



ที่ ศธ 0506(4)/3649

ถึง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ตามที่มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้เสนอการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ ฉบับปี พ.ศ. 2560 เพื่อให้คณะกรรมการการอุดมศึกษารับทราบ การอนุมัติการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรของสภามหาวิทยาลัย รายละเอียดตามหนังสือที่ มธบ. 0416/1104 ลงวันที่ 5 พฤศจิกายน 2561 นั้น

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาขอแจ้งให้ทราบว่า คณะกรรมการการอุดมศึกษา ได้รับทราบการอนุมัติ การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรดังกล่าวแล้ว เมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2561 โดยมีข้อเสนอแนะ ให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรพัฒนาผลงานทางวิชาการทางด้านการออกแบบดิจิทัล เชิงสร้างสรรค์ที่สามารถสนับสนุนการเรียนการสอนในสาขาวิชาที่เปิดสอนอย่างต่อเนื่อง

จึงแจ้งมาเพื่อทราบ พร้อมนี้ได้แนบเอกสารการปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรมาด้วย จำนวน 1 ฉบับ

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา



สำนักมาตรฐานและประเมินผลอุดมศึกษา

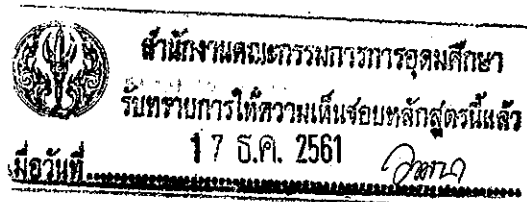
โทรศัพท์ 0 2039 5622

โทรสาร 0 2039 5665

การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์
(ฉบับปี พ.ศ. 2560)

วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

1. สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรเดิม
เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2560
2. สภามหาวิทยาลัย ได้อนุมัติการปรับปรุงแก้ไขครั้งนี้แล้ว ในคราวประชุมครั้งที่ 1 ปีการศึกษา 2561
เมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2561
3. หลักสูตรปรับปรุงแก้ไขนี้ เริ่มใช้ตั้งแต่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561
เป็นเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558
4. เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข
เนื่องจากมีอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรบางคนเปลี่ยนแปลงตำแหน่งหน้าที่
ดังนั้นเพื่อให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 จึงจำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไข
5. สาระในการปรับปรุงแก้ไข
เปลี่ยนแปลงอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร จำนวน 2 คน



ตารางเปรียบเทียบอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร ภายหลังการปรับแก้ไข

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร ชุดเดิม	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร ชุดใหม่
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรรพรรณ อิ่มสมบัติ** 3469900181647 วศ.ด. วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2550 วท.ม. การจัดการระบบสารสนเทศ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ 2543 วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2541	1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรรพรรณ อิ่มสมบัติ** 3469900181647 วศ.ด. วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2550 วท.ม. การจัดการระบบสารสนเทศ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ 2543 วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2541
2. อาจารย์กรรณา แยมพราย** 3309901814270 วท.ม. การศึกษาวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2546 คอ.บ. ครุศาสตร์วิศวกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2544	2. อาจารย์กรรณา แยมพราย** 3309901814270 วท.ม. การศึกษาวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2546 คอ.บ. ครุศาสตร์วิศวกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2544
3. อาจารย์สิริภา จันทะบุลย์** 1410100139030 วท.ม. วิศวกรรมเว็บ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย 2557 ศป.บ. คอมพิวเตอร์กราฟิก มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย 2553	3. อาจารย์สิริภา จันทะบุลย์** 1410100139030 วท.ม. วิศวกรรมเว็บ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย 2557 ศป.บ. คอมพิวเตอร์กราฟิก มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย 2553
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิญญู นิรนาทล้ำพงศ์** 31019003722782 วท.ม. เทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหิดล 2545 วท.บ. เทคโนโลยีการจัดการอุตสาหกรรมอาหาร มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย 2538	4. อาจารย์ชัยชนะ จารุวรรณกร** 3199900063159 ศป.ม. นฤมิตรศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2549 วท.บ. ภูมิศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2537
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาษา ตั้งจิตสมคิด** 3700200025951 ปร.ด. เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ 2552 วท.ม. การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ 2546 วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี 2544	5. อาจารย์เอกชัย เกียรติเฉลิมพร** 1410100139030 M.F.A. 3D Animation and Visual Effects Academy of Art University, San Francisco, U.S.A. 2546 ศป.บ. คอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต 2539

