



บทวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์

(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568)

คณะเทคโนโลยีสังคม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

# คำนำ

บทวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดีย  
คอนเวอร์เจนซ์ (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568) ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางและหลักฐานประกอบการจัดทำ  
หลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โดยในเนื้อหาประกอบไปด้วย  
บทวิเคราะห์ความต้องการกำลังคนในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ความคิดเห็นของสถานประกอบการต่อ  
บัณฑิตที่พึงประสงค์ ภาวะการณ์มีงานทำของบัณฑิต คุณวุฒิของอาจารย์ โครงสร้างหลักสูตรตามกรอบมาตรฐาน  
คุณวุฒิแห่งชาติ และความเสียงของสิ่งสนับสนุนการศึกษา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำหลักสูตรให้เหมาะสม  
ทันสมัย และตรงกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต

คณะเทคโนโลยีสังคม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ 1 บทวิเคราะห์ความต้องการแรงงาน สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์	1
บทที่ 2 บทวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	8
บทที่ 3 บทวิเคราะห์ภาวะการปฏิบัติงานทำของบัณฑิต	23
บทที่ 4 บทวิเคราะห์คุณวุฒิของอาจารย์	24
บทที่ 5 บทวิเคราะห์โครงสร้างหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ	35
บทที่ 6 บทวิเคราะห์ความเสี่ยงของสิ่งสนับสนุนการศึกษา	42

## บทที่ 1

### บทวิเคราะห์ความต้องการแรงงาน

#### สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์

##### 1.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจระดับสากล

แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระดับสากลสำคัญ (Global Megatrends) และแนวโน้มทางเทคโนโลยี (Technology Trend) ส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อเศรษฐกิจดิจิทัลโลกและประเทศไทยในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นการปฏิวัติทางอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 การเติบโตของเมืองอัจฉริยะและระบบนิเวศอัจฉริยะ การขยายขนาดและความเจริญเติบโตของเมืองที่เพิ่มขึ้น การเปลี่ยนชั่วคราวของเศรษฐกิจโลกและสังคม และการปรับเปลี่ยนรูปแบบ การดำเนินธุรกิจและร้านค้าสะดวกซื้อในรูปแบบออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้หลักการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลถูกนำมาประยุกต์ใช้เพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนการและกลยุทธ์การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลดังกล่าวที่หลากหลาย เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของยุคดิจิทัลในปัจจุบัน เช่น การพัฒนาระบบสารสนเทศ ที่รองรับการทำงานได้บนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน การใช้ประโยชน์และการวิเคราะห์ จากข้อมูลปริมาณมหาศาล การเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตสรรพสิ่งกับเครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ และการออกแบบสื่อดิจิทัลเพื่อนำเสนอข้อมูลที่หลากหลายแพลตฟอร์ม เป็นต้น

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570) ของประเทศไทยและแผนปฏิบัติการในช่วง 5 ปีที่สองของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจสร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” โดยบูรณาการมิติต่าง ๆ ความมั่นคง เศรษฐกิจ ความสามารถในการแข่งขัน ทรัพยากรมนุษย์ สังคม ด้านทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ตามวิสัยทัศน์ประเทศไทยเพื่อความยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) คือ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว รวมถึงการบริหารจัดการภาครัฐบนทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวคิดที่สำคัญ 4 ประการ คือ หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักคิด Resilience (เน้นลดความเปราะบางต่อการเปลี่ยนแปลง และสร้างความพร้อมในการอยู่รอดในภาวะวิกฤต) หลักการพัฒนาอย่างยั่งยืนของสหประชาชาติ (สร้างศักยภาพความเป็นอยู่ที่ดี) หลักโมเดลเศรษฐกิจ BCG (เศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจ สีเขียว) สร้างศักยภาพจากความหลากหลายทางชีวภาพ และความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดความพร้อมในการใช้ประโยชน์จากองค์ความรู้ ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลักดันการเติบโตทางเศรษฐกิจแบบยั่งยืน สามารถกระจายรายได้ โอกาส และความมั่งคั่งได้อย่างทั่วถึง เป้าหมายหลัก 5 ประการสำคัญคือ การปรับโครงสร้างการผลิตสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม การเปลี่ยนผ่านไปสู่ความยั่งยืน และสร้างความสามารถของประเทศเพื่อรับมือกับความเสี่ยงและการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทโลกใหม่ ดังนั้นประเทศไทยจึงจำเป็น

เตรียมพร้อมกำลังคนที่มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน เอื้อต่อการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจ ไปสู่ภาคการผลิตและบริการเป้าหมายที่มีศักยภาพและผลิตภาพสูงขึ้น เชื่อมโยงไปยังเศรษฐกิจท้องถิ่นและการสร้างผู้ประกอบการรายย่อยกับห่วงโซ่มูลค่าของภาคการผลิตและบริการ เอื้อต่อการพัฒนาระบบนิเวศที่ส่งเสริมการค้า การลงทุน และนวัตกรรม

## 1.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศมีผลกระทบต่อสถานการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมในทุกมิติ ซึ่งส่งผลให้กระบวนการสื่อสารทางสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญด้วยประชากรทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงข้อมูลและสื่อต่าง ๆ ผ่านระบบเครือข่ายของเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสารไม่เพียงแต่จำกัดอยู่ในวงจำกัดแบบเดิม แต่การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวสร้างโอกาสให้เกิดการสื่อสารได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์เพิ่มความสามารถในการแบ่งปันความรู้ ข่าวสาร วัฒนธรรม และประสบการณ์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ อีกทั้งกลุ่มผู้สูงอายุที่มีบทบาทสำคัญในประเทศที่พัฒนาแล้ว การเข้าสู่สังคมสูงวัยนี้ นำพาการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมไปในทิศทางที่ท้าทายและต้องการการปรับตัวทั้งทางบุคลากรและองค์กรในทุก ๆ ด้าน เพื่อให้สามารถรับมือกับทัศนคติที่เปลี่ยนไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ (Media Convergence) ที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของกลุ่มนี้ หนึ่งในผลกระทบทางเศรษฐกิจคือการเพิ่มการบริโภคสินค้าและบริการในกลุ่มผู้สูงอายุที่มีรายได้และพฤติกรรมการใช้เงินที่แตกต่างจากกลุ่มอื่น ๆ อันเนื่องมาจากความต้องการและความสะดวกสบายที่มีการพัฒนาขึ้น ในทางกลับกันการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลให้เกิดการแย่งชิงทรัพยากรและบริการที่มีคุณภาพทางสังคมสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งต้องการการดูแลทางการแพทย์และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ทันสมัย

นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรมจากการเลื่อนไหลของกระแสวัฒนธรรมโลกที่ผสมผสานกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและการสร้างวัฒนธรรมร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม อาจเกิดวิกฤตทางวัฒนธรรมเนื่องจากขาดการคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมที่เหมาะสม ทำให้เกิดการแตกแยกและความขัดแย้งทางสังคม ทั้งนี้อาจส่งผลกระทบต่อค่านิยม ทัศนคติ ดังนั้นจึงควรส่งเสริมการคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมที่ดีเพื่อป้องกันวิกฤตทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ประชากรในบางพื้นที่ โดยเฉพาะพื้นที่ห่างไกลได้รับการศึกษาอย่างไม่ทั่วถึง ทำให้ประเทศไทยถูกประเมินว่า คุณภาพการศึกษาดำเมื่อเทียบกับประเทศที่พัฒนาแล้ว ดังนั้นแนวทางการยกระดับคุณภาพชีวิตซึ่งส่งผลกระทบต่อศักยภาพทางสังคมของประชาชนชาวไทย คือ การพัฒนาด้านการศึกษา และการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อทักษะทางวิชาชีพเพื่อเป็นกำลังสำคัญด้านแรงงานที่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน การพัฒนาประชากรไทยในระยะยาวนั้นควรให้ความสำคัญกับการวางรากฐานการพัฒนาคนให้มีความสมบูรณ์ โดยให้การศึกษาที่มีคุณภาพสูงตามมาตรฐานสากล และสร้างสถาบันทางสังคมที่เข้มแข็ง

### 1.3 ยุทธศาสตร์กระทรวงอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

กรอบนโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2566-2570 เป็นการก้าวกระโดดครั้งใหญ่ (Take a Giant Step/ Great Leap Forward) ของประเทศ มุ่งเน้นการปรับปรับกับระบบ (System-based Transformations) เพื่อแนวคิดหลักการพัฒนายั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ของสหประชาชาติ 2573 มุ่งเน้นความต้องการในการพัฒนาศักยภาพคน (Capacity Building) และการสร้างเสริมบุคลากรคุณภาพสูง (Enhancement of Brainpower & Concentration of Talent) การพัฒนากำลังคน (Up skills/Re skills) ตามความต้องการกำลังคนที่มีทักษะในศตวรรษที่ 21 ประกอบกับแรงกดดันจากภายในประเทศด้านการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรที่มีแนวโน้มจะเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ (Complete-aged Society) ในปี พ.ศ. 2566 นโยบายเชิงกลยุทธ์ระดับประเทศมุ่งเน้นการสร้างกำลังคนสมรรถนะสูงและเป็นศูนย์กลางกำลังคนระดับสูงของอาเซียน ด้วยระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อตอบโจทย์การพัฒนาคนในยุคการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital Transformation) และสอดคล้องกับปรัชญาการอุดมศึกษาไทยใหม่ โดยมีเป้าหมายว่า สร้างคน สร้างงาน สร้างความเข้มแข็งจากภายในประเทศไทยเป็นศูนย์กลางกำลังคนระดับสูง (Hub of Talent) และศูนย์กลางการเรียนรู้ (Hub of Knowledge) สร้างกำลังคนสมรรถนะสูงเฉพาะทางที่ยังขาดแคลน (Focus on Specialized Core Competency) เพื่อให้ตรงตามความต้องการทั้งหมดของอุตสาหกรรมเป้าหมายสำคัญเร่งด่วนของประเทศด้วยระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก มีวิสัยทัศน์ คือ "เปลี่ยนมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก สู่ความเป็นเลิศด้านการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ" โดยภารกิจของมหาวิทยาลัยมุ่งเน้นการบริหารจัดการศึกษาตามพันธกิจทั้ง 4 ด้านประกอบด้วย การจัดการการเรียนการสอน การวิจัยนวัตกรรม การบริการวิชาการแก่สังคม การทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยได้รับการจัดอันดับอยู่ในกลุ่มที่ 2 กลุ่มพัฒนาเทคโนโลยีและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรม มุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาบุคลากรตามความต้องการของอุตสาหกรรมสร้างเทคโนโลยีและนวัตกรรมตามทิศทางและจุดเน้นของประเทศขณะเดียวกันคณะเทคโนโลยีสังคม มีพื้นที่อยู่ในจังหวัดจันทบุรี ซึ่งครอบคลุมอาณาเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC) และธุรกิจอุตสาหกรรมในเขตพื้นที่มุ่งเน้นอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และอุตสาหกรรมเกษตรไม้ผลฤดูร้อน และประมงชายฝั่ง รวมทั้งกลุ่มนิคมอุตสาหกรรมภาคตะวันออกที่มีความหลากหลายด้านการผลิต

สถานการณ์ในปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงลักษณะของการทำธุรกิจและวิถีชีวิตที่ได้รับผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพร่หลาย ทั้งนี้ผู้ประกอบการควรปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล โดยสามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์แนวคิดของการออกแบบสื่อดิจิทัลเพื่อทำให้ธุรกิจเกิดความยั่งยืนและประสบความสำเร็จ การประกอบธุรกิจนั้นสามารถ บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลได้ในทุกระดับ เริ่มตั้งแต่การจัดการข้อมูล การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ การตลาด การบริหารจัดการ และการสร้างประสบการณ์ลูกค้าที่ดี ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ

การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย และมีความทันสมัยช่วยให้ธุรกิจสามารถปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงได้ รวดเร็วและเติบโตอย่างยั่งยืน นอกจากนี้การนำเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์เข้ามาในการทำธุรกิจมีผลกระทบทั้งในด้านกลยุทธ์และปรัชญาธุรกิจ ผู้ประกอบการสามารถเข้าใจความต้องการของลูกค้า มากขึ้นจากการวิเคราะห์ข้อมูล และการใช้สื่อดิจิทัลในการตลาดและโปรโมชั่นสินค้าถือเป็นส่วนสำคัญของกลยุทธ์ทางธุรกิจ การทำธุรกิจดิจิทัลนั้นเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีอื่น ๆ เช่น การใช้งานแอปพลิเคชันมือถือ การปฏิบัติการบนโปรแกรมเชิงอัตโนมัติ คลาวด์คอมพิวติ้ง (Cloud Computing) เทคโนโลยีเสมือนจริง การใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) เพื่อเพิ่มความปลอดภัยในการทำธุรกิจและการทำธุรกรรม การบริหารจัดการ สนับสนุนการตัดสินใจ การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) และกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

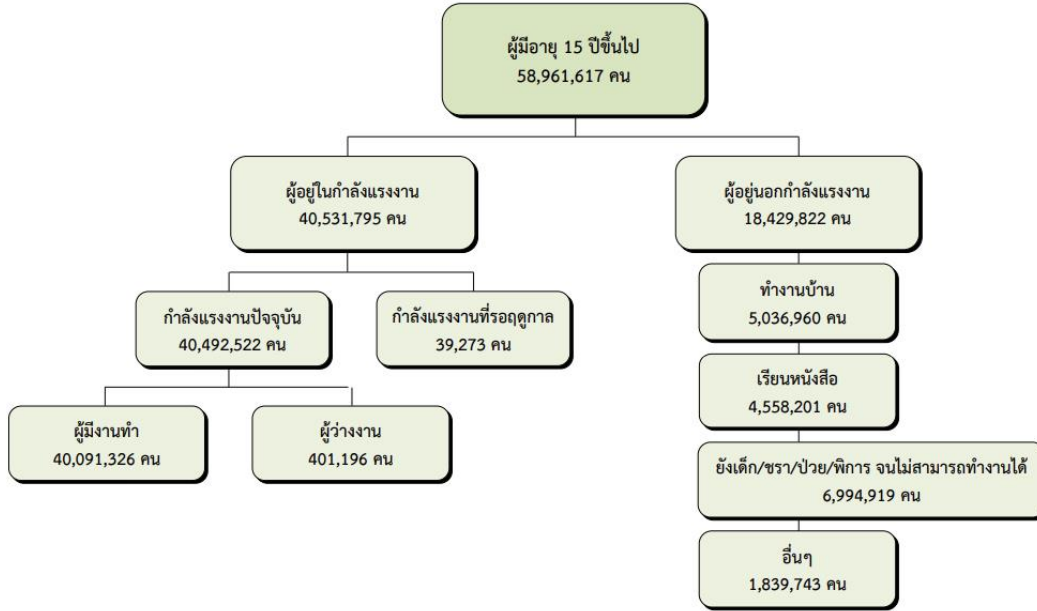
ดังนั้นแผนกลยุทธ์ของมหาวิทยาลัยจึงมุ่งเน้นให้คณะเทคโนโลยีสังคม ในสังกัดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจันทบุรีเป็นสถานศึกษาที่มุ่งผลิตบัณฑิตที่เป็นกำลังคนของประเทศ ซึ่งคณะเทคโนโลยีสังคมมีความพร้อมด้านบุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านทักษะเชิงปฏิบัติการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ในการผลิตบัณฑิตที่สอดคล้องกับตอบสนองความต้องการของตลาดตามพันธกิจของคณะเทคโนโลยีสังคม และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

#### 1.4 วิเคราะห์สถานการณ์เศรษฐกิจและตลาดแรงงานที่สำคัญ

การสำรวจข้อมูลภาวะการทำงานของประชากร สำนักงานสถิติแห่งชาติไตรมาส 3 ปี 2566 พบว่าประเทศไทยมีประชากรวัยแรงงานหรือผู้มีอายุ 15 ปีขึ้นไป 58.96 ล้านคน เป็นผู้อยู่ในกำลังแรงงาน 40.53 ล้านคน (ร้อยละ 68.74) และเป็นผู้อยู่นอกกำลังแรงงาน 18.43 ล้านคน (ร้อยละ 31.26) โดยผู้อยู่ในกำลังแรงงาน 40.49 ล้านคน ประกอบด้วยผู้มีงานทำ 40.09 ล้านคน (ร้อยละ 98.94) และผู้ว่างงาน 0.40 ล้านคน (ร้อยละ 1.06)

ไตรมาสที่ 3 ปี 2566 การจ้างงานปรับตัวดีขึ้น ทั้งภาคเกษตรกรรมและนอกภาคเกษตรกรรม เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงเวลาเดียวกันกับปีที่ผ่านมา อย่างไรก็ตามยังมีแรงงานส่วนหนึ่งที่มีชั่วโมงการทำงานน้อยลง อาจส่งผลให้รายได้ไม่เพียงพอ สถานการณ์ด้านแรงงานในไตรมาสที่ 3 พ.ศ. 2566 มีผู้ที่อยู่ในกำลังแรงงาน จำนวน 40.53 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นผู้มีงานทำ 40.09 ล้านคน ผู้ว่างงาน 0.40 ล้านคน คิดเป็นอัตราการว่างงาน ร้อยละ 1.0 ผู้รอดูฤดูกาล 0.04 ล้านคน ส่วนผู้ที่อยู่นอกกำลังแรงงาน 18.43 ล้านคน ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ทำงานบ้าน (ดูแลบ้านตนเอง) เรียนหนังสือ ยังเด็ก ชรา ป่วยหรือพิการจนไม่สามารถทำงานได้

เมื่อเปรียบเทียบการมีงานทำในไตรมาสที่ 3 พ.ศ. 2566 กับช่วงเวลาเดียวกันกับปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2565) พบว่าการจ้างงานเพิ่มขึ้น 0.52 ล้านคน (จาก 39.57 ล้านคน เป็น 40.09 ล้านคน) หรือคิดเป็น ร้อยละ 1.3 อัตราการมีงานทำเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 68.0 หลังจากคงที่อยู่ที่ ร้อยละ 67.4 ตั้งแต่ไตรมาส 3 พ.ศ.2565 การจ้างงานโดยรวมเพิ่มขึ้น 1.3% เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงเวลาเดียวกันกับปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2565) (จากผู้มีงานทำ 39.57 ล้านคน เป็น 40.09 ล้านคน) เป็นการจ้างงานนอกภาคเกษตรกรรมเพิ่มขึ้น 1.0% (จาก 27.17 ล้านคน เป็น 27.45 ล้านคน) ส่วนการจ้างงานภาคเกษตรกรรมเพิ่มขึ้น 1.9% (จาก 12.40 ล้านคน เป็น 12.64 ล้านคน)



ที่มา: สำนักงานสถิติแห่งชาติ

จำนวนผู้ว่างงาน ในไตรมาสที่ 3 พ.ศ. 2566 มีทั้งสิ้น 4.01 แสนคน ลดลง 0.90 แสนคน จากในช่วงเดียวกันของปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2565) หรือคิดเป็นอัตราการว่างงานที่ร้อยละ 1.0 โดยปรับลดลงอย่างต่อเนื่องจากไตรมาสที่ 4 พ.ศ. 2564 ที่มีอัตราการว่างร้อยละ 1.7 เป็นร้อยละ 1.0 ตามลำดับ หากพิจารณาตามประเภทการทำงาน พบว่า ผู้ว่างงานในไตรมาสที่ 3 พ.ศ. 2566 นั้น เป็น ผู้ว่างงานที่เคยทำงานมาก่อน 1.81 แสนคน และไม่เคยทำงานมาก่อน 2.20 แสนคน โดยผู้ว่างงานที่เคยทำงาน มาก่อนเป็นผู้ที่เคยทำงานในภาคการบริการ และการค้า 1.13 แสนคน คิดเป็นร้อยละ 62.4 ภาคการผลิต 0.54 แสนคน (ร้อยละ 29.8) และภาคการเกษตร 0.14 แสนคน (ร้อยละ 7.8) สำหรับผู้ที่ไม่เคยทำงานมาก่อน จะเป็นวัยเยาวชนอายุ 15-24 ปี มากกว่าวัยผู้ใหญ่อายุ 25 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 72.7 และร้อยละ 27.3 ตามลำดับ)

### 1.5 แนวโน้มความต้องการแรงงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์

ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญและเป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพราะมนุษย์ได้ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อรองรับวิถีชีวิตของผู้นคนในสังคมและอำนวยความสะดวก ตลอดจนเสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น โดยนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ ๆ สามารถถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์อย่างไม่หยุดยั้ง ทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศ ซอฟต์แวร์ เว็บแอปพลิเคชัน และโมบายแอปพลิเคชัน ถือเป็นทักษะที่สำคัญของแรงงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ควรได้รับการพัฒนาและส่งเสริม เพื่อให้แรงงานสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่การใช้งานโปรแกรมและเครื่องมือ แต่ต้องเกิดความเข้าใจและตอบสนองความต้องการใน

บริบททางธุรกิจได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ความสามารถในการปรับตัวและการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ตลอดเวลากลายเป็นหนึ่งในคุณสมบัติพิเศษสำหรับแรงงานทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการอบรมความรู้เพื่อเพิ่มทักษะใหม่ ๆ เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้แรงงานสามารถทำงานในสภาวะการเปลี่ยนแปลงที่ต่อเนื่อง การทำงานร่วมกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่นปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้ของเครื่อง อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง การวิเคราะห์ข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นการทำนายแนวโน้มและการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นทักษะที่สำคัญในปัจจุบัน ตัวอย่างเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าวล้วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาฝีมือแรงงาน และการเรียนรู้การทำงานร่วมกับเครื่องมืออัตโนมัติและการสื่อสารระหว่างเครื่องจักร เพื่อประสานการทำงานร่วมกับระบบอุตสาหกรรม 4.0 ซึ่งถือเป็นแนวโน้มระบบอุตสาหกรรมใหม่ที่ต้องการแรงงานที่มีทักษะความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย เพื่อเปลี่ยนวิธีการทำงานแบบดิจิทัลและการให้บริการในอุตสาหกรรม

นอกจากนี้ในยุคดิจิทัลเต็มไปด้วยการเชื่อมต่อและการแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลอย่างรวดเร็ว นวัตกรรมในสายงานด้านมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ (Media Convergence) เป็นส่วนสำคัญของแนวโน้มความต้องการแรงงานด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลไม่แพ้กับด้านเทคนิค ไม่ว่าจะเป็นการผลิตและการจัดทำสื่อดิจิทัล เทคโนโลยีการพิมพ์ เทคโนโลยีการแพร่ภาพเสียง และสื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิง เพื่อให้เกิดการใช้สื่อดิจิทัลในการสร้างเนื้อหา มีผลให้มีความหลากหลายอย่างสร้างสรรค์และการส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูลอย่างทั่วถึง ด้วยการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมการซื้อขายของผู้บริโภคที่มีการเข้าถึงข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลมากขึ้น ธุรกิจต่าง ๆ ต้องการแรงงานที่มีความเข้าใจถึงกระบวนการการตลาดออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการขายผลิตภัณฑ์และบริการ นอกจากนี้การใช้สื่อดิจิทัลในการแก้ปัญหาและการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นสิ่งสำคัญ เช่น การใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารและการทำงานร่วมกันระหว่างทีมที่ทำงานที่ห่างไกล การใช้เทคโนโลยีเพื่อติดตามและจัดการกับสถานการณ์ฉุกเฉินและการเผชิญหน้ากับวิกฤตในการแพร่ระบาดของโรคต่าง ๆ หรือการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างแพลตฟอร์มการเรียนการสอนออนไลน์เมื่อมีการปิดโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยเพราะสถานการณ์โรคระบาด อีกทั้งความท้าทายของการพัฒนาแรงงานควรสอดคล้องกับการเรียนรู้ทักษะการแก้ปัญหาและแนวคิดเชิงนวัตกรรมนั้น ถือเป็นทักษะที่สำคัญที่แรงงานทางด้านเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลควรสามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อนและมีความคิดสร้างสรรค์ ในขณะที่เดียวกันเจเนอเรทีฟเอไอ (Generative AI) เข้ามามีบทบาทสำคัญในการรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบัน ด้วยเจเนอเรทีฟเอไอเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้สร้างเนื้อหาดิจิทัลใหม่ ๆ ที่มีคุณภาพและมีความสร้างสรรค์ได้ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในหลากหลายด้าน เช่น การสร้างภาพ การสร้างเสียง หรือการสร้างเนื้อหาข้อความ โดยเฉพาะในการสร้างเนื้อหาใหม่ ๆ ที่สามารถใช้เพื่อสร้างความเข้าใจหรือการสร้างแนวทางในการปฏิบัติต่าง ๆ เช่น การใช้เจเนอเรทีฟเอไอเพื่อสร้างภาพที่เกี่ยวข้องกับการแพร่ระบาดของโรค เพื่อให้คนทั่วไปเข้าใจและปฏิบัติตามคำแนะนำการป้องกัน การใช้เจเนอเรทีฟเอไอเพื่อสร้างข้อความที่สามารถใช้ในการสื่อสารกับประชาชนในสถานการณ์ฉุกเฉิน หรือการใช้เจเนอเรทีฟเอไอเพื่อสร้างภาพหรือวิดีโอที่เชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบการทำงานหรือการใช้ชีวิตประจำวันในสถานการณ์ปัจจุบัน ดังนั้นมีเดียคอนเวอร์เจนซ์

