

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย	: หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ
ภาษาอังกฤษ	: Bachelor of Science Degree Program in Computer and Information Science

ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ภาษาไทย)	: วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ)
ชื่อย่อ (ภาษาไทย)	: วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ)
ชื่อเต็ม (ภาษาอังกฤษ)	: Bachelor of Science (Computer and Information Science)
ชื่อย่อ (ภาษาอังกฤษ)	: B.Sc. (Computer and Information Science)

วิชาเอก

- วิทยาการดิจิทัล (Digital Science)
- วิทยาการข้อมูล (Data Science)

ปรัชญาการศึกษาของหลักสูตร

ผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะในการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อประโยชน์ของชุมชนและสังคม

วัตถุประสงค์หลักสูตร

- ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ตรงตามความต้องการใช้งานด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม สื่อสารและทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้การปฏิบัติงานบรรลุผลสำเร็จ
- คิดเชิงวิเคราะห์และประยุกต์ใช้กระบวนการทางคอมพิวเตอร์เพื่อแก้ปัญหาเป็นระบบ
- ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลในรูปแบบซอฟต์แวร์หรือระบบธุรกิจอัจฉริยะที่ตรงกับความต้องการของชุมชน
- บูรณาการความรู้เฉพาะด้านเพื่อสร้างนวัตกรรมทางดิจิทัลที่นำไปใช้ประโยชน์ในชุมชนได้
- พัฒนาระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในปัจจุบันและอนาคต

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

- PLO1** ปฏิบัติตนอย่างมีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 และแสดงออกถึงอัตลักษณ์ความเป็นมหาวิทยาลัยทักษิณ ด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม ไม่กระทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ หรือ กฎหมายดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง
- PLO2** ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันอย่างมีทักษะ สามารถสื่อสารโดยการเขียนและการนำเสนอที่ตรงกับวัตถุประสงค์เพื่อให้งานบรรลุผลสำเร็จ
- PLO3** ใช้องค์ความรู้เพื่อสร้างนวัตกรรมสังคม การเป็นผู้ประกอบการ และสร้างนวัตกรรมดิจิทัลจากการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์เชิงปฏิบัติในสภาพจริง
Sub PLO3A ใช้องค์ความรู้ในการสร้างนวัตกรรมสังคม
Sub PLO3B ใช้องค์ความรู้เพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการ
Sub PLO3C สร้างนวัตกรรมดิจิทัลจากการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์เชิงปฏิบัติในสภาพจริง
- PLO4** รวบรวมปัญหาและนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์และกระบวนการทางคอมพิวเตอร์
Sub PLO4A ศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูล และกำหนดประเด็นปัญหาด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์และวิธีการทางคอมพิวเตอร์
Sub PLO4B นำเสนอองค์ประกอบของระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหายังเป็นระบบ
- PLO** **วิชาเอกวิทยาการดิจิทัล**
- PLO5** พัฒนาระบบสารสนเทศข้ามแพลตฟอร์มที่สอดคล้องตามความต้องการของชุมชน
Sub PLO5A วางแผนและจัดการกระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศตามข้อกำหนดความต้องการของผู้ใช้
Sub PLO5B ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาซอฟต์แวร์ข้ามแพลตฟอร์ม โดยคำนึงถึงความมั่นคงปลอดภัยและตอบใจത്യชุมชน
Sub PLO5C ประเมินและทดสอบระบบสารสนเทศที่สอดคล้องตามความต้องการของผู้ใช้
- PLO** **วิชาเอกวิทยาการข้อมูล**
- PLO6** พัฒนาระบบธุรกิจอัจฉริยะเพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ดีให้กับองค์กร
Sub PLO6A จัดเตรียมข้อมูลองค์กรสำหรับธุรกิจอัจฉริยะโดยใช้เทคโนโลยีวิทยาการข้อมูล
Sub PLO6B วิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลสำหรับธุรกิจอัจฉริยะ
Sub PLO6C พัฒนาระบบธุรกิจอัจฉริยะเพื่อช่วยสนับสนุนการตัดสินใจให้กับองค์กร

