

1) กลุ่มวิชาซอฟต์แวร์วิสาหกิจ (Enterprise Software - ES)

รายวิชา (ไม่รวมรายวิชาหมวดศึกษาทั่วไป และรายวิชาเลือกเสรี)

รายวิชาพื้นฐานด้าน IT

รายวิชาบังคับกลุ่ม ES

รายวิชาเลือกในหมวดกลุ่ม ES

รายวิชาเลือกนอกหมวดกลุ่ม ES

รายวิชาสหกิจศึกษา

■ ความสำคัญหลัก

■ ความสำคัญรอง

□ ไม่มีความสำคัญ

	ปี 1						ปี 2						ปี 3						ปี 4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
	ภาค 1		ภาค 2	ภาค 3			ภาค 1	ภาค 2				ภาค 3		ภาค 1	ภาค 2				ภาค 3	ภาค 1	ภาค 2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
	คณิศาสตร์เพื่อคอมพิวเตอร์	การสื่อสารในยุคดิจิทัล	ระเบียบวิธีวิจัยทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	สถิติเพื่อการวิจัยทางสารสนเทศ	การรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับระบบสารสนเทศ 1	หลักการเบื้องต้นของสื่อดิจิทัล	การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย	การวิเคราะห์ระบบสารสนเทศ	การออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูล	การจัดการความรู้	การออกแบบระบบสารสนเทศ	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับระบบสารสนเทศ 2	เทคโนโลยีเว็บ	โครงสร้างพื้นฐานและพัฒนาระบบข้อมูลเชิงลึก	การออกแบบและพัฒนาฐานข้อมูลเชิงลึก	ความมั่นคงปลอดภัยของเทคโนโลยีสารสนเทศและการ	การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์	วิชาชีพเลือกนอกหมวดกลุ่ม ES	การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชันและผลิตภัณฑ์	หลักการเขียนเชิงอ็อบเจกต์	หลักการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์	การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับภาคผู้ใช้เชิงเว็บ	วิชาชีพเลือกนอกหมวดกลุ่ม ES	กฎหมายและจริยธรรมในเทคโนโลยีดิจิทัล	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์เชิงแอปพลิเคชันสูง	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับโปรแกรมประยุกต์	เทคโนโลยีการผลิตแอนิเมชันสำหรับโปรแกรมประยุกต์	วิชาชีพเลือกนอกหมวดกลุ่ม ES	การรู้เท่าทันสื่อและการจัดการ	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่	การโปรแกรมภาษาสคริปต์	การออกแบบโปรแกรมประยุกต์สำหรับสื่อประสม	การออกแบบโปรแกรมประยุกต์ผู้ใช้	รู้ถึงสื่อดิจิทัลและผู้ใช้ประกอบการ	วิชาชีพเลือกนอกหมวดกลุ่ม ES	การวิเคราะห์คอมพิวเตอร์	การพัฒนาซอฟต์แวร์	วิชาชีพเลือกศึกษา	การพัฒนาเว็บไซต์ความหมาย	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ข้ามแพลตฟอร์ม	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ขั้นสูง	หลักการและมาตรฐานการจัดการ	วิชาชีพเลือกนอกหมวดกลุ่ม ES	สหกิจศึกษา	สัมมนาอาชีพและวิชาชีพ	โครงการอาชีพและวิชาชีพ	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
เส้นทางความรู้สู่อาชีพ																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		