กับเจเนอเรทิฟเอไอมีความสำคัญในการตอบสนองต่อสถานการณ์ปัจจุบันและการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วโดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่มีอยู่ในปัจจุบัน

จากแนวโน้มความต้องการแรงงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ที่กล่าวข้างต้น ล้วนจำเป็นต้องอาศัยบุคลากรทางด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล และมีเดียคอนเวอร์เจนซ์เป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดความเจริญก้าวหน้าทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคม การผลิตบัณฑิตด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ ถือเป็นสาขาที่มีความต้องการทางด้านตลาดแรงงานอันดับต้น ๆ มาโดยตลอด โดยภาพรวมของตลาดแรงงานนั้นจะพบว่า ความต้องการแรงงานด้านการประยุกต์ใช้แนวคิดทางวิทยาศาสตร์กายภาพ วิทยาศาสตร์ประยุกต์สำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล หลักการทำงานขององค์ประกอบระบบเทคโนโลยีดิจิทัล มีเดียคอนเวอร์เจนซ์ และการบริหารจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับแนวทางการผลิตบัณฑิตหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ที่นำเสนอ ซึ่งได้ปรับปรุงหลักสูตรให้เป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565

## บทที่ 2

### บทวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ ต้องการผลิตบัณฑิตที่มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพตามความต้องการของสถานประกอบการ โดยมุ่งผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ ให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม และมีสมรรถนะ ที่จำเป็นด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และ สื่อดิจิทัล ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อให้สอดคล้องกับการโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนตามแบบโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (BCG Model) เป็นแนวคิดการนำ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมไปยกระดับความสามารถในการแข่งขันอย่างยั่งยืนให้กับ 4 อุตสาหกรรมเป้าหมาย (S-curves) ได้แก่ อุตสาหกรรมเกษตรและอาหาร อุตสาหกรรมพลังงานและวัสดุ อุตสาหกรรมสุขภาพ และการแพทย์ และอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและบริการ นอกจากนี้ยังสามารถนำความรู้และทักษะที่มีมาใช้เพื่อเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์

การเก็บข้อมูลผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อการพัฒนาหลักสูตรให้เป็นไปตามความคาดหวังของผู้เกี่ยวข้อง ดังนั้น หลักสูตรจึงมีการจัดเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 4 กลุ่ม ดังนี้

1. สถานประกอบการที่เป็นกลุ่มเป้าหมายภาครัฐบาลและเอกชน	จำนวน	15	ราย
2. อาจารย์	จำนวน	5	ราย
3. ศิษย์เก่า	จำนวน	20	ราย
4. นักศึกษาปัจจุบัน	จำนวน	20	ราย

แบบสำรวจที่ใช้ในการสำรวจครั้งนี้ คือ แบบสอบถามทั้งปลายปิดและปลายเปิด โดยให้ตอบคำถามที่กำหนดไว้ในแบบสำรวจ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน
2. ความพึงพอใจของผู้ประกอบการที่มีต่อคุณลักษณะของบัณฑิตในด้านต่าง ๆ
3. แบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับความต้องการบัณฑิตจากหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์)
4. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะต่าง ๆ ของบัณฑิตที่ต้องการให้ทางมหาวิทยาลัยพัฒนา

การเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการสำรวจความคิดเห็นของผู้ใช้บัณฑิตกับสถานประกอบที่นักศึกษาเคยฝึกสหกิจศึกษาและฝึกงาน และสถานประกอบการที่ทำความร่วมมือกันด้านวิชาการและวิชาชีพ โดยการให้สถานประกอบการตอบแบบสอบถามทั้งหมด 15 สถานประกอบการโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) และแบบสัมภาษณ์ (Interview) จากนั้นดำเนินการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 5 ราย ศิษย์เก่า จำนวน

20 ราย และนักศึกษาปัจจุบัน จำนวน 20 ราย จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามโดยใช้ค่าสถิติต่าง ๆ เช่น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย โดยเกณฑ์ที่ใช้วัดระดับความพึงพอใจในการวิเคราะห์มีดังนี้

เกณฑ์คะแนนที่ใช้ในการตอบแบบสอบถาม (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 160-162)

- 5 หมายถึง มีความพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพอใจมาก
- 3 หมายถึง มีความพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพอใจน้อย
- 1 หมายถึง มีความพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์คะแนนค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็น (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 166)

- 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพอใจมากที่สุด
- 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพอใจมาก
- 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความพอใจปานกลาง
- 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความพอใจน้อย
- 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความพอใจน้อยที่สุด

สำหรับแบบสัมภาษณ์นั้น ใช้วิธีการข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากการรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากการสัมภาษณ์ แล้วก็นำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อบรรยายข้อมูลที่ศึกษาอย่างเป็นองค์รวม ผลการสำรวจความคิดเห็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อการพัฒนาหลักสูตรให้เป็นไปตามความคาดหวังของผู้เกี่ยวข้อง แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

## กลุ่มที่ 1 สถานประกอบการ

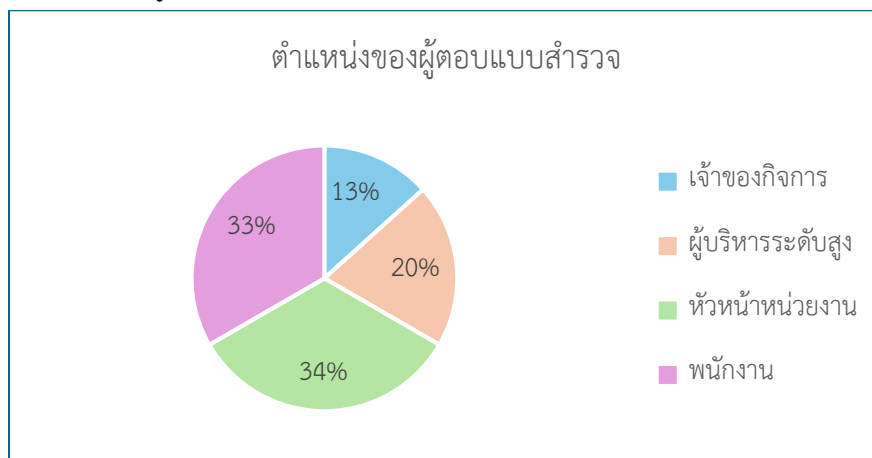
### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจ

#### 1.1 ชื่อหน่วยงาน

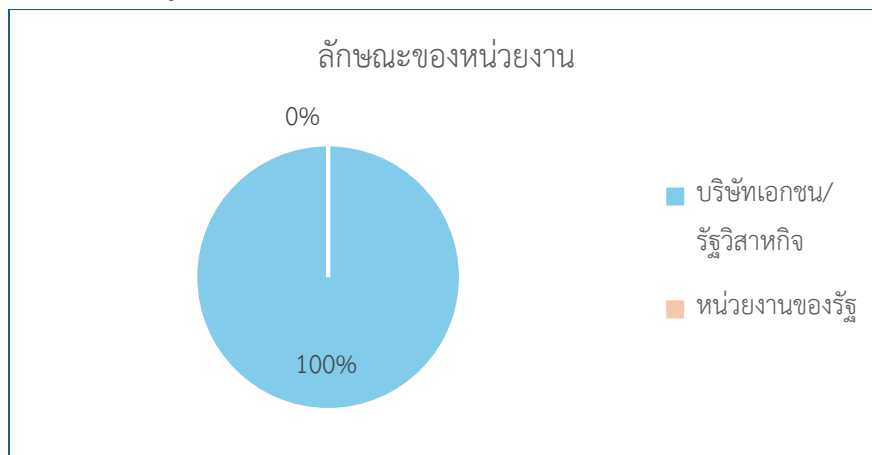
1. บริษัท ไทรแองเกิ้ลซอฟต์แวร์ จำกัด
2. บริษัท แมกซิมัม ซอฟท์ จำกัด
3. บริษัท เดอะไวส์เวิร์ค จำกัด
4. บริษัท วี โนว์ คาร์เซอร์วิส จำกัด
5. บริษัท ประชาภิจมอเตอร์เซลล์ จำกัด
6. บริษัท แอ็กซอน จำกัด
7. บริษัท เอ็กซ์เปอร์ต เทคโนโลยี ดีเวลลอปเมนท์ จำกัด
8. บริษัท แอเดียนท์ แอนด์ ซัมมิท คอร์ปอเรชั่น จำกัด
9. บริษัท สยามมิชลิน จำกัด

10. บริษัท ลิฟวิ้ง แอนด์ ฟาซิลิตี้ จำกัด
11. บริษัท ชัยคินา โลจิสติกส์ จำกัด
12. บริษัท สยามซีเนเตอร์ จำกัด
13. โรงพยาบาลสิริเวช
14. โรงพยาบาลกรุงเทพจันทบุรี
15. โรงพยาบาลศรีระยอง

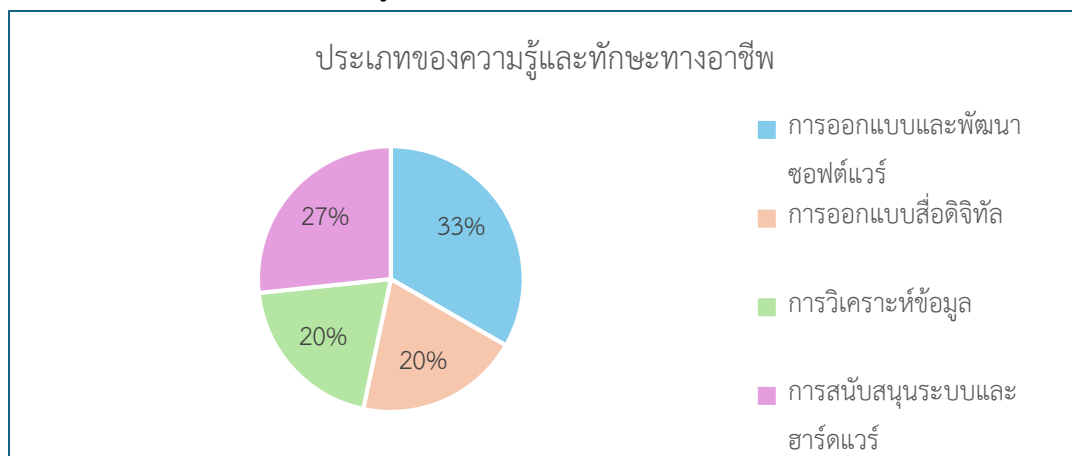
### 1.2 ตำแหน่งในหน่วยงานของผู้ตอบแบบสำรวจ



