



แบบเสนอขอ ปรับปรุงหลักสูตร

แบบเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

ตอนที่ 1 รายละเอียดเบื้องต้น

1.1 ชื่อหลักสูตร

(ภาษาไทย) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการดิจิทัล

(ภาษาอังกฤษ) Bachelor of Science Program in Digital Innovation

1.2 ชื่อปริญญา

(ภาษาไทย) ชื่อเต็ม วิทยาศาสตรบัณฑิต (นวัตกรรมการดิจิทัล)

ชื่อย่อ วท.บ. (นวัตกรรมการดิจิทัล)

(ภาษาอังกฤษ) ชื่อเต็ม Bachelor of Science (Digital Innovation)

ชื่อย่อ B.Sc. (Digital Innovation)

1.3 ประเภทของหลักสูตร

เป็นหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

1.4 ลักษณะหลักสูตร

หลักสูตรปกติ

1.5 รูปแบบการจัดการศึกษา

การศึกษาแบบเต็มเวลา

1.6 สภาวิชาชีพเกี่ยวข้องกับการอนุมัติ หรือเห็นชอบหลักสูตร

ไม่มีสภาวิชาชีพเกี่ยวข้อง

1.7 หลักสูตรนี้ครบรอบการปรับปรุง พ.ศ. 2570 (ปรับปรุงก่อนครบรอบ)

1.8 กำหนดการเปิดสอน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

1.9 ความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น

1.9.1 หลักสูตรนี้จะมีความร่วมมือ กับหน่วยงานอื่นในมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี หน่วยงานดังกล่าว ได้แก่

1) คณะต่างๆ

ให้ความร่วมมือในลักษณะการจัดการเรียนการสอนในหมวดวิชาเลือกเสรี ที่นักศึกษาเลือกวิชาเรียนตามความสนใจที่เปิดสอนในคณะต่างๆ และอำนวยความสะดวกด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้อื่นๆ

2) หลักสูตรต่างๆ

ให้ความร่วมมือในการจัดผู้สอนที่มีความรู้ความสามารถตรงกับรายวิชาที่เปิดสอน เช่น หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ หลักสูตรคณิตศาสตร์ประยุกต์ หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ และหลักสูตรนวัตกรรมการดิจิทัล และสนับสนุนห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

1.9.2 หลักสูตรนี้มีความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นนอกมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี หน่วยงานดังกล่าวได้แก่

1) บริษัทโทรคมนาคมแห่งชาติ จำกัด (มหาชน)

ให้ความร่วมมือในลักษณะ ร่วมกันบริหารหลักสูตร โดยส่งบุคลากรมาเป็นอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ให้ความร่วมมือ ในลักษณะความร่วมมือทางด้านวิชาการ การจัดการศึกษาในลักษณะการบูรณาการกับการฝึกงาน การทำงาน ตลอดจนการจ้างงาน ในระยะยาว และการจ้างงานบัณฑิต

2) บริษัท Supermap จำกัด (มหาชน) ประเทศจีน

ให้ความร่วมมือในลักษณะให้การสนับสนุนเครื่องมือในการวิจัยและพัฒนาทางด้านระบบสารสนเทศเชิงภูมิศาสตร์ (GIS) ในเชิงการศึกษาและวิจัย

3) บริษัท Kommerch จำกัด

ให้ความร่วมมือในลักษณะ ให้การสนับสนุนเครื่องมือในการวิจัยและพัฒนาทางด้าน Cyber Security และการวางแผนเชิงกลยุทธ์ในทางด้านความปลอดภัยของ

4) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หรือ depa (<https://www.depa.or.th/th/home>)

ให้ความร่วมมือ ในลักษณะความร่วมมือทางด้านวิชาการ การจัดการศึกษา ในลักษณะการบูรณาการกับการทำงานการฝึกงานตลอดจนการจ้างงาน ในระยะยาว และการจ้างงานบัณฑิต

5) สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.) (<https://www.dga.or.th/>)

ให้ความร่วมมือ ในลักษณะความร่วมมือทางด้านวิชาการ การจัดการศึกษา ในลักษณะการบูรณาการกับการทำงานการฝึกงานตลอดจนการจ้างงาน ในระยะยาว และการจ้างงานบัณฑิต

6) สำนักงานสถิติจังหวัดปทุมธานี (<https://pathumthani.nso.go.th/>) ให้ความร่วมมือในลักษณะความร่วมมือทางด้านวิชาการ การจัดการศึกษา ในลักษณะการบูรณาการกับการทำงาน การฝึกงาน ตลอดจนการจ้างงานในระยะยาว และการจ้างงานบัณฑิต หรือการจ้างงานพิเศษในระยะสั้น

7) สำนักงานคณะกรรมการกำกับและส่งเสริมการประกอบธุรกิจประกันภัย (คปภ.) (<https://www.oic.or.th/th>)

ให้ความร่วมมือในลักษณะความร่วมมือทางด้านวิชาการ การจัดการศึกษา ในลักษณะการบูรณาการกับการฝึกงาน การทำงาน ตลอดจนการจ้างงานในระยะยาว และการจ้างงานบัณฑิต หรือการจ้างงานพิเศษในระยะสั้น

8) ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (<https://www.kasikornresearch.com/th>)

ให้ความร่วมมือในลักษณะความร่วมมือทางด้านวิชาการ การจัดการศึกษา ในลักษณะการบูรณาการกับการฝึกงาน การทำงาน ตลอดจนการจ้างงานในระยะยาว และการจ้างงานบัณฑิต หรือการจ้างงานพิเศษในระยะสั้น

9) Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali, ประเทศอินโดนีเซีย

ทำความร่วมมือในลักษณะ Teacher & Student Exchange และทำงานวิจัยร่วมกัน

10) GUIZHOU TECHNOLOGICAL COLLEGE OF MACHINERY AND ELECTRICITY, THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA, ประเทศจีน

ทำความร่วมมือในลักษณะพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา เพื่อเข้าประกวดแข่งขันระดับชาติและนานาชาติ

11) GUIZHOU VOCATIONAL TECHNOLOGY COLLEGE OF ELECTRONICS AND INFORMATION, ประเทศจีน

ทำความร่วมมือเกี่ยวกับหลักสูตร Electric Vehicle (EV)

ตอนที่ 2 หลักการและเหตุผลในการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

2.1 หลักการและเหตุผลในการเสนอขอปรับปรุงหลักสูตร

สืบเนื่องจากทางหลักสูตรได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรเมื่อครบรอบการปรับปรุงในปี ๒๕๖๖ และได้ทำการเปิดรับนักศึกษาเป็นจำนวน 2 รุ่น โดยมีจำนวนนักศึกษาที่สมัครเรียนน้อยกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทั้ง 2 รุ่น ทั้งนี้ทางหลักสูตรจึงได้ทำการสำรวจเพื่อวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่มีจำนวนผู้สมัครไม่เป็นไปตามเป้าหมาย ผลจากการสำรวจพบว่า การเลือกสาขาวิชาของผู้เรียนส่วนมากจะเลือกตามค่านิยมหรือชื่อเสียงของสถานศึกษาและชื่อสาขาวิชาเป็นหลัก โดยยังถามความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรนวัตกรรมดิจิทัลและวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ผลการสำรวจพบว่า นักเรียนส่วนมากคิดว่าเป็นหลักสูตรที่เรียนยากเพราะมีคำว่าวิศวกรรมอยู่ในชื่อหลักสูตร อีกเหตุผลในการปรับปรุงหลักสูตรได้แก่ การที่หลักสูตรได้มีความร่วมมือจากองค์กรภายนอกมากยิ่งขึ้นจึงมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย ทางหลักสูตรจึงทำการปรับปรุงหลักสูตรก่อนจะครบรอบการปรับปรุง โดยยึดประเด็นหลักคือการ เปลี่ยนชื่อหลักสูตรใหม่ให้กระชับและเข้าใจง่าย และปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนและรายวิชา

การพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรในครั้งนี้ จึงไม่ใช่แค่เพียงปรับคำอธิบายรายวิชาให้เป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยเท่านั้น แต่ยังสามารถปรับปรุงโครงสร้างและวิธีการจัดรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ทั้งหมด โดยมุ่งเน้นในการทำความร่วมมือกับองค์กรหรือหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อนำองค์ความรู้และความชำนาญของหน่วยงานนั้น ๆ มาถ่ายทอดให้กับผู้เรียนในหลักสูตร เพื่อให้ให้นักศึกษาหรือผู้ที่สนใจที่เข้ามาเรียนในหลักสูตรสามารถนำความรู้ที่ได้ไปสร้างนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อนำไปใช้ได้จริงในเชิงธุรกิจ หรือมีโอกาสในการได้ทำงานในหน่วยงานที่ทำความร่วมมือได้อย่างต่อเนื่อง

2.2 หลักสูตรลักษณะนี้มีเปิดสอนอยู่แล้วในประเทศ ได้แก่

- 1) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยรังสิต
- 2) หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- 3) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร
- 4) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

2.3 หลักสูตรที่เสนอพัฒนา/ปรับปรุงนี้แตกต่างกับหลักสูตรดังกล่าวในประเด็นสำคัญ คือ

- 1) หลักสูตรนวัตกรรมดิจิทัล เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายพันธมิตร เพื่อนำทั้งองค์ความรู้ เครื่องมือ เทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการเรียนการสอน
- 2) หลักสูตรนวัตกรรมดิจิทัล มุ่งเน้นในการสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายพันธมิตรในการร่วมสร้างนวัตกรรมดิจิทัลไปใช้ในการแก้ปัญหาในชุมชน

ตอนที่ 3 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

3.1 ปรัชญาของหลักสูตร

- 1) มุ่งผลิตบัณฑิตที่มี ความกล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง ความรู้และทักษะในสายงาน ทักษะในการเรียนรู้ที่ยั่งยืน และมีประสิทธิภาพในการทำงาน
- 2) มุ่งพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้บุคลากรในหลักสูตรมีคุณค่า มีสุขภาวะในการใช้ชีวิตและการทำงาน

3.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อมุ่งผลิตบัณฑิตหลักสูตรนวัตกรรมดิจิทัล ที่มีคุณภาพสนองความต้องการของท้องถิ่นและสังคม
2. เพื่อสร้างงานวิจัย เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ใหม่
3. เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน ในรูปแบบการถ่ายทอดความรู้ และผลิตภัณฑ์
4. เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรต่าง ๆ ในการร่วมกันพัฒนาบุคลากรและสังคมไทย

