

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563

ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

จุดประสงค์สาขาวิชา

1. เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา และทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิตในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ
2. เพื่อให้มีความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้หลักการบริหารและจัดการวิชาชีพ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและหลักการของงานอาชีพที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการพัฒนาวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยี
3. เพื่อให้มีความเข้าใจในหลักการและกระบวนการทำงานในกลุ่มงานพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ
5. เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานวิเคราะห์ แก้ปัญหา สร้างสรรค์และนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ พัฒนาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ พัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที พัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกมส์ และแอนิเมชัน
6. เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานในอาชีพนักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ หรือ นักพัฒนาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย หรือ นักพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที หรือ นักพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกมส์ และแอนิเมชัน ในสถานประกอบการและประกอบอาชีพอิสระ รวมทั้งการใช้ความรู้และทักษะเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นได้
7. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่องานอาชีพ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซื่อสัตย์สุจริต มีระเบียบวินัย เป็นผู้มีความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม ต่อต้านความรุนแรงและสารเสพติด

มาตรฐานการศึกษาวิชาชีพ

คุณภาพของผู้สำเร็จการศึกษาระดับคุณวุฒิการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วย

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

1.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ ได้แก่ ความเสียสละ ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวที ความอดกลั้น การละเว้นสิ่งเสพติดและการพนัน การมีจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อวิชาชีพ และสังคม ภูมิใจและรักษาเอกลักษณ์ของชาติไทย เคารพกฎหมาย เคารพสิทธิของผู้อื่น ประพฤติปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีจิตสาธารณะ และจิตสำนึกรักษ์สิ่งแวดล้อม

1.2 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่ ความมีวินัยความรับผิดชอบ ความรักสามัคคี มีมนุษยสัมพันธ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง สนใจใฝ่รู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขยัน ประหยัด อดทน พึ่งตนเอง ต่อต้าน ความรุนแรงและการทุจริต ปฏิบัติตนและปฏิบัติงาน โดยคำนึงถึงหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ความปลอดภัย อาชีวอนามัย การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม

2. ด้านสมรรถนะแกนกลาง

2.1 ด้านความรู้ ได้แก่

- 2.1.1 หลักการใช้ภาษาและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร
- 2.1.2 หลักการใช้เหตุผล การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการจัดการ
- 2.1.3 หลักการดำรงตนและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม
- 2.1.4 หลักการปรับตัวและดำเนินชีวิตในสังคมสมัยใหม่

2.2 ด้านทักษะ ได้แก่

- 2.2.1 ทักษะการสื่อสารและการเรียนรู้โดยใช้ภาษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2.2.2 ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการจัดการ โดยใช้หลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์
- 2.2.3 ทักษะทางสังคมและการดำรงชีวิตตามหลักศาสนา วัฒนธรรมและความเป็นพลเมือง และหลักการพัฒนานาบุคลิกภาพและสุขอนามัย

2.3 ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ ได้แก่

- 2.3.1 สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน และในงานอาชีพ
- 2.3.2 แก้ไขปัญหาและพัฒนางานอาชีพโดยใช้หลักการและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

2.3.3 ปฏิบัติตนตามหลักศาสนา วัฒนธรรม ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมทางสังคมและสิทธิหน้าที่พลเมือง

2.3.4 พัฒนาบุคลิกภาพ สุขอนามัยและคุณลักษณะเหมาะสมกับการปฏิบัติงานอาชีพและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

3. ด้านสมรรถนะวิชาชีพ

3.1 ด้านความรู้ ได้แก่

3.1.1 หลักทฤษฎีและเทคนิคเชิงลึกภายใต้ขอบเขตของงานอาชีพ

3.1.2 หลักการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหา

3.1.3 หลักการประสานงาน ประเมินผลการปฏิบัติงานและบริหารจัดการงานอาชีพ

3.1.4 หลักการด้านความปลอดภัยและข้อกำหนดกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการงานอาชีพ

3.1.5 หลักการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และพัฒนางานอาชีพ

3.2 ด้านทักษะ ได้แก่

3.2.1 ทักษะการเลือกและประยุกต์ใช้วิธีการ เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน

3.2.2 ทักษะการคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน

3.2.3 ทักษะการวางแผน การบริหารจัดการ การประสานงานและการประเมินผลการปฏิบัติงานอาชีพ

3.2.4 ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3.2.5 ทักษะด้านสุขภาวะและความปลอดภัยตามระเบียบข้อบังคับที่เชื่อมโยงกันในการปฏิบัติงาน

