delegate and Object pooling, level of detail, occlusion culling, Lightmapping, Light probes, Navigation and Pathfinding.

3(2-2-5)

การใช้กราฟิก API ขั้นสูง เพื่อจะทำให้ฮาร์ดแวร์เร่งภาพกราฟิก การทำให้ 3 มิติเหมาะสมที่สุดและการรวมระหว่าง ส่วนกราฟิก 2 มิติ และ 3 มิติ การพัฒนาเกมสำหรับการสร้างของกลไก 3 มิติ

Using graphics API to access hardware accelerated graphics. Discussion of the API scene graph, 3D optimizations, and integration between the 2D graphics mode and a 3D immediate mode implementation, 3D engine.

- CGE 312 การออกแบบตามประสบการณ์ผู้ใช้ 3(3-0-6)**
(User Experience Design)
 การค้นหาความต้องการของผู้ใช้ การค้นหาปัญหาของผู้ใช้ระบบ การจัดกลุ่มการ์ด การสร้างกลุ่มตัวแทนของผู้ใช้ การเขียนความต้องการของผู้ใช้ระบบ การเขียนภาพร่างของระบบ การเขียนโครงร่างของระบบ การสร้างแบบจำลองของระบบ การทดสอบความสามารถในการใช้งานของระบบ
 User requirement elicitation, user problem analysis, card sorting, personas, user stories, sketch design, wireframe, prototyping, usability testing.
- CGE 313 การพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส 3(2-2-5)**
(iOS Game Development)
 พื้นฐานการพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส เช่นเครื่องไอโฟน ไอพอด และไอแพด ภาษา Objective-C การสร้างอินเตอร์เฟซ การสร้างเมนู การแสดงผลภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวสองมิติ การบันทึกข้อมูล เสียง และเอฟเฟค
 Foundations of iOS game development such as iPhone, iPod and iPad, Objective-C Language; user interface, menu, sprite animation, data saving, audio and effects.
- CGE 314 การสร้างภาพและแสง 3 มิติ 3(2-2-5)**
(3D Rendering and Lighting)
 พื้นฐานการจัดแสงและเงา เมนเทิลเรย์เบื้องต้น การจัดแสงและเงาด้วยเมลเทิลเรย์ การสร้างแสงสว่างธรรมชาติบนโลก การจัดแสงโดยอ้อม การจัดแสงพระอาทิตย์และท้องฟ้า การประมวลผลภาพในช่วงไดนามิกสูง การฉายภาพจากกล้อง การประมวลผลภาพแบบแยกส่วน การรวมภาพ
 Foundation of lighting and shading; fundamental mental ray, mental ray lighting and shading, global illumination, indirect lighting, final gathering, lighting sun and sky, High Dynamic Rang Rendering (HDRR), camera projection, render passes, composite.
- CGE 315 วิชาลเอฟเฟคเบื้องต้น 3(2-2-5)**
(Basic Visual Effects)
 วิธีการผสมภาพและซ้อนภาพจากการถ่ายทำกับภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น การใช้เลเซอร์ การคีย์ การใช้แมทซ์ ตลอดจนการใช้เอฟเฟคต์ต่าง ๆ การในการตกแต่งภาพ การแต่งสี เพื่อสร้างผลงานที่มีความกลมกลืนและสมจริง

Methods of compositing live footage or images and computer-generated imagery using layers, keying and matting techniques as well as exploring compositing effects, image manipulation, retouching and color correction to create believable results.

CGE 316 กระบวนการหลังการถ่ายทำงานวิดีโอ (Video Post-Production Process) **3(2-2-5)**

ขั้นตอนการทำงานหลักการถ่ายทำงานวิดีโอ ระบบงานวิดีโอ บุคลากรด้านการผลิต หลังการถ่ายทำงานวิดีโอ การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับงานตัดต่อ การตัดต่องานวิดีโอ การปรับแต่งสีให้มีความสมจริง หรือเหมาะสมกับการสื่อเรื่องราวภายในงาน วิธีการนำเสนองานวิดีโอในรูปแบบของสื่อต่าง ๆ เช่น VCD, DVD และระบบอื่นที่ได้รับความนิยม

Video Post-Production process, video system, post-production team, using software for video editing, video editing, color grading for realistic result or color grading video to suit with the story-telling; presentation of video on various of media such as VCD, DVD and other popular media.

CGE 317 ประติมากรรมดิจิทัล 3 มิติ (3D Digital Sculpting) **3(2-2-5)**

การปั้นโมเดล 3 มิติด้วยเทคนิคการปั้น ศึกษาสรีระของมนุษย์เพื่อเป็นพื้นฐานในการขึ้นรูปตัวละคร การขึ้นรูปจากโมเดลพื้นฐาน และการขึ้นรูปและเพิ่มรายละเอียดจากโมเดลที่มีโพลีกอนต่ำ เทคนิคการ retopology เพื่อสร้างโมเดลที่มีโครงสร้างโพลีกอนที่สามารถนำไปใช้งานได้สะดวกการใช้งาน กระบวนการการใช้งานโปรแกรมปฏิมากรรมดิจิทัล 3 มิติ ร่วมกับโปรแกรม 3 มิติพื้นฐานอื่น ๆ

Digital Sculpting 3D Modeling technique, human anatomy as a basic of character modeling; modeling from primitive objects, modeling and detailing model from low-polygon model; retopology technique to recreate a standard topology model for export to another 3D application; process of integrating 3D sculpting application with another 3D application tool.

CGE 318 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล (Digital Filmmaking) **3(2-2-5)**

การถ่ายทำภาพยนตร์ ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ หลักการถ่ายทำภาพยนตร์ และ ภาษาภาพยนตร์ บุคลากรด้านการผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล การเขียนบท การกำกับและการสร้างภาพยนตร์ การจัดแสง การถ่ายทำ การบันทึกเสียง และการตัดต่อ

Hands-on experience by writing, directing, and editing their own digital video projects, filmmaking process, film language and theories, digital filmmaking team, writing, producing, directing, lighting, shooting, sound recording and editing.

CGE 319 การออกแบบเกมเชิงปฏิบัติการ

3(3-0-6)

(Game Design Workshop)

การออกแบบเกมประเภทต่าง ๆ นอกเหนือจาก คอมพิวเตอร์เกม เช่น เกมกระดาน เกมการ์ด การวางแผนและดำเนินโครงการผลิตเกม หลักการออกแบบกลไกของเกม การทดสอบเกมและการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของเกม การออกแบบเพื่อตอบสนองกลุ่มผู้เล่นประเภทต่าง ๆ เข้าใจเรื่องการวางแผนเชิงธุรกิจ

Hands-on experience by making their own (non computer-base) game project such as a board game, a card game. Studying game project planning, designing gameplay mechanism, testing and evaluating game, designing games for different player demographic and understanding game market planning.

CGE 320 การตลาดของเกมและสื่อดิจิทัล

3(3-0-6)

(Game and Digital Media Marketing)

ปรัชญาและแนวความคิดทางด้านการตลาดของเกมและสื่อดิจิทัล การวางแผนการตลาด การกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด การวิเคราะห์โอกาสทางการตลาด การวิเคราะห์และประเมินความน่าสนใจของตลาด การกำหนดโปรแกรมการตลาด การควบคุมการดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านการตลาดกับการบริหารเทคโนโลยี การตลาดโดยการอาศัยสื่อการแสดงผล สื่อสังคม อุปกรณ์เคลื่อนที่

Fundamental concepts of Game and Digital media marketing, marketing plan, marketing strategy, market opportunity analysis, market assessment, market targeting, marketing program, effective operations controls, integrating marketing strategy and technology management, display marketing, social media marketing, mobile marketing.

CGE 321 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต**3(3-0-6)****(Game and Esport Business)**

ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกม ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยและทั่วโลก ขั้นตอนในการจัดตั้งบริษัท การบริหารจัดการงานภายในบริษัทเบื้องต้น แนวโน้มธุรกิจเกมและอีสปอร์ตในปัจจุบันและอนาคต

Game business, Esports business, the ecosystem of the game industry in Thailand and the world, process for establishing company, internal company management, present and future of game and Esports business trends.

CGE 322 การออกแบบและพัฒนาเว็บ 2**3(2-2-5)****(Web Design and Development II)**

การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ ด้วยภาษา JavaScript, PHP, ASP หรือ JSP การพัฒนาเว็บแบบ AJAX การเชื่อมต่อเว็บกับฐานข้อมูล เช่น MySQL, MS Access, MS SQL เป็นต้น

Web application design and development with JavaScript, PHP, ASP or JSP. Using AJAX (Asynchronous JavaScript and XML), Web programming connecting to database such as MySQL, MS Access, MS SQL.

CGE 323 เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์**3(3-0-6)****(Interactive Media Technology)**

พื้นฐานสื่อมัลติมีเดียที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ ทฤษฎีของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีความรู้ความเข้าใจทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ ศึกษาการรับรู้ การเข้าใจ และการสื่อสาร มาตรฐานการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียทั้งภาพ เสียง วิดีโอ ลิขสิทธิ์ และจริยธรรม

Fundamentals of interactive multimedia computing, theoretical understanding of multimedia technologies, and hands-on experience with applications and hardware, perception, cognition, and communication, multimedia interface standards, multimedia evaluation, images, voice, and video materials, copyright and ethics.

CGE 324 การบริหารโครงการเกม 3(3-0-6)

(Game Project Management)

กระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ทีมพัฒนาเกม การเก็บความต้องการของระบบเกม กระบวนการออกแบบเกม การวิเคราะห์ความเสี่ยง การคำนวณงบประมาณ การประกันคุณภาพ และการทดสอบระบบเกม

Game software process management, game development team, requirements, game design, risk analysis, cost estimation, quality assurance and testing.

CGE 325 การพากย์เกม 3(3-0-6)

(Game Casting)

การแนะนำตัวเอง การเล่าเรื่อง การใช้เสียงสื่ออารมณ์ การใช้ภาษากายเพื่อการสื่อสาร เทคนิคการสื่อสารและดึงดูดความสนใจของผู้ชม การแสดงอารมณ์ เทคนิคการถ่ายทอดสด การหา รายได้จากการพากย์เกม

Introducing yourself, storytelling, using emotional sounds, using body language for communication, communication techniques and grab the attention of the audience, emotional expression, live broadcast techniques, earning money from game casting.

CGE 499 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต 3(3-0-6)

(Special Topics in Computer Game and Esport)

ประเด็นใหม่ๆ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ

Current issues in computer game and esport both theoretical and practical topics.

3.1.5.3 หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

เลือกจากรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยรังสิต

3.1.5.4 กลุ่มวิชาโท

15 หน่วยกิต

สำหรับนักศึกษาต่างสาขาวิชา หรือต่างวิทยาลัย/คณะ/สถาบันที่ต้องการจะศึกษาสาขาวิชา คอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต เป็นวิชาโท ให้ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้จำนวน 15 หน่วยกิต

DIT 110 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก

3(3-0-6)

(Foundation of Graphic Design)

หลักการออกแบบกราฟิกด้วยคอมพิวเตอร์ การออกแบบภาพเคลื่อนไหว ชนิดของ คอมพิวเตอร์กราฟิกต่าง ๆ และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในงานออกแบบด้านดิจิทัล

Principles of computer graphic design, animation design, various types of computer graphics and software used in digital designs.

CGE 105 การออกแบบและการผลิตเกม

3(3-0-6)

(Game Design and Production)

ทิศทางอุตสาหกรรมการพัฒนาเกม ประวัติความเป็นมาของการพัฒนาเกม ตำแหน่งและความรับผิดชอบของผู้พัฒนาเกมและกลุ่มที่เกี่ยวข้อง การสร้างสรรค์เอกสารการออกแบบเกม และเอกสารการออกแบบทางเทคนิค การสร้างสรรค์เกมจากงานเขียน การผลิตเกมโดยใช้เครื่องมือและ ภาษาโปรแกรมอย่างง่าย

Directions of game development industry, history of game development; positions and job responsibilities of game developer and related groups; creation of a game design document (GDD) and technical design document (TDD), game creation based on literary works; game production using simple tools and programming languages.

CGE 108 การพัฒนาเกม 2 มิติ

3(2-2-5)

(2-Dimensional Game Development)

การเตรียมสไปรต์(รูปภาพ) การนำเข้าสไปรต์ การจัดการสไปรต์ การแก้ไขสไปรต์ การ สร้างฉาก การจัดมุมกล้อง การควบคุมตัวละคร การใช้งานระบบฟิสิกส์ และการแสดงผลเกมแบบ 2 มิติ

Preparing sprites, importing sprites, sprite asset management, sprite editing, construct 2D scenes, camera controls, character controls, 2D physics systems and game rendering in 2D.

CGE 202 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต

3(3-0-6)

(Law and Ethics for Game and Esport)

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดเกี่ยวกับเทคโนโลยี การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล จรรยาบรรณในการพัฒนาสื่อ จรรยาบรรณการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี

Law relating to games and esports, law relating to computer crime in violation, intellectual property violation, personal information and privacy protection, ethics in media development, ethics in using technology.

CGE 204 การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม

3(2-2-5)

(Digital Content Creation for Game Broadcaster)

การวางแผนและการเตรียมการก่อนถ่ายทำ การถ่ายทำ การตัดต่อวิดีโอ การใส่วิชวลเอฟเฟกต์ในวิดีโอ เทคนิคในการสื่อสารและดึงดูดความสนใจของผู้ชม เทคนิคการถ่ายทอดสดผ่าน YouTube และ Twitch.tv การหารายได้จากการการพากย์เกมและการถ่ายทอดสด

Planning and preparation for shooting, video editing, visual effects techniques, communication and participation of the audience, streaming techniques on YouTube and Twitch.tv, monetization from game dubbing and live streaming.

3.2 ชื่อ สกุล เลขประจำตัวบัตรประชาชน ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

3.2.1.1 แผนกวิชาการพัฒนาเกม

ลำดับ ที่	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	เลขที่ บัตรประชาชน	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษา		ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์)
						จากสถาบัน	ปี	
1	อาจารย์	นายมนตรี อินทโชติ	361XXXXXXXXXX	วท.บ. วท.ม.	คณิตศาสตร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยมหิดล สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง	2545 2549	9
2	อาจารย์	นายเอกพงษ์ นพวงศ์	357XXXXXXXXXX	วศ.บ. M.A.	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ Multimedia Technology	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี Swinburne University of Technology, Australia	2543 2552	9
3	อาจารย์	นายอนุชา อารีพรค	310XXXXXXXXXX	ออ.บ. M.E.T.	การออกแบบอุตสาหกรรม Entertainment Technology	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Carnegie Mellon University, U.S.A.	2545 2548	9

3.2.1.1 แขนงวิชาอีสปอร์ต

ลำดับ ที่	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	เลขที่ บัตรประชาชน	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษา		ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์)
						จากสถาบัน	ปี	
1	รอง ศาสตราจารย์	นายเชษฐาเนติ ศรีสอาน	310XXXXXXXXXX	วศ.บ.	วิศวกรรมไฟฟ้า	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2533	6
				MS.CS.	Computer Science	Illinois Institute of Technology, U.S.A.	2535	
				M.B.A.	Business Administration	Loyola University, U.S.A.	2536	
				Ph.D.	Computer Science	Illinois Institute of Technology, U.S.A.	2538	
2	อาจารย์	นายสุกัญญา คำทอง	330XXXXXXXXXX	บธ.บ.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล	2543	9
				วท.ม.	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยรังสิต	2553	
3	อาจารย์	นายเสกสันต์ แสงสวัสดิ์	310XXXXXXXXXX	บธ.บ.	บริหารงานบุคคล	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	2540	9
				วท.ม.	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยรังสิต	2546	

3.2.2 อาจารย์พิเศษ

ลำดับ ที่	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	เลขที่ บัตรประชาชน	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษา		ภาระงานสอน (ชม./สัปดาห์)
						จากสถาบัน	ปี	
1	อาจารย์	นายอิทธิวัตร รัตกุล	257XXXXXXXXXX	วท.บ.	คอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย	มหาวิทยาลัยรังสิต	2551	6
2	อาจารย์	นายสุกัญญา จินตวัฒน์สกุล	180XXXXXXXXXX	วท.บ.	คอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย	มหาวิทยาลัยรังสิต	2551	6

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา)

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

จากผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้บัณฑิต มีความต้องการให้บัณฑิตมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นในหลักสูตรจึงมีรายวิชา DIT 498 สหกิจศึกษา จำนวน 9 หน่วยกิต ให้นักศึกษาเลือกทำ ซึ่งจะจัดอยู่ในหมวดวิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ/วิชาบูรณาการการเรียนรู้ร่วมการทำงาน โดยมีความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

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

4.2 ช่วงเวลา

วิชาสหกิจศึกษา เรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 4

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

วิชาสหกิจศึกษา จัดเรียนเต็มเวลาในหนึ่งภาคการศึกษาปกติ

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงงานหรืองานวิจัย

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

หลักสูตรได้กำหนดให้นักศึกษาเรียนวิชาปริญญาานิพนธ์ (CGE 496 Senior Project) โดยข้อกำหนดในการทำโครงงาน ต้องเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับเกมและอีสปอร์ต เพื่อการเรียนรู้ การสอน เพื่อการวิจัย เพื่อทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เพื่อเป็นการบริการสังคม หรือเพื่อความบันเทิง โดยมีจำนวนผู้ร่วมโครงงาน 1-5 คน มีซอฟต์แวร์และรายงานที่ต้องนำเสนอตามรูปแบบและระยะเวลาที่หลักสูตรกำหนดอย่างเคร่งครัด หรือเป็นโครงงานที่มุ่งเน้นการสร้างผลงานวิจัยเพื่อพัฒนางานด้านเกมคอมพิวเตอร์และอีสปอร์ต

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการวิจัย ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ สามารถทำวิจัยเบื้องต้นเพื่อพัฒนาหรือแก้ปัญหาในการปฏิบัติ และสามารถเขียนผลงานเพื่อการสื่อสารได้

5.3 ช่วงเวลา

CGE 496 ปริญญาานิพนธ์ เรียนในภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

9 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

- (1) นักศึกษานำเสนอโครงร่างงานวิจัย หรือโครงงาน และเลือกอาจารย์ที่ปรึกษา
- (2) นักศึกษาพบอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อปรึกษาเกี่ยวกับหัวข้อปริญญานิพนธ์ที่สนใจ รวมทั้งแนวทางการศึกษาค้นคว้า
- (3) นักศึกษานำเสนอโครงร่างงานวิจัย หรือโครงร่างโครงงานต่อคณะกรรมการ
- (4) นักศึกษานำเสนอผลงานวิจัย หรือโครงงาน ต่อคณะกรรมการ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม พร้อมทั้งไฟล์รูปเล่มและผลงาน โดยมีคณะกรรมการให้คำแนะนำและประเมินผล

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำงาน นำเสนอโครงงานที่เสร็จสมบูรณ์อย่างเป็นระบบ โดยการนำเสนอต่อคณะกรรมการ อย่างน้อย 3 คน

หมวดที่ 4 ผลการเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ/คุณสมบัติที่พึงประสงค์	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
มีคุณธรรม จริยธรรม มีสัมมาคารวะ รู้จักกาลเทศะ รับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพ สังคม และทำหน้าที่เป็นพลเมืองที่ดี มีจิตสาธารณะ และปฏิบัติตนภายใต้จรรยาบรรณวิชาชีพด้วยความซื่อสัตย์สุจริตและเสียสละ	(1) มีการสอดแทรกในการจัดการเรียนการสอนแต่ละรายวิชา (2) ให้นักศึกษาผลิตสื่อที่มีคุณธรรม จริยธรรม ภายใต้จรรยาบรรณวิชาชีพ
มีความรู้ภาคทฤษฎีและทักษะเชิงปฏิบัติ สมรรถนะในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสม เพื่อการประกอบวิชาชีพ และศึกษาต่อในระดับสูงขึ้น	(1) เชิญผู้ประกอบการมาให้ความรู้ด้านวิชาชีพ เพื่อเป็นแนวทางการประกอบอาชีพในอนาคต (2) มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลความรู้ เพื่อให้สามารถเข้าใจและแก้ไขปัญหาได้
มีความใฝ่รู้ในองค์ความรู้และเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สามารถพัฒนาองค์ความรู้ที่ตนมีอยู่ให้สูงขึ้น เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนางาน พัฒนาสังคมและประเทศชาติ	(1) ฝึกให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูล และนำเสนอเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในรายวิชา (2) จัดสัมมนาวิชาการ โดยเชิญวิทยากรจากภาคอุตสาหกรรมในหัวข้อที่น่าสนใจและทันสมัย
คิดเป็น ทำเป็น มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสามารถเลือกวิธีแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม	(1) ฝึกให้นักศึกษาทำโครงงานของแต่ละรายวิชา (2) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกปฏิบัติ เพื่อให้นักศึกษาใช้ความคิดสร้างสรรค์
มีมนุษยสัมพันธ์และมีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีทักษะในด้านการงาน เป็นหมู่คณะ สามารถบริหารจัดการการทำงานได้อย่างเหมาะสม มีจิตสำนึกรักองค์กรและเป็นผู้มีทัศนคติที่ดีในการทำงาน	(1) ฝึกให้นักศึกษาทำงานกลุ่ม และให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงาน (2) ส่งเสริมให้นักศึกษาส่งผลงานประกวดนอกชั้นเรียน
มีความสามารถในการติดต่อสื่อสาร และใช้ภาษาไทย ภาษาต่างประเทศ และศัพท์ทางเทคนิคในการติดต่อสื่อสาร รวมถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้เป็นอย่างดี	(1) จัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้ภาษาและการสื่อสารที่เหมาะสม (2) สอดแทรกการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในแต่ละรายวิชา

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 คุณธรรม จริยธรรม

2.1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1) ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 2) มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 3) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- 4) เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลขององค์กรและสังคม
- 5) เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

2.1.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

- 1) กำหนดให้มีวัฒนธรรมองค์การระดับสาขาวิชา คณะและมหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม ของนักศึกษาตามลำดับชั้นปีเพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักศึกษาในการพัฒนาตนเอง เช่น การปลูกฝังนักศึกษาให้มีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียน การส่งงานให้ตรงต่อเวลาอย่างสม่ำเสมอตลอดจนการแต่งกายที่ถูกต้องตามระเบียบของมหาวิทยาลัยและเหมาะสมตามกาลเทศะ นอกจากนี้ นักศึกษายังได้มีโอกาสและเรียนรู้ด้วยตัวเองจากการร่วมประกอบกิจกรรมต่างๆ เพื่อเสริมสร้างสามัคคีและความสัมพันธ์อันดี ซึ่งเป็นการปลูกฝังค่านิยมและคุณธรรม อีกทั้งยังเพิ่มโอกาสให้นักศึกษาเข้าถึงขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรมอันดีอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติ
- 2) จัดให้มีการประชุมประสานและเชื่อมโยงระหว่างการเรียนการสอนในชั้นปี การฝึกปฏิบัติวิชาชีพด้านเกมและอีสปอร์ต และกิจกรรมนอกหลักสูตร ในการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมของนักศึกษา เช่น ฝึกนักศึกษาให้มีความรับผิดชอบโดยการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้นักศึกษารู้และทำหน้าที่เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี นอกจากนี้ อาจารย์ผู้สอนทุกคนได้แทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอนทุกรายวิชา นอกจากนี้ยังยกย่องนักศึกษาที่เสียสละและทำดีให้ส่วนรวม

2.1.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม

การประเมินผลต่อเนื่องระหว่างกระบวนการ ซึ่งเป็นการประเมินเพื่อพัฒนาและการประเมินผลลัพท์ ว่าเป็นไปตามคุณลักษณะของนักศึกษาที่พึงประสงค์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป โดยมีแนวทางการประเมิน ดังนี้

- 1) ส่งเสริมให้นักศึกษาตระหนักถึงกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ
- 2) ส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่มหาวิทยาลัยจัดขึ้น เพื่อให้นักศึกษาได้ซึมซับจากสาระที่สอดแทรกในกิจกรรมนั้น ๆ
- 3) ให้นักศึกษาสืบค้นและอภิปรายตัวอย่างของเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต้ององค์กร สังคม และสิ่งแวดล้อม
- 4) ผู้สอนสอดแทรก หรือยกตัวอย่าง หน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ และส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาการและวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