จุดเด่นของหลักสูตร

1. เป็นหลักสูตรที่พัฒนาให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เพื่อการประยุกต์ใช้วิทยาการทางคอมพิวเตอร์และสารสนเทศกับโจทย์ของสังคมและชุมชนได้อย่างยั่งยืน
2. เป็นหลักสูตรที่บ่มเพาะให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการใช้ประโยชน์ที่รองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในปัจจุบันและอนาคต
3. เป็นหลักสูตรที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกับการทำงานในชุมชนหรือสถานประกอบการเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีประสบการณ์วิชาชีพทางวิทยาการทางคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ
4. เป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะที่จัดการเรียนการสอนแบบหลักสูตรชุดวิชา ที่รองรับการจัดการศึกษาแบบประกาศนียบัตรและระบบคลังหน่วยกิต ระดับอุดมศึกษา
5. ประกอบด้วย 2 วิชาเอก ได้แก่ วิชาเอกวิทยาการดิจิทัล และ วิชาเอกวิทยาการข้อมูล

อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

1. นักพัฒนาซอฟต์แวร์/วิศวกรซอฟต์แวร์
2. นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล/นักวิเคราะห์ข้อมูล
3. นักพัฒนาระบบธุรกิจอัจฉริยะ
4. พนักงานด้านสารสนเทศภาครัฐและเอกชน
5. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษา
6. ผู้ประกอบการอิสระ
7. อาชีพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

โครงสร้างหลักสูตร 4 ปี

จำนวนหน่วยกิต ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

หมวดวิชา	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565		หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567
	วท.บ. (วิทยาการคอมพิวเตอร์)	วท.บ. (เทคโนโลยีสารสนเทศ)	
	หน่วยกิต	หน่วยกิต	หน่วยกิต
(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า 30	30	24
(2) หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า 99	90	90
วิชาแกน	14	21	18
วิชาเฉพาะด้าน (วิชาเอก)	ไม่น้อยกว่า 85	69	57
วิชาพื้นฐาน	37	-	-
วิชาบังคับ	30	54	27
วิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า 12	15	18
วิชาประสบการณ์เชิงปฏิบัติ	6	-	12
วิชาโท (ถ้ามี)	ไม่น้อยกว่า -	-	15
(3) หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6	6	6
รวม	ไม่น้อยกว่า 135	126	120

รายวิชา

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (รายวิชาอยู่ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป)	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
(2) หมวดวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	90	หน่วยกิต
วิชาแกน		22	หน่วยกิต
0214101 แนวคิดการเขียนโปรแกรม Programming Concept			2(1-2-3)
0214102 นวัตกรรมดิจิทัลและการคิดเชิงออกแบบ Digital Innovation and Design Thinking			2(1-2-3)
0214103 ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์และกฎหมายดิจิทัล Cybersecurity and Digital Law			2(2-0-4)
0214104 คณิตศาสตร์และสถิติ Mathematics and Statistics			3(3-0-6)
0214201 โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม Data Structures and Algorithms			2(1-2-3)
0214202 อินเทอร์เน็ตและการประมวลผลบนคลาวด์ Internet and Cloud Processing			2(1-2-3)
0214203 การวิเคราะห์และออกแบบระบบตามประสบการณ์ผู้ใช้ System Analysis and Design based on User Experience			3(2-2-5)
0214204 ระบบฐานข้อมูล Database Systems			2(1-2-3)
0216101 วิทยาศาสตร์พื้นฐาน Fundamental Science			3(3-0-6)
0216191 ปฏิบัติการวิทยาศาสตร์พื้นฐาน Fundamental Science Laboratory			1(0-3-0)
วิชาเอกวิทยาการดิจิทัล	ไม่น้อยกว่า	53	หน่วยกิต
วิชาบังคับ		30	หน่วยกิต
0214211 การกำหนดความต้องการทางซอฟต์แวร์ Software Requirement Specification			3(2-2-5)

0214351	การโปรแกรมภาษาจาวา Java Programming	3(2-2-5)
0214352	การโปรแกรมภาษาไพธอน Python Programming	2(1-2-3)
0214353	โปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจ Applications Program for Business	2(1-2-3)
0214361	การวิเคราะห์สื่อสังคม Social Media Analytics	3(3-0-6)
0214371	โพรโตคอลอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง Internet of Things Protocols	3(2-2-5)
0214372	การออกแบบสถาปัตยกรรมของอินเทอร์เน็ตของ สรรพสิ่ง Internet of Things Architecture Design	3(2-2-5)
0214381	เทคโนโลยีความจริงเสมือนและความจริงแบบ ผสมผสาน Virtual Reality and Mixed Reality Technology	3(2-2-5)
0214382	การออกแบบกราฟิกสำหรับอีสปอร์ต Graphic Design for E-sport	3(2-2-5)
0214383	หัวข้อพิเศษ Special Topic	3(2-2-5)
0214471	เทคโนโลยีบล็อกเชนและสกุลเงินดิจิทัล Blockchain and Cryptocurrency Technologies	3(3-0-6)
0214472	เทคโนโลยีคลาวด์และการประยุกต์ Cloud Technology and Applications	3(2-2-5)
0214481	การเล่าเรื่องและการพัฒนาเกม Storytelling and Game Development	3(2-2-5)
วิชาประสบการณ์เชิงปฏิบัติ		12
0214391	สัมมนา Seminar	1(0-2-1)
0214392	โครงการรวบยอด Capstone Project	2(0-6-0)
0214393	เตรียมความพร้อมในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Pre-professional Experience Practice	1(0-2-1)

