

**คำอธิบายรายวิชา**  
**หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาผู้ประกอบการฐานนวัตกรรมและการออกแบบ**  
**(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2563)**

**คำอธิบายรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป**

**กลุ่มวิชาสังคม**

- |                |   |                 |
|----------------|---|-----------------|
| <b>100-400</b> | <b>การคิดเชิงคำนวณ</b><br><br><b>Computational Thinking</b><br>ศึกษาทักษะการคิดเชิงคำนวณในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ทักษะในการค้นหาข้อมูลหรือสารสนเทศ ประเมิน จัดการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำสารสนเทศไปใช้ในการแก้ปัญหา ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างปลอดภัย รู้เท่าทัน มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม   | <b>3(2-2-5)</b> |
| <b>100-401</b> | <b>การออกแบบการคิดเพื่อการวางแผนชีวิตและอาชีพ</b><br><br><b>Design Thinking for Life and Career Planning</b><br>ศึกษาความสำคัญของการคิดและการตัดสินใจ การออกแบบการคิด เพื่อการวางแผนชีวิตอย่างมีภูมิคุ้มกัน การรู้จักและเข้าใจตนเองและผู้อื่น การพัฒนาความฉลาดร่วม การตั้งเป้าหมายชีวิตและอาชีพที่สอดคล้องกับคุณลักษณะส่วนบุคคล การยอมรับความผิดพลาดเพื่อสร้างคุณค่าในการดำเนินชีวิต ฝึกปฏิบัติการออกแบบการคิดเพื่อการวางแผนชีวิตและอาชีพ   | <b>3(2-2-5)</b> |
| <b>100-402</b> | <b>ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ท้องถิ่นภาคใต้</b><br><br><b>Thai Wisdom and Local Creativity in Southern Thailand</b><br>ศึกษาประวัติความเป็นมา ความเชื่อ สังคม ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ภาษาถิ่น และอัตลักษณ์ท้องถิ่นของภูมิปัญญาไทยภาคใต้ วิธีการสร้างสรรค์หรือการออกแบบต่าง ๆ ของท้องถิ่นภาคใต้ เช่น งานหัตถกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ การตกแต่งประดับประดา รวมถึงการดัดแปลงวัสดุ เพื่อแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตประจำวัน โดยการสังเกตจากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว และเก็บข้อมูลด้วยเทคนิคต่าง ๆ และนำไปประยุกต์ใช้กับการดำรงชีวิตจนประสบความสำเร็จในอาชีพ | <b>3(3-0-6)</b> |

<b>100-403</b>	<p><b>การคิดอย่างเป็นระบบ</b></p> <p><b>Systematic Thinking</b></p> <p>ศึกษาปัจจัยพื้นฐานทางด้านชีววิทยาที่มีผลต่อพฤติกรรม การคิดเพื่อการพัฒนาพฤติกรรม องค์ประกอบและลำดับขั้นตอนการคิดอย่างเป็นระบบ การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเชิงสถิติเพื่อการตัดสินใจ ตลอดจนแก้ไขปัญหาอย่างชาญฉลาด การฝึกปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะการคิด</p>	<b>3(2-2-5)</b>
<b>100-404</b>	<p><b>พลังชีวิตแห่งการคิดเชิงบวก</b></p> <p><b>Power of Positive Thinking</b></p> <p>ศึกษาความสำคัญของการคิดเชิงบวก องค์ประกอบหลักของการคิดเชิงบวกและเชิงลบ ต่อการพัฒนา การสร้างแรงบันดาลใจ ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ พลังของการคิดเชิงบวกสำหรับคนหนุ่มสาว ฝึกปฏิบัติการพัฒนาการคิดเชิงบวก และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน</p>	<b>3(2-2-5)</b>
<b>100-405</b>	<p><b>การคิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการคุณค่า</b></p> <p><b>Creative Thinking for Value Management</b></p> <p>ศึกษาเกี่ยวกับสมองและเขาวงกตปัญญาที่ส่งผลต่อการเรียนรู้วิวัฒนาการแนวคิดยุคใหม่ การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม องค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะของผู้มีความคิดสร้างสรรค์ การประเมินเพื่อการจัดการคุณค่าอย่างสร้างสรรค์ ฝึกปฏิบัติการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์</p>	<b>3(2-2-5)</b>
<b>100-406</b>	<p><b>ศิลปะกับวิทยาศาสตร์</b></p> <p><b>Arts and Sciences</b></p> <p>ศึกษาและฝึกปฏิบัติงานศิลปะตามหลักกระบวนการทฤษฎีศิลป์ การถ่ายทอดจากสิ่งที่เห็นด้วยเทคนิคทางด้านศิลปะ เช่น การวาด การปั้น การพิมพ์ เป็นต้น เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในหลักการด้านวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ และแสดงความเกี่ยวข้องกันระหว่างศิลปกรรมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ได้</p>	<b>3(2-2-5)</b>
<b>100-407</b>	<p><b>คูหนังฟังเพลง</b></p> <p><b>Movie and Music Studies</b></p> <p>ศึกษาแนวคิดที่เกิดขึ้นในหนัง และดนตรี ประกอบภาพยนตร์ ฝึกปฏิบัติวิเคราะห์เพลง ประกอบจากการฟังและคูหนัง เรียนรู้จากงานศิลปะ ผ่านภาพ แสง เสียง</p>	<b>3(2-2-5)</b>