2.2 ความรู้

2.2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1) มีความรู้และความเข้าใจในทฤษฎี หลักการ วิธีการในสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
- 2) มีความรู้และเข้าใจในกฎหมายและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
- 3) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนา
- 5) มีความรู้ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลง ผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ และสามารถประยุกต์ใช้กับสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตอย่างเหมาะสม

2.2.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

ใช้การสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นหลักการทางทฤษฎี และประยุกต์ใช้ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง โดยทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทั้งนี้ให้เป็นไปตามลักษณะของรายวิชาตลอดจนเนื้อหาสาระของรายวิชานั้น ๆ นอกจากนี้ควรจัดให้มีการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงโดยการศึกษาดูงานหรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง ตลอดจนฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

2.2.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการปฏิบัติของนักศึกษา ในด้านต่าง ๆ คือ

- 1) การทดสอบย่อย
- 2) การสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน

- 3) ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ
- 4) ประเมินจากแผนธุรกิจหรือโครงการที่นำเสนอ
- 5) ประเมินจากการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน
- 6) ประเมินจากรายงานของผู้ประกอบการที่รับนักศึกษาไปฝึกงานหรือทำสหกิจศึกษา

2.3 ทักษะทางปัญญา

2.3.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1) สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินข้อมูลต่าง ๆ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 4) สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม
- 5) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.3.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนสำคัญที่เอื้ออำนวยให้นักศึกษามีส่วนร่วมใช้ความคิด และแสดงความคิดเห็นทั้งโดยการพูดและเขียนในชั้นเรียนและการเรียนรู้นอกสถานที่จากแหล่ง ฝึกงานภาคสนาม การดูงานภายนอก เช่น การสัมมนา การอภิปรายกลุ่มย่อย กรณีศึกษา และทำ รายงานในรายวิชาต่างๆตามหลักสูตร เช่น การเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ค้นคว้าวิจัยโดยอิสระใน รูปแบบโครงการปริญญานิพนธ์ก่อนจบการศึกษา การเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2.3.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

ใช้วิธีการประเมินผลที่หลากหลาย ดังนี้

- 1) การสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ทั้งโดยใช้ข้อสอบมาตรฐานและ กรณีศึกษาที่เป็นโจทย์จริงเพื่อให้นักศึกษาฝึกคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์แก้ปัญหา นำ ความรู้ไปปรับใช้กับการทำงานจริง สามารถอธิบายสรุปปัญหาภายหลังนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ปฏิบัติจริง และการประเมินจากผลงานที่เกิดจากการใช้ กระบวนการแก้ปัญหา และการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบ เช่น การทำ

รายงาน การประชุมปรึกษาหารือ การสัมมนา รายงานผลการอภิปรายกลุ่ม การทำ
โครงการศึกษาเฉพาะเรื่อง เป็นต้น

- 2) ใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม
การใช้แบบบันทึก แบบสอบถาม แบบประเมินและแบบวัดที่เกี่ยวข้อง และมีการ
ประเมินผลโดยตัวนักศึกษา อาจารย์และผู้ที่เกี่ยวข้องในการเรียนการสอน

2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.4.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) มีความสามารถในการติดต่อ สื่อสารข่าวสารให้เป็นที่เข้าใจได้ถูกต้อง
- 2) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม ลำดับความสำคัญ และ
สามารถแก้ไขข้อขัดแย้งโดยใช้หลักธรรมาภิบาล
- 3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาปรับใช้สังคมในประเด็นและโอกาสที่เหมาะสม
- 4) มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่ม

2.4.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ

นักศึกษาไปเรียนรายวิชาทางสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคุณสมบัติที่สร้างทักษะ
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และในระหว่างที่สอนรายวิชาต่าง ๆ อาจารย์ต้อง
จัดการเรียนการสอนที่พัฒนาและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับ
ผู้สอนโดยแทรกคุณสมบัติเหล่านี้ให้นักศึกษา โดยใช้การอภิปราย กลุ่มย่อย การฝึกปฏิบัติ รวมทั้ง
เน้นการทำงานเป็นทีม ทั้งในรายวิชาทฤษฎีและรายวิชาปฏิบัติ

2.4.3 กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความ รับผิดชอบ

- 1) ในชั้นเรียน ประเมินจากการทำงานกลุ่ม การแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลใน
บทบาทเป็นผู้นำและสมาชิกในทีม
- 2) ในการฝึกปฏิบัติ ประเมินจากพฤติกรรมการแสดงออกที่แสดงถึงความรับผิดชอบ
ขณะปฏิบัติงานในบทบาทหัวหน้าทีมและสมาชิกทีม ร่วมกับเพื่อนร่วมปฏิบัติงาน
การประสานงานใน การสื่อสารในทีม

2.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.5.1 ผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี

สารสนเทศ

- 1) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์
- 2) มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงาน
- 3) มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม
- 4) มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

2.5.2 กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้นักศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล เสนอแนวคิด หาวิธีการและประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง และสถานการณ์จริง ให้มีการนำเสนอรายงานในบริบทที่หลากหลายทั้งในและนอกชั้นเรียน ซึ่งอาจมีการวิจารณ์ในเชิงวิชาการระหว่างอาจารย์ วิทยากรพิเศษและกลุ่มนักศึกษา
- 2) จัดให้มีรายวิชาและกิจกรรมทางวิชาการที่ช่วยส่งเสริมการใช้ทักษะการสื่อสาร ทั้งการพูด การฟังและการเขียนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 3) จัดให้มีอุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในการค้นคว้ารวบรวม จัดเก็บ ประมวลผล และแสดงผลลัพธ์เป็นสารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ

2.5.3 กลยุทธ์การประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ด้านทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) การนำวิชาความรู้มาปรับใช้กับการฝึกทำงานจริง สามารถอธิบายเหตุและผลในการเลือกใช้ความรู้ต่าง ๆ มาปรับใช้กับโจทย์กรณีศึกษาต่างๆที่ได้รับและนำเสนอผลงานในชั้นเรียน
- 2) การนำเสนอรายงานทั้งการพูดและการเขียน รวมทั้งผลงานในรูปแบบของรูปเล่มรายงานและการประเมินโดยอาจารย์ และผู้ใช้บัณฑิต

3. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

ผลการเรียนรู้ในตารางมีความหมายดังนี้

3.1 ผลการเรียนรู้สำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

3.1.1 คุณธรรม จริยธรรม

- 1) มีจิตสำนึกและเข้าใจธรรมชาติของตนเอง ต่อผู้อื่น และสังคม
- 2) มีความเข้าใจในหลักการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องตามทำนองคลองธรรม
- 3) มีความตระหนักและเห็นคุณค่าในความแตกต่างของชาติพันธุ์ ตลอดจนวัฒนธรรมของชาติและนานาชาติ
- 4) มีหลักในการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องและเป็นธรรม
- 5) มีจิตสาธารณะ

3.1.2 ความรู้

- 1) มีความรู้และสามารถผสมผสานเนื้อหาในศาสตร์สาขาต่าง ๆ ได้
- 2) มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง ทนต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม สิ่งแวดล้อมทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและนานาชาติ
- 3) มีความรู้ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต

3.1.3 ทักษะทางปัญญา

- 1) มีความสามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างเป็นระบบ เป็นเหตุเป็นผล
- 2) มีความสามารถคิดวิเคราะห์เชิงบูรณาการ และเชื่อมโยงอย่างเป็นองค์รวม
- 3) มีความสามารถคิดอย่างสร้างสรรค์และแก้ไขปัญหาที่เผชิญได้

3.1.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) มีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และสังคม
- 2) มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทั้งในฐานะผู้นำหรือสมาชิกของกลุ่ม
- 3) มีความใจกว้าง รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

3.1.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) มีความสามารถคิดวิเคราะห์ จำแนก และตีความข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อการแก้ไขปัญหาและตัดสินใจ
- 2) มีความสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม ทั้งทักษะการพูด เขียน อ่าน ฟัง
- 3) มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น นำเสนอ และสื่อสารได้อย่างเหมาะสมทันต่อความก้าวหน้าของสถานการณ์ปัจจุบัน

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้จากหลักสูตรรายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง (ว่าง) ไม่รับผิดชอบ

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
กลุ่มที่ 1 อุดมศึกษามหาวิทยาลัย																	
RSU 111 สังคมธรรมาธิปไตย	●		○		●		○	●		●		●	●	○			
RSU 112 กีฬาเพื่อสุขภาพ	○				●		●		○	●	○		●		●		●
กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร																	
ENL 124 ปรับพื้นฐานภาษาอังกฤษ	●	●	●	○	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●
ENL 125 ภาษาอังกฤษเพื่อทศนาโลก	●	●	●	○	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●
ENL 126 ภาษาอังกฤษในบริบทของเทคโนโลยี การบันเทิงและการออกแบบ	●	●	●	○	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●
ENL 127 ภาษาอังกฤษในการทำงาน	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	○	●	●	○	●	●	○
ENL 128 การนำเสนอผลงานเป็นภาษาอังกฤษ	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○		○	●
ENL 129 ภาษาอังกฤษสำหรับการประชุม	●	●	●	●	●	●	○	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●
THA 126 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	●	●	●	○	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●
RSU 127 ดุษโลกอินเทอร์เน็ต	●	●	●	○	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●

รายวิชา		1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
		1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
RSU 128	ไทยมณฑลเทศ เทคมองไทย	●	●	●	○	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	○	○	●
RSU 129	สู่โลกกว้าง	●	●	○	○	○	●	●	○	●	●	○	●	●	○	●	●	○
JPN 101	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
JPN 102	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
JPN 110	ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
CHN 101	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
CHN 102	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
CHN 110	ภาษาและวัฒนธรรมจีนเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
FRN 101	ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
FRN 102	ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
FRN 110	ภาษาและวัฒนธรรมฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
ISL 111	ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
ISL 112	ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
ISL 113	ภาษาอาหรับและวัฒนธรรมของประเทศในโลกมุสลิม	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
KOR 101	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
KOR 102 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
KOR 110 ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
RUS 101 ภาษารัสเซียสำหรับผู้เริ่มเรียน	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
RUS 102 ภาษารัสเซียในชีวิตประจำวัน	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
RUS 110 ภาษาและวัฒนธรรมรัสเซียเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
SPN 101 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
SPN 102 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
SPN 110 ภาษาและวัฒนธรรมสเปนเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
GER 121 ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
GER 122 ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
GER 110 ภาษาและวัฒนธรรมเยอรมันเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
SWD 121 ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
SWD 122 ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
SWD 110 ภาษาและวัฒนธรรมสวีเดนเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
VTN 101 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
VTN 102 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
VTN 110 ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนามเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
MLY 101 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
MLY 102 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
MLY 110 ภาษาและวัฒนธรรมมลายูเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
BHS 101 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
BHS 102 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
BHS 110 ภาษาและวัฒนธรรมอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
LAO 101 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
LAO 102 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
LAO 110 ภาษาและวัฒนธรรมลาวเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●
BRM 121 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
BRM 122 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2	●		●	○		○	●	○	●	●	○	●	●	○		●	●
BRM 110 ภาษาและวัฒนธรรมพม่าเพื่อการสื่อสาร	●	○	●	○	○	○	●	●	●	●	○	●	●	●		●	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
กลุ่มที่ 3 ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อสังคม																	
RSU 130 ศาสตร์แห่งรัก	●	○		●	●		○	●		●		●	○	●	○		○
RSU 131 ผู้นำการเปลี่ยนแปลง	●	●		●	●		●	●		●		●	●	●	○		○
RSU 132 การรู้เท่าทันการคอร์รัปชัน	●	●		●	●		●	●		●	○	●		○	○		○
RSU 133 ศาสตร์พระราชา	●	●		○	●		○	●		●		●	○	○	○		○
RSU 134 กฎหมายต้องรู้		●		●			○	●		○	●	●		●			●
RSU 135 การออกแบบชีวิตและสังคมแห่งความสุข	●	○		●	○		○	●		●		●	○	●	○		○
กลุ่มที่ 4 ศิลปะและวัฒนธรรม																	
RSU 140 ชีวิตในต่างแดนกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม			●				●	○	○		●			○		●	●
RSU 141 สัมมนาประสบการณ์ต่างแดน	○		●			○	●		○	●			○	○		●	●
RSU 142 ศาสตร์และศิลป์แห่งการดำเนินชีวิต	●	○		○	●	●	○		○	○	●	●	○	○		○	●
RSU 143 ปทุมธานีศึกษา	○		●		○	○	●		○	●	○		●			○	●
RSU 144 คนต้นแบบ	●	○	●		○	●	○		●	○	○	○	○	●		○	●
RSU 145 สื่อสะท้อนชีวิต	●	○	●			●	○		●	○		○	○	●		○	●
RSU 146 รู้ทันโลก	●	○	●				●		○	●	○	○	●			○	●
RSU 147 ความเป็นไทย	●		●		○	●			●				○	○		○	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
RSU 148 ไทยในสื่อ	●		●	●	○		●	○	○	●	●	○	○	●		●	●
RSU 149 วัฒนธรรมวิจิตร	○		●			●			○	●	○		●			○	●
RSU 240 ศิลปะการทำงานต่างวัฒนธรรม	○		●				●		○	●			●	○		●	●
RSU 241 วิถีอาเซียน 1	○		●			○	●		○	●		○	●	○		●	●
RSU 242 วิถีอาเซียน 2	○		●			○	●		○	●		○	●	○		●	●
RSU 243 ความสร้างสรรค์ในงานศิลป์	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○		○	●
กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม																	
RSU 150 การจัดการเชิงสร้างสรรค์	●			○		●	●	●	●	●	●	○	●	○	●		●
RSU 151 ประสบการณ์จากการสตาร์ทอัพและการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจ	●			○		●	●	●	●	●	●	○	●	○	●		●
RSU 152 การคิดนอกกรอบ				●			○	●	●	●	●		○				○
RSU 153 ผู้ประกอบการไลฟ์สไตล์	●			○		●	●	●	●	●	●	○	●	○	●		●
RSU 154 แนวคิดการประกอบการในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล	○	○	●			●	○	○	●	●	○	●	○		○	○	○
กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล																	
RSU 160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล			●				●		●	○			○				●
RSU 161 การออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัล	●		●			●	○		●	●		○	●			●	●
RSU 162 รู้เท่าทันการลงทุนในยุคดิจิทัล	○	○	○	●	○	○	●	●	●	○	○	●	○	○	●	●	●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้			3. ทักษะทางปัญญา			4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ			5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
กลุ่มที่ 7 หลักจิตวิทยาศาสตร์																	
RSU 170 หลักจิตวิทยาศาสตร์				●		●	●	○	●	●	●		○		●		●
RSU 171 วิธีสุขภาพดีมีสุข		○		●		●	●	●	●	●	○	●			●		●
RSU 172 ชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม		○		●	●	●	●	●	●	●	○	●		○	●		●
RSU 173 โภชนาการสร้างเสริมสุขภาพ		●		○	○	●	●	●	●	●	○	●		○	●		●
RSU 174 การออกแบบสรีระ	●							●		●			●		●		●
กลุ่มที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์																	
RSU 180 รังสีตมมาย-สไตล์	●	○				●	●	●	○	●	○	○	○	●	●		●
RSU 181 นันทนาการ	●				○		○	●		●	●		●	●	●		●
RSU 182 การพัฒนาความสามารถพิเศษ	●					○	●		●	●	●	●	●	●		○	●
RSU 183 การปฏิบัติงานช่างด้วยตนเอง	○			●				●	●	○	●		●		●		●
RSU 184 คนต่างรุ่นในสังคมสูงวัย	○	○	●	●		○	●	○	●	●	○	●	●	●	○		●
RSU 185 ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมืออาชีพ	●			●	○		●	○	●			●	●	○	●	○	●

3.2 ผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

3.2.1 คุณธรรม จริยธรรม

- 1) ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 2) มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
- 3) เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- 4) เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลขององค์กรและสังคม
- 5) เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

3.2.2 ความรู้

- 1) มีความรู้และความเข้าใจในทฤษฎี หลักการ วิธีการในสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
- 2) มีความรู้และเข้าใจในกฎหมายและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
- 3) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
- 4) สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนา
- 5) มีความรู้ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลง ผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ และสามารถประยุกต์ใช้กับสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม

3.2.3 ทักษะทางปัญญา

- 1) สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ
- 2) สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมินข้อมูลต่าง ๆ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
- 3) สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
- 4) สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตได้อย่างเหมาะสม
- 5) สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.2.4 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- 1) มีความสามารถในการติดต่อ สื่อสารข่าวสารให้เป็นที่เข้าใจได้ถูกต้อง
- 2) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม ลำดับความสำคัญ และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งโดยใช้หลักธรรมาภิบาล
- 3) สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาปรับใช้สังคมในประเด็นและ โอกาสที่เหมาะสม
- 4) มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่ม

3.2.5 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- 1) สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์
- 2) มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันในการทำงาน
- 3) มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม
- 4) มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

- ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง (ว่าง) ไม่รับผิดชอบ

หมวดวิชาเฉพาะ

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
วิชาพื้นฐานวิชาชีพ																							
DIT 101 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1		●			○	●		●			●					○					●		○
DIT 102 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2		●			○	●		●			●					○					●		○
DIT 103 ระบบสารสนเทศเบื้องต้น		●		○	○	●	○	○			●	○	○	●				●	○			○	●
DIT 104 กระบวนการธุรกิจสำหรับระบบสารสนเทศ	●		○			●			○				●						●		●		○
DIT 105 วิทยาศาสตร์และธุรกิจนวัตกรรมรายใหม่	○		●	●		●		○		●	●	○				●	○	○			●		○
DIT 106 คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับการลงทุน		●				●				○					●				○		●		
DIT 107 การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์	●		○		○			●	○		●					○	●				●		
DIT 108 การออกแบบอินโฟกราฟิก	○				●		●	○			○	○		●		○							●
DIT 109 การออกแบบและพัฒนาเว็บ		●					●	○					●	●		○						●	●
DIT 110 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก					●		●	○						●		○							●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
วิชาชีพ-บังคับ (1) แขนงวิชาการพัฒนาเกม																							
CGE 101 พื้นฐานการออกแบบ	●	○		○	●	●		●			●		●		●		●						●
CGE 102 การวาดเส้นเบื้องต้น		○	○		●	●		○			●		●		●		●						●
CGE 103 ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกม	●	○	○	●	○		●	●			●			●	●		●			●			●
CGE 104 พื้นฐานการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ		○	○		●	●				●			●		●		●				●	●	
CGE 105 การออกแบบและการผลิตเกม	●		●	●			●	●		●	●		○	●	○	●		●	●		●	●	
CGE 106 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ	○				●	●				●	●		●			●		●	○			●	●
CGE 107 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ	○				●	●				●	●		●			●		●	○			●	●
CGE 108 การพัฒนาเกม 2 มิติ	●	○	●		○	●		●			●		●	●		○	●		●	●		●	●
CGE 109 การพัฒนาเกม 3 มิติ	●	○	●		○	●		●			○		●	●		○	●		●	●		●	●
CGE 381 โครงการเกม 1		●			●	○		●	●	●			●	●	○		●		●			●	
CGE 382 โครงการเกม 2		●			●	○		●	●	●			●	●	○		●		●			●	
CGE 495 สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต	●		●	○	○		●		●		●		●		●		●		●	●	●		
CGE 496 ปรินซิพนิพนธ์	●	●	●	●	○	●			●	●		●	●	○	●	●	●	●	●	○	○	●	○
DIT 498 สหกิจศึกษา	○	●		●	○	●			●	○		○	○	●	●	●			○	○	○	●	○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
วิชาชีพ-บังคับ (2) แขนงวิชาอีสปอร์ต																							
CGE 201 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต	●	○	●		○	●	○	○				●		●		○			●		●		●
CGE 202 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต	●	○		●	●	●	●	○			●			○				●	●		●		●
CGE 203 การวิเคราะห์และวิจารณ์เกม	●		●	○	●	●	○	○			●			●				●	●			●	●
CGE 204 การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม			●	○	●	●	○	○				●		●				●	●			●	●
CGE 205 การทดสอบและการประกันคุณภาพเกม		○	●		●	●		○				●		●		○		●	●		○	●	●
CGE 206 นักเล่นเกมมืออาชีพและนักกีฬาอีสปอร์ต	●	●		○	●	●		○				●		●			●	●	○	●			●
CGE 207 การออกแบบกราฟิกสำหรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต	●		●		●	●		●				●		●	○	●		●		●			●
CGE 208 การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต		●		○	○	●		○					●	○			●		○		●	●	
CGE 209 การบริหารและจัดการงานแสดงเกม		●		○	○	●		○					●	○	○	○	●		○		○	○	●
CGE 391 โครงการอีสปอร์ต 1	●	○		●	●			●	●	●			●		○		●		●	●		●	
CGE 392 โครงการอีสปอร์ต 2	●	○		●	●			●	●	●			●		○		●		●	●		●	
CGE 495 สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต	●		●	○	○				●		●				●		●		●		○		
CGE 496 ปรินญาณินิพนธ์	●	○	●	●	○				●	●		●	●	○	●	●	●	●	●	●	○	●	○
DIT 498 สหกิจศึกษา	○	●		●	○				●	○		○	○	●	●	●			○	○	○	●	○

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
วิชาชีพ-เลือก																							
CGE 301 โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธีสำหรับเกม		●				●		○			●	●								○	●		
CGE 302 การออกแบบตัวละคร	○	●	○		○	●								●		●							●
CGE 303 การโปรแกรมสื่อด้วยภาพ		●	○			●		○					●			●				●	●		
CGE 304 การออกแบบและการผลิตสื่อประสม	●		○	●	●	●		●		●				●	○	●		●			●		●
CGE 305 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา		●	○			●		●		●			●		○					●			
CGE 306 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์	●		○	●	●	●		●				●		●	○	●		●					●
CGE 307 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์		●	○			●			●	●	●		●								●		
CGE 308 การเขียนโปรแกรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์		●	○			●		●					●							●			
CGE 309 การออกแบบกลไกในเกม		●	○			●		●	●			●	●		○	●		●				●	●
CGE 310 เทคนิคการอนิเมตเกม		●	○			●		●			●		●									●	●
CGE 311 พื้นฐานการเขียนโปรแกรมกราฟิก 3 มิติ		●	○			●		○					●							●			
CGE 312 การออกแบบตามประสบการณ์ผู้ใช้	●		○	●	●	●		●		●	●		●			●		●				○	●
CGE 313 การพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส		●	○			●		○					●							●			
CGE 314 การสร้างภาพและแสง 3 มิติ		●	○			●		○						●									●

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
CGE 315 วิชาลอฟเฟคเบื้องต้น		●	○		○	●								●		●							●
CGE 316 กระบวนการหลังการถ่ายทำงานวิดีโอ		●	○		○	●								●		●							●
CGE 317 ประติมากรรมดิจิทัล 3 มิติ		●	○		○	●								●		●							●
CGE 318 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล		●	○		○	●		○		●				●		●		●					●
CGE 319 การออกแบบเกมเชิงปฏิบัติการ	●	●	○	●	○	●		●	●			●	○	●		●					●		●
CGE 320 การตลาดของเกมและสื่อดิจิทัล	○	●				●				○	○	●				●	●				●		●
CGE 321 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	●		●		●	●			○	○	●				●	●		●		●		●
CGE 322 การออกแบบและพัฒนาเว็บ 2	●				●	●	●	○					●			○				●	●		
CGE 323 เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์		●	○				●	○	●					●	○			●					●
CGE 324 การบริหารโครงการเกม		●	●			●		●		●	●			●	●		●	●	●			●	
CGE 325 การพากย์เกม		●	●			●				●	●				●				●			●	
CGE 499 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต	○	●		○	●		●	○	●	●		●		●					●				●
กลุ่มวิชาโท																							
DIT 110 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก					●		●	○						●		○							●
CGE 105 การออกแบบและการผลิตเกม	●		●	●			●	●		●	●		○	●	○	●		●	●		●	●	

รายวิชา	1. คุณธรรม จริยธรรม					2. ความรู้					3. ทักษะทางปัญญา					4. ทักษะ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ				5. ทักษะการ วิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการ ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
CGE 108 การพัฒนาเกม 2 มิติ	●	○	●		○	●		●			●		●	●		○	●		●	●		●	●
CGE 202 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต	●	○		●	●	●	●	○			●			○				●	●		●		●
CGE 203 การวิเคราะห์และวิจารณ์เกม	●		●	○	●	●	○	○			●			●				●	●			●	●
CGE 204 การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม			●	○	●	●	○	○				●		●				●	●			●	●

