

# หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565

นักศึกษาชั้นที่ 67

โครงสร้างตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า

123 หน่วยกิต

1	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต		
2	หมวดวิชาเฉพาะ	87 หน่วยกิต		
	2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	12 หน่วยกิต		
	2.2 วิชาเฉพาะด้าน	60 หน่วยกิต		
	กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ	6 หน่วยกิต		
	กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์	6 หน่วยกิต		
	กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์	24 หน่วยกิต		
	กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ	21 หน่วยกิต		
	กลุ่มฮาร์ดแวร์และสถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์	3 หน่วยกิต		
	2.3 วิชาเลือก	12 หน่วยกิต		
	2.4 วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	3 หน่วยกิต		
3	หมวดวิชาเลือกเสรี	6 หน่วยกิต		
	<b>รายละเอียดรายวิชา</b>	<b>จำนวนหน่วยกิต</b>	<b>ภาคการศึกษา</b>	<b>ผลการเรียน</b>
1	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30 หน่วยกิต		
	1500122 ทักษะการสื่อสารภาษาไทย	3 (2-2-5)		
	1500123 ภาษาอังกฤษสำหรับวิถีชีวิตสมัยใหม่	3 (2-2-5)		
	1500124 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล	3 (2-2-5)		
	1500202 ความเป็นสวนดุสิต	3 (2-2-5)		
	2500118 อาหารการกิน	3 (3-0-6)		
	2500119 วิถีชีวิตตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน	3 (2-2-5)		
	2500120 คุณค่าของความสุข	3 (3-0-6)		
	2500121 พลเมืองไทยและพลเมืองโลก	3 (2-2-5)		
	4000114 จุดประกายความคิดเชิงธุรกิจ	3 (2-2-5)		
	4000115 การใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล	3 (2-2-5)		
2	หมวดวิชาเฉพาะ	87 หน่วยกิต		
	2.1 กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์	12 หน่วยกิต		
	4121107 การวิเคราะห์เชิงตัวเลข	3 (3-0-6)		
	4121109 แคลคูลัสและเรขาคณิตวิเคราะห์	3 (3-0-6)		
	4121110 สถิติสำหรับนักวิทยาการคอมพิวเตอร์	3 (3-0-6)		
	4122112 คณิตศาสตร์ดิสครีต	3 (3-0-6)		
	2.2 วิชาเฉพาะด้าน	60 หน่วยกิต		
	กลุ่มประเด็นด้านองค์การและระบบสารสนเทศ	6 หน่วยกิต		

รายละเอียดรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ภาคการศึกษา	ผลการเรียน
4122114 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักวิทยาการคอมพิวเตอร์	3 (3-0-6)		
4122625 การจัดการสารสนเทศด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์	3 (2-2-5)		
<b>กลุ่มเทคโนโลยีเพื่องานประยุกต์</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>		
4121204 ระบบฐานข้อมูล	3 (2-2-5)		
4124607 โครงการระบบคอมพิวเตอร์อัจฉริยะ	3 (0-6-3)		
<b>กลุ่มเทคโนโลยีและวิธีการทางซอฟต์แวร์</b>	<b>24 หน่วยกิต</b>		
4121309 การเขียนโปรแกรมด้วยภาษาไพทอน	3 (2-2-5)		
4121310 การเขียนโปรแกรมเชิงอ็อบเจกต์	3 (2-2-5)		
4122321 การออกแบบและพัฒนาเกมอัจฉริยะ	3 (2-2-5)		
4122322 การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	3 (2-2-5)		
4122323 การวิเคราะห์และออกแบบเชิงอ็อบเจกต์	3 (2-2-5)		
4122626 การพัฒนาเว็บแบบฟูลสแต็ก	3 (2-2-5)		
4123212 การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่	3 (2-2-5)		
4123326 วิศวกรรมซอฟต์แวร์	3 (2-2-5)		
<b>กลุ่มโครงสร้างพื้นฐานของระบบ</b>	<b>21 หน่วยกิต</b>		
4121205 การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายอัจฉริยะ	3 (2-2-5)		
4121311 โครงสร้างข้อมูลและการวิเคราะห์อัลกอริทึม	3 (2-2-5)		
4121312 อัลกอริทึมปัญญาประดิษฐ์	3 (2-2-5)		
4121313 การประมวลผลภาพและคอมพิวเตอร์วิทัศน์	3 (2-2-5)		
4122324 การเขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์	3 (2-2-5)		
4122325 ระบบปฏิบัติการ	3 (2-2-5)		
4123213 การออกแบบและการบริหารเครือข่ายคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)		
<b>กลุ่มฮาร์ดแวร์และสถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์</b>	<b>3 หน่วยกิต</b>		
4121408 สถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์	3 (2-2-5)		
<b>2.3 วิชาเลือก</b>	<b>12 หน่วยกิต</b>		
4122215 การเรียนรู้เชิงลึก	3 (2-2-5)		
4122216 การประมวลผลล่วงหน้าและจินตทัศน์ข้อมูล	3 (2-2-5)		
4122217 ปัญญาประดิษฐ์ในการประมวลผลข้อความ	3 (2-2-5)		
4122218 ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์เชิงการพยากรณ์	3 (2-2-5)		
4122219 เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ยุคใหม่	3 (2-2-5)		
4122220 การบริหารเครือข่ายสำหรับองค์กร	3 (2-2-5)		
4122221 ปัญญาประดิษฐ์กับความมั่นคงเครือข่าย	3 (2-2-5)		
4122222 วิทยาการเข้ารหัสลับ	3 (2-2-5)		
4122326 การพัฒนาเกมบนโซเซียลเน็ตเวิร์ก	3 (2-2-5)		
4122327 การออกแบบและสร้างตัวละครสำหรับเกม	3 (2-2-5)		
4122328 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการพัฒนาเกม	3 (2-2-5)		

รายละเอียดรายวิชา	จำนวนหน่วยกิต	ภาคการศึกษา	ผลการเรียน
4122329 การออกแบบวัตถุและแอนิเมชัน 3 มิติ	3 (2-2-5)		
4123214 เครือข่ายหน่วยประสาท	3 (2-2-5)		
4123215 การคำนวณเชิงปัญญา	3 (2-2-5)		
4123216 การรู้จำภาพ	3 (2-2-5)		
4123217 การศึกษาเฉพาะเรื่องทางด้านวิทยาการข้อมูลและปัญญาประดิษฐ์	3 (2-2-5)		
4123218 การพิสูจน์ตัวตน	3 (2-2-5)		
4123219 เทคโนโลยีบล็อกเชนและสกุลเงินดิจิทัล	3 (2-2-5)		
4123220 ปัญญาประดิษฐ์ในระบบคลาวด์	3 (2-2-5)		
4123221 การเขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์บนอุปกรณ์ไอโอที	3 (2-2-5)		
4123222 การศึกษาเฉพาะเรื่องทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสารยุคใหม่	3 (2-2-5)		
4123327 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ด้วยปัญญาประดิษฐ์	3 (2-2-5)		
4123328 เทคโนโลยีเมตาเวิร์ส	3 (2-2-5)		
4123329 การพัฒนางานแอนิเมชัน	3 (2-2-5)		
4123330 การศึกษาเฉพาะเรื่องทางด้านการพัฒนาเกมและสื่อเชิงโต้ตอบ	3 (2-2-5)		
<b>2.4 วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</b>	<b>3 หน่วยกิต</b>		
4124912 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพวิทยาการคอมพิวเตอร์	3 (450)		
<b>3 หมวดวิชาเลือกเสรี</b>	<b>6 หน่วยกิต</b>		
.....			
.....			