

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

หมวดที่ 1. ลักษณะและข้อมูลทั่วไปของหลักสูตร

1. รหัสและชื่อหลักสูตร ภาษาไทย : วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Multimedia Technology
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา ชื่อเต็ม (ไทย) : วิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย) ชื่อย่อ (ไทย) : วท.บ. (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย) ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Science (Multimedia Technology) ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.Sc. (Multimedia Technology)
3. วิชาเอก ไม่มี
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร 128 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร 5.1 รูปแบบ เป็นหลักสูตรระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี 5.2 ประเภทของหลักสูตร เป็นหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ 5.3 ภาษาที่ใช้ การจัดการเรียนการสอน , เอกสาร, ตำรา เป็นภาษาไทย หรือ ภาษาต่างประเทศ 5.4 การรับเข้าศึกษา รับนักศึกษาไทย และนักศึกษาต่างประเทศที่สามารถพูด ฟัง อ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทยอย่างดี 5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น เป็นหลักสูตรเฉพาะของสถาบันที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง 5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร ☒ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566 ปรับปรุงจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย พ.ศ.2563 เปิดสอน ภาคการศึกษาที่ 1 ปี พ.ศ. 2566 เป็นต้นไป คณะกรรมการนโยบายวิชาการ อนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ xx-x/xxxx วันที่ xx xxxxxx พ.ศ. xxxx สภาสถาบันอนุมัติ / เห็นชอบหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ xx-x/xxxx วันที่ xx xxxxxx พ.ศ. xxxx
7. การขอรับการประเมินเพื่อขึ้นทะเบียนหลักสูตร ได้รับการขึ้นทะเบียนหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศแล้ว
8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา 1. นักพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 2. นักเขียนโปรแกรมเกม 3. นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ 4. ผู้สร้างแอนิเมชัน 2 มิติ 5. ผู้สร้างแอนิเมชัน 3 มิติ 6. นักวาดภาพดิจิทัล 7. ผู้ตัดต่อวิดีโอ 8. ผู้ออกแบบเนื้อหาออนไลน์ 9. นักออกแบบกราฟิก 10. ผู้ประกอบการธุรกิจพาณิชย์ดิจิทัล 11. ผู้ประกอบธุรกิจส่วนตัวทางด้านเทคโนโลยีมีเดีย

9. ชื่อ ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ชื่อ -นามสกุล	คุณวุฒิ สาขาวิชา	เลขประจำตัวประชาชน
1.นายนิรัตน์ ตัญหาเวช (อาจารย์)	- วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2550 - บธ.บ. (การตลาด) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2545	X-XXXX-XXXX-XX-X
2. นางสาวฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล (ผู้ช่วยศาสตราจารย์)	- Ph.D. (Advanced Interdisciplinary Studies) The University of Tokyo, Japan, 2006 - M.Eng. (Electronic Engineering) The University of Tokyo, Japan, 2003 - วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2543	X-XXXX-XXXX-XX-X
3.นายประมุข บุญเสียง (อาจารย์)	- ประ.ด. (วิศวกรรมศาสตร์) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2556 - วท.ม. (วิศวกรรมศาสตร์) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551 - วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547	X-XXXX-XXXX-XX-X
4.นางสาวอภิญา นิมคุ้มภัย (อาจารย์)	- ประ.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2563 - วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2551 - บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2546	X-XXXX-XXXX-XX-X
5.นายภูวดล ศิริทองธรรม (อาจารย์)	- ประ.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2564 - วท.ม. (วิศวกรรมเว็บ) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2555 - วศ.บ. (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2552	X-XXXX-XXXX-XX-X

10. สถานที่จัดการเรียนการสอน

ใช้สถานที่และอุปกรณ์การสอนของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ตั้งอยู่เลขที่ 1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 ประกอบด้วย อาคารเรียน ห้องบรรยายพร้อมโสตทัศนูปกรณ์ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ทางด้านมัลติมีเดีย ศูนย์คอมพิวเตอร์ ศูนย์ภาษาและการเรียนรู้ และศูนย์วิทยบริการ นอกจากนี้สถาบันฯ ยังอาจใช้สถานที่และอุปกรณ์การสอนของสถานประกอบการต่างๆ เป็นที่ทำการการเรียนการสอน ผ่านรูปแบบการดูงาน การฝึกงาน การปฏิบัติการ การทำโครงการ การวิจัย และสหกิจศึกษา

11. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

11.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีมัลติมีเดียเข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนและพัฒนาในองค์การสมัยใหม่มากยิ่งขึ้น จนถือเป็นทรัพยากรและปัจจัยเชิงกลยุทธ์ที่สำคัญในโลกปัจจุบัน

สถาบันฯ ได้เล็งเห็นความสำคัญของกระแสและการมีอิทธิพลของเทคโนโลยีด้านนี้ จึงได้ออกแบบหลักสูตรสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียนี้ โดยเป็นหลักสูตรที่มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความชำนาญทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่มีความสามารถในการวิเคราะห์และออกแบบมัลติมีเดีย ได้เป็นอย่างดี และมีความพร้อมที่จะพัฒนาตนเองให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีด้านนี้ที่มีการพัฒนาเป็นไปอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

การออกแบบหลักสูตรได้คำนึงถึงการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะทางด้านมัลติมีเดีย การมีเครือข่าย ไร้สายความเร็วสูง การใช้งานอินเทอร์เน็ตในทุกๆ านรอบๆตัวเรา ราคาเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์รวมทั้งโทรศัพท์เคลื่อนที่ถูกลงมากและเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อยๆจนกลายเป็นการใช้งานคอมพิวเตอร์ทุกหนทุกแห่ง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างมาก เทคโนโลยีมัลติมีเดียมีการใช้งานอย่างกว้างขวางครอบคลุมการดำเนินธุรกิจขององค์กรต่างๆ ของภาคเอกชน และภาครัฐ นักเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะทางด้านมัลติมีเดียที่จะทำงานให้แก่องค์กรจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและสามารถปรับใช้เทคโนโลยีใหม่ทำให้เกิดนวัตกรรมทางด้านธุรกิจให้กับองค์กรได้ สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและปฏิบัติงานให้แก่องค์กรด้วยคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ มีความเข้าใจในผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ที่มีต่อสังคมและวัฒนธรรม

12. ผลกระทบจาก ข้อ 11.1 และ 11.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

12.1 การพัฒนาหลักสูตร

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกจึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่มีศักยภาพและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย และรองรับการแข่งขันในการดำเนินธุรกิจที่มีการนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียเข้ามาประยุกต์ใช้ มีผลกระทบต่อธุรกิจภายในประเทศในทุกๆระดับ โดยการผลิตรายการทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ที่มีความพร้อมที่จะปฏิบัติงานในองค์กรทางธุรกิจหรือหน่วยงานต่างๆ ที่มีความเข้าใจในนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด สามารถพัฒนาเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่เหมาะสม เข้ามาใช้ให้เป็นข้อได้เปรียบหรือเครื่องมือที่สร้างความสามารถในกิจการธุรกิจและเกิดนวัตกรรมใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อประเทศและธุรกิจที่กำลังเติบโต และคำนึงถึงคุณธรรม และจริยธรรมในวิชาชีพ

12.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบันฯ

การพัฒนาหลักสูตรได้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของสถาบันที่เน้นการศึกษาควบคู่กับการฝึกปฏิบัติงานจริง เพื่อให้สถาบันอยู่ในระดับแนวหน้าในการผลิตบัณฑิต และพัฒนาบุคลากรที่มีมาตรฐานคุณภาพการอุดมศึกษา และการสร้างความเป็นเลิศในการประยุกต์เทคโนโลยี และพัฒนานวัตกรรม อีกทั้งยังเป็นภาระหนึ่งของพันธกิจของสถาบันที่มีไว้ดั่งนี้ผลิตบัณฑิตและพัฒนาบุคลากร

- ศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาความรู้และนวัตกรรม
- บริการวิชาการแก่สังคม
- พัฒนางานบริการธรรมาภิบาล
- เพิ่มขีดความสามารถของระบบและกลไกการประกันคุณภาพและการจัดการความรู้
- ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- ประยุกต์เทคโนโลยีที่เหมาะสมและพัฒนานวัตกรรม

13. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน (เช่น รายวิชาที่เปิดสอนเพื่อให้บริการคณะ/ภาควิชาอื่น หรือต้องเรียนจากคณะ/ภาควิชาอื่น) 13.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น รายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ได้แก่ กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ และกลุ่มวิชาภาษา 13.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้ภาควิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน รายวิชาในกลุ่มวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ดิจิตอล อาร์ต และแอนิเมชัน 13.3 การบริหารจัดการ ดำเนินการโดยคณะกรรมการบริหารหลักสูตรซึ่งมีประธานหลักสูตรเป็นผู้รับผิดชอบหลัก การดำเนินงานด้านวิชาการอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของฝ่ายวิชาการของสถาบันฯ ในการควบคุมดูแลด้านเนื้อหาสาระ การจัดตารางเรียนและตารางสอบ โดยมีความสอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
--

หมวดที่ 2. ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร 1.1 ปรัชญาของหลักสูตร หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย เป็นหลักสูตรหนึ่งที่สอดคล้องกับปรัชญาของสถาบันฯ โดยเน้นการศึกษาควบคู่กับการฝึกปฏิบัติจริง เทคโนโลยีมัลติมีเดียมีลักษณะเป็นการผสมผสานกันขององค์ความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์การสื่อสารและความรู้ทางด้านศิลปะเข้าด้วยกัน โดยนำเสนอผลงานผ่านวิทยาการ ด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและการสื่อสาร ซึ่งจะต้องมีพื้นฐานความรู้ทั้งทางด้านเทคโนโลยีและศิลปะเป็นสำคัญ บุคลากรในสายอาชีพมัลติมีเดียจึงเป็นที่ต้องการสูงของวงการอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แอนิเมชันและมัลติมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียนี้ มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความชำนาญ เสริมสร้างประสบการณ์ พัฒนาบัณฑิตที่มีศักยภาพทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สำหรับธุรกิจอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์มัลติมีเดีย เป็นนักพัฒนา/ออกแบบผลิต และบริหารโครงการมัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและกราฟฟิก โดยเน้นการศึกษาควบคู่กับฝึกปฏิบัติจริง สามารถทำงานด้านแอนิเมชัน เช่น ธุรกิจการค้าทางอินเทอร์เน็ต ธุรกิจที่ใช้โทรศัพท์มือถือ ธุรกิจภาพยนตร์ ธุรกิจโฆษณา หรือทำงานในสายงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก การพัฒนาเว็บไซต์ ตลอดจนงานอื่นๆ และสามารถศึกษาต่อในระดับปริญญาโทสาขาต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางทั้งในประเทศและต่างประเทศ 1.2 วัตถุประสงค์ 1.2.1 มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ความชำนาญทางเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับภาคธุรกิจและภาคอุตสาหกรรม 1.2.2 มุ่งผลิตบัณฑิตให้สามารถออกแบบ พัฒนา วิเคราะห์ และบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ

2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนาเปลี่ยนแปลง/	กลยุทธ์	หลักฐานตัวบ่งชี้/
- ปรับปรุงหลักสูตร ให้มีมาตรฐาน ไม่ต่ำกว่าที่ สกอ. กำหนด	- พัฒนาหลักสูตรโดยมีพื้นฐานจากหลักสูตรในระดับสากล (ACM/IEEE) ที่ทันสมัย - ติดตามประเมินหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ - เชิญผู้เชี่ยวชาญทั้งภาครัฐและเอกชนมีส่วนร่วมใน การพัฒนาหลักสูตร	- รายละเอียดของหลักสูตร - รายงานผลการประเมินหลักสูตร - รายงานการประชุมกรรมการ หลักสูตร - เอกสารข้อเสนอแนะจากผู้ประเมิน สำหรับการปรับปรุงหลักสูตร
- ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้อง กับความต้องการของธุรกิจ และ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี	- ติดตามความเปลี่ยนแปลงในความต้องการของ ผู้ประกอบการด้านอุตสาหกรรม - วิจัยและประเมินผลสหกิจศึกษา - ศึกษาวิจัยเพื่อทบทวนหลักสูตร วิเคราะห์/สังเคราะห์ เพื่อให้ข้อเสนอแนะ	- รายงานผลการประเมินความพึง พอใจในการใช้บัณฑิตของ ผู้ประกอบการ ครอบคลุมการ ประเมินความพึงพอใจต่อ คุณลักษณะบัณฑิตทั้ง 5 ด้าน - รายงานผลการวิจัย/บทความวิจัย
- ปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้อง กับความคาดหวังของผู้เรียน	- ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนทุกชั้นปี ในแต่ละปี การศึกษา - ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่มีต่อ หลักสูตร	- รายงานผลการประเมินความพึง พอใจของผู้เรียน ในแต่ละปี การศึกษา - รายงานผลการประเมินความพึง พอใจของนักศึกษาชั้นปีที่ 4
- พัฒนาบุคลากรด้านการเรียนการ สอนวิจัย และบริการวิชาการ ให้ มีประสบการณ์จากการนำความรู้ ทางด้านวิทยาการข้อมูลและการ วิเคราะห์เชิงลึก ไปปฏิบัติงาน จริง	- ส่งเสริมและสนับสนุนบุคลากรด้านการเรียนการสอน ให้ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น - ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรที่มีคุณสมบัติตาม เกณฑ์เข้าสู่กระบวนการขอกำหนดตำแหน่งทาง วิชาการ - ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรเข้ารับการฝึกอบรม ในหลักสูตรต่าง ๆ - ส่งเสริมการวิจัยเป็นทีม เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ประสบการณ์วิจัยจากนักวิจัยรุ่นเก่าไปสู่การป่ม เพาะนักวิจัยรุ่นใหม่ - สนับสนุนให้บุคลากรสร้างสรรค์บริการวิชาการแก่ องค์กรภายนอก	- จำนวนอาจารย์ที่มีคุณวุฒิส่งขึ้น - จำนวนอาจารย์ที่มีตำแหน่งทาง วิชาการเพิ่มมากขึ้น - จำนวนบุคลากรที่เข้ารับการ ฝึกอบรมหลักสูตรต่าง ๆ ทั้งที่จัด ภายในและภายนอก - จำนวนงานวิจัยที่เผยแพร่หรือนำ ไปใช้ประโยชน์ - จำนวนโครงการบริการวิชาการ

หมวดที่ 3. ระบบการจัดการศึกษา การดำเนินการและโครงสร้างของหลักสูตร

1. ระบบการจัดการศึกษา

1.1 ระบบ

ระบบการศึกษาเป็นแบบระบบทวิภาค ตามข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2554

1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการเรียนการสอนภาคฤดูร้อน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพิจารณาของคณะกรรมการประจำหลักสูตร

1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

2. การดำเนินการหลักสูตร

2.1 วัน – เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

จัดการเรียนการสอนในเวลาราชการ และนอกเวลา คือ

- วันจันทร์-วันศุกร์ ตั้งแต่เวลา 08.00-17.00 น.
- วันเสาร์-วันอาทิตย์ ตั้งแต่เวลา 09.00-16.00 น.

2.2 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

2.2.1 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือเทียบเท่า หรือสำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรองวิทยฐานะแล้ว

2.2.2 สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรือกำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หรือสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จากสถาบันการศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรองวิทยฐานะแล้ว โดยเป็นการเทียบโอนผลการเรียนตามหน่วยกิตเป็นรายบุคคล

2.2.3 สภาพความเป็นนักศึกษาและสามารถปฏิบัติตนอยู่ในระเบียบของสถาบันฯ และสังคม

2.2.4 เป็นผู้ที่มีสุขภาพพลานามัยสมบูรณ์ ทั้งร่างกายและจิตใจ ไม่เป็นผู้มีโรคติดต่อร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจ หรือติดยาเสพติด

2.2.5 มีคุณสมบัติอื่น ๆ ตามที่สถาบันฯ จะได้ประกาศให้ทราบเป็นปี ๆ ไป

2.3 ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

นักศึกษาแรกเข้าบางคนมีพื้นฐานอ่อนทางคณิตศาสตร์ และภาษาอังกฤษ เนื่องจากไม่ได้เรียนมาทางสายวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.4 กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2.3

กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหานักศึกษาที่มีพื้นฐานอ่อนทางภาษาอังกฤษ และคณิตศาสตร์ ด้วยการจัดให้มีการเรียนปรับความรู้พื้นฐานวิชาภาษาอังกฤษ และคณิตศาสตร์ ในภาคฤดูร้อนก่อนเริ่มภาคการศึกษาแรก

2.5 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

จำนวนนักศึกษา	ปีการศึกษา				
	2566	2567	2568	2569	2570
ชั้นปีที่ 1	120	120	120	120	120
ชั้นปีที่ 2		110	110	110	110
ชั้นปีที่ 3	-	-	105	105	105
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	105	105
รวมจำนวนนักศึกษา	120	230	335	440	440
จำนวนบัณฑิตที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	100	100

หมายเหตุ จำนวนนักศึกษาที่ออกกลางคันคิดในอัตราร้อยละ 10

รายได้

ปี	2566	2567	2568	2569	2570
ค่าหน่วยกิต	12,474,000	19,764,000	22,356,000	22,356,000	22,356,000
ค่าธรรมเนียม	1,260,000	1,830,000	1,897,500	2,070,000	2,070,000
รวมรายได้	13,734,000	21,594,500	24,253,500	24,426,000	24,426,000

รายจ่าย

ปีงบประมาณ	2566	2567	2568	2569	2570
ก. งบดำเนินการ					
ค่าใช้จ่ายบุคลากร	6,237,000	9,058,500	10,246,500	10,246,500	10,246,500
ค่าใช้จ่ายดำเนินการ	5,775,000	8,387,500	9,487,500	9,487,500	9,487,500
ทุนการศึกษา	594,000	792,000	792,000	792,000	792,000
รวม(ก)	12,606,000	18,238,000	20,526,000	20,526,000	20,526,000
ข. งบลงทุน					
ครุภัณฑ์	1,100,000	1,100,000	1,100,000	1,100,000	1,100,000
รวม(ข)	1,100,000	1,100,000	1,100,000	1,100,000	1,100,000
รวม(ก)+(ข)	13,706,000	19,338,000	21,626,000	21,626,000	21,626,000
จำนวนนักศึกษา	210	305	345	345	345
ค่าใช้จ่ายต่อหัว นศ.	65,267	63,403	62,684	62,684	62,684

2.7 ระบบการศึกษา

ตามข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ว่าด้วย การศึกษาในระดับปริญญาตรี

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)

เป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ ระเบียบสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ว่าด้วย การเทียบรายวิชาและโอนหน่วยกิตเพื่อเข้าศึกษาต่อ พ.ศ. 2552 และข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2554

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 128 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 33 หน่วยกิต

1.1 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์หรือสังคมศาสตร์ 3 หน่วยกิต

1.2 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 6 หน่วยกิต

1.3 กลุ่มวิชาภาษา 24 หน่วยกิต

(2) หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า 89 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐาน 27 หน่วยกิต

2.2 กลุ่มวิชาบังคับสาขา 34 หน่วยกิต

2.3 กลุ่มวิชาเลือกสาขา

2.2.1 แผนสหกิจศึกษา 21 หน่วยกิต

2.2.2 แผนฝึกงานและทำโครงงาน 24 หน่วยกิต

2.4 วิชาประสบการณ์ภาคสนาม

2.3.1 แผนสหกิจศึกษา 7 หน่วยกิต

2.3.2 แผนฝึกงานและทำโครงงาน 4 หน่วยกิต

(3) หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชา

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	33	หน่วยกิต
1.1) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์หรือสังคมศาสตร์	ไม่น้อยกว่า	3	หน่วยกิต
โดยให้เลือกเรียนจากรายวิชาดังต่อไปนี้			
HUM-126 ศิลปะประเพณีนิยมไทย			3(3-0-6)
Thai Traditional Arts			
HUM-127 จุดเปลี่ยนโลก			3(3-0-6)
World's Great Turning Point			
HUM-128 อยู่ได้ อยู่เป็น			3(3-0-6)
Live Well			
HUM-129 ทราบศิลป์			3(3-0-6)
Knowing Master Arts			
HUM-130 มีเงินไว้ ใช้เงินเป็น			3(3-0-6)
Having Money, Spending Money			
SOC-125 การเตรียมความพร้อมสู่วิชาชีพ			1(1-0-2)
Career Preparation			
SOC-126 คนใจสิงห์			3(3-0-6)
Lion Heart People			
SOC-127 รู้ทันการเมือง			3(3-0-6)
Political Awareness			
SOC-128 กฎหมายสามัญประจำบ้าน			3(3-0-6)
Live Life Laws			
SOC-129 สังคมและวัฒนธรรมไทย			3(3-0-6)
Thai Society and Culture			
SOC-130 ญี่ปุ่นปัจจุบัน			3(3-0-6)
Japan Today			
SOC-131 สุดยอดการจัดการนวัตกรรมสมัยใหม่			3(3-0-6)
Innovative Solutions Management			
SOC-132 อาเซียน-ญี่ปุ่นศึกษา			3(3-0-6)
Asean-Japanology			
SOC-133 พ้นพิบัติสารพัดภัย			3(3-0-6)
Avoiding Natural Disasters Avoiding Natural Disasters			
SOC-134 เปิดโลกไทย-นิจิ			3(3-0-6)
Thai-Nichi Society			
SOC-135 เท่าทันสื่อ			3(3-0-6)
Media Literacy			
SOC-136 กินดีอยู่ดี			3(3-0-6)
Healthy living			

SOC-137	สตาร์ทอัพศึกษา Startup Studies		3(3-0-6)
SOC-138	ท่องเที่ยวเทคโนโลยี Technology Tour		3(3-0-6)
1.3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์		ไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต
MSC-112	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี Science and Technology		3(3-0-6)
MSC-202	สถิติและความน่าจะเป็น Statistics and Probability		3(3-0-6)
1.4) กลุ่มวิชาภาษา		24	หน่วยกิต
JPN-101	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 1 Business Japanese 1		3(3-0-6)
JPN-102	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 2 Business Japanese 2		3(3-0-6)
JPN-201	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 3 Business Japanese 3		3(3-0-6)
JPN-202	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 4 Business Japanese 4		3(3-0-6)
JPN-301	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 5 Business Japanese 4		3(3-0-6)
ENL-111	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication		2(2-0-4)
ENL-112	พัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ English Language Skill Development		2(2-0-4)
ENL-211	ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน English for Work		2(2-0-4)
ENL-212	เตรียมพร้อมสอบ TOEIC TOEIC Preparation		3(3-0-6)
2) หมวดวิชาเฉพาะ		ไม่น้อยกว่า	89 หน่วยกิต
2.1) กลุ่มวิชาพื้นฐาน		27	หน่วยกิต
INT-105	เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต Internet Technolog		3(3-0-6)
MSC-127	คณิตศาสตร์ สำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Mathematics for Multimedia Technology		3(3-0-6)
MTE-103	พื้นฐานการวาดภาพ Basic Drawing		3(2-3-6)

