หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล
(หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2568)

1. ชื่อหลักสูตร

ชื่อภาษาไทย : หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล

ชื่อภาษาอังกฤษ : Master of Science Program in Digital Technology Management

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อภาษาไทย : ชื่อเต็ม วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล)

: ชื่อย่อ วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล)

ชื่อภาษาอังกฤษ : ชื่อเต็ม Master of Science (Digital Technology Management)

: ชื่อย่อ M.S. (Digital Technology Management)

3. ค่าธรรมเนียมการศึกษา

ค่าธรรมเนียมการศึกษาสำหรับนักศึกษาไทย

แผนการศึกษา	ภาค	วันเรียน	ค่าธรรมเนียมต่อภาคการศึกษา (บาท)	ค่าธรรมเนียมต่อปีการศึกษา (บาท)	ค่าธรรมเนียมตลอดหลักสูตร (บาท)
แผน 1 (แบบวิชาการ)	ภาคปกติ	วันจันทร์ – ศุกร์	25,000	50,000	100,000
แผน 2 (แบบวิชาการ)	ภาคปกติ	วันจันทร์ – ศุกร์	25,000	50,000	100,000
แผน 3 (แบบวิชาชีพ)	ภาคพิเศษ	วันเสาร์ – อาทิตย์	40,000	80,000	160,000

ค่าธรรมเนียมการศึกษาสำหรับนักศึกษาต่างชาติ

แผนการศึกษา	ภาค	วันเรียน	ค่าธรรมเนียมต่อภาคการศึกษา (บาท)	ค่าธรรมเนียมต่อปีการศึกษา (บาท)	ค่าธรรมเนียมตลอดหลักสูตร (บาท)
แผน 1 (แบบวิชาการ)	ภาคปกติ	วันจันทร์ – ศุกร์	45,000	90,000	180,000
แผน 2 (แบบวิชาการ)	ภาคปกติ	วันจันทร์ – ศุกร์	45,000	90,000	180,000
แผน 3 (แบบวิชาชีพ)	ภาคพิเศษ	วันเสาร์ – อาทิตย์	60,000	120,000	240,000

4. โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตร แผน 1 (แบบวิชาการ)

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 36 หน่วยกิต

ก. วิทยานิพนธ์

959797 วิทยานิพนธ์ปริญญาโท 36 หน่วยกิต

ข. กิจกรรมทางวิชาการ ประกอบด้วย

1. นักศึกษาจะต้องเข้าร่วมการสัมมนาและนำเสนอผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ในการสัมมนา อย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง เป็นจำนวนไม่น้อยกว่า 3 ภาคการศึกษา และนักศึกษาจะต้องเข้าร่วมสัมมนาทุกครั้งตลอดระยะเวลาการศึกษา
2. ผลงานวิทยานิพนธ์ หรือส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ได้รับการตีพิมพ์ หรืออย่างน้อยได้รับการตอบรับให้เผยแพร่ในรูปแบบบทความในวารสารระดับนานาชาติ **หรือ** ในวารสารระดับชาติที่อยู่ในฐานข้อมูล TCI Tier1 **หรือ** ในวารสารระดับชาติที่มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับในวงวิชาการในสาขาวิชานั้น ๆ หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง โดยวารสารนั้นต้องมีการตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 3 ปี และมีการตรวจสอบคุณภาพของบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความ (peer reviewer) ซึ่งเป็นบุคคลภายนอกจากหลากหลายสถาบัน อย่างน้อย 3 คน ทั้งนี้ วารสารวิชาการนั้นอาจเผยแพร่เป็นรูปเล่มสิ่งพิมพ์ หรือเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีกำหนดการเผยแพร่อย่างแน่นอนชัดเจน **หรือ** บทความฉบับเต็ม (Full Paper) ในเอกสารเผยแพร่การประชุมวิชาการ (Proceedings) ระดับนานาชาติ ที่เป็นที่ยอมรับในสาขาวิชานั้น ๆ โดยมีชื่อนักศึกษาเป็นชื่อแรก อย่างน้อยจำนวน 1 เรื่อง พร้อมกับระบุสังกัด (Affiliation) อย่างน้อยว่า “วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่” ในผลงานเผยแพร่หลัก
3. นักศึกษาต้องเสนอผลงานวิทยานิพนธ์ หรือส่วนหนึ่งของผลงานวิทยานิพนธ์ ในการประชุมวิชาการระดับชาติที่เป็นที่ยอมรับในสาขาวิชา อย่างน้อยจำนวน 1 เรื่อง

ค. กระบวนวิชาที่ไม่นับหน่วยกิตสะสม

1. ตามเงื่อนไขของมหาวิทยาลัย ภาษาต่างประเทศ
2. ตามเงื่อนไขของสาขาวิชา -ไม่มี-

หลักสูตร แผน 2 (แบบวิชาการ)

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	**ไม่น้อยกว่า**	**36**	**หน่วยกิต**
ก. กระบวนวิชาเรียน	**ไม่น้อยกว่า**	**24**	**หน่วยกิต**
1. กระบวนวิชาในระดับบัณฑิตศึกษา	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
1.1 กระบวนวิชาในสาขาวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
1.1.1 กระบวนวิชาบังคับ		9	หน่วยกิต
959701 การแปลงเป็นดิจิทัล		3	หน่วยกิต
959702 การบริหารโครงการและการบริหารการเปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์		3	หน่วยกิต
959790 ระเบียบวิธีวิจัยทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล		3	หน่วยกิต
1.1.2 กระบวนวิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า	15	หน่วยกิต
(ก) กระบวนวิชาบังคับเลือก		9	หน่วยกิต

โดยเลือก 1 กลุ่มวิชา จาก 7 กลุ่มวิชาเหล่านี้

กลุ่มวิชา : การจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ

959711	บทนำสู่ธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959712	องค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล	3	หน่วยกิต
959714	การวิเคราะห์ข้อมูลในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : เทคโนโลยีดิจิทัลด้านสุขภาพ

959721	การแปลงเป็นดิจิทัลสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959722	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959723	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : เทคโนโลยีการศึกษา

955731	เทคโนโลยีการออกแบบและการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	3	หน่วยกิต
955732	ดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา	3	หน่วยกิต
955733	เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการศึกษา	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน

959714	การวิเคราะห์ข้อมูลในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959731	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน	3	หน่วยกิต
959732	สตาร์ทอัพธุรกิจการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดนไทย-จีน	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : ดิจิทัลเกม

959741	การออกแบบเกมการศึกษา	3	หน่วยกิต
959742	ทฤษฎีเกมสำหรับปัญญาประดิษฐ์	3	หน่วยกิต
959743	การวิจัยประสบการณ์ของผู้ใช้สำหรับดิจิทัลเกม	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

959745	สุนทรียศาสตร์ ทฤษฎี และการปฏิบัติในแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3	หน่วยกิต
959746	ทักษะเฉพาะทางในการปฏิบัติงานแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์แบบมืออาชีพ	3	หน่วยกิต
959747	การยกระดับประสิทธิภาพในการผลิตแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : เทคโนโลยีการท่องเที่ยว

959713	ปัญญาประดิษฐ์ในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959715	สารสนเทศการท่องเที่ยว	3	หน่วยกิต
959716	การประยุกต์เทคโนโลยีในอุตสาหกรรมไมซ์	3	หน่วยกิต

(ข) กระบวนวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

โดยเลือกจากกระบวนวิชาเหล่านี้ หรือกระบวนวิชาอื่นๆ ที่คณะกรรมการบัณฑิตศึกษาประจำสาขาวิชาให้ความเห็นชอบ

959703	การใช้ได้ของเทคโนโลยีดิจิทัล	3	หน่วยกิต
955731	เทคโนโลยีการออกแบบและการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	3	หน่วยกิต
955732	ดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา	3	หน่วยกิต
955733	เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการศึกษา	3	หน่วยกิต
959711	บทนำสู่ธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต

959712	องค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล	3	หน่วยกิต
959713	ปัญญาประดิษฐ์ในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959714	การวิเคราะห์ข้อมูลในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959715	สารสนเทศการท่องเที่ยว	3	หน่วยกิต
959716	การประยุกต์เทคโนโลยีในอุตสาหกรรมไมซ์	3	หน่วยกิต
959721	การแปลงเป็นดิจิทัลสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959722	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959723	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959731	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน	3	หน่วยกิต
959732	สตาร์ทอัพธุรกิจการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดนไทย-จีน	3	หน่วยกิต
959741	การออกแบบเกมการศึกษา	3	หน่วยกิต
959742	ทฤษฎีเกมสำหรับปัญญาประดิษฐ์	3	หน่วยกิต
959743	การวิจัยประสบการณ์ของผู้ใช้สำหรับดิจิทัลเกม	3	หน่วยกิต
959744	ความจริงผสมและโลกเสมือน	3	หน่วยกิต
959745	สุนทรียศาสตร์ ทฤษฎี และการปฏิบัติในแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3	หน่วยกิต
959746	ทักษะเฉพาะทางในการปฏิบัติงานแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์แบบมืออาชีพ	3	หน่วยกิต
959747	การยกระดับประสิทธิภาพในการผลิตแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3	หน่วยกิต
959771	การแปลงเป็นดิจิทัลโดยลูกค้าเป็นศูนย์กลาง	3	หน่วยกิต
959772	โลจิสติกส์อย่างชาญฉลาดในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959773	กรณีศึกษาจากการจำลองสถานการณ์ในโลจิสติกส์	3	หน่วยกิต
959774	โครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959775	การแก้ไขปัญหาเชิงดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959776	กระบวนการเชิงดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959777	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959778	การคิดเชิงนวัตกรรมในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959779	นวัตกรรมดิจิทัลทางการศึกษา	3	หน่วยกิต
959789	หัวข้อที่เลือกสรรทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959795	การเตรียมความพร้อมก่อนการทำวิจัย	3	หน่วยกิต