100-408	<p><b>ดนตรีสากล</b></p> <p><b>Western Music</b></p> <p>ศึกษาทฤษฎี หลักการและวิธีการร้องเพลง เล่นดนตรี ที่ถูกต้องโดยการปฏิบัติ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงการเรียนรู้ถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ของเสียงหรือดนตรี</p>	3(2-2-5)
100-409	<p><b>การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ</b></p> <p><b>Exercise for Health</b></p> <p>ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ วิเคราะห์และดัดแปลงกิจกรรมกีฬาและเกมต่าง ๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้งให้เหมาะสมกับสภาพของแต่ละบุคคล ความรู้เกี่ยวกับการออกกำลังกายที่ถูกต้อง หลักการทั่วไปในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับ เพศ วัย สภาพร่างกาย สภาพความเจ็บป่วย</p>	3(3-0-6)
<b>กลุ่มวิชาชีพธรรม</b>		
100-420	<p><b>การพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน</b></p> <p><b>Development of Sustainable Economy, Society, and Environment</b></p> <p>ศึกษาเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ความสำคัญของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์เชิงระบบระหว่างสิ่งมีชีวิตกับสิ่งแวดล้อม ความหลากหลายทางชีวภาพ และแนวทางการอนุรักษ์ แนวคิดศาสตร์พระราชา ทูทางสังคม กิจกรรมเพื่อสังคม เศรษฐกิจชุมชน วิสาหกิจชุมชน การท่องเที่ยวโดยชุมชน และการประยุกต์ใช้ในบริบทสังคมไทยและสังคมโลก</p>	3(3-0-6)
100-421	<p><b>พลเมืองโลกในยุคดิจิทัล</b></p> <p><b>Digital and Global Citizen</b></p> <p>ศึกษาความหมาย บทบาท สิทธิและหน้าที่ของพลเมืองดี สิทธิมนุษยชน แนวปฏิบัติตามกรอบรัฐธรรมนูญและกฎหมายในชีวิตประจำวัน การมีส่วนร่วมในการป้องกัน แก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ สังคม การเมืองการปกครอง ทั้งในระดับท้องถิ่น ประเทศ และระดับโลก ตลอดจนการมีทักษะความรู้ การมีส่วนร่วมรับผิดชอบในฐานะพลเมืองที่ดีของสังคมยุคดิจิทัล ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล ความเป็นส่วนตัว สิทธิของพลเมืองดิจิทัล เพื่อสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจ โอกาสทางการเมือง โอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง</p>	3(3-0-6)

- 100-422    **การปรับตัวทางสังคม** 3(3-0-6)  
**Social Adjustment**  
**\*\*\*สำหรับนักศึกษาสหกิจศึกษา**  
ศึกษาหลักการ แนวคิด ในการดำเนินชีวิตในสังคมและระบบการทำงาน จริยธรรมในวิชาชีพ หลักการครองตน ครองคน ครองงาน มารยาททางสังคม การพัฒนาบุคลิกภาพ การใช้ภาษา เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร การสร้างมนุษยสัมพันธ์ การทำงานร่วมกันในองค์กร และระบบบริหารงานอย่างมีคุณภาพในสถานประกอบการเพื่อการเตรียมสู่กระบวนการสหกิจศึกษาหรือการทำงานในอนาคต
- 100-423    **สุนทรียภาพกับชีวิต** 3(3-0-6)  
**Aesthetics and Life**  
ศึกษาการสร้างความเข้าใจ การเรียนรู้ การสร้างประสบการณ์สุนทรียภาพ และการรับรู้พื้นฐานสุนทรียศาสตร์ของศิลปะ โดยอาศัยหลักการพื้นฐานของสุนทรียศาสตร์แขนงต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่ความซาบซึ้งในคุณค่าด้านความงามและด้านอื่น ๆ ของศิลปกรรม ภาษาของศิลปะ จนสามารถเข้าใจศิลปะ มองเห็นตนเอง หยั่งเห็นความสัมพันธ์เชิงคุณค่า และความหมายของชีวิตในการดำรงอยู่เพื่อการสร้างสรรค์
- 100-424    **ความสมดุลของชีวิต** 3(3-0-6)  
**Life Wellness**  
ศึกษาการดูแลสุขภาพตนเองแบบองค์รวม ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ การใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข การจัดการความเครียด การบริหารเวลา การบริหารการเงิน การออม การลงทุน การสร้างความมั่นคงทางอารมณ์ และการเผชิญกับโรคมะเร็งเต้านม ตลอดจนการเข้าใจตนเองและการปรับตัวเมื่อเผชิญกับปัญหาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม

**กลุ่มวิชาสำเร็จ**

- 100-440    **ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร** 3(2-2-5)  
**English for Communication**  
ศึกษาเรียนรู้และฝึกฝนภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะอย่างบูรณาการ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถที่เพียงพอสำหรับการโต้ตอบกับผู้พูดภาษาอังกฤษเกี่ยวกับหัวข้อที่คุ้นเคย และสามารถเชื่อมโยง ไปสู่หัวข้อที่สนใจส่วนบุคคล เช่น การทำงาน ท่องเที่ยว เวลาว่าง เป็นต้น

100-441	<p><b>ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน</b></p> <p><b>English for Work</b></p> <p>ศึกษาภาษาอังกฤษสำหรับการทำงาน ได้แก่ ภาษาที่ใช้ในการสมัครงาน เช่น การอ่าน โฆษณาสมัครงาน การกรอกใบสมัครงาน การเขียนจดหมายสมัครงานและข้อมูลส่วนบุคคล การเตรียมภาษาสำหรับการสอบสัมภาษณ์งาน ภาษาและการสื่อสาร ในสำนักงาน การประชุม การใช้โทรศัพท์ และการนำเสนอในการทำงาน</p>	3(2-2-5)
100-442	<p><b>สิ่งแวดล้อมกับการดำเนินชีวิต</b></p> <p><b>Environment and Lifestyle</b></p> <p>ศึกษาความสำคัญของสิ่งแวดล้อม ปัญหาผลกระทบที่มีต่อสิ่งแวดล้อมจากการดำเนินชีวิต การเปลี่ยนแปลงทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม นิเวศวิทยา และ ภัยพิบัติ ภัยพิบัติและจริยธรรมทางสิ่งแวดล้อม ประยุกต์ความรู้และเทคโนโลยีสารสนเทศในการรักษาคุณภาพของสิ่งแวดล้อม และใช้นวัตกรรมเพื่อการแก้ปัญหา</p>	3(3-0-6)
100-443	<p><b>นวัตกรรมกับการเป็นผู้ประกอบการ</b></p> <p><b>Innovation and Entrepreneurship</b></p> <p>ศึกษาการพัฒนาองค์การ ความเป็นผู้ประกอบการ การคิดเชิงนวัตกรรม ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลในองค์การให้คิดนอกกรอบ บริหารจัดการสิ่งใหม่ ๆ การสื่อสารที่ซับซ้อนและการเป็นแรงงานแห่งโลกอนาคตที่ผสมผสานสร้างความแปลกใหม่ในการจัดการ อันจะส่งผลต่อการดำเนินงานในองค์การกระบวนการการสร้างธุรกิจที่มุ่งเน้นนวัตกรรมแบบยั่งยืน</p>	3(3-0-6)
100-444	<p><b>ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</b></p> <p><b>Digital Literacy</b></p> <p>ศึกษาความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสารในยุคดิจิทัล การทำธุรกรรมออนไลน์ สังคมออนไลน์ การเรียนรู้และการสืบค้นจากสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และรู้เท่าทันสื่อ นำเสนอในรูปแบบดิจิทัล ผลกระทบ ความปลอดภัย คุณธรรมจริยธรรม และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	3(3-0-6)