3.3 คุณลักษณะและความโดดเด่นของบัณฑิตในหลักสูตร (ถ้ามี)

PLO	การพัฒนาการเรียนรู้แต่ละด้าน
มีคุณธรรมและจริยธรรมในการเป็นผู้สร้างสื่อดิจิทัล	ข้อ 1 (1) ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
มีความสามารถในการใช้ความคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อการออกแบบงานเกมและอีสปอร์ตได้	ข้อ 2 (1) มีความรู้และความเข้าใจในทฤษฎี หลักการวิธีการในสาขาวิชาชีพ (3) สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา
มีความรู้ความสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะในการแก้ปัญหาในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต	ข้อ 3 (1) สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ (4) สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไขปัญหาในวิชาชีพได้อย่างเหมาะสม
สามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้	ข้อ 4 (2) มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม ลำดับความสำคัญ และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง โดยใช้หลักธรรมาภิบาล (4) มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำของตนเองและของกลุ่ม
มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารได้	ข้อ 5 (3) มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม (4) มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม

3.4 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา

ปีที่	รายละเอียด
ปีที่ 1	นักศึกษามีความรู้พื้นฐานวิชาชีพ และสามารถคิดและเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างมีระบบได้
ปีที่ 2	นักศึกษามีความรู้ด้านกระบวนการธุรกิจและนวัตกรรม และมีความรู้ด้านวิชาชีพ ในการสร้างสร้งงานตามขอบเขตที่กำหนดได้
ปีที่ 3	นักศึกษาสามารถคิดและสร้างสรรค์ผลงานของตนเองร่วมกับผู้อื่นได้ และสามารถเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ได้
ปีที่ 4	นักศึกษามีความพร้อมในการประกอบอาชีพ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

3.5 ตารางแสดงผลลัพธ์ผู้เรียน

มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้	มาตรฐานการอุดมศึกษาด้านผลลัพธ์ผู้เรียน		
	บุคคลผู้เรียนรู้ (Learner Person)	ผู้ร่วมสร้างนวัตกรรม (Innovative Co-Creator)	ความเป็นพลเมืองที่ เข้มแข็ง (Active Citizen)
1. คุณธรรม จริยธรรม			
1.1 ตระหนักในคุณค่า คุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต	✓		
1.2 มีระเบียบ วินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่องานของตนเองและสังคม			✓
1.3 เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์			✓
1.4 เคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ภายใต้หลักธรรมาภิบาลขององค์กรและสังคม			✓
1.5 เคารพและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต		✓	
2. ความรู้			
2.1 มีความรู้และความเข้าใจในทฤษฎี หลักการ วิธีการในสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต	✓		
2.2 มีความรู้และเข้าใจในกฎหมายและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต	✓		
2.3 สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา		✓	

มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้	มาตรฐานการอุดมศึกษาด้านผลลัพธ์ผู้เรียน		
	บุคคลผู้เรียนรู้ (Learner Person)	ผู้ร่วมสร้างนวัตกรรม (Innovative Co-Creator)	ความเป็นพลเมืองที่ เข้มแข็ง (Active Citizen)
2.4 สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการในวิชาชีพ ด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนา		✓	
2.5 มีความรู้ความเข้าใจการเปลี่ยนแปลง ผลกระทบของ เทคโนโลยีใหม่ๆ และสามารถประยุกต์ใช้กับสาขา วิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต อย่าง เหมาะสม		✓	
3. ทักษะทางปัญญา			
3.1 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ และอย่างเป็นระบบ	✓		
3.2 สามารถสืบค้น ศึกษา และประเมินข้อมูลต่างๆ เพื่อ ใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์	✓		
3.3 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และ สรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ	✓		
3.4 สามารถประยุกต์ความรู้ และทักษะกับการแก้ไข ปัญหาในวิชาชีพด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ได้อย่างเหมาะสม		✓	
3.5 สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาชีพด้าน คอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตกับความรู้ในศาสตร์ อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง		✓	
4. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ			
4.1 มีความสามารถในการติดต่อ สื่อสารข่าวสารให้เป็นที่ เข้าใจได้ถูกต้อง	✓		
4.2 มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็น ทีม ลำดับความสำคัญ และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้ง โดยใช้หลักธรรมาภิบาล	✓		
4.3 สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มารับใช้สังคมใน ประเด็นและโอกาสที่เหมาะสม			✓
4.4 มีความรับผิดชอบต่อความคิด คำพูด และการกระทำ ของตนเองและของกลุ่ม			✓
5. การวิเคราะห์เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ			
5.1 สามารถแนะนำประเด็นการแก้ไขปัญหาโดยใช้ สารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติ ประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องด้านคอมพิวเตอร์เกม และอีสปอร์ตอย่างสร้างสรรค์		✓	
5.2 มีทักษะในการใช้เครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นที่มีอยู่ใน ปัจจุบันในการทำงาน	✓		

มาตรฐานผลลัพธ์การเรียนรู้	มาตรฐานการอุดมศึกษาด้านผลลัพธ์ผู้เรียน		
	บุคคลผู้เรียนรู้ (Learner Person)	ผู้ร่วมสร้างนวัตกรรม (Innovative Co-Creator)	ความเป็นพลเมืองที่ เข้มแข็ง (Active Citizen)
5.3 มีทักษะในการนำเสนอ โดยเลือกใช้รูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม		✓	
5.4 มีความสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม		✓	

หมวดที่ 5 หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

การวัดผล ให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559 ดังนี้

1.1 มหาวิทยาลัยดำเนินการวัดและประเมินผลแต่ละรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนเรียนในทุกภาคการศึกษา การวัดและการประเมินผลอาจกระทำโดยการสอบ หรือวิธีอื่นที่วิทยาลัย/คณะเจ้าของรายวิชาจะกำหนด

1.2 ดำเนินการวัดผลระหว่างภาคการศึกษาเป็นระยะๆ อย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง และมีการวัดผลปลายภาคการศึกษาอย่างน้อยอีกภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง

1.3 ทุกรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียน นักศึกษาต้องมีเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาศึกษาทั้งหมด หรือได้ทำงานในรายวิชานั้นจนเป็นที่เพียงพอตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด จึงจะมีสิทธิ์ได้รับการวัดและประเมินผล

1.4 การประเมินผลการศึกษา

การประเมินผลการศึกษาในแต่ละรายวิชา ให้ประเมินเป็นแต้มระดับคะแนน (Numeric Grades) หรือ ระดับคะแนนตัวอักษร (Letter Grades) และสัญลักษณ์ที่ไม่มีค่าระดับคะแนน ดังต่อไปนี้

4.1 แต้มระดับคะแนนมี 8 ระดับดังต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษร	แต้มระดับคะแนน	ความหมาย
A	4.0	ดีเยี่ยม (Excellent)
B+	3.5	ดีมาก (Very Good)
B	3.0	ดี (Good)
C+	2.5	ปานกลาง (Fairly Good)
C	2.0	พอใช้ (Fair)
D+	1.5	อ่อน (Poor)
D	1.0	อ่อนมาก (Minimum Passing)
F	0.0	ตก (Failure)

4.2 สัญลักษณ์ที่ไม่มีค่าระดับคะแนน มีความหมายดังนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
I	ยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	พอใจ (Satisfactory) หรือผลการศึกษาอยู่ในระดับขึ้นตั้งแต่ C ขึ้นไปนับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสมได้

U	ไม่พอใจ (Unsatisfactory) หรือผลการเรียนอยู่ในชั้น อ่อนมาก นับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสมไม่ได้
W	การเพิกถอนรายวิชา (Withdrawn)
IP	การศึกษายังไม่สิ้นสุด (In-Progress)
CS	การเทียบโอนผลการเรียนจากการทดสอบมาตรฐาน (Credits from Standardized Test)
CE	การเทียบโอนผลการเรียนจากการทดสอบที่ไม่ใช่ การทดสอบมาตรฐาน (Credits from Exam)
CT	การเทียบโอนผลการเรียนจากการประเมินการศึกษา/ อบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่นๆ (Credits from Training)
CP	การเทียบโอนผลการเรียนจากแฟ้มสะสมผลการ เรียนรู้มาก่อน (Credits from Portfolio)

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา ประกอบด้วย

2.1 การทวนสอบขณะที่นักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

- การทวนสอบระดับรายวิชา

มีการประเมินทั้งในภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยมีคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการของ
หลักสูตรที่แต่งตั้งโดยมหาวิทยาลัย พิจารณาข้อสอบและการวัดผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้
นอกจากนี้ในแต่ละรายวิชาเมื่อสิ้นสุดการสอนแล้ว จะต้องมีการประเมินจากผู้เรียนด้วย

- การทวนสอบระดับหลักสูตร

หลักสูตรมีระบบประกันคุณภาพภายใน โดยในเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละปี
การศึกษา จะนำ มคอ. 5 ของแต่ละรายวิชามาพิจารณาแล้วจัดทำเป็น มคอ. 7 โดยผู้รับผิดชอบ
หลักสูตร เพื่อเสนอเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมเนื้อหาวิชาเข้าสู่คณะกรรมการวิชาการ เพื่อเสนอต่อสภา
มหาวิทยาลัยต่อไป

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

จัดให้มีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ตลอดหลักสูตรหลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา
เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนและหลักสูตรแบบครบวงจร ดังนี้

1) สำรวจภาวะการดำเนินงานของบัณฑิต

- 2) สํารวจความเห็นของผู้ใช้บัณฑิต เพื่อประเมินความพึงพอใจบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้นๆ ในช่วงระยะเวลาต่างๆ เช่น ปีที่ 1 ปีที่ 5 เป็นต้น
- 3) สํารวจความคิดเห็นของสถานศึกษาที่บัณฑิตเข้าศึกษาต่อ เพื่อประเมินความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และคุณสมบัติด้านอื่นๆ ของบัณฑิตที่จะจบการศึกษาและเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้นๆ
- 4) สํารวจความพึงพอใจของบัณฑิตที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งสาขาอื่นๆ ที่กำหนดในหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต และเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุงหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

- 3.1 หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่น้อยกว่า 6 ภาคการศึกษาปกติ
- 3.2 เรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร
- 3.3 มีแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม (CGPA) ไม่น้อยกว่า 2.00 ตลอดจนแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยกลุ่มวิชาบังคับทางเทคโนโลยีและกลุ่มวิชาเลือกทางเทคโนโลยีไม่น้อยกว่า 2.00
- 3.4 การให้อนุสัญญา เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาตรี
 - 3.4.1 เป็นผู้ที่สอบไล่ได้ครบทุกลักษณะวิชาตามหลักสูตรระดับปริญญาตรี ภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด
 - 3.4.2 ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรต่ำกว่า 2.00 แต่ไม่น้อยกว่า 1.75
 - 3.4.3 ไม่อยู่ในระหว่างการรับโทษหรือรอรับโทษทางวินัย
 - 3.4.4 ได้ปฏิบัติตามระเบียบ ข้อบังคับต่างๆ ของมหาวิทยาลัยครบถ้วน
 - 3.4.5 ได้ดำเนินการเพื่อขอรับอนุสัญญาตามหลักเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

หมวดที่ 6 การพัฒนาอาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- 1.1 มีการปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้ความเข้าใจในนโยบายของมหาวิทยาลัย บทบาทหน้าที่ของอาจารย์ กฎระเบียบต่างๆ รวมถึงสิทธิผลประโยชน์ของอาจารย์
- 1.2 มีการปฐมนิเทศ และพัฒนาอาจารย์ใหม่ เกี่ยวกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558
- 1.3 มีการพัฒนาอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ใหม่ เกี่ยวกับการบริหารหลักสูตรตามกรอบ TQF และการประกันคุณภาพ
- 1.4 กำหนดให้อาจารย์จะต้องเพิ่มพูนความรู้โดยเข้าร่วมอบรมเพื่อพัฒนาการสอน การวัดและการประเมินผล การทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การศึกษาดูงาน ประชุมสัมมนา และการประชุมวิชาการเสนอผลงานทั้งในและต่างประเทศ
- 1.5 สร้างสัมพันธ์ภาพที่อบอุ่นเป็นมิตรพร้อมร่วมปฏิบัติงาน
- 1.6 ปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ให้มีความรู้ ความเข้าใจในนโยบายของมหาวิทยาลัย ระบบและขอบเขตงานของอาจารย์ ได้แก่ ระบบการบริหารและการดำเนินงานของมหาวิทยาลัยและวิทยาลัย บทบาทหน้าที่ในพันธกิจทั้ง 4 ด้านของอาจารย์ กฎระเบียบ สิทธิประโยชน์ หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนในวิทยาลัย และระบบอาจารย์ที่ปรึกษา และกิจกรรมต่างๆของวิทยาลัย
- 1.7 เตรียมความพร้อมอาจารย์ในสาขาวิชา ได้แก่ การอบรมเกี่ยวกับหลักสูตรและการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล การทำวิจัย การประชุมสัมมนา การเสนอผลงานด้านวิชาการ การศึกษาดูงานในแหล่งฝึกต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา โดยมีหัวหน้าสาขาวิชาและคณาจารย์ในสาขาให้คำแนะนำปรึกษาเพื่อเรียนรู้ ปรับตัวเองเข้าสู่การเป็นอาจารย์แนะนำการสอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติโดยเริ่มจากการสอนร่วมกัน ประเมินและติดตามความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานของอาจารย์ใหม่ตามระเบียบของวิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษาเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

- 2.1.1 กำหนดให้อาจารย์จะต้องเพิ่มพูนความรู้โดยเข้าร่วมอบรมเพื่อพัฒนาการสอน อบรมการวัดและการประเมินผล อบรมการทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การศึกษาคูงาน ประชุมสัมมนา และการประชุมวิชาการเสนอผลงานทั้งในและต่างประเทศ
- 2.1.2 อาจารย์ทุกคนต้องเข้าร่วมประชุม สัมมนา หรืออบรมความรู้เกี่ยวกับวิชาที่สอนหรือเกี่ยวข้อง อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง และเมื่อกลับมาจากการประชุม สัมมนา หรืออบรม จะต้องทำรายงานสรุปผล รวมถึงการถ่ายทอดให้อาจารย์ในสาขาวิชา ได้ทราบด้วย
- 2.1.3 มีการสนับสนุน และส่งเสริมให้อาจารย์ทำตำแหน่งทางวิชาการภายในระยะเวลาที่คณะ และมหาวิทยาลัยกำหนด โดยอาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องทำแผนพัฒนาตนเองระยะ 5 ปี เพื่อสรุปเป็นแผนพัฒนาบุคลากรของหลักสูตร และอาจารย์ทุกคนต้องรายงานผล การดำเนินงานให้ทราบเมื่อสิ้นปีการศึกษาทุกปี และแจ้งให้วิทยาลัยทราบต่อไป

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

- 2.2.1 การให้อาจารย์มีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการทางวิชาการแก่ชุมชน
- 2.2.2 ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่
- 2.2.3 ส่งเสริมให้อาจารย์เข้าร่วมอบรมทักษะปฏิบัติงานทางวิชาชีพ
- 2.2.4 ส่งเสริมให้อาจารย์ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น
- 2.2.5 ส่งเสริมให้อาจารย์ทำผลงานทางวิชาการ และเผยแพร่ผลงานทั้งภายใน และภายนอกประเทศ
- 2.2.6 ส่งเสริมการพัฒนาเอกสารประกอบการสอน เอกสารคำสอน และตำรา

หมวดที่ 7 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

พิจารณาจากเกณฑ์ดังนี้

- 1) อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่าหรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญาและเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปีย้อนหลัง
- 2) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์มาตรฐานและอาจารย์ประจำหลักสูตร ปฏิบัติงานตลอดปีการศึกษา
- 3) การพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยมีการประเมินและรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรทุกปีการศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะๆ อย่างน้อยตามรอบระยะเวลาของหลักสูตรหรือทุกรอบ 5 ปี

2. บัณฑิต

- 1) คุณภาพบัณฑิตตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ มีลักษณะตามคุณภาพบัณฑิตที่พึงประสงค์ 5 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2) มีการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายและบัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพของหลักสูตร
- 3) มีการติดตามผลบัณฑิตที่ได้งานทำหรือประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี และมีการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้บัณฑิต

3. นักศึกษา

หลักสูตรมีกระบวนการดังนี้

3.1 การรับนักศึกษา

หลักสูตรมีการกำหนดเกณฑ์การรับนักศึกษา จาก

- 3.1.1 คะแนนเฉลี่ย นักศึกษาที่จะเข้ามาศึกษาจะต้องมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 2.00

- 3.1.2 สัมภาษณ์ นักศึกษาจะต้องมีทัศนคติที่ดี มีความเข้าใจหลักสูตรสาขาวิชา มีความประพฤติดี มีความกระตือรือร้นและพร้อมร่วมกิจกรรมต่างๆ

3.2 การเตรียมพร้อมก่อนเข้าศึกษา

มหาวิทยาลัยได้กำหนดเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษาโดยการปฐมนิเทศนักศึกษาทั้งมหาวิทยาลัย และวิทยาลัยได้จัดปฐมนิเทศนักศึกษาทุกสาขาวิชา เพื่อให้ให้นักศึกษาได้รับข้อมูลจากภาพรวมของมหาวิทยาลัย และวิทยาลัยฯ

สำหรับนักศึกษา หลักสูตรได้จัดโครงการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษาให้นักศึกษาใหม่เป็นการเฉพาะ เพื่อชี้แจงการเรียนรายวิชาต่างๆ อาจารย์ประจำหลักสูตร อาจารย์ที่ปรึกษา กฐะเบียบในการศึกษา กิจกรรมต่างๆ ของมหาวิทยาลัย วิทยาลัย สาขาวิชา สิ่งอำนวยความสะดวกในการศึกษาที่วิทยาลัยและสาขาวิชาจัดให้ เปิดโอกาสให้รุ่นน้องได้พบปะรุ่นพี่ แนะนำการเตรียมตัวในการเรียนแก่รุ่นน้อง จัดกิจกรรมให้นักศึกษาช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในด้านวิชาการ พร้อมแจกคู่มือให้นักศึกษาวิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ให้แก่นักศึกษาทุกคน

3.3 การควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา

หลักสูตรได้จัดให้อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องดูแลให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาต่อเนื่องไปจนจบหลักสูตร โดยมีหน้าที่ดังนี้

- 3.3.1 ดูแลเอาใจใส่นักศึกษา หากนักศึกษามีปัญหาจะมีการติดต่อผู้ปกครองเพื่อรับทราบปัญหา
- 3.3.2 ให้เวลาแก่นักศึกษาเพื่อปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ คือมีเวลาให้นักศึกษาพบได้สัปดาห์ละ 15 ชั่วโมง
- 3.3.3 จัดทำข้อมูลประวัตินักศึกษาให้ทันสมัยตลอดเวลา
- 3.3.4 ช่วยเหลือนักศึกษาให้สามารถวางแผนการเรียนได้เหมาะสมไม่เกิดปัญหาในการลงทะเบียนและปัญหาการเรียนที่เกิดจากการไม่รู้ข้อมูลของนักศึกษา

3.4 การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา

หลักสูตรมีการสำรวจอัตราการคงอยู่ และอัตราการสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรทุกภาคการศึกษาเพื่อรายงานในผลการประเมินการประกันคุณภาพภายในระดับหลักสูตรเมื่อสิ้นปีการศึกษา

ส่วนความพึงพอใจที่นักศึกษามีต่อหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตรจะจัดทำเป็นแบบสำรวจความพึงพอใจเพื่อให้นักศึกษาทุกชั้นปีประเมินเพื่อนำมาปรับปรุงหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น รวมไปถึงหากมีข้อร้องเรียนของนักศึกษา อาจารย์ประจำหลักสูตรต้องดำเนินการเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่นักศึกษามากที่สุด

4. อาจารย์

4.1 ระบบการรับอาจารย์ใหม่

หลักสูตรได้กำหนดขั้นตอนการรับสมัครอาจารย์ ดังนี้

- 4.1.1 ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อกำหนดคุณสมบัติผู้สมัคร ทั้งทางด้านคุณวุฒิ ผลการศึกษา ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่จะต้องสอดคล้องกับความต้องการของหลักสูตร
- 4.1.2 ระบุวันเริ่มต้นการรับสมัครและระยะเวลาในการรับสมัครที่จะต้องไม่น้อยกว่า 1 เดือน วันสอบข้อเขียนและสอบสอน วันประกาศผลข้อเขียนและสอบสอน วันสอบสัมภาษณ์ สำหรับวันประกาศผลการคัดเลือก วิทยาลัยจะเป็นผู้กำหนดให้เป็นวันที่ 3 หลังจากการสอบสัมภาษณ์
- 4.1.3 จัดทำคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการคัดเลือกอาจารย์ใหม่ที่มีคุณสมบัติเป็นประธาน กรรมการประกอบด้วย รองคณบดีฝ่ายวิชาการหรือผู้แทน อาจารย์ประจำหลักสูตรทั้ง 5 คน และ ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายบริหารบุคคลหรือผู้แทนเป็นเลขานุการที่ประชุม
- 4.1.4 ทำบันทึกแจ้งข้อมูลทั้งหมดตั้งแต่ข้อ 4.1.1-4.1.3 ไปยังสำนักงานบุคคลเพื่อให้จัดทำเป็นประกาศรับสมัคร บันทึกนี้จะต้องส่งถึงฝ่ายบริหารบุคคลไม่น้อยกว่า 15 วันทำการก่อน กำหนดการรับสมัครจะเริ่มขึ้น
- 4.1.5 การพิจารณาคัดเลือกจะมีทั้งการสอบข้อเขียน การสอบสอน และสอบสัมภาษณ์ การสอบข้อเขียนและการสอบสอนจะทำในวันเดียวกัน ผู้ที่ผ่านการสอบทั้งข้อเขียนและสอบสอนเท่านั้นจึงจะมีสิทธิ์สอบสัมภาษณ์ จากนั้นคณะกรรมการคัดเลือกอาจารย์ใหม่ ประชุมเพื่อสรุปผลการคัดเลือก และเลขานุการคณะกรรมการนำผลการพิจารณาไปทำประกาศผลการคัดเลือกอาจารย์ใหม่
- 4.1.6 จัดปฐมนิเทศแก่อาจารย์ใหม่ (จัดโดยมหาวิทยาลัย) และสาขาวิชาจัดอาจารย์เป็นพี่เลี้ยง ช่วยแนะนำและสอนงาน

4.2 ระบบการส่งเสริมและพัฒนาอาจารย์

หลักสูตรมีการดำเนินการดังนี้

- 4.2.1 มีการปฐมนิเทศแนะนำอาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้และเข้าใจนโยบายของสถาบันอุดมศึกษาคณะและหลักสูตรที่สอน รวมทั้งอบรมวิธีการสอนแบบต่าง ๆ ตลอดจนการใช้และผลิตสื่อการสอนเพื่อเป็นการพัฒนาการสอนของอาจารย์
- 4.2.2 ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ในสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยอย่างต่อเนื่อง และให้การสนับสนุนการศึกษาต่อ ฝึกอบรม

ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ หรือการลาเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์

4.2.3 มีการเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

4.2.4 สนับสนุนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม

4.2.5 สนับสนุนให้อาจารย์จัดทำผลงานทางวิชาการ เพื่อส่งเสริมการมีตำแหน่งทางวิชาการที่สูงขึ้น

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

5.1 การออกแบบหลักสูตร

การออกแบบหลักสูตรของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตมีการกำหนดรายวิชาตามที่กรอบมาตรฐานวิชาชีพกำหนด ผู้เรียนจะมีคุณธรรม จริยธรรม สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างราบรื่นและเป็นประโยชน์ ต่อส่วนรวม มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของชีวิต เพื่อใช้ประกอบอาชีพและช่วยพัฒนาสังคม มีทักษะทางปัญญา ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และมีทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน

5.2.1 การกำหนดผู้สอน

หลักสูตรมีการกำหนดผู้สอน ดังนี้

1) กรรมการประจำหลักสูตรกำหนดให้ผู้สอนเวียนสอนรายวิชาต่าง ๆ ที่เป็นรายวิชาบังคับของสาขาวิชา เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินการพัฒนามุมมองหรือความคิดจากผู้สอนหลากหลายความรู้และประสบการณ์

2) การพิจารณาผู้สอนจะคำนึงถึงความรู้และความชำนาญในเนื้อหาวิชาที่สอน ผลงานวิชาการของผู้สอน หรือประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชานั้น ๆ