MTE-106	เทคโนโลยีมัลติมีเดียเบื้องต้น Introduction to Multimedia Technology	3(3-0-6)
MTE-109	พื้นฐานการสร้างแอนิเมชัน Fundamental of Creating Animation	3(3-0-6)
MTE-110	พื้นฐานการเขียนโปรแกรมทางมัลติมีเดีย Fundamental of Multimedia Programming	3(3-0-6)
MTE-111	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ Object-Oriented Programming	3(3-0-6)
MTE-112	การออกแบบกราฟิกขั้นพื้นฐาน Fundamental of Graphic Design	3(3-0-6)
MTE-210	ระบบฐานข้อมูลทางมัลติมีเดีย Database System for Multimedia	3(3-0-6)
2.2) กลุ่มวิชาบังคับสาขา		34 หน่วยกิต
MTE-204	การออกแบบส่วนติดต่อและประสบการณ์ของผู้ใช้ User Experience and Interface Design	3(3-0-6)
MTE-206	การเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์ทางมัลติมีเดีย Creative Storytelling in Multimedia	3(3-0-6)
MTE-207	แอนิเมชัน 3 มิติ 3D Animation	3(3-0-6)
MTE-208	การออกแบบกราฟิกขั้นประยุกต์ Applied Graphic Design	3(3-0-6)
MTE-209	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ Website design and development	3(3-0-6)
MTE-308	แอนิเมชัน 3 มิติ ขั้นประยุกต์ Applied 3D animation	3(3-0-6)
MTE-309	การพัฒนาโปรแกรมสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ Mobile Device Application Development	3(3-0-6)
MTE-310	การประมวลผลภาพและคอมพิวเตอร์วิทัศน์ Image Processing and Computer Vision	3(3-0-6)
MTE-311	การพัฒนาธุรกิจดิจิทัล Digital Business Development	3(3-0-6)
MTE-312	การพัฒนาเกม Game Application Development	3(3-0-6)
MTE-313	การผลิตงานวิดีโอทัศนในระบบดิจิทัล Digital Video Production	3(3-0-6)
MTE-490	โปรแกรมประยุกต์เพื่องานทางธุรกิจ Business Application Program	1(0-3-2)

2.3) กลุ่มวิชาเลือก

1.3.2) แผนสหกิจศึกษา	21	หน่วยกิต
2.3.2) แผนฝึกงานและทำโครงงาน	24	หน่วยกิต

โดยให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้

MTE-418	การสร้างภาพจำลองเสมือนจริง (VR/AR) Virtual and Augmented Reality	3(3-0-6)
MTE-433	หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1 Special Topic in Multimedia Technology 1	3(3-0-6)
MTE-434	หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2 Special Topic in Multimedia Technology 2	3(3-0-6)
MTE-439	การคิดเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบ Creative Conceptual Design	3(3-0-6)
MTE-450	การออกแบบอินโฟกราฟิก Infographic Design	3(3-0-6)
MTE-451	การปรับแต่งโทนสีสำหรับงานวิดีโอ Color Grading for VDO	3(3-0-6)
MTE-452	การออกแบบและวาดการ์ตูนแนวญี่ปุ่น Japanese Cartoon Design and Drawing	3(3-0-6)
MTE-453	การสร้างสรรค์งานทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย Multimedia Technology Creation	3(3-0-6)
MTE-459	การสร้างวิชวลเอฟเฟค 3 มิติ Creating 3D Visual Effects	3(3-0-6)
MTE-460	การสร้างดนตรีและเสียงประกอบ Creating Music and Sound Effects	3(3-0-6)
MTE-461	การออกแบบและพัฒนาตัวละคร 3 มิติ 3D Character Design and Development	3(3-0-6)
MTE-462	การพัฒนาเว็บไซต์ขั้นประยุกต์ Applied Website Development	3(3-0-6)
MTE-463	การวาดภาพจิตรกรรมดิจิทัล Digital Painting	3(3-0-6)
MTE-464	การบริหารจัดการโครงการเกมและอีสปอร์ต Game and E-Sports Project Management	3(3-0-6)
MTE-465	การออกแบบกราฟิกงานอัตลักษณ์องค์กร Graphic Design for Corporate Identity	3(3-0-6)
MTE-466	การออกแบบกราฟิกงานโฆษณาและประชาสัมพันธ์ Graphic Design for Advertising and Public Relations	3(3-0-6)
MTE-467	การออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ 2D Motion Graphic Design	3(3-0-6)

BIS-415	ผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ Information Technology Entrepreneur	3(3-0-6)
DTM-201	การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร Principle of Photography for Communication	3(2-3-6)
DTM-208	การผลิตสิ่งพิมพ์ดิจิทัลสมัยใหม่ Production of Modern Digital Printing Media	3(3-0-6)
DTM-231	เทคโนโลยีการผลิตสื่อสำหรับอีเว้นท์ Introduction to Production Technology for Event	3(3-0-6)
DTM-301	การบริหารงานธุรกิจสื่อและการบันเทิงแบบญี่ปุ่น Japanese Media and Entertainment Business Administration	3(3-0-6)
DTM-302	สื่อใหม่กับสังคม New Media and Society	3(3-0-6)
DTM-304	การตลาดดิจิทัล Digital Marketing	3(3-0-6)
DTM-413	เทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ Production Technology for TV Commercial Movies	3(2-3-6)
DTM-425	การผลิตงานวิดีโอบนสื่อออนไลน์ VDO Production for Online Media	3(3-0-6)
DTM-435	การถ่ายภาพเพื่องานโฆษณา Photography for Advertising	3(3-0-6)
ITE-411	การจัดการองค์ความรู้ Knowledge Management	3(3-0-6)
ITE-428	การเขียนโปรแกรมเชิงเหตุการณ์ Event-Driven Programming	3(2-3-6)
ITE-431	วิธีการวิจัย Research Methodology	3(3-0-6)
ITE-433	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (IoT) Internet of Things	3(3-0-6)
ITE-434	การพัฒนาโปรแกรมสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบไฮบริด Hybrid Mobile Application Development	3(3-0-6)

ทั้งนี้ นักศึกษาสามารถเลือกเรียนรายวิชาในกลุ่มวิชากิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือกลุ่มวิชาภาษาสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยให้นับหน่วยกิตรวมอยู่ในกลุ่มวิชาเลือกสาขา ดังนี้

● **กลุ่มวิชากิจกรรมเสริมหลักสูตร**

MTE-497	กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านเทคโนโลยีมีเดีย Extra Curriculum Activity in Information Technology	3(3-0-10)
---------	--	-----------

● **กลุ่มวิชาภาษาสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ**

JPN-428	ภาษาญี่ปุ่นฉบับคนไอที Japanese for Information Technology People	3(3-0-6)
---------	---	----------

ENL-424	ภาษาอังกฤษฉบับคนไอที	3(3-0-6)
	English for Information Technology People	

2.4) วิชาประสบการณ์ภาคสนาม

	2.4.1) แผนสหกิจศึกษา	7	หน่วยกิต
MTE-491	เตรียมสหกิจศึกษา		1(1-0-2)
	Pre-cooperative Education		
MTE-492	สหกิจศึกษา		6(0-40-10)
	Co-operative Educatio		
	2.4.2) แผนฝึกงานและทำโครงการ	4	หน่วยกิต
MTE-493	ฝึกงานทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย		1(0-40-10)
	Multimedia Technology Practice		
MTE-494	โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1		1(0-3-2)
	Multimedia Technology Project 1		
MTE-495	โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2		2(0-6-3)
	Multimedia Technology Project 2		

3) หมวดวิชาเลือกเสรี

ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาใดๆ ที่เปิดสอนในสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ทั้งนี้ให้อยู่ภายใต้เงื่อนไขวิชาที่ต้องศึกษามาก่อนด้วย

3.1.4 แผนการศึกษา

3.1.4.1 แผนการศึกษาสำหรับแผนสหกิจศึกษา

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-101	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 1	3(3-0-6)
ENL-111	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	2(2-0-4)
INT-105	เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต	3(3-0-6)
MSC-127	คณิตศาสตร์ สำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
MTE-109	พื้นฐานการสร้างแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MTE-110	พื้นฐานการเขียนโปรแกรมทางมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
รวม		17(17-0-34)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-102	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 2	3(3-0-6)
ENL-112	พัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ	2(2-0-4)
MTE-103	พื้นฐานการวาดภาพ	3(2-3-6)
MTE-106	เทคโนโลยีมัลติมีเดียเบื้องต้น	3(3-0-6)
MTE-111	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	3(3-0-6)
MTE-112	การออกแบบกราฟิกขั้นพื้นฐาน	3(3-0-6)
รวม		17(16-3-40)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-201	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 3	3(3-0-6)
ENL-211	ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน	2(2-0-4)
MSC-112	วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	3(3-0-6)
MTE-204	การออกแบบส่วนติดต่อและประสบการณ์ของผู้ใช้	3(3-0-6)
MTE-206	การเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์ทางมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
MTE-209	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	3(3-0-6)
XXX-xxx	มนุษยศาสตร์ หรือ สังคมศาสตร์	3(3-0-6)
รวม		20(20-0-40)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-202	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 4	3(3-0-6)
ENL-212	เตรียมพร้อมสอบ TOEIC	3(3-0-6)
MSC-202	สถิติ และความน่าจะเป็น	3(3-0-6)
MTE-207	แอนิเมชัน 3 มิติ	3(3-0-6)
MTE-208	การออกแบบกราฟิกขั้นประยุกต์	3(3-0-6)
MTE-210	ระบบฐานข้อมูลทางมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
	รวม	18(18-0-36)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-301	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 5	3(3-0-6)
MTE-308	แอนิเมชัน 3 มิติ ขั้นประยุกต์	3(3-0-6)
MTE-309	การพัฒนาโปรแกรมสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	3(3-0-6)
MTE-310	การประมวลผลภาพและคอมพิวเตอร์วิทัศน์	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (1)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (2)	3(3-0-6)
	รวม	18(18-0-36)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
MTE-311	การพัฒนาธุรกิจดิจิทัล	3(3-0-6)
MTE-312	การพัฒนาเกม	3(3-0-6)
MTE-313	การผลิตงานวิทัศน์ในระบบดิจิทัล	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (3)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (4)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกเสรี (1)	3(3-0-6)
	รวม	18(18-0-36)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
MTE-490	โปรแกรมประยุกต์เพื่องานทางธุรกิจ	1(0-3-2)
MTE-491	เตรียมสหกิจศึกษา	1(1-0-2)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (5)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (6)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (7)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกเสรี (2)	3(3-0-6)
รวม		14(13-3-28)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
MTE-492	สหกิจศึกษา	6(0-40-10)
รวม		6(0-40-10)

3.1.4.2 แผนการศึกษาสำหรับนักศึกษาแผนฝึกงานและโครงงาน

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-101	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 1	3(3-0-6)
ENL-111	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	2(2-0-4)
INT-105	เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต	3(3-0-6)
MSC-127	คณิตศาสตร์ สำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
MTE-109	พื้นฐานการสร้างแอนิเมชัน	3(3-0-6)
MTE-110	พื้นฐานการเขียนโปรแกรมทางมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
รวม		17(17-0-34)

ปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-102	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 2	3(3-0-6)
ENL-112	พัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ	2(2-0-4)
MTE-103	พื้นฐานการวาดภาพ	3(2-3-6)
MTE-106	เทคโนโลยีมัลติมีเดียเบื้องต้น	3(3-0-6)
MTE-111	การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	3(3-0-6)
MTE-112	การออกแบบกราฟิกขั้นพื้นฐาน	3(3-0-6)
รวม		17(16-3-40)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-201	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 3	3(3-0-6)
ENL-211	ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน	2(2-0-4)
MSC-112	วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	3(3-0-6)
MTE-204	การออกแบบส่วนติดต่อและประสบการณ์ของผู้ใช้	3(3-0-6)
MTE-206	การเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์ทางมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
MTE-209	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	3(3-0-6)
XXX-xxx	มนุษยศาสตร์ หรือ สังคมศาสตร์	3(3-0-6)
รวม		20(20-0-40)

ปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-202	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 4	3(3-0-6)
ENL-212	เตรียมพร้อมสอบ TOEIC	3(3-0-6)
MSC-202	สถิติ และความน่าจะเป็น	3(3-0-6)
MTE-207	แอนิเมชัน 3 มิติ	3(3-0-6)
MTE-208	การออกแบบกราฟิกขั้นประยุกต์	3(3-0-6)
MTE-210	ระบบฐานข้อมูลทางมัลติมีเดีย	3(3-0-6)
รวม		18(18-0-36)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
JPN-301	ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 5	3(3-0-6)
MTE-308	แอนิเมชัน 3 มิติ ขั้นประยุกต์	3(3-0-6)
MTE-309	การพัฒนาโปรแกรมสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	3(3-0-6)
MTE-310	การประมวลผลภาพและคอมพิวเตอร์วิทัศน์	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (1)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (2)	3(3-0-6)
รวม		18(18-0-36)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
MTE-311	การพัฒนาธุรกิจดิจิทัล	3(3-0-6)
MTE-312	การพัฒนาเกม	3(3-0-6)
MTE-313	การผลิตงานวีดิทัศน์ในระบบดิจิทัล	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (3)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (4)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกเสรี (1)	3(3-0-6)
รวม		18(18-0-36)

ปีที่ 3 ภาคการศึกษาฤดูร้อน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
MTE-493	ฝึกงานทางด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดีย	1(0-40-10)
รวม		1(0-40-10)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
MTE-490	โปรแกรมประยุกต์เพื่องานทางธุรกิจ	1(0-3-2)
MTE-494	โครงการเทคโนโลยีมีลติมีเดีย 1	1(0-3-2)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (5)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (6)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกเสรี (2)	3(3-0-6)
รวม		11(9-6-22)

ปีที่ 4 ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
MTE-495	โครงการเทคโนโลยีมีลติมีเดีย 2	2(0-6-3)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (7)	3(3-0-6)
XXX-xxx	วิชาเลือกสาขา (8)	3(3-0-6)
รวม		8(6-6-15)

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

คำอธิบายรายวิชา (ภาคผนวก ข.) และตารางเปรียบเทียบรายวิชาในหลักสูตรกับองค์ความรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิสาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย (ภาคผนวก ค.) คูในภาคผนวก

3.2 ชื่อ ตำแหน่งและคุณวุฒิของอาจารย์

3.2.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ชื่อ -นามสกุล	คุณวุฒิ สาขาวิชา	เลขประจำตัวประชาชน
1.นายนิรติรัตน์ ตันชวเวช (อาจารย์)	- วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2550 - บธ.บ. (การตลาด) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2545	3-1005-00354-XX-X
2. นางสาวฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล (ผู้ช่วยศาสตราจารย์)	- Ph.D. (Advanced Interdisciplinary Studies) The University of Tokyo, Japan, 2006 - M.Eng. (Electronic Engineering) The University of Tokyo, Japan, 2003 - วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2543	3-1006-02084-XX-X
3.นายประมุข บุญเสียง (อาจารย์)	- ประ.ด. (วิศวกรรมศาสตร์) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2556 - วท.ม. (วิศวกรรมศาสตร์) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551 - วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547	3-1104-01470-XX-X
4.นางสาวอภิษฎา นิ้มคุ้มภัย (อาจารย์)	- วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2551 - บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2546	3-1101-02348-XX-X
5.นายภูวดล ศิริกองธรรม (อาจารย์)	- วท.ม (วิศวกรรมเว็บ) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2555 - วศ.บ. (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2552	1-1014-01191-XX-X

3.2.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ชื่อ -นามสกุล	คุณวุฒิ สาขาวิชา	เลขประจำตัวประชาชน
1.นายนิติรัตน์ ตันทเวช (อาจารย์)	- วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2550 - บธ.บ. (การตลาด) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2545	3-1005-00354-XX-X
2. นางสาวฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล (ผู้ช่วยศาสตราจารย์)	- Ph.D. (Advanced Interdisciplinary Studies) The University of Tokyo, Japan, 2006 - M.Eng. (Electronic Engineering) The University of Tokyo, Japan, 2003 - วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2543	3-1006-02084-XX-X
3.นายประมุข บุญเสียง (อาจารย์)	- ประ.ด. (วิศวกรรมศาสตร์) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2556 - วท.ม. (วิศวกรรมศาสตร์) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551 - วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า) สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547	3-1104-01470-XX-X
4.นางสาวอภิษฎา นิมคุ้มภัย (อาจารย์)	- วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2551 - บธ.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2546	3-1101-02348-XX-X
5.นายภูวดล ศิริกองธรรม (อาจารย์)	- วท.ม (วิศวกรรมเว็บ) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2555 - วศ.บ. (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2552	1-1014-01191-XX-X

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (การฝึกงาน หรือสหกิจศึกษา) (ถ้ามี)

จากผลการประเมินความพึงพอใจจากผู้ใช้บัณฑิต มีความต้องการให้บัณฑิตมีประสบการณ์ในวิชาชีพก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ดังนั้นในหลักสูตรจึงมีรายวิชาสหกิจศึกษา ซึ่งจะจัดอยู่ในกลุ่มวิชาเลือกแต่ในทางปฏิบัติแล้วมีความต้องการให้นักศึกษาทุกคนลงทะเบียนรายวิชานี้ เว้นแต่กรณีที่นักศึกษามีปัญหาไม่สามารถไปฝึกในรายวิชาสหกิจศึกษา ก็จะเป็นการอนุมัติให้เรียนรายวิชาเลือกการฝึกงานและโครงการแทนสหกิจศึกษาได้

4.1. ผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนามของนักศึกษา มีดังนี้

- (1) ทักษะในการปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ ตลอดจนมีความเข้าใจในหลักการ ความจำเป็นในการเรียนรู้ทฤษฎีมากยิ่งขึ้น
- (2) บูรณาการความรู้ที่เรียนมาเพื่อนำไปแก้ปัญหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม
- (3) มีมนุษยสัมพันธ์และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี
- (4) มีระเบียบวินัย ตรงเวลา และเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร ตลอดจนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานประกอบการได้
- (5) มีความสามารถในการสื่อสาร นำเสนอข้อมูล แสดงความคิดเห็น กล้าแสดงออก และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ในงานได้

4.2 ช่วงเวลา

สหกิจศึกษา ภาคการศึกษาที่ 2 ของชั้นปีที่ 4

ฝึกงาน ภาคการศึกษาฤดูร้อนของชั้นปีที่ 3

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย (ถ้ามี)

ตามข้อกำหนดในคู่มือการทำโครงการเทคโนโลยีมีลตมิตเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

โครงการเทคโนโลยีมีลตมิตเดีย 1 เป็นการทำให้โครงการปฏิบัติเพื่อการวิเคราะห์และออกแบบระบบงานทางด้านเทคโนโลยีมีลตมิตเดีย เพื่อใช้งานทางธุรกิจต่างๆ ที่น่าสนใจ และได้รับความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ปัญหาเพื่อจัดทำเป็นข้อกำหนดรายละเอียดซอฟต์แวร์ (Software Specification) ที่สามารถนำไปสู่การสร้างระบบมีลตมิตเดียในแขนงที่ตนเองสนใจและสามารถประยุกต์ใช้กับธุรกิจได้

โครงการเทคโนโลยีมีลตมิตเดีย 2 โครงการปฏิบัติเพื่อการสร้างซอฟต์แวร์ของระบบงานทางด้านมีลตมิตเดียที่ได้วิเคราะห์และออกแบบไว้แล้ว โดยเน้นให้นักศึกษาสามารถใช้เครื่องมือในการพัฒนาระบบมีลตมิตเดียในแขนงต่างๆ และต้องมีการสอบปากเปล่าโดยคณะกรรมการพิจารณาโครงการ

5.2 ผลการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีม มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ โปรแกรมในการทำโครงการ โครงการสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อได้

5.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 1 - 2 ของชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

3 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

เตรียมข้อมูลของโครงการ ศึกษาความเป็นไปได้ ความต้องการของผู้ใช้ จัดเตรียมเครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนา มีการกำหนดชั่วโมงการให้คำปรึกษา การรายงานความก้าวหน้า จัดทำบันทึกการให้คำปรึกษา ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโครงการและมีตัวอย่างโครงการให้ศึกษา

5.6 กระบวนการประเมินผล

ประเมินผลจากความก้าวหน้าในการทำโครงการ ที่บันทึกในสมุดให้คำปรึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษา และประเมินผลจากรายงานที่ได้กำหนดรูปแบบการนำเสนอตามระยะเวลา นำเสนอผลงานและสาธิตการทำงานของระบบที่ได้พัฒนาขึ้นมา โดยโครงการดังกล่าวต้องสามารถทำงานได้ในเบื้องต้น โดยเฉพาะการทำงานหลักของซอฟต์แวร์ โดยการจัดสอบการนำเสนอ ที่มีอาจารย์สอบไม่ต่ำกว่า 3 คน

หมวดที่ 4. ผลการเรียนรู้ และกลยุทธ์การสอนและการประเมินผล

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

ระบุลักษณะพิเศษของนักศึกษาที่นอกเหนือไปจากความคาดหวังโดยทั่วไป ที่สถาบันฯ คณะ หรือภาควิชา พยายามพัฒนาให้มีขึ้นในตัวของนักศึกษาหลักสูตรนี้ เช่น บัณฑิตซึ่งมีความสามารถพิเศษเฉพาะในการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ มีความสามารถในการเป็นผู้นำอย่างโดดเด่น หรือมีความมุ่งมั่นในการให้บริการสาธารณะ หรือมีทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับสูง ในแต่ละคุณลักษณะดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงกลยุทธ์การสอนและกิจกรรมนักศึกษาที่จะใช้ในการพัฒนาคุณลักษณะเหล่านั้น

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
(1) มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ	การสอดแทรกในวิชาเรียนที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ เช่น การใช้สินค้ามีลิขสิทธิ์ ไม่ลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่น การประกอบวิชาชีพที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม
(2) มีความรู้พื้นฐานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ อยู่ในเกณฑ์ดี สามารถประยุกต์ได้อย่างเหมาะสมในการประกอบวิชาชีพ และศึกษาต่อในระดับสูง	การมอบหมายงานในวิชาที่ต้องอาศัยความรู้ทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาประกอบการดำเนินงาน
(3) มีความรู้ทันสมัย ใฝ่รู้เทคโนโลยีใหม่ และมีความสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	การมอบหมายงานที่ต้องศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และการนำเสนอผลงานที่ได้ศึกษา การทำกิจกรรมที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ เช่น การนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชิ้นงาน โครงการแนวใหม่
(4) คิดเป็น ทำเป็น และเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสม	การมอบหมายงานที่เป็นโครงการ เป็นระบบครบวงจร การทำกิจกรรมที่ต้องมีการจัดสรรงาน คน และเวลา
(5) มีความสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น มีทักษะการบริหารจัดการและทำงานเป็นหมู่คณะ	การทำงานเป็นทีม การปฏิบัติการ การทำโครงการในวิชาเรียน กิจกรรมนอกหลักสูตรที่ทำงานเป็นหมู่คณะ
(6) มีสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี สามารถนำเสนอข้อมูลและรายงานได้ดี	การนำเสนอผลงานที่ได้ศึกษา การนำเสนอผลิตภัณฑ์ ชิ้นงาน หรือโครงการแนวใหม่
(7) มีความสามารถในการใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่น ในการสื่อสารได้ดี	การทำกิจกรรมที่มีการสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยี เช่น การรับส่งข้อความผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ด้วยภาษาญี่ปุ่น และภาษาอังกฤษ
(8) มีความสามารถวิเคราะห์ระบบงานและกระบวนการทางธุรกิจ ออกแบบ พัฒนา ติดตั้ง และปรับปรุงเทคโนโลยีสารสนเทศให้ตรงตามความต้องการ	มอบหมายงานที่ต้องมีการวิเคราะห์ระบบ ทำความเข้าใจกระบวนการธุรกิจ หรือนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เหมาะสมกับงาน โดยใช้กรณีศึกษาจากสถานประกอบการจริง

