



ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
เรื่อง การยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะด้าน หลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์และปัญญาประดิษฐ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

.....

โดยที่เป็นการสมควรกำหนดหลักเกณฑ์การยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ สำหรับ นักศึกษาหลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์และปัญญาประดิษฐ์ ระดับปริญญาตรี ๔ ปี (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๙) ที่สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ทางด้านคอมพิวเตอร์ หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยเป็นไป ด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ข้อ ๗ (๒) (ค) แห่งระเบียบมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียนและการยกเว้นการเรียน รายวิชา พ.ศ. ๒๕๖๕ ข้อ ๘ (๒) แห่งคำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ที่ ๑๕๑๑/๒๕๖๗ เรื่อง มอบหมายให้ รองอธิการบดี ผู้ช่วยอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี ประกอบกับมติที่ประชุมคณะกรรมการวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ในคราวประชุมครั้งที่ ๖/๒๕๖๙ เมื่อวันที่ ๑๗ มิถุนายน ๒๕๖๙ จึงกำหนดให้ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ทางด้านคอมพิวเตอร์ หรือ สาขาที่เกี่ยวข้อง สามารถยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะได้ ดังนี้

ข้อ ๑ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. ๒๕๖๗ สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ หรือสาขาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ ให้ยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะด้าน จำนวน ๓๙ หน่วยกิต ดังนี้

(๑) รายวิชาเอกบังคับ จำนวน ๒๔ หน่วยกิต ดังนี้

๔๑๒๑๒๐๖ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๐๘ การออกแบบส่วนต่อประสานและประสบการณ์ผู้ใช้	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๐ โครงสร้างข้อมูลและการแก้ปัญหา	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๑ วิศวกรรมความต้องการและฐานข้อมูล	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๒ การพัฒนาเว็บฟรอนต์เอนด์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๖๐๗ กระบวนการทางธุรกิจเพื่อการพัฒนาซอฟต์แวร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๒๒๑๕ การพัฒนาเว็บแบ็กเอนด์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๒๕๐๖ การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ	๓(๒-๒-๕)

(๒) รายวิชาเอกเลือก จำนวน ๑๕ หน่วยกิต ดังนี้

๔๑๒๑๒๐๓ การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๒๕๐๙ การเขียนโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๒๖๒๑ การพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๓๙๑๕ หัวข้อพิเศษด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ๑	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๓๙๑๖ หัวข้อพิเศษด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ๒	๓(๒-๒-๕)

ข้อ ๒ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. ๒๕๖๗ สาขาวิชาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ หรือสาขาที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ ให้ยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะด้าน จำนวน ๓๖ หน่วยกิต ดังนี้

(๑) รายวิชาเอกบังคับ จำนวน ๒๑ หน่วยกิต ดังนี้

๔๑๒๑๒๐๖ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๐๘ การออกแบบส่วนต่อประสานและประสบการณ์ผู้ใช้	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๐ โครงสร้างข้อมูลและการแก้ปัญหา	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๑ วิศวกรรมความต้องการและฐานข้อมูล	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๕๐๗ ปัญญาประดิษฐ์สำหรับวิศวกรรมซอฟต์แวร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๖๐๗ กระบวนการทางธุรกิจเพื่อการพัฒนาซอฟต์แวร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๒๕๐๖ การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ	๓(๒-๒-๕)

(๒) รายวิชาเอกเลือก จำนวน ๑๕ หน่วยกิต ดังนี้

๔๑๒๑๒๐๓ การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๒๒๑๘ วิศวกรรมข้อมูล	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๓๖๖๑ การเรียนรู้ของเครื่องและปัญญาประดิษฐ์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๓๙๑๑ หัวข้อพิเศษด้านปัญญาประดิษฐ์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๔๖๑๘ การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่	๓(๒-๒-๕)

ข้อ ๓ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พ.ศ. ๒๕๖๗ สาขาวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง พ.ศ. ๒๕๖๓ หรือสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์โปรแกรมเมอร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล หรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ให้ยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะด้าน จำนวน ๓๓ หน่วยกิต ดังนี้

(๑) รายวิชาเอกบังคับ จำนวน ๑๘ หน่วยกิต ดังนี้

๔๑๒๑๒๐๖ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๐ โครงสร้างข้อมูลและการแก้ปัญหา	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๑ วิศวกรรมความต้องการและฐานข้อมูล	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๒ การพัฒนาเว็บฟรอนต์เอนด์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๖๐๗ กระบวนการทางธุรกิจเพื่อการพัฒนาซอฟต์แวร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๒๕๐๖ การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ	๓(๒-๒-๕)

(๒) รายวิชาเอกเลือก จำนวน ๑๕ หน่วยกิต ดังนี้

๔๑๒๑๒๐๓ การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๒๕๐๙ การเขียนโปรแกรมอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๒๖๒๑ การพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๓๔๐๙ ระบบปฏิบัติการและเครือข่ายคอมพิวเตอร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๓๙๑๕ หัวข้อพิเศษด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ๑	๓(๒-๒-๕)

ข้อ ๔ นักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน สาขาวิชาเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง หรือสาขาที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์เกม แอนิเมชัน หรือเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง ให้ยกเว้นการเรียนรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะด้าน จำนวน ๒๔ หน่วยกิต ดังนี้

(๑) รายวิชาเอกบังคับ จำนวน ๑๘ หน่วยกิต ดังนี้

๔๑๒๑๒๐๖ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๐ โครงสร้างข้อมูลและการแก้ปัญหา	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๑ วิศวกรรมความต้องการและฐานข้อมูล	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๒๑๒ การพัฒนาเว็บฟรอนต์เอนด์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๖๐๗ กระบวนการทางธุรกิจเพื่อการพัฒนาซอฟต์แวร์	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๑๕๐๖ การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ	๓(๒-๒-๕)

(๒) รายวิชาเอกเลือก จำนวน ๖ หน่วยกิต ดังนี้

๔๑๒๓๙๑๕ หัวข้อพิเศษด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ๑	๓(๒-๒-๕)
๔๑๒๓๙๑๖ หัวข้อพิเศษด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ๒	๓(๒-๒-๕)

ทั้งนี้ ให้ใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เข้าศึกษาในหลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา วิศวกรรมซอฟต์แวร์และปัญญาประดิษฐ์ ตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๙ เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๒๒ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๙



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สหสา พลนิต)

รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