0214491	การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ร่วมกับสถานประกอบการ Work-integrated Learning		2(0-6-0)
	และ		
0214492	สหกิจศึกษา Cooperative Education		6(0-18-0)
	หรือ		
0214493	การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล Digital Entrepreneurship		6(0-18-0)
วิชาเอกวิทยาการข้อมูล	ไม่น้อยกว่า	53	หน่วยกิต
วิชาบังคับ		30	หน่วยกิต
0214231	การจัดการข้อมูลสมัยใหม่ Modern Data Management		3(2-2-5)
0214232	แพลตฟอร์มธุรกิจอัจฉริยะ Business Intelligence Platform		3(2-2-5)
0214233	ชุดวิชาเทคโนโลยีวิทยาการข้อมูล Data Science Technology Module		6(3-6-9)
0214331	คลังข้อมูลและการประยุกต์ Data Warehouse and Applications		3(2-2-5)
0214341	ชุดวิชาการวิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจอัจฉริยะ Business Intelligence Data Analytics Module		6(3-6-9)
0214342	การจัดการผลการดำเนินงานทางธุรกิจ Business Performance Management		3(2-2-5)
0214343	การจัดการโครงการดิจิทัล Digital Project Management		3(3-0-6)
	การวางแผนทรัพยากรองค์กรและการจัดการแบบลีน		3(2-2-5)
0214344	Enterprise Resource Planning and Lean Management		

วิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า	11	หน่วยกิต
ให้เลือกเรียนจากรายวิชาต่อไปนี้			
0214234	การจัดการข้อมูลด้วยโปรแกรมกระดานคำนวณอิเล็กทรอนิกส์ Data Management using Electronic Spreadsheet Software		1(0-2-1)
0214235	เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการประกอบการ Digital Technology for Entrepreneurship		2(1-2-3)
0214241	การสื่อสารในยุคดิจิทัล Communication in Digital Era		2(2-0-4)
0214332	การสำรวจความคิดเห็นและการประมวลผล Poll Surveys and Processing		2(1-2-3)
0214333	เทคโนโลยีพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ Electronic Commerce Technology		3(2-2-5)
0214345	ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล Digital Product		2(2-0-4)
0214351	การโปรแกรมภาษาจาวา Java Programming		3(2-2-5)
0214352	การโปรแกรมภาษาไพธอน Python Programming		2(1-2-3)
0214353	โปรแกรมประยุกต์สำหรับธุรกิจ Applications Program for Business		2(1-2-3)
0214361	การวิเคราะห์สื่อสังคม Social Media Analytics		3(3-0-6)
0214371	โพรโตคอลอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง Internet of Things Protocols		3(2-2-5)
0214372	การออกแบบสถาปัตยกรรมของอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง Internet of Things Architecture Design		3(2-2-5)
0214381	เทคโนโลยีความจริงเสมือนและความจริงแบบผสมผสาน Virtual Reality and Mixed Reality Technology		3(2-2-5)

0214382	การออกแบบกราฟิกสำหรับอีสปอร์ต Graphic Design for E-sport	3(2-2-5)
0214383	หัวข้อพิเศษ Special Topic	3(2-2-5)
0214471	เทคโนโลยีบล็อกเชนและสกุลเงินดิจิทัล Blockchain and Cryptocurrency Technologies	3(3-0-6)
0214472	เทคโนโลยีคลาวด์และการประยุกต์ Cloud Technology and Applications	3(2-2-5)
0214481	การเล่าเรื่องและการพัฒนาเกม Storytelling and Game Development	3(2-2-5)