100-445	<p><b>นวัตกรรมดนตรีเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจ</b></p> <p><b>Music Innovation for Economic Development</b></p> <p>ศึกษาการออกแบบนวัตกรรมเสียงในรูปแบบต่าง ๆ สำหรับการนำมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน และเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ และการนำดนตรีไปประกอบอาชีพ</p>	3(3-0-6)
100-446	<p><b>ภาษาไทยสำหรับอุดมศึกษา</b></p> <p><b>Thai for Higher Education</b></p> <p>ศึกษาการใช้ภาษาไทยเพื่อการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ฟังบรรยายทางวิชาการ จับใจความ สรุปความ และนำเสนอด้วยการพูดหรือเขียน ศึกษาค้นคว้าความรู้จาก การอ่านสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ วิเคราะห์ สังเคราะห์ นำเสนอด้วยการพูดและ การเขียน โดยคำนึงถึงคุณธรรมจริยธรรม และมารยาทในการสื่อสาร</p>	3(2-2-5)
100-447	<p><b>ภาษาอังกฤษพื้นฐาน</b></p> <p><b>Remedial English</b></p> <p><b>**สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยนานาชาติดิษยะศริน</b></p> <p>ศึกษารายวิชาปรับพื้นฐานภาษาอังกฤษในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ไวยากรณ์ และคำศัพท์ ให้นักศึกษามีศักยภาพในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเฉพาะ ด้านที่ต้องใช้ทักษะที่สูงขึ้น หรือหลักสูตรที่เรียนภาษาอังกฤษ</p>	0(2-2-5)
100-448	<p><b>ภาษาต่างประเทศ</b></p> <p><b>Foreign Languages</b></p> <p>ศึกษาเรียนรู้และฝึกฝนภาษาต่างประเทศ ได้แก่ ภาษามลายู ภาษาจีน เพื่อใช้ในการสื่อสาร เบื้องต้นทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ในหัวข้อเกี่ยวกับชีวิต ประจำวัน เช่น การทักทาย กิจกรรมยามว่าง การซื้อสิ่งของ เป็นต้น</p>	3(2-2-5)



- 209-302      **แบบจำลองธุรกิจและกลยุทธ์ดิจิทัล**      3(2-2-5)
- Digital Business Model and Strategy**
- ศึกษาการวิเคราะห์และออกแบบรูปแบบทางธุรกิจและกลยุทธ์ทางธุรกิจ โดยการสร้างคุณค่าที่แตกต่างให้กับลูกค้า รูปแบบการหารายได้ โครงสร้างต้นทุน ค่าใช้จ่าย การจัดสรรทรัพยากรขององค์กร ช่องทางการเข้าถึงลูกค้า รูปแบบการจัดจำหน่ายสินค้าหรือบริการ การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สำคัญต่อการสร้างธุรกิจในยุคดิจิทัล
- 209-304      **การบัญชีและการเงินสำหรับธุรกิจนวัตกรรม**      3(3-0-6)
- Financial and Accounting Management for Innovative Business**
- ศึกษาความรู้ด้านบัญชีเกี่ยวกับธุรกิจบริการ การซื้อขายสินค้า และธุรกิจเกี่ยวกับนวัตกรรม ภาษีที่เกี่ยวข้องกับผู้ประกอบการ ระบบบัญชีที่จำเป็นสำหรับธุรกิจ ความสำคัญของการเงินธุรกิจ หลักการเบื้องต้นในการจัดสรรเงินทุน การจัดหาเงินทุน เทคนิคในการวิเคราะห์ทางการเงิน การตัดสินใจการลงทุน โครงสร้างของเงินทุน และนโยบายการจ่ายเงินปันผลของธุรกิจนวัตกรรม
- 209-305      **หลักกฎหมายและจริยธรรมสำหรับธุรกิจดิจิทัล**      3(3-0-6)
- Principles of Digital Business Law and Morality**
- ศึกษาหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจดิจิทัล การทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ หลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักกฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การรวบรวมและเก็บพยานหลักฐานที่เกี่ยวข้อง การจัดการสิทธิดิจิทัล จริยธรรมและจรรยาบรรณสำหรับผู้ประกอบการดิจิทัลและผู้ปฏิบัติงานด้านดิจิทัล ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่สำคัญ การบังคับใช้กฎหมาย กรณีศึกษาทางกฎหมายและจริยธรรมดิจิทัล



209-306	<b>การจัดการห่วงโซ่อุปทานและการปฏิบัติการดิจิทัล</b> <b>Digital Operations and Supply Chain Management</b>	3(3-0-6)
	<p>ศึกษาการนำดิจิทัลเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการห่วงโซ่อุปทานและการปฏิบัติการระบบสารสนเทศ เพื่อการจัดการข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบกระบวนการผลิต การจัดการวัตถุดิบและการกระจายสินค้า ระบบการบริหารและแบ่งปันข้อมูลทั้งหมดในห่วงโซ่อุปทานเพื่อช่วยในการตัดสินใจ การบริหารกระบวนการผลิตด้วยระบบอัตโนมัติและอินเทอร์เน็ตสำหรับทุกสรรพสิ่ง (IoTs)</p>	
209-403	<b>การจัดการทรัพยากรมนุษย์ในยุคดิจิทัล</b> <b>Human Resource Management in Digital Age</b>	3(3-0-6)
	<p>ศึกษาพฤติกรรมและความคาดหวังของทรัพยากรมนุษย์ในยุคดิจิทัล การวางแผนทรัพยากรมนุษย์ให้สอดคล้องกับแผนกลยุทธ์ขององค์กรและยืดหยุ่นทันการเปลี่ยนแปลง บทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีผลต่อกระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องการจัดการและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ตั้งแต่การวางแผนทรัพยากรมนุษย์ การสรรหา คัดเลือก การบริหารผลการปฏิบัติงาน การจ่ายค่าตอบแทนและสวัสดิการ การฝึกอบรม-พัฒนาบุคลากร และแรงงานสัมพันธ์ รวมทั้งศึกษาวิธีการในการเลือกใช้ระบบและเครื่องมือทางดิจิทัลเพื่อช่วยบริหารข้อมูลด้านทรัพยากรมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร</p>	
<b>หมวดวิชานวัตกรรมและการออกแบบ (Innovation and Design)</b>		
209-101	<b>องค์ประกอบศิลป์</b> <b>Composition</b>	3(2-2-5)
	<p>ศึกษาและฝึกปฏิบัติหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทักษะจุดพื้นฐานต่างๆ ทฤษฎีสี นำมาสร้างสรรค์ให้มีความเป็นเอกภาพ</p>	
209-201	<b>การคิดเชิงออกแบบเพื่อสร้างนวัตกรรม</b> <b>Design Thinking for Innovation</b>	3(2-2-5)
	<p>ศึกษาค้นคว้าและฝึกปฏิบัติการกระบวนการพัฒนาความคิดเชิงออกแบบด้วยกระบวนการต่างๆ เพื่อนำไปสู่การสร้าง ตลอดจนการพัฒนา นวัตกรรม โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้และสื่อที่หลากหลาย</p>	