3.3 ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นปีการศึกษา

ด้าน	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 1
ความรู้	ความรู้พื้นฐานทางด้านนวัตกรรมดิจิทัล ทางด้านฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบฐานข้อมูล ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ความรู้ในการทำวิจัย การออกแบบ UX,UI และกระบวนการทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์
ทักษะ	การประยุกต์ใช้งานระบบฐานข้อมูล การเลือกใช้ซอฟต์แวร์กับงานด้านต่างๆ การใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ออกแบบส่วนงานประสบการณ์ผู้ใช้
จริยธรรม	ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ การเคารพผู้อื่น การรู้จักการยอมรับผิดเมื่อกระทำผิด
ลักษณะบุคคล	มีความกล้าแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
ด้าน	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 2
ความรู้	ความรู้เกี่ยวกับการตรวจสอบมาตรฐานและคุณภาพของนวัตกรรมดิจิทัล ความรู้ทางด้านการตลาดดิจิทัลและทางด้านการเงินการลงทุน หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ความรู้ทางด้าน IoT และความปลอดภัยดิจิทัล
ทักษะ	เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ ทำงานด้านกราฟฟิกได้ ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมดิจิทัลได้ มีความสามารถการใช้นวัตกรรมดิจิทัลทางการเงินและการลงทุน สร้างอุปกรณ์ IoT ได้ ออกแบบการป้องกันการคุกคามทางโลกไซเบอร์ได้
จริยธรรม	การมีจิตสาธารณะ การปฏิบัติตามกฎระเบียบ ความยุติธรรม ความเสียสละ
ลักษณะบุคคล	มีความคิดอย่างเป็นระบบ รอบคอบ กล้าแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ มีแนวคิดเชิงธุรกิจการเงิน
ด้าน	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 3
ความรู้	หลักการทางด้านหุ่นยนต์ วงการเกมดิจิทัล ระบบ GIS การเป็นเจ้าของกิจการ กลยุทธ์ในการบริหารนวัตกรรมดิจิทัล หลักการ AI การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ และความรู้เกี่ยวกับบล็อกเชน
ทักษะ	สามารถสร้างหุ่นยนต์เพื่อใช้ในงานต่าง ๆ ได้ ออกแบบและพัฒนาเกมได้ ประยุกต์ใช้ GIS ในงานด้านต่าง ๆ ได้ สามารถวางแผนสำหรับการเป็นเจ้าของกิจการได้ สามารถใช้ AI, Big Data และ Blockchain ได้
จริยธรรม	ความโปร่งใส ความรับผิดชอบต่อสังคม การมีความเอาใจใส่ความรู้สึกคนอื่น ๆ การตัดสินใจที่มีจริยธรรม
ลักษณะบุคคล	มีความมั่นใจ มีชุดความคิดที่เป็นระบบ มีการวางแผนเชิงกลยุทธ์

ด้าน	ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้ ชั้นปีที่ 4
ความรู้	มีความรู้เพื่อนำไปสร้างนวัตกรรมดิจิทัล
ทักษะ	บูรณาการความรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อนำไปแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้
จริยธรรม	ความเป็นผู้นำที่มีจริยธรรม การเป็นตัวอย่างที่ดี ความรับผิดชอบต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน การให้คำปรึกษาที่มีจริยธรรม
ลักษณะบุคคล	มีความเป็นผู้นำ มีความคิดริเริ่ม ทำงานเป็นทีม สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมต่าง ๆ ได้

3.4 การวิเคราะห์ภาวะความต้องการบัณฑิตจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และจุดเด่นของหลักสูตร

3.4.1 ความต้องการจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

สรุปผลการสำรวจความต้องการศึกษาต่อระดับปริญญาตรีหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานีสำหรับการพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัล หลักสูตรปรับปรุงนี้ ทางหลักสูตรได้ดำเนินการส่งแบบสำรวจความต้องการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ให้สถานศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 30 โรงเรียน โรงเรียนละ 20 ฉบับ และได้รับข้อมูลกลับมาจำนวน 487 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 81.17 จากผลการสำรวจ มีผู้ต้องการศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตจำนวน 455 คน คิดเป็นร้อยละ 93.42 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด และมีผู้ต้องการศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัล จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 22.38 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ให้สถานประกอบการจำนวนทั้งสิ้น 30 แห่ง แบ่งเป็นหน่วยงานของรัฐ 10 จำนวน หน่วยงานหน่วยงานเอกชน จำนวน 20 หน่วยงาน และได้รับข้อมูลกลับมาจำนวน 25 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 83.33 จากผลการสำรวจ มีผู้ต้องบัณฑิตที่จบการศึกษาในระดับปริญญาตรีหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัล จำนวน 24 แห่ง คิดเป็นร้อยละ 96.00 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด และมีผู้ต้องการเข้าร่วมในการทำบันทึกข้อตกลงในการร่วมกันพัฒนานวัตกรรมในระดับปริญญาตรีหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขานวัตกรรมดิจิทัล จำนวน 24 แห่ง คิดเป็นร้อยละ 96.00 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ในภาพรวมปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจการศึกษาต่อคือตัวผู้เรียนเอง มีอิทธิพลอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 รองลงมาจะเป็นอิทธิพลจากบิดามารดาในระดับมากค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.6 จากเพื่อนและรุ่นพี่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.4 และอิทธิพลจากครูอาจารย์ในระดับมากค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.2 ตามลำดับ โดยมีปัจจัยแวดล้อมในการตัดสินใจศึกษาต่อในการเลือกมหาวิทยาลัย คือ ค่านิยมชื่อเสียงของสถาบันการศึกษาและชื่อหลักสูตร ปัจจัยรองลงมาได้แก่โอกาสในการได้งานทำเมื่อเรียนจบมีอิทธิพลมากที่สุดค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ปัจจัยต่อมาคือมีรุ่นพี่ที่เป็นนักศึกษาของสถาบันที่ต้องการจะศึกษาต่อมีอิทธิพลมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.6 ส่วนการประชาสัมพันธ์ของหลักสูตรและความสะดวกในการเดินทางค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.2