2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

2.1 ผลการเรียนรู้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1) ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1.1 มีคุณธรรม จริยธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต
- 1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และผู้อื่น
- 1.3 สุภาพอ่อนน้อม มีน้ำใจ

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 2.1 มีกฎกติกาเพื่อสร้างวินัย และพฤติกรรมที่ดีในทุกรายวิชา เช่น การเข้าเรียนตรงเวลา การเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ พฤติกรรมระหว่างเรียน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เป็นต้น
- 2.2 ผู้สอนประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี ให้ความสำคัญและปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้แก่นักศึกษา

3) วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 3.1 ประเมินผลจากพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาตามกฎที่วางไว้ เช่น การตรงต่อเวลา การเข้าเรียน การส่งงาน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เป็นต้น
- 3.2 ประเมินจากสัมฤทธิ์ผลการเรียนและการทำกิจกรรมของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับ

2. ด้านความรู้

1) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 1.1 มีความรู้และทักษะตามกลุ่มวิชาที่ศึกษา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือการทำงานได้
- 1.2 มีความตระหนักรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิชาที่ศึกษา

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

- 2.1 บูรณาการวิธีการสอนที่มีความหลากหลายเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
- 2.2 เน้นการเรียนการสอนโดยการฝึกปฏิบัติ และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- 2.3 จัดบรรยายพิเศษโดยเชิญวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญในสาขานั้นๆ

3) วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- 3.1 ประเมินผลจากการทดสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค
- 3.2 ประเมินผลจากพฤติกรรม/การปฏิบัติ เช่น การสอบสนทนา การสอบสัมภาษณ์ เป็นต้น
- 3.3 ประเมินผลจากงานที่มอบหมาย เช่น รายงาน การบ้าน เป็นต้น

3. ด้านทักษะทางปัญญา

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 1.1 มีกระบวนการคิดมีวิจารณญาณ สามารถแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
- 1.2 มีทักษะการแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง
- 1.3 รู้เท่าทันและสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลก

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

- 2.1 ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิด วิเคราะห์ และใช้เหตุผล เช่น การอภิปรายกลุ่ม การค้นคว้าและนำเสนอผลงาน เป็นต้น
- 2.2 ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา การศึกษาในสถานที่หรือสถานการณ์จริง

2.3 จัดบรรยายพิเศษเกี่ยวกับวิธีคิด การทำงาน และแนวทางการแก้ไขปัญหาอย่างมีหลักการและเหตุผล โดยอาจารย์ภายในหรือผู้เชี่ยวชาญจากภายนอก

3) วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะทางปัญญา

3.1 ประเมินผลจากการทดสอบ

3.2 ประเมินผลจากพฤติกรรมผู้เรียน เช่น การแสดงความคิดเห็น การโต้เถียง เป็นต้น

3.3 ประเมินผลจากงานที่มอบหมาย เช่น รายงาน การบ้าน เป็นต้น

4. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1.1 เคารพความเสมอภาค เคารพสิทธิของผู้อื่น

1.2 ตระหนักถึงและสำนึกถึงประโยชน์ของส่วนรวม ดูแลรักษาสมบัติของส่วนรวม

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

2.1 ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม

2.2 ศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา

3) วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

3.1 ประเมินผลจากการทำงานเป็นกลุ่ม

3.2 ใช้ผลประเมินตนเองและผู้อื่นของนักศึกษา

3.3 ประเมินผลจากงานที่มอบหมาย

3.4 ประเมินผลจากพฤติกรรมผู้เรียน

5. ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1.1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น รวบรวม วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพและใช้ข้อมูลอย่างรู้เท่าทัน

1.2 เลือกใช้ภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมกับผู้ฟัง และสถานการณ์

2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.1 ฝึกให้ค้นคว้าหาข้อมูลจากระบบสารสนเทศ และการค้นคว้าด้วยตนเองในรูปแบบต่างๆ

2.2 ฝึกให้ศึกษา วิเคราะห์/สังเคราะห์ข้อมูล แล้วนำเสนอผลงานด้วยตนเองในรูปแบบต่างๆ

2.3 ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา

3) วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

3.1 ประเมินผลจากงานที่มอบหมาย

3.2 ประเมินผลจากการนำเสนอ

3.3 ประเมินผลจากการทดสอบ

3.4 ใช้ผลประเมินตนเองและผู้อื่นของนักศึกษา

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อผลการเรียนรู้จากหลักสูตรรายวิชา (Curriculum mapping)

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มของวิชามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และภาษา

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้		ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ		ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี	
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2
กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์												
HUM-125 ศิลปะการใช้ชีวิต	○	●	○	●	○	●		○	○	○		○
HUM-126 ศิลปะประเพณีนิยมไทย	○	●	●	●	○			○		●		
HUM-127 จุดเปลี่ยนโลก	○	●		●	○	○	○	●				
HUM-128 อยู่ได้ อยู่เป็น	○	●	●	●	○	●		○	●			
HUM-129 ทราบศิลป์	○	●		●			○			○		
HUM-130 มีเงินไว้ ใช้เงินเป็น	○	●	○	●	○	●	○	○	○	○	○	
กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์												
SOC-125 เตรียมความพร้อมสู่วิชาชีพ	○	●	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○
SOC-126 คนใจสิงห์	●	●	○	●	○	●	○	○	○	○	○	○
SOC-127 รู้ทันการเมือง	●	●		●	○	●		○	○	●		
SOC-128 กฎหมายสามัญประจำบ้าน	●	●		●	○	●			●	●		
SOC-129 สังคมและวัฒนธรรมไทย	○	●	○	●	○					○		
SOC-130 ญีปุ่นปัจจุบัน	○	●		●	○			○				
SOC-131 สุดยอดการจัดการนวัตกรรมสมัยใหม่	○	●		●	○		○	○	○	○	○	
SOC-132 อาเซียน-ญีปุ่นศึกษา	○	●		●	○			○			○	
SOC-133 พันปีบิดาสารพัดภัย	○	●		●	○	●	○		○	○	○	

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม			ความรู้		ทักษะทางปัญญา			ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและ ความรับผิดชอบ		ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลขการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี	
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2
SOC-134 เปิดโลกไทย-นิจิ	○	●	○	●	○					○		
SOC-135 เท้าทันสื่อ	○	●		●	○	●	●	○	○	○	●	
SOC-136 กินดีอยู่ดี	○	●		●	○	●		○			○	
SOC-137 สดาร์ท้อพิศึกษา	○	●		●	○	○	○	○		○	○	
SOC-138 ท่องเทคโนโลยี	○	●		●		○	●	●			●	
กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์												
MSC-112 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	○	●		●	○		●	○	○	○	●	●
MSC-202 สถิติและความน่าจะเป็น	○	●		●	○		●	○	○	○	●	●
กลุ่มวิชาภาษา												
ENL-111 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	○	●		●			○		○			●
ENL-112 พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	○	●		●			○		○			●
ENL-211 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน	○	●		●	○		●		○			●
ENL-212 เตรียมพร้อมสอบ TOEIC	○	●		●								●
JPN-101 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 1	○	●	○	●					○			●
JPN-102 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 2	○	●	○	●					○			●
JPN-201 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 3	○	●	○	●					○			●
JPN-102 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 4	○	●	○	●		○			○		○	●
JPN-201 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 5	○	●	○	●		○			○		○	●

หมวดที่ 5. หลักเกณฑ์ในการประเมินผลนักศึกษา

1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

ระบบการให้คะแนนใช้ระบบตัวเลขโดยเทียบกับระดับคะแนน (Grade) และแต้มคะแนน (Grade Point) ดังนี้

ระดับคะแนน	ความหมาย	แต้ม
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	4.0
B ⁺	ดีมาก (Very Good)	3.5
B	ดี (Good)	3.0
C ⁺	ค่อนข้างดี (Fairly Good)	2.5
C	พอใช้ (Fair)	2.0
D ⁺	ผ่าน-อ่อน (Poor)	1.5
D	ผ่าน-อ่อนมาก (Very Poor)	1.0
F	ตก (Fail)	0
I	การวัดผลยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete)	
W	การถอนรายวิชาโดยได้รับอนุญาต (Withdrawal)	
S	พอใจ (Satisfactory)	
U	ไม่พอใจ (Unsatisfactory)	
Re	การลงทะเบียนซ้ำ (Regrade)	

ทั้งนี้สำหรับการสำเร็จการศึกษาและรายละเอียดอื่นๆ ให้เป็นไปตามระเบียบสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ว่าด้วย การศึกษาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2554

2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

ให้กำหนดระบบการทวนสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการประกันคุณภาพภายในของสถาบันอุดมศึกษาที่จะต้องทำความเข้าใจตรงกันทั้งสถาบัน และนำไปดำเนินการจนบรรลุผลสัมฤทธิ์ ซึ่งผู้ประเมินภายนอกจะต้องสามารถตรวจสอบได้

การทวนสอบในระดับรายวิชาดำเนินการโดยให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนในรายวิชาที่นักศึกษาเรียนเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในภาคการศึกษานั้น ๆ ในระบบทะเบียนของสถาบัน) มีอาจารย์ประจำหลักสูตรและ/หรือประธานหลักสูตรพิจารณาความเหมาะสมของข้อสอบให้เป็นไปตามแผนการสอน

การทวนสอบในระดับหลักสูตรสามารถทำได้โดยมีระบบประกันคุณภาพภายในสถาบันอุดมศึกษาดำเนินการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้และรายงานผล

2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา เน้นการทำวิจัยสัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิตและสหกิจศึกษา ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลวิจัยที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตร โดยการวิจัยอาจจะทำดำเนินการดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (1) ภาวะการณ์ได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษา ในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ตำแหน่งงานที่ตรงกับสาขา ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบภาระงานอาชีพ

- (2) การตรวจสอบจากผู้ประกอบการ โดยการขอเข้าสัมภาษณ์ หรือ การแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่จบการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ ในคาบระยะเวลาต่างๆ เช่น ปีที่ 1 ปีที่ 5 เป็นต้น
- (3) การประเมินตำแหน่ง และหรือความก้าวหน้าในสายงานของบัณฑิต
- (4) การประเมินจากสถานศึกษาอื่น โดยการส่งแบบสอบถาม หรือ สอบถามระดับความพึงพอใจในด้านความรู้ ความพร้อม และสมบัตินานอื่น ๆ ของบัณฑิตจะจบการศึกษาและเข้าศึกษาเพื่อปริญญาที่สูงขึ้นในสถานศึกษานั้น ๆ
- (5) การประเมินจากนักศึกษาเก่า ที่ไปประกอบอาชีพ ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งสาขาอื่น ๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้เสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุงหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้นด้วย
- (6) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่มาประเมินหลักสูตร หรือ เป็นอาจารย์พิเศษ ต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และคุณสมบัติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา
- (7) ผลงานของนักศึกษาที่วัดเป็นรูปธรรมได้ซึ่ง อาทิ (ก) จำนวนเทคโนโลยีสารสนเทศที่ออกแบบและติดตั้งใช้งาน (ข) จำนวนโปรแกรมที่พัฒนาและนำไปใช้งานหรือวางขาย, (ค) จำนวนรางวัลทางวิชาชีพ, (ง) จำนวนกิจกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสังคมและประเทศชาติ

3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

- 3.1 นักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับปริญญา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังต่อไปนี้
 - 3.1.1 เรียนครบหน่วยกิต และรายวิชาตามที่สถาบันกำหนดไว้ในหลักสูตร
 - 3.1.2 มีแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร ไม่ต่ำกว่า 2.00
 - 3.1.3 ใช้เวลาการศึกษาไม่เกิน 8 ปี ตามความที่ระบุไว้ในระเบียบสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ว่าด้วย การศึกษาในระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2549
 - 3.1.4 ไม่มีพันธะด้านหนี้สินใด ๆ กับสถาบัน
- 3.2 นักศึกษาที่มีสิทธิ์แสดงความจำนงขอสำเร็จการศึกษา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนดังนี้
 - 3.2.1 เป็นนักศึกษาภาคการศึกษาสุดท้ายที่ลงทะเบียนเรียนครบตามหลักสูตร
 - 3.2.2 ผ่านกิจกรรมภาคบังคับ ตามเกณฑ์ที่สถาบันกำหนด
 - 3.2.3 ให้นักศึกษาที่มีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่ระบุไว้ในข้อ 3.2.1 และ 3.2.2 ยื่นคำร้องแสดง ความจำนงขอสำเร็จการศึกษา ต่อส่วนทะเบียนและประเมินผล ภายในระยะเวลาที่สถาบัน กำหนด มิฉะนั้นอาจไม่ได้รับการพิจารณาเสนอชื่อต่อสภาสถาบันเพื่ออนุมัติให้ปริญญา ในภาคการศึกษานั้น

หมวดที่ 6. การพัฒนาคณาจารย์

1. การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

- (1) มีการปฐมนิเทศแนะแนวการเป็นครูแก่อาจารย์ใหม่ ให้มีความรู้และเข้าใจนโยบายของสถาบัน คณะตลอดจนในหลักสูตรที่สอน
- (2) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยการบริการวิชาการอย่างต่อเนื่อง การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2. การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่คณาจารย์

2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

- (1) ส่งเสริมอาจารย์ให้มีการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการสอนและการวิจัยการบริการวิชาการอย่างต่อเนื่อง การสนับสนุนด้านการศึกษาต่อ ฝึกอบรม ดูงานทางวิชาการและวิชาชีพในองค์กรต่าง ๆ การประชุมทางวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ
- (2) การเพิ่มพูนทักษะการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลให้ทันสมัย

2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

- (1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้และคุณธรรม
- (2) มีการกระตุ้นอาจารย์ทำผลงานทางวิชาการสายตรงในสาขาวิชาที่สังกัด
- (3) ส่งเสริมการทำวิจัยสร้างองค์ความรู้ใหม่และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาชีพ
- (4) จัดสรรงบประมาณภายในหรือภายนอกสำหรับการทำวิจัย
- (5) จัดสรรให้อาจารย์ทุกคนเข้าร่วมกลุ่มวิจัยต่างๆ ของคณะ
- (6) จัดให้อาจารย์เข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการต่างๆ ของคณะ

หมวดที่ 7. การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐาน

☒ มีการบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่ประกาศใช้และตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติหรือมาตรฐานคุณวุฒิสาขาวิชาตลอดระยะเวลาที่มีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร

☐ อื่น ๆ (ระบุ)

ในการบริหารหลักสูตร จะมีคณะกรรมการประจำหลักสูตร อันประกอบด้วย ประธานหลักสูตรหรือหัวหน้าภาคเป็นประธาน และอาจารย์ประจำหลักสูตรเป็นกรรมการ โดยมีคณบดีหรือรองคณบดีที่ได้รับมอบหมายเป็นผู้กำกับดูแลและคอยให้คำแนะนำ ตลอดจนกำหนดนโยบายปฏิบัติให้แก่คณะกรรมการประจำหลักสูตร คณะกรรมการประจำหลักสูตรจะวางแผนการจัดการเรียนการสอนร่วมกับอาจารย์ผู้สอน ทำการติดตามและรวบรวมข้อมูล สำหรับใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรโดยการทำทุกปีอย่างต่อเนื่อง

เป้าหมาย	การดำเนินการ	การประเมินผล
1. พัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัยโดยอาจารย์และนักศึกษาสามารถก้าวทันหรือเป็นผู้นำในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 2. กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความใฝ่รู้ มีแนวทางการเรียนที่สร้างทั้งความรู้ความสามารถในวิชาการวิชาชีพที่ทันสมัย 3. ตรวจสอบและปรับปรุงหลักสูตรให้มีคุณภาพมาตรฐาน 4. มีการประเมินมาตรฐานของหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ	1. จัดให้หลักสูตรสอดคล้องกับมาตรฐานหลักสูตรวิชาชีพระดับสากลเช่น ACM IS2009 2. ปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยโดยมีการพิจารณาปรับปรุงหลักสูตรทุกๆ 4 ปี 3. จัดแนวทางการเรียนในวิชาเรียนให้มีทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ และมีแนวทางการเรียนหรือกิจกรรมประจำวิชาให้นักศึกษาได้ศึกษาความรู้ที่ทันสมัยด้วยตนเอง 4. กำหนดให้อาจารย์ที่สอนมีคุณวุฒิไม่ต่ำกว่าปริญญาโทหรือเป็นผู้มีประสบการณ์หลายปี มีจำนวนคณาจารย์ประจำไม่น้อยกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 5. สนับสนุนให้อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้นำทางวิชาการและหรือเป็นผู้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศหรือในด้านที่เกี่ยวข้อง 6. ส่งเสริมอาจารย์ประจำหลักสูตรให้ไปปฏิบัติงานในหลักสูตรหรือวิชาการที่เกี่ยวข้อง ทั้งในและต่างประเทศ 7. มีการประเมินหลักสูตรโดยคณะกรรมการประจำหลักสูตรทุกปี และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกอย่างน้อยทุก 4 ปี 8. จัดทำฐานข้อมูลทางด้านนักศึกษา อาจารย์ อุปกรณ์ เครื่องมือวิจัยงบประมาณ ความร่วมมือกับต่างประเทศ ผลงานทางวิชาการทุกปี การศึกษาเพื่อเป็นข้อมูลในการประเมินของคณะกรรมการ	- หลักสูตรที่สามารถอ้างอิงกับมาตรฐานสากลด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความทันสมัยและมีการปรับปรุงสม่ำเสมอ - จำนวนวิชาเรียนที่มีภาคปฏิบัติและวิชาเรียนที่มีแนวทางให้นักศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง - จำนวนและรายชื่อคณาจารย์ประจำ ประวัติอาจารย์ด้านคุณวุฒิ ประสบการณ์และการพัฒนาอบรมของอาจารย์ - จำนวนบุคลากรผู้สนับสนุนการเรียนรู้และบันทึกกิจกรรมในการสนับสนุนการเรียนรู้ - ผลการประเมินการเรียนการสอน อาจารย์ผู้สอน ครูปฏิบัติการและ ผู้ช่วยสอนโดยนักศึกษา - ประเมินผลโดยคณะกรรมการหลักสูตรและอาจารย์ภายในคณะฯ ทุกปี - ประเมินผลโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ทุกๆ 4 ปี - ประเมินผลโดยบัณฑิตผู้สำเร็จการศึกษาทุกๆ 2 ปี

	9. ประเมินความพึงพอใจของหลักสูตร และการเรียนการสอน โดยบัณฑิตที่ สำเร็จการศึกษา	
--	--	--

2. บัณฑิต

☒ คุณภาพบัณฑิตเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติโดยพิจารณาจากผลลัพธ์การเรียนรู้

☒ บัณฑิตมีงานทำหรือประกอบอาชีพอิสระ

☒ ผลงานวิจัยของนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษา

☒ อื่น ๆ (ระบุ)

(1) จัดอบรมสัมมนา เพื่อพัฒนานักศึกษาได้ทันต่อวิทยาการสมัยใหม่

(2) มีการศึกษาข้อมูลตลาดแรงงานเพื่อผลิตบัณฑิตให้สอดคล้องกับความต้องการ

(3) มีการติดตามประเมินผล ความพึงพอใจของบัณฑิตและผู้ใช้บัณฑิตอย่างต่อเนื่อง

(4) กิจกรรมของนักศึกษาในหลักสูตรที่ได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม

3. นักศึกษา

☒ การรับนักศึกษาและการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

☒ มีการควบคุมการดูแลการให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา

☒ มีกระบวนการหรือแสดงผลการดำเนินงาน (การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา)

☐ อื่น ๆ (ระบุ)

3.1 การสนับสนุนและการให้คำแนะนำนักศึกษา

3.1.1 การให้คำปรึกษาด้านวิชาการ และอื่น ๆ แก่นักศึกษา

คณะมีการแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้แก่นักศึกษาทุกคน โดยนักศึกษาที่มีปัญหาในการเรียนสามารถปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการได้ โดยอาจารย์ของคณะทุกคนจะต้องทำหน้าที่อาจารย์ที่ปรึกษาทางวิชาการให้แก่นักศึกษา และทุกคนต้องกำหนดชั่วโมงให้คำปรึกษา (Office Hours) เพื่อให้ให้นักศึกษาเข้าปรึกษาได้ นอกจากนี้ ต้องมีที่ปรึกษากิจกรรมเพื่อให้คำปรึกษาแนะนำในการจัดทำกิจกรรมแก่นักศึกษา

3.1.2 การอุทิศตนของนักศึกษา

กรณีที่นักศึกษามีความสงสัยเกี่ยวกับผลการประเมินในรายวิชาใด สามารถยื่นคำร้องขอดูกระดาษคำตอบในการสอบตลอดจนดูคะแนนและวิธีการประเมินของอาจารย์ในแต่ละรายวิชาได้ภายในระยะเวลาหนึ่งหลังการสอบเป็นไปตาม ข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี

3.1.3 ความต้องการของตลาดแรงงาน สังคม และ/หรือความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต

(1) จัดอบรมสัมมนา เพื่อพัฒนานักศึกษาได้ทันต่อวิทยาการสมัยใหม่

(2) มีการศึกษาข้อมูลตลาดแรงงานเพื่อผลิตบัณฑิตให้สอดคล้องกับความต้องการ

- (3) มีการติดตามประเมินผล ความพึงพอใจของบัณฑิตและผู้ใช้บัณฑิตอย่างต่อเนื่อง
- (4) กิจกรรมของนักศึกษาในหลักสูตรที่ได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม

4. อาจารย์

- ☒ มีการบริหารและพัฒนาอาจารย์ตั้งแต่ระบบการรับอาจารย์ใหม่
- ☒ มีกลไกการคัดเลือกอาจารย์ที่เหมาะสม โปร่งใส
- ☒ อาจารย์ในหลักสูตรมีคุณสมบัติที่เหมาะสมและเพียงพอ มีความรู้ ความเชี่ยวชาญทางสาขาวิชาและความก้าวหน้าในการผลิตผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง
- ☒ อื่น ๆ (ระบุ)