### 1.3 ลักษณะของหน่วยงานของผู้ตอบแบบสำรวจ



#### 1.4 ประเภทของทักษะอาชีพของผู้ตอบแบบสำรวจ



#### ตอนที่ 2 ความต้องการของสถานประกอบการที่มีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

คุณลักษณะ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน	การแปลความหมาย
<b>ด้านความรู้</b>			
1. มีความรู้และความเข้าใจหลักการทางคณิตศาสตร์ และคณิตศาสตร์ประยุกต์ สำหรับงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์	3.47	0.516	ปานกลาง
2. มีความรู้และความเข้าใจหลักการทางวิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ประยุกต์ สำหรับงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์	4.20	0.414	มาก
3. มีความรู้และความเข้าใจองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ข้อมูล และบุคลากร	4.80	0.414	มากที่สุด
4. มีความรู้และความเข้าใจระบบเครือข่าย และอินเทอร์เน็ต	4.27	0.594	มาก
5. มีความรู้และความเข้าใจการออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน	4.73	0.458	มากที่สุด
6. มีความรู้และความเข้าใจการออกแบบและพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน	4.60	0.632	มากที่สุด
7. มีความรู้และความเข้าใจการออกแบบและพัฒนาเว็บอินเทอร์เน็ตรสรพสิ่ง	4.13	0.516	มาก
8. มีความรู้และความเข้าใจการวิเคราะห์ข้อมูล และการแสดงข้อมูล (Data Visualization)	4.13	0.516	มาก
9. มีความรู้และความเข้าใจการรักษาความปลอดภัยของระบบเครือข่าย และข้อมูลส่วนบุคคล	4.20	0.676	มาก
10. มีความรู้และความเข้าใจหลักการออกแบบสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ	4.60	0.507	มากที่สุด
11. มีความรู้และความเข้าใจแนวคิดด้านมีเดียคอนเวอร์เจนซ์	3.40	0.507	ปานกลาง
12. ความรู้และความเข้าใจหลักการออกแบบภาพเคลื่อนไหว	3.93	0.458	มาก
13. ความรู้และความเข้าใจหลักการออกแบบภาพนิ่ง	4.27	0.458	มาก
14. ความรู้และความเข้าใจหลักการแพร่ภาพ และเสียง	4.53	0.516	มากที่สุด

<b>ด้านทักษะ</b>			
1. มีทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลขที่สอดคล้องกับการแก้ปัญหาขององค์กร	3.33	0.617	ปานกลาง
2. มีทักษะการคิดวิเคราะห์และเข้าใจความต้องการทางของสถานประกอบการเพื่อกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาได้อย่างคุ้มค่า	4.53	0.516	มากที่สุด
3. มีทักษะการคิดและวิเคราะห์อย่างมีเหตุและมีผล	4.13	0.516	มาก
4. มีทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์เพื่อการแก้ปัญหาของผู้ใช้และองค์กรอย่างเหมาะสม	4.20	0.414	มาก
5. มีทักษะการใช้อุปกรณ์และเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.67	0.488	มากที่สุด
6. มีทักษะนำเสนอและสื่อสารผลงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์อย่างมืออาชีพ	4.47	0.516	มาก
7. มีทักษะสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.40	0.632	มาก
8. มีทักษะสื่อสารเพื่อแสดงความรู้เชิงวิชาการให้กับบุคคลที่หลากหลาย	3.33	0.488	ปานกลาง
9. มีทักษะการออกแบบเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์อย่างสร้างสรรค์	4.27	0.458	มาก
10. มีทักษะการปรับปรุงและ/หรือประเมินการทำงานของด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์	3.93	0.884	มาก
11. มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในยุคดิจิทัล	3.40	0.507	ปานกลาง
<b>ด้านจริยธรรม</b>			
1. มีบุคลิกภาพที่ดี	4.20	0.561	มาก
2. มีความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก	4.07	0.458	มาก
3. มีความใฝ่รู้แสวงหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตนเอง	4.33	0.488	มาก
4. มีความตรงต่อเวลา	4.47	0.516	มาก
5. มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	4.53	0.516	มากที่สุด
6. มีความทุ่มเทให้กับงาน/หน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	4.27	0.799	มาก
7. มีจิตอาสา และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่	4.33	0.488	มาก
8. มีความซื่อสัตย์ในการทำงาน	4.20	0.561	มาก
9. เคารพกฎระเบียบและค่านิยมอันดีงาม	4.27	0.704	มาก
10. มีจริยธรรมและจรรยาบรรณทางวิชาชีพ	4.60	0.507	มากที่สุด
11. เข้าใจข้อกำหนดทางกฎหมายด้านการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	4.67	0.488	มากที่สุด
<b>ด้านคุณลักษณะบุคคล</b>			
1. เข้าใจสถานการณ์และผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์อย่างมีวิจารณญาณ	4.33	0.488	มาก
2. มีความมุ่งมั่น ตั้งใจ และปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความรับผิดชอบ	4.47	0.516	มาก

3. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีความสามัคคี	4.13	0.743	มาก
4. มีความใฝ่รู้ ตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม	4.33	0.617	มาก
5. สามารถเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองตลอดชีวิต	4.60	0.507	มากที่สุด
6. แสดงออกถึงความเป็นผู้ประกอบการในวิชาชีพของตนเอง	3.47	0.640	ปานกลาง
7. มีเหตุผลในการวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ	3.93	0.704	มาก
8. สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม	4.07	0.458	มาก
9. มีความพร้อม/ความอดทนต่อความเปลี่ยนแปลงและแรงกดดัน	3.87	0.640	มาก
10. มีบุคลิกภาพที่ดีเป็นที่ยอมรับของสังคม	3.87	0.352	มาก
11. มีความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก	3.87	0.743	มาก
12. มีความใฝ่รู้เพื่อพัฒนาตนเอง	4.53	0.516	มากที่สุด
13. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นทีม	4.73	0.458	มาก
14. ความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	4.67	0.488	มากที่สุด
15. ความสามารถในการวางแผนและการจัดการเวลา	4.13	0.640	มาก
16. ความสามารถในการติดต่อสื่อสาร	4.40	0.507	มาก
17. ให้ความเคารพผู้บังคับบัญชา	4.07	0.458	มาก
18. ทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข	4.40	0.737	มาก
19. ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ	4.33	0.488	มาก
20. สามารถเรียนรู้งานได้อย่างรวดเร็ว	4.00	0.378	มาก
21. สามารถเรียนรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอยู่เสมอ	4.60	0.507	มากที่สุด
22. มีความช่างสังเกต	3.53	0.516	ปานกลาง

ตารางวิเคราะห์ผลความต้องการของผู้ประกอบการที่มีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร พบว่า ความต้องการของสถานประกอบการที่มีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในด้านความรู้ สถานประกอบการมีความต้องการให้บัณฑิตมีความเข้าใจองค์ประกอบของระบบคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ข้อมูล และบุคลากร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา มีความรู้และความเข้าใจการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด และมีความรู้และความเข้าใจการออกแบบและพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน และมีความรู้และความเข้าใจหลักการออกแบบสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านทักษะ สถานประกอบการมีความต้องการให้บัณฑิตมีทักษะการใช้อุปกรณ์และเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา มีทักษะการคิดวิเคราะห์และเข้าใจความต้องการทางของสถานประกอบการเพื่อกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาได้อย่างคุ้มค่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด และมีทักษะนำเสนอและสื่อสารผลงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์อย่างมืออาชีพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับมาก

ด้านจริยธรรม สถานประกอบการมีความต้องการให้บัณฑิตเข้าใจข้อกำหนดทางกฎหมายด้านการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา มีจริยธรรมและจรรยาบรรณทางวิชาชีพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด และมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านลักษณะบุคคล สถานประกอบการมีความต้องการให้บัณฑิตสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นทีม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 อยู่ในระดับมากที่สุด และสามารถเรียนรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอยู่เสมอ และสามารถเรียนรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอยู่เสมอ มีค่าเฉลี่ยเท่ากันกับ 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด

### ตอนที่ 3 แบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับความต้องการบัณฑิตจากหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต

#### ด้านความรู้ในการประกอบวิชาชีพ

1. ด้านบริหารจัดการฐานข้อมูล การสร้างและการจัดการฐานข้อมูลแบบมีโครงสร้าง (Structured Query Language: SQL) และไม่มีโครงสร้าง (NoSQL) การใช้เครื่องมือสำหรับจัดการข้อมูล เช่น MySQL, Oracle, MongoDB, PostgreSQL เป็นต้น
2. ด้านการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันและทักษะการเรียนรู้ภาษาโปรแกรมสมัยใหม่ เช่น Bootstrap, Python, React, JavaScript, TypeScript เป็นต้น
3. ด้านการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน ควรได้รับการพัฒนาความรู้อย่างน้อย 1 ภาษา เช่น Flutter, React Native, Xamarin, C#, .NET Framework เป็นต้น
4. ด้านการบริหารจัดการด้านฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ระบบปฏิบัติการ มาตรฐานความปลอดภัยข้อมูล และการรักษาความปลอดภัยข้อมูล
5. ด้านการพัฒนาสื่อเคลื่อนไหว (Multi Media) เช่น การออกแบบเนื้อหา (Content) การผลิตสื่อโซเชียลมีเดีย การสร้างโมชันเอฟเฟกต์ (Motion Effect) วีดีโอ การสร้างสื่อ 2 มิติ หรือ 3 มิติ (2D/3D) เป็นต้น
6. ด้านการพัฒนาสื่อดิจิทัลภาพนิ่ง (Info Graphic) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น การออกแบบเว็บไซต์ (UX/UI) การทำแบนเนอร์ (Banner) เป็นต้น
7. ด้านการบริหารจัดการธุรกิจ เช่น การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล การบริหารจัดการทางการเงิน กลยุทธ์ทางการตลาด การแพร่ภาพและเสียง เป็นต้น
8. ด้านอื่น ๆ ได้แก่ ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) สามารถความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานอย่างเข้าใจ และมีความรู้ในการแก้ปัญหาเฉพาะทาง

## **ด้านทักษะ**

บัณฑิตสามารถทำการวิเคราะห์และออกแบบระบบหรือสื่อดิจิทัลที่เชื่อมโยงอย่างเหมาะสมกับความต้องการขององค์กรได้อย่างคุ้มค่าและมีประสิทธิภาพ สามารถเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับแก้ไขปัญหาทางเทคนิคที่เฉพาะตัวขององค์กร ต้องมีความเชี่ยวชาญในการนำเสนอข้อมูลด้านการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและการออกแบบสื่อเพื่อสร้างความสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ การออกแบบระบบสารสนเทศที่เป็นเอกลักษณ์เพื่อแก้ไขปัญหาขององค์กร และบัณฑิตต้องมีความสามารถในการค้นคว้าและปรับปรุงความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

## **ด้านจริยธรรม**

บัณฑิตมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับจรรยาบรรณและคุณธรรมทางวิชาชีพ พร้อมยอมรับและปฏิบัติตามหลักจรรยาบรรณทางวิชาชีพและคุณธรรม แสดงทักษะในการรับผิดชอบและปฏิบัติตามเวลาที่กำหนด มีความทุ่มเทในการปฏิบัติงานหรือทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย มีจิตอาสาและเต็มใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ในการช่วยเหลือผู้อื่นหรือเพื่อการพัฒนาที่ดีขึ้น