1.2 กระบวนวิชานอกสาขาวิชาเฉพาะ

นักศึกษาอาจเลือกเรียนกระบวนวิชานอกสาขาวิชา เฉพาะได้ตามความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา

2. กระบวนวิชาระดับปริญญาตรีขั้นสูง

กรณีที่นักศึกษาขาดความรู้พื้นฐานบางประการที่จำเป็นสำหรับการศึกษา นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชาระดับปริญญาตรีขั้นสูง ตามความเห็นชอบของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

ข. วิทยานิพนธ์

959799 วิทยานิพนธ์ปริญญาโท 12 หน่วยกิต

ค. กระบวนวิชาที่ไม่นับหน่วยกิตสะสม

1. ตามเงื่อนไขของมหาวิทยาลัย ภาษาต่างประเทศ
2. ตามเงื่อนไขของสาขาวิชา -ไม่มี-

ง. กิจกรรมทางวิชาการ ประกอบด้วย

1. นักศึกษาจะต้องเข้าร่วมการสัมมนาและนำเสนอผลงานที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ ในการสัมมนาอย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง เป็นจำนวนไม่น้อยกว่า 2 ภาคการศึกษา และนักศึกษาจะต้องเข้าร่วมสัมมนาทุกครั้งตลอดระยะเวลาการศึกษา
2. ผลงานวิทยานิพนธ์ หรือส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ หรือ อย่างน้อยได้รับการตอบรับให้เผยแพร่ในรูปแบบบทความในวารสารระดับนานาชาติ **หรือ** ในวารสารระดับชาติที่อยู่ในฐานข้อมูล TCI Tier1 **หรือ** ในวารสารระดับชาติที่มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับในวงวิชาการในสาขาวิชานั้น ๆ หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง โดยวารสารนั้นต้องมีการตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 3 ปี และมีการตรวจสอบคุณภาพของบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทความ (Peer reviewer) ซึ่งเป็นบุคคลภายนอกจากหลากหลายสถาบัน อย่างน้อย 3 คน ทั้งนี้ วารสารวิชาการนั้นอาจเผยแพร่เป็นรูปเล่มสิ่งพิมพ์ หรือเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีกำหนดการเผยแพร่อย่างแน่นอนชัดเจน **หรือ** บทความฉบับเต็ม (Full Paper) ในเอกสารเผยแพร่การประชุมวิชาการ (Proceedings) ระดับนานาชาติที่เป็นที่ยอมรับในสาขาวิชานั้น ๆ โดยมีชื่อนักศึกษาเป็นชื่อแรก อย่างน้อยจำนวน 1 เรื่อง พร้อมกับระบุสังกัด (Affiliation) อย่างน้อยว่า “วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่” ในผลงานเผยแพร่หลัก

หลักสูตร แผน 3 (แบบวิชาชีพ)

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	**ไม่น้อยกว่า**	**36**	**หน่วยกิต**
ก. กระบวนวิชาเรียน	**ไม่น้อยกว่า**	**30**	**หน่วยกิต**
1. กระบวนวิชาในระดับบัณฑิตศึกษา	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1 กระบวนวิชาในสาขาวิชาเฉพาะ	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1.1 กระบวนวิชาบังคับ		9	หน่วยกิต
959701 การแปลงเป็นดิจิทัล		3	หน่วยกิต
959702 การบริหารโครงการและการบริหารการเปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์		3	หน่วยกิต
959703 การใช้ได้ของเทคโนโลยีดิจิทัล		3	หน่วยกิต
1.1.2 กระบวนวิชาเลือก	ไม่น้อยกว่า	21	หน่วยกิต
(ก) กระบวนวิชาบังคับเลือก		9	หน่วยกิต

โดยเลือก 1 กลุ่มวิชา จาก 7 กลุ่มวิชาเหล่านี้

กลุ่มวิชา : การจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ

959711	บทนำสู่ธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959712	องค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล	3	หน่วยกิต
959714	การวิเคราะห์ข้อมูลในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : เทคโนโลยีดิจิทัลด้านสุขภาพ

959721	การแปลงเป็นดิจิทัลสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959722	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959723	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : เทคโนโลยีการศึกษา

955731	เทคโนโลยีการออกแบบและการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	3	หน่วยกิต
955732	ดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา	3	หน่วยกิต
955733	เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการศึกษา	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน

959714	การวิเคราะห์ข้อมูลในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959731	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน	3	หน่วยกิต
959732	สตาร์ทอัพธุรกิจการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดนไทย-จีน	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : ดิจิทัลเกม

959741	การออกแบบเกมการศึกษา	3	หน่วยกิต
959742	ทฤษฎีเกมสำหรับปัญญาประดิษฐ์	3	หน่วยกิต
959743	การวิจัยประสบการณ์ของผู้ใช้สำหรับดิจิทัลเกม	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

959745	สุนทรียศาสตร์ ทฤษฎี และการปฏิบัติในแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3	หน่วยกิต
959746	ทักษะเฉพาะทางในการปฏิบัติงานแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์แบบมืออาชีพ	3	หน่วยกิต
959747	การยกระดับประสิทธิภาพในการผลิตแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3	หน่วยกิต

กลุ่มวิชา : เทคโนโลยีการท่องเที่ยว

959713	ปัญญาประดิษฐ์ในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959715	สารสนเทศการท่องเที่ยว	3	หน่วยกิต
959716	การประยุกต์เทคโนโลยีในอุตสาหกรรมไมซ์	3	หน่วยกิต

(ข) กระบวนวิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต

โดยเลือกจากกระบวนวิชาเหล่านี้ หรือกระบวนวิชาอื่นๆ ที่คณะกรรมการบัณฑิตศึกษาประจำสาขาวิชาให้ความเห็นชอบ

955731	เทคโนโลยีการออกแบบและการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	3	หน่วยกิต
955732	ดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา	3	หน่วยกิต
955733	เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการศึกษา	3	หน่วยกิต
959703	การใช้ได้ของเทคโนโลยีดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959711	บทนำสู่ธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959712	องค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล	3	หน่วยกิต
959713	ปัญญาประดิษฐ์ในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959714	การวิเคราะห์ข้อมูลในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959715	สารสนเทศการท่องเที่ยว	3	หน่วยกิต

959716	การประยุกต์เทคโนโลยีในอุตสาหกรรมไมซ์	3	หน่วยกิต
959721	การแปลงเป็นดิจิทัลสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959722	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959723	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
959731	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน	3	หน่วยกิต
959732	สตาร์ทอัพธุรกิจการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดนไทย-จีน	3	หน่วยกิต
959741	การออกแบบเกมการศึกษา	3	หน่วยกิต
959742	ทฤษฎีเกมสำหรับปัญญาประดิษฐ์	3	หน่วยกิต
959743	การวิจัยประสบการณ์ของผู้ใช้สำหรับดิจิทัลเกม	3	หน่วยกิต
959744	ความจริงผสมและโลกเสมือน	3	หน่วยกิต
959745	สุนทรียศาสตร์ ทฤษฎี และการปฏิบัติในแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3	หน่วยกิต
959746	ทักษะเฉพาะทางในการปฏิบัติงานแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์แบบมืออาชีพ	3	หน่วยกิต
959747	การยกระดับประสิทธิภาพในการผลิตแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3	หน่วยกิต
959771	การแปลงเป็นดิจิทัลโดยลูกค้าเป็นศูนย์กลาง	3	หน่วยกิต
959772	โลจิสติกส์อย่างชาญฉลาดในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959773	กรณีศึกษาจากการจำลองสถานการณ์ในโลจิสติกส์	3	หน่วยกิต
959774	โครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959775	การแก้ไขปัญหาเชิงดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959776	กระบวนการเชิงดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959777	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959778	การคิดเชิงนวัตกรรมในธุรกิจดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959779	นวัตกรรมดิจิทัลทางการศึกษา	3	หน่วยกิต
959789	หัวข้อที่เลือกสรรทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959790	ระเบียบวิธีวิจัยทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล	3	หน่วยกิต
959795	การเตรียมความพร้อมก่อนการทำวิจัย	3	หน่วยกิต

1.2 กระบวนวิชานอกสาขาวิชาเฉพาะ

นักศึกษาอาจเลือกเรียนกระบวนวิชานอกสาขาวิชา เฉพาะได้ตามความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษา

2. กระบวนวิชาระดับปริญญาตรีขั้นสูง

กรณีที่นักศึกษาขาดความรู้พื้นฐานบางประการที่จำเป็นสำหรับการศึกษา นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนเรียนกระบวนวิชาระดับปริญญาตรีขั้นสูง ตามความเห็นชอบของคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

