



คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์เข้าศึกษา และการคัดเลือกผู้เข้าศึกษา

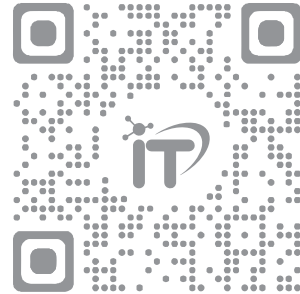
*เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือ เทียบเท่า
ดูรายละเอียดได้ที่ <http://www.it.kmitl.ac.th>

จุดเด่นของหลักสูตร

1. เนื้อหาหลักสูตรมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องการบุคลากรที่มีความรู้ ทักษะ และความสามารถเฉพาะทาง (specialist)
2. เน้นการศึกษาทั้งในแง่ทฤษฎี และฝึกปฏิบัติกับปัญหาจริง ทั้งในรูปแบบของชั่วโมงปฏิบัติการ และความร่วมมือกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น การฝึกงาน สหกิจศึกษา และผู้ประกอบการใหม่
3. คณาจารย์มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน รวมไปถึงสภาพแวดล้อมและอุปกรณ์การเรียนการสอนที่ทันสมัย
4. มีห้องปฏิบัติเฉพาะทางเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน
5. มีทุนการศึกษายกเว้นค่าเล่าเรียนตลอดหลักสูตร

หลักสูตร IT เหมาะกับใคร?

1. ผู้ที่มีความสนใจทางด้าน การออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์ตามกระบวนการทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์
2. ผู้ที่มีความสนใจทางด้าน การออกแบบ พัฒนา และจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
3. ผู้ที่มีความสนใจทางด้าน การออกแบบและพัฒนาสื่อประสมในรูปแบบเว็บไซต์ เกม และสื่อดิจิทัล



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
1 ซอย จลองกรุง 1 แขวงลาดกระบัง เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 10520
โทรศัพท์ 0 2723 4939, 0 2723 4942-3 โทรสาร 0 2723 4946
<http://www.it.kmitl.ac.th>

Bachelor of Science Program in INFORMATION TECHNOLOGY

ปริญญาตรี

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ



IT

หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

(Information Technology: IT)

หลักสูตรนี้ให้ผู้เรียนมีความรู้ในศาสตร์อันเป็นพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่สำคัญและจำเป็นต่อการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งทางด้านการพัฒนาโปรแกรม ด้านซอฟต์แวร์ และด้านระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายการพัฒนาสื่อประสมและเกม โดยผู้เรียนต้องเลือกสาขาความเชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 แขนงวิชาดังต่อไปนี้

วิศวกรรมซอฟต์แวร์ (Software Engineering)

เป็นสาขาความเชี่ยวชาญที่เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ทางด้านการพัฒนาโปรแกรมสำหรับตำแหน่งงานด้านต่างๆ อาทิเช่น นักวิเคราะห์ระบบ (System Analyst) นักออกแบบซอฟต์แวร์ (Software Designer) นักโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Programmer) นักพัฒนาเว็บไซต์ (Web Developer) ผู้ทดสอบโปรแกรม (Software Tester) และผู้ช่วยผู้จัดการโครงการ (Project Manager Assistant)

เทคโนโลยีเครือข่ายและระบบ (Network and System Technology)

เป็นสาขาความเชี่ยวชาญที่เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเครือข่ายและระบบ สำหรับตำแหน่งงานด้านต่างๆ อาทิเช่น ผู้เชี่ยวชาญด้านความปลอดภัย ระบบสารสนเทศ นักออกแบบระบบเครือข่าย (Network System Designer) นักพัฒนาระบบเครือข่าย (Network System Engineer) และผู้ดูแลระบบเครือข่าย (Network System Administrator)

การพัฒนาสื่อประสมและเกม (Multimedia and Game Development)

เป็นสาขาความเชี่ยวชาญที่เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ทางด้านการพัฒนาสื่อประสมและเกม สำหรับตำแหน่งงานด้านต่างๆ อาทิเช่น นักพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สื่อประสม (Multimedia Programmer) นักคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer Animator) นักพัฒนาเกม (Game Developer) นักออกแบบเว็บ (Web Designer) และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อประสม (Multimedia Specialist)



ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. มีความรู้ในศาสตร์พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับความรู้เฉพาะด้านในแขนงใดแขนงหนึ่งอันได้แก่ แขนงวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ แขนงวิชาเทคโนโลยีเครือข่ายและระบบ แขนงวิชาการพัฒนาสื่อประสมและเกม
2. สามารถออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์ตามกระบวนการทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (สำหรับนักศึกษาที่เรียนแขนงวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์)
3. สามารถออกแบบ พัฒนา และจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (สำหรับนักศึกษาที่เรียนแขนงวิชาเทคโนโลยีเครือข่ายและระบบ)
4. สามารถออกแบบและพัฒนาสื่อประสมในรูปแบบเว็บ เกม และสื่อดิจิทัล (สำหรับแขนงวิชาการพัฒนาสื่อประสมและเกม)
5. มีทักษะในการใช้เครื่องมือต่างๆ ที่สำคัญตามแขนงวิชาที่เลือก
6. มีความใฝ่รู้ทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

ความรู้เฉพาะด้านในแต่ละแขนงวิชา

แขนงวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์

- วิศวกรรมซอฟต์แวร์
- การสร้างโปรแกรมเว็บ
- การโปรแกรมอุปกรณ์เคลื่อนที่
- วิศวกรรมความต้องการ
- การพัฒนาคลาวด์แอปพลิเคชันระดับองค์กร

แขนงวิชาเทคโนโลยีเครือข่ายและระบบ

- เทคโนโลยีการให้บริการอินเทอร์เน็ต
- เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สาย
- เทคโนโลยีกลุ่มเมฆเบื้องต้น
- การจัดการเครือข่ายและโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ
- การออกแบบระบบเครือข่ายเบื้องต้น

แขนงวิชาการพัฒนาสื่อประสมและเกม

- คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และแอนิเมชัน
- การออกแบบและพัฒนาเกม
- หลักการออกแบบกราฟิกส์
- การออกแบบและพัฒนาเว็บ
- การพัฒนาเกมขั้นสูง