209-204	<p><b>ออกแบบผลิตภัณฑ์</b></p> <p><b>Product Design</b></p> <p>ศึกษาและปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยเน้นที่ความคิดสร้างสรรค์เฉพาะตน ปฏิบัติงานทั้งด้านเขียนแบบและการสร้างผลงานจริง ศึกษาในเรื่องรูปแบบ รูปทรง สี ให้เหมาะสมกับคุณสมบัติของวัสดุที่ใช้และรูปแบบของการนำไปใช้งาน</p>	3(2-2-5)
209-206	<p><b>การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้</b></p> <p><b>User Experience Design</b></p> <p>ศึกษาหลักการการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้โดยศึกษาจากกรณีตัวอย่างทั้งในและต่างประเทศเพื่อวิเคราะห์ถึงจุดแข็งและจุดอ่อนเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ผ่านสื่อดิจิทัลเช่น สื่อเว็บไซต์ สื่อปฏิสัมพันธ์ สื่อโฆษณา เป็นต้น</p>	3(3-0-6)
209-214	<p><b>การออกแบบบริการ</b></p> <p><b>Service Design</b></p> <p>ศึกษาข้อมูลของลูกค้า ความต้องการของลูกค้า นำมาออกแบบบริการให้ลูกค้าได้รับประสบการณ์ที่สอดคล้องตามความต้องการของลูกค้า เพื่อสร้างมาตรฐานบริการที่จะนำมาใช้เป็นมาตรฐานในการให้บริการและส่งมอบให้แก่ลูกค้า</p>	3(3-0-6)

**หมวดวิชาดิจิทัลและเทคโนโลยี (Digital and Technology)**

209-202	<p><b>การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และอัลกอริทึม</b></p> <p><b>Computer Programing and Algorithm</b></p> <p>ศึกษาหลักการเขียนโปรแกรมและการทำงานของโปรแกรม ขั้นตอนการเขียนและพัฒนาโปรแกรมและการเขียนผังงาน การวิเคราะห์และออกแบบอัลกอริทึมแบบ Sequential, Decision, Repetition, Modular, Recursion ภาษาสำหรับการเขียนโปรแกรม ประเภทข้อมูลแบบต่าง ๆ ค่าคงที่ ตัวแปร นิพจน์และตัวกระทำ คำสั่งในการควบคุมการทำงาน อาร์เรย์ ชนิดของข้อมูล</p>	3(2-2-5)
---------	---	----------

209-203	<b>วิทยาการข้อมูลสำหรับธุรกิจ</b> <b>Data Science for Business</b> ศึกษาการจัดเก็บและรวบรวมข้อมูลในองค์กร เทคนิคทางสถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น การนำข้อมูลไปใช้ในการประกอบการตัดสินใจ การใช้ข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจผู้ใช้งานอย่างลึกซึ้ง การใช้ภาพเพื่อแสดงผลและเล่าเรื่องจากข้อมูล การใช้ข้อมูลเพื่อสร้างมูลค่าทางธุรกิจ ศึกษากรณีตัวอย่างจากบริษัทชั้นนำของโลก	3(2-2-5)
209-207	<b>การวิเคราะห์และออกแบบระบบ</b> <b>System Analysis and Design</b> ศึกษาวงจรการพัฒนา ระบบ วิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของระบบ การจัดการทาง สารสนเทศ เครื่องมือและเทคนิคที่ใช้ในการวิเคราะห์ระบบ สารสนเทศและการกำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของระบบการจัดการและการควบคุมในการพัฒนาระบบ กลวิธีในการออกแบบระบบสารสนเทศ การออกแบบอินพุต เอาท์พุท กระบวนการ การควบคุม แฟ้มข้อมูลและฐานข้อมูล การทดสอบระบบและขั้นตอนต่าง ๆ การดูแลและบำรุงรักษาระบบ	3(2-2-5)
209-208	<b>อินเทอร์เน็ตสำหรับทุกสรรพสิ่ง</b> <b>Internet of Things</b> วิชาบังคับก่อน : 209-202 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และอัลกอริทึม ศึกษาหลักการของไอโอทีที่สถาปัตยกรรมอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีเว็บ องค์ประกอบของไอโอที ระบบเครือข่ายไอโอที ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ไอโอที การออกแบบไอโอที การจัดการ การแก้ปัญหา กรณีศึกษาและระบบต้นแบบ แนวโน้มในอนาคต	3(2-2-5)
209-303	<b>ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ</b> <b>Management Information Systems</b> ศึกษาพื้นฐานระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ ระบบสารสนเทศเพื่อเพิ่มคุณค่าในองค์กร ระบบสารสนเทศระดับองค์กร กระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศ การสร้างระบบสารสนเทศผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในองค์กร ระบบการจัดการลูกค้าสัมพันธ์ ระบบการจัดการคู่ค้าสัมพันธ์การจัดการความรู้ ระบบธุรกิจอัจฉริยะพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เครื่องมือทางธุรกิจ ธุรกิจไร้สาย ระบบความปลอดภัย และกรณีศึกษาเกี่ยวกับระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการในองค์กรต่าง ๆ	3(2-2-5)