** หมายถึง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
รับทราบการให้ความเห็นชอบหลักสูตรนี้แล้ว
วันที่ 17 ธ.ค. 2561



6. โครงสร้างหลักสูตรภายหลังการปรับปรุงแก้ไข

- ไม่มีการปรับปรุงแก้ไข

รับรองความถูกต้องของข้อมูล



(รองศาสตราจารย์ ดร. นิตย์ เพ็ชรรักษ์)

รองอธิการบดีสายงานวิชาการ ปฏิบัติการแทน

อธิการบดี

1 พฤศจิกายน 2561

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์
ผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่
ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ

1. ชื่ออาจารย์ : ผศ.ดร.อรรณ อิมสมบัติ

ผลงานทางวิชาการที่เป็นผลงานวิจัย (เขียนตามแบบบรรณานุกรม และระบุเลขหน้า)

1. อรรณ อิมสมบัติ และ ธวัชกร พงษ์วันประสุต, "การวิเคราะห์การประเมินคุณภาพแบบทดสอบออนไลน์", การประชุมวิชาการระดับชาติด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ: NCIT2014, โรงแรมทองสมบุรณ์คลับ, ปากช่อง นครราชสีมา, 27-28 กุมภาพันธ์ 2557, หน้า 603-609.
2. Aurawan Imsombut and Chaloemphon Sirikayon, "An Alternative Technique for Populating Thai Tourism Ontology from Texts Based on Machine Learning", In Proceeding of the 15th IEEE/ACIS International Conference on Computer and Information Science (ICIS 2016), Japan, 26-29 June 2016, pp.227-230.
3. Aurawan Imsombut and Worapat Paireekreng, "Extract Knowledge for Populating Thai Tourism Ontology from Texts Using Feature-weighted k-Nearest Neighbor", In Proceeding of the 1st International Conference on Information Technology (InCIT2016), Thailand, 27-28 October 2016, pp. 142-148.
4. Aurawan Imsombut and Jessada Kajornrit, "A Comparison of Statistical and Data Mining Techniques for Enrichment Ontology with Instances", Proceedings of the 2017 International Conference on Economics, Finance and Statistics (ICEFS 2017), Advances in Economics, Business and Management Research (AEBMR), Atlantis Press. Vol. 26, หน้า 408-413.
5. Aurawan Imsombut and Jessada Kajornrit, "A Comparison of Statistical and Data Mining Techniques for Enrichment Ontology with Instances, Journal of Reviews on Global Economics Vol.6, June 2017, pp. 375-379.
6. ปราศรัย ปราณี ถ้ำเลิศพระคุณ และ อรรณ อิมสมบัติ, "การจำแนกประเภทการให้ความช่วยเหลือเด็กที่ถูกทารุณกรรมโดยเทคนิคการทำเหมืองข้อความ", การประชุมวิชาการระดับชาติเทคโนโลยีราชมงคล ครั้งที่ 9, 7-9 สิงหาคม 2560, หน้า 933 – 938.
7. ดวงสุรีย์ อยู่ในวงศ์ และ อรรณ อิมสมบัติ, "ระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทยจากข้อมูลถิ่นที่อยู่ของนักท่องเที่ยวต่างชาติ", งานประชุมวิชาการระดับชาติด้านการบริหารจัดการ ครั้งที่ 10 (NCAM 2018), 30 มิถุนายน 2561, หน้า 517-528.
8. อรรณ อิมสมบัติ และ วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ, "การสกัดนิพจน์ระบุนาม ในโดเมนการท่องเที่ยวด้วยเทคนิคการเรียนรู้ของเครื่องจักร", การประชุมวิชาการระดับชาติ เทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ครั้งที่ 2, ชลบุรี, 24 – 26 กรกฎาคม 2561, หน้า 70-76.