4.1 การรับอาจารย์ใหม่

- (1) อาจารย์ประจำต้องมีคุณสมบัติเป็นไปตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558
- (2) มีความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายของหลักสูตร
- (3) มีความรู้ มีทักษะในการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาและมีประสบการณ์ทำวิจัยหรือประสบการณ์ประกอบวิชาชีพในสาขาวิชาที่สอน

4.2 การมีส่วนร่วมของคณาจารย์ในการวางแผน การติดตามและทบทวนหลักสูตร

คณาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และผู้สอน จะต้องประชุมร่วมกันในการวางแผนจัดการเรียนการสอน ประเมินผลและให้ความเห็นชอบการประเมินผลทุกรายวิชา เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเตรียมไว้สำหรับการปรับปรุงหลักสูตร ตลอดจนปรึกษาหารือแนวทางที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตร และได้บัณฑิตเป็นไปตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

4.3 คณาจารย์ที่สอนบางเวลาและคณาจารย์พิเศษ

สัดส่วนอาจารย์ต่อนักศึกษาเต็มเวลาเทียบเท่า ให้เป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา สกอ. สำหรับอาจารย์พิเศษถือว่ามีความสำคัญมาก เพราะจะเป็นผู้ถ่ายทอดประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติมาให้นักศึกษา

5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

มีการบริหารจัดการหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างต่อเนื่อง เช่น

- ☒ มีการออกแบบหลักสูตร ควบคุม กำกับกับการจัดทำรายวิชาต่าง ๆ ให้มีเนื้อหาที่ทันสมัย
- ☒ มีการวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอนในแต่ละรายวิชา
- ☒ มีการประเมินผู้เรียน กำกับให้มีการประเมินตามสภาพจริง มีวิธีการประเมินที่หลากหลายการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ☒ มีผลการดำเนินงานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ
- ☐ อื่น ๆ (ระบุ)

6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

- ☒ มีระบบการดำเนินงานของภาควิชา คณะ สถาบัน เพื่อความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ทั้งความพร้อมทางกายภาพและความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวกหรือทรัพยากรที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของอาจารย์ประจำหลักสูตร
- ☒ มีจำนวนสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เพียงพอและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน
- ☒ มีการดำเนินการปรับปรุงจากผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาและอาจารย์ต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

6.1 ใช้สถานที่และอุปกรณ์การสอนของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

สำหรับอาคารเรียนเป็นอาคารเรียนรวมสูง 7 ชั้น 1 อาคาร อาคารสูง 6 ชั้น 1 อาคาร และอาคารอำนวยการและห้องสมุดสูง 6 ชั้น ประกอบด้วยห้องบรรยายพร้อมโสตทัศนูปกรณ์ นอกจากนี้ยังประกอบไปด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับนักศึกษาในหลักสูตร อาทิ ศูนย์คอมพิวเตอร์และห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ นอกจากอาคารเรียนแล้วยังมี ห้องประชุม ศูนย์เรียนรู้ภาษาและห้องสมุดสถาบัน ยังได้มีโครงการก่อสร้างอาคารเรียนรวมสูง 7 ชั้น อีก 1 อาคาร และก่อสร้างอาคารศูนย์กีฬา ประกอบด้วย สนามฟุตบอล บาสเกตบอล และกีฬาในร่มอีก 1 อาคาร

6.2 ห้องสมุด

ห้องสมุดของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น มีทรัพยากรสารสนเทศที่เกี่ยวข้องด้านระบบสารสนเทศธุรกิจ และสาขาอื่น ๆ ที่สถาบันเปิดสอน เพื่อให้บริการ ประกอบด้วย

รายการ	รายละเอียด	จำนวน
หนังสือฉบับพิมพ์	- ภาษาไทย	6,000 เล่ม
	- ภาษาอังกฤษ	4,000
	- ภาษาญี่ปุ่น	3,000
วารสาร/นิตยสารฉบับพิมพ์	- วารสารภาษาไทย	130 ชื่อเรื่อง
	- ภาษาอังกฤษ	30
	- ภาษาญี่ปุ่น	20
หนังสือพิมพ์	- หนังสือพิมพ์ภาษาไทย	10 ฉบับ
	- หนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษ	3 ฉบับ
	- หนังสือพิมพ์ภาษาญี่ปุ่น	2 ฉบับ
สื่ออื่นๆ ได้แก่โสตทัศนและสื่ออิเล็กทรอนิกส์		1,000 รายการ

นอกจากนี้นักศึกษาของสถาบันฯ ยังสามารถใช้บริการห้องสมุดของสมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) ซึ่งมีหนังสือและสื่อการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรประมาณ 10,000 รายการ ตั้งอยู่ที่ ซอยพัฒนาการ 18 ถนนพัฒนาการ แขวงเขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ได้อีกด้วย

(1) บริการยืมระหว่างห้องสมุด

ให้บริการยืม/ขอสำเนาเอกสารระหว่างห้องสมุด สถาบันอุดมศึกษาทั้งของรัฐและเอกชน และหน่วยงานที่ให้ความรู้ด้านวิชาการ

(2) บริการสืบค้นสารนิเทศ

ให้บริการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศที่มีอยู่ในห้องสมุดสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น และสมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น) ด้วยคอมพิวเตอร์ระบบเชื่อมตรงกับฐานข้อมูล (OPAC-Online Public Access Catalog)

(3) การสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ผ่านเครือข่าย Internet

6.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนที่สำคัญของสาขาระบบสารสนเทศ คือเครื่องมืออุปกรณ์ห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ และซอฟต์แวร์ระบบสารสนเทศ เนื่องจากเป็นหลักสูตรที่ต้องเตรียมความพร้อมให้แก่บัณฑิตส่วนใหญ่ในการทำงานจริงในวงการเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงมีความจำเป็นที่นักศึกษาต้องมีประสบการณ์การใช้งานเครื่องมือ อุปกรณ์และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ให้เกิดความเข้าใจหลักการ วิธีการใช้งานที่ถูกต้อง และมีทักษะในการใช้งานจริง รวมทั้งการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศทั้งห้องสมุดและอินเทอร์เน็ต และสื่อการเรียนสำเร็จรูป เช่น วีดิทัศน์วิชาการ โปรแกรมการคำนวณ รวมถึงสื่อประกอบการสอนที่จัดเตรียมโดยผู้สอน ดังนั้นต้องมีทรัพยากรขั้นต่ำเพื่อจัดการเรียนการสอน ดังนี้

(1) มีห้องเรียนที่มีสื่อการสอนและอุปกรณ์ที่ทันสมัยเอื้อให้คณาจารย์สามารถปฏิบัติงานสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) มีห้องปฏิบัติการที่มีความพร้อมทั้งวัสดุอุปกรณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และระบบซอฟต์แวร์ที่สอดคล้องกับสาขาวิชาที่เปิดสอนอย่างพอเพียงต่อการเรียนการสอน รวมถึงห้องปฏิบัติการสำหรับการทำโครงการ โดยมีการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ

(3) ต้องมีเจ้าหน้าที่สนับสนุนดูแลสื่อการเรียนการสอน อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และซอฟต์แวร์ที่ใช้ประกอบการสอนที่พร้อมใช้ปฏิบัติงาน

(4) มีห้องสมุดหรือแหล่งความรู้และสิ่งอำนวยความสะดวกในการสืบค้นความรู้ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนมีหนังสือ ตำราและวารสารในสาขาวิชาที่เปิดสอนทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศที่เกี่ยวข้องในจำนวนที่เหมาะสม

(5) มีเครื่องมืออุปกรณ์ประกอบการเรียนวิชาปฏิบัติการระหว่างการเรียนการสอนในวิชาปฏิบัติการ ต่อจำนวนนักศึกษาในอัตราส่วน เป็นอย่างน้อย 1:2

(6) มีเครื่องคอมพิวเตอร์ประกอบการเรียนวิชาปฏิบัติการระหว่างการเรียนการสอนในวิชาปฏิบัติการ ต่อจำนวนนักศึกษาในอัตราส่วน เป็นอย่างน้อย 1:1

(7) มีห้องคอมพิวเตอร์เปิดให้บริการแก่นักศึกษานอกเวลาเรียนให้สามารถเข้าใช้ได้ไม่ต่ำกว่า 8 ชั่วโมงต่อวัน โดยมีปริมาณจำนวนคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม

(8) มีโปรแกรมที่ถูกต้องตามกฎหมายติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่อง เครื่องคอมพิวเตอร์ควรมีการปรับเปลี่ยนรุ่นใหม่อย่างสม่ำเสมอทุก ๆ 5 ปี

(9) อาจารย์มีเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง

6.4 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร

มีการประเมินความเพียงพอของทรัพยากรตามข้อกำหนดข้างต้นโดย

- จัดทำแบบสำรวจความต้องการจากนักศึกษาในใช้ทรัพยากรสนับสนุนการเรียนการสอน
- จัดประชุมระดมความคิดเห็นจากอาจารย์ผู้ใช้ทรัพยากรการเรียนการสอน

6.5 การกำหนดคุณสมบัติเฉพาะสำหรับตำแหน่ง

บุคลากรสายสนับสนุนควรมีวุฒิปริญญาตรีที่เกี่ยวข้องกับภาระงานที่รับผิดชอบ และมีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ หรือ เทคโนโลยีสารสนเทศ

6.6 การเพิ่มทักษะความรู้เพื่อการปฏิบัติงาน

(1) มีการพัฒนาอาจารย์ให้มีพัฒนาการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ในธุรกิจและอุตสาหกรรมด้านระบบสารสนเทศและคอมพิวเตอร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้องในกรณีการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อส่งเสริมการสอนอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งสนับสนุนให้อาจารย์มีผลงานวิจัยที่สามารถตีพิมพ์ในระดับนานาชาติเพิ่มขึ้น โดยอาจร่วมมือกับอาจารย์ต่างสาขาหรือต่างสถาบัน การสนับสนุนสามารถทำได้ในรูปของการให้ค่าเดินทางไปเสนอผลงานทางวิชาการ ตีพิมพ์ใน Proceedings และ Journals รวมทั้งการอาจลดภาระงานสอนให้เหมาะสมกับเวลาที่ใช้เพื่อเพิ่มพูนความรู้ และการทำวิจัย

(2) ในกรณีที่อาจารย์ไม่ถนัดในการเพิ่มพูนความรู้โดยผ่านการทำวิจัยได้ หน่วยงานอาจสนับสนุนให้อาจารย์เข้าร่วมงานกับภาคอุตสาหกรรมหรือธุรกิจในช่วงปิดภาคการศึกษา เพื่อให้อาจารย์ได้มีประสบการณ์จริงในการพัฒนาแนวคิด หรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางระบบสารสนเทศ วิธีในข้อนี้ควรดำเนินการเมื่อข้อ 4 ข้างต้นไม่สามารถทำได้

(3) บุคลากรต้องเข้าใจโครงสร้างและธรรมชาติของหลักสูตร และต้องสามารถบริการให้อาจารย์สามารถใช้สื่อการสอนได้อย่างสะดวก ซึ่งจำเป็นต้องให้มีการฝึกอบรมเฉพาะทาง เช่น การเตรียมห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ในวิชาที่มีการฝึกปฏิบัติ

7. การกำหนดตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators) มีทั้งหมดจำนวน 12 ตัวบ่งชี้ดังนี้

มีการกำหนดดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงานดังนี้

- (1) อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงาน 80 หลักสูตร
- (2) มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ 2.ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ หรือ มาตรฐานคุณวุฒิสาย/สาขาวิชา
- (3) มีรายละเอียดของรายวิชา ตามแบบ มคอ 3.อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกรายวิชา
- (4) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภายใน วัน หลังสิ้นสุดภาค 30 การศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา
- (5) จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ 7.ภายใน วัน หลังสิ้นสุดปีการศึกษา 60
- (6) มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดใน มคอ 3.อย่างน้อยร้อยละ ของรายวิชาที่ 25 เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา
- (7) มีการพัฒนา ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือการประเมินผลการเรียนรู้/จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ 7.ปีที่ผ่านมา
- (8) อาจารย์ใหม่ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการสอน
- (9) อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และหรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง/
- (10) จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน ได้รับการพัฒนาวิชาการ และต่อปี 50 หรือวิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ/
- (11) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย 0.5 จากคะแนนเต็ม 5.3 บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่น้อยกว่า/
- (12) ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า จากคะแนนเต็ม 5.3 0.5

ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินการตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ
เพื่อการประกันคุณภาพหลักสูตรและการเรียนการสอน และเกณฑ์การประเมินประจำปี

ตัวบ่งชี้และเป้าหมาย	ปีการศึกษา				
	ปีที่1	ปีที่2	ปีที่3	ปีที่4	ปีที่5
1. อาจารย์ประจำหลักสูตรอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผน ติดตาม และทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร	x	x	x	x	x
2. มีรายละเอียดของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.2 ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ แห่งชาติ หรือ มาตรฐานคุณวุฒิสาขา/สาขาวิชา (ถ้ามี)	x	x	x	x	x
3. มีรายละเอียดของรายวิชา และรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตาม แบบ มคอ.3 และ มคอ.4 อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุก รายวิชา	x	x	x	x	x
4. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา และรายงานผลการดำเนินการของ ประสบการณ์ภาคสนาม (ถ้ามี) ตามแบบ มคอ.5 และ มคอ.6 ภายใน 30 วัน หลัง สิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา	x	x	x	x	x
5. จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ตามแบบ มคอ.7 ภายใน 60 วัน หลัง สิ้นสุดปีการศึกษา	x	x	x	x	x
6. มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ ที่กำหนดในมคอ.3 และมคอ.4 (ถ้ามี) อย่างน้อยร้อยละ 25 ของรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละปีการศึกษา	x	x	x	x	x
7. มีการพัฒนา/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน หรือ การประเมินผล การเรียนรู้ จากผลการประเมินการดำเนินงานที่รายงานใน มคอ.7 ปีที่แล้ว		x	x	x	x
8. อาจารย์ใหม่ (ถ้ามี) ทุกคน ได้รับการปฐมนิเทศหรือคำแนะนำด้านการจัดการเรียนการ สอน	x	x	x	x	x
9. อาจารย์ประจำทุกคนได้รับการพัฒนาทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ อย่างน้อยปีละ หนึ่งครั้ง	x	x	x	x	x
10. จำนวนบุคลากรสนับสนุนการเรียนการสอน (ถ้ามี) ได้รับการพัฒนาวิชาการ และ/หรือ วิชาชีพ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ต่อปี	x	x	x	x	x
11. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้าย/บัณฑิตใหม่ที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร เฉลี่ยไม่ น้อยกว่า 3.5 จากคะแนนเต็ม 5.0				x	x
12. ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตที่มีต่อบัณฑิตใหม่ เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.5 จากคะแนน เต็ม 5.0					x

สถาบันอุดมศึกษาอาจกำหนดตัวบ่งชี้เพิ่มเติม ให้สอดคล้องกับพันธกิจและวัตถุประสงค์ของสถาบันฯ หรือกำหนดเป้าหมายการ ดำเนินงานที่สูงขึ้น เพื่อการยกระดับมาตรฐานของตนเอง โดยกำหนดไว้ในรายละเอียดของหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษาที่จะได้รับการ รับรองมาตรฐานหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ต้องมีผลการดำเนินการบรรลุตามเป้าหมายตัวบ่งชี้ ทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์ต่อเนื่อง 2 ปีการศึกษาเพื่อติดตามการดำเนินการตาม TQF ต่อไป ทั้งนี้เกณฑ์การประเมินผ่าน คือ มีการ ดำเนินงานตามข้อ 1-5 และอย่างน้อยร้อยละ 80 ของตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานที่ระบุไว้ในแต่ละปี

หมวดที่ 8. กระบวนการประเมินและปรับปรุงหลักสูตร

1. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

กระบวนการที่จะใช้ในการประเมินและปรับปรุงยุทธศาสตร์ที่วางแผนไว้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนนั้น พิจารณาจากตัวผู้เรียนโดยอาจารย์ผู้สอนจะต้องประเมินผู้เรียนในทุกๆ หัวข้อว่ามีความเข้าใจหรือไม่ โดยอาจประเมินจากการทดสอบย่อย การสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา การอภิปรายโต้ตอบจากนักศึกษา การตอบคำถามของนักศึกษาในชั้นเรียน ซึ่งเมื่อรวบรวมข้อมูลจากที่กล่าวข้างต้นแล้ว ก็ควรจะประเมินเบื้องต้นได้ว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจหรือไม่ หากวิธีการที่ใช้ไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ ก็จะต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีสอน

การทดสอบกลางภาคเรียนและปลายภาคเรียน จะสามารถชี้ได้ว่าผู้เรียนมีความเข้าใจหรือไม่ในเนื้อหาที่ได้สอนไป หากพบว่า มีปัญหา ก็จะต้องมีการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในโอกาสต่อไป

1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

ให้นักศึกษาได้มีการประเมินผลการสอนของอาจารย์ในทุกด้าน ทั้งด้านทักษะกลยุทธ์การสอน การตรงต่อเวลา การชี้แจงเป้าหมาย วัตถุประสงค์รายวิชา ชี้แจงเกณฑ์การประเมินผลรายวิชา และการใช้สื่อการสอนในทุกๆ รายวิชา

2. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

การประเมินหลักสูตรในภาพรวมนี้จะกระทำ เมื่อนักศึกษาเรียนอยู่ชั้นปีที่ 4 และอาจต้องออกปฏิบัติงานในรายวิชา สหกิจศึกษา เป็นเวลา 4 เดือนซึ่งเป็นช่วงเวลาที่อาจารย์จะไปนิเทศนักศึกษา ตลอดจนติดตามประเมินความรู้ของนักศึกษาว่า สามารถปฏิบัติงานได้หรือไม่ มีความรับผิดชอบ และยังอ่อนด้อยในด้านใด ซึ่งจะมีการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร ตลอดจนปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งในภาพรวมและในแต่ละรายวิชา อีกทั้งประเมินจากการรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตร

3. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามดัชนีบ่งชี้ผลการดำเนินงาน โดยคณะกรรมการประเมินที่ได้รับการแต่งตั้งจากสถาบันฯ

4. การทบทวนผลการประเมินวางแผนปรับปรุงหลักสูตร และแผนกลยุทธ์การสอน

จากการรวบรวมข้อมูล จะทำให้ทราบปัญหาของการบริหารหลักสูตรทั้งในภาพรวม และในแต่ละรายวิชา กรณีที่พบปัญหาของรายวิชาที่สามารถที่จะดำเนินการปรับปรุงรายวิชานั้น ๆ ได้ทันทีซึ่งก็จะเป็นการปรับปรุงย่อย ในการปรับปรุงย่อยนั้นควรทำได้ตลอดเวลาที่พบปัญหา สำหรับการปรับปรุงหลักสูตรทั้งฉบับนั้น จะกระทำทุก 4 ปี ทั้งนี้เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต



ภาคผนวก ก.

ข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
ว่าด้วย การศึกษาระดับปริญญาตรี
พ.ศ. 2554

เพื่อให้การจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นเป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 34 (2) แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. 2546 สภาสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ในการประชุมครั้งที่ 35-1/2554 เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ 6 มกราคม พ.ศ.2554 มีมติให้ออกข้อบังคับไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2554”

ข้อ 2 ข้อบังคับนี้ใช้บังคับตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2554 เป็นต้นไป

ข้อ 3 ให้ยกเลิกข้อบังคับสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ.2549

ข้อ 4 ในข้อบังคับนี้ เว้นแต่จะมีข้อความให้เห็นเป็นอย่างอื่น

”สถาบัน”	หมายถึง	สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
”คณะ”	หมายถึง	คณะที่นักศึกษาสังกัดอยู่
”อธิการบดี”	หมายถึง	อธิการบดีสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
”รองอธิการบดี”	หมายถึง	รองอธิการบดีสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
”คณบดี ”	หมายถึง	คณบดีของคณะที่นักศึกษาสังกัดอยู่
”ประธานหลักสูตร ”	หมายถึง	ประธานหลักสูตรของสาขาที่นักศึกษาสังกัดอยู่
”อาจารย์”	หมายถึง	คณาจารย์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
”หลักสูตร”	หมายถึง	หน่วยงานที่รับผิดชอบหลักสูตรสาขาวิชาเอกที่นักศึกษาสังกัดอยู่
”นักศึกษา”	หมายถึง	ผู้ที่ขึ้นทะเบียนเข้าศึกษาในหลักสูตรปริญญาตรีของสถาบัน

ข้อ 5 ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามข้อบังคับนี้ และมีอำนาจออกประกาศ คำสั่ง หรือกำหนดแนวทางปฏิบัติ เพื่อให้ดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุผลตามเจตนารมณ์ของข้อบังคับนี้

หมวดที่ 1
ระบบการศึกษา

ข้อ 6 ระบบการศึกษา

สถาบันจัดการศึกษาเป็นระบบทวิภาค แบ่งเวลาการศึกษาในหนึ่งปีการศึกษาออกเป็น 2 ภาคการศึกษา คือ ภาคการศึกษาที่ 1 และภาคการศึกษาที่ 2 มีระยะเวลาในแต่ละภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ และอาจมีภาคการศึกษาฤดูร้อนต่อจากภาคการศึกษาที่ 2 ได้ โดยมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ โดยให้เพิ่มชั่วโมงการศึกษาในแต่ละวิชาให้เท่ากับภาคการศึกษาปกติ

ข้อ 7 ”หน่วยกิต” หมายถึง หน่วยที่แสดงปริมาณการศึกษา ซึ่งสถาบันจัดให้แก่นักศึกษา

7.1 วิชาที่ใช้เวลาบรรยาย 15 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา มีค่าเป็น 1 หน่วยกิต

7.2 วิชาที่ใช้เวลาปฏิบัติทดลอง 30-45 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา มีค่าเป็น 1 หน่วยกิต ยกเว้นบางวิชาอาจจะกำหนดเวลาให้เป็นอย่างอื่นได้ตามความเหมาะสม

7.3 การฝึกงาน ฝึกภาคสนาม หรือการฝึกอื่น ๆ ปกติใช้เวลา ไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมง ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาหรือเทียบเท่า ให้นับเป็น 1 หน่วยกิต

7.4 การค้นคว้าอิสระ เป็นการศึกษาที่นักศึกษาต้องศึกษา หรือวิเคราะห์ด้วยตนเองเป็นหลักโดยมีอาจารย์ประจำรายวิชาเป็นผู้ให้คำปรึกษา ใช้เวลาไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมง ตลอดหนึ่งภาคการศึกษาหรือเทียบเท่า ทั้งในห้องปฏิบัติการและนอกห้องเรียน ให้นับเป็น 1 หน่วยกิต

7.5 การทำโครงงานหรือกิจกรรมเรียนอื่นใดที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงงานหรือกิจกรรมนั้นไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมงต่อภาคการศึกษา ให้มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

หมวดที่ 2

คุณสมบัติของผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษา

ข้อ 8 ผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบัน ต้องมีลักษณะและคุณสมบัติดังต่อไปนี้