## **ด้านคุณลักษณะบุคคล**

บัณฑิตเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมอย่างราบรื่นและเป็นที่น่าพึงพอใจในสังคม การทำงานเป็นทีมไม่เพียงแค่ภารกิจทางวิชาชีพเท่านั้น แต่ยังเน้นที่จะสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความสุขและความเข้าใจต่อผู้ร่วมงาน บัณฑิตมีความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น และมีเหตุผลในการหาทางแก้ไขปัญหา นั้น ๆ พร้อมทั้งมีความสามารถในการตัดสินใจเพื่อแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและกล้าแสดงความคิดเห็น โดยการพิจารณาข้อมูลและสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่อย่างมีเหตุผล และบัณฑิตมีทักษะในการวางแผนและจัดการเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้งานดำเนินไปได้ตามเป้าหมายและกำหนดระยะเวลาที่เหมาะสม และมีความใฝ่รู้ในการค้นหาความรู้ใหม่ ๆ โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีและพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ตลอดชีวิตได้ด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอ

## ตารางสรุปผลลัพธ์การเรียนรู้จากการสัมมนาสถานประกอบการภาครัฐบาลและเอกชน

ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีความรู้ความสามารถด้านการแก้ปัญหาด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์และออกแบบสื่อดิจิทัลตามเป้าหมายขององค์กร</li> <li>■ มีความรู้และประสบการณ์จากการเรียนที่เอื้อต่อการประกอบวิชาชีพ</li> <li>■ นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอย่างเข้าใจ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีทักษะในการวิเคราะห์ ออกแบบ สร้าง นำเสนอ และประเมินผลด้านระบบเทคโนโลยีดิจิทัลและการออกแบบสื่อเชิงสร้างสรรค์</li> <li>■ มีทักษะการสืบค้นข้อมูล</li> <li>■ มีทักษะในการใช้เครื่องมือที่ทันสมัยในการทำงานอย่างสร้างสรรค์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีจรรยาบรรณต่อวิชาชีพ</li> <li>■ เป็นที่ยอมรับด้านจริยธรรมและคุณธรรม</li> <li>■ มีวินัย ตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบต่อนตนเอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและการทำงานเป็นทีม</li> <li>■ มีความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและกล้าแสดงความคิดเห็น</li> <li>■ มีความสามารถในการวางแผนและการจัดการเวลา</li> <li>■ มีความใฝ่รู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และพร้อมเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ตลอดชีวิต</li> </ul>

### กลุ่มที่ 2 อาจารย์

#### ด้านความรู้ในการประกอบวิชาชีพ

บัณฑิตมีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์ที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย หรือที่เรียกว่า มีเดียคอนเวอร์เจนซ์ประเภทต่าง ๆ ไว้ในดิจิทัลแพลตฟอร์มเดียวกันหรืออาจต่างแพลตฟอร์มกัน ไม่เพียงแต่แสดงถึงระดับความรู้เฉพาะทาง แต่ยังเป็นการบ่งบอกถึงประสบการณ์และความสามารถในการปฏิบัติงานในสาขานี้อย่างคุ้มค่าและเป็นประโยชน์ มีความเชี่ยวชาญที่กว้างขวางในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์นั้นค่อนข้างมีความหลากหลาย รวมถึงความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ การจัดการฐานข้อมูล การออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน การพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือ การบริหารจัดการด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ การพัฒนาสื่อเคลื่อนไหว การออกแบบสื่อดิจิทัลภาพนิ่ง และการดำเนินธุรกิจที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์อย่างมีประสิทธิภาพ

การปฏิบัติงานโดยเน้นประสบการณ์ตรงและกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบหมายความว่าบัณฑิตที่มีความสามารถในการนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับมา มาใช้งานในปฏิบัติจริงของสถานประกอบการ โดยการนำเสนอและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ โดยใช้กระบวนการคิดที่มีวิธีการและเป็นระบบ เพื่อให้งานดำเนินไปอย่างเป็นประสบการณ์และตอบสนองต่อความต้องการขององค์กรอย่างเหมาะสม

ดังนั้น บัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญ ความรู้ และประสบการณ์ในสาขาวิชานี้ จะสามารถมีผลงานที่มีคุณค่าและสร้างประโยชน์มากมายให้กับทั้งองค์กรและกลุ่มลูกค้าอย่างยั่งยืน และมีทักษะในการเป็นผู้ประกอบการที่สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์มาใช้ในการพัฒนาธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ต้องมีการปรับตัวตนและเรียนรู้เพื่อติดตามและทำความเข้าใจกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสาขานี้อย่างต่อเนื่อง

## **ด้านทักษะ**

บัณฑิตที่มีทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลและความต้องการ โดยสามารถบูรณาการศาสตร์ความรู้ที่เรียนและเป็นข้อมูลที่ทันสมัย และสามารถผสมผสานและนำเอาความรู้จากหลายสาขาวิชามาใช้ในการแก้ปัญหาทางวิชาชีพในสถานประกอบการหรือผู้ใช้อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้จะทำให้สามารถมองเห็นภาพรวมและเข้าใจมุมมองทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในมิติที่กว้างขึ้น เพื่อให้สามารถออกแบบและพัฒนานวัตกรรม เทคโนโลยีดิจิทัล และสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมและเกิดความคุ้มค่าต่องบประมาณ บัณฑิตที่มีความสามารถในด้านนี้จะสามารถสร้างทีมทำงานที่มีประสิทธิภาพและสร้างความกระตือรือร้นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีทักษะในการแสวงหาความรู้ เครื่องมือ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ๆ เพื่อเชื่อมโยงในรายวิชา สะท้อนถึงความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองและความกระชับกับการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้เป็นจุดเด่นที่สำคัญในการติดตามและนำเอาความรู้ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในสาขาที่กำลังเผยแพร่ข้อมูลและความรู้ใหม่ ๆ อย่างรวดเร็ว

## **ด้านจริยธรรม**

บัณฑิตมีความเต็มใจในการให้การช่วยเหลือและแนะนำมีความหมายในการมอบบริการและสนับสนุนอย่างกระตือรือร้นต่อผู้อื่น ทั้งนี้อาจเป็นการแบ่งปันความรู้ การให้คำปรึกษา หรือการสนับสนุนทางอารมณ์ เพื่อให้ผู้อื่นสามารถดำเนินชีวิตไปในทิศทางที่ดีขึ้น การมีคุณธรรมและจิตสำนึกในหน้าที่หมายถึงการปฏิบัติตามค่านิยมทางจริยธรรมและรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง นอกจากนี้ยังแสดงถึงการกระทำที่สอดคล้องกับความซื่อสัตย์และค่านิยมทางจริยธรรมในทุกประเด็น และความสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งตามลำดับความสำคัญ เป็นทักษะที่สำคัญในการจัดการกับปัญหาหรือความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดยการทำให้มีการแก้ไขข้อขัดแย้งที่มีความสำคัญก่อน และมีการจัดลำดับความสำคัญเพื่อให้การแก้ไขเป็นไปอย่างเป็นระบบและมีผลที่สัมพันธ์กันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## **ด้านคุณลักษณะบุคคล**

บัณฑิตมีความเข้าใจในบทบาทของบัณฑิตนักปฏิบัติที่เข้าใจประเด็นต่าง ๆ จากการเรียนรู้ผ่านปฏิบัติการและประสบการณ์ทางการทำงาน ทำให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการและการพัฒนาของนักศึกษาได้อย่างเหมาะสม เน้นที่การสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตือรือร้นและสนับสนุนให้นักศึกษาได้มีโอกาสในการปฏิบัติงานหรือฝึกงานที่เน้นให้ได้รับประสบการณ์จริง นอกจากนี้ยังเน้นการพัฒนาทักษะ การแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับการปฏิบัติงานในสาขาที่บัณฑิตทำงาน และการมีความสามารถในการปรับตัวและทำงานภายใต้ความกดดัน เป็นทักษะที่สำคัญในสถานการณ์ทำงานที่ต้องเผชิญกับการมีกำลังกันและความเร่งรีบ สามารถปรับตัวได้เป็นที่พึงสังเกต เพราะจะช่วยให้สามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในสถานะที่ต่าง ๆ และทำให้มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเข้าใจสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ และควรใฝ่รู้โดยสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอด

ชีวิต โดยเฉพาะด้านวิชาชีพของตนเอง เพื่อความสำเร็จในสายอาชีพที่ต้องการความยืดหยุ่นและการปรับตัวตนอย่างต่อเนื่อง

### ตารางสรุปผลลัพธ์การเรียนรู้จากการสัมภาษณ์อาจารย์

ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่</li> <li>■ มีความเข้าใจ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์เกี่ยวกับสาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล และมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ที่หลากหลาย</li> <li>■ มีความสามารถในการปฏิบัติงานโดยเน้นประสบการณ์ตรงและกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีทักษะวิเคราะห์เพื่อบูรณาการศาสตร์ความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลที่ทันสมัย</li> <li>■ มีทักษะการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลที่ตอบสนองความต้องการของสถานประกอบการหรือผู้ใช้</li> <li>■ มีทักษะในการแสวงหาความรู้ เครื่องมือ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ๆ เพื่อเชื่อมโยงในรายวิชา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีความเต็มใจในการให้การช่วยเหลือแนะนำ และการดำเนินชีวิต</li> <li>■ มีคุณธรรมและจิตสำนึกในหน้าที่</li> <li>■ มีความนอบน้อม ถ่อมตน ให้เกียรติผู้อื่น และเคารพสถานที่</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีความตรงต่อเวลา และมีความรับผิดชอบ</li> <li>■ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน</li> <li>■ มีความสามารถในการปรับตัวและทำงานภายใต้ความกดดันได้</li> <li>■ มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะด้านวิชาชีพของตนเอง</li> </ul>

### กลุ่มที่ 3 ศิษย์เก่า

#### ด้านความรู้ในการประกอบวิชาชีพ

บัณฑิตสามารถบูรณาการศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อการประกอบอาชีพถือเป็นทักษะที่สำคัญที่สามารถทำให้บัณฑิตมีความสามารถในการนำเอาความรู้ที่ได้รับจากหลายสาขาวิชามาใช้ในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการบูรณาการศาสตร์ความรู้นี้จะช่วยให้สามารถเข้าใจสถานการณ์และปัญหาทางวิชาชีพจากมุมมองทางสาขาต่าง ๆ และนำไปสู่การพัฒนาแนวทางแก้ไขที่มีความเหมาะสม รวมทั้งมีการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาทางสังคมด้วยนวัตกรรมทางดิจิทัล เป็นทักษะที่ทำให้บัณฑิตสามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อมาใช้ในการแก้ไขปัญหาทางสังคม การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ในการพัฒนาแนวทางการปัญหาทางเทคโนโลยีสามารถช่วยให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการและท้าทายทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีการติดตามความก้าวหน้าและความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ เป็นทักษะที่สำคัญในสายอาชีพที่เร่งรีบเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง การที่บัณฑิตสามารถติดตามและปรับตัวตนต่อเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า จะช่วยให้คงอยู่ในตำแหน่งงานที่น่าสนใจและมีความสามารถในการทำงานในสภาวะที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

## **ด้านทักษะ**

บัณฑิตควรมีทักษะเพียงพอสำหรับการปฏิบัติงานหรือศึกษาต่อยอดเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่เป็นภาวะที่สำคัญ เนื่องจากบัณฑิตต้องมีความพร้อมที่จะใช้ทักษะที่มีอยู่ในการทำงานหรือการศึกษาต่อ และสามารถปรับตัวตนในสถานการณ์ที่ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความสามารถค้นคว้าความรู้ในศาสตร์ที่สนใจเป็นทักษะที่สำคัญที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาความรู้และทักษะเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความสามารถในการค้นคว้าความรู้ช่วยให้บัณฑิตสามารถต่อยอดความรู้และปรับตัวตนต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ทางวิชาชีพ และการมีทักษะในการนำเสนอและมีไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ช่วยเสริมสร้างภาวะความเป็นผู้นำและสามารถแก้ไขสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างความน่าสนใจในการแก้ปัญหาและนำเสนอไอเดียหรือแนวคิดอย่างสร้างสรรค์ในการทำงานหรือการศึกษาต่อไปได้