3.4.2 จุดเด่นของหลักสูตร

รูปแบบการเรียนรู้ของหลักสูตรมุ่งเน้นที่จะนำองค์ความรู้ที่ใช้ในการทำงานจริงจากองค์กรต่าง ๆ ที่ทำความร่วมมือกับหลักสูตรมาถ่ายทอดให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทั้งความรู้และประสบการณ์ อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มโอกาสในการได้ทำงานในองค์กรนั้น ๆ ด้วย

3.5 อาชีพที่สามารถประกอบได้เมื่อสำเร็จการศึกษา

1. นักพัฒนานวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Developer)
2. วิศวกรซอฟต์แวร์ (Software Engineer)
3. นักวิเคราะห์ระบบนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Analysis)
4. นักออกแบบนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Designer)
5. นักวางแผนทางด้านนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Strategist)
6. ผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Entrepreneurship)
7. นักออกแบบส่วนประสานงานผู้ใช้ (UX/UI Designer)
8. นักเขียนภาษาคอมพิวเตอร์บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ (Multi-Platform Programmer)
9. นักตรวจสอบนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Tester)
10. นักตรวจสอบด้านคุณภาพนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Quality Assessment)
11. นักวิจัยด้านนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Researcher)
12. นักบริหารโครงการนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Project Manager)
13. วิศวกรข้อมูล (Data Engineer)
14. นักพัฒนาเกมดิจิทัล (Digital Game Developer)
15. นักสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content Creator)
16. วิศวกรความปลอดภัยไซเบอร์ (Cyber Security Engineer)
17. นักออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Graphic Designer)

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ/ตำแหน่งงานกับทักษะของบัณฑิต (Skill Mapping)

อาชีพ/ตำแหน่งงาน	ทักษะทั่วไป (General Skills)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)
1. นักพัฒนานวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Developer)	ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การจัดการโครงการ การทำงานร่วมกัน	ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ๆ (AI, blockchain, IoT) ความชำนาญในภาษาโปรแกรม (Python, Java เป็นต้น) ประสบการณ์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ดิจิทัล ความเข้าใจในความต้องการของผู้ใช้และแนวโน้มตลาด
2. วิศวกรซอฟต์แวร์ (Software Engineer)	การคิดวิเคราะห์ ความใส่ใจในรายละเอียด ทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม	ความชำนาญในหลายภาษาโปรแกรม (C++, Java, Python) การออกแบบและสถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์ ความรู้เกี่ยวกับวิธีการพัฒนาซอฟต์แวร์ (Agile, Scrum) ทักษะการดีบั๊กและการทดสอบ
3. นักวิเคราะห์ระบบนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Analysis)	ทักษะการวิเคราะห์ ความสามารถในการวิจัย การสื่อสาร การคิดเชิงวิพากษ์	การวิเคราะห์และการตีความข้อมูล ความเข้าใจในกระบวนการทางธุรกิจ ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มและเทคโนโลยีดิจิทัล ประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ (SQL, Tableau)

อาชีพ/ตำแหน่งงาน	ทักษะทั่วไป (General Skills)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)
4. นักออกแบบนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Designer)	ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงภาพ การสื่อสาร ความเข้าใจผู้ใช้	ความชำนาญในเครื่องมือออกแบบ (Adobe Creative Suite, Sketch) ความรู้เกี่ยวกับหลักการ UX/UI ความเข้าใจในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนและคอมพิวเตอร์ ทักษะการสร้างต้นแบบและการทำ wireframe
5. นักวางแผนทางด้านนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Strategist)	การคิดเชิงกลยุทธ์ ความเป็นผู้นำ ทักษะการวิเคราะห์ การสื่อสาร	การวิจัยและวิเคราะห์ตลาด ความรู้เกี่ยวกับโมเดลธุรกิจดิจิทัล ความเข้าใจในแนวโน้มเทคโนโลยี การวางแผนและดำเนินกลยุทธ์
6. ผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Entrepreneurship)	ความกล้าเสี่ยง ความสามารถทางธุรกิจ การสร้างเครือข่าย ความเป็นผู้นำ	ความรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศของสตาร์ทอัพ กลยุทธ์การระดมทุนและการลงทุน การพัฒนาผลิตภัณฑ์ กลยุทธ์การตลาดและการขาย
7. นักออกแบบส่วนประสานงานผู้ใช้ (UX/UI Designer)	ความคิดสร้างสรรค์ ความเข้าใจผู้ใช้ ความใส่ใจในรายละเอียด การทำงานร่วมกัน	ความชำนาญในเครื่องมือออกแบบ UX/UI (Figma, Adobe XD) การวิจัยและทดสอบผู้ใช้ ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบการมีปฏิสัมพันธ์ การจัดโครงสร้างข้อมูล
8. นักเขียนภาษาคอมพิวเตอร์บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ (Multi-Platform Programmer)	การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ ความยืดหยุ่น การทำงานร่วมกัน	ความชำนาญในภาษาโปรแกรมสำหรับหลายแพลตฟอร์ม (Java, Swift, Kotlin) ความรู้เกี่ยวกับเฟรมเวิร์กการพัฒนาข้ามแพลตฟอร์ม (React Native, Flutter) ทักษะการดีบั๊กและการทดสอบ ความรู้เกี่ยวกับแนวทางเฉพาะของแต่ละแพลตฟอร์ม
9. นักตรวจสอบสอบนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Tester)	ความใส่ใจในรายละเอียด การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร	ความรู้เกี่ยวกับวิธีการทดสอบ (การทดสอบด้วยตนเอง, การทดสอบอัตโนมัติ) ประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือทดสอบ (Selenium, JUnit) ความเข้าใจในวงจรการพัฒนาซอฟต์แวร์ การติดตามและรายงานข้อบกพร่อง
10. นักตรวจสอบด้านคุณภาพนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Quality Assessment)	ความใส่ใจในรายละเอียด การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การแก้ปัญหา	ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการประกันคุณภาพ ประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือ QA (QTP, LoadRunner) ความเข้าใจในมาตรฐานกฎระเบียบ เทคนิคการปรับปรุงกระบวนการ
11. นักวิจัยด้านนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Researcher)	ทักษะการวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร ความสามารถในการวิจัย	ความรู้เกี่ยวกับวิธีวิจัย การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล ประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือและซอฟต์แวร์การวิจัย ความเข้าใจในแนวโน้มเทคโนโลยี