3) ในกรณีจำเป็นจะมีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมาเป็นอาจารย์พิเศษจะกำหนดให้ผู้สอนวิชานั้นเข้าไปเรียนรู้จากการสังเกตการณ์การสอนของอาจารย์พิเศษ

5.2.2 การกำกับติดตาม และตรวจสอบการจัดทำแผนการเรียนรู้ (มคอ.3 และ มคอ.4) และการจัดการเรียนการสอน

1) ก่อนเปิดภาคการศึกษาทุกครั้งสาขาวิชาจะมีการประชุมโดยหัวหน้าหลักสูตรจะมีการกำกับผู้สอนให้จัดทำ มคอ.3 และ มคอ.4 พร้อมกำหนดวันส่ง จากนั้นอาจารย์ประจำหลักสูตรจะร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล หากพบข้อผิดพลาดจะแจ้งให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชานั้นแก้ไข

หรือเชิญมาพูดคุยถ้าเห็นว่าควรปรับปรุง เพื่อให้ได้ข้อตกลงร่วมกันในการปรับปรุง มคอ.3 ให้ทันสมัย ในด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ที่เหมาะสม จากนั้นจึงนำเสนอมหาวิทยาลัยก่อน เปิดภาคการศึกษาโดยการ upload ขึ้นระบบฐานข้อมูล TQF ของมหาวิทยาลัย

2) กำกับให้อาจารย์ผู้สอนทุกคนต้องทำประมวลการสอนรายวิชา (Course Syllabus) ทุกรายวิชาแก่นักศึกษาและมีการกำกับให้ดำเนินการสอนตามประมวลการสอนรายวิชา โดยพิจารณาจากความครอบคลุมของเนื้อหากับตัวข้อสอบกลางภาคและปลายภาคว่าตรงกับประมวลการสอนหรือไม่ ตรงกับแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) หรือไม่ หากไม่ตรงจะแจ้งให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชานั้นแก้ไข หรือเชิญมาพูดคุยถ้าเห็นว่า ควรปรับปรุง เพื่อให้ได้ข้อตกลงร่วมกันในการปรับปรุงแก้ไข

3) กำหนดให้มีการประเมินการสอนปลายภาคเรียน ด้วยวิธีประเมินการสอนออนไลน์ เต็มระดับคะแนนและข้อเสนอแนะจะสะท้อนคุณภาพการสอนในมุมมองของผู้เรียน ซึ่งผู้สอนอาจนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนได้ ทั้งนี้อาจารย์ประจำหลักสูตรจะนำมาพิจารณาร่วมกันเพื่อคุณภาพรวมของอาจารย์ผู้สอนเป็นรายบุคคลก่อนขึ้นปีการศึกษาใหม่

5.3 การประเมินผู้เรียน

5.3.1 การตรวจสอบการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษา หลักสูตรดำเนินการดังนี้

1) มีการประชุมร่วมกันของอาจารย์ประจำหลักสูตร พิจารณาข้อสอบกลางภาคและปลายภาครายวิชาที่สาขาวิชาเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา พร้อมทั้งกำกับให้อาจารย์แก้ไขตามข้อเสนอแนะของที่ประชุม ตลอดจนพิจารณาข้อมูลหลักฐานหรือที่มาของคะแนนที่ใช้ในการตัดเกรด และกำกับไม่ให้เกิดการกระจายของเกรดผิดปกติ

2) มีการประชุมร่วมกันกับคณะกรรมการพิจารณาข้อสอบไล่จากภายนอกพิจารณาข้อสอบปลายภาครายวิชาที่สาขาวิชาเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา พร้อมทั้งกำกับให้อาจารย์แก้ไขตามข้อเสนอแนะของที่ประชุม ตลอดจนพิจารณาข้อมูลหลักฐานหรือที่มาของคะแนนที่ใช้ในการตัดเกรด และกำกับไม่ให้เกิดการกระจายของเกรดผิดปกติ

3) มีคลังข้อสอบที่มีการปรับปรุงคุณภาพ

4) มีวิธีการประเมินที่หลากหลายทำให้นักศึกษาพัฒนาการเรียนของตนเอง และหลักสูตรมีข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการเรียนการสอน

5.3.2 การกำกับการประเมินการจัดการเรียนการสอน และประเมินหลักสูตร (มคอ.5 มคอ.6 และ มคอ.7)

มีการประชุมร่วมกันของประจำหลักสูตรมีการกำกับประเมินการจัดการเรียนการสอน และประเมินหลักสูตรดังนี้

1) ติดตามให้มีการจัดทำ มคอ.5 มคอ.6 และ มคอ.7 ที่มีข้อมูลครบถ้วน ถูกต้องและ upload ขึ้นระบบฐานข้อมูล TQF ของมหาวิทยาลัยตามกำหนดเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด

2) กำกับให้ผู้เรียนประเมินผลการสอนของตนเองโดยให้ประเมินทางออนไลน์

3) จัดทำ มคอ.7 เพื่อรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรทุกสิ้นปีการศึกษา

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

หลักสูตรดำเนินการจัดเตรียมสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ให้นักศึกษาประกอบด้วย

6.1 ความพร้อมทางกายภาพ ได้แก่ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ

6.2 ความพร้อมของอุปกรณ์ เทคโนโลยี และสิ่งอำนวยความสะดวกหรือทรัพยากรที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ได้แก่ อุปกรณ์การเรียนการสอน ห้องสมุด หนังสือ ตำรา สิ่งพิมพ์ วารสาร ฐานข้อมูลเพื่อการสืบค้นแหล่งเรียนรู้ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สาย

ทั้งนี้จะพิจารณาจากผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาและอาจารย์ทุกคนในสาขาวิชา เพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาต่อไปทุกสิ้นปีการศึกษา

7. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
1) อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	✓	✓	✓	✓	✓
2) มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ หรือ มาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)	✓	✓	✓	✓	✓
3) มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาค การศึกษาให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และ รายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลังสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	✓	✓	✓	✓	✓
5) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
6) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ที่กำหนดใน มคอ.3 และ มคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓
7) มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือ การประเมินผลการเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		✓	✓	✓	✓
8) อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคนได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการเรียนการสอน	✓	✓	✓	✓	✓
9) อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทาง ด้านวิชาการและ/หรือวิชาชีพอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓
10) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน(ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 50 ต่อปี	✓	✓	✓	✓	✓

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4	ปีที่ 5
11) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0				✓	✓
12) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0					✓
13) ร้อยละ 80 ของรายวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอนสามารถดำเนินการได้ตามแผนที่กำหนด	✓	✓	✓	✓	✓
14) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อคุณภาพการสอนรวมทุกรายวิชา เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0	✓	✓	✓	✓	✓
15) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษา ทรัพยากรสนับสนุนการเรียนการสอน เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 จากคะแนนเต็ม 5.0	✓	✓	✓	✓	✓
รวมตัวบ่งชี้	12	13	13	14	15

หมวดที่ 8 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

- 1) การประชุมร่วมของอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและขอคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่มีความรู้ในการใช้กลยุทธ์การสอน
- 2) อาจารย์รับผิดชอบ/อาจารย์ผู้สอนรายวิชา ขอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ท่านอื่น หลังการวางแผนกลยุทธ์การสอนสำหรับรายวิชา
- 3) การสอบถามจากนักศึกษา ถึงประสิทธิผลของการเรียนรู้จากวิธีการที่ใช้ โดยใช้แบบสอบถามหรือการสนทนากับกลุ่มนักศึกษา ระหว่างภาคการศึกษา โดยอาจารย์ผู้สอน
- 4) ประเมินจากการเรียนรู้ของนักศึกษา จากพฤติกรรมการแสดงออก การทำกิจกรรม และผลสอบ

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- 1) การประเมินการสอนโดยนักศึกษาทุกปลายภาคการศึกษา โดยศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน หรือหน่วยงานอื่น ๆ ที่รับผิดชอบ
- 2) การประเมินการสอนของอาจารย์จากการสังเกตในชั้นเรียนถึงวิธีการสอน กิจกรรม งานที่มอบหมายแก่นักศึกษา โดยคณะกรรมการประเมินของสาขาวิชา

ทั้งนี้มีการประเมินกลยุทธ์การสอนดังนี้

- การประชุมร่วมกันของอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการใช้กลยุทธ์การสอน
- การสอบถามจากนักศึกษาถึงประสิทธิผลการเรียนรู้จากวิธีการสอนที่ใช้
- ประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษาจากพฤติกรรมแสดงออก การทำกิจกรรมและผลสอบ

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

มีกลยุทธ์การประเมินผลและทวนสอบว่าเกิดผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานจริง ซึ่งสถาบันอุดมศึกษาจะต้องวางแผนไว้ล่วงหน้า และระบุรายละเอียดเป็นลายลักษณ์อักษรในเอกสารรายละเอียดหลักสูตร รายละเอียดรายวิชาและรายละเอียดประสบการณ์ภาคสนาม การประเมินผลของแต่ละรายวิชาเป็นความรับผิดชอบของผู้สอน เช่น การสอบข้อเขียน การสอบสัมภาษณ์ การสอบปฏิบัติ การสังเกตพฤติกรรม การให้คะแนนโดยผู้ร่วมงาน รายงานกิจกรรม แฟ้มผลงาน การประเมินตนเอง

ของผู้เรียน ส่วนการประเมินผลหลักสูตรเป็นความรับผิดชอบร่วมกันของคณาจารย์และผู้บริหาร หลักสูตร เช่น การประเมินข้อสอบ การเทียบเคียงข้อสอบกับสถานศึกษาอื่น การสอบด้วยข้อสอบกลางของสาขาวิชา การประเมินของผู้จ้างงาน การประเมินของสมาคมวิชาชีพ (ถ้ามี) เป็นต้น

ทั้งนี้ทุกองค์ประกอบของการบริหารจัดการหลักสูตร จะถูกประเมินโดยระบบการประกันคุณภาพของมหาวิทยาลัยและ สมศ. ทุกสิ้นปีการศึกษา

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

หลักสูตรได้มาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิฯ ต้องผ่านเกณฑ์ประเมินดังนี้ ตัวบ่งชี้บังคับ (ตัวบ่งชี้ที่ 1-5) และมีจำนวนตัวบ่งชี้ที่ 6-15 ที่มีผลดำเนินการบรรลุตามเป้าหมาย และมีจำนวนตัวบ่งชี้ที่มีผลดำเนินการบรรลุเป้าหมาย ไม่น้อยกว่า 80% ของตัวบ่งชีรวม โดยพิจารณาจากจำนวนตัวบ่งชี้บังคับและตัวบ่งชีรวมในแต่ละปี

4. การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

4.1 มีระบบและกลไกการทบทวนผลการประเมินและวางแผนเพื่อปรับปรุงหลักสูตร

4.2 มีการแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตร ประชุม รวบรวมข้อมูลการประเมินตัวบ่งชี้ ผลการดำเนินงาน และการประเมินการจัดการเรียนการสอนและประสิทธิผลการสอน เพื่อหาข้อสรุปในการวางแผนปรับปรุงให้เหมาะสมและจัดทำรายงานนำเสนอหลักสูตร ต่อคณะในภาพรวม เพื่อให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ ความพร้อมของหลักสูตร และทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาประเทศ และมีการประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอทุก 5 ปี

4.3 มีการดำเนินการปรับปรุงเนื้อหาวิชา กลยุทธ์การสอน และการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรตลอดทุกภาคการศึกษา เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

4.4 มีการนำข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการประกันคุณภาพภายในและภายนอกมาปรับปรุง ทุกสิ้นปีการศึกษาเพื่อพัฒนาให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ภาคผนวก

- ภาคผนวก 1 ตารางเปรียบเทียบรายวิชาโครงสร้างหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564)
- ภาคผนวก 2 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2559
- ภาคผนวก 3 ประกาศมหาวิทยาลัยรังสิต เรื่องการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา พ.ศ. 2546 และประกาศมหาวิทยาลัยรังสิต เรื่องการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา (เพิ่มเติม) พ.ศ. 2550
- ภาคผนวก 4 กฎระเบียบสำหรับการอุทธรณ์ของนักศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวกับวิชาการรวมทั้ง กระบวนการในการพิจารณาข้ออุทธรณ์ (ถ้ามี)
- ภาคผนวก 5 แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการของอาจารย์ประจำหลักสูตร
- ภาคผนวก 6 คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย : หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Technology Program in Computer Game Multimedia ชื่อปริญญา ชื่อเต็ม (ภาษาไทย) : เทคโนโลยีบัณฑิต (คอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย) ชื่อเต็ม (ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Technology (Computer Game Multimedia) ชื่อย่อ (ภาษาไทย) : ทล.บ. (คอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย) ชื่อย่อ (ภาษาอังกฤษ) : B.Tech. (Computer Game Multimedia)	ชื่อหลักสูตร ภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Computer Game and Esport ชื่อปริญญา ชื่อเต็ม (ภาษาไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต) ชื่อเต็ม (ภาษาอังกฤษ) : Bachelor of Science (Computer Game and Esport) ชื่อย่อ (ภาษาไทย) : วท.บ. (คอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต) ชื่อย่อ (ภาษาอังกฤษ) : B.Sc. (Computer Game and Esport)	เปลี่ยนชื่อ หลักสูตร และชื่อ ปริญญา

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
1. กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (Humanities and Social Sciences) <u>กลุ่ม 1 กลุ่มคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์</u> นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต โดยเลือกรายวิชาดังต่อไปนี้ <u>กลุ่ม 2 กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสุขภาพ</u> นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต โดยเลือกรายวิชาดังต่อไปนี้ 1.1 ศิลปะและวรรณกรรม (Fine Arts and Literature) ART 103 ศิลปะวิจารณ์ 3(3-0-6) (Art Appreciation) ART 119 ศิลปะและการออกแบบในสังคมไทย 3(2-2-5) (Art and Design in Thai Society) HUM 104 วรรณคดีไทยปริทัศน์ 3(3-0-6) (Thai Literary Reviews) HUM 123 ศาสตร์และศิลป์แห่งการดำเนินชีวิต 3(3-0-6) (Sciences and Arts of Living) HUM 124 มนุษย์กับความคิดสร้างสรรค์ 3(3-0-6) (Man and Creative Thinking) HUM 133 วรรณศิลป์วิจารณ์ 3(3-0-6) (Literal Art Appreciation) HUM 134 วรรณกรรมกับชีวิต 3(3-0-6) (Literature and Life) MUS 104 ดนตรีวิจารณ์ 3(3-0-6) (Music Appreciation)) 1.2 ปรัชญาและศาสนา (Philosophy and Religions) HUM 106 ตรรกวิทยา 3(3-0-6) (Logic) HUM 107 จริยศาสตร์ 3(3-0-6) (Ethics) HUM 109 พุทธศาสนศึกษา 3(3-0-6) (Buddhist Studies) HUM 110 สุนทรียศาสตร์ 3(3-0-6) (Aesthetics) HUM 128 ปรัชญากับการพัฒนาชีวิต 3(3-0-6) (Philosophy and Life Development) HUM 131 ชีวิตกับธรรมะ 3(3-0-6) (Life and Buddhist Dharma)		ตัดออก ตัดออก

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
HUM 132 ความดีงามตะวันออก 3(3-0-6) (Eastern Righteousness) ART 120 ศิลปะและวัฒนธรรมอาเซียน 3(2-2-5) (Art in ASEAN Culture)		ตัดออก
1.3 ประวัติศาสตร์และอารยธรรม (History and Civilizations)		
HUM 114 ประวัติศาสตร์ไทยร่วมสมัย 3(3-0-6) (Contemporary Thai History)		
HUM 125 ภูมิปัญญาท้องถิ่น 3(3-0-6) (Local Wisdom)		
HUM 126 เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ร่วมสมัย 3(3-0-6) (Contemporary South East Asia)		ตัดออก
HUM 127 มนุษย์กับอารยธรรม 3(3-0-6) (Man and Civilizations)		
1.4 นันทนาการ (Recreation)		
ESS 122 การจัดค่ายพักแรมและกิจกรรมผจญภัย 3(2-2-5) (Camp Management and Adventure Activities)		
ESS 123 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ 3(2-2-5) (Exercise for Health)		
ESS 126 การสร้างเสริมสุขภาพ 3(3-0-6) (Health Promotion)		ตัดออก
ESS 127 การจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยว และกีฬา 3(2-2-5) (Recreation Sports and Tourism Management)		
1.5 สังคมวิทยา จิตวิทยา และการเมือง (Sociology, Psychology and Politics)		
SOC 111 สังคมมนุษย์ 3(3-0-6) (Human Society)		
SOC 112 จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Psychology in Everyday Life)		
SOC 113 การเมืองการปกครองไทย 3(3-0-6) (Thai Politics and Government)		
SOC 114 การพัฒนาสังคม 3(3-0-6) (Social Development)		ตัดออก
SOC 115 สถานการณ์โลก 3(3-0-6) (Global Situation)		
SOC 116 โลกาภิวัตน์ 3(3-0-6) (Globalization)		
SOC 117 ภาวะผู้นำกับสังคม 3(3-0-6) (Leadership and Society)		

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
PPE 100 ความรู้เบื้องต้นทางปรัชญาการเมืองและเศรษฐกิจศาสตร์ 3(3-0-6) (Introduction to Philosophy, Politics and Economics) ETH 101 การพัฒนาและส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม 3(2-3-6) (Ethics Morals Promotion and Development) COM 100 ความรอบรู้เรื่องสื่อ 3(3-0-6) (Media Literacy) POL 100 ประชาสังคมกับการพัฒนา 3(3-0-6) (Civil Society and Development)		ตัดออก
1.6 กฎหมายและเศรษฐกิจศาสตร์ (Law and Economics)		
LAW 108 ความรู้เบื้องต้นทางกฎหมาย 3(3-0-6) (Introduction to Law) ECO 109 ความรู้เบื้องต้นทางเศรษฐกิจศาสตร์ 3(3-0-6) (Introduction to Economics) ECO 150 เศรษฐกิจพอเพียง 3(3-0-6) (Sufficiency Economy)		
2. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ (Science and Mathematics) <u>กลุ่ม 1 กลุ่มคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์</u> นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ จำนวนไม่น้อยกว่า 9 หน่วยกิต โดยเลือกรายวิชาดังต่อไปนี้ <u>กลุ่ม 2 กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสุขภาพ</u> นักศึกษาจะต้องเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ จำนวนไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต โดยเลือกรายวิชาดังต่อไปนี้		
2.1 วิทยาศาสตร์ (Sciences)		
SCI 101 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Science and Technology in Everyday Life) BCH 101 โภชนาการและการส่งเสริมสุขภาพของมนุษย์ 3(3-0-6) (Human Nutrition and Health Promotions) ENV 101 ชีวิตและสิ่งแวดล้อม 3(3-0-6) (Life and Environment) ENV 114 สิ่งแวดล้อมอาเซียน 3(3-0-6) (ASEAN Environment) OMD 100 ภูมิปัญญาสมุนไพรไทย 3(3-0-6) (Thai Wisdom on Medicinal Plants) ENE 100 พลังงานเพื่อชีวิต 3(3-0-6) (Energy for life)		ตัดออก

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
CHM 102 เคมีกับชีวิต 3(3-0-6) (Chemistry and Life) 2.2 คณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์(Mathematics and Computer) MAT 142 คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Mathematics and Statistics in Everyday Life) CSC 100 เทคโนโลยีสารสนเทศและการประยุกต์ 3(2-2-5) (Information Technology and its Applications) INI 100 การลงทุนในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6) (Investment in Daily Life) CIT 100 การประยุกต์คอมพิวเตอร์ 3(3-0-6) ในงานสร้างสรรค์ (Computer for Creativity) 3. กลุ่มวิชาภาษา (Languages) 15 หน่วยกิต นักศึกษาจะต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาภาษา จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ดังนี้ กรณีที่ 1 ให้เลือกเรียนจาก 3.2 ภาษาไทย จำนวน 3 หน่วยกิต และเลือกเรียนจาก 3.1 ภาษาอังกฤษ จำนวน 12 หน่วยกิต หรือ กรณีที่ 2 ให้เลือกเรียนจาก 3.2 ภาษาไทย จำนวน 3 หน่วยกิต และเลือกเรียนจาก 3.1 ภาษาอังกฤษ จำนวน 6 หน่วยกิต หากนักศึกษามีผลการเรียนเฉลี่ยวิชาภาษาอังกฤษ 2 รายวิชา ข้างต้นมากกว่า 3.00 ขึ้นไป ให้เลือกเรียนจาก 3.3 ภาษาต่างประเทศอื่นๆ จำนวน 6 หน่วยกิต ทั้งนี้โดยความเห็นชอบจากคณบดีวิทยาลัยคณะ/สถาบัน ดังนี้ 3.1 ภาษาอังกฤษ (English Language) * นักศึกษาจะต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาอังกฤษดังนี้ กรณีที่ 1 นักศึกษาที่มีทักษะทางภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาต่ำกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดจะต้องเรียนวิชา ENL100 ภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมความพร้อม (English Bridging) และสอบผ่านได้สัญลักษณ์ S (Satisfactory) ก่อนจึงสามารถเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษอื่นๆ ตามกรณีที่ 2 ใดๆก็ตาม วิชานี้เทียบเท่า 3 หน่วยกิต แต่ไม่นับรวมกับจำนวนหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยกำหนด กรณีที่ 2 นักศึกษาที่มีทักษะภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดสามารถเริ่มเรียน ENL101 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ (English for International Communication) หลังจากนั้นจึงสามารถเรียนวิชา ENL102 หรือ ENL103 และเรียน ENL104 และ ENL105 นอกจากนี้ยังสามารถเลือกเรียนภาษาอังกฤษในระดับสูง คือ ENL106 และ ENL 107 ได้		ตัดออก ตัดออก

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
ENL 100 ภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมความพร้อม 3(3-0-6) (English Bridging) ENL 101 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 3(3-0-6) (English for International Communication) ENL 102 ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ใน 3(3-0-6) สาขาที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (English for Studies in Science and Technology) ENL 103 ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ใน 3(3-0-6) สาขาที่เกี่ยวกับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ (English for Studies in Social Science and Humanities) ENL 104 ภาษาอังกฤษเพื่อบูรณาการการสื่อสาร 3(2-2-5) สากล (English Oral Communication for Global Integration) ENL 105 ภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารในการทำงาน 3(2-2-5) ระดับสากล (English Oral Communication for the Globalized Workplace) ENL 106 ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอประเด็น 3(3-0-6) ตามสาขาวิชาชีพ (English for Professional Presentations) ENL 107 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามสาขา 3(3-0-6) วิชาชีพ (English for Professional Communication)		ตัดออก
3.2 ภาษาไทย (Thai Language) THA 106 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Thai Language for Communication) THA 107 ภาษาไทยสำหรับผู้เริ่มเรียน 3(2-2-5) (Thai Language for Beginner)		ตัดออก
3.3 ภาษาต่างประเทศอื่น ๆ (Other Foreign Languages) 3.3.1 รายวิชาภาษาญี่ปุ่น (Japanese Language) JPN 101 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Japanese for Everyday Communication I) JPN 102 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Japanese for Everyday Communication II) JPN 110 ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Japanese Language and Culture for Communication)		ย้ายไปอยู่กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและ การสื่อสาร
3.3.2 รายวิชาภาษาจีน (Chinese Language) CHN 101 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Chinese for Everyday Communication I)		