ข. การค้นคว้าอิสระ

959798	การค้นคว้าอิสระ	6	หน่วยกิต

ค. กระบวนวิชาที่ไม่นับหน่วยกิตสะสม

1. ตามเงื่อนไขของมหาวิทยาลัย ภาษาต่างประเทศ
2. ตามเงื่อนไขของสาขาวิชา -ไม่มี-

ง. กิจกรรมทางวิชาการ

1. นักศึกษาจะต้องเข้าร่วมการสัมมนาและนำเสนอผลงานที่เกี่ยวข้องกับ การค้นคว้าอิสระในการสัมมนาอย่างน้อยภาคการศึกษาละ 1 ครั้ง เป็นจำนวน ไม่น้อยกว่า 1 ภาคการศึกษา และนักศึกษาจะต้องเข้าร่วมสัมมนาทุกครั้งตลอดระยะเวลาการศึกษา
2. ผลงานการค้นคว้าอิสระ หรือส่วนหนึ่งของผลงานการค้นคว้าอิสระต้องได้รับการเผยแพร่ในแหล่งเผยแพร่ผลงานทางวิชาการอื่นที่สาขาวิชายอมรับและที่ประชุมคณะกรรมการบริหารและพัฒนาวิชาการให้ความเห็นชอบ โดยมีชื่อนักศึกษาเป็นชื่อแรก อย่างน้อยจำนวน 1 เรื่อง พร้อมกับระบุสังกัด (Affiliation) อย่างน้อยว่า “วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่” ในผลงานเผยแพร่หลัก

จ. การสอบประมวลความรู้

ผ่านการสอบประมวลความรู้ (Comprehensive Examination) โดยนักศึกษายื่นคำร้องขอสอบ โดยผ่านความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาทั่วไปหรืออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระหลัก

สำหรับนักศึกษาที่สอบประมวลความรู้ไม่ผ่าน ให้มีสิทธิ์สอบแก้ตัวได้อีก 1 ครั้ง ทั้งนี้การสอบแก้ตัวต้องสอบให้เสร็จสิ้นภายในภาคการศึกษาปกติถัดไปที่มีการลงทะเบียนกระบวนวิชา หรือลงทะเบียนใช้บริการมหาวิทยาลัย

Plan 1 (Academic Plan)

Degree Requirements **36 credits**

A. Thesis

952797 Master’s Thesis 36 credits

B. Academic Activities

1. A student is required to attend a seminar and present paper on a topic related to his/her thesis at least 1 time per semester for at least 3 semesters, and a student is required to attend every seminar throughout the study period.
2. Thesis work or part of a thesis must be published, or at least accepted to be published, in an international journal **<u>or</u>** in national journals listed in the TCI Tier 1 database **<u>or</u>** in qualified national journals that are recognized in the academic area of the field or related fields of study, when the journal is published continuously and regularly for a period of at least 3 years, the article has undergone review by at least 3 peer reviewers from various institutions outside the university, and the journal is published in print or electronically, with a certain scheduled publication date **<u>or</u>** in full paper in the proceedings of international conferences accepted in the field of study which the student must be

listed as the first author at least 1 thesis publication and the affiliation of the student in the major publication must be as follows:: “College of Arts Media and Technology, Chiang Mai University”

3. Students must present a Thesis work, or part of a Thesis work at a national academic conference accepted in the field of study for at least 1 topic

C. Non-credit Courses

1. University requirement: a foreign language
2. Program requirement: None

Plan 2 (Academic Plan)

	Degree Requirements		**36**	**credits**
	A. Coursework	**a minimum of**	**24**	**credits**
	1. Graduate Courses	a minimum of	24	credits
	1.1 Field of Specialization	a minimum of	24	credits
	1.1.1 Required courses		9	credits
959701	Digital Transformation		3	credits
959702	Software Project Management and Change Management		3	credits
959790	Research Methodology in Digital Technology Management		3	credits
	1.1.2 Elective courses	a minimum of	15	credits
	(A) Field of concentration courses		9	credits
	Select at 1 Study area from the following track course			
	Study Area 1: Modern Management and Information Technology			
959711	Introduction to Digital business		3	credits
959712	Data-Driven Enterprise		3	credits
959714	Digital Analytics in Digital Business		3	credits
	Study Area 2: Digital Health Technology			
959721	Digital Transformation for Health Industry		3	credits
959722	Artificial Intelligence for Health Industry		3	credits
959723	Internet of Things for Health Industry		3	credits
	Study Area 3: Education Technology			
955731	Design Technology and Educational Innovation Development		3	credits
955732	Educational Digital Game		3	credits
955733	Virtual World Technology for Educational		3	credits
	Study Area 4: Cross-Border E-Commerce			
959714	Digital Analytics in Digital Business		3	credits
959731	Cross-Border Electronic Commerce		3	credits

959732	Business Startup for Chinese-Thai Cross-Border E-Commerce	3	credits

Study Area 5: Digital Game

959741	Educational Game Design	3	credits
959742	Game Theory for Artificial Intelligence	3	credits
959743	User Experience Research for Digital Games	3	credits

Study Area 6: Animation and Visual Effect

959745	Aesthetics, Theory and Practice in Animation and Visual Effects	3	credits
959746	Situating Practice Professionalism Skills in Animation and Visual Effects	3	credits
959747	Efficiency Enhancement of Animation and Visual Effects Production	3	credits

Study Area 7: Tourism Technology

959713	Artificial Intelligence in Digital Business	3	credits
959715	Tourism Informatics	3	credits
959716	Application Technology in MICE Industry	3	credits

(B) Elective courses or other graduate courses under the recommendation of program administrative committee

a minimum of 6 credits

959703	Usability of Digital Technology	3	credits
955731	Design Technology and Educational Innovation Development	3	credits
955732	Educational Digital Game	3	credits
955733	Virtual World Technology for Educational	3	credits
959703	Usability of Digital Technology	3	credits
959711	Introduction to Digital business	3	credits
959712	Data-Driven Enterprise	3	credits
959713	Artificial Intelligence in Digital Business	3	credits
959714	Digital Analytics in Digital Business	3	credits
959715	Tourism Informatics	3	credits
959716	Application Technology in MICE Industry	3	credits
959721	Digital Transformation for Health Industry	3	credits
959722	Artificial Intelligence for Health Industry	3	credits
959723	Internet of Things for Health Industry	3	credits
959731	Cross-Border Electronic Commerce	3	credits
959732	Business Startup for Chinese-Thai Cross-Border E-Commerce	3	credits
959741	Educational Game Design	3	credits
959742	Game Theory for Artificial Intelligence	3	credits

959743	User Experience Research for Digital Games	3	credits
959744	Mixed Reality and Virtual World	3	credits
959745	Aesthetics, Theory and Practice in Animation and Visual Effects	3	credits
959746	Situating Practice Professionalism Skills in Animation and Visual Effects	3	credits
959747	Efficiency Enhancement of Animation and Visual Effects Production	3	credits
959771	Customer Centric Digital Transformation	3	credits
959772	Smart Logistics in Digital Business	3	credits
959773	Simulation-Based case Studies in Logistics	3	credits
959774	Digital Infrastructure	3	credits
959775	Digital Solution	3	credits
959776	Digital Process	3	credits
959777	Internet of Things in Digital Business	3	credits
959778	Innovative Thinking in Digital Business	3	credits
959779	Digital Innovation in Education	3	credits
959789	Selected Topics in Digital Technology Management	3	credits
959795	Pre-Research	3	credits

1.2 Other courses

The student may enroll other graduate courses(s) under the agreement of the advisor.

2. Advanced Undergraduate Courses

In case the student lacks some basic knowledge, which is necessary for education, the student must enroll some advanced undergraduate courses(s) under the recommendation of program administrative committee.

B. Thesis

959799 Master's Thesis 12 credits

C. Non-credit Courses

1. University requirement: a foreign language
2. Program requirement - none –

D. Academic Activities

1. A student is required to attend a seminar and present paper on a topic related to his/her thesis at least 1 time per semester for at least 2 semesters, and a student is required to attend every seminar throughout the study period.
2. Thesis work or part of a thesis must be published, or at least accepted to be published, in an international journal **or** in national journals listed in the TCI Tier 1 database **or** in qualified national journals that are recognized in the academic area of the field or related fields of study,

when the journal is published continuously and regularly for a period of at least 3 years, the article has undergone review by at least 3 peer reviewers from various institutions outside the university, and the journal is published in print or electronically, with a certain scheduled publication date **or** in full paper in the proceedings of international conferences accepted in the field of study which the student must be listed as the first author at least 1 thesis publication and the affiliation of the student in the major publication must be as follows: "College of Arts Media and Technology, Chiang Mai University"

Plan 3 (Professional Plan)

Degree Requirements	a minimum of	36	credits
A. Coursework	a minimum of	30	credits
1. Graduate Courses	a minimum of	30	credits
1.1 Field of Specialization	a minimum of	30	credits
1.1.1 Required courses		9	credits
959701 Digital Transformation		3	credits
959702 Software Project Management and Change Management		3	credits
959703 Usability of Digital Technology		3	credits
1.1.2 Elective courses	a minimum of	21	credits
(A) Field of concentration courses		9	credits

Select at 1 Study area from the following track course

Study Area 1: Modern Management and Information Technology

959711	Introduction to Digital business	3	credits
959712	Data-Driven Enterprise	3	credits
959714	Digital Analytics in Digital Business	3	credits

Study Area 2: Digital Health Technology

959721	Digital Transformation for Health Industry	3	credits
959722	Artificial Intelligence for Health Industry	3	credits
959723	Internet of Things for Health Industry	3	credits

Study Area 3: Education Technology

955731	Design Technology and Educational Innovation Development	3	credits
955732	Educational Digital Game	3	credits
955733	Virtual World Technology for Educational	3	credits

Study Area 4: Cross-Border E-Commerce

959714	Digital Analytics in Digital Business	3	credits
959731	Cross-Border Electronic Commerce	3	credits
959732	Business Startup for Chinese-Thai Cross-Border E-Commerce	3	credits

Study Area 5: Digital Game

959741	Educational Game Design	3	credits
959742	Game Theory for Artificial Intelligence	3	credits
959743	User Experience Research for Digital Games	3	credits