วิชาประสบการณ์เชิงปฏิบัติ

12 หน่วยกิต

0214391	สัมมนา Seminar	1(0-2-1)
0214392	โครงการรวมยอด Capstone Project	2(0-6-0)
0214393	เตรียมความพร้อมในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Pre-professional Experience Practice	1(0-2-1)
0214491	การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ร่วมกับสถานประกอบการ Work-integrated Learning	2(0-6-0)
และ		
0214492	สหกิจศึกษา Cooperative Education	6(0-18-0)
หรือ		
0214493	การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล Digital Entrepreneurship	6(0-18-0)

วิชาโท

ไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนวิชาโทใด ๆ ที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยทักษิณ จำนวน 1 วิชาโท จำนวนไม่น้อยกว่า 15 หน่วยกิต โดยคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา และความเห็นชอบจากประธานสาขาวิชาที่นิสิตไปเลือกเรียนรายวิชานั้น ๆ

(3) หมวดวิชาเลือกเสรี

ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

กำหนดให้เลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยทักษิณหรือเลือกเรียนวิชาในสถาบันอุดมศึกษาอื่น โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประจำคณะที่หลักสูตรสังกัด

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

วิชาเอกวิทยาการดิจิทัล



อาจารย์ อาจารย์ นาโค

- 2540 วท.ม. วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2534 วท.บ. คณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา
(เกียรติคุณอันดับ 2)



อาจารย์ ดร.นภัทร แก้วกิบา

- 2562 ปร.ด. วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2555 วท.ม. วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
2553 วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
(เกียรติคุณอันดับ 1)



อาจารย์ ดร.สุวิมล จุงจิตร

- 2559 Ph.D. Computer Science University of Kent, United Kingdom
2546 วท.ม. เทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
2542 วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

วิชาเอกวิทยาการข้อมูล



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุธา เรียรมนตรี

- 2540 พบ.ม. วิทยาการคอมพิวเตอร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
2547 บธ.บ. การตลาด มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
2534 วท.บ. เคมี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



อาจารย์ ดร.นิชากรณิ พันธุ์คง

- 2558 ปร.ด. เทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
2547 ค.อ.ม. คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
2542 ค.บ.ธ. คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยพณิชยการธนบุรี



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรยา ปรีชาพานิช

- 2540 พบ.ม. การจัดการระบบสารสนเทศ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
2536 วท.บ. คณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

แผนการรับนิสิตและสำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา(วิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 ดังนี้

ภาคปกติ

ระดับชั้นปี	จำนวนนิสิตในแต่ละปีการศึกษา (คน)				
	2567	2568	2569	2570	2571
ชั้นปีที่ 1	60	60	60	60	60
ชั้นปีที่ 2	0	60	60	60	60
ชั้นปีที่ 3	0	0	60	60	60
ชั้นปีที่ 4	0	0	0	60	60
รวม	60	120	180	240	240
จำนวนนิสิต ที่คาดว่าจะสำเร็จ การศึกษา	0	0	0	60	60

แผนการศึกษา

มหาวิทยาลัยทักษิณ

รายงานแผนการเรียน

คณะวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมดิจิทัล

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ

วิชาเอกวิทยาการดิจิทัล

ชั้นปีที่ 1	ภาคเรียนต้น	หน่วยกิต
	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	12
	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	6
0000111	อัตลักษณ์ทักษิณและความเป็นพลเมือง	3(2-2-5)
0000151	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1	3(2-2-5)
	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก	6
	ชุดวิชาส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะด้าน	6
00xxxxx	x(x-x-x)
	หมวดวิชาเฉพาะ	6
	วิชาแกน	6
0214101	แนวความคิดเขียนโปรแกรม	2(1-2-3)
0216101	วิทยาศาสตร์พื้นฐาน	3(3-0-6)
0216191	ปฏิบัติการวิทยาศาสตร์พื้นฐาน	1(0-3-0)
รวมหน่วยกิต		18

ชั้นปีที่ 1	ภาคเรียนปลาย	หน่วยกิต
	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	12
	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	6
0000152	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2	3(2-2-5)
	และ	
0000261	การเป็นนวัตกรรมสังคมและการพัฒนานวัตกรรมสังคม	3(2-2-5)
	หรือ	
0000271	การเป็นผู้ประกอบการและการพัฒนาธุรกิจเชิงนวัตกรรม	3(2-2-5)
	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก	6
00xxxxx	x(x-x-x)
00xxxxx	x(x-x-x)
	หมวดวิชาเฉพาะ	7
	วิชาแกน	7
0214102	นวัตกรรมดิจิทัลและการคิดเชิงออกแบบ	2(1-2-3)
0214103	ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์และกฎหมายดิจิทัล	2(2-0-4)
0214104	คณิตศาสตร์และสถิติ	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		19