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
CHN 102 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Chinese for Everyday Communication II) CHN 110 ภาษาและวัฒนธรรมจีนเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Chinese Language and Culture for Communication) 3.3.3 รายวิชาภาษาฝรั่งเศส (French Language) FRN 101 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 1 3(2-2-5) (French for Beginners I) FRN 102 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 2 3(2-2-5) (French for Beginners II) FRN 110 ภาษาและวัฒนธรรมฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (French Language and Culture for Communication) 3.3.4 รายวิชาภาษาอาหรับ (Arabic Language) ISL 111 ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Arabic for Everyday Communication I) ISL 112 ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Arabic for Everyday Communication II) ISL 113 ภาษาอาหรับและวัฒนธรรมของประเทศในโลกมุสลิม 3(2-2-5) (Arabic Language and Culture of Muslim Countries) 3.3.5 รายวิชาภาษาเกาหลี (Korean Language) KOR 101 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Korean for Everyday Communication I) KOR 102 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Korean for Everyday Communication II) KOR 110 ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Korean Language and Culture for Communication) 3.3.6 รายวิชาภาษารัสเซีย (Russian Language) RUS 101 ภาษารัสเซียสำหรับผู้เริ่มเรียน 3(2-3-6) (Russian for Beginners) RUS 102 ภาษารัสเซียในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5) (Russian for Daily Life) RUS 110 ภาษาและวัฒนธรรมรัสเซียมเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Russian Language and Culture for Communication)		ย้ายไปอยู่กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
3.3.7 รายวิชาภาษาสเปน (Spanish Language) SPN 101 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-3-6) (Spanish for Everyday Communication I) SPN 102 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-3-6) (Spanish for Everyday Communication II) SPN 110 ภาษาและวัฒนธรรมสเปนเพื่อการสื่อสาร 3(2-3-6) การสื่อสาร (Spanish Language and Culture for Communication) 3.4 รายวิชาภาษาในกลุ่มประเทศอาเซียน (Languages of ASEAN Countries) VTN 101 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Vietnamese for Everyday Communication I) VTN 102 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Vietnamese for Everyday Communication II) MLY 101 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Malay for Everyday Communication I) MLY 102 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Malay for Everyday Communication II) BHS 101 ภาษาฮาดินโดเนเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Bahasa Indonesia for Everyday Communication I) BHS 102 ภาษาฮาดินโดเนเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Bahasa Indonesia for Everyday Communication II) LAO 101 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Lao for Everyday Communication I) LAO 102 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Lao for Everyday Communication II) 4. กลุ่มวิชาสหวิทยาการและพลศึกษา (Interdisciplinary and Physical Education) 3 หน่วยกิต นักศึกษาจะต้องเรียนในกลุ่มสหวิทยาการ และพลศึกษา โดยเรียนวิชาธรรมาธิปไตย 2 หน่วยกิต และเลือกเรียนรายวิชาอีก 1 หน่วยกิต ดังต่อไปนี้ RSU 101 ธรรมาธิปไตย 2(2-0-4) (Dharmacracy) ESS 103 ลีลาศเพื่อสุขภาพ 1(0-2-1) (Dance for Health)		ย้ายไปอยู่กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร ตัดออก

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561			หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
ESS 105	กอล์ฟ (Golf)	1(0-2-1)		ตัดออก
ESS 106	เทนนิส (Tennis)	1(0-2-1)		
ESS 107	เทเบิลเทนนิส (Table Tennis)	1(0-2-1)		
ESS 108	แบดมินตัน (Badminton)	1(0-2-1)		
ESS 109	ยูโด (Judo)	1(0-2-1)		
ESS 110	ว่ายน้ำ (Swimming)	1(0-2-1)		
ESS 111	ศิลปะป้องกันตัว (Defense Art of Self)	1(0-2-1)		
ESS 112	การเต้นแอโรบิก (Aerobic Dance)	1(0-2-1)		
ESS 113	เกมและกิจกรรมนันทนาการ (Games and Recreation)	1(0-2-1)		
ESS 114	ค่ายพักแรม (Camping)	1(0-2-1)		
ESS 116	บาสเกตบอล (Basketball)	1(0-2-1)		
ESS 117	ฟุตบอล (Football)	1(0-2-1)		
ESS 118	วอลเลย์บอล (Volleyball)	1(0-2-1)		
ESS 120	หมากล้อม (Go)	1(0-2-1)		
ESS 121	ฟุตซอล (Futsal)	1(0-2-1)		

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
	กลุ่มที่ 1 อุดมศึกษามหาวิทยาลัย นักศึกษาจะต้องเรียนวิชา RSU Identity จำนวน 3 หน่วยกิต ดังนี้ RSU 111 สังคมธรรมาธิปไตย 2(2-0-4) (Social Dharmacracy) RSU 112 กีฬาเพื่อสุขภาพ 1(0-2-1) (Sports for Health) กลุ่มที่ 2 ความเป็นสากลและการสื่อสาร รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานที่นักศึกษาจะต้องเรียน ดังนี้ กรณีที่ 1 นักศึกษาที่มีทักษะทางภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาต่ำกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด (ผลคะแนนสอบ O-NET ในรายวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ 0-20 คะแนน หรือไม่มีผลคะแนน O-NET หรือเกรดเฉลี่ยรวมภาษา ต่างประเทศต่ำกว่า 3.00) จะต้องเรียนวิชา ENL 124 : ปรับพื้นฐานภาษาอังกฤษ (English Bridging) และสอบผ่านได้สัญลักษณ์ S (Satisfactory) ก่อน จึงสามารถเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษอื่นๆ ตามกรณีที่2 อย่างไรก็ตาม วิชานี้เทียบเท่า 3 หน่วยกิต แต่ไม่นับรวมกับจำนวนหน่วยกิตในโครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยกำหนด กรณีที่ 2 นักศึกษาที่มีทักษะภาษาอังกฤษสูงกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด (ผลคะแนนสอบ O-NET ในรายวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ 21 คะแนนขึ้นไป หรือเกรดเฉลี่ยรวมภาษาต่างประเทศ มากกว่า 3.00 ขึ้นไป) สามารถเริ่มเรียน ENL 125: ภาษาอังกฤษเพื่อทศนาโลก (English for Global Exploration) หลังจากนั้น จึงสามารถเรียนวิชา ENL126 : ภาษาอังกฤษในบริบทของเทคโนโลยี การบันเทิงและการออกแบบ (English in TED - Technology, Entertainment, and Design) นอกจากนี้ยังสามารถเลือกเรียนภาษาอังกฤษในระดับสูง คือ ENL 127: ภาษาอังกฤษในการทำงาน (English at Work) ENL 128: การนำเสนอผลงานเป็นภาษาอังกฤษ (Presentations in English) และ ENL 129: ภาษาอังกฤษสำหรับการประชุม (English for Meetings) ได้	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
	2.1) กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษ ENL 124 ปรับพื้นฐานภาษาอังกฤษ 3(2-2-5) (English Bridging) ENL 125 ภาษาอังกฤษเพื่อทัศนโลก 3(2-2-5) (English for Global Exploration) ENL 126 ภาษาอังกฤษในบริบทของเทคโนโลยี 3(2-2-5) การบันเทิงและการออกแบบ (English in TED -Technology, Entertainment, and Design) 2.2) กลุ่มวิชานานาชาติและประสบการณ์ระหว่างประเทศ ENL 127 ภาษาอังกฤษในการทำงาน 3(2-2-5) (English at Work) ENL 128 การนำเสนอผลงานเป็นภาษาอังกฤษ 3(2-2-5) (Presentation in English) ENL 129 ภาษาอังกฤษสำหรับการประชุม 3(2-2-5) (English for Meetings) THA 126 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Thai Language for Communication) RSU 127 ลู่วัดอินเตอร์ 3(2-2-5) (Intercultural Communication) RSU 128 ไทยมองเทศ เทศมอไทย 3(2-2-5) (Intercultural Communication in Thai Community) RSU 129 ผู้โลกกว้าง 3(0-35-18) (Intercultural Communication in World Community) JPN 101 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Japanese for Everyday Communication I) JPN 102 ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Japanese for Everyday Communication II) JPN 110 ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Japanese Language and Culture for Communication) CHN 101 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Chinese for Everyday Communication I) CHN 102 ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Chinese for Everyday Communication II) CHN 110 ภาษาและวัฒนธรรมจีนเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Chinese Language and Culture for Communication) FRN 101 ภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เริ่มเรียน 1 3(2-2-5) (French for Beginners I)	เปิดรายวิชาใหม่ ย้ายมาจากกลุ่มวิชาภาษา

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
	FRN 110 ภาษาและวัฒนธรรมฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (French Language and Culture for Communication) ISL 111 ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Arabic for Everyday Communication I) ISL 112 ภาษาอาหรับเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Arabic for Everyday Communication II) ISL 113 ภาษาอาหรับและวัฒนธรรมของประเทศใน โลกมุสลิม 3(2-2-5) (Arabic Language and Culture of Muslim Countries) KOR 101 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Korean for Everyday Communication I) KOR 102 ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Korean for Everyday Communication II) KOR 110 ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Korean Language and Culture for Communication) RUS 101 ภาษารัสเซียสำหรับผู้เริ่มเรียน 3(2-3-6) (Russian for Beginners) RUS 102 ภาษารัสเซียในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5) (Russian for Daily Life) RUS 110 ภาษาและวัฒนธรรมรัสเซียเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Russian Language and Culture for Communication) SPN 101 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-3-6) (Spanish for Everyday Communication I) SPN 102 ภาษาสเปนเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-3-6) (Spanish for Everyday Communication II) SPN 110 ภาษาและวัฒนธรรมสเปนเพื่อการสื่อสาร 3(2-3-6) (Spanish Language and Culture for Communication) GER 121 ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-3-6) (German for Everyday Communication I) GER 122 ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-3-6) (German for Everyday Communication II) GER110 ภาษาและวัฒนธรรมเยอรมันเพื่อการสื่อสาร 3(2-3-6) (German Language and Culture for Communication)	ย้ายมาจากกลุ่มวิชา ภาษา เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
	SWD 121 ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-3-6) (Swedish for Everyday Communication I) SWD 122 ภาษาสวีดิชเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-3-6) (Swedish for Everyday Communication II) SWD 110 ภาษาและวัฒนธรรมสวีเดนเพื่อการสื่อสาร 3(2-3-6) (Swedish Language and Culture for Communication) VTN 101 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Vietnamese for Everyday Communication I) VTN 102 ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Vietnamese for Everyday Communication II) VTN 110 ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนามเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Vietnamese Language and Culture for Communication) MLY 101 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Malay for Everyday Uses I) MLY 102 ภาษามลายูเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Malay for Everyday Uses II) MLY 110 ภาษาและวัฒนธรรมมลายูเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Malay Language and Culture for Communication) BHS 101 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Bahasa Indonesia for Everyday Uses I) BHS 102 ภาษาอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Bahasa Indonesia for Everyday Uses II) BHS 110 ภาษาและวัฒนธรรมอินโดนีเซียเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Indonesia Language and Culture for Communication) LAO 101 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Lao for Everyday Uses I) LAO 102 ภาษาลาวเพื่อการสื่อสารประจำวัน 2 3(2-2-5) (Lao for Everyday Uses II) LAO 110 ภาษาและวัฒนธรรมลาวเพื่อการสื่อสาร 3(2-2-5) (Lao Language and Culture for Communication) BRM 121 ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสารประจำวัน 1 3(2-2-5) (Burmese for Everyday Uses I)	เปิดรายวิชาใหม่ ย้ายมาจากกลุ่มวิชาภาษา เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
	RSU 146 รู้ทันโลก 3(3-0-6) (World Society Awareness) RSU 147 ความเป็นไทย 3(2-2-5) (Thainess) RSU 148 ไทยในสื่อ 3(2-2-5) (Thai Dimensions in Media) RSU 149 วัฒนธรรมวิจักขณ์ 3(2-2-5) (Cultural Appreciation) RSU 240 ศิลปะการทำงานต่างวัฒนธรรม 3(2-2-5) (Arts of Working with Foreigners) RSU 241 วิถีอาเซียน 1 3(2-2-5) (Introduction to Passage to ASEAN: P2A1) RSU 242 วิถีอาเซียน 2 3(2-2-5) (Passage to ASEAN Experiences : P2A2) RSU 243 ความสร้างสรรค์ในงานศิลป์ 3(2-2-5) (Creativity in the Arts)	เปิดรายวิชาใหม่
	กลุ่มที่ 5 ผู้ประกอบการนวัตกรรม นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่ม 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต	
	RSU 150 การจัดการเชิงสร้างสรรค์ 3(2-2-5) (Creative Management) RSU 151 ประสบการณ์จากการสตาร์ทอัพ 3(1-4-4) และการเป็น ผู้ประกอบการธุรกิจ (Startup and Entrepreneurship Experiences) RSU 152 การคิดนอกกรอบ 3(2-2-5) (Lateral Thinking) RSU 153 ผู้ประกอบการไลฟ์สไตล์ 3(2-2-5) (Lifestyle Entrepreneurship) RSU 154 แนวคิดการประกอบการ 3(3-0-6) ในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล (Entrepreneurship Concept in Digital Economy)	เปิดรายวิชาใหม่
	กลุ่มที่ 6 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่ม 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยในแต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต	
	RSU 160 รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล 3(2-2-5) (Digital Media Literacy) RSU 161 การออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัล 3(2-2-5) (Design and Production of Media) RSU 162 การรู้เท่าทันการลงทุนในยุคดิจิทัล 3(2-2-5) (Investment Literacy in the Digital Age)	เปิดรายวิชาใหม่

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
	กลุ่มที่ 7 หลักสูตรวิทยาศาสตร นักศึกษาสามารถเลือกวิชารายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยใน แต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต RSU 170 หลักสูตรวิทยาศาสตร 3(2-2-5) (Essence of Science) RSU 171 วิชาสุขภาพดีมีสุข 3(2-2-5) (Healthy Life-styles) RSU 172 ชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม 3(2-2-5) (Environmental -friendly Life) RSU 173 โภชนาการส่งเสริมสุขภาพ 3(2-2-5) (Nutrition and Health Promotion) RSU174 การออกแบบสรีระ 3(2-2-5) (Physical Body Design) หมวดที่ 8 อาร์เอสยู มาย-สไตล์ นักศึกษาสามารถเลือกวิชารายวิชาในกลุ่มที่ 3 ถึงกลุ่มที่ 8 โดยใน แต่ละกลุ่มจะเลือกวิชาได้ไม่เกิน 3 หน่วยกิต รวมแล้วไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต RSU 180 รังสิตมาช-สไตล์ 3(1-4-4) (RSU My-Style) RSU 181 นันทนาการ 3(2-2-5) (Recreation) RSU 182 การพัฒนาความสามารถพิเศษ 3(2-2-5) (Talents Development) RSU 183 การปฏิบัติงานช่างด้วยตนเอง 3(2-2-5) (D.I.Y.) RSU 184 คนต่างรุ่นในสังคมสูงวัย 3(2-2-5) (Cross Generations in Aging Society) RSU 185 ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ 3(2-2-5) อย่างมืออาชีพ (Information Technology Skills for Professionals)	เปิดรายวิชาใหม่ เปิดรายวิชาใหม่

2. หมวดวิชาเฉพาะ

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
2. หมวดวิชาเฉพาะ 84 หน่วยกิต 2.1 วิชาเฉพาะพื้นฐาน 30 หน่วยกิต ก. กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ 12 หน่วยกิต MAT 100 คณิตศาสตร์พื้นฐาน 3(3-0-6) (Foundation of Mathematics) PHY 137 ฟิสิกส์พื้นฐาน 3(3-2-6) (Fundamental Physics) CIT 101 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 3(2-2-5) (Programming I) CIT 102 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 3(2-2-5) (Programming II) ข. กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี 18 หน่วยกิต CIT 206 การเริ่มต้นธุรกิจและนวัตกรรม 3(3-0-6) (Innovation and Startup) CGM 212 การออกแบบและพัฒนาเว็บ 1 1(1-0-2) (Web Design and Development I) CGL 212 ปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาเว็บ 1 2(0-4-2) (Web Design and Development Laboratory I) CGM 110 พื้นฐานการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก 1(1-0-2) (Foundation of Computer Graphics Design) CGL 110 ปฏิบัติการพื้นฐานการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก 2(0-4-2) (Foundation of Computer Graphics Design Laboratory) CGM 121 พื้นฐานการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ 1(1-0-2) (Foundation of 2D Animation) CGL 121 ปฏิบัติการพื้นฐานการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ 2(0-4-2) (Foundation of 2D Animation Laboratory)	2. หมวดวิชาเฉพาะ 90 หน่วยกิต 2.1 วิชาพื้นฐานวิชาชีพ 30 หน่วยกิต DIT 101 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 3(2-2-5) (Programming I) DIT 102 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 3(2-2-5) (Programming II) DIT 103 ระบบสารสนเทศเบื้องต้น 3(3-0-6) (Introduction to Information System) DIT 104 กระบวนการธุรกิจสำหรับระบบสารสนเทศ 3(3-0-6) (Business Process for Information System) DIT 105 วิทยาศาสตร์และธุรกิจนวัตกรรมรายใหม่ 3(3-0-6) (Science and Innovative Startup) DIT 106 คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับการลงทุน 3(3-0-6) (Foundation of Mathematics for Investment) DIT 107 การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6) (Creative Thinking and Writing) DIT 108 การออกแบบอินโฟกราฟิก 3(2-2-5) (Infographic Design) DIT 109 การออกแบบและพัฒนาเว็บ 3(2-2-5) (Web Design and Development) DIT 110 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก 3(3-0-6) (Foundation of Graphic Design)	ปรับเพิ่มหน่วยกิต เปลี่ยนชื่อกลุ่มวิชา ตัดกลุ่มวิชา ตัดออก ตัดออก เปลี่ยนรหัสวิชา ตัดกลุ่มวิชา เปิดรายวิชาใหม่ เปิดรายวิชาใหม่ เปลี่ยนรหัสวิชา และชื่อวิชา เปิดรายวิชาใหม่ ย้ายมาจากวิชา เฉพาะด้านและ เปลี่ยนรหัสวิชา จาก CGM 100 และปรับคำ อธิบายรายวิชา เปิดรายวิชาใหม่ รวม CGM 212 กับ CGL 212 และปรับหน่วยกิต รวม CGM 110 กับ CGL 110 และปรับหน่วยกิต ตัดออก

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
CGM 122 พื้นฐานการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ 1(1-0-2) (Foundation of 3D Modeling) CGL 122 ปฏิบัติการพื้นฐานการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ 2(0-4-2) (Foundation of 3D Modeling Laboratory) CGM 209 โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธีสำหรับเกม 1(1-0-2) (Data Structures and Algorithms for Game) CGL 209 ปฏิบัติการโครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธีสำหรับเกม 2(0-4-2) (Data Structures and Algorithms for Game Laboratory)		รวม CGM 122 กับ CGL 122 เปลี่ยนรหัสวิชาเป็น CGE 104 และย้ายไปวิชาชีพ-บังคับ รวม CGM 209 กับ CGL 209 และย้ายไปวิชาชีพ-เลือก เปลี่ยนรหัสวิชาเป็น CGE 301
2.2 วิชาเฉพาะด้าน 48 หน่วยกิต ก. กลุ่มวิชาบังคับทางเทคโนโลยี 30 หน่วยกิต CGM 100 การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6) (Creative Thinking and Writing) CGM 104 พื้นฐานการออกแบบ 1(1-0-2) (Foundation of Design) CGL 104 ปฏิบัติการพื้นฐานการออกแบบ 2(0-4-2) (Foundation of Design Laboratory) CGM 105 การวาดเส้นเบื้องต้น 1(1-0-2) (Basic Drawing) CGL 105 ปฏิบัติการการวาดเส้นเบื้องต้น 2(0-4-2) (Basic Drawing Laboratory) CGM 106 ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกม 3(3-0-6) (Art History for Game Design) CGM 211 การออกแบบและการผลิตเกม 1(1-0-2) (Game Design and Production) CGL 211 ปฏิบัติการการออกแบบและการผลิตเกม 2(0-4-2) (Game Design and Production Laboratory) CGM 222 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 1(1-0-2) (Computer 2D Animation) CGL 222 ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 2(0-4-2) (Computer 2D Animation Laboratory)	2.2 วิชาชีพ 60 หน่วยกิต ก. วิชาชีพ-บังคับ 45 หน่วยกิต (1) แผนงวิชาการพัฒนาเกม ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้ CGE 101 พื้นฐานการออกแบบ 3(3-0-6) (Foundation of Design) CGE 102 การวาดเส้นเบื้องต้น 3(3-0-6) (Basic Drawing) CGE 103 ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกม 3(3-0-6) (Art History for Game Design) CGE 104 พื้นฐานการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ 3(2-2-5) (Foundation of 3D Modeling) CGE 105 การออกแบบและการผลิตเกม 3(3-0-6) (Game Design and Production) CGE 106 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ 3(2-2-5) (Computer 2D Animation)	เปลี่ยนชื่อกลุ่มวิชาและปรับเพิ่มหน่วยกิต เปิดแขนงวิชา ย้ายไปวิชาพื้นฐานวิชาชีพและเปลี่ยนรหัสวิชาเป็น DIT 107 รวม CGM 104 กับ CGL 104 และปรับหน่วยกิต รวม CGM 105 กับ CGL 105 และปรับหน่วยกิต เปลี่ยนรหัสวิชา รวม CGM 122 กับ CGL 122 เปลี่ยนรหัสวิชาเป็น CGE 104 และย้ายมาจากวิชาเฉพาะพื้นฐาน รวม CGM 211 กับ CGL 211 และปรับหน่วยกิต รวม CGM 222 กับ CGL 222 และปรับหน่วยกิต

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561		หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564		เหตุผล
CGM 237 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ (Computer 3D Animation)	1(1-0-2)	CGE 107 คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ (Computer 3D Animation)	3(2-2-5)	รวม CGM 237 กับ CGL 237 และปรับหน่วยกิต
CGL 237 ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ (Computer 3D Animation Laboratory)	2(0-4-2)			
CGM 244 การพัฒนาเกม 2 มิติ (2-Dimensional Game Development)	1(1-0-2)	CGE 108 การพัฒนาเกม 2 มิติ (2-Dimensional Game Development)	3(2-2-5)	รวม CGM 244 กับ CGL 244 และปรับหน่วยกิต
CGL 244 ปฏิบัติการการพัฒนาเกม 2 มิติ (2-Dimensional Game Development Laboratory)	2(0-4-2)			
CGM 245 การพัฒนาเกม 3 มิติ (3-Dimensional Game Development)	1(1-0-2)	CGE 109 การพัฒนาเกม 3 มิติ (3-Dimensional Game Development)	3(2-2-5)	รวม CGM 245 กับ CGL 245 และปรับหน่วยกิต
CGL 245 ปฏิบัติการการพัฒนาเกม 3 มิติ (3-Dimensional Game Development Laboratory)	2(0-4-2)			
		CGE 381 โครงการเกม 1* (Game Project I)	3(3-0-6)	ย้ายมาจากกลุ่ม วิชาโครงงานและ เปลี่ยนรหัสวิชา จาก CGM 391
		CGE 382 โครงการเกม 2 (Game Project II)	3(3-0-6)	
CGM 495 สัมมนาด้านเกมคอมพิวเตอร์และมัลติมีเดีย (Seminar in Computer Games and Multimedia)	3(3-0-6)	CGE 495 สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต (Seminar in Computer Game and Esport)	3(3-0-6)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และปรับ คำอธิบายรายวิชา
		CGE 496 ปรินิพนธ์** (Senior Project)	9(0-40-20)	ย้ายมาจากกลุ่ม วิชาชีพ ประสบการณ์ วิชาชีพ เปลี่ยน รหัสวิชาจาก CGM 496 และ ปรับเพิ่มหน่วยกิต
		DIT 498 สหกิจศึกษา** (Co-operative Education)	9(0-40-20)	
		หมายเหตุ * รายวิชา CGE 381 โครงการเกม 1 จัดการเรียนการสอน เป็นภาษาอังกฤษ		
		** ให้นักศึกษาเลือกเรียนวิชา CGE 496 ปรินิพนธ์ หรือวิชา DIT 498 สหกิจศึกษาวิชาใดวิชาหนึ่ง		
				ย้ายมาจากกลุ่ม วิชาชีพ ประสบการณ์ วิชาชีพ เปลี่ยน รหัสวิชาจาก CGM 497 ปรับเพิ่มหน่วยกิต และ ปรับคำ อธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
	(2) แขนงวิชาอีสปอร์ต ให้ศึกษารายวิชาต่อไปนี้ CGE 201 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกมและอีสปอร์ต 3(3-0-6) (Introduction to Game and Esport) CGE 202 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต 3(3-0-6) (Law and Ethics for Game and Esport) CGE 203 การวิเคราะห์และวิจารณ์เกม 3(3-0-6) (Game Analysis and Review) CGE 204 การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม 3(2-2-5) (Digital Content Creation for Game Broadcaster) CGE 205 การทดสอบและการประกันคุณภาพเกม 3(3-0-6) (Game Testing and Quality Assurance) CGE 206 นักเล่นเกมมืออาชีพและนักกีฬาอีสปอร์ต 3(3-0-6) (Professional Gamer and Esport Player) CGE 207 การออกแบบกราฟิกสำหรับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต 3(2-2-5) (Graphic Design for Esport Tournament) CGE 208 การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต 3(3-0-6) (Management of Esport Players) CGE 209 การบริหารและจัดการงานแสดงเกม 3(3-0-6) (Management and Organization for Game Event) CGE 391 โครงการอีสปอร์ต 1 3(3-0-6) (Esport Project I) CGE 392 โครงการอีสปอร์ต 2 3(3-0-6) (Esport Project II)	เปิดแขนงวิชา เปิดรายวิชาใหม่
CGM 495 สัมมนาด้านเกมคอมพิวเตอร์และมัลติมีเดีย 3(3-0-6) (Seminar in Computer Games and Multimedia)	CGE 495 สัมมนาด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต 3(3-0-6) (Seminar in Computer Game and Esport)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และปรับ คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
	CGE 496 ปรินญาณพนธ์** 9(0-40-20) (Senior Project) DIT 498 สหกิจศึกษา** 9(0-40-20) (Co-operative Education) หมายเหตุ ** ให้นักศึกษาเลือกเรียนวิชา CGE 496 ปรินญาณพนธ์ หรือวิชา DIT 498 สหกิจศึกษาวิชาใดวิชาหนึ่ง	ย้ายมาจากกลุ่ม วิชาชีพ ประสบการณ์ วิชาชีพ เปลี่ยน รหัสวิชาจาก CGM 496 และ ปรับเพิ่มหน่วยกิต ย้ายมาจากกลุ่ม วิชาชีพ ประสบการณ์ วิชาชีพ เปลี่ยน รหัสวิชาจาก CGM 497 ปรับเพิ่มหน่วยกิต และ ปรับคำ อธิบายรายวิชา
ข. กลุ่มวิชาเลือกทางเทคโนโลยี 12 หน่วยกิต นักศึกษาจะต้องเลือกเรียน 4 รายวิชา จากรายวิชาต่อไปนี้	ข. วิชาชีพ-เลือก 15 หน่วยกิต นักศึกษาจะต้องเลือกเรียน 5 รายวิชา จากรายวิชาชีพ-บังคับที่อยู่ต่าง แขนง หรือจากรายวิชาที่เปิดสอนในวิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัล เทคโนโลยี โดยขึ้นกับดุลยพินิจของสาขาวิชา หรือเลือกเรียนจาก รายวิชาต่อไปนี้ CGE 301 โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอน 3(2-2-5) วิธีสำหรับเกม (Data Structures and Algorithms for Game) CGE 302 การออกแบบตัวละคร 3(3-0-6) (Character Design) CGE 303 การโปรแกรมมิ่งด้วยภาพ 3(2-2-5) (Visual Programming) CGE 304 การออกแบบและการผลิตสื่อประสม 3(3-0-6) (Multimedia Design and Production) CGE 305 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา 3(2-2-5) (Mobile Device Application Development) CGE 306 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ 3(3-0-6) (Interactive Multimedia Design) CGE 307 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ 3(3-0-6) (Artificial Intelligence for Computer Games) CGE 308 การเขียนโปรแกรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 3(2-2-5) (Computer Networks Programming)	ปรับเพิ่มหน่วยกิต ปรับใหม่ รวม CGM 209 กับ CGL 209 เปลี่ยนรหัสวิชา เป็น CGE 301 และย้ายมาจาก วิชาเฉพาะพื้นฐาน เปลี่ยนรหัสวิชา