Study Area 6: Animation and Visual Effect

959745	Aesthetics, Theory and Practice in Animation and Visual Effects	3	credits
959746	Situating Practice Professionalism Skills in Animation and Visual Effects	3	credits
959747	Efficiency Enhancement of Animation and Visual Effects Production	3	credits

Study Area 7: Tourism Technology

959713	Artificial Intelligence in Digital Business	3	credits
959715	Tourism Informatics	3	credits
959716	Application Technology in MICE Industry	3	credits

(B) Elective courses or other graduate courses under the recommendation of program administrative committee

a minimum of 12 credits

955731	Design Technology and Educational Innovation Development	3	credits
955732	Educational Digital Game	3	credits
955733	Virtual World Technology for Educational	3	credits
959711	Introduction to Digital business	3	credits
959712	Data-Driven Enterprise	3	credits
959713	Artificial Intelligence in Digital Business	3	credits
959714	Digital Analytics in Digital Business	3	credits
959715	Tourism Informatics	3	credits
959716	Application Technology in MICE Industry	3	credits
959721	Digital Transformation for Health Industry	3	credits
959722	Artificial Intelligence for Health Industry	3	credits
959723	Internet of Things for Health Industry	3	credits
959731	Cross-Border Electronic Commerce	3	credits
959732	Business Startup for Chinese-Thai Cross-Border E-Commerce	3	credits
959741	Educational Game Design	3	credits
959742	Game Theory for Artificial Intelligence	3	credits
959743	User Experience Research for Digital Games	3	credits
959744	Mixed Reality and Virtual World	3	credits
959745	Aesthetics, Theory and Practice in Animation and Visual Effects	3	credits

959746	Situating Practice Professionalism Skills in Animation and Visual Effects	3	credits
959747	Efficiency Enhancement of Animation and Visual Effects Production	3	credits
959771	Customer Centric Digital Transformation	3	credits
959772	Smart Logistics in Digital Business	3	credits
959773	Simulation-Based case Studies in Logistics	3	credits
959774	Digital Infrastructure	3	credits
959775	Digital Solution	3	credits
959776	Digital Process	3	credits
959777	Internet of Things in Digital Business	3	credits
959778	Innovative Thinking in Digital Business	3	credits
959779	Digital Innovation in Education	3	credits
959789	Selected Topics in Digital Technology Management	3	credits
959790	Research Methodology in Digital Technology Management	3	credits
959795	Pre-Research	3	credits

1.2 Other courses

The student may enroll other graduate courses(s) under the agreement of the advisor.

2. Advanced Undergraduate Courses

In case the student lacks some basic knowledge, which is necessary for education, the student must enroll some advanced undergraduate courses(s) under the recommendation of program administrative committee.

B. Independent Study

953798	Independent Study	6	credits

C. Non-credit Courses

1. University requirement: a foreign language
2. Program requirement - none -

D. Academic activities

1. A student is required to attend a seminar and present paper on a topic related to his/her Independent Study at least 1 time per semester for at least 1 semester, and a student is required to attend every seminar throughout the study period
2. Independent study or part of an independent study must be published in the academic publications, accepted by the field of study and approved by the Academic Administration and Development Committee. The affiliation of the student in the major publication must be as follows: “College of Arts Media and Technology, Chiang Mai University”

E. Comprehensive Examination

Having submitted a request which approved by general advisor or major thesis advisor, a student must then complete a comprehensive examination.

Students who do not pass the Comprehensive Examination can retake the exam once. The retake exam must be completed within the following regular semester in which the course is offered or when the student is registered for university services.

2.3 รายการกระบวนวิชา

(1) หมวดวิชาบังคับ หน่วยกิต

959701	การแปลงเป็นดิจิทัล	3(3-0-6)
959702	การบริหารโครงการและการบริหารการเปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์	3(3-0-6)
959703	การใช้ได้ของเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)
959790	ระเบียบวิธีวิจัยทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)

(2) หมวดวิชาเลือกในสาขาวิชาเฉพาะ

955731	เทคโนโลยีการออกแบบและการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	3(3-0-6)
955732	ดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา	3(3-0-6)
955733	เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการศึกษา	3(3-0-6)
959703	การใช้ได้ของเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)
959711	บทนำสู่ธุรกิจดิจิทัล	3(3-0-6)
959712	องค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล	3(3-0-6)
959713	ปัญญาประดิษฐ์ในธุรกิจดิจิทัล	3(3-0-6)
959714	การวิเคราะห์ข้อมูลในธุรกิจดิจิทัล	3(3-0-6)
959715	สารสนเทศการท่องเที่ยว	3(3-0-6)
959716	การประยุกต์เทคโนโลยีในอุตสาหกรรมไมซ์	3(3-0-6)
959721	การแปลงเป็นดิจิทัลสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3(3-0-6)
959722	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3(3-0-6)
959723	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ	3(3-0-6)
959731	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน	3(3-0-6)
959732	สตาร์ทอัพธุรกิจการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน ไทย-จีน	3(3-0-6)
959741	การออกแบบเกมการศึกษา	3(3-0-6)
959742	ทฤษฎีเกมสำหรับปัญญาประดิษฐ์	3(3-0-6)
959743	การวิจัยประสบการณ์ของผู้ใช้สำหรับดิจิทัลเกม	3(3-0-6)
959744	ความจริงผสมและโลกเสมือน	3(3-0-6)
959745	สุนทรียศาสตร์ ทฤษฎี และการปฏิบัติในแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3(3-0-6)
959746	ทักษะเฉพาะทางในการปฏิบัติงานแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์แบบมืออาชีพ	3(3-0-6)
959747	การยกระดับประสิทธิภาพในการผลิตแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์	3(3-0-6)
959771	การแปลงเป็นดิจิทัลโดยลูกค้าเป็นศูนย์กลาง	3(3-0-6)
959772	โลจิสติกส์อย่างชาญฉลาดในธุรกิจดิจิทัล	3(3-0-6)
959773	กรณีศึกษาจากการจำลองสถานการณ์ในโลจิสติกส์	3(3-0-6)

959774	โครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล	3(3-0-6)
959775	การแก้ไขปัญหาเชิงดิจิทัล	3(3-0-6)
959776	กระบวนการเชิงดิจิทัล	3(3-0-6)
959777	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งในธุรกิจดิจิทัล	3(3-0-6)
959778	การคิดเชิงนวัตกรรมในธุรกิจดิจิทัล	3(3-0-6)
959779	นวัตกรรมดิจิทัลทางการศึกษา	3(3-0-6)
959789	หัวข้อที่เลือกสรรทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)
959790	ระเบียบวิธีวิจัยทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล	3(3-0-6)
959795	การเตรียมความพร้อมก่อนการทำวิจัย	3(3-0-6)

(3) หมวดวิชาเลือกนอกสาขาวิชาเฉพาะ - ไม่มี

(4) หมวดวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าอิสระ

959797	วิทยานิพนธ์ปริญญาโท	36	หน่วยกิต
959798	การค้นคว้าอิสระ	6	หน่วยกิต
959799	วิทยานิพนธ์ปริญญาโท	12	หน่วยกิต

(5) หมวดวิชาที่ไม่นับหน่วยกิตสะสม

<u>หมายเหตุ</u> ความหมายของเลขรหัสกระบวนวิชา

รหัสกระบวนวิชาที่ใช้กำหนดเป็นตัวเลข 6 หลัก ดังต่อไปนี้

1. รหัสอักษร

ศท.จด.	หมายถึง	รหัสกระบวนวิชาสาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล
DTM	หมายถึง	รหัสกระบวนวิชาสาขาวิชา DIGITAL TECHNOLOGY MANAGEMENT
ศท.ศท.	หมายถึง	รหัสกระบวนวิชา วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
ATGE	หมายถึง	รหัสกระบวนวิชา College of Arts, Media and Technology

2. รหัสกระบวนวิชา

รหัสกระบวนวิชาที่ใช้กำหนดเป็นตัวเลข 6 หลัก ดังต่อไปนี้

2.1 เลข 3 ตัวแรก แสดงถึง คณะ และภาควิชา/สาขาวิชาที่กระบวนวิชานั้นสังกัด

2.2 เลขหลักร้อย แสดงถึง กระบวนวิชาระดับบัณฑิตศึกษา

2.3 เลขหลักสิบ แสดงถึง หมวดหมู่ในสาขาวิชา

ตัวเลขหลักสิบ หมายถึง กระบวนวิชาด้านต่าง ๆ ในกลุ่มวิชาเอกดังนี้

เลข 0	กลุ่มพื้นฐาน
เลข 1	กลุ่มการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีการท่องเที่ยว
เลข 2	กลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัลด้านสุขภาพ
เลข 3	กลุ่มพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน
เลข 4	กลุ่มดิจิทัลเกม แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์
เลข 5	กลุ่มเมืองอัจฉริยะ
เลข 7	กลุ่มนวัตกรรมดิจิทัล
เลข 8	กลุ่มหัวข้อเลือกสรร
เลข 9	กลุ่มวิชาที่มีเนื้อหาเน้นไปในลักษณะ ที่ให้นักศึกษาได้รู้จักกับการศึกษาด้วยตนเอง และเป็นกระบวนวิชาที่อยู่ในความดูแลของสาขาวิชา เช่น กระบวนวิชาสัมมนา วิทยานิพนธ์ และการค้นคว้าอิสระ

1.4 เลขหลักหน่วย แสดงถึง อนุกรมของหมวดหมู่ของวิชา

5. แผนการศึกษา

5.1 แผน 1 (แบบวิชาการ)

ปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		หน่วยกิต	ภาคการศึกษาที่ 2		หน่วยกิต
	ลงทะเบียนเพื่อใช้บริการของมหาวิทยาลัย Register for university services	-	959797	วิทยานิพนธ์ปริญญาโท Master's Thesis	12
	สอบผ่านเงื่อนไขภาษาต่างประเทศ Pass foreign language examination requirement	-		เข้าร่วมการสัมมนาและนำเสนอผลงานในการสัมมนา Attend seminar and present paper	-
	เสนอหัวข้อโครงร่างวิทยานิพนธ์ Present thesis proposal	-			
	รวม	**-**		**รวม**	**12**

ปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1		หน่วยกิต	ภาคการศึกษาที่ 2		หน่วยกิต
959797	วิทยานิพนธ์ปริญญาโท Master's Thesis	12	959797	วิทยานิพนธ์ปริญญาโท Master's Thesis	12
	เข้าร่วมการสัมมนาและนำเสนอผลงานในการสัมมนา Attend seminar and present paper	-		เข้าร่วมการสัมมนาและนำเสนอผลงานในการสัมมนา Attend seminar and present paper	-
				สอบวิทยานิพนธ์ Thesis defense	-
	รวม	**12**		**รวม**	**12**

รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร 36 หน่วยกิต

5.2 แผน 2 (แบบวิชาการ)

ปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		หน่วยกิต	ภาคการศึกษาที่ 2		หน่วยกิต
959701	การแปลงเป็นดิจิทัล Digital Transformation	3	959790	ระเบียบวิธีวิจัยทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล Research Methodology in Digital Technology Management	3
959702	การบริหารโครงการและการบริหารการเปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์ Software Project Management and Change Management	3	xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3
xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3	xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3
xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3	xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3
		-		สอบผ่านเงื่อนไขภาษาต่างประเทศ Pass foreign language examination requirement	-
	รวม	**12**		**รวม**	**12**

ปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1		หน่วยกิต	ภาคการศึกษาที่ 2		หน่วยกิต
959799	วิทยานิพนธ์ปริญญาโท Master's Thesis	9	959799	วิทยานิพนธ์ปริญญาโท Master's Thesis	3
	เสนอหัวข้อโครงร่างวิทยานิพนธ์ Present thesis proposal	-		เข้าร่วมการสัมมนาและนำเสนอผลงานในการสัมมนา Attend seminar and present paper	-
	เข้าร่วมการสัมมนาและนำเสนอผลงานในการสัมมนา Attend seminar and present paper	-		สอบวิทยานิพนธ์ Thesis defense	-
	รวม	**9**		**รวม**	**3**

รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 36 หน่วยกิต

5.3 แผน 3 (แบบวิชาชีพ)

ปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1		หน่วยกิต	ภาคการศึกษาที่ 2		หน่วยกิต
959701	การแปลงเป็นดิจิทัล Digital Transformation	3	959703	การใช้ได้ของเทคโนโลยีดิจิทัล Usability of Digital Technology	3
959702	การบริหารโครงการและการบริหารการเปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์ Software Project Management and Change Management	3	xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3
xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3	xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3
xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3	xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3
	รวม	**12**		**รวม**	**12**

ปีที่ 2

ภาคการศึกษาที่ 1		หน่วยกิต	ภาคการศึกษาที่ 2		หน่วยกิต
xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3	959798	การค้นคว้าอิสระ Independent Study	6
xxxxxx	กระบวนวิชาเลือก Elective courses	3		การสอบประมวลความรู้ Comprehensive Examination	-
	เสนอหัวข้อโครงร่างการค้นคว้าอิสระ Present Independent Study proposal	-		สอบการค้นคว้าอิสระ Independent Study Defense	
	สอบผ่านเงื่อนไขภาษาต่างประเทศ Pass foreign language examination requirement	-			
	เข้าร่วมการสัมมนาและนำเสนอผลงานในการสัมมนา Attend seminar and present paper	-			
	รวม	**6**		**รวม**	**6**

รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 36 หน่วยกิต

6. คำอธิบายลักษณะกระบวนวิชา

ศท.ศท.731 (955731) **เทคโนโลยีการออกแบบและการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา** **3(3-0-6)**
ATGE 731 **Design Technology and Educational Innovation Development**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีในการออกแบบนวัตกรรมการศึกษา จิตวิทยาการเรียนรู้กับการออกแบบและการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา การบริหารจัดการองค์ประกอบในการออกแบบนวัตกรรมการศึกษา กระบวนการ เทคนิค และวิธีการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา แนวทางการประเมินผลการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ กรณีศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้

Principles, concepts, and theories in educational innovation design, Learning psychology and innovative educational design and development, Management of elements in educational innovation design, Processes, techniques, and methods for designing and developing innovative educational, Approaches for evaluating the use of technology and innovation for learning, Case studies on the application of technology and innovation for learning

ศท.ศท.732 (955732) **ดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา** **3(3-0-6)**
ATGE 732 **Educational Digital Game**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : บว.จร.701 (919701) เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลทางการศึกษา
หรือตามความเห็นชอบของอาจารย์ผู้สอน

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับเกม การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ประเภทของเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ คุณสมบัติของดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา การออกแบบดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา การพัฒนาดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา การประยุกต์ใช้ดิจิทัลเกมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

Principle, concept, and theory of game, Game-Based Learning, Type of gamification to promote learning, features of the digital educational game, Digital educational game design, Digital educational game development, applying digital game to improve learning

ศท.ศท.733 (955733) **เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเพื่อการศึกษา** **3(3-0-6)**
ATGE 733 **Virtual World Technology for Educational**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : บว.จร.701 (919701) เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลทางการศึกษา
หรือตามความเห็นชอบของอาจารย์ผู้สอน

หลักการเบื้องต้นของเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง หลักการออกแบบเพื่อการเรียนรู้เสมือนจริง หลักการออกแบบสำหรับการเรียนรู้ความจริงเสมือน หลักการออกแบบสำหรับการเรียนรู้ความเป็นจริงผสม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการศึกษา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือนในการศึกษา การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือนในการศึกษา ปัจจัยโลกเสมือนจริงกับการศึกษา

Basic principles of Immersive Technology, Design principles for Augmented Reality learning, Design principles for Virtual Reality learning, Design principles for Mixed Reality learning, Application of Augmented Reality Technology in Education, Application of Virtual Reality Technology in Education, Application of Mixed Reality Technology in Education, Virtual world factor in Education

ศท.จด.701 (959701) **การแปลงเป็นดิจิทัล** **3(3-0-6)**
DTM 701 **Digital Transformation**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน **: ไม่มี**

บทนำสู่การแปลงเป็นดิจิทัล แนวโน้มและผลกระทบของเทคโนโลยี ตัวแบบธุรกิจแบบป่วนและก้าวกระโดด กรอบการแปลงเป็นดิจิทัล การกำหนดยุทธศาสตร์เชิงดิจิทัล การประยุกต์ใช้ยุทธศาสตร์เชิงดิจิทัล การจัดการความเสี่ยงเชิงดิจิทัล ความปลอดภัยเชิงไซเบอร์ ศีลธรรม จริยธรรม และความเป็นส่วนตัว กรณีศึกษาของการแปลงเป็นดิจิทัล

Introduction to the digital transformation, trends and impacts of technology, disruptive business model, digital transformation framework, digital strategy formulation, digital strategy implementation, digital risk management, cyber security, morality ethics and privacy, case study of digital transformation

ศท.จด.702 (959702) **การบริหารโครงการและการบริหารการเปลี่ยนแปลงซอฟต์แวร์** **3(3-0-6)**
DTM 702 **Software Project Management and Change Management**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน **: ไม่มี**

ภาพรวมการบริหารโครงการ การวางแผนงานโครงการ การจัดการเวลาและทรัพยากร การวางแผนงบประมาณและการควบคุมงบประมาณ การทำให้โครงการเกิดผล การควบคุมคุณภาพโครงการ เทคโนโลยีการบริหารโครงการ การวางแผนการเปลี่ยนแปลง การต่อต้านการเปลี่ยนแปลงและการตอบสนอง ความเป็นผู้นำในการแปลงเป็นดิจิทัล การบริหารวัฒนธรรมองค์กรเพื่อการแปลงเป็นดิจิทัล กลยุทธ์การบริหารการเปลี่ยนแปลงสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล

Overview of project management, project planning, time and resource management, budget planning and cost control, project implementation, project quality control, project management technology, change management, change resistant and response, leadership in digital transformation, corporate culture management for digital disruption, change management strategy for digital technology

ศท.จด.703 (959703) **การใช้ได้ของเทคโนโลยีดิจิทัล** **3(3-0-6)**
DTM 703 **Usability of Digital Technology**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน **: ไม่มี**

ภาพรวมของการทดสอบการใช้ได้ของเทคโนโลยีดิจิทัล การออกแบบการใช้ได้ การพัฒนาต้นแบบแบบรวดเร็ว การศึกษาผู้ใช้ ประเภทของการทดสอบการใช้ได้ กระบวนการของการทดสอบการใช้ได้ การวางแผนสำหรับการทดสอบการใช้ได้ การเตรียมสภาพแวดล้อมของการทดสอบ การเตรียมวัตถุดิบของการทดสอบ การดำเนินการการทดสอบการใช้ได้ การวิเคราะห์ผลการทดสอบ การรายงานสิ่งที่ค้นพบ

Overview of usability of digital technology, usability design, rapid prototype development, user research, classification of usability tests, usability testing processes, planning for usability testing, testing environment preparation, testing materials preparation, conducting usability tests, test result analysis, reporting the findings

ศท.จด.711 (959711) **บทนำสู่ธุรกิจดิจิทัล** **3(3-0-6)**

DTM 711 **Introduction to Digital business**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