ชั้นปีที่ 2	ภาคเรียนต้น	หน่วยกิต
	หมวดวิชาเฉพาะ	18*
	วิชาแกน	9
0214201	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม	2(1-2-3)
0214202	อินเทอร์เน็ตและการประมวลผลบน คลาวด์	2(1-2-3)
0214203	การวิเคราะห์และออกแบบระบบตามประสบการณ์ผู้ใช้	3(2-2-5)
0214204	ระบบฐานข้อมูล	2(1-2-3)
	วิชาเอก วิชาบังคับ	3
0214211	การกำหนดความต้องการของซอฟต์แวร์	3(2-2-5)
	วิชาโท	6
xxxxxxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		18

ชั้นปีที่ 2	ภาคเรียนปลาย	หน่วยกิต
	หมวดวิชาเฉพาะ	20
	วิชาเอก วิชาบังคับ	9
0214213	ชุดวิชากระบวนการออกแบบซอฟต์แวร์แนวใหม่	5(4-2-9)
0214212	การจัดการโครงการซอฟต์แวร์	2(1-2-3)
0214221	ความมั่นคงปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต	2(2-0-4)
	วิชาเอก วิชาเลือก	2
0214xxx	x(x-x-x)
	วิชาโท	9
xxxxxxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		20

ชั้นปีที่ 3	ภาคเรียนต้น	หน่วยกิต
	หมวดวิชาเฉพาะ	13
	วิชาเอก วิชาบังคับ	10
0214311	ชุดวิชาการตรวจสอบและการประกันคุณภาพซอฟต์แวร์	5(4-2-9)
0214321	ชุดวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน	5(3-4-8)
	วิชาเอก วิชาเลือก	3
	หมวดวิชาเลือกเสรี	3
xxxxxxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		16

ชั้นปีที่ 3	ภาคเรียนปลาย	หน่วยกิต
	หมวดวิชาเฉพาะ	12
	วิชาเอก วิชาบังคับ	8
0214322	การพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3(2-2-5)
0214323	ชุดวิชาการพัฒนาระบบปัญญาประดิษฐ์ของสรรพสิ่ง	5(3-4-8)
	วิชาประสบการณ์เชิงปฏิบัติ	4
0214391	สัมมนา	1(0-2-1)
0214392	โครงการรวบยอด	2(0-6-0)
0214393	เตรียมความพร้อมในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	1(0-2-1)
	หมวดวิชาเลือกเสรี	3
xxxxxxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		15

ชั้นปีที่ 3	ภาคเรียนฤดูร้อน	หน่วยกิต
	วิชาประสบการณ์เชิงปฏิบัติ	2
0214491	การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ร่วมกับ สถานประกอบการ	2(0-6-0)
รวมหน่วยกิต		2

ชั้นปีที่ 4	ภาคเรียนต้น	หน่วยกิต
	หมวดวิชาวิชาเฉพาะ	6
	วิชาประสบการณ์เชิงปฏิบัติ	6
0214492	สหกิจศึกษา	6(0-18-0)
	หรือ	
0214493	การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล	6(0-18-0)
รวมหน่วยกิต		6

ชั้นปีที่ 4	ภาคเรียนปลาย	หน่วยกิต
	หมวดวิชาวิชาเฉพาะ	6
	วิชาเอก วิชาเลือก	6
0214xxx	x(x-x-x)
0214xxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		6

มหาวิทยาลัยทักษิณ

รายงานแผนการเรียน

คณะวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมดิจิทัล

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ

วิชาเอกวิทยาการข้อมูล

ชั้นปีที่ 1	ภาคเรียนต้น	หน่วยกิต
	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	12
	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	6
0000111	อัตลักษณ์ทักษิณและความเป็นพลเมือง	3(2-2-5)
0000151	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1	3(2-2-5)
	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก	6
	ชุดวิชาส่งเสริมสมรรถนะเฉพาะด้าน	6
00xxxxx	x(x-x-x)
00xxxxx	x(x-x-x)
	หมวดวิชาเฉพาะ	6
	วิชาแกน	6
0214101	แนวคิดการเขียนโปรแกรม	2(1-2-3)
0216101	วิทยาศาสตร์พื้นฐาน	3(3-0-6)
0216191	ปฏิบัติการวิทยาศาสตร์พื้นฐาน	1(0-3-0)
รวมหน่วยกิต		18