## **ด้านจริยธรรม**

บัณฑิตควรมีความตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต เป็นหลักการที่มีความสำคัญในการพึงปฏิบัติในทุกสถานการณ์ทั้งในด้านส่วนตัวและวิชาชีพ คุณธรรมและจริยธรรมช่วยสร้างพฤติกรรมที่ดีและสร้างความไว้วางใจจากผู้อื่น การเสียสละและซื่อสัตย์สุจริตเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นและความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น รวมทั้งมีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ คือการปฏิบัติตามมารยาทและหลักการทางวิชาชีพที่เป็นที่ยอมรับในสายงานหรือวงการที่กำลังทำงาน การประกอบอาชีพที่มีจรรยาบรรณจะสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง และมีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม แสดงถึงความสามารถในการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้นำควรสามารถแนะนำและสร้างแรงจูงใจในทีม ในขณะที่ผู้ตามควรมีความสามารถที่จะรับฟังและทำงานร่วมกับผู้นำและทีมเพื่อวัตถุประสงค์ร่วม ทั้งนี้เพื่อให้ทำงานไปในทิศทางที่มีประสิทธิภาพและสร้างผลลัพธ์ที่ดีต่อทีมและองค์กรในรวม

## **ด้านคุณลักษณะบุคคล**

บัณฑิตมีการแสดงถึงความพร้อมในการทำงานเป็นทีมและยินดีรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้สามารถสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความสามารถในการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการเปิดรับความคิดเห็นจากผู้อื่นเป็นการสร้างพื้นที่ที่เชื่อมโยงระหว่างความคิดและแนวคิดของทุกคนเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นประโยชน์ให้กับการเข้าใจและการปรับปรุงแผนการทำงานให้ดียิ่งขึ้น การมีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงานและการพัฒนาบุคลากรทางสายงานอาชีพเป็นคุณลักษณะที่ช่วยเสริมสร้างการเติบโตและความเชี่ยวชาญในงาน โดยความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาความรู้และทักษะของตนเอง และช่วยส่งเสริมการเติบโตและความก้าวหน้าของบุคลากรร่วมทีม มีความพร้อมที่จะเรียนรู้และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลเป็นคุณลักษณะที่สำคัญอย่างมากในยุคปัจจุบัน โดยการยอมรับและปรับตัวต่อเทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้บัณฑิต

สามารถปรับเปลี่ยนแผนการทำงานและการวางแผนชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับภาวะการเปลี่ยนแปลงในสังคมและอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นคง

### ตารางสรุปผลลัพธ์การเรียนรู้จากการสัมภาษณ์ศิษย์เก่า

ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ บูรณาการศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อการประกอบอาชีพ</li> <li>■ ประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อแก้ปัญหาทางสังคมด้วยเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล</li> <li>■ ติดตามความก้าวหน้าและความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ ๆ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีทักษะเพียงพอสำหรับการปฏิบัติงานหรือศึกษาต่อยอดเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่</li> <li>■ มีทักษะในการค้นคว้าความรู้ในศาสตร์ที่สนใจ</li> <li>■ มีทักษะในการนำเสนอ มีไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต</li> <li>■ มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ</li> <li>■ มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ แสดงถึงความพร้อมในการทำงานเป็นทีม และยินดีรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</li> <li>■ มีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงานและพัฒนาตนเองในสายอาชีพ</li> <li>■ ความพร้อมที่จะเรียนรู้และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล</li> </ul>

### กลุ่มที่ 4 นักศึกษาปัจจุบัน

#### ด้านความรู้ในการประกอบวิชาชีพ

บัณฑิตควรมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษาทางการพัฒนาเทคโนโลยีและการออกแบบสื่อดิจิทัล เป็นพื้นฐานที่สำคัญที่จะให้บัณฑิตมีความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับกระบวนการและหลักการที่สำคัญในสาขานี้ การค้นหาความรู้จากทฤษฎีและแนวคิดที่ปรับใช้ได้ในการแก้ปัญหาจะช่วยเสริมสร้างฐานความรู้ที่มีคุณภาพและเป็นรากฐานที่สำคัญสำหรับการประกอบวิชาชีพ มีความสามารถวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา เป็นทักษะที่ต้องการเพื่อแก้ไขสถานการณ์ที่ซับซ้อน การใช้การวิเคราะห์เพื่อตีความและหาทางออกจากปัญหาช่วยสร้างแนวทางแก้ไขที่มีประสิทธิภาพและมีผลลัพธ์ที่ดี และสามารถบูรณาการศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อการประกอบอาชีพ ทำให้เข้าใจความต้องการของสถานประกอบการในภาพรวม และสามารถนำความรู้จากหลายสาขามาประยุกต์ใช้ในงานหรือโครงการทำให้บัณฑิตมีความหลากหลายทางด้านและมีความสามารถในการทำงานกับความท้าทายทางวิชาชีพที่มีความหลากหลาย

#### ด้านทักษะ

บัณฑิตสามารถเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่ต้องการเพื่อให้บัณฑิตสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การคิดอย่างสร้างสรรค์ช่วยเพิ่ม

ความสามารถในการพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รวมทั้งสามารถคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและอย่างเป็นระบบ เป็นทักษะที่ทำให้บัณฑิตสามารถทำงานอย่างมีเหตุผลและรอบคอบ การพิจารณาและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างลึกซึ้งซึ่งช่วยให้สามารถทำในลักษณะที่เป็นระบบและสามารถปรับตัวได้ต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ และมีความสามารถเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยี เน้นทักษะที่ทำให้บัณฑิตสามารถนำความรู้และทักษะที่มีมาประยุกต์ใช้ในการทำงานจริง โดยมีความเข้าใจถึงการทำงานในองค์กรและสามารถแก้ไขปัญหาทางเทคนิคได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### **ด้านจริยธรรม**

บัณฑิตควรมีความซื่อสัตย์และสุจริต เพื่อให้สามารถรักษาความเชื่อถือและความเคารพจากผู้อื่น การปฏิบัติตามจริยธรรมนี้ช่วยสร้างความเป็นธรรมและความสงบสุขในสังคมได้ และการมีความสามัคคีและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยสร้างพื้นที่ที่เติบโตและพัฒนาได้ในสถานที่ทำงานและชุมชน การเสริมสร้างความร่วมมือและการช่วยเหลือกันเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเพิ่มความสามารถในการแก้ไขปัญหาและสร้างสังคมที่แข็งแกร่งขึ้นได้ในทุก ๆ มิติของชีวิต

### **ด้านคุณลักษณะบุคคล**

บัณฑิตมีความตั้งใจและมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย เนื่องจากการปฏิบัติงานอย่างมีวินัยและมีระเบียบสามารถช่วยให้งานดำเนินไปได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ความรับผิดชอบยังช่วยสร้างความเชื่อมั่นและเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะและประสบการณ์ในอาชีพ รวมทั้งสามารถลำดับความสำคัญของงานและการแก้ไขปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากทำให้สามารถจัดการกับงานให้เป็นไปตามเป้าหมายและเพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างเสถียร ความสามารถในการระบุและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญที่นักศึกษาควรพัฒนาเพิ่มเติม และค้นคว้าหาความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งที่จะช่วยให้บัณฑิตติดตามแนวโน้มและพัฒนาทักษะในอาชีพของพวกเขาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ มีความสำคัญมากในสาขานี้เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การติดตามและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จึงเป็นสิ่งจำเป็นในการเป็นบัณฑิตด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ประสบความสำเร็จในอาชีพได้อย่างยั่งยืน

## ตารางสรุปผลลัพธ์การเรียนรู้จากการสัมภาษณ์นักศึกษาปัจจุบัน

ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาที่ศึกษา</li> <li>■ ทางการพัฒนาเทคโนโลยีและออกแบบสื่อดิจิทัล</li> <li>■ สามารถวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งประยุกต์ความรู้ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหา</li> <li>■ บูรณาการศาสตร์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อการประกอบอาชีพ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ สามารถเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์</li> <li>■ คิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ</li> <li>■ สามารถเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีความซื่อสัตย์สุจริต</li> <li>■ มีความสามัคคีและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีความตั้งใจและมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย</li> <li>■ ลำดับความสำคัญของงานและแก้ไขได้อย่างเหมาะสม</li> <li>■ ค้นคว้าหาความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง</li> </ul>

## ตารางสรุปผลลัพธ์การเรียนรู้จากการวิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของประเทศ วิสัยทัศน์ ยุทธศาสตร์ การพัฒนามหาวิทยาลัย และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ข้อมูล	ความรู้	ทักษะ	จริยธรรม	คุณลักษณะบุคคล
<p>จากการวิเคราะห์สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของประเทศ วิสัยทัศน์ ยุทธศาสตร์ การพัฒนามหาวิทยาลัย และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ที่ทันสมัยและเพียงพอสามารถนำความรู้ไปต่อยอดได้</li> <li>■ สามารถวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ความรู้ในการประกอบวิชาชีพ</li> <li>■ มีความรู้ความสามารถตามเป้าหมายขององค์กรและการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ไขปัญหาด้านซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์</li> <li>■ สามารถเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์สมัยใหม่ในสังคมดิจิทัล</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจและพัฒนาตนเองอย่างมืออาชีพ</li> <li>■ มีทักษะในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำเสนอและกล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์</li> <li>■ มีทักษะค้นคว้าความรู้ในศาสตร์ที่สนใจและเลือกใช้เครื่องมือที่ทันสมัย</li> <li>■ มีทักษะการออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อดิจิทัลที่ทันสมัย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีจรรยาบรรณต่อวิชาชีพและมีคุณธรรมและจิตสำนึกในหน้าที่</li> <li>■ มีวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง</li> <li>■ มีจิตอาสา และเต็มใจในการให้ความช่วยเหลือและแนะนำ</li> <li>■ มีภาวะความเป็นผู้นำและมีความสามัคคีในการทำงานเป็นทีม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและแสดงความพร้อมในการทำงานเป็นทีม</li> <li>■ มีความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าอย่างเป็นขั้นตอน</li> <li>■ มีความรับผิดชอบในการวางแผนและการจัดการเวลา</li> <li>■ มีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงานและพัฒนาความรู้ในสายอาชีพเพื่อทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต</li> </ul>



### บทที่ 3

#### บทวิเคราะห์ภาวะการมีงานทำของบัณฑิต

การสำรวจภาวะการมีงานทำของบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจันทบุรี จากกลุ่มบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา 2563-2565 รวมทั้งสิ้น 82 คน และได้ทำการสำรวจภาวะการมีงานทำจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 93.90 พบว่ามีงานทำภายใน 1 ปี หลังจากสำเร็จการศึกษาเป็นจำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 87.01 ยังไม่มีงานทำจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 11.69 และอื่น ๆ เช่นอยู่ในระหว่างอุปสมบท หรือเกณฑ์ทหาร จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.30

ตารางที่ 3.1 ภาวะการมีงานทำของบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ปีการศึกษา 2563

ปีการศึกษา	จำนวนบัณฑิต	จำนวนแบบสอบถาม		ได้งานทำแล้ว		ยังไม่ได้งานทำ		อื่น ๆ	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
2563	25	21	84.00	21	100.00	0	0	0	0

ตารางที่ 3.2 ภาวะการมีงานทำของบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ปีการศึกษา 2564

ปีการศึกษา	จำนวนบัณฑิต	จำนวนแบบสอบถาม		ได้งานทำแล้ว		ยังไม่ได้งานทำ		อื่น ๆ	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
2564	18	17	94.44	14	82.35	2564	18	17	94.44

ตารางที่ 3.3 ภาวะการมีงานทำของบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ปีการศึกษา 2565

ปีการศึกษา	จำนวนบัณฑิต	จำนวนแบบสอบถาม		ได้งานทำแล้ว		ยังไม่ได้งานทำ		อื่น ๆ	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
2565	39	39	100	32	82.10	7	17.90	0	0