พื้นฐานของธุรกิจและเศรษฐศาสตร์ ทรัพย์สินทางปัญญา โครงสร้างทางกฎหมายและสัญญา การจัดโครงสร้างทุน การตลาดสำหรับเทคโนโลยีดิจิทัล การจัดการเชิงการเงิน การจัดการองค์กร การใช้บริการภายนอกเชิงธุรกิจ การจัดการความเสี่ยงสำหรับการลงทุนเทคโนโลยีดิจิทัล

Fundamental of business and economics, intellectual property, legal structure and contract, capital structuring, marketing for digital technology, financial management, organization management, business outsourcing, risk management for digital technology investment

ศท.จด.712 (959712) **องค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล** **3(3-0-6)**

DTM 712 **Data-Driven Enterprise**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ภาพรวมของการดำเนินงานที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลและการดำเนินงานขององค์กร กิจกรรมขององค์กร วัฒนธรรมองค์กรที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล สถาปัตยกรรมของการประมวลผลข้อมูล การประมวลผลข้อมูล ชุดคำสั่งสำเร็จรูปสำหรับการจัดการข้อมูลและการเตรียมข้อมูลก่อนการประมวลผล การจัดการข้อมูล การทำความสะอาดข้อมูล การลดมิติของข้อมูล การคัดเลือกปัจจัย ชุดคำสั่งสำเร็จรูปสำหรับการประมวลผลข้อมูล การพยากรณ์ การทำให้เหมาะสม และการจำลอง การประยุกต์ใช้การประมวลผลเชิงข้อมูล

Overview of data driven operation and enterprise operation, enterprise activities, data-driven corporate culture, architecture of data processing, data processing, predefined instruction set for data manipulation and preprocessing; data manipulation; data cleansing; dimension reduction; feature selection, predefined instruction set for data processing; prediction; optimization; simulation, application of data processing

ศท.จด.713 (959713) **ปัญญาประดิษฐ์ในธุรกิจดิจิทัล** **3(3-0-6)**

DTM 713 **Artificial Intelligence in Digital Business**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ทฤษฎีและข้อถกเถียงของปัญญาประดิษฐ์ เทคโนโลยีของการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 บทบาทของมนุษย์ในการพัฒนาและการปรับใช้ปัญญาประดิษฐ์ ปัญญาประดิษฐ์ที่มีความรับผิดชอบ ทักษะสำหรับการทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ การปรับกระบวนการทำงานเชิงธุรกิจโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ทางด้านการผลิต และห่วงโซ่อุปทานการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ทางด้านงานขององค์กร การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ทางด้านการค้นคว้าและพัฒนาสำหรับธุรกิจ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ทางด้านลูกค้าสัมพันธ์ การขาย และการตลาด การประยุกต์ใช้เชิงก้าวหน้าของปัญญาประดิษฐ์

Theory and discussion of artificial intelligence, 4th industry revolution's technology, human role in developing and deploying artificial intelligence, responsible artificial intelligence, skill for working with artificial intelligence, redesigning the business process using artificial intelligence, application of artificial intelligence in production and supply chain, application of artificial intelligence in corporate functions, application of artificial intelligence in research and develop for business, application of artificial intelligence in customer service, sales, and marketing, advanced application of artificial intelligence

ศท.จด.714 (959714) การวิเคราะห์ข้อมูลในธุรกิจดิจิทัล 3(3-0-6)

DTM 714 Digital Analytics in Digital Business

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

สถานะปัจจุบันของธุรกิจดิจิทัล แนวคิดการวิเคราะห์เชิงดิจิทัล การวิเคราะห์ข้อมูลของสื่อขององค์กร การวิเคราะห์ข้อมูลของสื่อที่กล่าวถึงองค์กร การวิเคราะห์ข้อมูลของสื่อที่ต้องซื้อ การตลาดแบบอัตโนมัติ การปรับปรุงการให้บริการโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล การค้าขายผ่านการพูดคุย การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับวงจรผลิตภัณฑ์ กรณีศึกษาของการวิเคราะห์ข้อมูลในธุรกิจดิจิทัล

Current state of digital business, concepts of digital analytics, data analysis of owned media, data analysis of earned media, data analysis of paid media, marketing automation, service improvement using data analytics, conversational commerce, data analytics for product lifecycle, case studies of digital analytics in digital business

ศท.จด.715 (959715) สารสนเทศการท่องเที่ยว 3(3-0-6)

DTM 715 Tourism Informatics

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับอุตสาหกรรมการบริการ และการท่องเที่ยว การยอมรับเทคโนโลยี การใช้เทคโนโลยี และแหล่งท่องเที่ยวแบบสมาร์ท ศาสตร์การออกแบบสำหรับการบริการ และการท่องเที่ยว นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัล ในด้านการร่วมสร้างคุณค่า นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัล ในด้านการดำเนินงาน นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัล ในด้านการดำเนินงาน นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัล ในด้านการตลาด การวิเคราะห์ธุรกิจ และพฤติกรรมนักท่องเที่ยว แนวโน้มของนวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัล ในอุตสาหกรรมการบริการ และการท่องเที่ยว

Introduction to digital technology in hospitality and tourism industry, technology acceptance, technology adoption, and smart destination, design science for hospitality and tourism, digital technology and innovation in value co-creation, digital technology and innovation in operation, digital technology and innovation in marketing, business analytics and traveler's behavior, digital technology and innovation development trends in hospitality and tourism

ศท.จด. 716 (959716) การประยุกต์เทคโนโลยีในอุตสาหกรรมไมซ์ 3(3-0-6)

DTM 716 Application Technology in MICE Industry

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสากรรมไมซ์ องค์ประกอบ หลักการและความสำคัญของการจัดงานประชุมและสัมมนา จัดงานนิทรรศการ และการท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล การกำหนดกลุ่มตลาดเป้าหมายการวางแผนกลยุทธ์การตลาด นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมไมซ์ เทคโนโลยีดิจิทัลและห่วงโซ่คุณค่าในอุตสาหกรรมไมซ์ แนวโน้มในอนาคตของเทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมไมซ์ กรณีศึกษาของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสหกรรมไมซ์

Introduction to mice Industry, component and concept of meeting, conference, exhibition and incentive travel, target market and marketing strategy for mice, innovation and digital technology in mice industry, digital technology and value chain in mice industry, trends of digital technology in mice industry, case study of application technology in mice industry

ศท.จด.721 (959721) **การแปลงเป็นดิจิทัลสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ** **3(3-0-6)**
DTM 721 **Digital Transformation for Health Industry**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน **: ไม่มี**

ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมสุขภาพ การปฏิรูปเชิงดิจิทัลในอุตสาหกรรมสุขภาพ แพลตฟอร์มการดูแลสุขภาพ บริการสุขภาพทางไกล การออกแบบบริการผู้ป่วยเป็นศูนย์กลาง แนวทางแบบอไจล์สำหรับการเปลี่ยนแปลงบริการสุขภาพ กลยุทธ์การปฏิรูปบริการสุขภาพสู่ดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลในสังคมสูงวัย กรณีศึกษาของการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลในอุตสาหกรรมสุขภาพ

Health industry ecosystem, digital disruption in health industry, health care platform, telehealth service, patient centric service design, agile approach for health service transformation, digital health service transformation strategy, digital transformation in aging society, case study of digital transformation in health industry

ศท.จด.722 (959722) **ปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ** **3(3-0-6)**
DTM 722 **Artificial Intelligence for Health Industry**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน **: ไม่มี**

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมสุขภาพ เทคโนโลยีและระบบสารสนเทศสุขภาพดิจิทัล เทคโนโลยีบนคลาวด์สำหรับการดูแลสุขภาพ การกำกับดูแลข้อมูลและการแสดงภาพ การจัดการข้อมูลในสถานบริการสุขภาพ เทคนิคและเครื่องมือการแสดงข้อมูลสำหรับข้อมูลด้านสุขภาพ การประมวลผลและการจัดเก็บข้อมูลของผู้ป่วย เทคนิคและเครื่องมือการประมวลผลข้อมูล การป้องกันข้อมูลผู้ป่วย หัวข้อที่เกิดขึ้นใหม่ในปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ กรณีศึกษาของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในอุตสาหกรรมสุขภาพ

Introduction to ai in health industry, digital health information system and technology, cloud-based technology for health care, data governance and visualization, data management in health care services, visualization techniques and tools for healthcare data, patient data processing and storage, data processing techniques and tools, patient data protection, emerging topics in ai for health industry, use case of ai for health industry

ศท.จด.723 (959723) **อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งสำหรับอุตสาหกรรมสุขภาพ** **3(3-0-6)**
DTM 723 **Internet of Things for Health Industry**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน **: ไม่มี**

บทนำเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งในอุตสาหกรรมสุขภาพ อินเทอร์เน็ตของสิ่งที่เชื่อมต่อทางการแพทย์, สถาปัตยกรรมของอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง อุปกรณ์จุดปลายสำหรับอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง การประมวลผลใกล้แหล่งข้อมูล อุปกรณ์อัจฉริยะสำหรับผู้ประกอบวิชาชีพด้านสุขภาพ แนวทางการแก้ไขปัญหาและการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งในการดูแลสุขภาพ อุปกรณ์สวมใส่สำหรับการดูแลสุขภาพ การจัดการข้อมูลและการแสดงผลของอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง การศึกษาด้านอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งในอุตสาหกรรมสุขภาพ

Introduction to iot in health industry, internet of medical things, iot architecture, endpoint devices for iot, edge computing, smart devices for health care professionals, iot healthcare applications and solutions, wearable devices for health care, data management and visualization in iot, and case studies of iot in health industry

ศท.จด.731 (959731) **พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน** **3(3-0-6)**
DTM 731 **Cross-Border Electronic Commerce**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