209-402	<b>ปัญญาประดิษฐ์</b> <b>Artificial Intelligence</b> วิชาบังคับก่อน : 209-202 การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และอัลกอริทึม ศึกษาปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น ตัวกระทำ กลยุทธ์การค้นหา การค้นหาขั้นสูง วิทยาการศึกษา สำนัก เกม การวางแผน การแทนความรู้ และการหาเหตุผล การหาเหตุผลภายใต้ความไม่แน่นอน การเรียนรู้ของเครื่องขั้นพื้นฐาน	3(2-2-5)
<b>หมวดวิชาโครงการและสหกิจศึกษา</b>		
209-215	<b>โครงการ 1</b> <b>Capstone Project 1</b> ศึกษาความสำคัญของแผนธุรกิจ องค์ประกอบที่สำคัญของแผนธุรกิจ กระบวนการจัดทำโครงร่างของแผนธุรกิจ ที่เน้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เข้าใจคุณค่าของธุรกิจ และความเป็นไปได้ของโครงร่างแผนธุรกิจในเชิงธุรกิจ	3(0-9-3)
209-216	<b>โครงการ 2</b> <b>Capstone Project 2</b> ศึกษาการจัดทำแผนธุรกิจ การสร้างสรรค์แนวคิดในการสร้างธุรกิจใหม่ให้ สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค วิธีการเขียนแผนธุรกิจ การวิเคราะห์ สถานการณ์ทางธุรกิจ ศึกษากลยุทธ์ของแผนธุรกิจ การประเมินความเป็นไป ได้ของแผนธุรกิจโดยเน้นการเขียนและการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของแผน ธุรกิจเชิงธุรกิจ	3(0-9-3)
209-315	<b>โครงการ 3</b> <b>Capstone Project 3</b> ศึกษาการประยุกต์แนวคิดด้านบริหารธุรกิจและผู้ประกอบการ ด้านการ ออกแบบและนวัตกรรม และดิจิทัลและเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาหรือสร้าง องค์ความรู้ใหม่ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงธุรกิจได้จริง โดยดำเนินการ อยู่ในรูปของแผนธุรกิจที่สมบูรณ์ พร้อมการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ	3(0-9-3)

209-404	<p><b>โครงการ 4</b></p> <p><b>Capstone Project 4</b></p> <p>ศึกษารูปแบบของแผนธุรกิจ ตามลักษณะการดำเนินธุรกิจในแต่ละประเภทอันประกอบด้วยธุรกิจการผลิต ธุรกิจบริการ และธุรกิจการค้า ธุรกิจดิจิทัล ตามองค์ประกอบที่ถูกต้องสมบูรณ์ อันประกอบด้วยวัตถุประสงค์ในการนำเสนอแผนธุรกิจ ความเป็นมาของธุรกิจ หรือแนวคิดการเริ่มต้นธุรกิจผลิตภัณฑ์สินค้า หรือบริการ การวิเคราะห์อุตสาหกรรมและการวิเคราะห์ตลาด แผนการบริหารจัดการ แผนการตลาด แผนการผลิตหรือการบริการ แผนการเงิน แผนประเมินความเสี่ยง และนำเสนอแนวคิดในการดำเนินธุรกิจและการวิเคราะห์แผนธุรกิจ</p>	3(0-9-3)
209-410	<p><b>โครงการธุรกิจ</b></p> <p><b>Business Project</b></p> <p>ศึกษาการประยุกต์แนวคิดด้านบริหารธุรกิจ ด้านการออกแบบและนวัตกรรม และดิจิทัลและเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาหรือสร้างธุรกิจใหม่ การวิเคราะห์แผนธุรกิจฉบับสมบูรณ์ และนำเสนอรูปแบบและแผนธุรกิจต่อคณะกรรมการหรือผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก</p>	3(0-9-3)
209-479	<p><b>สหกิจศึกษา</b></p> <p><b>Cooperative Education</b></p> <p>วิชาบังคับก่อน : 100-422 การปรับตัวทางสังคม</p> <p>ศึกษาการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการประเภทต่างๆ โดยที่การปฏิบัติงานและการทำรายงานจะต้องอยู่ภายใต้การดูแลของผู้บริหารแต่ละสถานประกอบการ และอาจารย์ที่ปรึกษา เป็นเวลา 1 ภาคการศึกษา หรือไม่น้อยกว่า 600 ชั่วโมง</p>	9(0-40-9)

หมวดวิชาเฉพาะ

กลุ่มวิชาเลือก

หมวดวิชาบริหารธุรกิจ (Business and Entrepreneurship)

201-208 สถิติธุรกิจ 3(2-2-5)

**Business Statistics**

ศึกษาความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและวิธีการสถิติต่างๆ สำหรับการเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อการตัดสินใจและวางแผนทางธุรกิจ การสำรวจตัวอย่าง การแจกแจงของตัวอย่าง การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐานทางสถิติ การทดสอบไคสแควร์ การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์ถดถอย และสหพันธ์อย่างง่าย การวิเคราะห์การถดถอยและสหพันธ์พหุคูณ และการวิเคราะห์อนุกรมเวลาและการตัดสินใจเชิงสถิติและฝึกปฏิบัติการโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

201-305 การวิจัยธุรกิจ 3(2-2-5)

**Business Research**

วิชาบังคับก่อน : 201-208 สถิติธุรกิจ

ศึกษาความสำคัญของการวิจัยธุรกิจ ขั้นตอนของกระบวนการวิจัยธุรกิจ การจัดทำโครงการวิจัย การกำหนดวัตถุประสงค์ และสมมติฐาน การสุ่มตัวอย่าง และการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการเขียนรายงานการวิจัย และฝึกปฏิบัติการโปรแกรมสำเร็จรูป

203-101 เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 3(3-0-6)

**Business Economics**

ศึกษาความรู้เกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์จุลภาค และเศรษฐศาสตร์มหภาค วิธีการประยุกต์ หลักและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ เพื่อใช้ในด้านธุรกิจ ได้แก่ การพยากรณ์ทางเศรษฐศาสตร์และธุรกิจ เช่น อุปสงค์และอุปทานสำหรับตลาดต่าง ๆ การสำรวจตลาด การวางแผนการผลิต การวิเคราะห์ต้นทุน การกำหนดราคา การวิเคราะห์นโยบายการให้สินเชื่อและการตัดสินใจในการลงทุน การวิเคราะห์กรณีต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ

204-319	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	3(2-2-5)
	<b>Electronic Commerce</b>	
	<p>ศึกษาแนวคิดและพื้นฐานการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ แนวทางการดำเนินการเข้าสู่พาณิชย์ ศึกษาและวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้บริโภคในการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์อิเล็กทรอนิกส์ หลักการตลาดอิเล็กทรอนิกส์ ภาวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การเลือกใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระบบการชำระเงินออนไลน์ การจัดการระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระบบรักษาความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต การจดทะเบียนพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การบริหารธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ให้ประสบความสำเร็จ ตลอดจนทิศทางและอนาคตของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์</p>	
209-104	การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์	3(3-0-6)
	<b>Creative Problem Solving and Critical Thinking</b>	
	<p>ศึกษาการทำความเข้าใจปัญหาและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ระเบียบวิธีการแก้ปัญหาย่าง เป็นระบบ ความคิดเชิงสร้างสรรค์และการคิดแนวขวาง เทคนิคและเครื่องมือช่วยสร้าง แนวคิดและคำตอบ การรู้จักสังเกตและสงสัย ขอเท็จจริง และความคิดเห็น ตรรกะและ เหตุผลวิบัติการรับฟังอย่างมีวิจารณญาณและการโต้แย้งด้วยเหตุผล</p>	
209-307	การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ	3(3-0-6)
	<b>Project Feasibility Study</b>	
	<p>ศึกษาความหมายและวัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์และประเมิน โครงการประเภทโครงการ การวางแผนโครงการ การจัดหาและการวิเคราะห์ข้อมูล การจัดทำรายงาน ศึกษาผลกระทบจากปัจจัยภายนอกและภายในต่อการดำเนินโครงการ วิเคราะห์ความเป็นไปได้ด้านการบริหารจัดการ การตลาด การผลิต การบริการ และการเงินของโครงการที่จะลงทุน การวิเคราะห์ความเสี่ยงของโครงการ การประเมินโครงการเพื่อตัดสินใจลงทุน โดยพิจารณาผลตอบแทนและความเสี่ยงของโครงการ การติดตามและควบคุมโครงการ การนำไปโปรแกรมสำเร็จรูปมาใช้ในการประเมินโครงการ รวมถึงการศึกษาความสัมพันธ์ของการตัดสินใจทางการเงินและผลกระทบต่อโครงการลงทุนในด้านต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการวางแผนทางการเงินของโครงการ การปฏิบัติการในการจัดทำโครงการและวิธีการนำเสนอ</p>	

209-308	<p><b>การตัดสินใจทางการเงินสำหรับผู้ประกอบการ</b></p> <p><b>Financial Decision Making for Entrepreneur</b></p> <p>ศึกษากระบวนการการตัดสินใจทางการเงินของผู้ประกอบการ โดยเน้นการวิเคราะห์งบการเงิน แนวความคิดของความเสี่ยงและอัตราผลตอบแทน มูลค่าของเงินตามเวลา การคำนวณหาต้นทุนของเงินทุน การตัดสินใจในเรื่องงบลงทุน โครงสร้างเงินทุนและนโยบายเงินปันผล การจัดการความเสี่ยง และการรวมกิจการ โดยนำระบบสารสนเทศมาประยุกต์ใช้</p>	3(3-0-6)
209-310	<p><b>หัวข้อพิเศษด้านบริหารธุรกิจ</b></p> <p><b>Special Topics in Business Administration</b></p> <p>ศึกษาปัญหา โอกาส และความต้องการของธุรกิจที่น่าสนใจในด้านการบริหารธุรกิจ การออกแบบ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต</p>	3(2-2-5)
209-405	<p><b>ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัล</b></p> <p><b>Leadership in Digital Age</b></p> <p>ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเป็นผู้นำในยุคดิจิทัล และปัจจัยที่กำหนดตัวผู้นำ วิธีการบริหารของผู้นำ อิทธิพลของผู้นำที่มีต่อพฤติกรรม การตัดสินใจ และผลงานของกลุ่ม การปรับตัวของผู้นำในสภาพการณ์ต่างๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของกลุ่ม โดยนำกรณีศึกษาประกอบการเรียน บทบาทผู้นำองค์กร</p>	3(3-0-6)
209-408	<p><b>ธุรกิจเพื่อสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน</b></p> <p><b>Green and Sustainable Business</b></p> <p>ศึกษาแนวคิดเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียนและเศรษฐกิจสีเขียว Bio-Circular-Green Economy (BCG) การสร้างสรรค์ธุรกิจใหม่บนพื้นฐานของความยั่งยืน ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม การออกแบบผลิตภัณฑ์และบริการที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด การลดการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง (Reduce) การนำกลับมาใช้ใหม่และการส่งเสริมการใช้ซ้ำ (Reuse, Refurbish, Sharing) และให้ความสำคัญกับการจัดการของเสียจากการผลิตและบริโภค ด้วยการนำวัสดุที่ผ่านการผลิตและบริโภคแล้วเข้าสู่กระบวนการแปรสภาพเพื่อกลับมาใช้ใหม่ (Recycle, Upcycle)</p>	3(3-0-6)