2. ชื่ออาจารย์ : อาจารย์กรุณา แยมพราย

ผลงานทางวิชาการที่เป็นผลงานวิจัย (เขียนตามแบบบรรณานุกรม และระบุเลขหน้า)

1. วิลาวรรณ์ อินทร์ชำนาญ และ กรุณา แยมพราย, สารบันเทิงจากกิจกรรมในเกม (Edutainment from Game Based Activities), การประชุมวิชาการระดับประเทศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 7 (The 7th National Conference on Information Technology: NCIT2015), เชียงใหม่, ประเทศไทย, 29-30 ตุลาคม 2558, หน้า 210 – 215.
2. Inchamnan, W., and Yampray, K., A Method for Measuring the Creative Processes and Learning Processes : Using Online Game Based Activities, The 12th National Conference on Computing and Information Technology (NCCIT2016 ครั้งที่ 12), Centara Hotel & Convention Centre, Khon Kaen, July 7-8, 2016, หน้า 19 – 24.
3. กรุณา แยมพราย, ศุภวัฒน์ ทิพย์สิงห์, อีสระพงศ์ ทรงทองคำ, รวิภา ท่อเพชร, วรพล มาตรศรี, ปัญญพนต์ พูลสวัสดิ์ และ วิลาวรรณ์ อินทร์ชำนาญ, การพัฒนาต้นแบบเกมสำหรับการเรียนรู้กฎระเบียบวินัยของเยาวชน ในศูนย์ฝึกอบรม สถานพินิจคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยใช้เกมการเรียนรู้ (The learning of disciplinary using Game-based Training System: Case Study of Department of Juvenile Observation and Protection), การประชุมวิชาการระดับประเทศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (National Conference on Information Technology: NCIT2016) ครั้งที่ 8, กระบี่, ประเทศไทย, 25-26 ตุลาคม 2559, หน้า 323 – 328.
4. Karuna Yampray and Waraporn Jirapanthong, Towards Learning Social Cultures through Virtual Reality Game, The 7th International Workshop on Computer Science and Engineering (WCSE 2017), Beijing, China, 27-28 June 2017, pp. 439-443.
5. Wilawan Inchamnan and Karuna Yampray, Creative and Learning Processes using Game-Based Activities, Journal of Reviews on Global Economics (Issue 6), June 2017, pp.355-366.
6. Waraporn Jirapanthong, Winyu Niranatlamphong and Karuna Yampray, Applying a Classification Model for Selecting Postgraduate Programs, The Eighth International Conference on Swarm Intelligence, Fukuoka, Japan, 27 กรกฎาคม - 1 สิงหาคม 2560, หน้า 330-337.
7. Karuna Yampray, Waraporn Jirapanthong and Datchakorn Tancharoen, Learning VR Game Development towards Software Basic Profile, The 4th International Workshop on Advanced E-Learning (AEL 2017), IEEE Conference, 1-4 August 2017, pp. 326-330.
8. วิลาวรรณ์ อินทร์ชำนาญ, ภัทรา รัตนโมรานนท์, กรุณา แยมพราย, การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน, The 14th National Conference on Computing and Information Technology (NCCIT2018), King Mongkut's University of Technology North Bangkok, 5 – 6 กรกฎาคม 2561, หน้า 334-341.



3. ชื่ออาจารย์ : อาจารย์สิริภา จันทะบูลย์

ผลงานทางวิชาการที่เป็นผลงานวิจัย (เขียนตามแบบบรรณานุกรม และระบุเลขหน้า)

1. สิริภา จันทะบูลย์ และ วรสิทธิ์ ชูชัยวัฒนา, โยคะเพื่อสุขภาพที่ดี: แอปพลิเคชันบนไอโอเอส สำหรับการฝึกโยคะส่วนบุคคล (Yoga for Good Health : An iOS Application for Personal Yoga Training), การประชุมวิชาการระดับชาติด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 13 (NCCIT 2017) กรุงเทพฯ, 6-7 กรกฎาคม 2560, หน้า 318 – 323.
2. บัญญพนต์ พูลสวัสดิ์, สิริภา จันทะบูลย์ และ ภาณุ บุญยรัตพันธุ์, การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมด้วยเทคโนโลยีความจริงเสมือน Immersive Education with Virtual Reality Technology, งานประชุมวิชาการระดับชาติ NCLIST 2018, โรงแรม Novotel Hua Hin Cha-Am, 21-24 มีนาคม 2561, หน้า 783-793.
3. บัญญพนต์ พูลสวัสดิ์, เอกชัย เกียรติเฉลิมพร, สิริภา จันทะบูลย์, และ ฤทธิ์ตะวัน นิ่มสุข, การตรวจสอบเหตุการณ์บนความจริงเสริมด้วยระบบตรวจจับจุดสังเกตบนใบหน้า (Event Triggering Using Facial Landmark Detection in Augmented Reality), The 14th National Conference on Computing and Information Technolog (NCCIT2018), มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 5 – 6 กรกฎาคม 2561, หน้า 759-764.



4. ชื่ออาจารย์ : อาจารย์ชัยชนะ จารุวรรณกร

ผลงานทางวิชาการที่เป็นผลงานวิจัย (เขียนตามแบบบรรณานุกรม และระบุเลขหน้า)

1. บัญญพนต์ พูลสวัสดิ์, ชัยชนะ จารุวรรณกร, ภาณุ บุญรัตพันธุ์, เอกชัย เกียรติเฉลิมพล, การใช้ความฉลาดแบบกลุ่มค้นหาเส้นทางภายในเกมเทคโนโลยีความจริงเสมือนด้วยอัลกอริทึมระบบมด (Utilizing Swarm Intelligence for Pathfinding in Virtual Reality Game by Ant system Algorithm), The 1 st Suan Sunandha Academic National Conference on Science and Technology "The Creative and Innovation to Thailand 4.0" (SANSCI 2017), 10 พฤศจิกายน 2560, หน้า 801-811.
2. Wilawan Inchamnan, Banyapon Poolsawasd and Chaichana Jaruwannakorn, The Elderly Therapeutic Strategies in Game Based Learning: One Leg Game, The International Conference on Learning Innovation in Science and Technology (ICLIST & NCLIST 2018)., 21-24 March 2018, pp.375-390.



5. ชื่ออาจารย์ : อาจารย์เอกชัย เกียรติเฉลิมพร

ผลงานทางวิชาการที่เป็นผลงานวิจัย (เขียนตามแบบบรรณานุกรม และระบุเลขหน้า)

1. บัญญพนต์ พูลสวัสดิ์, ชัยชนะ จารุวรรณกร, เอกชัย เกียรติเฉลิมพร, ภาณุ บุญรัตน์พันธุ์, “การใช้ความฉลาดแบบกลุ่มค้นหาเส้นทางภายในเกมเทคโนโลยีความจริงเสมือนด้วยอัลกอริทึมระบบมด Utilizing Swarm Intelligence for Pathfinding in Virtual Reality Game by Ant system Algorithm”, The 1 st Suan Sunandha Academic National Conference on Science and Technology "The Creative and Innovation to Thailand 4.0" (SANSCI 2017)., 10 พฤศจิกายน 2560, หน้า 801-811.
2. บัญญพนต์ พูลสวัสดิ์, สิริภา จันทะบุลย์, เอกชัย เกียรติเฉลิมพร, “การตรวจสอบเหตุการณ์บนความจริงเสริมด้วยระบบตรวจจับจุดสังเกตบนใบหน้า Event Triggering Using Facial Landmark Detection in Augmented Reality”, The 14th National Conference on Computing and Information Technology (NCCI2018), 5-6 July, 2018.