8.1 ไม่เป็นผู้ที่เป็นโรคติดต่ออย่างร้ายแรง โรคสังคมรังเกียจ และโรคที่จะเบียดเบียนหรือขัดขวางการศึกษา

8.2 ไม่เป็นผู้ที่มีความประพฤติเสื่อมเสียอย่างร้ายแรง หรือถูกคัดชื่อออก หรือถูกไล่ออกจากสถาบันการศึกษาเดิม และจะต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติอย่างหนึ่งอย่างใดดังต่อไปนี้

8.2.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือประกาศนียบัตรอื่นที่กระทรวงศึกษาธิการเทียบเท่า สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรอนุปริญญา (ปวส. หรือ ปวท.) หรือประกาศนียบัตรอื่นที่กระทรวงศึกษาธิการเทียบเท่ามาสมัครเข้าศึกษาต่อหลักสูตรปริญญาตรีของสถาบัน จะได้รับพิจารณา ยกเว้นหรือเทียบโอนหน่วยกิตของรายวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรของสถาบัน

8.2.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่งจากสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นและสมัครเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น

8.2.3 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากสถาบันอุดมศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับรองและสมัครเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีในสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่ง

8.2.4 เป็นผู้ที่ยังไม่สำเร็จการศึกษาแต่พ้นสภาพนักศึกษาด้วยสาเหตุอื่น ยกเว้นสาเหตุทางวินัยจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นในระยะเวลาไม่เกิน 5 ปี สามารถสมัครเข้าศึกษาต่อหลักสูตรปริญญาตรีและนำหน่วยกิตที่ได้ศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นมาเทียบโอนได้ แต่หากพ้นสภาพนักศึกษาเป็นระยะเวลาเกิน 5 ปี จะไม่สามารถนำหน่วยกิตที่ได้ศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นมาเทียบโอนได้ ยกเว้นได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการเทียบโอนของสถาบัน

หมวดที่ 3

การคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษา

ข้อ 9 การคัดเลือกผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษาเป็นไปตามประกาศการคัดเลือกเพื่อเข้าศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ซึ่งสถาบันจะประกาศให้ทราบเป็นคราว ๆ ไป

หมวดที่ 4

การขึ้นทะเบียนนักศึกษาและการลงทะเบียนเรียน

ข้อ 10 การขึ้นทะเบียนนักศึกษา

10.1 ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษา จะต้องขึ้นทะเบียนนักศึกษาด้วยตนเองตามวันเวลาและสถานที่ตามที่สถาบันกำหนด

10.2 ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษาจะมีสถานภาพเป็นนักศึกษาของสถาบันต่อเมื่อได้ทำการขึ้นทะเบียนและลงทะเบียนโดยได้ชำระค่าขึ้นทะเบียนและลงทะเบียนเรียบร้อยแล้ว

10.3 สำหรับภาคการศึกษาแรกที่เข้าเป็นนักศึกษาในสถาบัน จะต้องลงทะเบียนเรียนวิชาต่าง ๆ พร้อมกับการขึ้นทะเบียนนักศึกษา

10.4 ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษาที่ไม่อาจขึ้นทะเบียนนักศึกษาตามวันเวลาที่กำหนดจะต้องแจ้งเหตุขัดข้องให้งานรับสมัครนักศึกษาของทางสถาบันทราบล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษรก่อนวันขึ้นทะเบียนนักศึกษามีฉะนั้นจะถือว่าสละสิทธิ์

10.5 ผู้ที่เคยเป็นนักศึกษาของสถาบันสามารถขอกลับเข้ามาศึกษาใหม่ได้ โดยข้อปฏิบัติต่าง ๆ ให้เป็นไปตามประกาศของสถาบัน

ข้อ 11 การลงทะเบียนเรียน

11.1 สถาบันจะจัดให้มีการลงทะเบียนเรียนวิชาต่าง ๆ ในแต่ละภาคการศึกษาให้เสร็จสิ้นก่อนวันเปิดภาคการศึกษานั้น ๆ

11.2 ในกรณีมีเหตุอันสมควร สถาบันอาจประกาศปิดวิชาใดวิชาหนึ่ง หรือจำกัดจำนวนนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาใดวิชาหนึ่งก็ได้ การประกาศปิดวิชาบางวิชาที่มีนักศึกษาลงทะเบียนเรียนไปแล้ว จะต้องกระทำภายในเจ็ดวันแรกของภาคการศึกษาปกติหรือสามวันแรกของภาคการศึกษาฤดูร้อน และคืนค่าหน่วยกิตเต็มจำนวน

11.3 จำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาจะลงทะเบียนเรียนให้กระทำตามเกณฑ์ต่อไปนี้

11.4 นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีในแต่ละภาคการศึกษาปกติของการศึกษา ไม่ต่ำกว่า 9 หน่วยกิตและไม่เกิน 22 หน่วยกิต นักศึกษารอพินิจต้องลงทะเบียนเรียนไม่ต่ำกว่า 9 หน่วยกิต และไม่เกิน 16 หน่วยกิต สำหรับภาคการศึกษาฤดูร้อน นักศึกษาลงทะเบียนเรียนได้ไม่เกิน 9 หน่วยกิต

11.5 นักศึกษาทุกหลักสูตรอาจลงทะเบียนเรียนสูงหรือต่ำกว่าหน่วยกิตที่กำหนดไว้ตามข้อ 11.3.1 โดยได้รับการอนุมัติจากคณบดี

11.6 การลงทะเบียนเรียนแต่ละวิชาในแต่ละภาคการศึกษาจะต้องไม่มีเวลาเรียนและเวลาสอบตรงกัน

11.7 การลงทะเบียนเรียนวิชาต่าง ๆ ที่จัดให้มีวิชาพื้นฐานความรู้มาก่อน (Prerequisite) นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนและสอบผ่านวิชาพื้นฐานความรู้ (Prerequisite) สำหรับวิชานั้น ๆ

11.8 นักศึกษาต้องลงทะเบียนเรียน ตามวัน เวลา สถานที่ พร้อมทั้งชำระค่าหน่วยกิตและค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ตามที่ สถาบันกำหนด ในกรณีที่นักศึกษาไม่ได้ลงทะเบียนเรียนไว้ นักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนล่าช้าได้ ภายในสองสัปดาห์แรกนับจากวันเปิดภาคการศึกษาของภาคการศึกษาปกติ และภายในหนึ่งสัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน โดยต้องชำระค่าลงทะเบียนล่าช้าตามที่สถาบันกำหนด

11.9 กรณีที่นักศึกษาไม่ได้ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาใด (ยกเว้นภาคการศึกษาฤดูร้อน) จะต้องยื่นคำร้องขอลาพักการศึกษาเพื่อรักษาสุขภาพนักศึกษาต้องงานทะเบียนนักศึกษา พร้อมทั้งชำระภาคการศึกษาจนกว่าจะพ้นสภาพนักศึกษามีฉะนั้นจะถูกจำหน่ายชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษา

11.10 การลงทะเบียนเรียนวิชาเป็นพิเศษ โดยไม่นับหน่วยกิตรวมในจำนวนหน่วยกิตตามหลักสูตร (Audit) มีหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

11.10.1 ให้นักศึกษาลงทะเบียนเรียนวิชาเป็นพิเศษ โดยไม่นับหน่วยกิต (Audit) ได้โดยต้องได้รับอนุมัติจากคณบดีคณะที่นักศึกษาสังกัดและชำระค่าหน่วยกิตตามปกติ

11.10.2 การลงทะเบียนเรียนวิชาเป็นพิเศษโดยไม่นับหน่วยกิต ไม่บังคับให้สอบและไม่มีการเรียนการบ้านที่รายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนเป็นพิเศษในช่องผลการเรียนจะบันทึกสัญลักษณ์ "NC" เฉพาะผู้ที่มีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมดของวิชานั้น

11.10.3 สถาบันอาจอนุมัติให้บุคคลภายนอกลงทะเบียนเรียนวิชาเป็นพิเศษ เมื่อได้รับอนุมัติจากคณบดีพิจารณารับสมัครเข้าเป็นนักศึกษาพิเศษ

11.11 การลงทะเบียนเรียนเพื่อปรับคะแนนเฉลี่ยสะสม สามารถลงทะเบียนเรียนซ้ำในวิชาที่เคยสอบ ได้แล้ว หรือวิชาใหม่ทั้งในหลักสูตรของคณะที่นักศึกษาสังกัดหรือวิชาที่สถาบันเปิดสอนเพื่อปรับคะแนนเฉลี่ยสะสมได้

11.12 การบันทึกผลการศึกษาและคิดคะแนนเฉลี่ยสะสมของรายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนซ้ำ ตามข้อ 11.9 ให้เป็นไปตามประกาศของสถาบัน

11.13 ในกรณีที่นักศึกษาไม่ลงทะเบียนเรียนตามข้อบังคับนี้ ให้คณบดีพิจารณาอนุมัติเป็นกรณี ๆ ไป

หมวดที่ 5

การเทียบวิชาและโอนหน่วยกิต

ข้อ 12 สถาบันอาจเปิดรับนักศึกษาเทียบโอนหน่วยกิตในบางหลักสูตรได้ ทั้งนี้ เพื่อศึกษาต่อหรือการขอศึกษาปริญญาที่สอง ซึ่งสถาบันจะประกาศให้ทราบเป็นคราว ๆ ไป โดยนักศึกษาที่ผ่านการคัดเลือกเข้ามาจะสามารถเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตจากการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย

12.1 การเทียบวิชาและโอนหน่วยกิตจากการศึกษาในระบบ

การเทียบวิชาและโอนหน่วยกิตต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

12.1.1 คุณสมบัติของนักศึกษาที่ขอเทียบโอน

(1) กรณีเทียบโอนรายวิชาและหน่วยกิตมาศึกษาต่อ ต้องเป็นหรือเคยเป็น

นักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับรอง หรือสถาบันอุดมศึกษาจากต่างประเทศที่สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือนรับรอง

(2) การเทียบโอนวิชาและหน่วยกิตเพื่อขอศึกษาปริญญาที่สอง ต้องสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่าจากสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น หรือสถาบันอุดมศึกษาอื่นซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับรอง หรือสถาบันอุดมศึกษาจากต่างประเทศที่สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือนรับรอง

12.1.2 การเทียบโอนหน่วยกิตให้ใช้เกณฑ์ดังนี้

(1) ประธานหลักสูตรที่นักศึกษาขอเทียบโอนเข้ามาศึกษาต่อจะเป็นผู้พิจารณารายละเอียดวิชาหรือทดสอบ เพื่อเทียบโอนหน่วยกิต ตามประกาศสถาบัน โดยความเห็นชอบของคณบดี

(2) วิชาที่ขอเทียบโอนหน่วยกิตได้นั้นจะต้องเป็นวิชาที่มีเนื้อหาวิชาเทียบเคียงกันได้ หรือมีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของวิชาที่ขอเทียบโอน

(3) การเทียบโอนหน่วยกิต เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรปริญญาตรี จะต้องสอบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนน ตัวอักษร C หรือแต่มีระดับคะแนน 2.00 หรือเทียบเท่า หรือได้ระดับคะแนนตัวอักษร S

(4) จำนวนหน่วยกิตที่สถาบันจะพิจารณารับโอนได้ต้องไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรที่รับโอน

12.1.3 นักศึกษาที่ขอเทียบโอน จะต้องใช้เวลาศึกษาในสถาบันอีกเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่าหนึ่ง ปี การศึกษาและลงทะเบียนเรียนรายวิชาตามหลักสูตร/สาขาที่เข้าศึกษา รวมไม่น้อยกว่าร้อยละ 25 ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร จึงจะมีสิทธิ์สำเร็จการศึกษา

12.1.4 การคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสม เพื่อการสำเร็จการศึกษาและได้รับปริญญาของสถาบันจะคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสมเฉพาะผลการศึกษาของวิชาที่ศึกษาในสถาบันหลังรับโอนหน่วยกิตเท่านั้น

12.1.5 เอกสารที่ต้องนำมาแสดง ได้แก่ ใบรายงานผลการศึกษา (Transcript) ที่สถาบันอุดมศึกษาเดิมออกให้อย่างเป็นทางการ และ รายละเอียดประจำวิชา (Course Description) ของสถาบันอุดมศึกษาเดิม

12.1.6 ผู้ที่ประสงค์จะขอเทียบโอนหน่วยกิตมาศึกษาต่อ จะต้องติดต่อแสดงความจำนงกับงานรับสมัครนักศึกษาล่วงหน้า ก่อนเปิดภาคการศึกษาที่ขอเทียบโอนหน่วยกิต

12.2 การเทียบวิชาและโอนหน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย

การเทียบวิชาและโอนหน่วยกิตจากการศึกษานอกระบบ และ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

12.2.1 เป็นผู้ผ่านการคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษาของสถาบันแล้ว สามารถเทียบความรู้เป็น รายวิชา หรือกลุ่มรายวิชาตามหลักสูตรของคณะวิชาที่นักศึกษาสังกัด

12.2.2 การเทียบประสบการณ์จากการทำงานให้คำนึงถึงความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เป็นหลัก

12.2.3 ประธานหลักสูตรเป็นผู้ประเมินวิชาในสังกัดของคณะวิชา เพื่อการเทียบโอนความรู้ในแต่ละรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาและเกณฑ์ การตัดสินของการประเมินในแต่ละวิธี เพื่อเทียบโอนหน่วยกิตตามประกาศของสถาบัน โดยความเห็นชอบของคณบดี

12.2.4 ผลการประเมินต้องได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร C หรือแต่มีระดับคะแนน 2.00 หรือเทียบเท่า หรือระดับคะแนนตัวอักษร S และการคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสม เพื่อการสำเร็จการศึกษาจะคำนวณเฉพาะผลการศึกษาและวิชาที่ศึกษาในสถาบันเท่านั้น

12.2.5 การบันทึกผลการเรียนให้บันทึกตามวิธีการประเมิน ได้แก่

(1) หน่วยกิตจากการทดสอบมาตรฐานให้บันทึก "CS" (Credits from Standardized Test)

(2) หน่วยกิตจากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน ให้บันทึก "CE" (Credits from Exam)

(3) หน่วยกิตจากการประเมินการศึกษา/อบรมที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษาให้บันทึก "CT" (Credits from Training)

(4) หน่วยกิตจากการเสนอแฟ้มสะสมผลงานให้บันทึก "CP" (Credits from Portfolio)

12.2.6 นักศึกษาที่ขอเทียบโอน จะต้องใช้เวลาศึกษาในสถาบันเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปีการศึกษา และสถาบันจะรับเทียบโอนหน่วยกิตไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมของหลักสูตรระดับปริญญาตรี

หมวดที่ 6

นักศึกษาพิเศษ

ข้อ 13 การสมัครเข้าเป็นนักศึกษาพิเศษจะต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- 13.1 ผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษาพิเศษต้องแสดงความจำนงต่อสถาบันล่วงหน้าเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 1 เดือนก่อนเปิดภาคการศึกษา โดยระบุวิชาที่ขอเข้าศึกษาพร้อมเหตุผลในการขอศึกษา
- 13.2 นักศึกษาพิเศษจะต้องลงทะเบียนเรียนตามรายวิชาที่ได้รับอนุมัติ พร้อมทั้งชำระค่าลงทะเบียนเรียนและค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ตามประกาศของสถาบัน
- 13.3 นักศึกษาพิเศษที่ลงทะเบียนเรียนเป็นรายวิชาและขอรับผลการเรียนให้ใช้ระเบียบสถาบันเกี่ยวกับการศึกษาระดับปริญญาตรี
- 13.4 การเข้าศึกษาในฐานะนักศึกษาพิเศษไม่ก่อให้เกิดสิทธิ์ที่จะเปลี่ยนสถานภาพเป็นนักศึกษาปกติของสถาบัน ยกเว้นแต่จะได้รับอนุมัติเป็นนักศึกษาพิเศษเป็นรายกรณี

หมวดที่ 7

การขอเพิ่มวิชา การขอลดวิชา และการขอเพิกถอนวิชา

ข้อ 14 การขอเพิ่มวิชา (Adding) ให้กระทำได้ภายในสองสัปดาห์ นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ และภายในสัปดาห์แรกของภาคฤดูร้อน

ข้อ 15 การขอลดวิชา (Dropping) ให้กระทำได้ภายในสองสัปดาห์ นับจากวันเปิดภาคการศึกษาปกติ และภายในหนึ่งสัปดาห์ของภาคฤดูร้อน รายวิชาที่ขอลดนั้นจะไม่บันทึกในใบรายงานผลการศึกษาและได้รับคืนเงินค่า หน่วยกิตเต็มจำนวนโดยให้ออนเป็นเงินค่าลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่ขอเพิ่ม หรือโอนเงินไปใช้ในภาคการศึกษาถัดไปที่ลงทะเบียนเรียน หรือตามวิธีที่อื่น ๆ ที่สถาบันกำหนด

ข้อ 16 นักศึกษาใหม่ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาแรก สามารถขอลดรายวิชาได้ในช่วงระยะเวลาที่กำหนดในข้อ 15 โดยจะไม่ได้รับเงินค่าหน่วยกิตคืน

ข้อ 17 การขอเพิกถอนวิชา (Withdrawal)

17.1 การขอเพิกถอนวิชา (Withdrawal) นับจากวันสิ้นสุดการสอบกลางภาคจนถึงก่อนเริ่มสอบปลายภาค 2 สัปดาห์ ในภาคการศึกษานั้น ๆ โดยรายวิชาที่ขอเพิกถอนนั้นจะบันทึกสัญลักษณ์ W ในใบรายงานผลการศึกษา

17.2 การขอเพิกถอนรายวิชา (Withdrawal) นักศึกษาจะไม่ได้รับค่าหน่วยกิตคืน

หมวดที่ 8

ค่าหน่วยกิต

ข้อ 18 ค่าหน่วยกิต ค่าบำรุงและค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ให้เป็นไปตามประกาศของสถาบัน

หมวดที่ 9

ระยะเวลาการศึกษา

ข้อ 19 กำหนดระยะเวลาในการศึกษาของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี มีกำหนดระยะเวลาการศึกษาไม่เกินปีการศึกษา นับจากภาคการศึกษาที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา และต้องเรียนให้ได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตรของคณะที่นักศึกษาสังกัด

หมวดที่ 10

การวัดผล และการประเมินผลการศึกษา

ข้อ 20 การสอบ นักศึกษาทุกคนต้องเข้าสอบทุกครั้งที่มีการสอบทุกประเภท ได้แก่ การสอบย่อย สอบกลางภาค และสอบปลายภาค หากไม่เข้าสอบให้ถือว่านักศึกษาได้คะแนนศูนย์ในการสอบครั้งนั้น และนักศึกษาจะขาดสอบปลายภาคไม่ได้ มิเช่นนั้นจะปรับให้ผลการศึกษาในวิชานั้นตก (F)

ข้อ 21 การคิดคะแนนในแต่ละวิชาในภาคการศึกษาหนึ่ง ๆ สถาบันให้สิทธิอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้กำหนด โดยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และทักษะของรายวิชานั้น ๆ และต้องได้รับอนุมัติจากประธานหลักสูตร

ข้อ 22 ผลการสอบแต่ละวิชาจะจัดออกเป็นลำดับขั้นซึ่งมีหน่วยคะแนนประจำดังนี้

ลำดับขั้น	ความหมาย	แต่มีระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม	= 4.00
B+	ดีมาก	= 3.50
B	ดี	= 3.00
C+	ค่อนข้างดี	= 2.50
C	พอใช้	= 2.00
D+	ค่อนข้างอ่อน	= 1.50
D	อ่อน	= 1.00
F	ตก	= 0

การให้ F จะกระทำดังต่อไปนี้

- 22.1 นักศึกษาเข้าสอบแต่สอบตก
- 22.2 นักศึกษาขาดสอบปลายภาค
- 22.3 นักศึกษาทำผิดระเบียบการสอบและได้รับการตัดสินให้สอบตก

W (Withdrawal)	หมายความว่า	การขอเพิกถอนวิชาโดยได้รับอนุมัติหรือถูกสถาบันเพิกถอนวิชาและไม่นับหน่วยกิต
I (Incomplete)	หมายความว่า	การวัดผลยังไม่สมบูรณ์
S (Satisfactory)	หมายความว่า	การเรียนเป็นที่น่าพอใจนักศึกษาสอบผ่านวิชานั้น
U (Unsatisfactory)	หมายความว่า	การเรียนไม่เป็นที่น่าพอใจนักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนซ้ำ เพื่อเปลี่ยน U เป็น S
NC (No Credit)	หมายความว่า	การลงทะเบียนเรียนวิชานั้นเป็นกรณีพิเศษและไม่นับหน่วยกิต
CS (Credits from Standardized Test)	หมายความว่า	หน่วยกิตจากการทดสอบมาตรฐาน
CE (Credits from Exam)	หมายความว่า	หน่วยกิตจากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน
CT (Credits from Training)	หมายความว่า	หน่วยกิตจากการประเมินการศึกษา/อบรมที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่สถาบันอุดมศึกษา

ข้อ 23 นอกจากลำดับขั้นดังกล่าวในข้อ 22 แล้ว ผลการศึกษาของวิชาหนึ่ง ๆ อาจจะแสดงได้ด้วยสัญลักษณ์

23.1 การให้ W จะกระทำเฉพาะวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนเรียนไว้แล้ว โดยจะต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

23.1.1 นักศึกษาขอเพิกถอนวิชานั้นตามเงื่อนไขที่ระบุไว้ในข้อ 17

23.1.2 นักศึกษาขอเพิกถอนวิชาที่ลงทะเบียนเรียนทุกวิชาโดยมีเหตุผลอันสมควร และได้รับ อนุมัติจาก คณบดีคณะหรือประธานหลักสูตรที่นักศึกษาสังกัด

23.1.3 นักศึกษาทำผิดระเบียบการสอบและสถาบันมีคำสั่งให้เพิกถอนวิชา

23.1.4 นักศึกษาไม่มีสิทธิ์เข้าสอบ เนื่องจากได้รับการตัดสินว่ามีเวลาเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 ในวิชานั้น

23.1.5 นักศึกษาขอลาพักการศึกษาหลังจากพ้นช่วงเวลาที่กำหนดตามหมวดที่ 12 เรื่องการลาพักการศึกษา

23.1.6 นักศึกษาเปลี่ยนแผนการเรียนระหว่างแผนสหกิจศึกษาและแผนการฝึกงานภายหลังช่วงเพิ่ม-ลด รายวิชา

23.2 การให้ I จะกระทำดังต่อไปนี้

23.2.1 อาจารย์ผู้สอนเห็นสมควรให้รอผลการศึกษาเพราะนักศึกษาทำงานที่เป็นส่วนประกอบของวิชานั้น ยังไม่สมบูรณ์ ทั้งนี้ ต้องได้รับอนุมัติจากคณบดีหรือประธานหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง

23.2.2 นักศึกษาที่ได้รับสัญลักษณ์ I ในวิชาใด จะต้องรีบติดต่อกับผู้สอนในวิชานั้น เพื่อหาทางทำให้การสอบมีผลสมบูรณ์ภายใน 3 สัปดาห์ นับตั้งแต่วันประกาศผลการสอบในวิชานั้น ๆ มิฉะนั้นสัญลักษณ์ I จะเปลี่ยนเป็น F โดยอัตโนมัติ

ข้อ 24 การประเมินผลการศึกษา

24.1 การประเมินผลการศึกษา ให้กระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาแต่ละภาค

24.2 การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมของนักศึกษาเพื่อให้ครบหลักสูตร ให้นับเฉพาะหน่วยกิตที่สอบได้เท่านั้น

24.3 คะแนนเฉลี่ยให้แสดงผลโดยใช้จุดทศนิยมสองตำแหน่งโดยปัดเศษหากต่ำกว่า 0.005 และปัดขึ้นถ้ามากกว่า 0.005 หรือเท่ากับ ซึ่งการคำนวณคะแนนเฉลี่ยมีสองประเภทคือ

24.3.1.1 คะแนนเฉลี่ยประจำภาค (Grade Point Average) คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษา ในภาคการศึกษานั้น โดยเอาผลรวมของผลคูณของหน่วยกิต กับแต้มระดับคะแนนของทุกวิชาหารด้วยผลรวมของหน่วยกิตของทุกวิชาที่ศึกษาในภาคการศึกษานั้น ๆ

24.3.1.2 คะแนนเฉลี่ยสะสม (Cumulative Grade Point Average) คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษา ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงการสอบครั้งสุดท้าย โดยเอาผลรวมของผลคูณของหน่วยกิตกับแต้มระดับคะแนนของวิชาที่ศึกษาทั้งหมดหารด้วยผลรวมของหน่วยกิต ของวิชาที่ศึกษาทั้งหมด นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาใดมากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นับหน่วยกิตสะสมได้เพียงครั้งเดียว และให้นำผลการศึกษาครั้งที่ดีที่สุดมาใช้ในการคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสม

ข้อ 25 การเข้าชั้นเรียนนักศึกษาต้องเข้าเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละแปดสิบของเวลาเรียนในวิชานั้น หากเวลาเรียนของนักศึกษา ไม่ครบร้อยละแปดสิบในวิชาใด จะถูกตัดสิทธิ์สอบปลายภาคพร้อมกับบันทึกผลการศึกษาเป็น W โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน

ข้อ 26 การเรียนซ้ำในกรณีที่สอบตก

26.1 นักศึกษาที่สอบตกในวิชาบังคับกลุ่มวิชาพื้นฐานสาขาและกลุ่มวิชาบังคับสาขา จะต้อง ลงทะเบียนเรียนวิชานั้นซ้ำจนกว่าจะสอบได้

26.2 นักศึกษาที่สอบตกในวิชาเลือกสาขา (Major Elective) หรือวิชาเลือกอิสระ (Free Elective) จะลงทะเบียนเรียนวิชานั้นซ้ำอีกหรือเลือกวิชาอื่นแทนได้

หมวดที่ 11

สถานภาพ การจำแนกและการพ้นสถานภาพนักศึกษา

ข้อ 27 สถานภาพนักศึกษาและการจำแนกสถานภาพนักศึกษา

การจำแนกสถานภาพนักศึกษา จะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติแต่ละภาค ยกเว้นการจำแนกสถานภาพเนื่องจากผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ให้กระทำในภาคการศึกษาที่สองของแต่ละปีการศึกษา ทั้งนี้ไม่นับรวมภาคการศึกษาแรกที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน สำหรับการศึกษาภาคฤดูร้อนจะไม่มีการจำแนกสถานภาพนักศึกษาโดยสถานภาพนักศึกษาสามารถจำแนกได้ดังต่อไปนี้

27.1 นักศึกษาสถานภาพปกติ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป

27.2 นักศึกษาสถานภาพรอพินิจ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 1.50 แต่ไม่ถึง 2.00 แต่ยังไม่พ้นสภาพนักศึกษา

นักศึกษาสถานภาพพ้นสภาพ ได้แก่ นักศึกษาที่มีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่ระบุในข้อ 27.1 และ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษา ลาออก หรือสิ้นสุดสภาพการเป็นนักศึกษาตามข้อ 27.2

ข้อ 28 การพ้นสถานภาพนักศึกษา

นักศึกษาจะพ้นสถานภาพนักศึกษาในกรณี ดังต่อไปนี้

28.1 การพ้นสภาพเนื่องจากผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

28.1.1 ได้คะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.50 ในภาคการศึกษาที่มีการจำแนกสถานภาพนักศึกษา ตามข้อ 27.1

28.1.2 นักศึกษาที่สอบได้คะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 1.75 สองภาคการศึกษาติดต่อกัน โดยเริ่มนับจาก

28.2 การพ้นสภาพเนื่องจากสาเหตุอื่น ๆ ดังต่อไปนี้

28.2.1 นักศึกษาที่มีระยะเวลาการศึกษาครบตามข้อ 19 แต่สอบได้หน่วยกิตยังไม่ครบตามหลักสูตร คณะที่นักศึกษาสังกัด

28.2.2 สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

28.2.3 ตาย

28.2.4 ลาออก

28.2.5 ถูกถอนสถานภาพนักศึกษา หรือถูกจำหน่ายชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษา เพราะ

(1) ใช้หลักฐานการศึกษาปลอมสมัครเข้าเป็นนักศึกษา

(2) ประพฤติผิดระเบียบข้อบังคับของสถาบันอย่างร้ายแรง

(3) ไม่ลงทะเบียนเรียนและไม่ได้ปฏิบัติตามระเบียบข้อ 11.7

หมวดที่ 12

การลาพักการศึกษา

ข้อ 29 การลาพักการศึกษา หมายถึง การขอรักษาสถานภาพนักศึกษา ในกรณีที่นักศึกษามีความประสงค์จะไม่

29.1 นักศึกษาที่มีความประสงค์จะขอลาพักการศึกษาจะต้องยื่นคำร้องเพื่อขอรักษาสถานภาพ นักศึกษาต้องงานทะเบียนและประมวลผลโดยผ่านความเห็นชอบจากคณบดี และชำระเงินค่ารักษาสถานภาพตามจำนวนภาคการศึกษาที่ขอลาพักภายในวันที่สถาบันกำหนด

29.2 นักศึกษาที่ขอลาพักการศึกษา เมื่อได้รับอนุมัติแล้วจะต้องปฏิบัติดังต่อไปนี้

29.2.1 ระหว่างที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา นักศึกษาจะต้องชำระค่า รักษาสถานภาพ นักศึกษาทุกภาคการศึกษาปกติจนกว่าจะพ้นสถานภาพนักศึกษา มิฉะนั้นจะถูกจำหน่ายชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษา

29.2.2 การนับระยะเวลาการศึกษา ให้นับระยะเวลาที่ขอลาพักการศึกษาทุกครั้งรวมอยู่ในระยะเวลาการศึกษาตามข้อ 19 ด้วย ยกเว้นนักศึกษาที่ขอลาพักการศึกษา เนื่องจากถูกเกณฑ์เข้ารับราชการทหาร

29.2.3 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา เมื่อจะกลับเข้าศึกษาต้องรายงานตัวเพื่อขอคืนสภาพนักศึกษาต้องงานทะเบียนนักศึกษา ก่อนที่จะลงทะเบียนเรียน

29.2.4 ในกรณีที่นักศึกษาต้องการขยายช่วงเวลาของการลาพักการศึกษา นักศึกษาต้องทำเรื่องขออนุมัติใหม่ตามข้อ 29.1 ทุกครั้ง

29.3 การขอลาพักการศึกษาระหว่างภาคการศึกษาหรือนอกช่วงเวลาที่ยกเว้นที่กำหนดต้องได้รับความเห็นชอบจากคณบดีเป็นกรณีพิเศษ

29.3.1 ถ้านักศึกษาขอลาพักการศึกษาภายในสองสัปดาห์แรก นับจากวันเปิดภาคการศึกษาทุกภาคการศึกษาปกติ วิชาที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมดจะไม่บันทึกในใบรายงานผลการศึกษา

29.3.2 ถ้านักศึกษาขอลาพักการศึกษาภายหลังกำหนด เวลาในข้อ 29.3.1 และได้รับอนุมัติจากคณบดี วิชาที่ลงทะเบียนเรียนทั้งหมดจะบันทึกสัญลักษณ์ W ในใบรายงานผลการศึกษา โดยไม่คืนค่าหน่วยกิตและค่าบำรุงการศึกษา

29.4 นักศึกษาที่ลงทะเบียนเป็นภาคการศึกษาแรกที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาเป็นกรณีพิเศษตามข้อ 29 จะไม่ได้รับค่าบำรุงการศึกษาและค่าหน่วยกิตคืน ส่วนการบันทึกผลให้เป็นไปตามช่วงเวลาที่ยื่นเรื่องขอลาพักการศึกษาตามที่ระบุในข้อ 29.3

หมวดที่ 13

การย้ายคณะ และการเปลี่ยนหลักสูตร

ข้อ 30 การย้ายคณะหรือเปลี่ยนหลักสูตร

30.1 นักศึกษาที่ประสงค์จะย้ายคณะหรือเปลี่ยนหลักสูตรจะต้องศึกษาอยู่ในคณะหรือหลักสูตรเดิมไม่น้อยกว่าหนึ่งภาคการศึกษาปกติ

30.2 เมื่อนักศึกษาได้รับอนุมัติให้ย้ายคณะ หรือเปลี่ยนหลักสูตรใหม่แล้ว ให้ประธานหลักสูตรใหม่นั้น ๆ แจ้งว่าวิชาใดที่อนุญาตให้อินย้ายและนำมาคำนวณ เพื่อหาคะแนนเฉลี่ยสะสม การคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสมใหม่จะคำนวณเมื่อคะแนนของคณะหรือหลักสูตรใหม่ได้แสดงผลการเรียนแล้ว การบันทึกรายวิชาโอนย้ายให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถาบันกำหนด

30.3 ในการยื่นคำร้องขอย้ายคณะ หรือเปลี่ยนหลักสูตรนักศึกษาต้องแสดงผลประกอบและอยู่ในดุลยพินิจของคณบดีหรือประธานหลักสูตรที่เกี่ยวข้องที่จะพิจารณาอนุมัติเป็นรายกรณี

30.4 การย้ายคณะ หรือเปลี่ยนหลักสูตรจะสามารถกระทำได้ไม่เกินสองครั้งตลอดการมีสถานภาพเป็นนักศึกษา โดยยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดีหรือประธาน หลักสูตรที่เกี่ยวข้อง และต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนการลงทะเบียนเรียนประจำภาคการศึกษานั้น ๆ

30.5 เมื่อนักศึกษาได้รับอนุมัติให้ย้ายคณะ หรือเปลี่ยนหลักสูตรใหม่แล้ว คณะกรรมการหลักสูตรนั้น ๆ จะแจ้งว่าวิชาใดที่จะนำมาคำนวณ เพื่อหาค่าคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยผ่านการอนุมัติจากคณบดีคณะหรือประธานหลักสูตรที่นักศึกษาขอย้ายเข้าสังกัดใหม่ การคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสมใหม่จะคำนวณเมื่อคะแนนของคณะหรือหลักสูตรใหม่ได้แสดงผลการเรียนรู้แล้ว

30.6 นักศึกษาที่ย้ายคณะหรือเปลี่ยนหลักสูตรจะต้องชำระค่าธรรมเนียมตามที่สถาบันกำหนด นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีเทียบโอนหน่วยกิต

30.7 นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีเทียบโอนหน่วยกิตที่ประสงค์จะย้าย คณะหรือเปลี่ยนหลักสูตรจะต้องศึกษาอยู่ในคณะหรือภาควิชาเดิมไม่น้อยกว่าหนึ่งภาคการศึกษา ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาหรือถูกสถาบันให้พักการศึกษา

30.8 การย้ายคณะหรือเปลี่ยนหลักสูตรจะกระทำได้เพียงครั้งเดียวโดยยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดีที่เกี่ยวข้อง และต้องดำเนินการให้เสร็จสิ้นก่อนการลงทะเบียนเรียนประจำภาคการศึกษานั้น ๆ

30.9 เมื่อนักศึกษาได้รับอนุมัติให้ย้ายคณะหรือเปลี่ยนหลักสูตรใหม่แล้ว นักศึกษาต้องแสดงความจำนงว่าวิชาต่าง ๆ ที่ได้ศึกษามาแล้ววิชาใด จะนำมาคำนวณเพื่อหาค่าคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยผ่านการอนุมัติจากคณบดีคณะหรือประธานหลักสูตรที่นักศึกษาขอย้ายเข้าสังกัดใหม่ การคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสมใหม่จะคำนวณ เมื่อคะแนนของคณะหรือภาควิชาใหม่ได้แสดงผลการเรียนรู้แล้ว

30.10 นักศึกษาที่ย้ายคณะหรือเปลี่ยนหลักสูตรจะต้องชำระค่าธรรมเนียมตามที่สถาบันกำหนด

หมวดที่ 14

นักศึกษาที่กระทำทุจริตในการสอบ

ข้อ 31 นักศึกษาที่กระทำทุจริตในการสอบจะต้องได้รับโทษซึ่งคณะกรรมการวินิจฉัยความผิดได้ตัดสินซึ่งคณะกรรมการวินิจฉัยความผิดประกอบด้วยรองอธิการบดี คณบดี และผู้แทนจากงานทะเบียนและวัดผล 1 คน โดยมติของคณะกรรมการวินิจฉัยความผิดให้ถือเป็นที่สุด

หมวดที่ 15

การสำเร็จการศึกษา

ข้อ 32 การสำเร็จการศึกษา

นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาต้องมีคุณสมบัติดังนี้

32.1 สอบได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตรสาขาวิชาที่นักศึกษาสังกัด

32.2 ได้คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป

32.3 คะแนนเฉลี่ยสะสมในหมวดวิชาเฉพาะ ได้แก่ กลุ่มวิชาพื้นฐาน สาขากลุ่มวิชาบังคับสาขา และกลุ่มวิชาเลือกสาขา รวมกันจะต้องมีระดับตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไปเช่นเดียวกัน

32.4 มีความประพฤติเรียบร้อยเหมาะสมกับปริญญาที่จะได้รับ

32.5 ไม่มีพันธะด้านหนี้สินใด ๆ กับสถาบัน

ข้อ 33 การให้ปริญญาเกียรตินิยม

33.1 ปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง จะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

33.1.1 เป็นผู้ทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป โดยไม่เคยมีผลสอบวิชาใดได้
ลำดับชั้น F หรือ U และไม่เคยลงทะเบียนเรียนซ้ำในวิชาใดตามข้อ 11.9 และข้อ 26 และลงทะเบียนเรียนทั้งสิ้นไม่เกิน 150 หน่วยกิต

33.1.2 สอบได้หน่วยกิตครบภายในสี่ปีการศึกษา ทั้งนี้ ให้นับรวมภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติ
ให้พักยกเว้นนักศึกษาที่ลาพักเนื่องจากเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนที่ได้รับความเห็นชอบจากสถาบัน

33.2 ปริญญาเกียรตินิยมอันดับสองจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

32.2.1 เป็นผู้ทดสอบได้คะแนนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ 3.25 ขึ้นไป แต่ต้องไม่เกิน 3.49 โดยไม่เคยสอบวิชาใด
ได้ลำดับ ชั้น F หรือ U และไม่เคยลงทะเบียนเรียนซ้ำในวิชาใด ตามข้อ 11.9 และข้อ 26 และได้ลงทะเบียนเรียนทั้งสิ้นไม่เกิน 150
หน่วยกิต

32.2.2 สอบได้หน่วยกิตครบภายในสี่ปีการศึกษา ทั้งนี้ ให้นับรวมภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพัก
ยกเว้นนักศึกษาที่ลาพักเนื่องจากเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนที่ได้รับความเห็นชอบจากสถาบัน

33.3 นักศึกษาที่ขอเทียบโอน นักศึกษาที่ขอศึกษาปริญญาที่สอง นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีสำหรับผู้จบ
อนุปริญญาหรือเทียบเท่าและนักศึกษาเรียนข้ามสถาบัน ไม่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยม ทั้งนี้ ไม่รวมถึงนักศึกษาที่ไปในโครงการ
แลกเปลี่ยนที่ได้รับความเห็นชอบจากสถาบันและเทียบโอนหน่วยกิตกลับมา

ข้อ 34 การให้อนุปริญญา นักศึกษาที่จะยื่นคำร้องขอรับอนุปริญญาได้ จะต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติดังนี้

34.1 มีความประพฤติเรียบร้อย เหมาะสมกับปริญญาที่จะได้รับ และไม่มีพันธะหนี้สินใด ๆ กับสถาบัน

34.2 ศึกษาและสอบได้หน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตรชั้นปริญญาตรี และจำเป็นต้องยุติการศึกษา โดยคะแนน
เฉลี่ยสะสมหรือคะแนนเฉลี่ยสะสมในหมวดวิชาเฉพาะตามข้อ 32.2 และ 32.3 มีระดับต่ำกว่า 2.00 แต่ต้องไม่ต่ำกว่า 1.75

ข้อ 35 การอนุมัติให้ปริญญา

35.1 โดยปกติสภาสถาบันจะพิจารณาอนุมัติให้ปริญญาปีละ 3 ครั้ง คือ เมื่อสิ้นภาคการศึกษาที่ 1 ภาคการศึกษาที่
2 และภาคการศึกษาฤดูร้อน

35.2 สถาบันจะจัดให้มีพิธีประสาทปริญญาบัตรปีละ 1 ครั้ง ซึ่งจะประกาศให้ทราบเป็นคราว ๆ ไป

35.3 นักศึกษาที่จะมีสิทธิ์ได้รับการเสนอชื่อรับปริญญา ต้องดำเนินการขอรับปริญญาตามที่สถาบันกำหนด

หมวดที่ 16

การศึกษาข้ามสถาบัน

ข้อ 36 นักศึกษาข้ามสถาบัน หมายถึง นักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ที่ลงทะเบียนรายวิชาเพื่อศึกษากับ
สถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งภายในและภายนอกประเทศ หรือนักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่ลงทะเบียนรายวิชา เพื่อศึกษากับ
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นโดยขอรับผลการศึกษาเพื่อโอนหน่วยกิต

ข้อ 37 คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์ลงทะเบียนรายวิชาเพื่อศึกษากับสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ได้แก่

37.1 เป็นผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในสถาบันระดับอุดมศึกษาอื่น ทั้งภายในและภายนอกประเทศ

37.2 นักศึกษาต้องยื่นคำร้องต่อสำนักทะเบียนนักศึกษา ก่อนเปิดภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า 2 สัปดาห์ เพื่อขอ
อนุมัติจากรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

37.3 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนต้องชำระค่าหน่วยกิต และค่าธรรมเนียม ตามระเบียบของ สถาบัน
เทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นทุกประการ

ข้อ 38 คุณสมบัติของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ที่มีความประสงค์จะลงทะเบียนรายวิชาเพื่อศึกษากับ
สถาบันอุดมศึกษาอื่น ได้แก่

38.1 เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนในภาคการศึกษานั้นเป็นภาคสุดท้ายที่จะสำเร็จการศึกษา และสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นมิได้เปิดสอนวิชานั้น หรือเป็นนักศึกษาโครงการแลกเปลี่ยนที่ต้องเดินทางไปศึกษาในมหาวิทยาลัยต่างประเทศทำให้การเรียนไม่เป็นไปตามเวลาในหลักสูตร

38.2 สถาบันอุดมศึกษานั้น ต้องเป็นสถาบันอุดมศึกษาในประเทศที่สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาให้การรับรอง หรือสถาบันอุดมศึกษาต่างประเทศที่สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือนรับรอง

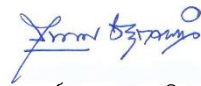
38.3 นักศึกษาที่ประสงค์จะใช้สิทธิ์ดังกล่าว ต้องยื่นคำร้องที่สำนักทะเบียนนักศึกษา ก่อนเปิดภาคการศึกษาไม่น้อยกว่า 2 สัปดาห์เพื่อขออนุมัติจากรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

38.4 นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนเพื่อศึกษาข้ามสถาบัน ต้องปฏิบัติตามระเบียบ และข้อบังคับการศึกษาระดับปริญญาตรีของสถาบันที่นักศึกษาไปลงทะเบียนเรียน

38.5 เป็นหน้าที่ของนักศึกษาที่จะต้องติดตามให้สถาบันที่นักศึกษาไปลงทะเบียน ส่งผลการศึกษาโดยตรงมาที่รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น เพื่อดำเนินการโอนหน่วยกิต ตามขั้นตอนต่อไป

จึงประกาศมาเพื่อทราบและถือปฏิบัติร่วมกัน

ประกาศ ณ วันที่ 6 มกราคม พ.ศ. 2554



(นายสุพงศ์ ชยุตสาหกิจ)

นายกสภาสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

BIS-415 ผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

3(3-0-6)

(Information Technology Entrepreneur)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ความรู้เกี่ยวกับการประกอบธุรกิจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ แนวคิดการเป็นผู้ประกอบการ ลักษณะของผู้ประกอบการ ทักษะที่จำเป็นของผู้ประกอบการ การหาโอกาสของธุรกิจใหม่ ปัญหาและอุปสรรคของธุรกิจใหม่ การเขียนแผนธุรกิจ การเตรียมความพร้อมสำหรับการเป็นผู้ประกอบการ การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ การบริหารความเสี่ยง รวมถึงการปรับตัวเพื่อรองรับภาวะการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ

Knowledge of information technology for business operations; concept of entrepreneurship; characteristics; essential skills of an entrepreneur; finding new business opportunities; problems and barriers of new businesses; writing business plan; preparing for entrepreneurship; analysis feasibility of business; risk management; adapting to economic changes

DTM-201 การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร

3(2-3-6)

(Photography for Communication)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ฝึกปฏิบัติการใช้งานของกล้องถ่ายภาพดิจิทัลเบื้องต้น หลักการจัดแสงเบื้องต้น การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย การตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อนำภาพถ่ายไปใช้งานได้อย่างเหมาะสม

Practice the basics of digital cameras; basic lighting principles; image composition for conveying meanings; computerized photo editing to apply the photo appropriately

DTM-208 การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลสมัยใหม่

3(3-0-6)

(Production of Modern Digital Printing Media)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ทฤษฎีระบบการพิมพ์ในรูปแบบต่างๆและเทคโนโลยีการพิมพ์ระบบดิจิทัลในปัจจุบัน การสร้างสื่อสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การเลือกใช้ระบบการพิมพ์ในรูปแบบต่างๆได้อย่างเหมาะสมกับสื่อสิ่งพิมพ์สมัยใหม่

Printing system theory in various format to modern format; creating print media with ready-made programs for online publications

DTM-212 เทคโนโลยีการผลิตสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ดิจิทัลเบื้องต้น

3(3-0-6)

(Introduction to Production of Advertising and Digital Media)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