209-409	<b>การนำเสนอแผนธุรกิจ</b> <b>Business Plan Presentation</b> ศึกษารูปแบบของแผนธุรกิจตามลักษณะการดำเนินธุรกิจในแต่ละประเภทอันประกอบด้วยธุรกิจดิจิทัล ธุรกิจบริการ และธุรกิจการค้า กระบวนการนำเสนอแผนธุรกิจ การเตรียมตัว การจัดทำสื่อการนำเสนอ การวิเคราะห์ผู้ฟัง และการตอบคำถาม รวมไปถึงการนำเสนอแผนธุรกิจตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย เช่น การนำเสนอแผนธุรกิจต่อธนาคาร และสถาบันการเงิน การนำเสนอแผนธุรกิจต่อนักลงทุน	3(1-2-4)
<b>หมวดวิชานวัตกรรมและการออกแบบ (Innovation and Design)</b>		
209-105	<b>การออกแบบสื่อสาร</b> <b>Communication Design</b> ศึกษาแนวทางและทฤษฎีหลักต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษาการสื่อสารของมนุษย์และการออกแบบ รูปแบบของการสื่อสารผ่านข้อมูล สัญลักษณ์ สำนวนโวหาร การประยุกต์ใช้ทฤษฎี การวิเคราะห์และทำความเข้าใจกับงานออกแบบที่หลากหลาย รวมทั้งการใช้ทฤษฎีเพื่อช่วยในการทำงาน	3(3-0-6)
209-106	<b>วาดเส้น</b> <b>Drawing</b> ศึกษาและฝึกปฏิบัติวาดเส้นจากหุ่นนิ่งในการถ่ายถอดสิ่งที่เห็นด้วยวิธีการวาดเส้นเบื้องต้น และโครงสร้างน้ำหนัก-แสงเงาพื้นผิวของวัตถุ การเลือกใช้อุปกรณ์ต่างๆ ในการวาดเส้นฝึกปฏิบัติทั้งในห้องและนอกสถานที่	3(3-0-6)
209-209	<b>ศิลปะสื่อประสม</b> <b>Mixed Media Arts</b> ศึกษาและฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมด้วยวัสดุชนิดต่างๆ ให้เกิดคุณค่าทางด้านศิลปะ สื่อถึงเนื้อหาคุณค่าในความเป็นร่วมสมัย ด้วยสื่อสร้างสรรค์ต่างๆ สามารถถ่ายทอด อธิบายแนวคิดกระบวนการทำงานได้	3(3-0-6)
209-210	<b>ออกแบบบรรจุภัณฑ์</b> <b>Packaging Design</b> ศึกษาหลักการออกแบบและฝึกปฏิบัติการออกแบบบรรจุภัณฑ์ เกี่ยวกับโครงสร้างและการเลือกใช้วัสดุ กระดาษ พลาสติก โลหะ แก้ว รวมทั้งกรรมวิธีการผลิตในระบบอุตสาหกรรม	3(2-2-5)

209-212	<p><b>การออกแบบสำหรับมนุษย์</b></p> <p><b>Principles of Design for Human</b></p> <p>ศึกษาและฝึกปฏิบัติโครงสร้างต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นร่างกายของมนุษย์ ลักษณะการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ทุกเพศ ทุกวัย และนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมกับผู้ปฏิบัติงานหรือปรับปรุงสภาพการทำงานอย่างเป็นระบบ</p>	3(2-2-5)
209-311	<p><b>หัวข้อพิเศษด้านออกแบบและนวัตกรรม</b></p> <p><b>Special Topics in Design and Innovation</b></p> <p>ศึกษาหัวข้อที่น่าสนใจและมีความเกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบและนวัตกรรม ทั้งในอดีตและปัจจุบัน การค้นคว้า เอกสาร ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง การเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปเนื้อหาเป็นรายงาน และนำมาจัดสัมมนาในชั้นเรียนได้</p>	3(2-2-5)
209-312	<p><b>การผลิตวิดีโอและเสียง</b></p> <p><b>Video and Sound Production</b></p> <p>ศึกษาเทคนิคในการถ่ายทำและการตัดต่อวิดีโอในระบบดิจิทัล รวมถึงเทคนิคพิเศษที่ใช้ในการสร้างภาพเสมือนจริง การผสมภาพและตัวอักษร การผสมเสียงและการคัดเลือกเสียง ผสานเสียงกับวิดีโอ และฝึกผลิตวิดีโอในลักษณะเป็นกลุ่ม</p>	3(2-2-5)
209-401	<p><b>ออกแบบทัศนศิลป์</b></p> <p><b>Visual and Art Design</b></p> <p>ศึกษาทฤษฎีและฝึกปฏิบัติ การออกแบบพื้นฐาน กระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ รูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ด้วยวัสดุ อุปกรณ์ สื่อสารต่างๆ สามารถสื่อสาร อธิบายแนวคิดและกระบวนการทำงานได้ ทั้งในห้องปฏิบัติการและนอกสถานที่</p>	3(2-2-5)

## หมวดวิชาดิจิทัลและเทคโนโลยี (Digital and Technology)

201-302	<p><b>การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย</b></p> <p><b>Data Communication and Networks</b></p> <p>ศึกษาองค์ประกอบและความเป็นมาของการสื่อสารข้อมูลการส่งผ่านข้อมูลทั้งทางเดียวและสองทาง ชนิดของการส่งข้อมูล แอนาลอก ดิจิตอล ชนิดของสายนำสัญญาณ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต สถาปัตยกรรมมาตรฐานแบบจำลองโอเอสไอ โทโพโลยี อุปกรณ์เครือข่าย โปรโตคอลและสื่อสัญญาณหมายเลขไอพี โครงสร้างระดับกายภาพ ระบบเครือข่ายระดับและประเภทต่างๆ หน่วยงานมาตรฐานและผู้ให้บริการ แนวโน้มและพัฒนาการของการสื่อสารข้อมูลและระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์การจัดการเครือข่ายเบื้องต้นภัยคุกคามและความมั่นคงของเครือข่ายและการฝึกปฏิบัติ</p>	3(2-2-5)
204-400	<p><b>ความมั่นคงของระบบสารสนเทศ</b></p> <p><b>Information Systems Security</b></p> <p>ศึกษาระบบความปลอดภัยการเข้ารหัส การวิเคราะห์รหัส มาตรฐานการเข้ารหัสข้อมูล เทคนิคการสร้างรหัสและข้อตกลงในการสื่อสาร การจัดการระบบรหัสสาธารณะ ลายเซ็นแบบดิจิทัล ระบบความปลอดภัยของแฟ้มข้อมูล การเข้าไปในระบบฐานข้อมูล ระบบการตรวจหาผู้บุกรุกแบบจำลองความมั่นคงของสารสนเทศ การปฏิเสธการให้บริการ หลักการตรวจสอบ การเข้ารหัส การใช้คีย์กับสารสนเทศ การควบคุมการเข้าถึงกฎแห่งสิทธิ์ มาตรฐานความปลอดภัยของระบบสารสนเทศ</p>	3(2-2-5)
204-410	<p><b>การพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์ไร้สาย</b></p> <p><b>Mobile Application Development</b></p> <p>ศึกษาหลักการเครื่องมือและเทคนิคของการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับระบบงานที่ใช้กับอุปกรณ์เคลื่อนที่และอุปกรณ์ไร้สาย โดยอาศัยเทคนิคตามมาตรฐานเปิด J2ME หรือ MIDP คุณลักษณะและข้อจำกัดของอุปกรณ์เคลื่อนที่ เครื่องมือและภาษาที่ใช้สำหรับพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ หลักการของโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ส่วนติดต่อระบบสำหรับโปรแกรมประยุกต์ การใช้หน่วยความจำและส่วนเก็บบันทึกข้อมูล การติดต่อกับผู้ใช้ การสื่อสารกับระบบภายนอก การเชื่อมโยงกับระบบคอมพิวเตอร์ การจำลองเพื่อทดสอบและแก้ไขบนระบบคอมพิวเตอร์</p>	3(2-2-5)

