

คู่มือแนวทางการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา 2568

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เขตพื้นที่จักรพงษ์วานารถ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาเทคโนโลยีมีเดีย ภาคปกติเทียบโอน

หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (พ.ศ.2568) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				รายวิชาที่เทียบโอน									ผลการศึกษานอกระบบและการศึกษาตาม อัธยาศัย	
หมวดวิชา	รหัสวิชา	รายวิชาปริญญาตรี มทร.ตะวันออก	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.กรมอาชีวศึกษา 2557	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.กรมอาชีวศึกษา 2563	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.ราชมนคล	หน่วยกิต		
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 24 หน่วยกิต ประกอบด้วย														
1.1 กลุ่มสาระวิชาอัตลักษณ์ ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชา														
ศึกษาทั่วไป-บังคับ	15-01-001	อัตลักษณ์แห่งราชมนคลตะวันออก	3(3-0-6)	รายวิชาที่ต้องเรียน										
1.2 กลุ่มวิชาสาระคุณภาพชีวิต 3 หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชา														
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-02-002	คุณภาพการใช้ชีวิต	3(2-2-5)	30000-1605	มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงาน	3	30000-1605	มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงาน	3					
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-02-003	กาคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและการแก้ปัญหา	3(3-0-6)											
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-02-004	คุณธรรมจริยธรรมในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)											
1.3 กลุ่มสาระวิชาคุณภาพชีวิต ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้														
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-005	ผู้ประกอบการนวัตกรรม	3(2-2-5)	30000-1308	วิทยาศาสตร์งานธุรกิจและบริการ	3	30000-1308	วิทยาศาสตร์งานธุรกิจและบริการ	3					
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-006	การจัดการเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว	3(1-4-4)											
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-007	เทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)											
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-008	คณิตศาสตร์และสถิติเพื่อการประกอบอาชีพ	3(2-2-5)	30000-1401	คณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ	3	30000-1401	คณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ	3					
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-009	ภูมิปัญญาเพื่อการประกอบอาชีพ	3(3-0-6)											
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-010	การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	3(2-2-5)											
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-011	ผู้ประกอบการดิจิทัล	3(2-2-5)											
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-012	ทักษะทางคณิตศาสตร์เพื่อเตรียมสอบบรรจุข้าราชการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	3(3-0-6)											
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-013	หลักการลงทุนในหลักทรัพย์	3(3-0-6)											
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-03-014	การพัฒนาศักยภาพเพื่อมุ่งสู่การเป็นผู้ประกอบการมือใหม่	3(3-0-6)											
1.4 กลุ่มสาระวิชาภาษาและการสื่อสาร ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต														
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-04-015	ศาสตร์แห่งการสื่อสาร	3(2-2-5)											
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-04-016	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(2-2-5)	30000-1201	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3	30000-1201	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3					
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-04-017	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารและการเรียนรู้วัฒนธรรม	3(3-0-6)	30000-1218	ภาษาและวัฒนธรรมจีน	3	30000-1218	ภาษาและวัฒนธรรมจีน	3					
				30000-1219	การสนทนาภาษาจีนเพื่อการทำงาน	3	30000-1219	การสนทนาภาษาจีนเพื่อการทำงาน	3					
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-04-018	การใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)	30000-1101	ทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ	3	30000-1101	ทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ	3					
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-04-019	ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการออนไลน์	3(3-0-6)	30000-1214	ภาษาอังกฤษเทคโนโลยีสารสนเทศ	3	30000-1214	ภาษาอังกฤษเทคโนโลยีสารสนเทศ	3					

[illegible][illegible]

ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-06-027	ความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก	3(2-2-5)										
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-06-028	วิถีโลก	3(3-0-6)										
ศึกษาทั่วไป-เลือก	15-06-029	สังคมและวัฒนธรรมไทย	3(3-0-6)	30000-1501	ชีวิตกับสังคมไทย	3	30000-1501	ชีวิตกับสังคมไทย	3				

2.1 กลุ่มวิชาแกน 33 หน่วยกิต (เทียบโอนได้ไม่เกิน หน่วยกิต)

พื้นฐาน	04-07-101	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
พื้นฐาน	04-07-102	การสื่อสารเชิงดิจิทัล	3										สื่อสมัยใหม่เพื่อการเรียนรู้ (thaimooc)
พื้นฐาน	04-07-103	ทัศนศิลป์ดิจิทัล	3	3300-0003	องค์ประกอบศิลป์	3	30204-2201	การออกแบบสื่อดิจิทัล	3				
				3300-0001	ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ	3	30204-2004	หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล	3				การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลและนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ (thaimooc)
							30300-0003	องค์ประกอบศิลป์	3				
							30300-1001	แนวคิดและการสร้างสรรค์ศิลปกรรม	3				
							30300-0001	ความรู้เกี่ยวกับศิลปกรรม	3				
พื้นฐาน	04-07-104	ความคิดสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล	3				30204-2102	สื่อสารสรรค์ธุรกิจดิจิทัล	3				ความคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม (thaimooc)
พื้นฐาน	04-07-105	การถ่ายภาพดิจิทัล	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
พื้นฐาน	04-07-106	การเล่าเรื่อง	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
พื้นฐาน	04-07-107	คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสื่อดิจิทัล	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
พื้นฐาน	04-07-108	กฎหมายและจริยธรรมสื่อดิจิทัล	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									

หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (พ.ศ.2568) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				รายวิชาที่เทียบโอน									ผลการศึกษานอกระบบและการศึกษาตาม อัธยาศัย
หมวดวิชา	รหัสวิชา	รายวิชาปริญญาตรี มทร.ตะวันออก	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.กรมอาชีวศึกษา 2557	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.กรมอาชีวศึกษา 2563	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.ราชมงคล	หน่วยกิต	
พื้นฐาน	04-07-209	การจัดการธุรกิจสื่อดิจิทัลและความเป็นผู้ประกอบการ	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
พื้นฐาน	04-07-310	การวิจัยการสื่อสารดิจิทัล	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
พื้นฐาน	04-07-311	สัมมนาด้านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3				30302-2002	การจัดแสดงและนิทรรศการ	3				
พื้นฐาน	04-07-412	โครงงานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
2.2 กลุ่มวิชาชีพเฉพาะบังคับ 36 หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้													
2.2.1 กลุ่มวิชาดิจิทัลอาร์ต 9 หน่วยกิต													
เฉพาะ-บังคับ	04-07-113	การวาดเส้นเชิงดิจิทัล	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
เฉพาะ-บังคับ	04-07-114	การวาดภาพดิจิทัลและภาพประกอบดิจิทัล	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
เฉพาะ-บังคับ	04-07-215	การออกแบบตัวละครและองค์ประกอบสำหรับเกม	3				30204-2205	การออกแบบคาแรคเตอร์	3	05-000-108	การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ	3	การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาอัตรากำลังคนทางสังคมของวัยรุ่น Gen-Z (thaimooc)
							30308-2401	คาแรคเตอร์ดีไซน์	3				
2.2.2.กลุ่มวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค 9 หน่วยกิต													
เฉพาะ-บังคับ	04-07-216	แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
เฉพาะ-บังคับ	04-07-217	โมเดลและเรนเดอร์ภาพ 3 มิติ	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
เฉพาะ-บังคับ	04-07-218	การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติและวิชวลเอฟเฟค	3	3308-2004	การตัดต่อภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล	3	30308-2404	การผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ	3				การออกแบบภาพอนิเมชันด้วยโปรแกรม Blender 3D (thaimooc)
2.2.3.กลุ่มวิชาการออกแบบเกมและอีสปอร์ต 9 หน่วยกิต													
เฉพาะ-บังคับ	04-07-219	แนวคิดและการออกแบบเกม	3				30308-2302	การผลิตดิจิทัลเกม	3				การประยุกต์ใช้โปรแกรมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอนด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (thaimooc)
เฉพาะ-บังคับ	04-07-220	ปฏิบัติการออกแบบผลิตเกม	3										การออกแบบและผลิตวิดีโอทัศน์
เฉพาะ-บังคับ	04-07-321	เกมอีสปอร์ตและการแข่งขัน	3				3306-2101	การออกแบบสิ่งพิมพ์ด้วยโปรแกรมประยุกต์	3				การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาอัตรากำลังคนทางสังคมของวัยรุ่น Gen-Z (thaimooc)
2.2.4. กลุ่มวิชาดิจิทัลคอนเทนต์ 9 หน่วยกิต													
เฉพาะ-บังคับ	04-07-222	บอร์ดแคสและสตรีมมิ่ง	3				30204-2007	เครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัยสำหรับธุรกิจดิจิทัล	3				การออกแบบและผลิตสื่อวิดีโอทัศน์ (thaimooc)
							30308-2004	วิดีโอคอนเทนต์	3				Generative AI และ ChatGPT ทำงานอย่างไร? (Chula Mooc)
เฉพาะ-บังคับ	04-07-223	การเขียนและการจัดการเนื้อหาดิจิทัล	3										

หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (พ.ศ.2568) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				รายวิชาที่เทียบโอน									ผลการศึกษานอกระบบและการศึกษาตาม อัธยาศัย
หมวดวิชา	รหัสวิชา	รายวิชาการปริญญาตรี มทร.ตะวันออก	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.กรมอาชีวศึกษา 2557	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.กรมอาชีวศึกษา 2563	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.ราชมนกล	หน่วยกิต	
เฉพาะ-บังคับ	04-07-324	การผลิตรายการและบริหารจัดการช่องออนไลน์	3	รายวิชาที่ต้องเรียน									
2.2.4. กลุ่มวิชาชีพเลือก 9 หน่วยกิต													
เฉพาะ-เลือก	04-07-325	การวาดภาพดิจิทัลสำหรับเกม	3				30307-2104	จิตรกรรมดิจิทัล	3				
เฉพาะ-เลือก	04-07-326	การจัดการส่วนควบคุมตัวละครและการจัดแสงภาพ 3 มิติ	3	3308-2302	ออกแบบแอนิเมชันสองมิติ	3	30306-2006	การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ	3				
เฉพาะ-เลือก	04-07-327	การเป็นนักแคสและนัสดรีมเกม	3				30308-2004	วิดีโอคอนเทนต์	3				
เฉพาะ-เลือก	04-07-328	เทคโนโลยีความจริงเสมือน	3										
เฉพาะ-เลือก	04-07-329	เทคโนโลยีความจริงเสริม	3				30308-2304	การผลิตสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง	3	05-052-205	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	3	
เฉพาะ-เลือก	04-07-330	การจัดนิทรรศการบนโลกเสมือนจริง	3				30302-2002	การจัดแสดงและนิทรรศการ	3	05-052-204	การประยุกต์ใช้อินเตอร์เน็ตและอินเทอร์เน็ต	3	
เฉพาะ-เลือก	04-07-231	การออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	3	3308-2402	คอมพิวเตอร์เพื่องานสื่อสารสิ่งพิมพ์	3	30302-2103	การออกแบบสื่อสารสิ่งพิมพ์	3				
เฉพาะ-เลือก	04-07-232	การออกแบบสื่อโซเชียลมีเดีย	3				30302-2004	การออกแบบกราฟิกสื่อโฆษณา	3				
เฉพาะ-เลือก	04-07-233	การออกแบบสารสนเทศกราฟิก	3	3308-2401	การออกแบบกราฟิกเพื่องานพิมพ์	3	30204-2403	โปรแกรมกราฟิกสำหรับการออกแบบเว็บไซต์	3				
เฉพาะ-เลือก	04-07-234	การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล	3										
เฉพาะ-เลือก	04-07-335	การนำเสนอแผนธุรกิจและการจัดหาเงินทุน	3				30204-2101	ธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์	3				
เฉพาะ-เลือก	04-07-336	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอุบัติใหม่	3										
เฉพาะ-เลือก	04-07-337	การตลาดใจและการเจรจาในธุรกิจสื่อดิจิทัล	3				30204-2006	การสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล	3				
เฉพาะ-เลือก	04-07-338	การผลิตสื่อดิจิทัลสำหรับเกมอีสปอร์ต	3							05-051-103	การใช้งานระบบปฏิบัติการ	3	
เฉพาะ-เลือก	04-07-339	การจัดการและวางแผนเชิงกลยุทธ์สื่อดิจิทัล	3							05-000-108	การใช้คอมพิวเตอร์ในงานธุรกิจ	3	
เฉพาะ-เลือก	04-07-340	ศิลปะการพูดและการนำเสนอ	3										

2.3 กลุ่มวิชาเลือกประสบการณ์วิชาชีพ 7 หน่วยกิต ให้ศึกษาจากรายวิชาต่อไปนี้

2.3.1 กลุ่มวิชาฝึกงานและประสบการณ์ ๗ หน่วยกิต (สำหรับนักศึกษาเทียบโอน ภาคปกติ เทียบโอนได้ ๑ หน่วยกิต เท่านั้น)

เลือก	04-07-341	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1	รายวิชาที่ต้องเรียน									
เลือก	04-07-442	การศึกษาปัญหาพิเศษทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3				30000-2003 30000-2004	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 3 - 4	3				
							30204-2204	การผลิตสื่อมัลติมีเดียสำหรับธุรกิจดิจิทัล	3				
เลือก	04-07-443	ฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	3				30204-8001	ฝึกงาน					

2.3.2 กลุ่มวิชา กลุ่มเลือกรายวิชาสหกิจศึกษา ๗ หน่วยกิต

เลือก	04-07-341	การเตรียมความพร้อมฝึกวิชาชีพทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล	1	รายวิชาที่ต้องเรียน
-------	-----------	---	---	---------------------



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

คู่มือแนวทางการเทียบโอนของนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (เทียบโอน) ประจำปีการศึกษา 2568
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เขตพื้นที่จักรพงษ์วนารถ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย ภาคปกติเทียบโอน

หลักสูตรเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล

หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี (พ.ศ.2568) รายวิชาที่เทียบโอนในหลักสูตร				รายวิชาที่เทียบโอน									ผลการศึกษานอกระบบและการศึกษาตาม อัธยาศัย
หมวดวิชา	รหัสวิชา	รายวิชาปริญญาตรี มทร.ตะวันออก	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.กรมอาชีวศึกษา 2557	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.กรมอาชีวศึกษา 2563	หน่วยกิต	รหัสวิชา	ปวส.ราชมงคล	หน่วยกิต	
เลือก	04-07-444	สหกิจศึกษา	6	รายวิชาที่ต้องเรียน									

3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต (เทียบโอนได้ 6 หน่วยกิต)

ให้นักศึกษาเลือกเรียนจากวิชาใดๆที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก แต่ต้องไม่ซ้ำกับวิชาในแผนการศึกษาของสาขาวิชานั้นๆ

เลือกเสรี	ให้เทียบโอนได้ในรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรี		นำรายวิชามาเทียบโอนได้ทุกรายวิชา ที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรี						
เลือกเสรี	ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก แต่ต้องไม่ซ้ำกับวิชาตามแผนการศึกษาที่กำหนด		ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก						

หมายเหตุ : รายวิชาและรหัสวิชาที่ไม่ตรงกับแนวทางการเทียบโอน ฯ ให้พิจารณาจากคำอธิบายรายวิชา

ทั้งนี้ให้เป็นไปตามดุลยพินิจของคณะกรรมการเทียบโอนของสาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย

(....ประทีป วิจิตรศรีไพบูลย์.....)

...../...../.....