เทคโนโลยีการผลิตสื่อโฆษณา การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ การวิเคราะห์โจทย์ การวิเคราะห์ผู้บริโภค การเขียนบทโฆษณา การออกแบบโฆษณาในรูปแบบดั้งเดิมและดิจิทัล หลักการประชาสัมพันธ์ หลักจริยธรรมของโฆษณา อิทธิพลการประชาสัมพันธ์ต่อสังคม และกลุ่มผู้บริโภค

Advertising media production technology; product analysis; problem analysis; consumer analysis; screenwriting; designing ads in traditional format and digital formats; public relations principles; advertising ethics; public relations influence on society and consumer groups

DTM-231 เทคโนโลยีการผลิตสื่อสำหรับอีเว้นท์

3(3-0-6)

(Media Production Technology for Events)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

รูปแบบการออกแบบกราฟิกโดยผสมผสานโปรแกรมด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและการจัดวาง การประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อต่าง ๆ ประกอบกับภาพเคลื่อนไหว แสงและเสียง หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และลักษณะของงานอีเว้นท์ การใช้องค์ประกอบการออกแบบกราฟิก การกำหนดตำแหน่งและทิศทาง การตกแต่ง การใช้วัสดุ การติดตั้งและเทคนิคการ

Format of graphic design by combining computer graphics and layout programs; application to create various media; coupled with animation; lighting and sound; concept; theory and characteristics of events; the use of graphic design elements; positioning and direction; decoration; use of materials; installations and techniques

DTM-301 การบริหารงานธุรกิจสื่อและการบันเทิงแบบญี่ปุ่น

3(3-0-6)

(Management of Media Business and Entertainment of Japan)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การวิเคราะห์กลยุทธ์การบริหารองค์การ ลักษณะธรรมชาติและองค์ประกอบของการจัดองค์การสื่อมวลชน สภาพแวดล้อมทางธุรกิจสื่อและการบันเทิงของญี่ปุ่น ความรู้เบื้องต้นในการบริหารธุรกิจสื่อและการบันเทิง โดยครอบคลุมถึงสถานะปัจจุบันของอุตสาหกรรมรูปแบบต่าง ๆ ของธุรกิจสื่อและการบันเทิง การบริหารจัดการองค์การ การบริหารทรัพยากรมนุษย์ หลักการตลาด การบริหารการผลิต การจัดการทางการเงิน และครอบคลุมกระบวนการตัดสินใจทางธุรกิจของญี่ปุ่นและสังคมโดยรอบ

Organizational management strategy analysis; nature characteristics and composition of media organizations; media and entertainment business environment of Japan; introduction to media and entertainment business management; covering the current state of the industry; various forms of media and entertainment business; organization management; human resource management; marketing principles; production management; financial management and covering business decision-making process of Japan and surrounding society

DTM-302 สื่อใหม่กับสังคม

3(3-0-6)

(New Media and Society)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ความเป็นมาและวิวัฒนาการของสื่อใหม่ ความสำคัญของสื่อใหม่ การหลอมรวมสื่อ เทคโนโลยีและนวัตกรรม อินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อใหม่ ผลกระทบของสื่อใหม่ และการประยุกต์ใช้สื่อใหม่ในงานสารสนเทศ นวัตกรรมในระบบการสื่อสารสมัยใหม่ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ระบบอินเทอร์เน็ต การเลือกใช้และกลยุทธ์การใช้สื่อใหม่ เทคนิคการนำเสนอผ่านสื่อใหม่ บทบาทของสื่อใหม่ต่อสังคม

History and evolution of new media; the importance of new media; mixing of media; technology and innovation; internet; social networks; laws relating to new media; the impact of new media and the application of new media in information work; innovation in modern communication systems; computer technology; internet systems; new media selection and strategies; new media presentation techniques; the role of new media in society

DTM-304 การตลาดดิจิทัล

3(3-0-6)

(Digital Marketing)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การวิเคราะห์การตลาดยุคดิจิทัล กลยุทธ์เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่องานทางการตลาด ลักษณะและพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ความสำคัญของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตและการสร้างตราสินค้า การสร้างประสบการณ์ของลูกค้าบนอินเทอร์เน็ต การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการสื่อสารมวลชนและการสื่อสารเฉพาะบุคคล และเป็นช่องทางในการจัดจำหน่าย เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า

Digital marketing analysis; strategies for using the Internet for marketing tasks; characteristics and behavior of Internet users; the importance of internet communication and branding; creating customer experience on the Internet; the use of the Internet as a tool for mass communication and individual communication; distribution channel to build good relationships with customers

DTM-413 เทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์

3 (2-3-6)

(Production Technology for TV Commercial Movies)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ทฤษฎีและหลักปฏิบัติเรื่องกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ การกำกับแสดง การบันทึกเสียง การตัดต่อ เทคนิคการสร้างสรรคเพื่อการผลิตภาพยนตร์โฆษณา การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการถ่ายทำ การควบคุมองค์ประกอบงานกราฟิกเพื่อสร้างสรรค์ภาพในขั้นตอนหลังกระบวนการถ่ายทำ ฝึกการผลิตภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์

Theory and practice of filmmaking processes, directing, sound recording, editing; creative techniques for commercial film production; using the tools and equipment to control the filming composition; graphics work to create images in post-production; practice in the production of television commercials

DTM-425 ผลิตงานวิดีโอบนสื่อออนไลน์

3(3-0-6)

(Production of Video on Online Media)

วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : DTM-201 การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ค้นคว้าทฤษฎีและฝึกปฏิบัติการเป็นนักสื่อสารมวลชนที่ดี และสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้องและมีความเหมาะสม ฝึกปฏิบัติการเล่าเรื่องและนำไปผลิตรายการทางแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมและเข้ากับยุคปัจจุบัน เพื่อให้ก้าวทันยุคสมัยของสื่อในอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

Research theory and practice of being a good journalist and create online media correctly and appropriately; practice storytelling and produce online platforms appropriately and in line with the modern era in order to keep pace with the era of the ever-changing future

DTM-435 การถ่ายภาพเพื่องานโฆษณา

3(3-0-6)

(Advertising Photography)

วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : DTM-201 การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ลักษณะของภาพถ่ายโฆษณา หลักการและทฤษฎีเบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดแสงในสตูดิโอ การจัดองค์ประกอบ ลักษณะของพื้นผิวแต่ละชนิดของวัตถุ เทคนิคการสร้างสรรคผลงาน การวางแผนการผลิตการถ่ายภาพโฆษณา

Characteristics of advertising photo; basic principle and theory of studio lighting; composition; textures of each type of object; creative technique; production planning for advertising photography

ENL-111 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

2(2-0-4)

(English for Communication)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

คำศัพท์ สำนวน และโครงสร้างภาษาอังกฤษ เน้นทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

English vocabulary, idioms and structure. Focusing on listening, speaking, reading and writing skills for communication in everyday life.

ENL-112 พัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ

2(2-0-4)

(English Language Skill Development)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ENL-111 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ เน้นทักษะการฟังเพื่อจับใจความสำคัญ อภิปรายและการแสดงความคิดเห็นตามสถานการณ์ที่กำหนด การอ่านข้อความเพื่อศึกษารายละเอียดและเขียนสรุปใจความสำคัญได้

Listening, speaking, reading and writing in English. Focusing on listening skills to capture the importance. Discussing and making comments on the situation, reading the text to study details and summarize the important points.

ENL-211 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน

2(2-0-4)

(English for Work)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ENL-112 พัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ศัพท์ สำนวน และไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในบริบททางธุรกิจ เพื่อเตรียมพร้อมในการทำงาน เช่น เขียนประวัติส่วนตัว เขียนจดหมายสมัครงาน และใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจในรูปแบบต่างๆ

English vocabulary, expressions and structures in business contexts to prepare for work: writing a resume, writing a cover letter, and communicating English in various business contexts

ENL-212 เตรียมพร้อมสอบ TOEIC

3(3-0-6)

(TOEIC Preparation)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ENL-211 ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ศัพท์ สำนวน ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เทคนิคการฟังและการอ่าน การวิเคราะห์แนวข้อสอบ การฝึกทำข้อสอบ TOEIC

English vocabulary, expressions and structure; listening and reading techniques; TOEIC test analysis and practice

ENL-424 ภาษาอังกฤษฉบับคนไอที

3(3-0-6)

(English for Information Technology People)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ENL-212 เตรียมพร้อมสอบ TOEIC

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ศัพท์ สำนวนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนในบริบทเทคโนโลยีสารสนเทศ

English vocabulary, expressions found in information technology; listening, speaking, reading and writing in information technology contexts

INT-105 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

3(3-0-6)

(Internet Technology)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ความรู้พื้นฐาน กลไกการทำงาน มาตรฐาน และการประยุกต์ใช้งานของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโดยครอบคลุม ภาพรวมโครงสร้างของอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่าง ๆ เทคโนโลยีเว็บ เครื่องมือพื้นฐานบนอินเทอร์เน็ต พื้นฐานของเทคโนโลยีสื่อผสม หลักการของระบบเปิด และระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยี เพื่อความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

Knowledge of how the internet work; standard of internet; application of internet; web technology; tools; basic of multimedia; principle of open system; computer networking; electronic commerce; technology of Internet security

(Knowledge Management)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

แนวคิดของการจัดการองค์ความรู้ การแบ่งประเภทขององค์ความรู้ การสร้างโมเดลความรู้ กระบวนการต่างๆ ของการจัดการองค์ความรู้ การสร้างและการใช้ความรู้ การบริหารจัดการต้นทุนด้านความรู้ขององค์กรอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ทั้งวิธีปฏิบัติ กระบวนการและเทคโนโลยี การบริหารจัดการทรัพย์สินทางปัญญา เครื่องมือและเทคนิคในการจัดการองค์ความรู้

Concept of knowledge management, concept in which an enterprise consciously and comprehensively gathers, generate and use knowledge; efficiency and effectiveness of cost management of knowledge in organization; practice, process, technology; intellectual property management; tools and technique of knowledge management

(Event-Driven Programming)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การพัฒนาแอปพลิเคชันที่เป็นการเขียนในลักษณะการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุที่ใช้การออกแบบโปรแกรมแบบแยกส่วนการทำงาน การออกแบบโปรแกรมแบบโมดูล การตรวจหาข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น การพัฒนาโปรแกรมแบบขับเคลื่อนโดยเหตุการณ์ โดยใช้ภาษาโปรแกรมที่ช่วยให้สามารถมองเห็นภาพการทำงานแบบเชิงเหตุการณ์ได้ ความหมายของเหตุการณ์ ลำดับของเหตุการณ์ การจัดการเหตุการณ์ พร้อมทั้งการใช้งานเครื่องมือในการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อติดต่อกับฐานข้อมูล เพื่อจัดการข้อมูลในฐานข้อมูลการสร้างส่วนประสานการติดต่อกับผู้ใช้และรายงานเพื่อประยุกต์ใช้สำหรับงานธุรกิจ

Application development in an object-oriented programming using modular programming design; modular program; design detection of errors that have occurred Event-driven program development; using programming languages that make it visible; meaning of the event; order of events; event management; use of application development tools to communicate with the database system to manage, create data, report for business

(Research Methodology)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ค้นคว้าในกระบวนการขั้นต้นของการวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การระบุปัญหา การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทิศทางความเป็นไปของงานที่จะทำการวิจัย เทคนิคทางสถิติที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอข้อมูลผลการวิจัย

Research in the preliminary process of research in information technology; identification of problems; related research; feasibility of research, statistical techniques relevant to research; data analysis; presentation of research results

(Internet of Things)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ความหมายของอินเทอร์เน็ตของสิ่งต่าง ๆ ประวัติและแนวโน้มของเทคโนโลยีที่นำมาสู่อินเทอร์เน็ตของสิ่งต่าง ๆ ผลกระทบต่อสังคม ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว ความเสี่ยง แนวโน้มของเทคโนโลยีในอนาคต คำอธิบายหลักโครงสร้าง การสื่อสารไร้สาย เทคโนโลยีการสื่อสาร โพรโทคอลการสื่อสาร แพลตฟอร์มการพัฒนา ส่วนประกอบพื้นฐานของอุปกรณ์ IoT อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พื้นฐาน โปรเซสเซอร์ เซ็นเซอร์ แอคชูเอเตอร์ประเภทต่างๆ ปัจจัยที่ต้องพิจารณาในการออกแบบระบบ

Definition of Internet of Things (IoT); the history and trends of technology brought to the Internet of Things; impact on society; security & privacy; risks; future technology trends; description of the main structure; wireless communication; communication technology; communication protocol; development platform; basic components of IoT devices; basic electronics; processors; sensors; various types of actuators; factors to consider in system design

(Hybrid Application Program)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การพัฒนาแอปพลิเคชัน โดยอาศัยเฟรมเวิร์กที่ถูกสร้างมาจากหลากหลายภาษาที่มีเครื่องมือที่เหมาะสมกับเฟรมเวิร์กโดยใช้เวลาน้อยในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่สามารถแปลงไปใช้กับระบบปฏิบัติการอื่นๆ ได้ รวมถึงการเชื่อมต่อ รับ-ส่ง และแสดงผลข้อมูลจากฐานข้อมูล กระบวนการการพัฒนาแอปพลิเคชันรวมถึงเครื่องมือ และภาษาโปรแกรมต่างๆ

Application development based on a multi-lingual framework that provides framework-optimized tools with less time developing applications that can be converted to an operating system; others include a connection; receive - send and display the data from the database; application development process including tools and various programming languages

(Business Japanese 1)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

คำศัพท์ คันจิ และไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นขั้นต้นระดับต้น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องของตัวเองอย่างง่าย ในบริบทการทำงานภาคธุรกิจและอุตสาหกรรมญี่ปุ่น

Vocabulary, kanji and elementary Japanese grammar; easy listening, speaking, reading, writing and interactions about one's own subject in the context of working in Japanese business and industry

(Business Japanese 2)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : JPN-101 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 1

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

เรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นขั้นต้นระดับกลาง เรียนโครงสร้างประโยค คำศัพท์ต่างๆ ประมาณ 500 คำ ฝึกหัดสนทนาภาษาญี่ปุ่นอย่างเข้มข้น ฝึกและพัฒนาทักษะในการอ่าน พูด ฟัง และเขียนภาษาญี่ปุ่น ให้อยู่ในระดับที่สามารถนำเสนอและเขียนเรื่องราวต่างๆ เป็นภาษาญี่ปุ่นได้ดี ฝึกการเขียนตัวอักษรคันจิให้รู้ถึง 200 ตัว โดยการฝึกการเขียนที่เข้มข้น ผู้เรียนเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสื่อการสอนและเทคนิคการสอนหลากหลายรูปแบบ รวมทั้งมีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีการทดสอบเป็นระยะตลอดภาคเรียนเพื่อการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านให้สูงขึ้น เมื่อปลายภาคเรียน ผู้เรียนควรมีความสามารถผ่านการสอบวัดความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นระดับ N5 ได้

Students will study grammar in intermediate level including structure, vocabularies about 500 words, practice intensive Japanese communication and other skills in order to present and write in well Japanese. They will also learn to write Kanji about 200 words by using variety of media and have to test regularly in 4 skills. In the end of this course, students should be good enough to pass level N5 of Japanese Language Proficiency Test.

(Business Japanese 3)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : JPN-102 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 2

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

เรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นขั้นต้นระดับสูง เรียนโครงสร้างประโยคคำศัพท์ต่างๆ ประมาณ 800 คำ ฝึกหัดการสนทนาภาษาญี่ปุ่นอย่างเข้มข้น ฝึกและพัฒนาทักษะความสามารถในการอ่าน เขียน พูด ฟังภาษาญี่ปุ่นให้อยู่ในระดับที่ซับซ้อน สามารถทำการสื่อสารด้วยการสนทนาและอ่าน เขียนได้อย่างดี เรียนรู้คันจิได้ถึง 350 - 400 ตัว โดยใช้การเรียนรู้ด้วยสื่อที่ทันสมัยหลากหลายรูปแบบ และเทคนิคการสอนหลายชนิดประเภท รวมทั้งการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ มีการสร้างแรงจูงใจ ในการเรียน มีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และมีการสอบวัดระดับความสามารถเป็นระยะตลอดการเรียนในภาคเรียน เพื่อพัฒนาขีดความสามารถ มีการเตรียมความพร้อมเพื่อสอบวัดความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นระดับ N4

Students will study upper intermediate grammar including structure, vocabularies about 800-900 words, practice intensive Japanese communication and other skills in order to present and write very good Japanese. They will also learn to write Kanji about 300 words by using variety of media and have to test regularly in 4 skills. They are encouraged to participate in various activities and have self study. In this course, students should be well prepared for the level N5 of Japanese Language Proficiency Test.

(Business Japanese 4)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : JPN-201 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 3

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

เรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นชั้นกลางระดับต้น เรียนโครงสร้างประโยค คำศัพท์ต่างๆ ประมาณ 1,000-1,500 คำ ฝึกหัดการสนทนา ภาษาญี่ปุ่นอย่างเข้มข้น ฝึกและพัฒนาการทักษะในการอ่าน ฟัง เขียน ฟังภาษาญี่ปุ่นที่ซับซ้อน สามารถทำการสื่อสารด้วยการสนทนา และอ่าน เขียนได้อย่างดี โดยรู้คันจิประมาณ 400 ตัว มีการเรียนรู้โดยการใช้อุปกรณ์ทันสมัย การใช้เทคนิคการสอนที่หลากหลายชนิด ประเภท มีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่น มีการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ตลอดจนมีการสอบวัดระดับความสามารถทาง ภาษาญี่ปุ่นเป็นระยะๆ เพื่อพัฒนาพื้นฐานศักยภาพด้านภาษา เมื่อจบการเรียนแล้วผู้เรียนควรมีความสามารถทางภาษาญี่ปุ่นสอบผ่าน ระดับ N4

Students will study advance grammar including structure, vocabularies about 900-1,000 words, practice intensive Japanese communication and other skills in order to present and write very good Japanese. They will also learn to write Kanji about 400 words by using variety of media and have to test regularly in 4 skills. They are encouraged to participate in various activities and have self study. In this course, students should pass the level N5 of Japanese Language Proficiency Test.

(Business Japanese 5)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : JPN-201 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 3

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

เรียนไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นชั้นกลางระดับกลาง เรียนโครงสร้างประโยคและคำศัพท์ประมาณ 2,000-3,000 คำ ฝึกหัดเพื่อพัฒนา ทักษะด้านการสนทนาภาษาญี่ปุ่นอย่างเข้มข้นจนสามารถสื่อสารในระดับสูงได้ สามารถฟังข่าวสารจากสื่อต่างๆได้ สามารถเขียน รายงานเป็นภาษาญี่ปุ่นที่ดีได้ เรียนรู้ตัวอักษรคันจิได้ประมาณ 800 ตัว โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนที่ทันสมัย ใช้สื่อการสอน หลากหลายประเภท รวมทั้งการใช้เทคนิคการสอนประเภทต่างๆ อย่างหลากหลาย มีการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน มีการจัด กิจกรรมเสริมต่างๆ รวมทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเองมีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนตลอดจนจัดให้มีการประเมินผลความสามารถเป็น ระยะๆ ตลอดระยะเวลาของการเรียนในรายวิชา เมื่อผู้เรียนจบการเรียนระดับนี้แล้ว ควรสอบผ่านการสอบภาษาญี่ปุ่นได้ถึงระดับ N3

In this course, students will study advance grammar including structure, vocabularies about 1,000-1,200 words, be able to communicate in Japanese language, listen to news and write reports. They will also learn to write Kanji about 800 words by using variety of media and have to test regularly in 4 skills. They are encouraged to participate in various activities both in and outside classes. In the end of this course, students should pass the level N3 of Japanese Language Proficiency Test.

JPN-428 ภาษาญี่ปุ่นฉบับคนไอที

3(3-0-6)

(Japanese for Information Technology People)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : JPN-301 ภาษาญี่ปุ่นธุรกิจ 5

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ภาษาญี่ปุ่นด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้คอมพิวเตอร์ภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้น โปรแกรมพื้นฐาน การใช้อินเทอร์เน็ตสืบค้นแหล่งข้อมูลภาษาญี่ปุ่น

Japanese in Information Technology; basic computer usage in Japanese; basic program; using the Internet to search for Japanese resources

MSC-112 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

3(3-0-6)

(Science and Technology)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในฐานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้สรรพศาสตร์ และใช้ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ พัฒนาการของวิทยาศาสตร์ ตลอดจนพัฒนาการของเทคโนโลยีที่สอดคล้องตามแต่ละสาขาวิชาของผู้เรียน คุณค่าและผลกระทบของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับคุณภาพชีวิตด้านต่างๆ จริยธรรมและจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้อง กฎหมายด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

A scientific process in the base that can be applied to learning the sciences and to solve various problems. Development of science As well as the development of technology that corresponds to each field of study of the learners. Value and impact of science and technology on quality of life in various areas.

MSC-127 คณิตศาสตร์สำหรับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

3(3-0-6)

(Mathematics for Multimedia Technology)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

เรียนรู้ฟังก์ชัน ลิมิต ความต่อเนื่อง อนุพันธ์ ปริพันธ์ การประยุกต์ของอนุพันธ์และปริพันธ์ พีชคณิตเชิงเส้นเบื้องต้น ระบบสมการเชิงเส้นและการหาผลเฉลยของระบบสมการเชิงเส้น เมทริกซ์และดีเทอร์มิแนนต์ ทฤษฎีกราฟ

Limit functions, continuity, derivatives, integrals, applications of derivatives and integrals. Introductory linear algebra, systems of linear equations and solutions of systems of linear equations. Matrices and determinants, graph theory.