บทนำสู่พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน รูปแบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน กระบวนการทางธุรกิจสำหรับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน พฤติกรรมผู้บริโภค การแบ่งส่วนตลาดและกลยุทธ์การตลาด กฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการประกอบกิจการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน การชำระเงินสำหรับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน การประยุกต์ใช้โลจิสติกส์ กรณีศึกษาของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน

Introduction to the cross-border electronic commerce, cross-border electronic commerce platform, business process for cross-border electronic commerce, consumer behavior, market segmentation and marketing strategy, law and regulation, payment for cross-border electronic commerce, apply logistics, case study of cross-border electronic commerce

ศท.จด.732 (959732) **สตาร์ทอัพธุรกิจการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดนไทย-จีน** **3(3-0-6)**
DTM 732 **Business Startup for Chinese-Thai Cross-Border E-Commerce**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ภาพรวมสตาร์ทอัพธุรกิจไทย-จีน องค์ประกอบการสร้างระบบนิเวศธุรกิจการค้าและบริการ รูปแบบทั่วไปของแพลตฟอร์มออนไลน์ธุรกิจ CBEC การออกแบบแผนธุรกิจสำหรับระบบนิเวศธุรกิจออนไลน์ การออกแบบแพลตฟอร์มให้บริการธุรกิจโลจิสติกส์ไทย-จีน การออกแบบแพลตฟอร์มธุรกิจบริการการค้าไทย-จีน การออกแบบแพลตฟอร์มธุรกิจอุตสาหกรรมภาคบริการธุรกิจไทย-จีน และทิศทางธุรกิจบนแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการค้าระหว่างไทย-จีน

Overview of chinese-thai business startup, elements of implementing a trade and service ecosystem, general models of CBEC business online platform, business plan design for online business ecosystem, platform design for chinese-thai logistics business, platform design for Chinese-Thai service business, business platform design for chinese-thai service industry, online business platform for China-Thailand trade

ศท.จด.741 (959741) **การออกแบบเกมการศึกษา** **3(3-0-6)**
DTM 741 **Educational Game Design**
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

หลักการเกมการศึกษา ทฤษฎีการออกแบบเกมการศึกษา การจัดหมวดหมู่องค์ประกอบการออกแบบเกมสำหรับเกมการศึกษา แบบจำลองการออกแบบเกมการศึกษา การออกแบบเกมการศึกษาเพื่อการศึกษาออนไลน์ การประยุกต์ใช้เกมการศึกษาในงานวิจัย กรณีศึกษาเกมการศึกษา

Principle of educational game design, theory of educational game design, categorizing game design elements for educational games, model of educational game design, educational game design for online education, application of educational games in the research, case studies of educational games

ศท.จด. 742 (959742) ทฤษฎีเกมสำหรับปัญญาประดิษฐ์ 3(3-0-6)
DTM 742 Game Theory for Artificial Intelligence
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

แบบจำลองและเกมสำหรับปัญญาประดิษฐ์ การตั้งค่าของผู้เล่น ประเภทของเกมตามทฤษฎีเกม วิธีการเล่นเกมแบบพร้อมกันและแบบตามลำดับ สมดุลแนชในทฤษฎีเกม อัลกอริทึมสำหรับการตัดสินใจในเกม การประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกมในการพัฒนาเกม

Models and games for artificial intelligence, player preferences, types of game in game theory, simultaneous and sequential games, nash equilibrium in game theory, algorithms for decision-making in game, application of game theory in game development

ศท.จด.743 (959743) การวิจัยประสบการณ์ของผู้ใช้สำหรับดิจิทัลเกม 3(3-0-6)
DTM 743 User Experience Research for Digital Games
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

หลักการของระเบียบการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับเกม การวิเคราะห์ส่วนประกอบของดิจิทัลเกม การออกแบบประสบการณ์การมีส่วนร่วมของผู้เล่น องค์ประกอบของโครงสร้างเกม การออกแบบเส้นทางของผู้เล่น การทดสอบความพึงพอใจของผู้เล่น การประยุกต์ใช้ประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับเกมโปรดักชัน

Principle of user experience research for digital games, component analysis of digital games, player engagement experience design, elements of game structure, player journey design, player satisfaction testing, application of user experience for game productions

ศท.จด.744 (959744) ความจริงผสมและโลกเสมือน 3(3-0-6)
DTM 744 Mixed Reality and Virtual World
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

หลักการความจริงผสมและโลกเสมือน การสร้างฉากสำหรับภูมิทัศน์แบบโลกเปิด การสร้างวัตถุ และภาพเคลื่อนไหวสำหรับเทคโนโลยีความจริงผสมและโลกเสมือน คำสั่งเงื่อนไขสำหรับการพัฒนาความจริงผสมและโลกเสมือน การควบคุมตัวละครสำหรับความจริงผสมและโลกเสมือน อุปกรณ์ความจริงผสมและโลกเสมือน กรณีศึกษาความจริงผสมและโลกเสมือนในงานดิจิทัลคอนเทนต์

Principle of mixed reality and virtual world, scene setup for the open-world landscape, object creation and animation for mixed reality and virtual world technology, conditional statement for mixed reality and virtual world development, character control for mixed reality and virtual world, devices for mixed reality and virtual world, case studies of mixed reality and virtual reality in digital content

ศท.จด.745 (959745) สุนทรียศาสตร์ ทฤษฎี และ การปฏิบัติ ในแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ 3(3-0-6)
DTM 745 Aesthetics, Theory and Practice in Animation and Visual Effects
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

หลักการทางสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎี และการปฏิบัติสู่การทำงานด้านแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ กระบวนการทำงานขั้นตอนก่อนการผลิต การผลิต และหลังการผลิตของแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ การพัฒนาองค์ความรู้และพัฒนาแนวความคิดเชิงสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบในภาคปฏิบัติ ทฤษฎี และแบบมืออาชีพ

การประยุกต์องค์ความรู้ทางศิลปะ และการใช้เทคนิคร่วมสมัยในการสร้างแอนนิเมชันเพื่อให้เกิดรายได้ แนวทางการพัฒนาของอุตสาหกรรมแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ จริยธรรมและคุณธรรมในงานแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

Principle of aesthetics, theory and practice for animation and visual effects, pre-production, production, post-production processes of animation and visual effects, knowledge development and creative thinking systematically in practice, theory, and professionalism, application of knowledge in arts and current animation techniques to generate income, the development of animation and visual effects industry guideline, ethical and moral issues in animation and visual effects

ศท.จด.746 (959746) ทักษะเฉพาะทางในการปฏิบัติงานแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์แบบมืออาชีพ 3(3-0-6)

DTM 746 Situating Practice Professionalism Skills in Animation and Visual Effects

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

หลักการ ทฤษฎี และวิธีการเฉพาะทางของพัฒนาแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ หลักการ และ ทฤษฎีของกระบวนก่อนการผลิต การผลิต และหลังการผลิตของแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์หลักการ ทฤษฎี และวิธีเฉพาะทางในการพัฒนาแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์แบบมืออาชีพ การพัฒนาเทคนิคใหม่ๆเพื่อใช้ในการสร้างผลงานทางแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ การประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลในอุตสาหกรรมของแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

Concepts, principle and situating practices for animation and visual effects development, concepts and principle for pre-production, production and post-production in animation and visual effects, application of concepts, principle and situating practices for animation and visual effects development as a professional, new techniques development for animation and visual effects creations, application digital technology in animation and visual effects industry

ศท.จด.747 (959747) การยกระดับประสิทธิภาพในการผลิตแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ 3(3-0-6)

DTM 747 Efficiency Enhancement of Animation and Visual Effects Production

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

การพัฒนาต้นแบบตัวงานแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ กระบวนการตรวจสอบคุณภาพต้นแบบตัวงานแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ การผลิตแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ การยกระดับประสิทธิภาพของแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ในระดับอุตสาหกรรม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการตลาดในอุตสาหกรรมแอนนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

Animation and visual effects prototype development, quality control process of animation and visual effects prototype, production of animation and visual effects, efficiency enhancement of animation and visual effects production, application of digital technology for marketing in animation and visual effects industry

ศท.จด.771 (959771) การแปลงเป็นดิจิทัลโดยลูกค้าเป็นศูนย์กลาง 3(3-0-6)

DTM 771 Customer Centric Digital Transformation

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และการตลาดดิจิทัล ความสำคัญและหลักการของการตลาดสัมพันธ์ การสื่อสารการตลาดดิจิทัลและการจัดการชื่อเสียงออนไลน์ การบริหารโดยมีลูกค้าเป็นศูนย์กลางในธุรกิจดิจิทัล พฤติกรรมผู้บริโภคในธุรกิจดิจิทัล กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องในการบริหารโดยมีลูกค้าเป็นศูนย์กลางในธุรกิจดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า อิทธิพลและแนวโน้มของการบริหารโดยมีลูกค้าเป็นศูนย์กลางในธุรกิจดิจิทัล และกรณีศึกษาการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้าในธุรกิจดิจิทัล

Introduction to electronic commerce and digital marketing, the importance and principles of relationship management, digital communication reputation management and online customer engagement, customer centric in digital business, customer behavior in digital business. customer centric strategies in digital business, information technology in customer relationship management, influence and trends of customer centric in digital business, case study of customer centric in digital business