## บทที่ 4

### บทวิเคราะห์คุณวุฒิของอาจารย์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ มีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร เมื่อปีการศึกษา 2563 จนถึงปัจจุบัน (ปีการศึกษา 2566) ซึ่งเป็นหลักสูตรระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2554 โดยสภามหาลัยอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 16/2562 เมื่อวันที่ 28 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษารับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตร เมื่อวันที่ 29 มกราคม พ.ศ. 2564 เริ่มใช้หลักสูตรนี้ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จนถึงปัจจุบัน เป็นระยะเวลา 4 ปี โดยปีการศึกษา 2568 นี้ สาขาวิชาได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตร เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 สำหรับการวิเคราะห์จำนวนคุณวุฒิ และคุณสมบัติของอาจารย์ให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ดังนี้

1. อาจารย์ประจำหลักสูตร หมายถึง อาจารย์ประจำที่มีคุณวุฒิตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชาของหลักสูตรที่สภาสถาบันอุดมศึกษาเห็นชอบหรืออนุมัติ มีหน้าที่สอนและค้นคว้าวิจัยในสาขาวิชาดังกล่าว ทั้งนี้สามารถเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรหลายหลักสูตรได้ในเวลาเดียวกัน

1.1 จำนวนคุณวุฒิ และคุณสมบัติของอาจารย์ในหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ ประกอบไปด้วย

1.1.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ โดยหลักสูตรนี้ มีอาจารย์วุฒิปริญญาโท 4 คน วุฒิปริญญาเอก 1 คน มีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ 2 คน ดังในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 คุณวุฒิของอาจารย์ประจำหลักสูตร วท.บ. เทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ หลักสูตร  
ปรับปรุง พ.ศ 2568

ลำดับ	ชื่อ-สกุล (นาย/นาง/นางสาว)	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน	ปีที่ สำเร็จ
1	นายพิศาล ทองนพคุณ	ผศ.	วท.ม.(เทคโนโลยี สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยบูรพา	2555
			บธ.บ.(ระบบสารสนเทศ ทางคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลตะวันออก	2549
2	นางสาวมีนนาภา รักษ์ศิริณู	ผศ.	ปร.ด.(เทคโนโลยี สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยรังสิต	2563
			วท.ม.(การจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยรังสิต	2557
			วท.บ.(ระบบสารสนเทศ คอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยบูรพา	2549
3	นายสุทธิพงษ์ คล่องดี	อาจารย์	วท.ม.(เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตและ สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยพะเยา	2556
			บธ.บ.(ระบบสารสนเทศ ทางคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลอีสาน	2554
4	นางสาววิขริณี สวัสดิ์	อาจารย์	ค.อ.ม.(คอมพิวเตอร์และ เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าธนบุรี	2549
			บธ.บ.(คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2536
5	นางมนัสนันท์ บุญपालวงค์	อาจารย์	ศศ.ม.(สารสนเทศศาสตร์)	มหาวิทยาลัยสุโขทัย	2550
			ค.บ.(คอมพิวเตอร์ศึกษา)	ธรรมมาธิราช สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา	2540

1.1.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร ต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรง ตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการ ในรอบ 5 ปีย้อนหลัง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

**1. นายพิศาล ทองนพคุณ ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์**

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยบูรพา	2555
บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	2549

**ผลงานทางวิชาการ**

**งานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์/เผยแพร่**

วิชรีณี สวัสดิ์ และพิศาล ทองนพคุณ. (2564). การพัฒนาเว็บไซต์เผยแพร่ข้อมูลการเลี้ยงและแปรรูปผลิตภัณฑ์  
ชั้นโรง. วารววิชาการศรีปทุม ชลบุรี, 18(1), 71-85.

**บทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่**

-ไม่มี-

**แต่งตำรา**

-ไม่มี-

**รายวิชาที่รับผิดชอบ**

1. มีเดียคอนเวอร์เจนซ์
2. เครือข่ายดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต
3. การออกแบบเชิงสร้างสรรค์
4. การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว
5. การสร้างรายการสดและการสตรีมมิ่ง
6. หัวข้อพิเศษด้านการออกแบบสื่อดิจิทัล

7. สื่อดิจิทัลเชิงปฏิบัติการ 1
8. สื่อดิจิทัลเชิงปฏิบัติการ 2
9. สื่อดิจิทัลเชิงปฏิบัติการ 3

## 2. นางสาวมินนภา รักษ์หิรัญ ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยรังสิต	2563
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยรังสิต	2557
วิทยาศาสตรบัณฑิต (ระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยบูรพา	2549

### ผลงานทางวิชาการ

#### งานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์/เผยแพร่

Rukhiran, M., Wong-In, S., & Netinant, P. (2023). User acceptance factors related to biometric recognition technologies of examination attendance in higher education: TAM model. *Sustainability*, 15(4), Article 3092. <https://doi.org/10.3390/su15043092>.

Rukhiran, M., Chomngern, T., & Netinant, P. (2023). Insights from a dataset on behavioral intentions in learning information flow diagram capability for software design. *Data in Brief*, Article 109307. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2023.109307>.

Rukhiran, M., Wong-In, S., & Netinant, P. (2023). IoT-based biometric recognition systems in education for identity verification services: Quality assessment approach. *IEEE Access*, 11, 22767-22787. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3253024>.

Rukhiran, M., Sutanthavibul, C., Boonsong, S., & Netinant, P. (2023). IoT-based mushroom cultivation system with solar renewable energy integration: Assessing the sustainable impact of the yield and quality. *Sustainability*, 15(18), Article 13968. <https://doi.org/10.3390/su151813968>.

#### บทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

-ไม่มี-

แต่งตั้งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. เทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์สมัยใหม่
2. การออกแบบเกมและกีฬาอิเล็กทรอนิกส์
3. วิศวกรรมความต้องการดิจิทัล
4. อัจฉริยะทางธุรกิจดิจิทัล
5. ภาษาอังกฤษสำหรับนักเทคโนโลยี
6. หัวข้อพิเศษด้านการวิเคราะห์และออกแบบระบบ
7. หัวข้อพิเศษด้านการออกแบบเกม
8. กีฬาอิเล็กทรอนิกส์เชิงปฏิบัติการ 1
9. กีฬาอิเล็กทรอนิกส์เชิงปฏิบัติการ 2

### 3. นายสุทธิพงษ์ คล่องดี ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและ สารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยพะเยา	2556
บริหารธุรกิจบัณฑิต (ระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลอีสาน	2554

#### ผลงานทางวิชาการ

##### งานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์/เผยแพร่

Netinant, P., Utsanok, T., Rukhiran, M., Klongdee, S. (2024). Development and assessment of internet of things-driven smart home security and automation with voice commands. *IoT*, 5(1), 79-99. <https://doi.org/10.3390/iot5010005>.

สุทธิพงษ์ คล่องดี. (2564). ระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการขอใบรับรองการจัดการคุณภาพการปฏิบัติทางการเกษตรที่ดีสำหรับมังคุด. *วารสารวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*, 17(1), 18-28.

##### บทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

-ไม่มี-

##### แต่งตำรา

-ไม่มี-

##### รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. คณิตศาสตร์เชิงเทคโนโลยี
2. การพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม
3. การพัฒนาฐานข้อมูลเชิงปฏิบัติ
4. การพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่
5. การสร้างรายการสดและการสตรีมมิ่ง
6. หัวข้อพิเศษด้านการพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัล
7. เทคโนโลยีดิจิทัลเชิงปฏิบัติการ 1
8. กีฬาอิเล็กทรอนิกส์เชิงปฏิบัติการ 3

#### 4. นางสาววิชรีณี สวัสดิ์ ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
ครุศาสตรบัณฑิตสาขารัฐศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี	2549
บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	2536

#### ผลงานทางวิชาการ

##### งานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์/เผยแพร่

Nithitakharanon, P., Vetsawat, C., Sawasdee, V., Nuangchalem, P. (2023). Fostering tpack for pre-service teachers about learning management competency into professional experiences. *Journal of Curriculum and Teaching*, 12(1), 220-230.

<https://doi.org/10.5430/jct.v12n1p220>.

วุฒิกัทร หนุยอด และ วิชรีณี สวัสดิ์. (2565). การพัฒนาระบบขอใช้โปรแกรมและอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ กรณีศึกษารูปแบบการทำงานของบริษัทเอกชน. *วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี*, 18(3), 22-33.

วิชรีณี สวัสดิ์ และพิศาล ทองนพคุณ. (2564). การพัฒนาเว็บไซต์เผยแพร่ข้อมูลการเลี้ยงและแปรรูปผลิตภัณฑ์ชั้นโรง. *วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี*, 18(1), 71-85.

##### บทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

-ไม่มี-

##### แต่งตำรา

-ไม่มี-

##### รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. พื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัล
2. การเขียนโปรแกรมเชิงสร้างสรรค์
3. การตลาดโซเชียลมีเดีย
4. หัวข้อพิเศษด้านการสื่อสารข้อมูล
5. เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสังคมอัจฉริยะ

6. เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับธุรกิจ
7. เทคโนโลยีดิจิทัลเชิงปฏิบัติการ 2

5. นางมนัสนันท์ บุญปลาวงศ์ ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

ระดับการศึกษา ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	มหาวิทยาลัย/สถาบัน	ปีที่สำเร็จ การศึกษา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สารสนเทศศาสตร์)	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	2550
ครุศาสตรบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา)	สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา	2540

ผลงานทางวิชาการ

งานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์/เผยแพร่

-ไม่มี-

บทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่

Bunpalwong, M., Prompt, S., Ruaypom, K., Boonsong, S. (2023). Smart water control system based on internet of things technology on android operating system for durian garden. *International Journal of Agricultural Technology disabled*, 19(4), 1459-1468.

Bunpalwong, M., Rukhiran, M., Netinant, P. (2023). Improving marigold agriculture with an IoT-driven greenhouse irrigation management control system, *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics*, 12(6), 3817-3825.

มนัสนันท์ บุญปลาวงศ์. (2564). การพัฒนาระบบสื่อสารการเรียนรู้เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านอักษร A-Z. *วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี*, 7(2), 108-120.

แต่งตำรา

-ไม่มี-

รายวิชาที่รับผิดชอบ

1. การรู้ดิจิทัล
2. จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล
3. การจัดการฐานข้อมูลและเทคโนโลยี
4. การออกแบบส่วนต่อประสานและประสบการณ์ผู้ใช้
5. การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล

6. หัวข้อพิเศษด้านมีเดียคอนเวอร์เจนซ์
7. เทคโนโลยีดิจิทัลเชิงปฏิบัติการ 3

## บทที่ 5

### บทวิเคราะห์โครงสร้างหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ

ตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ได้ประกาศใช้ 18 กรกฎาคม 2565 มีการปรับปรุงเกณฑ์มาตรฐานดังกล่าวสำหรับการผลิตบัณฑิตระดับอุดมศึกษาที่เหมาะสม ในปีการศึกษา 2568 สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ คณะเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจันทบุรี หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 ได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรดังกล่าว เมื่อปีการศึกษา 2563 จนถึงปัจจุบัน (ปีการศึกษา 2568) เป็นระยะเวลา 5 ปี โดยจะครบรอบปรับปรุง (5 ปี) ในปีการศึกษา 2568 สาขาวิชาฯ ได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้เป็นไป เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) รวมถึงโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนตามแนวคิดเศรษฐกิจ BCG และแนวโน้มทางเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาฯ จึงได้ดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ ซึ่งได้ดำเนินการประเมินผลของหลักสูตรจากนักศึกษาปีสุดท้าย สถานประกอบการที่นักศึกษาที่ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา รวมทั้งสถานประกอบการที่เป็นผู้ใช้บัณฑิตของสาขาวิชาฯ ที่ผ่านมาจากจนถึงปัจจุบัน

ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 กล่าวว่าหลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) ให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

โครงสร้างหลักสูตร ประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิตของแต่ละหมวดวิชา ดังนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยมีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะ หมายถึง วิชาแกน วิชาเฉพาะด้าน วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพที่มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติงานได้
3. หมวดวิชาเลือกเสรี หมายถึง วิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนรายวิชาใด ๆ ในหลักสูตรระดับปริญญาตรี โดยให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