ชั้นปีที่ 1	ภาคเรียนปลาย	หน่วยกิต
	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	12
	วิชาศึกษาทั่วไปบังคับ	6
0000152	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2	3(2-2-5)
	และ	
0000261	การเป็นนวัตกรรมสังคมและการพัฒนานวัตกรรมสังคม	3(2-2-5)
	หรือ	
0000271	การเป็นผู้ประกอบการและการพัฒนาธุรกิจเชิงนวัตกรรม	3(2-2-5)
	วิชาศึกษาทั่วไปเลือก	6
00xxxxx	x(x-x-x)
00xxxxx	x(x-x-x)
	หมวดวิชาเฉพาะ	7
	วิชาแกน	7
0214102	นวัตกรรมดิจิทัลและการคิดเชิงออกแบบ	2(1-2-3)
0214103	ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์และกฎหมายดิจิทัล	2(2-0-4)
0214104	คณิตศาสตร์และสถิติ	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		19

ชั้นปีที่ 2	ภาคเรียนต้น	หน่วยกิต
	หมวดวิชาเฉพาะ	18
	วิชาแกน	9
0214201	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม	2(1-2-3)
0214202	อินเทอร์เน็ตและการประมวลผลบนคลาวด์	2(1-2-3)
0214203	การวิเคราะห์และออกแบบระบบตามประสบการณ์ผู้ใช้	3(2-2-5)
0214204	ระบบฐานข้อมูล	2(1-2-3)
	วิชาเอก วิชาบังคับ	3
0214231	การจัดการข้อมูลสมัยใหม่	3(2-2-5)
	วิชาโท	6
xxxxxxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		18

ชั้นปีที่ 2	ภาคเรียนปลาย	หน่วยกิต
	หมวดวิชาเฉพาะ	20
	วิชาเอก วิชาบังคับ	9
0214232	แพลตฟอร์มธุรกิจอัจฉริยะ	3(2-2-5)
0214233	ชุดวิชาเทคโนโลยีวิทยาการข้อมูล	6(3-6-9)
	วิชาเอก วิชาเลือก	2
0214xxx	x(x-x-x)
	วิชาโท	9
xxxxxxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		20

ชั้นปีที่ 3	ภาคเรียนต้น	หน่วยกิต
	หมวดวิชาเฉพาะ	12
	วิชาเอก วิชาบังคับ	9
0214331	คลังข้อมูลและการประยุกต์	3(2-2-5)
0214341	ชุดวิชาการวิเคราะห์ข้อมูลธุรกิจอัจฉริยะ	6(3-6-9)
	วิชาเอก วิชาเลือก	3
xxxxxxx	3(x-x-x)
	หมวดวิชาเลือกเสรี	3
xxxxxxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		15

ชั้นปีที่ 3	ภาคเรียนปลาย	หน่วยกิต
	หมวดวิชาเฉพาะ	13
	วิชาเอก วิชาบังคับ	9
0214342	การจัดการผลการดำเนินงานทางธุรกิจ	3(2-2-5)
0214343	การจัดการโครงการดิจิทัล	3(3-0-6)
0214344	การวางแผนทรัพยากรองค์กรและการจัดการแบบลีน	3(2-2-5)
	วิชาประสบการณ์เชิงปฏิบัติ	4
0214391	สัมมนา	1(0-2-1)
0214392	โครงการรบบยอด	2(0-6-0)
0214393	เตรียมความพร้อมในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	1(0-2-1)
	หมวดวิชาเลือกเสรี	3
xxxxxxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		16

ชั้นปีที่ 3	ภาคเรียนฤดูร้อน	หน่วยกิต
	วิชาประสบการณ์เชิงปฏิบัติ	2
0214491	การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ร่วมกับสถานประกอบการ	2(0-6-0)
รวมหน่วยกิต		2

ชั้นปีที่ 4	ภาคเรียนต้น	หน่วยกิต
	หมวดวิชาวิชาเฉพาะ	6
	วิชาประสบการณ์เชิงปฏิบัติ	6
0214492	สหกิจศึกษา	6(0-18-0)
	หรือ	
0214493	การเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล	6(0-18-0)
รวมหน่วยกิต		6

ชั้นปีที่ 4	ภาคเรียนปลาย	หน่วยกิต
	หมวดวิชาวิชาเฉพาะ	6
	วิชาเอก วิชาเลือก	6
0214xxx	x(x-x-x)
0214xxx	x(x-x-x)
รวมหน่วยกิต		6