

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบต่อมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรรายวิชา (Curriculum Mapping)

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม							ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และรับผิดชอบ						ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ ICT			
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
01418111 การใช้งานคอมพิวเตอร์	○	●	○	○	●	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●
01418112 คอมพิวเตอร์เบื้องต้น	●	●	○	○	●	●	●	●	●	○	●	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○
01418113 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และ สารสนเทศ	○	●	○	○	●	○	●	●	●	●	○	●	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418114 วิทยาการคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418115 การโปรแกรมโครงสร้าง	○	●	○	○	●	○	●	●	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418116 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418131 ตรรกศาสตร์ของดิจิทัล คอมพิวเตอร์	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418132 หลักมูลการคณนา	○	●	○	○	●	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○
01418211 การโปรแกรมภาษาภาพ	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418212 การโปรแกรมภาษาฟอร์แทรน	○	●	○	○	●	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418213 การโปรแกรมภาษาโคบอล	●	●	○	○	●	○	●	●	●	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○
01418214 การโปรแกรมภาษาซี	○	●	○	○	●	○	●	●	●	○	○	○	●	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418215 การโปรแกรมเชิงวัตถุ	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418216 หลักภาษาโปรแกรม	○	●	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418217 การสร้างซอฟต์แวร์	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418218 การโปรแกรมภาษาลิสป์	●	●	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○	●	○	●	●	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○
01418219 การโปรแกรมภาษาไพธอน	●	●	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○	●	○	●	●	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม							ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และรับผิดชอบ						ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ ICT			
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
01418335 การบีบอัดข้อมูล	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418341 การประยุกต์คอมพิวเตอร์ใน การหาค่าเหมาะที่สุดเชิงเส้น และการวิเคราะห์เครือข่าย	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418342 การโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418343 ทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับ ซอฟต์แวร์และดิจิทัลคอนเทนต์	●	●	○	○	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418344 การออกแบบและการพัฒนา ระบบการวางแผนทรัพยากร องค์กร	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418345 การโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทาง ธุรกิจ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418346 การออกแบบและพัฒนา โปรแกรมประยุกต์สำหรับ อุปกรณ์เคลื่อนที่	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418351 การสื่อสารคอมพิวเตอร์และ โทรโทคอล	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418352 การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418353 ความมั่นคงในระบบ คอมพิวเตอร์และเครือข่ายการ สื่อสาร	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418381 หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยคอมพิวเตอร์	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418382 สภาพแวดล้อมการทำงานด้าน คอมพิวเตอร์กราฟิกส์	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418383 การโปรแกรมเกม	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม							ความรู้								ทักษะทางปัญญา				ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และรับผิดชอบ						ทักษะการวิเคราะห์ เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ ICT			
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
01418473 การควบคุมและการตรวจสอบงานคอมพิวเตอร์	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
01418474 สมรรถนะของคอมพิวเตอร์และการประเมินผล	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418475 การจัดการคุณภาพซอฟต์แวร์	○	○	○	○	○	●	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418476 การทดสอบและทวนสอบซอฟต์แวร์	○	○	○	○	○	●	○	●	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418477 การวัดซอฟต์แวร์	○	○	○	○	○	●	○	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●
01418481 ภาพเคลื่อนไหวหลายตัวละคร	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	○
01418482 คอมพิวเตอร์กราฟิกส์	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○
01418490 สหกิจศึกษา	○	○	○	●	●	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	○	○	○	●	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○
01418496 เรื่องเฉพาะทางวิชาการคอมพิวเตอร์	○	●	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
01418497 สัมมนา	○	●	○	○	●	○	●	●	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	●	○
01418499 โครงการวิชาการคอมพิวเตอร์	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	

การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

1. คุณธรรม จริยธรรม

1. ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเอง วิชาชีพและสังคม
3. มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตาม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถแก้ไขข้อขัดแย้งและลำดับความสำคัญ
4. เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
5. เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ ขององค์กรและสังคม
6. สามารถวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม
7. มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ

2. ความรู้

1. มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญในเนื้อหาสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
2. สามารถวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจและอธิบายความต้องการทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งประยุกต์ความรู้ ทักษะ และการใช้เครื่องมือที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา
3. สามารถวิเคราะห์ ออกแบบ ติดตั้ง ปรับปรุงและ/หรือประเมินระบบองค์ประกอบต่างๆ ของระบบคอมพิวเตอร์ให้ได้ตรงตามข้อกำหนด
4. สามารถติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการและวิวัฒนาการคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการนำไปประยุกต์
5. รู้ เข้าใจและสนใจพัฒนาความรู้ ความชำนาญทางคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง
6. มีความรู้ในแนวกว้างของสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เล็งเห็นการเปลี่ยนแปลง และเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้อง
7. มีประสบการณ์ในการพัฒนาและ/หรือการประยุกต์ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานได้จริง
8. สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์กับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. ทักษะทางปัญญา

1. คิดอย่างมีวิจารณญาณและอย่างเป็นระบบ
2. สามารถสืบค้น ตีความ และประเมินสารสนเทศ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
3. สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการ
4. สามารถประยุกต์ความรู้และทักษะกับการแก้ปัญหาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

1. สามารถสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. สามารถให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกในการแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในบทบาทของผู้นำ หรือในบทบาทของผู้ร่วมทีมทำงาน
3. สามารถใช้ความรู้ในศาสตร์มาชี้นำสังคมในประเด็นที่เหมาะสม
4. มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบงานในกลุ่ม
5. สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้สถานการณ์ทั้งส่วนตัวและส่วนรวม พร้อมทั้งแสดงจุดยืนอย่างพอเหมาะทั้งของตนเองและของกลุ่ม
6. มีความรับผิดชอบการพัฒนาการเรียนรู้ทั้งของตนเองและทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

1. มีทักษะการใช้เครื่องมือที่จะเป็นที่มีอยู่ในปัจจุบันต่อการทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
2. สามารถแนะนำประเด็นการแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศทางคณิตศาสตร์ หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่างสร้างสรรค์
3. สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งปากเปล่าและการเขียน พร้อมทั้งเลือกใช้รูปแบบของสื่อการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม
4. สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม