

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๓

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) หลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						ผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติ (V-NET)
				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชวมงคล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
๑. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ๓๐ หน่วยกิต ประกอบด้วย										
๑.๑ กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ และ มนุษยศาสตร์ ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชา										
	๐๐-๒๐-๐๐๑	การพัฒนาศิลปะการถ่ายภาพ	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๖๐๓	พฤติกรรมนันทนาการกับการพัฒนาคน	๓				ทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิต (V-NET)
				๑๐-๑๒๐-๐๐๑	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	๓				
				๓๐๐๐-๑๖๐๑	การพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อสุขภาพและสังคม	๓				
รายวิชาสังคมศาสตร์										
	๐๐-๑๑-๐๐๑	สังคมและเศรษฐกิจ	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๕๐๒	เศรษฐกิจพอเพียง	๓	๐๑-๑๔๐-๐๐๒	การเมืองและการปกครองของไทย	๓	ทักษะการจัดการงานอาชีพ (V-NET)
				๓๐๐๐-๑๕๐๓	มนุษย์สัมพันธ์กับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	๓				
	๐๐-๑๑-๐๐๒	สังคมและกฎหมาย	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๕๐๕	การเมืองการปกครองของไทย	๓				
	๐๐-๑๑-๐๐๓	สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเบื้องต้น	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๕๐๑	ชีวิตกับสังคมไทย	๓				
	๐๐-๑๑-๐๐๔	ความเป็นพลเมือง	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๕๐๔	ภูมิฐานถิ่นไทย	๓				
	๐๐-๑๑-๐๐๕	การเมืองการปกครองของไทย	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๕๐๕	การเมืองการปกครองของไทย	๓				
รายวิชามนุษยศาสตร์										
	๐๐-๑๒-๐๐๒	ไทยศึกษา	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๓๐๑	ชีวิตและวัฒนธรรมไทย	๑	๐๑-๒๔๐-๐๐๒	ไทยศึกษา	๓	
				๓๐๐๐-๑๓๐๒	ภูมิปัญญาท้องถิ่น	๒				
				๓๐๐๐-๑๓๐๑	ชีวิตและวัฒนธรรมไทย	๑				
				๓๐๐๐-๑๓๐๓	ภูมิปัญญาถิ่นไทย	๒				
				๓๐๐๐-๑๓๐๑	ชีวิตและวัฒนธรรมไทย	๑				
				๓๐๐๐-๑๖๐๗	สุขภาพชุมชน	๒				
				๓๐๐๐-๑๕๐๔	ภูมิฐานถิ่นไทย	๓				
	๐๐-๑๒-๐๐๓	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการค้นคว้า	๓(๓-๐-๖)	๓๐๑๑-๒๐๐๑	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ	๓				
				๓๒๐๔-๒๑๐๕	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	๓				
	๐๐-๑๒-๐๐๔	ศาสนาเพื่อสันติสุข	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๓๐๑	ชีวิตและวัฒนธรรมไทย	๑	๐๑-๒๓๐-๐๐๒	ศาสนาเปรียบเทียบ	๓	
				๓๐๐๐-๑๖๐๘	การวางแผนอาชีพตามหลักสูตรพุทธธรรม	๒				
	๐๐-๑๒-๐๐๕	จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน	๓(๓-๐-๖)				๐๑-๒๒๐-๐๐๑	จิตวิทยาทั่วไป	๓	
	๐๐-๑๒-๐๐๖	จิตวิทยาสังคมประยุกต์	๓(๓-๐-๖)				๐๑-๒๒๐-๐๐๑	จิตวิทยาทั่วไป	๓	
	๐๐-๑๒-๐๐๗	จิตวิทยาเพื่อชีวิตสมัยใหม่	๓(๓-๐-๖)				๐๑-๒๒๐-๐๐๑	จิตวิทยาทั่วไป	๓	
	๐๐-๑๒-๐๐๘	มนุษย์กับทักษะการคิด	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๖๐๖	การคิดอย่างเป็นระบบ	๒				
	๐๐-๑๒-๐๐๙	วรรณคดีไทยนิยม	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๑๒-๐๑๐	วรรณกรรมไทยร่วมสมัยกับสังคมไทย	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๑๒-๐๑๑	นันทนาการในชีวิตประจำวัน	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๖๐๑	พฤติกรรมนันทนาการกับการพัฒนาคน	๓				

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๓

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) หลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						ผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติ (V-NET)
				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชมงคล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
๑.๒ กลุ่มวิชาภาษา ๑๒ หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชา										
บังคับ ๔ หน่วยกิต										
	๐๐-๒๒-๐๐๑	ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้	๓(๒-๒-๕)	๓๐๐๐-๑๒๐๑	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจและสังคม	๓	๐๑-๓๒๐-๑๐๑	ภาษาอังกฤษ ๑	๓	
				๓๐๐๐-๑๒๐๒	กลยุทธ์การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ	๓	๐๑-๓๒๐-๑๐๒	ภาษาอังกฤษ ๒	๓	
				๓๐๐๐-๑๒๐๔	ภาษาอังกฤษเทคโนโลยีช่างอุตสาหกรรม	๓	๐๑-๓๒๐-๑๐๓	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๑	๓	
							๐๑-๓๒๐-๑๐๔	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ๒	๓	
							๖๔๓-๑๒-๐๒	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๓	
	๐๐-๒๒-๐๐๒	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๑-๓๒๐๑	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารธุรกิจ	๓	๐๒-๓๐๒-๑๐๑	ภาษาอังกฤษ ๑	๓	
				๓๐๐๐-๑๒๐๖	สนทนาภาษาอังกฤษ ๑	๓				
				๖๔๓-๑๒-๐๑	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	๓				
	๐๐-๒๒-๐๐๓	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	๓(๒-๒-๕)	๓๐๐๐-๑๒๐๓	ภาษาอังกฤษสำหรับการปฏิบัติงาน	๒	๐๒-๓๐๒-๑๐๒	ภาษาอังกฤษ ๒	๓	
				๓๐๐๐-๑๒๐๕	การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเว็บไซต์	๑				
				๓๐๐๐-๑๒๐๗	สนทนาภาษาอังกฤษ ๒	๓				
				๓๐๐๐-๑๒๐๒	ภาษาอังกฤษเพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์	๓				
				๓๐๐๐-๑๒๐๘	ภาษาอังกฤษธุรกิจในงานอาชีพ	๓				
				๐๒-๓๐๒-๑๐๒	ภาษาอังกฤษ ๒	๓				
				๓๐๐๐-๑๒๐๒	กลยุทธ์การอ่านและเขียนภาษาอังกฤษ	๒				
				๓๐๐๐-๑๒๐๔	ภาษาอังกฤษโครงการ	๑				
วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า ๓ หน่วยกิต ให้เลือกจากกลุ่มภาษาไทย หรือ กลุ่มภาษาอังกฤษ หรือ กลุ่มภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ไม่น้อยกว่า ๓ หน่วยกิต										
	๐๐-๒๑-๐๐๑	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)	๖๔๓-๑๒-๐๑	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	๓	๐๑-๓๑๐-๑๐๑	ภาษาไทย ๑	๓	
				๓๐๐๐-๑๑๐๑	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ	๓				
	๐๐-๒๑-๐๐๒	วาทศิลป์และเทคนิคการนำเสนอ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๑-๐๐๓	ศิลปะการรับสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๑-๐๐๔	ศิลปะการเขียน	๓(๓-๐-๖)							
		รายวิชาภาษาอังกฤษ								
	๐๐-๒๒-๐๐๔	ภาษาอังกฤษสำหรับสถานประกอบการ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๒-๐๐๕	ภาษาอังกฤษสำหรับการสอบวัดมาตรฐาน	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๒-๐๐๖	ภาษาอังกฤษสำหรับการเดินทาง	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๒-๐๐๗	ภาษาอังกฤษเพื่อความบันเทิง	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๒-๐๐๘	การอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ	๓(๓-๐-๖)							

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๓

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑)				วิชาที่สามารถเทียบโอน						ผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติ (V-NET)
รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชวมงคล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
	๐๐-๒๒-๐๐๙	การอ่านภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๒-๐๑๐	การเขียนภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	๓(๓-๐-๖)							
		รายวิชาภาษาต่างประเทศอื่นๆ								
	๐๐-๒๓-๐๐๑	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๐๒	ภาษาจีนเพื่องานอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๐๓	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๐๔	ภาษาญี่ปุ่นเพื่องานอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๐๕	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๐๖	ภาษาเกาหลีเพื่องานอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๐๗	ภาษารัสเซียเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๐๘	ภาษารัสเซียเพื่องานอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๐๙	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๐	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๑	ภาษาเยอรมันเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๒	ภาษาเยอรมันเพื่องานอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๓	ภาษาพม่าเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๔	ภาษาพม่าเพื่องานอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๕	ภาษาเวียดนามเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๖	ภาษาเวียดนามเพื่องานอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๗	ภาษาลาวเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๘	ภาษาลาวเพื่องานอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๑๙	ภาษาบาหลีเพื่อการสื่อสาร	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๒๓-๐๒๐	ภาษาบาหลีเพื่องานอาชีพ	๓(๓-๐-๖)							
๑.๓ กลุ่มวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้										
		วิชาบังคับ ๓ หน่วยกิต								
ศึกษาทั่วไป-บังคับ	๐๐-๓๑-๐๐๑	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	๓(๓-๐-๖)	๓๒๐๔-๒๑๐๕	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	๓	๐๕-๐๕๒-๒๐๖	ทฤษฎีสารสนเทศ	๓	ทักษะการจัดการงานอาชีพ (V-NET)
				๓๐๐๑-๒๑๐๐	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่องานอาชีพ	๓				



คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๓
 คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) หลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						ผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติ (V-NET)
รายวิชาที่เทียบโอนใน				ปร.ส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชวมงคล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
รายวิชาคณิตศาสตร์										
	๐๐-๓๑-๐๐๒	คณิตศาสตร์และสถิติในชีวิตประจำวัน	๓(๓-๐-๖)	๐๕-๐๐๐-๑๐๕	สถิติธุรกิจ	๓	๑๓-๐๑๐-๑๒๐	คณิตศาสตร์ทั่วไป	๓	ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา (V-NET)
				๓๐๐๐-๑๔๐๔	คณิตศาสตร์และสถิติเบื้องต้นอาชีพ	๓				
				๓๐๐๐-๑๔๐๑	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด	๓				
				๔๙๓-๑๑-๐๑	คณิตศาสตร์ทั่วไป	๓				
รายวิชาวิทยาศาสตร์										
	๐๐-๓๒-๐๐๑	วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมกับชีวิต	๓(๓-๐-๖)							ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา (V-NET)
	๐๐-๓๒-๐๐๒	คุณค่าของสัตว์เลี้ยง	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๓๒-๐๐๓	การแก้ปัญหาด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์	๓(๓-๐-๖)							ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา (V-NET)
	๐๐-๓๒-๐๐๔	วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อการออกกำลังกาย	๓(๓-๐-๖)							
	๐๐-๓๒-๐๐๕	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ	๓(๓-๐-๖)	๐๙๖-๑๑-๐๑	พลศึกษา	๑	๐๑-๖๑๐-๐๐๑	พลศึกษา		
				๔๙๖-๑๒-๐๑	นันทนาการ	๑	๐๑-๖๒๐-๐๐๑	นันทนาการ		
๑.๔ กลุ่มบูรณาการ ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต										
วิชาบังคับ ๓ หน่วยกิต										
ศึกษาทั่วไป-บังคับ	๐๐-๔๑-๐๐๑	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๕๐๑	ชีวิตกับสังคมไทย	๓				ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา (V-NET) ๒๕% + ทักษะการจัดการงานอาชีพ ๒๕%
				๑๐-๑๒๐-๐๐๑	การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม	๓				
				๓๐๐๐-๑๕๐๒	เศรษฐกิจพอเพียง	๓				
				๔๙๓-๑๖-๐๕	มนุษย์และสิ่งแวดล้อม	๓				
				๓๐๐๐-๑๕๐๓	มนุษย์สัมพันธ์กับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	๓				
				๓๐๐๐-๑๖๐๑	การพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อสุขภาพและสังคม	๓				
วิชาเลือกไม่น้อยกว่า ๓ หน่วยกิต ให้เลือกจากรายวิชาในกลุ่มบูรณาการ										
รายวิชาบูรณาการ										
ศึกษาทั่วไป-เลือก	๐๐-๔๑-๐๐๒	มหัศจรรย์แห่งบัว	๓(๓-๐-๖)							
ศึกษาทั่วไป-เลือก	๐๐-๔๑-๐๐๓	ธรรมชาติของสรรพสิ่ง	๓(๓-๐-๖)							
ศึกษาทั่วไป-เลือก	๐๐-๔๑-๐๐๔	วิถีชุมชน	๓(๓-๐-๖)	๖๙๑-๒๒-๐๕	ศิลปะการดำเนินชีวิต	๓				
				๓๐๐๐-๑๖๐๑	การพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อสุขภาพและสังคม	๓				
ศึกษาทั่วไป-เลือก	๐๐-๔๑-๐๐๕	อาเซียนศึกษา	๓(๓-๐-๖)							
ศึกษาทั่วไป-เลือก	๐๐-๔๑-๐๐๖	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	๓(๓-๐-๖)							
ศึกษาทั่วไป-เลือก	๐๐-๔๑-๐๐๗	เหตุการณ์โลกร่วมสมัย	๓(๓-๐-๖)							

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๓
 คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) หลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						ผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติ (V-NET)
รายวิชาที่เทียบโอนใน				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชวมงคล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
ศึกษาทั่วไป-เลือก	๐๐-๔๑-๐๐๘	การคิดเชิงระบบกับการวิเคราะห์ปัญหา	๓(๓-๐-๖)	๓๐๐๐-๑๖๖๖	การคิดอย่างเป็นระบบ	๓				
ศึกษาทั่วไป-เลือก	๐๐-๔๑-๐๐๙	วรรณกรรมไทยกับภาพยนตร์	๓(๓-๐-๖)							
ศึกษาทั่วไป-เลือก	๐๐-๔๑-๐๑๐	วิถีชีวิตในยุคดิจิทัล	๓(๓-๐-๖)	๓๒๐๔-๒๐๐๒	การใช้โปรแกรมสำนักงานขั้นสูง	๓	๐๕-๐๐๐-๑๐๘	การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ	๓	ทักษะการจัดการงานอาชีพ (V-NET)
				๓๐๐๐-๑๓๑๔	วิทยาศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต	๓				

*หมายเหตุ วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจจันทน์ ใช้หลักสูตรราชวมงคล

MULTIMEDIA TECHNOLOGY

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ภาคปกติ ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						หมายเหตุ	
				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชชมงคล				
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต		
๒. หมวดวิชาเฉพาะ ไม่น้อยกว่า ๙๕ หน่วยกิต ประกอบด้วย											
๒.๑ กลุ่มวิชาแกน ๓๓ หน่วยกิต (เทียบโอนได้ไม่เกิน หน่วยกิต)											
	๐๔-๐๗-๑๐๑	ทฤษฎีการสื่อสาร	๓	ไม่เทียบ							
	๐๔-๐๗-๑๐๒	การออกแบบนิเทศศิลป์	๓	๓๓๑๐-๐๐๑๑	ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ	๓	เกรด ๒ ขึ้นไป จำนวนหน่วยกิต ต่ำกว่า ๓ หน่วย ใช้ ๒ วิชาเทียบ				
				๓๓๑๐-๐๐๐๓	องค์ประกอบศิลป์	๓					
	๐๔-๐๗-๑๐๓	ความคิดเชิงสร้างสรรค์	๓	๓๓๑๐-๑๐๐๑	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	๓					ประเภทวิชาศิลปกรรม คอมพิวเตอร์กราฟิก
	๐๔-๐๗-๑๐๒	การถ่ายภาพดิจิทัล	๓	๓๓๑๘-๒๐๐๑	หลักการถ่ายภาพดิจิทัล	๓					ประเภทวิชาศิลปกรรม คอมพิวเตอร์กราฟิก
				๓๓๑๖-๒๐๐๑	การถ่ายภาพเพื่องานมีัลติมีเดีย	๓					ประเภทวิชาศิลปกรรม คอมพิวเตอร์กราฟิก
				๓๓๑๖-๒๒๐๑	ศิลปะการถ่ายภาพ	๓					ประเภทวิชาศิลปกรรม คอมพิวเตอร์กราฟิก
				๓๓๑๖-๒๐๐๑	การถ่ายภาพเพื่องานมีัลติมีเดีย	๓					ประเภทวิชาศิลปกรรม คอมพิวเตอร์กราฟิก
	๐๔-๐๗-๑๐๕	การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล	๓	ไม่เทียบ							
	๐๔-๐๗-๑๐๖	สื่อดิจิทัลและเศรษฐกิจดิจิทัล	๓	ไม่เทียบ							
	๐๔-๐๗-๑๐๗	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อนออกแบบ	๓	๓๓๑๘-๒๐๐๕	หลักการออกแบบกราฟิก	๓					ประเภทวิชาศิลปกรรม คอมพิวเตอร์กราฟิก
				๓๓๑๘-๒๐๐๒	การตัดแต่งภาพดิจิทัล	๓					
				๓๓๑๘-๒๔๐๔	ศิลปะและคอมพิวเตอร์ประยุกต์	๓					
				๓๓๑๖-๒๒๐๕	การตัดแต่งภาพด้วยโปรแกรมประยุกต์	๓					
	๐๔-๐๗-๒๐๘	หลักการกระจายเสียงและแพร่ภาพทางสื่อดิจิทัล	๓	๓๓๑๘-๒๐๐๓	หลักการวิทัศน์ดิจิทัล	๓					
	๐๔-๐๗-๒๐๙	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล	๓	ไม่เทียบ							
	๐๔-๐๗-๓๑๐	กฎหมายและจริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล	๓	ไม่เทียบ							
	๐๔-๐๗-๓๑๑	การวิจัยทางการสื่อสาร	๓	ไม่เทียบ							

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ภาคปกติ ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						หมายเหตุ
				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชมงคล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
๒.๒ กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน ๔๓ หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้										
๒.๒.๑ แขนงวิชาแอนิเมชัน										
	๐๔-๐๗-๑๑๒	พื้นฐานดิจิทัลมีเดียและแอนิเมชัน	๓	๓๓๓๐๘-๒๒๐๒	การผลิตสื่อมัลติมีเดีย	๓				
				๓๓๓๐๖-๒๑๐๓	งานมัลติมีเดีย	๓	๐๕-๐๕๑-๑๐๓	การใช้งานระบบปฏิบัติการ	๓	
				๓๓๓๐๘-๒๓๐๒	ออกแบบแอนิเมชันสองมิติ	๓	๐๕-๐๐๐-๑๐๘	ใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ	๓	
				๓๒๐๔-๒๑๐๒	การสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	๓				
				๓๒๐๔-๒๑๐๒	เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์	๓				
	๐๔-๐๗-๑๑๓	การวาดเส้นเพื่อดิจิทัลมีเดีย	๓	๓๓๓๐๘-๒๑๐๑	การวาดภาพการ์ตูน	๓				
	๐๔-๐๗-๑๑๔	การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล	๓	๓๓๓๐๘-๒๐๐๔	การตัดต่อภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล	๓				
				๓๓๓๐๖-๒๐๐๕	การตัดต่อวีดิทัศน์	๓				
	๐๔-๐๗-๑๑๕	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ๑	๓	๓๓๓๐๘-๒๔๐๑	การออกแบบกราฟิกเพื่องานพิมพ์	๓				
				๓๓๓๐๘-๒๔๐๒	คอมพิวเตอร์เพื่องานสื่อสิ่งพิมพ์	๓				
				๓๓๓๐๖-๒๑๐๑	การออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมประยุกต์	๓				
				๓๑๑๒-๒๐๐๒	การออกแบบสิ่งพิมพ์ทั่วไป	๓				
	๐๔-๐๗-๒๑๖	การออกแบบตัวละคร	๓	๓๓๓๐๘-๒๓๐๑	การออกแบบคาแรคเตอร์	๓				
	๐๔-๐๗-๒๑๗	คอมพิวเตอร์ ๓ มิติและแอนิเมชัน ๑	๓	๓๓๓๐๘-๒๓๐๓	ออกแบบแอนิเมชันสามมิติ	๓				
				๓๓๓๐๘-๒๑๐๔	การสร้างสรรค์ภาพสามมิติด้วยคอมพิวเตอร์	๓				
	๐๔-๐๗-๒๑๘	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	๓	๓๓๓๐๖-๒๐๐๔	การถ่ายทำวีดิทัศน์	๓				
	๐๔-๐๗-๒๑๙	การออกแบบเสียงดิจิทัล	๓	๓๓๓๐๘-๒๐๐๓	การสร้างสรรค์ดนตรีด้วยคอมพิวเตอร์	๓				
				๓๓๓๐๘-๒๒๐๑	การตัดต่อบันทึกเสียงดิจิทัล	๓				
	๐๔-๐๗-๒๒๐	การออกแบบสารสนเทศกราฟิก	๓	๓๓๓๐๘-๒๒๐๔	การสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย	๓				
				๓๒๐๔-๒๑๐๓	การประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม	๓				

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ภาคปกติ ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						หมายเหตุ
				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชมนฑล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
	๐๔-๐๗-๒๒๑	การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลบนอุปกรณ์เคลื่อนที่	๓	๓๒๐๔-๒๐๐๕	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	๓	๐๕-๐๕๒-๒๐๕	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	๓	
				๓๒๐๔-๒๐๐๖	การพัฒนาเว็บไซต์ในงานธุรกิจ	๓	๐๕-๐๕๒-๒๐๔	การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตและอินเทอร์เน็ต	๓	
	๐๔-๐๗-๓๒๒	เทคโนโลยีความจริงเสมือน	๓	ไม่ให้เทียบ						
	๐๔-๐๗-๓๒๓	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ ๑	๓	ไม่ให้เทียบ						
	๐๔-๐๗-๓๒๔	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	๓	ไม่ให้เทียบ						
	๐๔-๐๗-๓๒๕	การเตรียมโครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	๓	ไม่ให้เทียบ						
	๐๔-๐๗-๔๒๖	โครงการเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	๓	ไม่ให้เทียบ						
๒.๒ แขนงวิชาการจัดการธุรกิจดิจิทัล										
	๐๔-๐๗-๑๑๒	พื้นฐานดิจิทัลมีเดีย	๓	๓๓๐๖-๒๑๐๓	งานมัลติมีเดีย	๓				
				๓๓๐๘-๒๓๐๒	ออกแบบแอนิเมชันสองมิติ	๓	๐๕-๐๕๑-๑๐๓	การใช้งานระบบปฏิบัติการ	๓	
				๓๒๐๔-๒๑๐๓	การประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม	๓	๐๕-๐๐๐-๑๐๘	การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ	๓	
	๐๔-๐๗-๒๒๗	อุตสาหกรรมและธุรกิจสื่อดิจิทัล	๓							
	๐๔-๐๗-๒๒๘	กระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล	๓	๓๓๐๘-๒๒๐๒	การผลิตสื่อมัลติมีเดีย	๓				
	๐๔-๐๗-๒๒๙	เศรษฐศาสตร์ดิจิทัล	๓	๓๒๐๐-๑๐๐๑	หลักเศรษฐศาสตร์	๓				
	๐๔-๐๗-๒๓๐	การจัดการตลาดเพื่อธุรกิจสื่อดิจิทัล	๓	๓๒๐๐-๑๐๐๓	หลักการตลาด	๓	๐๕-๐๐๐-๑๐๒	หลักการตลาด	๓	
	๐๔-๐๗-๒๓๑	กลยุทธ์การจัดการเนื้อหาดิจิทัล	๓							
	๐๔-๐๗-๒๓๒	การจัดการองค์กรและทรัพยากรบุคคลในธุรกิจสื่อดิจิทัล	๓	๓๐๐๑-๑๐๐๑	การบริหารงานคุณภาพในองค์กร	๓				

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ภาคปกติ ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						หมายเหตุ
				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชวมงคล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
๒.๓.๒ กลุ่มวิชาเลือกทั่วไป ๑๒ หน่วยกิต ให้เลือกศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้										
	๐๔-๐๗-๒๓๘	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร	๓	๓๐๐๑-๒๐๐๑	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการอาชีพ	๓	๐๕-๐๕๑-๒๐๔	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ	๓	
				๓๙๖-๑๑-๐๖	เทคโนโลยีสารสนเทศ	๓				
				๓๑๑๒-๑๐๐๑	เทคโนโลยีการพิมพ์	๓				
				๓๙๐๑-๒๑๒๑	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารธุรกิจเบื้องต้น	๓				
	๐๔-๐๗-๒๓๙	การถ่ายภาพดิจิทัลขั้นสูง	๓							
	๐๔-๐๗-๒๔๐	การออกแบบเบื้องต้น	๓							
	๐๔-๐๗-๒๔๑	การออกแบบจัดตัวอักษร	๓							
	๐๔-๐๗-๒๔๒	คอมพิวเตอร์ ๓ มิติและแอนิเมชัน ๒	๓	๓๓๐๘-๒๓๐๓	ออกแบบแอนิเมชัน ๓ มิติ	๓				
				๓๙๖๒๕๐๒	การใช้โปรแกรมกราฟิก ๓ มิติ	๓				
	๐๔-๐๗-๓๔๓	เรื่องคดีเฉพาะสำหรับสื่อดิจิทัล	๓	๓๒๐๔-๒๑๐๑	การออกแบบและพัฒนาโปรแกรม	๓	๐๕-๐๕๒-๒๐๔	การประยุกต์ใช้อินเตอร์เน็ตและอินเทอร์เน็ต	๓	
				๓๙๑-๒๙-๐๖	โครงการด้านคอมพิวเตอร์	๓	๐๕-๐๕๒-๒๐๕	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	๓	
				๓๒๐๔-๘๕๐๒	โครงการ ๑	๒				
				๓๒๐๔-๘๕๐๓	โครงการ ๒	๒				
				๓๓๐๘-๘๕๐๑	โครงการ	๔				
				๓๒๐๔-๘๕๐๑	โครงการ	๔				
				๓๒๐๔-๒๑๐๙	การพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	๓				
				๓๑๑๒-๒๐๐๖	เทคนิคการพิมพ์สกรีน	๓				
				๓๙๐๑-๒๑๒๐	พื้นฐานเทคโนโลยีธุรกิจและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	๓				
	๐๔-๐๗-๓๔๔	การวาดภาพดิจิทัล	๓	๓๓๐๘-๒๑๐๒	จิตรกรรมดิจิทัล	๓				
	๐๔-๐๗-๓๔๕	สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ๒	๓	๓๓๐๘-๒๐๐๖	ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์กราฟิก	๓				
				๓๐๐๑-๒๐๐๑	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการอาชีพ	๓				
				๓๑๑๒-๒๐๐๓	เทคนิคการจัดและประกอบหน้าสิ่งพิมพ์	๓				

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ภาคปกติ ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						หมายเหตุ
				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชวมงคล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
	๐๔-๐๗-๓๔๖	การผลิตงานด้านเทคนิคพิเศษ ๒	๓							
	๐๔-๐๗-๓๔๗	ศิลปะการพูดและการนำเสนอ	๓	๓๓๓๐๘-๒๐๐๗	เทคนิคการนำเสนอ	๓				
	๐๔-๐๗-๓๔๘	เทคโนโลยีสื่อเสียงดิจิทัล	๓							
	๐๔-๐๗-๓๔๙	การออกแบบส่วนเชื่อมต่อประสานและประสบการณ์ผู้ใช้	๓	๓๒๐๔-๒๑๐๑	การออกแบบและพัฒนาโปรแกรม	๓	๐๕-๐๕๑-๑๐๖	โปรแกรมสำเร็จรูป ๑	๓	
							๐๕-๐๕๒-๒๐๖	ทฤษฎีสารสนเทศ	๓	
							๐๕-๐๕๒-๒๐๗	โครงสร้างระบบสารสนเทศ	๔	
	๐๔-๐๗-๓๕๐	การออกแบบส่วนควบคุมตัวละคร ๓ มิติ	๓	๓๙๐๑-๑๐๐๒	การโปรแกรมเว็บด้วยภาษา HTML	๓				
	๐๔-๐๗-๓๕๑	การจัดแสงและประมวลผลภาพ ๓ มิติ	๓							
	๐๔-๐๗-๓๕๒	การกำกับภาพยนตร์	๓							
	๐๔-๐๗-๓๕๓	การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยี	๓	๓๒๐๔-๒๑๐๗	การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปบนอุปกรณ์พกพา	๓	๐๕-๐๕๒-๑๐๑	การใช้คอมพิวเตอร์ในงานสำนักงาน	๓	
				๓๒๐๔-๒๐๐๖	การวิเคราะห์และออกแบบระบบ	๓				
				๓๑๑๒-๒๐๐๗	เทคโนโลยีการพิมพ์ออฟเซตสีโรกราฟฟี	๓				
				๓๙๐๑-๒๐๐๕	การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยเทคโนโลยีจาวา	๓				
	๐๔-๐๗-๓๕๔	การออกแบบเพิ่มสมรรถนะงานเพื่องานสื่อดิจิทัล	๓	๓๒๐๔-๒๐๐๕	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	๓	๓๙๖-๒๒-๐๔	การพัฒนาโปรแกรมบนเว็บ	๓	
							๐๕-๐๕๒-๒๐๗	โครงสร้างระบบสารสนเทศ	๓	
				๓๓๓๐๘-๙๐๐๑	การออกแบบเว็บเพจ	๓				
				๓๒๐๔-๒๑๐๖	การพัฒนาเว็บไซต์ในงานธุรกิจ	๓				
				๓๑๑๒-๒๑๐๒	เทคนิคการออกแบบผลิตภัณฑ์บรรจุภัณฑ์	๓				
				๓๙๐๑-๒๐๐๖	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	๓				

คู่มือการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล แขนงวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียและการจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัล ภาคปกติ ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔

หลักสูตรปริญญาตรี ๔ ปี (พ.ศ.๒๕๖๑) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				วิชาที่สามารถเทียบโอน						หมายเหตุ
				ปวส.กรมอาชีวศึกษา			ปวส.ราชมนฑล			
โครงสร้างหลักสูตร	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	
	๐๔-๐๗-๓๕๕	การออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตที่สำหรับงานนิทรรศการ	๓							
	๐๔-๐๗-๓๕๖	รู้เท่าทันสื่อ	๓							
	๐๔-๐๗-๓๕๗	การสื่อสารการตลาดเชิงบูรณาการเพื่อ	๓	๓๒๐๐-๑๐๐๓	หลักการตลาด	๓	๐๕-๐๐๐-๑๐๒	หลักการตลาด	๓	
				๓๓๐๘-๔๐๐๔	การผลิตสื่อโฆษณา	๓				
	๐๔-๐๗-๓๕๘	เกมและอินเทอร์เน็ตที่มีเดีย	๓	๓๓๐๘-๒๓๐๔	เกมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	๓				
	๐๔-๐๗-๓๕๙	เกมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์	๓							
	๐๔-๐๗-๓๖๐	การบริหารโครงการสื่อดิจิทัล	๓							
	๐๔-๐๗-๓๖๑	เทคโนโลยีคลาวด์	๓	๓๒๐๔-๒๐๐๓	การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย	๓	๓๙๖-๒๔-๐๑	การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย	๓	
				๓๒๐๔-๒๑๐๘	การใช้ระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ	๓	๐๕-๐๕๑-๒๐๒	เครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	๓	
				๓๙๐๑-๒๐๐๔	ระบบปฏิบัติการเครื่องแม่ข่าย	๓				

๔. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า ๖ หน่วยกิต (เทียบโอนได้ ๖ หน่วยกิต)

ให้เทียบโอนได้ในรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก แต่ต้องไม่ซ้ำกับวิชาตามแผนการศึกษาที่กำหนด	มีรายวิชาที่เทียบโอนได้ทุกสาขา ที่มีสอนในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	มีรายวิชาที่เทียบโอนได้ทุกรายวิชา ที่มีสอนในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
--	---	--

หมายเหตุ : รายวิชาและรหัสวิชาที่ไม่ตรงกับแนวทางการเทียบโอน ให้นำพิจารณาจากคำอธิบายรายวิชา
ทั้งนี้ให้เป็นไปตามดุลยพินิจของคณะกรรมการเทียบโอนของสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย
ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔



(นายคมสันต์ สุขวัญญา)
หัวหน้าสาขาเทคโนโลยีมีเดีย
ปรับปรุงวันที่ ๑๕ มิ.ย. ๒๕๖๔