ศท.จด.772 (959772) โลจิสติกส์อย่างชาญฉลาดในธุรกิจดิจิทัล 3(3-0-6)
DTM 772 Smart Logistics in Digital Business
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ภาพรวมของโลจิสติกส์ องค์ประกอบของกระบวนการโลจิสติกส์ รูปแบบทั่วไปของระบบสารสนเทศโลจิสติกส์ สถาปัตยกรรมของระบบสารสนเทศโลจิสติกส์ การประมวลผลข้อมูลโลจิสติกส์ ระบบการแสดงตัว ความน่าเชื่อถือของระบบสารสนเทศโลจิสติกส์ การคาดหมายและคุณลักษณะเหมาะสมที่สุด

Overview of logistics, elements of logistics processes, general types of logistics information system, architecture of logistics information system, logistics data processing, identification system, reliability of logistics information system, prediction and optimization characteristics

ศท.จด.773 (959773) กรณีศึกษาจากการจำลองสถานการณ์ในโลจิสติกส์ 3(2-2-5)
DTM 773 Simulation-Based case Studies in Logistics
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ปัญหาด้านสถิติ การดำเนินงานศึกษาการจำลองสถานการณ์ ระบบการขนถ่ายวัสดุ การขนส่งทางถนน การขนส่งทางน้ำ การปฏิบัติการโลจิสติกส์ท่าอากาศยาน

Statistical issues, conducting simulation studies, material handling system, road transportation, water transportation, airport logistics operations

ศท.จด.774 (959774) โครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล 3(3-0-6)
DTM 774 Digital Infrastructure
เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ภาพรวมของโครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล ความต้องการของโครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง โครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัลตามการร้องขอ เทคโนโลยีการเก็บข้อมูล ศูนย์ข้อมูล เทคโนโลยีการแบ่งปันข้อมูล โครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัลตามความต้องการ ความปลอดภัยของโครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล

Overview of the digital infrastructure, requirement for digital infrastructure, internet-of-thing, on-demand digital infrastructure, data storage technology, data center, information sharing technology, requirement-defined infrastructure, digital infrastructure security

ศท.จด.775 (959775) **การแก้ไขปัญหาเชิงดิจิทัล** **3(3-0-6)**

DTM 775 **Digital Solution**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ภาพรวมของโครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล ความต้องการของโครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง โครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัลตามการร้องขอ เทคโนโลยีการเก็บข้อมูล ศูนย์ข้อมูล เทคโนโลยีการแบ่งปันข้อมูล โครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัลตามความต้องการ ความปลอดภัยของโครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัล

Overview of digital solution, internet-of-thing in business, data analytics, business intelligence and information dashboard, digital marketing, digital financial technology, information sharing platform, enterprise resource planning and management, supportive technology for industry, solution optimization, ethics in digital technology, case studies of digital solution

ศท.จด.776 (959776) **กระบวนการเชิงดิจิทัล** **3(3-0-6)**

DTM 776 **Digital Process**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ภาพรวมของกระบวนการพัฒนาการแก้ไขเชิงดิจิทัล การระบุปัญหา การวางแผนการพัฒนาการแก้ไข การระบุข้อจำกัด สถาปัตยกรรมและการออกแบบการแก้ไข การพัฒนาการแก้ไข การใช้งานและการซ่อมบำรุงการแก้ไข การประเมินความสำเร็จของการแก้ไข การประกันคุณภาพของการแก้ไขเชิงดิจิทัล หัวข้อก้าวหน้าในกระบวนการพัฒนาการแก้ไขเชิงดิจิทัล

Overview of digital solution development process, problem identification, solution development planning, constraint identification, solution architecture and design, solution development, solution deployment and maintenance, solution success evaluation, quality assurance of digital solution, advanced topics in digital solution development process

ศท.จด.777 (959777) **อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งในธุรกิจดิจิทัล** **3(3-0-6)**

DTM 777 **Internet of Things in Digital Business**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

สถานการณ์ปัจจุบันของอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง สถาปัตยกรรมของอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง อุปกรณ์ปลายทาง การสื่อสารระหว่างอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อ การสร้างมโนภาพของข้อมูลอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง การค้นพบข้อมูลเชิงลึกและการวิเคราะห์โดยอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง การปรับปรุงกระบวนการเชิงธุรกิจโดยใช้อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง ความเสี่ยงเชิงธุรกิจของอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง ประเด็นเชิงจริยธรรมของอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง กรณีศึกษาของอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งในธุรกิจดิจิทัล

Current state of internet of things, architecture of internet of things, endpoint devices, communication among connected devices, visualization of internet of things data, insight discovery and data analysis with internet of things, business process improvement using internet of things, business risks of internet of things, ethical issues of internet of things, case studies of internet of things in digital business

ศท.จด.778 (959778) **การคิดเชิงนวัตกรรมในธุรกิจดิจิทัล** **3(3-0-6)**

DTM 778 **Innovative Thinking in Digital Business**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

บทนำการคิดเชิงนวัตกรรมในธุรกิจดิจิทัล การทำความเข้าใจและเลือกประเด็นท้าทายเชิงนวัตกรรม การคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม เครื่องมือและเทคนิคในกระบวนการคิดเชิงนวัตกรรม การประเมินความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม การสร้างต้นแบบนวัตกรรม การทดสอบต้นแบบและการนำนวัตกรรมไปใช้

Introduction of innovative thinking in digital business, clarify and select challenge innovation issues, innovation ideation, tools and techniques in innovative thinking processes, innovative idea evaluation, innovation prototyping, prototype testing and innovation implementation

ศท.จด.779 (959779) **นวัตกรรมดิจิทัลทางการศึกษา** **3(3-0-6)**

DTM 779 **Digital Innovation in Education**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับนวัตกรรมดิจิทัลทางการศึกษา การเปลี่ยนรูปการศึกษาด้วยเทคโนโลยี เทคโนโลยีสนับสนุนการศึกษาแบบมีส่วนร่วมและความร่วมมือ เทคโนโลยีสนับสนุนความเข้าใจของผู้เรียน การออกแบบนวัตกรรมเพื่อยกระดับการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมเพื่อยกระดับการเรียนรู้ เทคโนโลยีสนับสนุนการประเมินนวัตกรรมทางการศึกษา คุณธรรมและจริยธรรมในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อการศึกษา สัมมนาทางนวัตกรรมดิจิทัลทางการศึกษา

Introduction to digital innovation in education, transforming education through technology, technology-supported cooperative and collaborative education, technology-supported probing students' understanding, designing innovations to enhance learning. developing innovations to enhance learning. technology supported evaluation of innovation education, morality and ethics in development of innovation for education, seminar for digital innovation in education

ศท.จด.789 (959789) **หัวข้อที่เลือกสรรทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล** **3(3-0-6)**

DTM 789 **Selected Topics in Digital Technology Management**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

การศึกษาหัวข้อที่น่าสนใจในปัจจุบันและการพัฒนาใหม่ๆ ในด้านต่างๆ ทางด้านการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างเข้มข้น

Intensive study of current interesting topics and new development in various fields of digital technology management, a written report, students present their work as the final presentation

ศท.จด.790 (959790) **ระเบียบวิธีวิจัยทางการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล** **3(3-0-6)**

DTM 790 **Research Methodology in Digital Technology Management**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

หลักการของระเบียบวิธีวิจัย มุมมองด้านจริยธรรมและการควบคุมคุณภาพในงานวิทยาศาสตร์ เครื่องมือสำหรับการวิจัย การกำหนดปัญหาในการวิจัย การทบทวนสิ่งตีพิมพ์ที่เกี่ยวข้องการเขียนข้อเสนองานวิจัย การจัดการงานวิจัยด้านการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล กฎและหลักในการเขียนรายงานการวิจัย

Principles of research methodology, aspects of ethics and quality control in scientific works, tools of research, formulating research problems, review of related literature, writing the research proposal, conducting research in digital technology management, rules and principles in writing research report

ศท.จด. 795 (959795) **การเตรียมความพร้อมก่อนการทำวิจัย** **3(3-0-6)**

DTM 795 **Pre-Research**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ไม่มี

ภาพรวมของการวิจัยในเทคโนโลยีดิจิทัล การวางแผนการทำวิจัย การเลือกปัญหา กลวิธีการทบทวนวรรณกรรม การศึกษาความเป็นไปได้ กลวิธีทางสถิติสำหรับการทำวิจัย การพัฒนาแบบเสนอโครงร่างการทำวิจัย การนำเสนอแบบเสนอโครงร่าง

Overview of research in digital technology, research planning, problem selection, literature review technique, feasibility study, statistical techniques for research, project proposal development, proposal presentation

ศท.จด. 797 (959797) **วิทยานิพนธ์ปริญญาโท** **36 หน่วยกิต**

DTM 797 **Master's Thesis**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ได้รับอนุมัติหัวข้อโครงร่างแล้ว หรือลงทะเบียนพร้อมกับการเสนอขออนุมัติหัวข้อโครงร่าง

Prerequisite : Approved proposal or concurrent to Thesis proposal

ศท.จด. 798 (959798) **การค้นคว้าอิสระ** **6 หน่วยกิต**

DTM 798 **Independent Study**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : ได้รับอนุมัติหัวข้อโครงร่างแล้ว หรือลงทะเบียนพร้อมกับการเสนอขออนุมัติหัวข้อโครงร่าง

Prerequisite : Approved proposal or concurrent to Independent study proposal

ศท.จด. 799 (959799) **วิทยานิพนธ์ปริญญาโท** **12 หน่วยกิต**

DTM 799 **Master's Thesis**

เงื่อนไขที่ต้องผ่านก่อน : แบบเสนอโครงร่างได้รับการอนุมัติ หรือลงทะเบียนพร้อมกับการเสนอขออนุมัติหัวข้อโครงร่าง

Prerequisite : Approved proposal or concurrent to Thesis proposal