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561		หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564		เหตุผล
CGM 275 การออกแบบกลไกในเกม (Game Engine Design)	3(1-4-4)	CGE 309 การออกแบบกลไกในเกม (Game Engine Design)	3(2-2-5)	เปลี่ยนรหัสวิชา
CGM 276 เทคนิคการอนูวัตเกม (Game Implementation Techniques)	3(1-4-4)	CGE 310 เทคนิคการอนูวัตเกม (Game Implementation Techniques)	3(2-2-5)	
CGM 318 พื้นฐานการเขียนโปรแกรมกราฟิก 3 มิติ (Foundation of 3D Graphics Programming)	3(1-4-4)	CGE 311 พื้นฐานการเขียนโปรแกรมกราฟิก 3 มิติ (Foundation of 3D Graphics Programming)	3(2-2-5)	
CGM 320 การออกแบบตามประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Design)	3(1-4-4)	CGE 312 การออกแบบตามประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Design)	3(3-0-6)	
CGM 338 การพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS Game Development)	3(1-4-4)	CGE 313 การพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS Game Development)	3(2-2-5)	
CGM 341 การสร้างภาพและแสง 3 มิติ (3D Rendering and Lighting)	3(1-4-4)	CGE 314 การสร้างภาพและแสง 3 มิติ (3D Rendering and Lighting)	3(2-2-5)	
CGM 351 วิชาเอฟเฟกต์เบื้องต้น (Basic Visual Effects)	3(1-4-4)	CGE 315 วิชาเอฟเฟกต์เบื้องต้น (Basic Visual Effects)	3(2-2-5)	
CGM 352 กระบวนการหลังการถ่ายทำงานวิดีโอ (Video Post-Production Process)	3(1-4-4)	CGE 316 กระบวนการหลังการถ่ายทำงานวิดีโอ (Video Post-Production Process)	3(2-2-5)	
CGM 353 ประติมากรรมดิจิทัล 3 มิติ (3D Digital Sculpting)	3(1-4-4)	CGE 317 ประติมากรรมดิจิทัล 3 มิติ (3D Digital Sculpting)	3(2-2-5)	
CGM 354 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล (Digital Filmmaking)	3(1-4-4)	CGE 318 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล (Digital Filmmaking)	3(2-2-5)	
CGM 356 การออกแบบเกมเชิงปฏิบัติการ (Game Design Workshop)	3(3-0-6)	CGE 319 การออกแบบเกมเชิงปฏิบัติการ (Game Design Workshop)	3(3-0-6)	
CGM 361 นักเล่นเกมมืออาชีพและนักกีฬาอีสปอร์ต (Professional Gamer and E-Sport Athlete)	3(3-0-6)			ตัดออก
CGM 362 การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม (Digital Content Creation for Game Broadcaster)	3(3-0-6)			
CGM 363 การบริหารและจัดการงานแสดงเกม (Management and Organization for Game Event)	3(3-0-6)			
CGM 364 การตลาดของเกมและสื่อดิจิทัล (Game and Digital Media Marketing)	3(3-0-6)	CGE 320 การตลาดของเกมและสื่อดิจิทัล (Game and Digital Media Marketing)	3(3-0-6)	เปลี่ยนรหัสวิชา
CGM 365 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and E-Sport Business)	3(3-0-6)	CGE 321 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and E-Sport Business)	3(3-0-6)	
CGM 412 การออกแบบและพัฒนาเว็บ 2 (Web Design and Development II)	3(1-4-4)	CGE 322 การออกแบบและพัฒนาเว็บ 2 (Web Design and Development II)	3(2-2-5)	
CGM 413 เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media Technology)	3(3-0-6)	CGE 323 เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media Technology)	3(3-0-6)	
CGM 414 การบริหารโครงการเกม (Game Project Management)	3(3-0-6)	CGE 324 การบริหารโครงการเกม (Game Project Management)	3(3-0-6)	เปิดรายวิชาใหม่
		CGE 325 การพากย์เกม (Game Casting)	3(3-0-6)	

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
CGM 499 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านเกมคอมพิวเตอร์ และมัลติมีเดีย (Special Topics in Computer Games and Multimedia) 3(3-0-6)	CGE 499 การศึกษาเฉพาะเรื่องด้านคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต (Special Topics in Computer Game and Esport) 3(3-0-6)	เปลี่ยนรหัสวิชา ชื่อวิชา และปรับ คำอธิบายรายวิชา
ค. กลุ่มวิชาโครงการ 6 หน่วยกิต CGM 391 โครงการเกม 1* 3(0-6-3) (Game Project I) CGM 392 โครงการเกม 2 3(0-6-3) (Game Project II) หมายเหตุ * รายวิชา CGM 391 โครงการเกม 1 จัดการเรียนการสอนเป็น ภาษาอังกฤษ		ตัดกลุ่มวิชาออก ย้ายไปอยู่วิชา ซีพี-บังคับ และ เปลี่ยนรหัสวิชา เป็น CGE 381 ย้ายไปอยู่วิชา ซีพี-บังคับ และ เปลี่ยนรหัสวิชา เป็น CGE 382
2.3 วิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 6 หน่วยกิต CGM 492 การฝึกงานวิชาชีพ** 3(0-30-15) (Internship) CGM 496 ปรินิพนธ์** 3(0-12-6) (Senior Project) CGM 497 สหกิจศึกษา** 6(0-36-18) (Co-operative Education) หมายเหตุ ** นักศึกษาที่เลือกเรียนวิชา CGM 496 ปรินิพนธ์ ต้องเรียนวิชา CGM 492 การฝึกงานวิชาชีพด้วย แต่ไม่ต้องเรียนวิชา CGM 497 สหกิจศึกษา รวมจำนวน 6 หน่วยกิต		ตัดกลุ่มวิชาออก ตัดออก ย้ายไปอยู่วิชา ซีพี-บังคับ และ เปลี่ยนรหัสวิชา เป็น CGE 496 ย้ายไปอยู่วิชา ซีพี-บังคับ และ เปลี่ยนรหัสวิชา เป็น DIT 498

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

หลักสูตรเดิม ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
3 หมวดวิชาเลือกเสรี วิชาเลือกเสรีไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	3 หมวดวิชาเลือกเสรี วิชาเลือกเสรีไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	คงเดิม

4. กลุ่มวิชาโท

หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2561	หลักสูตรปรับปรุง ปีการศึกษา 2564	เหตุผล
สำหรับนักศึกษาต่างสาขาวิชา หรือต่างวิทยาลัย/คณะ/สถาบันที่ ต้องการจะศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย เป็นวิชาโท ให้ ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้จำนวน 15 หน่วยกิต	สำหรับนักศึกษาต่างสาขาวิชา หรือต่างวิทยาลัย/คณะ/สถาบันที่ ต้องการจะศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย เป็นวิชาโท ให้ ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้จำนวน 15 หน่วยกิต	
CIT 101 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 3(2-2-5) (Programming I)		ตัดออก
CGM 100 การคิดและการเขียนเชิงสร้างสรรค์ 3(3-0-6) (Creative Thinking and Writing)		
CGM 106 ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกม 3(3-0-6) (Art History for Game Design)		
	DIT 110 พื้นฐานการออกแบบกราฟิก 3(3-0-6) (Foundation of Graphic Design)	เปิดรายวิชาใหม่
CGM 211 การออกแบบและการผลิตเกม 1(1-0-2) (Game Design and Production)	CGE 105 การออกแบบและการผลิตเกม 3(3-0-6) (Game Design and Production)	รวม CGM 211 กับ CGL 211 และปรับหน่วยกิต
CGL 211 ปฏิบัติการออกแบบและการผลิตเกม 2(0-4-2) (Game Design and Production Laboratory)		
CGM 244 การพัฒนาเกม 2 มิติ 1(1-0-2) (2-Dimensional Game Development)	CGE 108 การพัฒนาเกม 2 มิติ 3(2-2-5) (2-Dimensional Game Development)	รวม CGM 244 กับ CGL 244 และปรับหน่วยกิต
CGL 244 ปฏิบัติการการพัฒนาเกม 2 มิติ 2(0-4-2) (2-Dimensional Game Development Laboratory)		
	CGE 202 กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกม และอีสปอร์ต 3(3-0-6) (Law and Ethics for Game and Esport)	เปิดรายวิชาใหม่
	CGE 204 การสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนักพากย์เกม 3(2-2-5) (Digital Content Creation for Game Broadcaster)	เปิดรายวิชาใหม่



ข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๙

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญา ให้เหมาะสมกับการจัดการศึกษา และสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีของกระทรวงศึกษาธิการ อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๔ (๒) แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. ๒๕๔๖ โดยมติสภามหาวิทยาลัยรังสิต ในการประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๕๙ เมื่อวันที่ ๒๒ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๙ จึงกำหนดข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี ไว้ดังนี้

ข้อ ๑ ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๙ ”

ข้อ ๒ ให้ยกเลิก ข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วยมาตรฐานการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐

ข้อ ๓ ให้ใช้ข้อบังคับนี้ตั้งแต่ ปีการศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๙ เป็นต้นไป

ข้อ ๔ ในข้อบังคับนี้

“มหาวิทยาลัย” หมายความว่า มหาวิทยาลัยรังสิต

“คณะ” หมายความว่า วิทยาลัย คณะ หรือสถาบันที่นักศึกษาสังกัดอยู่

“คณบดี” หมายความว่า คณบดีหรือตำแหน่งที่เรียกชื่ออย่างอื่นซึ่งเป็นผู้บริหารสูงสุดของวิทยาลัย คณะ หรือสถาบันที่นักศึกษาสังกัดอยู่

“คณะกรรมการประจำคณะ” หมายความว่า คณะกรรมการประจำวิทยาลัย คณะกรรมการประจำคณะ หรือคณะกรรมการประจำสถาบัน

“สาขาวิชา” หมายความว่า สาขาวิชาหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบหลักสูตรสาขาวิชาเอกที่นักศึกษาศึกษาอยู่

“นักศึกษา” หมายความว่า ผู้ที่ขึ้นทะเบียนเข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย

“หน่วยกิต” หมายความว่า หน่วยที่แสดงปริมาณการศึกษาที่มหาวิทยาลัยจัดให้แก่นักศึกษา

ข้อ ๕ ระบบการศึกษา

๕.๑ มหาวิทยาลัยจัดการศึกษาในระบบทวิภาค

การจัดการศึกษาระบบทวิภาคโดยแบ่งเวลาการศึกษาในหนึ่งปีออกเป็น ๒ ภาค การศึกษาปกติ คือภาคเรียนที่ ๑ และภาคเรียนที่ ๒ มีระยะเวลาเรียนในแต่ละภาคการศึกษา ไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ และอาจมีภาคฤดูร้อนต่อจากภาคเรียนที่ ๒ อีก ๑ ภาคการศึกษาก็ได้ ซึ่งมีระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า ๖ สัปดาห์ ทั้งนี้ต้องมีชั่วโมงเรียนของแต่ละรายวิชาเทียบเคียงภาคการศึกษาปกติ ภาคฤดูร้อนเป็นภาคการศึกษาที่ไม่บังคับ ยกเว้นหลักสูตรที่ได้กำหนดให้ต้องศึกษาภาคฤดูร้อนด้วย

๕.๒ การจัดการเรียนการสอนในระบบทวิภาค ให้มีหน่วยกิต ดังต่อไปนี้

(๑) รายวิชาภาคทฤษฎี ที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาไม่น้อยกว่า ๑๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๒) รายวิชาภาคปฏิบัติ ที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองไม่น้อยกว่า ๓๐ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๓) การฝึกงานหรือฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

(๔) การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้นๆ ไม่น้อยกว่า ๔๕ ชั่วโมงต่อภาคการศึกษาปกติ ให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

ข้อ ๖ ปรัชญา และวัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมกระบวนการผลิตบัณฑิตที่เน้นการพัฒนาผู้เรียน ให้มีลักษณะของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมพหุวัฒนธรรม ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ ที่มีการสื่อสารแบบไร้พรมแดน มีศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความสามารถในการปฏิบัติตามกรอบมาตรฐานและจรรยาบรรณที่กำหนด สามารถสร้างสรรค์งานที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ทั้งในระดับท้องถิ่นและสากล โดยแบ่งหลักสูตรเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

๖.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

๖.๑.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ ที่เน้นความรู้และทักษะด้านวิชาการ

๖.๑.๒ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาการ เป็นหลักสูตรปริญญาตรีสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถระดับสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว ให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ทำวิจัยที่ลุ่มลึกทางวิชาการ

๖.๒ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ แบ่งเป็น ๒ แบบ ได้แก่

๖.๒.๑ หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เน้นความรู้ สมรรถนะและทักษะด้านวิชาชีพตามข้อกำหนดของมาตรฐานวิชาชีพหรือ

มีสมรรถนะและทักษะด้านการปฏิบัติเชิงเทคนิคในศาสตร์สาขาวิชานั้นๆ โดยผ่านการฝึกงานในสถานประกอบการ หรือสหกิจศึกษา

หลักสูตรแบบนี้เท่านั้นที่จัดหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ได้ เพราะมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการปฏิบัติการอยู่แล้ว ให้มีความรู้ด้านวิชาการมากยิ่งขึ้น รวมทั้งได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงเพิ่มเติม

หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ถือเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรปริญญาตรี และจะต้องสะท้อนปรัชญาและเนื้อหาสาระของหลักสูตรปริญญาตรีนั้นๆ โดยครบถ้วน และให้ระบุว่า “ต่อเนื่อง” ในวงเล็บต่อท้ายชื่อหลักสูตร

๖.๒.๒ หลักสูตรปริญญาตรีแบบก้าวหน้าทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการ ซึ่งเป็นหลักสูตรสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ สมรรถนะทางวิชาชีพหรือปฏิบัติการขั้นสูง โดยใช้หลักสูตรปกติที่เปิดสอนอยู่แล้ว ให้รองรับศักยภาพของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาบางรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษาที่เปิดสอนอยู่แล้ว และทำวิจัยที่ลุ่มลึกหรือได้รับการฝึกปฏิบัติขั้นสูงในหน่วยงาน องค์กร หรือสถานประกอบการ

ข้อ ๗ คุณสมบัติของผู้สมัครเข้าศึกษา

สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่าชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ หรือเทียบเท่า และมหาวิทยาลัยพิจารณาแล้วเห็นสมควรรับเข้าศึกษา

ข้อ ๘ การคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษา

โดยการคัดเลือกหรือสอบคัดเลือกเพื่อเข้าเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยจะประกาศให้ทราบเป็นคราวๆ ไป

ข้อ ๙ การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา

๙.๑ ผู้ได้รับการคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษาต้องขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาด้วยตนเองตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๙.๒ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษา จะมีสถานภาพเป็นนักศึกษาต่อเมื่อได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาแล้ว โดยให้นำเอกสารดังต่อไปนี้ ไปรายงานตัวต่อสำนักงานทะเบียน

(๑) บัตรเลขที่นั่งสอบ และสำเนาบัตรประจำตัวประชาชน หรือหนังสือเดินทาง

(๒) สำเนาทะเบียนบ้าน

(๓) ใบสุทธิ ใบทะเบียน ใบเทียบความรู้ หรือประกาศนียบัตร จำนวน ๒ ชุด

(๔) ใบรับรองแพทย์แผนปัจจุบันชั้นหนึ่ง

(๕) สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนพร้อมลายเซ็นของผู้ปกครองหรือผู้อุปการะ

(๖) ใบสำคัญทะเบียนทหาร (ส.ด.๙) สำหรับนักศึกษาชาย

(๗) รูปถ่าย (แต่งเครื่องแบบนักเรียนหรือแต่งกายสุภาพ หน้าตรง ไม่สวมหมวก ไม่สวมแว่นตาสีเข้ม) ขนาด ๑ นิ้ว จำนวน ๔ รูป

ข้อ ๑๐ การลงทะเบียนเรียน

๑๐.๑ การลงทะเบียนเรียนจะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ก่อน ถ้าวิชาใดมีวิชาบังคับก่อนหรือวิชาพื้นฐานความรู้ ซึ่งได้กำหนดไว้ในหลักสูตรให้ศึกษา ก่อน นักศึกษาจะต้องสอบวิชาที่บังคับก่อนให้ได้ หรือผ่านการศึกษาวិชาพื้นฐานความรู้เดิมมาแล้ว

๑๐.๒ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนรายวิชาด้วยตนเอง ตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัย กำหนด

๑๐.๓ จำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียน

๑๐.๓.๑ นักศึกษาสถานภาพปกติ

(๑) นักศึกษาที่เรียนเต็มเวลา ให้ลงทะเบียนรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษาปกติ ไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต และในภาคฤดูร้อนจะลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ยกเว้นการลงทะเบียนภาคสุดท้ายก่อนที่จะจบการศึกษา

(๒) นักศึกษาที่เรียนไม่เต็มเวลา ให้ลงทะเบียนรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษาปกติและภาคฤดูร้อนได้ไม่เกิน ๙ หน่วยกิต ยกเว้นการลงทะเบียนภาคสุดท้ายก่อนที่จะจบการศึกษา

๑๐.๓.๒ นักศึกษาสถานภาพรอพินิจ

นักศึกษาที่เรียนเต็มเวลา ให้ลงทะเบียนรายวิชาในแต่ละภาคการศึกษาปกติไม่น้อยกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๕ หน่วยกิต และในภาคฤดูร้อนจะลงทะเบียนเรียนได้ ไม่เกิน ๖ หน่วยกิต

ข้อ ๑๑ การขอเพิ่ม การขอเพิกถอนรายวิชา

๑๑.๑ การขอเพิ่มรายวิชาจะกระทำได้ภายในสัปดาห์แรกของภาคการศึกษาปกติและภาคฤดูร้อน

๑๑.๒ การเพิกถอนรายวิชาภายใน ๒ สัปดาห์ นับจากเริ่มการเรียนการสอนของภาคการศึกษาปกติ หรือภายใน ๑ สัปดาห์นับจากวันเริ่มการเรียนการสอนของภาคฤดูร้อน วิชาที่เพิกถอนจะไม่บันทึกในรายงานผลการศึกษา

๑๑.๓ การเพิกถอนรายวิชาภายหลัง ๒ สัปดาห์แต่ไม่เกิน ๑๒ สัปดาห์ นับจากวันเริ่มการเรียนการสอนของภาคการศึกษาปกติ หรือภายหลัง ๑ สัปดาห์แต่ไม่เกิน ๔ สัปดาห์ นับจากวันเริ่มการเรียนการสอนของภาคฤดูร้อน วิชาที่เพิกถอนจะบันทึกสัญลักษณ์ W

๑๑.๔ การขอเพิ่มและการขอเพิกถอนรายวิชานี้ จะต้องไม่ขัดกับจำนวนหน่วยกิตต่อภาคการศึกษาตามข้อ ๑๐.๓

๑๑.๕ การขอคืนค่าหน่วยกิต

(๑) รายวิชาที่มหาวิทยาลัยมีประกาศยกเลิกการลงทะเบียนเรียน นักศึกษามีสิทธิ์ขอคืนค่าหน่วยกิตเต็มจำนวน โดยการขอคืนค่าหน่วยกิตต้องกระทำภายในปีการศึกษาที่มีการถอนหรือยกเลิกการลงทะเบียนรายวิชาเกิดขึ้น

(๒) การเพิกถอนรายวิชาให้กระทำภายใน ๒ สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ ให้โอนเงินค่าลงทะเบียนรายวิชานั้นๆ เป็นค่าลงทะเบียนเรียนของรายวิชาที่ขอเพิ่มเติมได้เต็มจำนวน หรือโอนเงินไปใช้ในภาคการศึกษาถัดไป ยกเว้นนักศึกษากองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) และกองทุนเงินให้กู้ยืมที่ผูกพันกับรายได้ในอนาคต (กรอ.) หากไม่ใช่เป็นค่าลงทะเบียนในภาคการศึกษานั้นๆ มหาวิทยาลัยจะส่งเงินคืนให้แก่กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา หรือเป็นไปตามข้อกำหนดของกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา

(๓) การเพิกถอนรายวิชาที่กระทำเมื่อพ้นกำหนด ๒ สัปดาห์ นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ นักศึกษาจะไม่ได้รับค่าหน่วยกิตคืน

(๔) การเพิกถอนรายวิชาในภาค ฤดูร้อน นักศึกษาจะไม่ได้รับค่าหน่วยกิตคืน

ข้อ ๑๒ การเรียนและการวัดผลการเรียน

(๑) มหาวิทยาลัยดำเนินการวัดและประเมินผลแต่ละรายวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนเรียนในทุกภาคการศึกษา การวัดและการประเมินผลอาจกระทำโดยการสอบ หรือวิธีอื่นที่ คณะเจ้าของรายวิชาจะกำหนด

(๒) มีการวัดและประเมินผลระหว่างภาคการศึกษาเป็นระยะๆ อย่างน้อยหนึ่งครั้ง และมีการวัดและประเมินผลปลายภาคการศึกษาอย่างน้อยอีกหนึ่งครั้งในแต่ละภาคการศึกษา โดยต้องนำผลการวัดและประเมินผลทุกครั้งมารวมกันเพื่อประเมินผลเป็นแต่้ระดับคะแนนในข้อ ๑๓

(๓) ทุกรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียน นักศึกษาต้องมีเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาศึกษาทั้งหมด หรือได้ทำงานในรายวิชานั้นจนเป็นที่เพียงพอตามที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด จึงจะมีสิทธิ์ได้รับการวัดและประเมินผล