## 5.1 โครงสร้างหลักสูตรฯ

โครงสร้างหลักสูตรประกอบด้วยหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ หมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีสัดส่วนจำนวนหน่วยกิตในแต่ละหมวดและหน่วยกิตรวมทั้งหลักสูตรเป็นไปตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หมายถึง วิชาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรอบรู้อย่างกว้างขวาง มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล มีความเข้าใจธรรมชาติ ตนเอง ผู้อื่น และสังคม เป็นผู้ใฝ่รู้สามารถคิดอย่างมีเหตุผล สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารความหมายได้ดี มีคุณธรรม ตระหนักในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมทั้งของไทยและของประชาคมนานาชาติ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตและดำรงตนอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี

สถาบันอุดมศึกษาอาจจัดวิชาศึกษาทั่วไปในลักษณะจำแนกเป็นรายวิชาหรือลักษณะบูรณาการใด ๆ ก็ได้ โดยผสมผสานเนื้อหาวิชาที่ครอบคลุมสาระของกลุ่มวิชาสังคมศึกษา มนุษยศาสตร์ ภาษา และกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์กับคณิตศาสตร์ ในสัดส่วนที่เหมาะสม เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของวิชาศึกษาทั่วไป

ในส่วนของหมวดวิชาเฉพาะ เนื่องจากสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ครอบคลุมเนื้อหาที่หลากหลาย ทั้งด้านการนำทฤษฎี แนวคิดและหลักการมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาทางเทคโนโลยีสู่การปฏิบัติการอย่างสร้างสรรค์ จึงกำหนดเป็นกลุ่มย่อย ดังนี้

(1) วิชาแกน หมายถึง วิชาที่เป็นความรู้พื้นฐานและหลักการสำหรับการเรียนทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ เช่น กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ และกลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์

(2) วิชาเฉพาะ หมายถึง วิชาที่ครอบคลุมองค์ความรู้ที่จำเป็นในแต่ละด้านของสาขาวิชาที่กำหนดให้มีประสบการณ์ภาคสนาม ซึ่งอาจเป็นการฝึกปฏิบัติในสถานประกอบการ หรือเรียนรู้จากประสบการณ์ปฏิบัติงานจริง โดยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของหมวดวิชาเฉพาะ เช่น กลุ่มวิชาแกน กลุ่มวิชาเฉพาะ และกลุ่มวิชาเลือก เป็นต้น

### โครงสร้างหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต
วิชาแกน	18 หน่วยกิต
วิชาเฉพาะ	48 หน่วยกิต
วิชาเลือก	24 หน่วยกิต
- ชุดวิชาด้านการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล	
- ชุดวิชาด้านการออกแบบสื่อดิจิทัล	
- ชุดวิชาด้านการออกแบบเกมและกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	
หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

### 5.1.1 เนื้อหาสาระสำคัญของสาขา

เนื้อหาสาระสำคัญของสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ครอบคลุมองค์ความรู้ที่เป็นสาระสำคัญของลักษณะสาขา โดยแต่ละสาขาวิชา อาจประกอบด้วยกลุ่มความรู้เฉพาะทาง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ ประกอบด้วย

1) กลุ่มความรู้ด้านแกนทางเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์

2) กลุ่มความรู้เฉพาะด้านทางเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ ที่เป็นแขนงวิชาย่อย เช่น การโปรแกรม ฐานข้อมูล เครือข่าย การพัฒนาซอฟต์แวร์ ความปลอดภัยข้อมูล และการออกสื่อดิจิทัล โดยกลุ่มความรู้ในส่วนนี้เกิดจากการบูรณาการในสัดส่วนที่เหมาะสมตามความต้องการของหลักสูตรและเอกลักษณ์ของสถาบัน

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2566 นี้มีเนื้อหาสาระสำคัญที่ต้องเรียนรู้ที่หลากหลายในกลุ่มของวิชาชีพเลือกทั่วไป โดยจุดเน้นของหลักสูตรนี้ มุ่งเน้นให้

นักศึกษาได้ศึกษาความรู้และฝึกทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ ดังตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 เปรียบเทียบโครงสร้างหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2563 และหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

หมวดวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568		หมายเหตุ
	1. วิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต - กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 6 หน่วยกิต - กลุ่มวิชาภาษา 12 หน่วยกิต - กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 6 หน่วยกิต - กลุ่มบูรณาการ 6 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต	
2. วิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 84 หน่วยกิต 1. วิชาแกน 15 หน่วยกิต 2. วิชาเฉพาะด้าน 48 หน่วยกิต - กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบ สารสนเทศ 9 หน่วยกิต - กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์ 18 หน่วยกิต - กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์ 12 หน่วยกิต - กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ 9 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 90 หน่วยกิต 1. วิชาแกน 18 หน่วยกิต 2. วิชาเฉพาะด้าน 48 หน่วยกิต	เพิ่มขึ้น 5 หน่วยกิต

3. วิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต ไม่น้อยกว่า 8 หน่วยกิต - กลุ่มวิชาเลือกด้านการสนับสนุนเทคโนโลยี สารสนเทศ - กลุ่มวิชาเลือกด้านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และสื่อดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต - กลุ่มวิชาประสบการณ์ภาคสนาม	ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 24 หน่วยกิต - ชุดวิชาด้านการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล - ชุดวิชาด้านการออกแบบสื่อดิจิทัล - ชุดวิชาด้านการออกแบบเกมและกีฬา อิเล็กทรอนิกส์	เพิ่มขึ้น 90 หน่วยกิต
4. วิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต		ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต		คงเดิม

## 5.2 การตรวจประเมินคุณภาพการศึกษาภายในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 ประจำปีการศึกษา 2565

การวิเคราะห์ข้อมูลด้านต่าง ๆ สถานประกอบการที่นักศึกษาออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา/ฝึกประสบการณ์ ภาคนาม รวมทั้งหน่วยงานอื่น ๆ ที่เป็นผู้ใช้บัณฑิต ศิษย์เก่า และนักศึกษาในสาขาวิชา ต่างให้ข้อเสนอแนะถึง ความต้องการคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ รูปแบบวิชาที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต รวมถึง นักศึกษาในสาขาวิชา โดยได้ให้ข้อเสนอแนะให้เพิ่มทักษะด้านสื่อดิจิทัล เพื่อเพิ่มทักษะด้านการสร้างสื่อและ เนื้อหาที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสารและการสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าให้กับผู้ใช้ อันเป็นที่ต้องการใน วงการอุตสาหกรรมและธุรกิจในยุคดิจิทัล โดยทางหลักสูตรได้นำข้อเสนอแนะนำมาปรับปรุงรายวิชาในหลักสูตรฯ ให้สอดคล้องกับความต้องการข้างต้น นอกจากนี้ จากรายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาภายในระดับ หลักสูตร ปีการศึกษา 2565 จากคณะกรรมการตรวจประเมินคุณภาพการศึกษาภายใน ระดับหลักสูตร พบว่า ผลการประเมินคุณภาพหลักสูตรอยู่ในเกณฑ์คุณภาพระดับดี (3.69 คะแนน จากคะแนนเต็ม 5 คะแนน) ดังตาราง ที่ 5.2

ตารางที่ 5.2 ผลการตรวจประเมินคุณภาพการศึกษาภายในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 ประจำปีการศึกษา 2565

องค์ประกอบ	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. การกำกับมาตรฐาน		ผ่าน
2. บัณฑิต	4.39	ดีมาก
3. นักศึกษา	3.33	ดี
4. อาจารย์	3.41	ดี
5. หลักสูตรการเรียนการสอน	3.75	ดี
6. สิ่งสนับสนุน	4.00	ดีมาก
สรุปผลการประเมิน	3.69	ดี

จากการตรวจประเมินคุณภาพการศึกษาภายใน ระดับหลักสูตร ปีการศึกษา 2565 คณะกรรมการตรวจประเมิน หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มีข้อคิดเห็นว่า

1. หลักสูตรใหม่ที่ต้องการปรับปรุงต้องดำเนินการวิเคราะห์ผลการประเมินผู้ใช้บัณฑิต เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงสาระรายวิชาของหลักสูตรเพื่อให้สามารถตอบสนองตรงกับที่สถานประกอบการหรือผู้ใช้บัณฑิตต้องการ
2. หลักสูตรควรวางแผนการปรับสาระรายวิชาของหลักสูตรให้ทันสมัยตรงกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต และสอดคล้องกับมหาวิทยาลัยที่กำหนดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษาเชิงยุทธศาสตร์ กลุ่ม 2 การพัฒนาเทคโนโลยีและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรม (Technology and Innovation)
3. หลักสูตรควรสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการมากขึ้นเพื่อเป็นโอกาสในการได้รับการสนับสนุน สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้จากหน่วยงานภายในและหน่วยงานภายนอกที่เพิ่มขึ้น

## บทที่ 6

### บทวิเคราะห์ความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการศึกษา

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์ คณะเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจันทบุรี ตั้งอยู่ที่เลขที่ 131 หมู่ 10 ตำบลพลวง อำเภอเขาคิชฌกูฏ จังหวัดจันทบุรี ใช้อาคารที่มีอยู่ของเทคโนโลยีสังคม เพื่อการเรียนรู้และความเชี่ยวชาญในสาขาวิชา โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### ห้องเรียนและปฏิบัติการพร้อมครุภัณฑ์ มีดังนี้

(1) ห้องเรียน	ขนาดจุ	50 ที่นั่ง	จำนวน	1 ห้อง
(1) ห้องเรียน	ขนาดจุ	40 ที่นั่ง	จำนวน	2 ห้อง
(2) ห้องปฏิบัติการมีเดียพร้อมอุปกรณ์	จำนวน		1 ห้อง	

#### อุปกรณ์การเรียนรู้ด้านการผลิตสื่อดิจิทัล มีดังนี้

- (1) Notebook DELL Latitude 3420-SNS3420003 (Black)
- (2) จอมอนิเตอร์ AOC U28P2U/BS/67 28" IPS 4K
- (3) กล้อง Mirrorless Panasonic Lumix DC-G95
- (4) Elgato 4K60 S+ Game Capture Card
- (5) USB Video Capture Advanced Photo Systems HDMI to USB 3.0 Capture Live Streaming
- (6) เครื่องบันทึกเสียงแบบพกพา Zoom H6
- (7) ชุดไมโครโฟนไร้สายหนีบปากเสื้อพร้อมตัวส่งสัญญาณ 2 ตัว Saramonic Blink 500 Pro B2
- (8) Audio-Technica หูฟัง ATH-M20x Monitor Headphones
- (9) ไฟสตูดิโอ Studio Lighting Set NiceFoto ชุดไฟสตูดิโอ Home Studio Set II
- (10) Elgato 10GAF9901 Portable Green Screen 148x180 นิ้ว
- (11) ขาตั้งกล้อง Manfrotto Element Small Aluminum Traveler Tripod Kit black

## 6.1 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

มหาวิทยาลัยและคณะฯ จัดสรรงบประมาณสำหรับหนังสือตำราและวารสารทางวิชาการ สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นประจำทุกปีและเวียนแจ้งอาจารย์ให้เสนอชื่อสื่อที่ต้องการ ส่วนครุภัณฑ์และอุปกรณ์ปฏิบัติการจะมีการประชุมวางแผนจัดทำขอเสนองบประมาณประจำปี และสาขาวิชามีคอมพิวเตอร์สำหรับอาจารย์ทุกคน

## 6.2 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร

1. ทรัพยากรการเรียนการสอนในส่วนที่เป็นหนังสือ ตำรา ตลอดจนทรัพยากรที่เป็นสารนิเทศ การประเมินความเพียงพอทำได้โดยผ่านกระบวนการสำรวจ โดยสำนักงานวิทยาเขต
2. การประเมินอุปกรณ์การเรียนการสอนทำได้โดยผ่านกระบวนการประเมินของแต่ละรายวิชา