อาชีพ/ตำแหน่งงาน	ทักษะทั่วไป (General Skills)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skills)
12. นักบริหารโครงการนวัตกรรมดิจิทัล (Digital Innovation Project Manager)	ความเป็นผู้นำ การสื่อสาร ทักษะการจัดการ การแก้ปัญหา	วิธีการจัดการโครงการ (Agile, Waterfall) ประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือจัดการโครงการ (JIRA, Trello) การจัดการความเสี่ยง การจัดงบประมาณและการกำหนดเวลา
13. วิศวกรข้อมูล (Data Engineer)	การคิดวิเคราะห์ ความใส่ใจในรายละเอียด การแก้ปัญหา การสื่อสาร	ความชำนาญในภาษาการจัดการข้อมูล (SQL, Python) ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการ ETL ประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีบิ๊กดาต้า (Hadoop, Spark) การออกแบบและการจัดการฐานข้อมูล
14. นักพัฒนาเกมดิจิทัล (Digital Game Developer)	ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน ความใส่ใจในรายละเอียด	ความชำนาญในภาษาโปรแกรมสำหรับพัฒนาเกม (C#, C++) ประสบการณ์ในการใช้เอ็นจินพัฒนาเกม (Unity, Unreal Engine) ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบ เกม ความเข้าใจในพฤติกรรมและจิตวิทยาผู้เล่น
15. นักสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content Creator)	ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การเล่าเรื่อง ความยืดหยุ่น	ความชำนาญในเครื่องมือสร้างคอนเทนต์ (Photoshop, Final Cut Pro) ความเข้าใจในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ความรู้ SEO การผลิตและการตัดต่อวิดีโอ
16. วิศวกรความปลอดภัยไซเบอร์ (Cyber Security Engineer)	การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ความใส่ใจในรายละเอียด การสื่อสาร	ความรู้เกี่ยวกับหลักการความปลอดภัยไซเบอร์ ประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือความปลอดภัย (firewalls, intrusion detection systems) ความเข้าใจในเทคนิคการแฮกที่ส การประเมินและการจัดการความเสี่ยง
17. นักออกแบบสื่อดิจิทัล (Digital Graphic Designer)	ความคิดสร้างสรรค์ ความใส่ใจในรายละเอียด การสื่อสาร การคิดเชิงภาพ	ความชำนาญในซอฟต์แวร์ออกแบบกราฟิก (Adobe Creative Suite) ความเข้าใจในหลักการออกแบบ ประสบการณ์ในการใช้สื่อดิจิทัล ความรู้เกี่ยวกับการสร้างแบรนด์และการตลาด

ตอนที่ 4 ลักษณะของหลักสูตร

4.1 คุณสมบัติของผู้สมัครเรียน

- 4.1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาไม่ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า
- 4.1.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญาหรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
- 4.1.3 ผ่านการคัดเลือกตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับอนุปริญญา ระดับปริญญาตรี และระดับปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) พ.ศ. 2566
- 4.1.4 สามารถใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้

4.2 โครงสร้างหลักสูตร (ปัจจุบัน)

1) จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	127	หน่วยกิต
2) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า	91	หน่วยกิต
3.1) กลุ่มวิชาเนื้อหา	84	หน่วยกิต
3.1.1) กลุ่มวิชาบังคับ	54	หน่วยกิต
3.1.2) กลุ่มวิชาเลือก	30	หน่วยกิต
3.2) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	7	หน่วยกิต
4) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

4.3 โครงสร้างหลักสูตร (ปรับปรุงใหม่)

1) จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	121	หน่วยกิต
2) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า	91	หน่วยกิต
3.1) กลุ่มวิชาเนื้อหา	84	หน่วยกิต
3.1.1) กลุ่มวิชาบังคับ	51	หน่วยกิต
3.1.2) กลุ่มวิชาเลือก	33	หน่วยกิต
3.2) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	7	หน่วยกิต
4) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต

รายวิชาในหมวดต่าง ๆ

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
ใช้หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัย (ภาคผนวก ข)		
2) หมวดวิชาเฉพาะ จำนวนไม่น้อยกว่า	91	หน่วยกิต
2.1) กลุ่มวิชาเนื้อหา จำนวนไม่น้อยกว่า	84	หน่วยกิต
2.1.1) กลุ่มวิชาบังคับ บังคับเรียนไม่น้อยกว่า	51	หน่วยกิต
รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SDI101	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนวัตกรรมดิจิทัล Introduction to Digital Innovation	3(3-0-6)
65SDI102	หลักการของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Principles of Computer Devices	3(2-2-5)
65SDI103	การประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ในยุคปัจจุบัน Software Applications in Modern Era	3(2-2-5)
65SDI104	ระบบฐานข้อมูลเชิงประยุกต์ Applied Database System	3(2-2-5)
65SDI105	ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล Research Methodology for Digital Innovation	3(2-2-5)
65SDI106	วิศวกรรมซอฟต์แวร์ประยุกต์สำหรับนวัตกรรมดิจิทัล Applied Software Engineering for Digital Innovation	3(3-0-6)
65SDS107	หลักการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ Principles of User Experience (UX) Design	3(2-2-5)
65SDI108	นวัตกรรมเครือข่ายดิจิทัลและการติดต่อสื่อสาร Digital Network Innovation and Communication	3(2-2-5)
65SDI201	พื้นฐานการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ Seminar in Digital Innovation	3(2-2-5)
65SDI202	การทดสอบและประกันคุณภาพของนวัตกรรมดิจิทัล Testing and Quality Assurance of Digital Innovations	3(2-2-5)
65SDS205	สัมมนาวัตกรรมการดิจิทัล Seminar in Digital Innovation	3(2-2-5)
65SDI206	นวัตกรรมการจัดการความปลอดภัยดิจิทัล Innovative Digital Security Management	3(2-2-5)
65SDI301	การพัฒนานวัตกรรมดิจิทัล Digital Innovation Development	3(2-2-5)
65SDS302	หลักการผู้ประกอบการนวัตกรรมดิจิทัล Principles of Entrepreneurship of Digital Innovation	3(2-2-5)
65SDS306	หลักกลยุทธ์และการบริหารโครงการนวัตกรรมดิจิทัล Strategic Principles and Project Management of Digital Innovation	3(2-2-5)

65SDI401	การประยุกต์ใช้นวัตกรรมดิจิทัล Digital Innovation Implementations	3(2-2-5)
65SDI402	โครงการพิเศษนวัตกรรมดิจิทัล Special Project in Digital Innovation	3(2-2-5)

2.1.2) กลุ่มวิชาเลือก เลือกเรียนไม่น้อยกว่า **33** **หน่วยกิต**

รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)
65SDI203	นวัตกรรมดิจิทัลสำหรับงานกราฟฟิก Digital Innovation for Graphics	3(2-2-5)
65SDI204	การตลาดดิจิทัลประยุกต์ Applied digital marketing	3(2-2-5)
65SDI207	เทคโนโลยีทางการเงินและการลงทุน Financial Technology and Investment	3(2-2-5)
65SDI208	การพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ขั้นสูง Advanced Computer Language for Digital Innovation Development	3(2-2-5)
65SDI209	การพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลสำหรับอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง Digital Innovation Development for Internet of Things	3(2-2-5)
65SDI303	นวัตกรรมหุ่นยนต์ Robotics Innovation	3(2-2-5)
65SDI304	นวัตกรรมเกมดิจิทัล Digital Game Innovation	3(2-2-5)
65SDI305	นวัตกรรมระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ Innovations in Geographic Information Systems	3(2-2-5)
65SDI307	การเรียนรู้ของเครื่องและปัญญาประดิษฐ์ Machine Learning and Artificial Intelligence	3(2-2-5)
65SDI308	เทคโนโลยีข้อมูลขนาดใหญ่และการประยุกต์ใช้งาน Big Data Principles and Applications	3(2-2-5)
65SDI309	การพยากรณ์ข้อมูลเชิงดิจิทัล Digital Forecasting	3(2-2-5)

2.2) กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ให้เลือก **7** **หน่วยกิต**
เรียนกลุ่มวิชาใดวิชาหนึ่ง จำนวนไม่น้อยกว่า

2.2.1) กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา

รหัส	ชื่อวิชา	น(ท-ป-ศ)
SDI403	การเตรียมสหกิจศึกษานวัตกรรมดิจิทัล Preparation for Cooperative Education in Digital innovation	1(45)
SDI404	สหกิจศึกษานวัตกรรมดิจิทัล Cooperative Education in Digital innovation	6(640)

ตอนที่ 5 วิธีการสอน

5.1 แนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ในหลักสูตรปรับปรุงเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติจริง โดยมีทางเลือกในการเรียนการสอนสามารถจัดได้ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์
2. จัดการเรียนการสอนร่วมกันกับองค์กรในเครือข่ายความร่วมมือ โดยนำองค์ความรู้ที่ใช้ในองค์กรนั้น ๆ มาถ่ายทอดให้กับผู้เรียน เพื่อนำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้มาสร้างผลงานร่วมกัน ทั้งในเชิงวิชาการและเชิงธุรกิจ
3. การจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ (Productive Learning) เน้นการเรียนรู้ผ่านโครงงาน กรณีศึกษา และสถานการณ์จริง มีการบูรณาการความรู้จากรายวิชาต่างๆ ในการสร้างผลงาน
4. การจัดการเรียนการสอนแบบ No-Degree นำความรู้ที่ถ่ายทอดในห้องเรียน ออกมาถ่ายทอดนอกห้องเรียนให้กับบุคคลทุกระดับ โดยสามารถเทียบโอนรายวิชาได้ (Short Course)
5. จัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการจัดให้ผู้เรียน เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและอาจารย์ โดยผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันกำหนดประเด็นเรียนรู้ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ พัฒนากิจกรรม เน้นสร้างผลลัพธ์การเรียนรู้