209-103	<p><b>เทคโนโลยีสื่อใหม่</b></p> <p><b>New Media Technology</b></p> <p>ศึกษาความหมาย ความเป็นมา บทบาทของสื่อใหม่ ความสำคัญของสื่อใหม่ การหลอมรวมสื่อ เทคโนโลยีและนวัตกรรม เครือข่ายสังคมออนไลน์ การประยุกต์ใช้สื่อใหม่ นวัตกรรมในระบบการสื่อสารสมัยใหม่ โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต และเทคนิคการนำเสนองานผ่านสื่อใหม่</p>	3(2-2-5)
209-107	<p><b>การออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์</b></p> <p><b>Computer Graphic Design</b></p> <p>ศึกษาความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการ วิธีการออกแบบกราฟิก ซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก ระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิก การใช้งานซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมถึงคำสั่งที่สำคัญในการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก ในโปรแกรมกราฟิกได้</p>	3(2-2-5)
209-205	<p><b>การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่</b></p> <p><b>Big Data Analytics</b></p> <p>ศึกษาเกี่ยวกับศาสตร์แห่งการวิเคราะห์ข้อมูล โดยจะเรียนรู้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงเทคนิคที่สามารถนำข้อมูลมาใช้งานได้ แม้กระทั่งขั้นตอนวิธีการทำงานหรือเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน นำเสนอกรณีศึกษาข้อมูลด้านการศึกษา ข้อมูล Social Online รวมไปถึงข้อมูลในรูปแบบแผนที่</p>	3(2-2-5)
209-211	<p><b>การออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัล</b></p> <p><b>Digital Media Design and Production</b></p> <p>ศึกษากระบวนการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัล การนำองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ มาผสมผสานกัน เพื่อสื่อความหมายตามแนวคิดของตน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ การนำไปใช้งาน ศึกษาหลักในการนำสื่อดิจิทัลไปประยุกต์ใช้กับเครือข่าย การเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัลต่อไป</p>	3(2-2-5)

209-309	ภาษาไพทอนสำหรับวิทยาการข้อมูล	3(2-2-5)
	<b>Python for Data Science</b>	
	ศึกษาการเขียนโปรแกรมและไลบรารีที่จำเป็น เทคนิคการเขียนโปรแกรมไพทอนพื้นฐาน เช่น lambda, การจัดการไฟล์ .csv กระบวนการของวิทยาศาสตร์ข้อมูล การใช้ไลบรารี Pandas and Dataframe สำหรับการจัดการข้อมูลและเทคนิคการทำความสะอาดข้อมูลด้านวิทยาการข้อมูล การใช้ไลบรารี Numpy เพื่อการคำนวณทางวิทยาศาสตร์ และ การใช้ไลบรารี Mathplotlib เพื่อการแสดงผลข้อมูล	
209-313	เทคโนโลยีเสมือนจริง	3(2-2-5)
	<b>Augmented Reality</b>	
	ศึกษาหลักการและแนวคิดของความจริงเสมือน องค์ประกอบพื้นฐานของความจริงเสมือน เครื่องมือสำหรับการสร้างความจริงเสมือน ประกอบด้วย VR, AR, MR การออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การผสมผสานเทคโนโลยีความจริงเสมือน การประยุกต์ใช้ความจริงเสมือน	
209-314	หัวข้อพิเศษด้านดิจิทัลและเทคโนโลยี	3(2-2-5)
	<b>Special Topics in Digital and Technology</b>	
	ศึกษาพัฒนาการหรือหัวข้อใหม่ ๆ ในสถานการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศหรือเป็นแนวโน้มในอนาคตที่นักศึกษาสนใจ เพื่อเสริมความรู้ความเข้าใจความเชี่ยวชาญให้แก่ศึกษาด้านวิชาชีพ คำอธิบายรายวิชาเป็นไปตามที่สาขาวิชาฯ กำหนด	
209-406	พื้นฐานความปลอดภัยทางไซเบอร์	3(3-0-6)
	<b>Fundamental of Cyber Security</b>	
	ศึกษาหลักการสำคัญของความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สมัยใหม่สำหรับความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ ความมั่นคงปลอดภัยบนเครือข่าย ความมั่นคงของซอฟต์แวร์ การประมวลผลบนคลาวด์และการจำลองเครื่องเสมือน มาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการระบบสารสนเทศ การวางแผนยุทธศาสตร์ทางด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ การจัดการและปฏิบัติการศูนย์ปฏิบัติการความมั่นคงปลอดภัย ไซเบอร์ การเจาะระบบและทดสอบความมั่นคงปลอดภัย อาชญากรรมไซเบอร์และการพิสูจน์หลักฐานดิจิทัล การตรวจจับและวิเคราะห์ภัยคุกคาม การทดสอบการเจาะระบบ โปรแกรมประยุกต์บนเว็บ	

**Blockchain Technology**

ศึกษาพื้นฐานวิทยาการเข้ารหัสลับ วิทยาการเข้ารหัสแบบบล็อก วิทยาการเข้ารหัสแบบกระแสดัข้อมูล วิทยาการเข้ารหัสลับแบบสมมาตรและอสมมาตร ฟังก์ชันแฮช รหัสพิสูจน์ตัวตนจริงข้อความ การพิสูจน์ตัวตนจริง การควบคุม การอนุญาตให้เข้าใช้ระบบลายเซ็นดิจิทัล การสร้างและกระจายเซตชันคีย์ แอปพลิเคชันของวิทยาการเข้ารหัสลับ การทำงานของบล็อกเชน การนำบล็อกเชนไปใช้ในการสร้างบล็อกเชน