MSC-202 สถิติและความน่าจะเป็น

3(3-0-6)

(Statistics and Probability)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ความหมายและวิธีการทางสถิติ ลักษณะปัญหาทางสถิติ ทฤษฎีความน่าจะเป็นเบื้องต้น ตัวแปรสุ่มและการแจกแจงของตัวแปรสุ่ม ทฤษฎีการสุ่มตัวอย่างพร้อมทั้งการทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวนและการวางแผนการทดลองเบื้องต้น การวิเคราะห์การถดถอยและสหสัมพันธ์เชิงเส้นอย่างง่าย

Meaning and statistical methods; statistical problem characteristics; elementary probability theory; random variable and distribution of random variables; sampling theory and hypothesis testing; analysis of variance and planning of preliminary trials; regression analysis and linear correlation

MTE-103 พื้นฐานการวาดภาพ

3(2-3-6)

(Basic Drawing)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การร่างภาพทางเรขาคณิต การร่างภาพทิวทัศน์ การร่างภาพโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม การร่างภาพทางธรรมชาติ การออกแบบการวาดตัวละคร และ ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบภาพ

Geometric sketching; sketching landscapes; sketching of architectural structures; natural sketching; character drawing design and the theory of composition

MTE-106 เทคโนโลยีมัลติมีเดียเบื้องต้น

3(3-0-6)

(Introduction to Multimedia Technology)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

องค์ประกอบของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย การใช้งานของสื่อมัลติมีเดีย ความรู้เบื้องต้นในการผลิตสื่อภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดิทัศน์ ในระบบดิจิทัล

Elements of multimedia technology; the use of multimedia media; Introduction to the production of still images and animation audio and video in digital

MTE-109 พื้นฐานการสร้างแอนิเมชัน

3(3-0-6)

(Fundamental of Creating Animation)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การสร้างภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการทำงานแอนิเมชัน หลักการทำภาพเคลื่อนไหว และการแสดงออกด้วยท่าทางของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้น

Creating animations; animation techniques; principles of animation and the expressions with the gestures of the characters that were created

MTE-110 พื้นฐานการเขียนโปรแกรมทางมัลติมีเดีย

3(3-0-6)

(Fundamental of Multimedia Programming)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในงานมัลติมีเดีย การเขียนผังงานเพื่ออธิบายโครงสร้างของโปรแกรม การควบคุมความต่อเนื่องของโปรแกรม ประเภทของข้อมูล โอเปอเรเตอร์ ตรรกศาสตร์ ไวยากรณ์ ตัวชี้ การเขียนโปรแกรมแบบโครงสร้างโดยนำโปรแกรมเชิงวัตถุมาประยุกต์ใช้ โครงสร้างของข้อมูล การแก้ไขปัญหาโดยอัลกอริธึม และการทดสอบโปรแกรม

Computer programming in multimedia; writing flowcharts to describe the structure of the program; program continuity control; type of information; operator; logic; grammar; pointer; structured programming using object-oriented programming; the structure of the data; problem solving by algorithms. and program testing

MTE-111 การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

3(3-0-6)

(Object-Oriented Programming)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

เทคนิคการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุเพื่อการสร้างงานทางมัลติมีเดีย คุณสมบัติของภาษาเชิงวัตถุ การสร้างแบบจำลองซอฟต์แวร์เชิงวัตถุด้วย UML ไวยากรณ์ของภาษาเชิงวัตถุ หลักการของออบเจกต์ คลาส เอนแคปซูเลชัน อินเฮอร์ริเทนซ์ โพลีมอร์ฟิซึม การจัดการสิ่งผิดปกติ การวิเคราะห์ปัญหา ด้วยเครื่องมือในการเขียน ดีบั๊ก แก๊ซ และทดสอบโปรแกรม

Object- oriented programming techniques for creating multimedia tasks; properties of object- oriented languages; object- oriented software modeling with UML; grammar of object- oriented languages; the principle of the object; class; encapsulation; inheritance; polymorphism; handling anomalies; problem analysis with tools to write, debug, edit and test programs

MTE-112 การออกแบบกราฟิกขั้นพื้นฐาน

3(3-0-6)

(Fundamental of Graphic Design)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การออกแบบงานกราฟิกโดยใช้คอมพิวเตอร์ พื้นฐานทฤษฎีสี ทฤษฎีการออกแบบ การตกแต่งภาพบิตแมพ การตกแต่งภาพเวกเตอร์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การใช้ฟอนท์ที่เหมาะสม และ การออกแบบกราฟิกในสื่อออนไลน์

Computer graphic design; fundamentals of color theory; design theory; bitmap retouching; vector image decoration; packaging design; using appropriate fonts and graphic design in online media

MTE-204 การออกแบบส่วนติดต่อและประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience and Interface Design)	3(3-0-6)
รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี	
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี	
หลักการออกแบบส่วนติดต่อและประสบการณ์ของผู้ใช้ รูปแบบการตอบสนองต่อการใช้งาน การพัฒนาส่วนติดต่อกับมนุษย์ ให้เกิดความพึงพอใจต่อผู้ใช้งานระบบ	
Interface design principles and user experience; user response patterns; developing a human interface to satisfy system user	
MTE-206 การเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์ทางมัลติมีเดีย (Creative Storytelling in Multimedia)	3(3-0-6)
รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี	
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี	
แนวคิดความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการออกแบบ วิธีการในการกระตุ้นพลังความคิดทางด้านบวกในการสร้างสรรค์เนื้อหา ผ่านทางมัลติมีเดีย	
Creative ideas; design process; methods for encouraging positive thinking in content creation through multimedia	
MTE-207 แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation)	3(3-0-6)
รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี	
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี	
หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ด้วยคอมพิวเตอร์ อัลกอริธึม เทคนิคทางโปรแกรมเพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวของวัตถุที่ สร้างขึ้น การสร้างโมเดล 3 มิติ การเรนเดอร์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ	
Principles of creating 3D animation by computer; algorithm; programmatic techniques to control the movement of created objects; 3D modeling; rendering in 3D animation	
MTE-208 การออกแบบกราฟิกขั้นประยุกต์ (Applied Graphic Design)	3(3-0-6)
รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี	
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี	
การออกแบบงานกราฟิกในภาคธุรกิจ การนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ในงานออกแบบ การวิเคราะห์องค์ประกอบ การ วิเคราะห์งานออกแบบกราฟิกในภาคธุรกิจ การพัฒนางานกราฟิกให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย	
Graphic design in the business sector; presentation of creativity in design; composition analysis; analysis of graphic design work in the business; developing graphics to match the target group	

MTE-209 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

3(3-0-6)

(Web Design and Development)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การสร้างเว็บไซต์ การพัฒนาเว็บไซต์และสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ การวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอ การสร้างเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรมประยุกต์ การเขียนโปรแกรมเว็บเบื้องต้น การติดต่อฐานข้อมูลบนเว็บ

Website creation; creative website and online media development; presentation style analysis; building websites using applications; basic web programming; web database connection

MTE-210 ระบบฐานข้อมูลทางมัลติมีเดีย

3(3-0-6)

(Database System for Multimedia)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน: ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

สถาปัตยกรรมระบบฐานข้อมูล หน้าที่ของระบบการจัดการฐานข้อมูล แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ภาษาในการค้นคืนข้อมูล การควบคุมการทำงานของขั้นตอนที่ทำงานพร้อมกัน เทคนิคการกู้กลับข้อมูล ความปลอดภัยของฐานข้อมูล การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์โดยใช้ระบบฐานข้อมูลในงานทางมัลติมีเดีย

Database system architecture; functions of the database management system; relational database design concepts; data retrieval language; control of the operation of procedures that run simultaneously; data recovery techniques; database security application development using a multimedia database system

MTE-308 แอนิเมชัน 3 มิติ ขั้นประยุกต์

3(3-0-6)

(Applied 3D animation)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : MTE-207 แอนิเมชัน 3 มิติ

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ให้สมจริง เทคนิคพิเศษการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ การสร้างฉาก การพัฒนาโมเดล 3 มิติ การเรนเดอร์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ตามโจทย์ที่กำหนด

Creating realistic 3D animations; special effects creating 3D animations; creating a scene; developing 3D models; rendering 3D animations according to the problem

MTE-309 การพัฒนาโปรแกรมสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่

3(3-0-6)

(Application Development for Mobile Devices)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การพัฒนาโปรแกรมสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ของโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ การสร้างความปลอดภัยของโปรแกรม การออกแบบฐานข้อมูลสำหรับโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่

Development of applications for mobile devices; designing the user interface of the mobile application; establishing program security; database design for mobile applications

MTE-310 การประมวลผลภาพและคอมพิวเตอร์วิทัศน์

3(3-0-6)

(Image Processing and Computer Vision)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

พื้นฐานการประมวลผลภาพ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) การเรียนรู้ของเครื่องจักร (Machine Learning) เทคนิคการประมวลผลภาพในงานมัลติมีเดีย

Image processing fundamentals; the introduction of artificial intelligence; deep learning; machine learning; image processing techniques in multimedia

MTE-311 การพัฒนารัฐกิจดิจิทัล

3(3-0-6)

(Digital Business Development)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การนำเทคโนโลยีดิจิทัล ร่วมกับธุรกิจสมัยใหม่ การทำธุรกิจออนไลน์ บนสื่อดิจิทัล หรือโซเชียลมีเดีย การวางแผนการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์ความคุ้มค่าในการลงทุน การวางแผนกลยุทธ์การทำธุรกิจ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกิจบนสื่อดิจิทัล

Adopting digital technology together with modern business; doing business online on digital media or social media; public relations planning through digital media; investment cost analysis; business strategy planning and laws related to doing business on digital media

MTE-312 การพัฒนาเกม

3(3-0-6)

(Game Application Development)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ทฤษฎีการสร้างเกม กระบวนการพัฒนาเกม องค์ประกอบในการพัฒนาเกม การออกแบบระบบเกม เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเกม และการเขียนโปรแกรมเกม

The theory of game creation; game development process; elements of game development; game system design; Game development tools and game programming

MTE-313 การผลิตงานวีดิทัศน์ในระบบดิจิทัล

3(3-0-6)

(Digital Video Production)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การผลิตงานวีดิทัศน์ด้วยการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลสมัยใหม่ ขั้นตอนก่อนการผลิตรายการ การผลิตรายการ หลังการผลิตรายการ ประเภทของเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายทำวีดิทัศน์ และการถ่ายทำวีดิทัศน์

Video production using modern digital devices; pre-production; production; post-production; Types of tools used in video production and videography

MTE-418 การสร้างภาพจำลองเสมือนจริง (VR/AR)

3(3-0-6)

(Virtual and Augmented Reality)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

หลักการและแนวคิดของความจริงเสมือน องค์ประกอบพื้นฐานของความจริงเสมือน เครื่องมือสำหรับการสร้างความจริงเสมือน การออกแบบสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การผสมผสานเทคโนโลยีความจริงเสมือน การประยุกต์ใช้ความจริงเสมือน

Principles and concepts of virtual reality; basic elements of virtual reality; tool for creating virtual reality; designing a virtual environment; combining the technology of virtual reality; application of virtual reality.

MTE-433 หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1

3(3-0-6)

(Special Topic in Multimedia Technology 1)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ปัญหาพิเศษหรือหัวข้อเทคโนโลยีที่ทันสมัยด้านมัลติมีเดียตามความเห็นของอาจารย์ผู้สอนและได้รับความเห็นชอบจากประธานหลักสูตร/คณบดี

Particular up-to-date technology problems or topic under approval by lecturer and dean of faculty

MTE-434 หัวข้อพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2

3(3-0-6)

(Special Topic in Multimedia Technology 2)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ปัญหาพิเศษหรือหัวข้อเทคโนโลยีที่ทันสมัยด้านมัลติมีเดียตามความเห็นของอาจารย์ผู้สอนและได้รับความเห็นชอบจากประธานหลักสูตร/คณบดี

Particular up-to-date technology problems or topic under approval by lecturer and dean of faculty

MTE-439 การคิดเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบ

3(3-0-6)

(Creative Conceptual Design)

วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การคิดเชิงสร้างสรรค์และวิจารณ์ การสร้างสรรค์อารมณ์ร่วมในงาน ศึกษาความหมาย ขอบข่าย ประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการประเมินความคิดสร้างสรรค์

Creative thinking and criticism; the creation of emotional involvement in the work; study the meaning, scope, and benefits of creativity; Organizing activities to develop creativity and creative assessment

(Infographic Design)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การนำข้อมูลมาสรุปเป็นงานออกแบบกราฟิก การนำเสนอข้อมูลด้วยภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว การนำเสนอในงานออกแบบกราฟิกให้เข้าใจง่ายในเวลารวดเร็ว ชัดเจน น่าสนใจ การออกแบบกราฟิกให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของข้อมูล

Bringing the information to a graphic design work; presenting information with static images or animations; Presentation in graphic design to be easy to understand in a timely manner, clear, attractive; Graphic design allows the audience to understand the meaning of the information.

(Color Grading for VDO)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

เทคนิคการปรับแต่งโทนสีสำหรับงานวิดีโอ เรียนรู้วิธีการลดปัญหาการถ่ายงานวิดีโอที่มีความหลากหลาย งานโฆษณา มีวสิควิดีโอ ภาพยนตร์สั้น การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อช่วยปรับสีในงานวิดีโอให้มีโทนสีเหมือนกัน

Techniques color grading for VDO; learn how to reduce the problem of diverse video production; Advertisements, music videos, short films, the use of ready-made programs to help adjust the colors in the video work to have the same tone.

(Japanese Cartoon Design and Drawing)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การออกแบบภาพการ์ตูนแนวญี่ปุ่น การวาดภาพการ์ตูน สไตล์การออกแบบการ์ตูนญี่ปุ่น การใช้เส้น รูปทรง การให้แสงเงา การจัดช่องภาพสี หรือขาวดำ การเล่าเรื่องราวให้ผู้อ่านเข้าใจถึงเรื่องที่จะสื่อสาร

Japanese manga image design; cartoon drawing; Japanese cartoon design style; the use of lines; shading contours; channeling a picture in color or black and white; Telling a story to make the reader understand the story to be communicated.

MTE-453 การสร้างสรรค์งานทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

3(3-0-6)

(Multimedia Technology Creation)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การนำเสนอข้อมูลข่าวสารโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย การบันทึกเสียง การประมวลภาพ การทำภาพเคลื่อนไหว การนำเสนอข้อมูลโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียมาประกอบกัน และการทำโครงงานทางมัลติมีเดีย

Presentation of information using multimedia; audio recording; image processing; making animations; Presentation of information by applying multimedia technology together. and multimedia projects

MTE-459 การสร้างวิชวลเอฟเฟค 3 มิติ

3(3-0-6)

(Creating 3D Visual Effects)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

เทคนิคพิเศษในงานภาพยนตร์และงานโฆษณาทางดิจิทัล การผสมผสานกันระหว่างภาพที่ถ่ายทำจริง(Live Action)และภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์(CGI) เทคนิคการซ้อนภาพ การออกแบบเสียงบรรยากาศ การจัดแสง และการสร้างภาพที่มีบรรยากาศสมจริง

Special effects in film and digital advertising; The combination of real shots(Live Action) and computer generated images(CGI); image overlay technique; atmospheric sound design; lighting and creating realistic atmosphere images

MTE-460 การสร้างดนตรีและเสียงประกอบ

3(3-0-6)

(Creating Music and Sound Effects)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

บทบาทของเสียงในการเล่าเรื่อง ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง หลักเบื้องต้นในการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบ เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียง อุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกเสียง เทคนิคการประสานจังหวะ และการสร้างดนตรีและเสียงประกอบในงานมัลติมีเดีย

The role of sound in storytelling; the relationship of picture and sound; introductory principles in sound design and composition; audio technology; a device used to record audio; Rhythm synchronization technique and creating music and sound effects in multimedia events

- MTE-461 การออกแบบและพัฒนาตัวละคร 3 มิติ 3(3-0-6)
(3D Character Design and Development)
รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : MTE-207 แอนิเมชัน 3 มิติ
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี
การออกแบบตัวละครใน เกมส์ การ์ตูน แบบ 3 มิติ การคิดสร้าง concept ให้ตัวละครน่าสนใจ มีเสน่ห์ การออกแบบบุคลิกนิสัย จุดเด่น-จุดด้อย ในเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดขึ้น
Character design in 3D cartoon games; creating a concept for interesting characters; charming; personal design; character; Strengths - Weaknesses In the story.
- MTE-462 การพัฒนาเว็บไซต์ขั้นประยุกต์ 3(3-0-6)
(Applied Website Development)
รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี
การพัฒนาเว็บไซต์ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบส่วนติดต่อบนเว็บที่เข้าใจง่าย การเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงกับระบบฐานข้อมูล ตามโจทย์ที่ได้รับ
Website development to match the target audience; Easy-to-understand web interface design; web programming with database connection according to the question received
- MTE-463 การวาดภาพจิตรกรรมดิจิทัล 3(3-0-6)
(Digital Painting)
วิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี
การวาดภาพบนอุปกรณ์ดิจิทัล การจินตนาการนำเสนอเป็นรูปภาพ การถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวโดยการรวมเทคนิคการวาดเส้น การใช้สี การใช้เครื่องมือในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เทคนิคการวาดศิลปะในแนวดิจิทัล
Drawing on digital devices; Imagination is presented as a picture; conveying story content by combining line drawing techniques; use of color; the use of tools in computer programs; Digital art drawing techniques
- MTE-464 การบริหารจัดการโครงการเกมและอีสปอร์ต 3(3-0-6)
(Game and E-Sports Project Management)
รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี
รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี
ภาพรวมของการบริหารจัดการโครงการเกมและอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ของการจัดงานเกมอีสปอร์ต การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานนักเกมอีสปอร์ต การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง
Game and esports project management; a feasibility study of organizing an e-sports game event; work planning; managing an esports team; follow-up quality control; Risk Assessment and Management

MTE-465 การออกแบบกราฟิกงานอัตลักษณ์องค์กร

3(3-0-6)

(Graphic Design for Corporate Identity)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบกราฟิกงานอัตลักษณ์องค์กร การออกแบบเครื่องหมายการค้า การวิเคราะห์งานออกแบบกราฟิกในภาคธุรกิจ การออกแบบสี การออกแบบลวดลาย การออกแบบตัวอักษร และการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรที่สื่อสารถึงภาพรวมองค์กร

Analysis of the process of graphic design in corporate identity; trademark design; analysis of graphic design work in the business; color design, pattern design; font design; corporate identity design that communicates the overall organization

MTE-466 การออกแบบกราฟิกงานโฆษณาและประชาสัมพันธ์

3(3-0-6)

(Graphic Design for Advertising and Public Relations)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การวิเคราะห์เบื้องหลังสื่อโฆษณาหรือสื่อประชาสัมพันธ์ที่ประสบความสำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นรากฐานตั้งต้นของแคมเปญโฆษณา รูปแบบงานโฆษณา การใช้ความคิดสร้างสรรค์ อย่างเป็นระบบ กลยุทธ์ในการออกแบบโฆษณา ด้วยโจทย์ที่ถูกออกแบบมาโดยเน้นการคิดแบบปลายเปิด

Successful ad background analysis; creativity training that forms the foundation of ad campaigns; ad formats; and systematic creativity use; ad design strategy with a problem designed with an emphasis on open-ended thinking

MTE-467 การออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ

3(3-0-6)

(2D Motion Graphic Design)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

แนวคิดการออกแบบภาพกราฟิกเคลื่อนไหว การออกแบบสตอรี่บอร์ดภาพกราฟิกเคลื่อนไหว หลักการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ การประกอบภาพกราฟิกเคลื่อนไหวผสมผสานเสียงและดนตรี การสร้างบรรยากาศการเล่าเรื่อง และการสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวประกอบกับภาพเคลื่อนไหวชนิดอื่น

Animated graphic design concept; animated graphic storyboard design; principles of creating 2D animated graphics; assembling animated graphics combines sound and music; creating a storytelling atmosphere and creating animated graphics combined with other types of animations

MTE-490 โปรแกรมประยุกต์เพื่องานทางธุรกิจ

1(0-3-2)

(Business Application Program)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การฝึกปฏิบัติโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการใช้งานในภาคธุรกิจ โปรแกรมด้านการจัดการเอกสาร โปรแกรมด้านการคำนวณเพื่อการสร้างรายงาน และโปรแกรมช่วยการนำเสนอในการประชุมให้มีความน่าสนใจ

Practicing packaged programs for use in the business sector; document management programs; Computing program for creating reports And the program helps to make presentations in meetings interesting

MTE-491 เตรียมสหกิจศึกษา

1(0-0-2)

(Pre-Cooperative Education)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับสหกิจศึกษา กระบวนการและขั้นตอนของสหกิจศึกษา ระเบียบ ข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับสหกิจศึกษา การเตรียมความพร้อมด้านวิชาการ ทักษะวิชาชีพ และจริยธรรมที่จำเป็นก่อนออกไปปฏิบัติงานที่สถานประกอบการ

Principles and concepts of cooperative education; cooperative processes and procedures regulations relating to cooperative education; academic preparation; professional skills and ethics required before going out to work at the workplace

MTE-492 สหกิจศึกษา

6(0-40-10)

(Co-operative Education)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : MTE-491 เตรียมสหกิจศึกษา

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การปฏิบัติงานและแก้ปัญหาให้กับสถานประกอบการเป็นเวลา 16 สัปดาห์ ในโรงงานอุตสาหกรรมหรือสถานประกอบการอื่นใด ซึ่งเป็นไปตามความเห็นชอบของสาขาวิชา เพื่อให้นักศึกษาได้มีความรู้ในสาขา พร้อมทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้จริง มีทักษะวิชาชีพตามสาขาของนักศึกษา ช่วยพัฒนาความชำนาญ มีจริยธรรมและคุณธรรม หรือลักษณะนิสัยหรือบุคลิกภาพที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน ให้ทำรายงานการแก้ปัญหาให้แก่สถานประกอบการส่งสาขาวิชาพร้อมทั้งมีการนำเสนอผลงาน

16 weeks of operation and problem solving for the establishment in any industrial plant or other establishment; which is in accordance with the approval of the study field; so that students can have knowledge in the field and be able to apply it in real life; to have professional skills according to the field of students will help them to develop expertise; to have ethics and morality; or the character or personality necessary to perform the work; make a report of troubleshooting to the establishment to accompany submission of the field and to present the work

MTE-493 ฝึกงานทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

1(0-40-10)

(Pre-Cooperative Education)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

ฝึกงานทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในสถานประกอบการ โรงงานอุตสาหกรรม หรือองค์กรที่ทางสถาบันเห็นชอบ ไม่ต่ำกว่า 320 ชั่วโมง และต้องนำเสนอรายงานการฝึกงาน

Internship in multimedia technology field in the working places, industrial factory or organization with an approval from the university with a minimum of 320 working hours and presentation of internship

MTE-494 โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1

1(0-3-2)

(Multimedia Technology Project 1)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

โครงการหรือปัญหาที่น่าสนใจทางปฏิบัติในด้านต่าง ๆ ของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย กำหนดโดยสาขาวิชา ต้องเขียนรายงานการศึกษาและต้องนำเสนอต่อคณะกรรมการสอบโครงการ

Project or interesting practical problems in any topics related to multimedia technology assigned by the faculty, report the study and present to the committee of project assessment

MTE-495 โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 2

2(0-6-3)

(Multimedia Technology Project 2)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : MTE-494 โครงการเทคโนโลยีมัลติมีเดีย 1

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

โครงการหรือปัญหาที่น่าสนใจทางปฏิบัติของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย กำหนดโดยสาขาวิชา ต้องเขียนรายงานการศึกษาและต้องนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการสอบโครงการ

Project or interesting practical problems in topics related to multimedia technology assigned by the faculty, report the study and present the result to the committee of project assessment

MTE-497 กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย

3(3-0-10)

(Extra Curriculum Activity in Multimedia Technology)

รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน : ไม่มี

รายวิชาที่ต้องเรียนควบคู่ : ไม่มี

การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย หรือด้านอื่นใดตามที่ได้รับมอบหมาย ที่ใช้เวลาทำโครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมง

Projects or activities in multimedia technology or any other area as assigned to them. The time spent on such projects or activities is not less than 45 hours