ตอนที่ 6 ความพร้อมของบุคลากร

6.1 จำนวนอาจารย์ผู้รับผิดชอบและอาจารย์ประจำหลักสูตร ปัจจุบันมีจำนวนทั้งหมด 5 คน ได้แก่

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์
1.นายเศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.ม.(เทคโนโลยีสารสนเทศ) วท.บ.(สถิติประยุกต์)	คุณวุฒิตรง
ผลงานทางวิชาการ สุรินทร์ อุ่นแสน, เศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์ และ ปิณณรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส. (2020). การพัฒนาออนไลน์สำหรับสืบค้นลวดลายตะกร้าเชือกฟางแบบเมทริกซ์. Academic Journal: Uttaradit Rajabhat University. 15(1), 1–14. Retrieved from https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/uruj/article/view/239992 . ปิณณรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส และ เศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์. (2565). การตรวจสอบบุคคลในชุมชนโดยใช้เทคโนโลยีชีวมิติการจดจำใบหน้าบนแพลตฟอร์มราสเบอร์รี่พาย. วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 17(1), มกราคม - มิถุนายน 2565: 30-47. TCI 2. กฤษฎี สวามีชัย และ เศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์. (2565). การประยุกต์ใช้ระบบขนส่งรถตู้โดยสารสายประจำจังหวัดบนอุปกรณ์มือถือ. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์. (ออนไลน์),6(2), กรกฎาคม - ธันวาคม 2565:1-18. TCI 2.			

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์
2. นางสาวปิ่นฉัตร วงศ์พัฒนานิภาส	อาจารย์	วท.ม. (การศึกษาวิทยาศาสตร์ - คอมพิวเตอร์) ค.บ. (อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์)	คุณวุฒิสัมพันธ์
<p>ผลงานทางวิชาการ</p> <p>สุรินทร์ อุ่นแสน, เศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์ และ ปิ่นฉัตร วงศ์พัฒนานิภาส. (2020). การพัฒนาออนไลน์สำหรับสืบค้นลวดลายตะกร้าเชือกฟางแบบเมทริกซ์. Academic Journal: Uttaradit Rajabhat University, 15(1), 1–14. Retrieved from https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/uruj/article/view/239992.</p> <p>อุทัย ส้ารวมจิตร, รุ้งสมกาย ปันดดา, และปิ่นฉัตร วงศ์พัฒนานิภาส. (2566). การพัฒนาแอปพลิเคชันแชทบอทประเภทให้คำแนะนำแนวคิดเชิงบวกป้องกันโรคซึมเศร้า สำหรับผู้สูงอายุ. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม. 22(1), มกราคม-เมษายน 2566:75–87. TCI 2.</p> <p>ปิ่นฉัตร วงศ์พัฒนานิภาส และ อุทัย ส้ารวมจิตร. (2566). การพัฒนาเกมดิจิทัลจำลองสถานการณ์ตามกาลเวลาเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง Tenses ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิชาการ การจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 10(1), มกราคม-มิถุนายน 2566:75–90. TCI 2.</p> <p>ปิ่นฉัตร วงศ์พัฒนานิภาส และ เศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์. (2565). การตรวจสอบบุคคลในชุมชนโดยใช้เทคโนโลยีชีวมิติการจดจำใบหน้าบนแพลตฟอร์มราสเบอร์รี่พาย. วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 17(1), มกราคม - มิถุนายน 2565: 30-47. TCI 2.</p>			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์
3. นายอุทัย ส้ารวมจิตร	อาจารย์	- คอ. ม (วิศวกรรมไฟฟ้าสื่อสาร) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2554. - คอ.บ. (อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2542.	วุฒิการศึกษาตรง
<p>ผลงานทางวิชาการ</p> <p>อุทัย ส้ารวมจิตร, รุ้งสมกาย ปันดดา, และปิ่นฉัตร วงศ์พัฒนานิภาส. (2566). การพัฒนาแอปพลิเคชันแชทบอทประเภทให้คำแนะนำแนวคิดเชิงบวกป้องกันโรคซึมเศร้า สำหรับผู้สูงอายุ. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม. 22(1), มกราคม-เมษายน 2566:75–87. TCI 2.</p> <p>ปิ่นฉัตร วงศ์พัฒนานิภาส และ อุทัย ส้ารวมจิตร. (2566). การพัฒนาเกมดิจิทัลจำลองสถานการณ์ตามกาลเวลาเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง Tenses ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิชาการ การจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 10(1), มกราคม-มิถุนายน 2566:75–90. TCI 2.</p>			