ข้อ ๑๓ การประเมินผลการศึกษา

การประเมินผลการศึกษาในแต่ละรายวิชา ให้ประเมินเป็นแต่้ระดับคะแนน (Numeric Grades) หรือ ระดับคะแนนตัวอักษร (Letter Grades) และสัญลักษณ์ที่ไม่มีค่าระดับคะแนน ดังต่อไปนี้

๑๓.๑ แต่้ระดับคะแนนมี ๘ ระดับดังต่อไปนี้

ระดับคะแนนตัวอักษร	แต่้ระดับคะแนน	ความหมาย
A	๔.๐	ดีเยี่ยม (Excellent)
B+	๓.๕	ดีมาก (Very Good)
B	๓.๐	ดี (Good)
C+	๒.๕	ปานกลาง (Fairly Good)

C	๒.๐	พอใช้ (Fair)
D+	๑.๕	อ่อน (Poor)
D	๑.๐	อ่อนมาก (Minimum Passing)
F	๐.๐	ตก (Failure)

๑๓.๒ สัญลักษณ์ที่ไม่มีค่าระดับคะแนน มีความหมายดังนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
I	ยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	พอใจ (Satisfactory) หรือผลการศึกษาอยู่ในระดับขั้นตั้งแต่ C ขึ้นไปนับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสมได้
U	ไม่พอใจ (Unsatisfactory) หรือผลการศึกษาอยู่ในขั้นอ่อนมาก นับหน่วยกิตเป็นหน่วยกิตสะสมไม่ได้
W	การเพิกถอนรายวิชา (Withdrawn)
IP	การศึกษายังไม่สิ้นสุด (In-Progress)
CS	การเทียบโอนผลการเรียนจากการทดสอบมาตรฐาน (Credits from Standardized Test)
CE	การเทียบโอนผลการเรียนจากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน (Credits from Exam)
CT	การเทียบโอนผลการเรียนจากการประเมินการศึกษา/อบรม ที่จัดโดยหน่วยงานอื่นๆ (Credits from Training)
CP	การเทียบโอนผลการเรียนจากแฟ้มสะสมผลการเรียนรู้มาก่อน (Credits from Portfolio)

๑๓.๓ การให้สัญลักษณ์ F จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

- (๑) นักศึกษาเข้าสอบและสอบตก
- (๒) นักศึกษาขาดสอบ
- (๓) นักศึกษาไม่มีสิทธิ์เข้าสอบ เนื่องจากมีเวลาเรียนไม่ถึงร้อยละ ๘๐ ของวิชานั้น
- (๔) นักศึกษาได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการสอบสวนวินัยว่ากระทำการทุจริตในการสอบ
- (๕) เปลี่ยนจากสัญลักษณ์ I เนื่องจากไม่ปฏิบัติตามข้อ ๑๓.๕

๑๓.๔ การให้สัญลักษณ์ I จะกระทำได้ในกรณีที่นักศึกษาทำงานที่เป็นส่วนประกอบของการศึกษายังไม่สมบูรณ์ และอาจารย์ผู้สอนเห็นสมควรให้รอผลการศึกษา โดยความเห็นชอบจากหัวหน้าภาควิชา

๑๓.๕ การเปลี่ยนสัญลักษณ์ I จะต้องกระทำให้เสร็จสิ้นภายใน ๓ สัปดาห์แรกของการศึกษาถัดไป

๑๓.๖ การให้สัญลักษณ์ S หรือ U จะกระทำได้เฉพาะรายวิชาที่คณะเห็นว่าไม่สมควรประเมินผลการศึกษาเป็นแต่มีระดับคะแนน

๑๓.๗ การให้สัญลักษณ์ W จะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

(๑) ในรายวิชาที่มีนักศึกษาได้เพิกถอนตามข้อ ๑๐.๓

(๒) นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา ตามระเบียบที่มหาวิทยาลัยกำหนด ภายหลังการลงทะเบียนเรียนวิชาแล้ว

๑๓.๘ นักศึกษาที่มีระดับคะแนนตัวอักษร D ขึ้นไป หรือได้สัญลักษณ์ S ตามแต่กรณี ถือว่าสอบได้ในรายวิชานั้น ยกเว้นรายวิชาที่คณะกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

๑๓.๙ การให้สัญลักษณ์ IP จะกระทำได้เฉพาะรายวิชาที่มีการเรียน หรือปฏิบัติงาน ต่อเนื่องกันมากกว่าหนึ่งภาคการศึกษา และ/หรือ การศึกษาในรายวิชานั้นยังไม่สิ้นสุด สัญลักษณ์ IP จะถูกเปลี่ยนเมื่อการเรียนหรือการปฏิบัติงานในรายวิชานั้นสิ้นสุด และมีการประเมินผลการศึกษาเป็นแต่มระดับคะแนน หรือสัญลักษณ์ S หรือ U ตามแต่กรณี

๑๓.๑๐ การวัดและประเมินผลในแต่ละรายวิชาเป็นหน้าที่ของอาจารย์ผู้สอน หรือผู้แทน หรือผู้ที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้าสาขาวิชา หรือหัวหน้าหลักสูตร โดยต้องเสนอคะแนนรวมและผลการประเมิน แต่มระดับคะแนนทุกครั้งที่มีการวัดและประเมินผลต่อหัวหน้าสาขาวิชา หรือหัวหน้าหลักสูตร เพื่อเสนอขออนุมัติ การวัดและประเมินผลรายวิชาต่อคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการประจำสาขาวิชาที่แต่งตั้งโดย มหาวิทยาลัย และเมื่อได้รับอนุมัติแล้วให้เสนอต่อคณบดี เพื่อพิจารณาอีกครั้งก่อนส่งต่อไปยังสำนักงานทะเบียน เพื่อดำเนินการประกาศผลในขั้นตอนต่อไป

๑๓.๑๑ ในกรณีที่มีการประเมินแต่มระดับคะแนนผิดพลาด ผู้สอน หรือผู้แทน หรือผู้ที่ได้รับ มอบหมายจากหัวหน้าสาขาวิชา หรือหัวหน้าหลักสูตร สามารถแก้ไขแต่มระดับคะแนนได้ โดย จะต้องอ้างอิงตาม ช่วงคะแนนตามที่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการกำกับมาตรฐานวิชาการ และเสนอผลการแก้ไขแต่มระดับ คะแนน ต่อหัวหน้าสาขาวิชา หรือหัวหน้าหลักสูตร เพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบก่อนเสนอขออนุมัติต่อคณบดี และอธิการบดี ตามลำดับ โดยแนบหลักฐานประกอบการแก้ไขแต่มระดับคะแนนที่แก้ไขมาพร้อมกันด้วย และส่ง ต่อให้สำนักงานทะเบียนสามารถดำเนินการประกาศผลที่แก้ไขแล้วในขั้นตอนต่อไป

ข้อ ๑๔ การคำนวณแต่มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๑) แต่มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม (Cumulative Grade-Point Average: CGPA) คือ ค่า ผลรวมของผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิตของรายวิชานั้นกับแต่มระดับคะแนนที่ได้รับจากการประเมินผล รายวิชานั้น ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของรายวิชาดังกล่าว เฉพาะรายวิชา ที่มีการประเมินผลเป็นแต่มระดับคะแนน และในกรณีที่มีการเรียนรายวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นำผลการศึกษา และหน่วยกิตครั้งหลังสุดมาคำนวณแต่มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

(๒) แต่มระดับคะแนนเฉลี่ยวิชาเฉพาะ (Professional Grade-Point Average: PGPA) คือ ค่าผลรวมของผลคูณระหว่างจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ กับแต่มระดับคะแนนที่ได้รับจาก การประเมินผลรายวิชานั้น ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยหารด้วยจำนวนหน่วยกิตรวมของรายวิชา ดังกล่าว เฉพาะรายวิชาที่มีการประเมินผลเป็นแต่มระดับคะแนน และในกรณีที่มีการเรียนวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นำผลการศึกษาและหน่วยกิตครั้งหลังสุดมาคำนวณแต่มระดับคะแนนเฉลี่ยวิชาเฉพาะ

(๓) การคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ย ให้คำนวณเป็นค่าที่มีเลขทศนิยม ๒ ตำแหน่ง โดยไม่มีการปัดเศษจากทศนิยมตำแหน่งที่ ๓

(๔) ในกรณีที่นักศึกษาได้สัญลักษณ์ I ในรายวิชาที่มีการวัดและประเมินผลเป็นแต้มระดับคะแนน ให้รอการคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยไว้ก่อนจนกว่าสัญลักษณ์ I จะเปลี่ยนเป็นอย่างอื่น

ข้อ ๑๕ การนับหน่วยกิตสะสม

(๑) ให้นับจำนวนหน่วยกิตของรายวิชาที่มีการลงทะเบียนเรียนตามหลักสูตร และมีการประเมินผลเป็นแต้มระดับคะแนน ยกเว้นรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนมากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นำเฉพาะครั้งหลังสุดมานับเป็นหน่วยกิตสะสม

(๒) รายวิชาที่มีการลงทะเบียนเรียนตามหลักสูตรแต่ไม่มีการประเมินผลเป็นแต้มระดับคะแนน ให้นับจำนวนหน่วยกิตรายวิชานั้นรวมในหน่วยกิตสะสมแต่นำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ย ตามข้อ ๑๔

ข้อ ๑๖ การลงทะเบียนเรียนซ้ำ

(๑) นักศึกษาจะขอลงทะเบียนเรียนซ้ำรายวิชาใด จะต้องได้รับอนุมัติจากคณบดีที่นักศึกษาสังกัด

(๒) ในรายวิชาบังคับที่ได้ระดับคะแนนตัวอักษร F หรือสัญลักษณ์ U ตามแต่กรณีจะต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชานั้นอีก จนกว่าจะสอบได้

(๓) ในรายวิชาเลือกที่ได้ระดับคะแนนตัวอักษร F หรือสัญลักษณ์ U ตามแต่กรณี อาจจะลงทะเบียนเรียนซ้ำในรายวิชานั้นอีก หรือลงทะเบียนเรียนรายวิชาอื่นแทนก็ได้

ข้อ ๑๗ สถานภาพของนักศึกษา

๑๗.๑ การจำแนกสถานภาพนักศึกษา จะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติแต่ละภาคการศึกษา สำหรับภาคฤดูร้อนจะไม่มีการจำแนกสถานภาพ แต่จะจำแนกสถานภาพในภาคการศึกษาปกติถัดไป

๑๗.๒ สถานภาพนักศึกษามี ๒ ประเภท คือ นักศึกษาสถานภาพปกติ และนักศึกษาสถานภาพรอพินิจ

๑๗.๒.๑ นักศึกษาสถานภาพปกติ คือ นักศึกษาที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๒.๐๐ ขึ้นไป

๑๗.๒.๒ นักศึกษาสถานภาพรอพินิจ คือ นักศึกษาที่มีสถานภาพไม่เข้าเกณฑ์ตามข้อ ๑๗.๒.๑ และให้แก่นักศึกษาสถานภาพรอพินิจ ดังนี้

(๑) นักศึกษาที่ได้ศึกษาในมหาวิทยาลัยครบสองภาคการศึกษาแล้ว และได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมในภาคสองไม่ถึง ๒.๐๐ หรือนักศึกษาปกติที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๑.๕๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาถัดไป จะได้รับสถานภาพรอพินิจครั้งที่ ๑

(๒) นักศึกษาสถานภาพรอพินิจ ครั้งที่ ๑ ที่ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ตั้งแต่ ๑.๗๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาถัดไป จะได้รับสถานภาพรอพินิจครั้งที่ ๒

(๓) นักศึกษาสถานภาพรอพินิจ ครั้งที่ ๒ ที่ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ตั้งแต่ ๑.๙๐ แต่ไม่ถึง ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาถัดไป จะได้รับสถานภาพรอพินิจครั้งที่ ๓

๑๗.๓ ฐานะชั้นปีของนักศึกษาการเทียบฐานะชั้นปีของนักศึกษาจะกระทำเมื่อสิ้นสุดแต่ละปี การศึกษา โดยเทียบจากหน่วยกิตที่สอบได้ตามอัตราส่วนของหน่วยกิตรวมของหลักสูตรนั้น หรือตามที่สาขาวิชา กำหนด

๑๗.๔ การฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษา

- (๑) ตายหรือลาออก
- (๒) ถูกให้ออกหรือไล่ออกจากห้องเนื่องจากต้องโทษทางวินัย
- (๓) ไม่ได้ลงทะเบียนเรียนภายใน ๑๕ วัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษา โดยมีได้รับการอนุมัติให้ลาพักการศึกษา
- (๔) ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๒๕ ในภาคการศึกษาแรกที่เริ่มเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย
- (๕) ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๕๐ ยกเว้นนักศึกษาที่เริ่มเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยเป็นภาคการศึกษาแรก
- (๖) ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๗๐ ในภาคการศึกษาถัดไปหลังจากได้รับสถานภาพรอพินิจ ครั้งที่ ๑
- (๗) ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๑.๙๐ ในภาคการศึกษาถัดไปหลังจากได้รับสถานภาพรอพินิจ ครั้งที่ ๒
- (๘) ได้แต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐ ในภาคการศึกษาถัดไปหลังจากได้รับสถานภาพรอพินิจ ครั้งที่ ๓
- (๙) ไม่สามารถสำเร็จการศึกษาภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ใน ข้อ ๑๗
- (๑๐) สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร
- (๑๑) คณะกรรมการแพทย์ซึ่งแต่งตั้งโดยมหาวิทยาลัยวินิจฉัยว่าป่วย และ คณะกรรมการประจำคณะเห็นเป็นเอกฉันท์ว่าโรคนั้นเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา และหรือเป็นอันตรายต่อผู้อื่น คณะกรรมการประจำคณะอาจให้นักศึกษาผู้นั้นฟื้นฟูสภาพการเป็นนักศึกษาเพื่อรับการบำบัดรักษา

ข้อ ๑๘ ระยะเวลาการศึกษาระบบทวิภาค

๑๘.๑ หลักสูตรปริญญาตรีแบบเต็มเวลา

- (๑) หลักสูตร ๔ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๖ ภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๘ ปีการศึกษา

(๒) หลักสูตร ๕ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๐ ปีการศึกษา

(๓) หลักสูตร ๖ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๐ ภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา

๑๘.๒ หลักสูตรปริญญาตรีแบบไม่เต็มเวลา

(๑) หลักสูตร ๔ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๔ ภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๒ ปีการศึกษา

(๒) หลักสูตร ๕ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๑๗ ภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๕ ปีการศึกษา

(๓) หลักสูตร ๖ ปี สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๒๐ ภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๑๘ ปีการศึกษา

๑๘.๓ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) แบบเต็มเวลา สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๔ ภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๔ ปีการศึกษา

๑๘.๔ หลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) แบบไม่เต็มเวลา สำเร็จการศึกษาได้ไม่ก่อน ๘ ภาคการศึกษาปกติ และใช้เวลาศึกษาไม่เกิน ๖ ปีการศึกษา

ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพักเนื่องจากถูกเกณฑ์หรือระดมเข้ารับราชการทหารกองประจำการ หรือเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือป่วยและคณะกรรมการประจำคณะ เห็นเป็นเอกฉันท์ว่าโรคนั้นเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา หรือเป็นอันตรายต่อผู้อื่น

ข้อ ๑๙ การลาพักการศึกษา

(๑) การลาพักการศึกษาเป็นการลาพักทั้งภาคการศึกษา และถ้าได้ลงทะเบียนไปแล้วเป็นการยกเลิกการลงทะเบียนเรียน โดยที่รายวิชาที่ได้ลงทะเบียนเรียนทั้งหมด ในภาคการศึกษานั้นจะไม่ปรากฏในใบแสดงผลการศึกษา

(๒) ในการขอลาพักการศึกษา ให้แสดงผลความจำเป็นพร้อมกับมีหนังสือรับรองของผู้ปกครองผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา การลาพักการศึกษาต้องได้รับการอนุมัติ จากคณะกรรมการประจำคณะ เว้นแต่เป็นการลาพักการศึกษาก่อนลงทะเบียนเรียน ซึ่งให้อยู่ในอำนาจของคณบดีที่จะพิจารณาอนุมัติได้

(๓) การลาพักการศึกษา จะลาพักเกินสองภาคการศึกษาปกติติดต่อกันไม่ได้

(๔) ในสองภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัย นักศึกษาจะลาพักการศึกษาไม่ได้

(๕) นักศึกษาที่ไม่ได้ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้น หากประสงค์จะขอลาพักการศึกษา จะต้องขอลาพักการศึกษากภายใน ๓๐ วัน นับจากวันเปิดภาคการศึกษา มิฉะนั้นจะพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

(๖) นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษานั้น หากประสงค์จะขอลาพักการศึกษา จะต้องขอลาพักการศึกษากภายใน ๑๒ สัปดาห์นับจากวันเปิดภาคการศึกษา

(๗) การลาพักการศึกษานอกเหนือจากหลักเกณฑ์ตามความในข้อ ๑๘(๓) ถึงข้อ ๑๘(๖) ต้องได้รับอนุมัติจากรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการเป็นกรณีพิเศษ โดยการเสนอของคณะกรรมการประจำ คณะ เว้นแต่กรณีที่ถูกลงโทษหรือระดมเข้ารับราชการทหารกองประจำการ หรือเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ โดยได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะ หรือป่วย

(๘) นักศึกษาจะต้องชำระค่ารักษาสถานภาพนักศึกษาทุกภาคการศึกษาที่ได้รับการอนุมัติให้ลาพักตามอัตราที่มหาวิทยาลัยกำหนด ยกเว้นภาคการศึกษาที่ได้ลงทะเบียนเรียนไปก่อนแล้ว

(๙) คณะกรรมการแพทย์ซึ่งแต่งตั้งโดยมหาวิทยาลัยวินิจฉัยว่าป่วย และคณะกรรมการประจำ คณะเห็นเป็นเอกฉันท์ว่าโรคนั้นเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา และหรือเป็นอันตรายต่อผู้อื่น คณะกรรมการประจำคณะอาจให้นักศึกษาผู้นั้นลาพักการศึกษาเพื่อรับการบำบัดรักษา

ข้อ ๒๐ การย้ายคณะหรือสาขาวิชาภายในคณะ

๒๐.๑ นักศึกษาที่มีสิทธิ์ขอย้ายคณะหรือสาขาวิชา ต้องไม่เป็นผู้ที่พ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

๒๐.๒ การย้ายคณะหรือสาขาวิชาภายในคณะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา และได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการประจำคณะที่เกี่ยวข้อง โดยนักศึกษาที่ขอย้ายคณะหรือสาขาวิชา ต้องศึกษาอยู่ในคณะหรือในหลักสูตรสาขาวิชาเดิมอย่างน้อยหนึ่งภาคการศึกษา ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ลาพัก หรือถูกให้พัก

๒๐.๓ การย้ายคณะหรือสาขาวิชา ต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนหมดกำหนดการลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาที่จะเริ่มเรียนในหลักสูตรสาขาวิชาใหม่

๒๐.๔ นักศึกษาที่ได้รับการอนุมัติให้อย้ายคณะหรือสาขาวิชา

(๑) มีสถานภาพนักศึกษาคงเดิม คณะหรือภาควิชาใหม่ของนักศึกษาจะโอนผลการศึกษาดังเดิมมาทั้งหมด โดยไม่เปลี่ยนแปลง และการคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมให้นำผลการศึกษาดังเดิมทุกรายวิชามาใช้ในการคำนวณด้วย แต่การคิดหน่วยกิตสะสมตามหลักสูตร ให้นำเฉพาะหน่วยกิตของรายวิชาในหลักสูตรสาขาวิชาใหม่เท่านั้น หรือ

(๒) เทียบโอนรายวิชา ตามข้อ ๒๑ และการคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมสามารถนำรายวิชาที่เทียบโอนซึ่งเป็นรายวิชาบังคับตามหลักสูตรที่ย้ายเข้ามาคำนวณได้

ข้อ ๒๑ การเทียบโอนและการรับโอนรายวิชา

การเทียบโอนและการรับโอนรายวิชาให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

ข้อ ๒๒ บทลงโทษนักศึกษาทุจริตในการสอบ

นักศึกษาที่ทุจริตในการสอบให้ลงโทษดังนี้ ปรับตักวิชาที่ทุจริต และให้พักการศึกษา ๑ ภาคการศึกษาปกติ หรือให้พ้นสภาพการเป็นนักศึกษาแล้วแต่กรณี

ข้อ ๒๓ การสำเร็จการศึกษา

ในภาคการศึกษาสุดท้ายที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา เมื่อนักศึกษาลงทะเบียนรายวิชาต่างๆ ครบถ้วนตามข้อกำหนดของหลักสูตร และมีแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม (CGPA) ไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ ตลอดจนแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยรายวิชาบังคับและวิชาเลือกไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ นักศึกษามีสิทธิ์ยื่นคำร้องแสดงความจำนงขอรับปริญญา ทั้งนี้ คณะหรือสาขาวิชาสามารถกำหนดเกณฑ์ที่เหมาะสมเพิ่มเติมได้โดยไม่ขัดต่อข้อบังคับนี้

ข้อ ๒๔ การเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาและการอนุมัติให้ปริญญา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนดังนี้

- (๑) ได้ศึกษาและผ่านการวัดและประเมินผลรายวิชาต่างๆ ครบถ้วนตามหลักสูตรและข้อกำหนดของสาขาวิชาที่จะรับปริญญา
- (๒) ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม และแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยรายวิชาบังคับและวิชาเลือก ไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ หรือตามเกณฑ์ข้อ ๒๓
- (๓) ไม่อยู่ในระหว่างการรอรับโทษทางวินัยที่ระบุให้งดการเสนอชื่อเพื่อรับปริญญาชั่วคราวระยะเวลาหนึ่ง
- (๔) ได้ปฏิบัติตามข้อบังคับต่างๆ ครบถ้วน และไม่มีหนี้สินใดๆ ต่อมหาวิทยาลัย
- (๕) ได้ดำเนินการเพื่อขอรับปริญญาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด

ข้อ ๒๕ การขอเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สอง

๒๕.๑ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่มีวิद्यฐานะเทียบเท่ามหาวิทยาลัย อาจขอเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรปริญญาตรีสาขาอื่นเป็นการเพิ่มเติมได้

๒๕.๒ การสมัครขอเข้าศึกษา ให้ยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยอย่างน้อย ๒ เดือนก่อนกำหนดวันลงทะเบียนเรียนของภาคการศึกษาที่จะเข้าศึกษา พร้อมทั้งหลักฐานใบแสดงผลการศึกษา และคำอธิบายรายวิชาของหลักสูตรเดิม กรณีที่เป็นนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาที่อื่น ให้ติดต่อสถาบันเดิมให้จัดส่งหลักฐานดังกล่าวมายังมหาวิทยาลัยโดยตรงด้วย

๒๕.๓ การขอเข้าศึกษา ต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการประจำ คณะที่นักศึกษาขอเข้าศึกษา โดยนักศึกษาต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(๑) ไม่เป็นผู้ที่มีความประพฤติเสื่อมเสีย หรือถูกไล่ออกจากสถาบันอุดมศึกษาใดๆ เพราะความผิดทางวินัย

(๒) ไม่เป็นโรคติดต่อร้ายแรง หรือโรคที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษา

๒๕.๔ การเทียบโอนและการรับโอนรายวิชา

(๑) การเทียบโอนและการรับโอนรายวิชา ให้เป็นไปตามข้อ ๒๑

(๒) ในกรณีที่รายวิชาหมวดศึกษาทั่วไปของหลักสูตรที่นักศึกษาสำเร็จการศึกษามีมาตรฐานเทียบเท่ารายวิชาหมวดศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย นักศึกษาจะได้รับการยกเว้นรายวิชาหมวดศึกษาทั่วไปในหลักสูตรที่เข้าศึกษา

ข้อ ๒๖ รางวัลเหรียญทองกิตติคุณเรียนดีเยี่ยม

เพื่อส่งเสริมความมุ่งมั่นทางการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยจัดให้มีการมอบรางวัลเหรียญทองกิตติคุณเรียนดี แก่ผู้สำเร็จการศึกษาที่มีผลการเรียนดีเยี่ยม โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

(๑) การพิจารณาให้เหรียญทองกิตติคุณเรียนดีเยี่ยม จะพิจารณาให้นักศึกษาทุกคนละ ๑ เหรียญ ในแต่ละรอบของพิธีประสาทปริญญาประจำปีหรือประจำปีการศึกษาที่มหาวิทยาลัยจัดขึ้น