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์
4. นายชัยพร ทบแป	บุคลากรจาก NT	ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) บธ.ม. (บริหารธุรกิจ) รป.บ. (รัฐประศาสนศาสตร์)	วุฒิการศึกษาตรง
ผลงานทางวิชาการ Thoppae C., Kereho S., and et al., (2021). Blockchain based Model of Criminal Records and Justice Process Integration in Thailand. Journal of Thai Justice System . 14(3), September - December 2021:121-145. TCI 1. Thoppae C. (2021). Development of Efficient and Secured Electronic Transaction Document Interchange Architecture Framework among Public Sector with Blockchain Technology” Information Technology Journal (ITJ) , 17(1), January-June 2021:66-75. TCI 1.			
ชื่อ-สกุล	ตำแหน่งทางวิชาการ	คุณวุฒิและวุฒิการศึกษา	วุฒิ/สาขาตรงหรือสัมพันธ์
5. นายสรศักดิ์ คุ่มบุญ	บุคลากรจาก Supermap	D.Eng.(Electrical Engineering) M.Eng.(Information and communication Technology for Embedded Systems) B.Eng.(Electrical Engineering)	คุณวุฒิตรง
ผลงานทางวิชาการ Khoomboon, Sorasak & Kasetkasem, Teerasit & Rakwatin, Preesan. (2022). A land cover mapping algorithm for thin to medium cloud-covered remote sensing images using a level set method. International Journal of Remote Sensing . 43. 3803-3842. 10.1080/01431161.2022.2106162. Scopus Q1.			

6.2 จำนวนอาจารย์ในหลักสูตรที่จะเกษียณอายุราชการตามแผนพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานีช่วงระยะเวลา พ.ศ. 2566-2570 จำนวน 0 คน

6.3 หน่วยงานผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีความต้องการทรัพยากรบุคคลเพิ่มเติมดังนี้

1. อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

- ไม่ต้องการมีจำนวนครบตามเกณฑ์
 ต้องการจำนวน [โปรดระบุ] คน เหตุผล [โปรดระบุ]

2. อาจารย์ประจำหลักสูตร

- ไม่ต้องการมีจำนวนครบตามเกณฑ์
 ต้องการจำนวน [โปรดระบุ] คน เหตุผล [โปรดระบุ]

6.4 จำนวนนักศึกษาในหลักสูตรย้อนหลัง 4 ปี [นับตั้งแต่ปี พ.ศ.ที่ขอเปิดจนถึง ปี พ.ศ.ที่ขอปรับปรุง]

นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2564 จำนวน 4 คน

นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2565 จำนวน 10 คน

นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2566 จำนวน 8 คน

นักศึกษารับเข้า ปี พ.ศ. 2567 จำนวน 8 คน

ตอนที่ 7 ความพร้อมทางกายภาพ

7.1 หนังสือ ตำรา

7.1.1 หนังสือ ตำรา ที่นักศึกษาสามารถค้นคว้าได้จาก

1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่น้อยกว่า 2,000 เล่ม
2. หลักสูตร ไม่น้อยกว่า 50 เล่ม

7.2 หากมีสิ่งประกอบอื่นที่ทำให้เกิดความพร้อม โปรตรระบุชื่อและแหล่งค้นคว้า

เว็บไซต์ต่างๆ ค้นคว้าจากห้องสมุด มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

7.3 ห้องปฏิบัติการ เครื่องมือและอุปกรณ์

มีเพียงพอแล้ว สำหรับนักศึกษาจำนวน.....คน สถานภาพการใช้งาน (ระบุ)คุณภาพ
ได้มาตรฐานดี.....

ยังไม่เพียงพอ สิ่งที่ขาดคือห้องปฏิบัติการทางการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ และโปรแกรมประยุกต์
ทางด้านคณิตศาสตร์และสถิติ และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เช่น SPSS / Microsoft Azure Machine Learning /
MATLAB / Microsoft Power BI / Microsoft SQL Server Integration Services (SSIS) / Rapid Miner

วิธีแก้ปัญหาห้องปฏิบัติการ เครื่องมือและอุปกรณ์ไม่เพียงพอ คือ ประสานงานไปยังคณะฯ/หน่วยงานอื่น ๆ
เพื่อขอความอนุเคราะห์ใช้ห้องเรียนเพื่อการเรียนการสอนในรายวิชาที่หลักสูตรเปิดสอน

วิธีแก้ปัญหาด้านแคลนโปรแกรมทางด้านคณิตศาสตร์และสถิติ คือ ประสานงานไปยังคณะฯเพื่อขออนุมัติ
จัดซื้อ จัดจ้าง โปรแกรมทางด้านคณิตศาสตร์และสถิติ เพื่อการเรียนการสอนในรายวิชาที่หลักสูตรเปิดสอน

หาความร่วมมือจากสถานประกอบการ สถาบันการศึกษา ทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน ในการให้ได้มาซึ่งสิ่ง
สนับสนุนการเรียนรู้ ได้แก่ ซอฟต์แวร์ด้านสถิติ ด้านการวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการนำเสนอข้อมูล ฯลฯ

ทั้งนี้คณะกรรมการวิชาการของคณะได้พิจารณาและเห็นชอบการเสนอขอพัฒนาหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชานวัตกรรมดิจิทัล ในคราวประชุมวาระพิเศษ ครั้งที่๑/ ๒๕๖๗ เมื่อวันที่ ๒๕ เดือน มิถุนายนพ.ศ. ๒๕๖๗



ลงนาม.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์)

ประธานหลักสูตรนวัตกรรมดิจิทัลและวิศวกรรมซอฟต์แวร์