(๒) ผู้มีสิทธิ์ได้รับเหรียญทองกิตติคุณเรียนดีเยี่ยมได้แก่ ผู้ที่ได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมสูงที่สุด และต้องมีแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมมากกว่า ๓.๕ โดยไม่เคยสอบตกหรือเรียนซ้ำในรายวิชาใดตลอดจนสำเร็จการศึกษาภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

(๓) กรณีที่มีแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมเท่ากัน ผู้มีสิทธิ์ได้รับเหรียญทองกิตติคุณเรียนดีเยี่ยม ให้พิจารณาจากแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยในภาคการ ศึกษาสุดท้าย หากแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยเท่ากันอีก ให้พิจารณาจากแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ในภาคการศึกษาย้อนหลังถัดไปตามลำดับ

ข้อ ๒๗ บรรดาระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ หรือคำสั่งอื่นใด ที่ออกตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วยมาตรฐานการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐ ให้มีผลใช้บังคับได้ต่อไปเท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งต่อข้อบังคับนี้

บรรดาการดำเนินการใดที่ได้ดำเนินการไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วยมาตรฐานการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐ ก่อนที่ข้อบังคับนี้ใช้บังคับ ให้ดำเนินการต่อไปจนแล้วเสร็จ ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยรังสิต ว่าด้วยมาตรฐานการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. ๒๕๕๐

ข้อ ๒๘ ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้ และให้มีอำนาจในการออกระเบียบ ประกาศ คำสั่ง หรือกำหนดแนวทางปฏิบัติเพื่อให้เป็นไปตามข้อบังคับนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๒๒ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๙

พลอากาศเอก



(กำธน สินธวานนท์)

นายกสภามหาวิทยาลัยรังสิต



มหาวิทยาลัยรังสิต

เมืองเอก ถนนพหลโยธิน จังหวัดปทุมธานี 12000

โทร. (662) 997-2222-30 โทรสาร (662) 533-9470

ประกาศมหาวิทยาลัยรังสิต เรื่อง การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา พ.ศ. 2546

เพื่อให้การเทียบโอนวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต สอดคล้องกับประกาศทบวงมหาวิทยาลัย เรื่อง หลักเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาเข้าสู่การศึกษาในระบบ พ.ศ. 2545 และ ประกาศทบวงมหาวิทยาลัย เรื่อง ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา พ.ศ. 2545 ดังนั้นมหาวิทยาลัยรังสิตจึงได้ออกประกาศ เรื่อง การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา พ.ศ. 2546” ดังนี้

ข้อ1. ในประกาศนี้เว้นแต่จะมีข้อความให้เป็นอย่างอื่น “มหาวิทยาลัย” หมายถึง มหาวิทยาลัยรังสิต

ข้อ2. ผู้มีสิทธิ์ขอเทียบโอนผลการเรียน ต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

- 2.1 ต้องมีความรู้พื้นฐานตามที่กำหนดในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาของทบวงมหาวิทยาลัยในระดับที่ขอเทียบโอนผลการเรียน ดังนี้
 - 2.1.1 กรณีขอเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาตรี ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือเทียบเท่าขึ้นไป
 - 2.1.2 กรณีขอเทียบโอนผลการเรียนระดับบัณฑิตศึกษา ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หรือเทียบเท่าขึ้นไป
- 2.2 ผู้ขอเทียบโอนผลการเรียนต้องเป็นหรือเคยเป็นนักศึกษาของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าในหลักสูตรที่ทบวงมหาวิทยาลัยหรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง
- 2.3 ผู้ขอเทียบโอนผลการเรียนจะต้องผ่านการคัดเลือกเข้ามหาวิทยาลัยได้ในคณะวิชาที่ต้องการขอเทียบโอนผลการเรียนตามวิธีที่มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย/คณะวิชากำหนด

ข้อ3. การเทียบความรู้และโอนหน่วยกิตต้องดำเนินการภายใต้หลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

- 3.1 หลักเกณฑ์การเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตระหว่างการศึกษาในระบบ
 - 3.1.1 ระดับปริญญาตรี

- (1) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษา หรือเทียบเท่าที่ทบวงมหาวิทยาลัยหรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง

- (2) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบ
- (3) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่สอบไล่ได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร C หรือเต็มระดับคะแนน 2.00 หรือเทียบเท่า
- (4) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนจากต่างสถาบันอุดมศึกษาจะไม่นำมาคำนวณเต็มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
- (5) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนภายในมหาวิทยาลัย ให้คำนวณเต็มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ทั้งผลการศึกษารายวิชาที่นักศึกษาได้รับการเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ และของรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่ต้องศึกษาของแต่ละหลักสูตร/สาขาวิชาที่ศึกษา
- (6) นักศึกษาจะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 1 ปีการศึกษา จึงจะมีสิทธิ์สำเร็จการศึกษา
- (7) ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่จะเทียบโอนนักศึกษาเข้าศึกษาได้ไม่เกินกว่าชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้นักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

3.1.2 ระดับบัณฑิตศึกษา

- (1) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา หรือเทียบเท่าที่ทบวงมหาวิทยาลัย หรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง
- (2) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบ
- (3) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่สอบไล่ได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร B หรือเต็มระดับคะแนน 3.00 หรือเทียบเท่า หรือระดับคะแนนตัวอักษร S
- (4) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนจากต่างสถาบันอุดมศึกษาจะไม่นำมาคำนวณเต็มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
- (5) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนภายในมหาวิทยาลัย ให้คำนวณเต็มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ทั้งผลการศึกษารายวิชาที่นักศึกษาได้รับการเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตได้ และของรายวิชาที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียนครบตามจำนวนหน่วยกิตที่ต้องศึกษาของแต่ละหลักสูตร/สาขาวิชาที่ศึกษา
- (6) นักศึกษาจะต้องใช้เวลาศึกษาในมหาวิทยาลัยอย่างน้อย 1 ปีการศึกษา และลงทะเบียนเรียนรายวิชาหรือวิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรที่เข้าศึกษาไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

- (7) ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่ จะเทียบโอนนักศึกษาเข้าศึกษาได้ไม่เกินชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้มีนักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

3.2 หลักเกณฑ์การเทียบโอนความรู้และการให้หน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ

3.2.1 ระดับปริญญาตรี

- (1) การเทียบความรู้จะเทียบเป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาตามหลักสูตร และระดับการศึกษาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย
- (2) วิธีการประเมินเพื่อการเทียบโอนความรู้ในแต่ละรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย
- (3) ผลการประเมินจะต้องเทียบได้ไม่ต่ำกว่า ระดับคะแนนตัวอักษร C หรือเต็มระดับคะแนน 2.00 หรือเทียบเท่าสำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา ระดับปริญญาตรี จึงจะให้จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชานั้น แต่จะไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษร และไม่นำมาคิดคะแนนผลการเรียน หรือคำนวณเต็มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
- (4) การบันทึกผลการประเมินให้บันทึกตามวิธีการประเมินที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- (5) นักศึกษาจะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 1 ปี การศึกษา จึงจะมีสิทธิ์สำเร็จการศึกษา
- (6) ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่ จะเทียบโอนนักศึกษาเข้าศึกษาได้ไม่เกินชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้มีนักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

3.2.2 ระดับบัณฑิตศึกษา

- (1) การเทียบความรู้จะเทียบเป็นรายวิชา หรือกลุ่มรายวิชาตามหลักสูตรและระดับการศึกษาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัย
- (2) วิธีการประเมินเพื่อการเทียบโอนความรู้ในแต่ละรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาและเกณฑ์การตัดสินของการประเมินในแต่ละวิธีให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย
- (3) ผลการประเมินจะต้องเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร B หรือเต็มระดับคะแนน 3.00 หรือเทียบเท่าสำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา จึงจะให้จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชานั้น แต่จะไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษรและไม่นำมาคิดคะแนนผลการเรียนหรือคำนวณเต็มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม

- (4) การบันทึกผลการประเมินให้บันทึกตามวิธีการประเมินที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- (5) นักศึกษาจะต้องใช้เวลาศึกษาในมหาวิทยาลัยอย่างน้อย 1 ปีการศึกษา และลงทะเบียนเรียนรายวิชาหรือวิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรที่เข้าศึกษาไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต
- (6) ในกรณีที่มหาวิทยาลัยเปิดหลักสูตรใหม่ จะเทียบโอนนักศึกษาเข้าศึกษาได้ไม่เกินชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้มีนักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว

ทั้งนี้ การเทียบรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและ/หรือ การศึกษาตามอัธยาศัย โอนหน่วยกิตรวมได้ไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับปริญญาตรีที่รับโอน และโอนหน่วยกิตรวมได้ไม่เกินหนึ่งในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาที่รับโอน

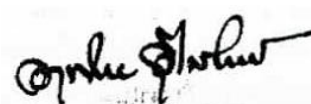
ข้อ 4. กำหนดการยื่นคำร้องเทียบโอนผลการเรียน

- 4.1 กำหนดการยื่นคำร้องเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตระหว่างการศึกษาในระบบ ให้เป็นไปตามคู่มือการเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต
- 4.2 กำหนดการยื่นคำร้องขอเทียบโอนความรู้และการให้หน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยให้เป็นไปตามคู่มือการเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต

ข้อ 5. กรณีวิทยาลัย/คณะวิชา ต้องการกำหนดหลักเกณฑ์เพิ่มเติม โดยไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่ทบวงมหาวิทยาลัยกำหนด ให้อธิการบดีเป็นผู้พิจารณาอนุมัติและแจ้งให้สภามหาวิทยาลัยทราบ

ทั้งนี้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ 11 ธันวาคม 2546



(ดร.อาทิตย์ อุไรรัตน์)

อธิการบดีมหาวิทยาลัยรังสิต



มหาวิทยาลัยราชภัฏ

เมืองเอก ถนนพหลโยธิน จังหวัดอุบลราชธานี 12000

โทร. (662) 997-2222-30 โทรสาร (662) 533-9470

ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏ
เรื่อง การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา (เพิ่มเติม)

ตาม ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏ เรื่อง การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา พ.ศ. 2546 ลงวันที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ. 2546 กำหนดให้มีการเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ทั้งระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษา นั้น เพื่อให้การเทียบโอนวิชาเรียน และโอนหน่วยกิต ระดับบัณฑิตศึกษา เป็นไปด้วยความชัดเจน และคงรักษาไว้ซึ่งคุณภาพและมาตรฐานวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจึงออกประกาศเพิ่มเติม เรื่อง การเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา พ.ศ. 2550 ใน หลักเกณฑ์การเทียบความรู้และโอนหน่วยกิต ในระดับบัณฑิตศึกษา ดังนี้

ข้อ 1. นักศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิต สามารถเทียบโอนความรู้และการให้หน่วยกิตจากการศึกษาในระบบเท่านั้น

ทั้งนี้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ 8 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2550

ดร.อาทิตย์ อุไรรัตน์

อธิการบดี

แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยรังสิต

1. ชื่อ – สกุล นายมนตรี อินทโชติ
อาจารย์มนตรี อินทโชติ
2. เลขประจำตัวประชาชน 361XXXXXXXXXX
3. คุณวุฒิ วท.บ. (คณิตศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหิดล, 2545
วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2549
4. ผลงานทางวิชาการ
 - 4.1 งานวิจัย
 - 4.1.1 สุเมธ ผ่องพรรณแข และ มนตรี อินทโชติ. (2561). การศึกษาความสัมพันธ์และเปรียบเทียบระหว่างเนื้อเรื่องเกมกับเนื้อหาการเรียนรู้ สำหรับการออกแบบดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา. การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 6. วันที่ 6 มิถุนายน 2561. หน้า IT-19-23.
ฐานข้อมูล <https://www.astconference.com/proceedings/>
☒ ระดับชาติ ☐ ระดับนานาชาติ
 - 4.1.2 มนตรี อินทโชติ และ สุเมธ ผ่องพรรณแข. (2561). การทำนายทิศทางการตลาดโดยการใช้การเรียนรู้เครื่องจักร. การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 6. วันที่ 6 มิถุนายน 2561. หน้า IT-88-93.
ฐานข้อมูล <https://www.astconference.com/proceedings/>
☒ ระดับชาติ ☐ ระดับนานาชาติ
 - 4.2 เอกสารประกอบการสอน
มนตรี อินทโชติ. (2560). เอกสารประกอบการสอนวิชาการพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.

5. รายวิชาที่สอน

- | | | | |
|----|---------|--------------------------------------|----------|
| 1. | CGE 105 | การออกแบบและการผลิตเกม | 3(3-0-6) |
| 2. | CGE 305 | การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา | 3(2-2-5) |
| 3. | CGE 307 | ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ | 3(3-0-6) |
| 4. | CGE 310 | เทคนิคการอนิเมชันเกม | 3(2-2-5) |
| 5. | CGE 313 | การพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส | 3(2-2-5) |

แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยรังสิต

1. ชื่อ – สกุล นายเอกพงษ์ นพวงศ์
อาจารย์เอกพงษ์ นพวงศ์
2. เลขประจำตัวประชาชน 357XXXXXXXXXX
3. คุณวุฒิ วศ.บ. (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี, 2543
M.A. (Multimedia Technology), Swinburne University of
Technology, Australia, 2552

4. ผลงานทางวิชาการ

4.1 งานวิจัย

Nopawong, E. and Praditsangthong, R. (2020). **Developing a Dynamic Decision Making of an Enemy Character in a Tower Defense Game using Reinforcement Learning Techniques in Unity ML-Agents**. Proceedings of the 5th RSU International Research Conference on Science and Technology, Social Science, and Humanities 2020. 1 May 2020. Pathum Thani Thailand. 726-735.

ฐานข้อมูล <https://rsucon.rsu.ac.th/files/proceedings/inter2020/IN20-140.pdf>

☐ ระดับชาติ ☒ ระดับนานาชาติ

4.2 เอกสารประกอบการสอน

4.2.1 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2561). การออกแบบและผลิตสื่อประสม. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.

4.2.2 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2561). การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.

4.2.3 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2561). การใช้งาน Unity Game Engine. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.

5. รายวิชาที่สอน

- | | | |
|------------|------------------------------|----------|
| 1. CGE 108 | การพัฒนาเกม 2 มิติ | 3(2-2-5) |
| 2. CGE 109 | การพัฒนาเกม 3 มิติ | 3(2-2-5) |
| 3. CGE 304 | การออกแบบและผลิตสื่อประสม | 3(3-0-6) |
| 4. CGE 306 | การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ | 3(3-0-6) |
| 5. CGE 312 | การออกแบบตามประสบการณ์ผู้ใช้ | 3(2-2-5) |

แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยรังสิต

1. ชื่อ – สกุล นายอนุชา อารีพรรค
อาจารย์อนุชา อารีพรรค
2. เลขประจำตัวประชาชน 310XXXXXXXXXX
3. คุณวุฒิ ออ.บ. (การออกแบบอุตสาหกรรม)
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545
M.E.T (Entertainment Technology), Carnegie Mellon
University, U.S.A, 2548
4. ผลงานทางวิชาการ
 - 4.1 งานวิจัย
 - 4.1.1 ธีรณพ อารีพรรค และ อนุชา อารีพรรค. (2562). การทำนายราคาบิทคอยน์สูงสุดรายวันโดยใช้การแปลงเวฟเล็ต ร่วมกับโครงข่ายประสาทเทียม. การประชุมวิชาการระดับชาติ ไอซีทีศิลปากรวิชาการ ครั้งที่2 ประจำปี2019 วันที่ 6 กรกฎาคม 2562 หอศิลปวัฒนธรรมแห่งชาติกรุงเทพมหานคร.
ฐานข้อมูล -
☒ ระดับชาติ ☐ ระดับนานาชาติ
 - 4.2 เอกสารประกอบการสอน
อนุชา อารีพรรค (2558). เอกสารประกอบการสอนวิชาการออกแบบตัวละคร. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
5. รายวิชาที่สอน
 1. CGE 103 ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกม 3(3-0-6)
 3. CGE 381 โครงการเกม 1 3(3-0-6)
 4. CGE 382 โครงการเกม 2 3(3-0-6)
 2. CGE 302 การออกแบบตัวละคร 3(3-0-6)
 5. CGE 318 การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล 3(2-2-5)

แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยรังสิต

1. ชื่อ – สกุล นายเชษฐเนติ ศรีสอ้าน
รองศาสตราจารย์ ดร. เชษฐเนติ ศรีสอ้าน
2. เลขประจำตัวประชาชน 310XXXXXXXXXX
3. คุณวุฒิ วศ.บ.(วิศวกรรมไฟฟ้า) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2533
MS.CS. (Computer Science), Illinois Institute of Technology,
U.S.A., 2535
M.B.A. (Business Administration) Loyola University,
U.S.A., 2536
Ph.D. (Computer Science) Illinois Institute of Technology,
U.S.A., 2538

4. ผลงานทางวิชาการ

4.1 งานวิจัย

- 4.1.1 Chetneti Srisa-An and Karn Yongsiriwit. (2019). **Applying Machine Learning and AI on Self Automated Personalized Online Learning**. Frontiers in Artificial Intelligence and Application Volume 320: Fuzzy Systems and Data Mining V. 137-145.

ฐานข้อมูล Scopus

☐ ระดับชาติ ☒ ระดับนานาชาติ

- 4.1.2 Chetneti Srisa-An. (2017). **Design of Competency-Based e-Learning using Priority Need Index and Association Rule Technique**. International Conference on Education, Psychology, and Organizational Behavior (ICEPO). 8-9 August 2017. Osaka, Japan.

ฐานข้อมูล -

☐ ระดับชาติ ☒ ระดับนานาชาติ

4.2 เอกสารประกอบการสอน

เชษฐเนติ ศรีสอาน. (2563). การวิเคราะห์เหมืองข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่. ISBN 978-616-421-110-0 . สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต, หน้า (438).

5. รายวิชาที่สอน

- | | | | |
|----|---------|---------------------------------------|----------|
| 1. | CGE 202 | กฎหมายและจริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต | 3(3-0-6) |
| 2. | CGE 208 | การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต | 3(3-0-6) |

แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยรังสิต

1. ชื่อ – สกุล นายศุภณัฐ คำทอง
อาจารย์ศุภณัฐ คำทอง
2. เลขประจำตัวประชาชน 330XXXXXXXXXX
3. คุณวุฒิ บช.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยวงษ์เชาวลิตกุล, 2543
วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2553

4. ผลงานทางวิชาการ

4.1 งานวิจัย

Sangob Sasipongpan, Todsanai Chumwatana and Suphanut Kathong. (2017). **Online Queuing Application for Clinic Reservation**. Journal of the Thai Medical Informatics Association. Volume 3. Issue 1. January-June 2017. pp. 16-22.

ฐานข้อมูล TCI 2

☒ ระดับชาติ ☐ ระดับนานาชาติ

4.2 เอกสารประกอบการสอน

ศุภณัฐ คำทอง. (2561). **การออกแบบและพัฒนาเว็บ**. เอกสารประกอบการสอนในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บ. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยรังสิต.

5. รายวิชาที่สอน

- | | | | |
|----|---------|-------------------------------------|----------|
| 1. | DIT 109 | การออกแบบและพัฒนาเว็บ | 3(2-2-5) |
| 2. | CGE 209 | การบริหารและจัดการงานแสดงเกม | 3(2-2-5) |
| 3. | CGE 308 | การเขียนโปรแกรมเครือข่ายคอมพิวเตอร์ | 3(2-2-5) |
| 4. | CGE 391 | โครงการอีสปอร์ต 1 | 3(3-0-6) |
| 5. | CGE 392 | โครงการอีสปอร์ต 2 | 3(3-0-6) |

แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยรังสิต

1. ชื่อ – สกุล นายเสกสรรค์ แสงสวัสดิ์
อาจารย์เสกสรรค์ แสงสวัสดิ์
2. เลขประจำตัวประชาชน 310XXXXXXXXXX
3. คุณวุฒิ บช.บ. (บริหารงานบุคคล) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ 2540
วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยรังสิต 2546
4. ผลงานทางวิชาการ
4.1 งานวิจัย
4.1.1 เสกสรรค์ แสงสวัสดิ์. (2561). การจัดกลุ่มคุณลักษณะความยาวของแท่งเทียนด้วยวิธีการ K-Means สำหรับการวิเคราะห์ทิศทางของราคาหุ้น กรณีศึกษา ดัชนีหุ้น SETHD. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2561. 4 พฤษภาคม 2561. 96–106.
ฐานข้อมูล <https://rsucon.rsu.ac.th/files/proceedings/nation2018/G2-NA18-045.pdf>
☒ ระดับชาติ ☐ ระดับนานาชาติ
4.1.2 เสกสรรค์ แสงสวัสดิ์. (2561). การซื้อ-ขายฟอเร็กซ์แบบอัตโนมัติด้วยกลยุทธ์ผสมโดยใช้ค่าเฉลี่ยเคลื่อนที่และมาร์ติงเกลสองทิศทาง. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2561. 4 พฤษภาคม 2561. 107–116.
ฐานข้อมูล <https://rsucon.rsu.ac.th/files/proceedings/nation2018/G2-NA18-046.pdf>
☒ ระดับชาติ ☐ ระดับนานาชาติ
4.1.3 Sangsawad, S., & Fung, C. C. (2017). **Extracting significant features based on candlestick patterns using unsupervised approach**. 2nd International Conference on Information Technology (INCIT). 2-3 Nov. 2017. 1–5.
ฐานข้อมูล IEEE <https://ieeexplore.ieee.org/document/8257862>
☐ ระดับชาติ ☒ ระดับนานาชาติ

- 4.1.4 เสกสันต์ แสงสวัสดิ์. (2560). การทดสอบประสิทธิภาพเครื่องชี้วัดเส้นค่าเฉลี่ยอย่างง่าย และ เส้นค่าเฉลี่ยอย่างง่ายที่คำนวณจากดัชนีกำลังสัมพัทธ์ โดยปรับจำนวนวันที่เหมาะสมด้วยวิธีการแก้ปัญหาแบบใช้กำลัง : กรณีศึกษาห้่นกลุ่มธนาคาร. การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 5. วันที่ 25 พฤษภาคม 2560. หน้า 1093-1098.

ฐานข้อมูล <https://www.astconference.com/proceedings/>

☒ ระดับชาติ ☐ ระดับนานาชาติ

4.2 เอกสารประกอบการสอน

เสกสันต์ แสงสวัสดิ์. (2561). การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์. เอกสารประกอบการสอน ในรายวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยรังสิต.

5. รายวิชาที่สอน

- | | | | |
|----|---------|--|----------|
| 1. | DIT 101 | การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 | 3(2-2-5) |
| 2. | DIT 102 | การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 | 3(2-2-6) |
| 3. | CGE 203 | การวิเคราะห์และวิจารณ์เกม | 3(3-0-6) |
| 4. | CGE 205 | การทดสอบและการประกันคุณภาพ | 3(3-0-6) |
| 5. | CGE 209 | โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธีสำหรับเกม | 3(2-2-5) |



คำสั่งสภามหาวิทยาลัยรังสิต

ที่ 20 /2563

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา

โดยมติสภามหาวิทยาลัยรังสิต ในการประชุมครั้งที่ 3/2563 วันพุธที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2563 เห็นสมควรให้แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการเทคโนโลยี

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 35 แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. 2546 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2562 จึงแต่งตั้งคณะกรรมการฯ ดังต่อไปนี้

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย

- | | |
|---|---------------------|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร. วิเชียร เปรมชัยสวัสดิ์ | ประธานกรรมการ |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร. ปริญญา สงวนสัตย์ | กรรมการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญัฐพร กาญจนภูมิ | กรรมการ |
| 4. นายมนตรี อินทโชติ | กรรมการ |
| 5. นายเอกพงษ์ นพวงศ์ | กรรมการและเลขานุการ |

สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์

- | | |
|---|---------------------|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร. วิเชียร เปรมชัยสวัสดิ์ | ประธานกรรมการ |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร. ปริญญา สงวนสัตย์ | กรรมการ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญัฐพร กาญจนภูมิ | กรรมการ |
| 4. นายพูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์ | กรรมการ |
| 5. นายสุเมธ ผ่องพรรณแข | กรรมการและเลขานุการ |

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2563

(ศาสตราจารย์ ดร. เกษม สุวรรณกุล)

อุปนายกสภามหาวิทยาลัยรังสิต

ปฏิบัติหน้าที่แทนนายกสภามหาวิทยาลัยรังสิต