3.3 ด้านความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ ได้แก่

3.3.1 วางแผน ดำเนินงานตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงการบริหารงานคุณภาพ การอนุรักษ์พลังงาน ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม หลักอาชีวอนามัยและความปลอดภัย และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

3.3.2 ปฏิบัติงานอาชีพนักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ หรือ นักพัฒนาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือ นักพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที หรือ นักพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน ตามหลักการและแบบแผนที่กำหนด โดยใช้/เลือกใช้/ปรับใช้กระบวนการปฏิบัติงานที่เหมาะสม

3.3.3 เลือก ใช้และบำรุงรักษาเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ในงานอาชีพตามหลักการและกระบวนการ โดยคำนึงถึงความประหยัดและความปลอดภัย

3.3.4 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศเพื่อพัฒนาและสนับสนุนงานอาชีพ

สาขางานนักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

3.3.5 ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหาที่ไม่คุ้นเคยหรือซับซ้อนและเป็นนามธรรมในงานอาชีพนักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง

3.3.6 ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ไขปัญหาและการปฏิบัติงานพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ วิเคราะห์ออกแบบระบบ และทดสอบระบบ

3.3.7 บริหารจัดการ ประสานงานและประเมินผลการปฏิบัติงานอาชีพนักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ นักวิเคราะห์ออกแบบระบบ นักทดสอบระบบด้วยตนเอง

สาขางานนักบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย

3.3.5 ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหาที่ไม่คุ้นเคยหรือซับซ้อนและเป็นนามธรรมในงานอาชีพนักบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย ที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง

3.3.6 ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ไขปัญหาและการปฏิบัติงาน วิเคราะห์ออกแบบระบบเครือข่าย ปรับปรุงประสิทธิภาพระบบเครือข่าย คิดตั้งและใช้งานระบบปฏิบัติการเครือข่าย บริหารจัดการระบบเครือข่ายและความปลอดภัย

3.3.7 บริหารจัดการ ประสานงานและประเมินผลการปฏิบัติงานอาชีพนักบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง

สาขางานนักพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที

3.3.5 ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหาที่ไม่คุ้นเคยหรือซับซ้อนและเป็นนามธรรมในงานอาชีพนักพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที ที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง

3.3.6 ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ไขปัญหาและการปฏิบัติงาน วิเคราะห์ออกแบบระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที ปรับปรุงประสิทธิภาพระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที คิดตั้งและใช้งานระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที

3.3.7 บริหารจัดการ ประสานงานและประเมินผลการปฏิบัติงานอาชีพนักพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที

สาขางานนักพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน

3.3.5 ตัดสินใจ วางแผนและแก้ไขปัญหาที่ไม่คุ้นเคยหรือซับซ้อนและเป็นนามธรรมในงานอาชีพคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชันที่ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมในบางเรื่อง

3.3.6 ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะทางวิชาชีพ เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารในการแก้ไขปัญหาและการปฏิบัติงาน วิเคราะห์ออกแบบ พัฒนาและใช้งานคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน

3.3.7 บริหารจัดการ ประสานงานและประเมินผลการปฏิบัติงานอาชีพคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน

โครงสร้าง

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563

ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จะต้องศึกษารายวิชาจากหมวดวิชาต่างๆ รวมไม่น้อยกว่า 83 หน่วยกิต และเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร ดังโครงสร้างต่อไปนี้

1. หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง	ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชาภาษาไทย	(ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)
1.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ	(ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต)
1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์	(ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)
1.4 กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์	(ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)
1.5 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	(ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)
1.6 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	(ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)
2. หมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ	ไม่น้อยกว่า 56 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน	(15 หน่วยกิต)
2.2 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ	(21 หน่วยกิต)
2.3 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเลือก	(ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต)
2.4 ฝึกประสบการณ์สมรรถนะวิชาชีพ	(4 หน่วยกิต)
2.5 โครงการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพ	(4 หน่วยกิต)
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต
4. กิจกรรมเสริมหลักสูตร (2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)	
รวมไม่น้อยกว่า	83 หน่วยกิต

โครงสร้างนี้สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ในประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือเทียบเท่า

สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ประเภทวิชาหรือสาขาวิชาอื่น หรือมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 6) หรือเทียบเท่า ที่ไม่มีพื้นฐานวิชาชีพ จะต้องเรียนรายวิชาปรับพื้นฐาน วิชาชีพ ต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30900-0001	การโปรแกรมเว็บเบื้องต้น	1-4-3
30900-0002	หลักการเขียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	1-4-3
30900-0003	การใช้โปรแกรมมัลติมีเดียเบื้องต้น	1-4-3
30900-0004	งานติดตั้งระบบคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	0-6-3
30900-0005	ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น	1-4-3
30900-0006	การพิมพ์ดีดแบบสัมผัส	0-2-1

1. หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง ไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาจากทุกกลุ่มวิชา ตามเงื่อนไขและจำนวนหน่วยกิตที่กลุ่มวิชากำหนด รวมไม่น้อยกว่า 21 หน่วยกิต

1.1 กลุ่มวิชาภาษาไทย (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1101	ทักษะภาษาไทยเชิงวิชาชีพ	3-0-3
30000-1102	การเขียนและการพูดเชิงวิชาชีพ	3-0-3
30000-1103	การฟังและการพูดเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ	3-0-3
30000-1104	ทักษะภาษาไทยเชิงสร้างสรรค์	3-0-3
30000*1101 ถึง 30000*1199	รายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาไทยที่สถานศึกษาอาชีวศึกษา หรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-*-*

1.2 กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ (ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต)

ให้เรียนรายวิชา 30000-1201 จำนวน 3 หน่วยกิต แล้วเลือกเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษอื่นที่สอดคล้อง กับสาขาวิชาที่เรียนจนครบหน่วยกิตที่กำหนด

1) กลุ่มภาษาอังกฤษ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1201	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	2-2-3
30000-1202	ภาษาอังกฤษสำหรับการปฏิบัติงาน	1-2-2
30000-1203	การสนทนาภาษาอังกฤษในสถานประกอบการ	1-2-2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1204	ภาษาอังกฤษโครงการ	0-2-1
30000-1205	การเรียนภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัล	0-2-1
30000-1214	ภาษาอังกฤษเทคโนโลยีสารสนเทศ	3-0-3

2) กลุ่มภาษาต่างประเทศอื่น

สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบันสามารถเลือกรายวิชาต่อไปนี้ ไปจัดการเรียนการสอนเพิ่มเติมในหมวดวิชาเลือกเสรีได้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1218	ภาษาและวัฒนธรรมจีน	2-0-2
30000-1219	การสนทนาภาษาจีนเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1220	ภาษาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น	2-0-2
30000-1221	การสนทนาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1222	ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลี	2-0-2
30000-1223	การสนทนาภาษาเกาหลีเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1224	ภาษาและวัฒนธรรมเวียดนาม	2-0-2
30000-1225	การสนทนาภาษาเวียดนามเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1226	ภาษาและวัฒนธรรมอินโดนีเซีย	2-0-2
30000-1227	การสนทนาภาษาอินโดนีเซียเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1228	ภาษาและวัฒนธรรมมาเลเซีย	2-0-2
30000-1229	การสนทนาภาษามลายูเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1230	ภาษาและวัฒนธรรมพม่า	2-0-2
30000-1231	การสนทนาภาษาพม่าเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1232	ภาษาและวัฒนธรรมเขมร	2-0-2
30000-1233	การสนทนาภาษาเขมรเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1234	ภาษาและวัฒนธรรมลาว	2-0-2
30000-1235	การสนทนาภาษาลาวเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1236	ภาษาและวัฒนธรรมฟิลิปปินส์	2-0-2
30000-1237	การสนทนาภาษาฟิลิปปินส์เพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1238	ภาษาและวัฒนธรรมรัสเซีย	2-0-2
30000-1239	การสนทนาภาษารัสเซียเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1240	ภาษาและวัฒนธรรมเยอรมัน	2-0-2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1241	การสนทนาภาษาเยอรมันเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1242	ภาษาและวัฒนธรรมฝรั่งเศส	2-0-2
30000-1243	การสนทนาภาษาฝรั่งเศสเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000*1201 ถึง 30000*1299	รายวิชาในกลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศที่สถานศึกษาอาชีวศึกษา หรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-**-*

1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1301	การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ พลังงานและสิ่งแวดล้อม	2-2-3
30000-1302	การวิจัยเบื้องต้น	2-2-3
30000-1303	วิทยาศาสตร์งานไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์และการสื่อสาร	2-2-3
30000-1304	วิทยาศาสตร์งานเครื่องกลและการผลิต	2-2-3
30000-1308	วิทยาศาสตร์งานธุรกิจและบริการ	2-2-3
30000*1301 ถึง 30000*1399	รายวิชาในกลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษา หรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-**-*

1.4 กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1401	คณิตศาสตร์และสถิติเพื่องานอาชีพ	3-0-3
30000-1402	คณิตศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิด	3-0-3
30000-1403	สถิติและการวางแผนการตลาด	3-0-3
30000-1404	แคลคูลัส 1	3-0-3
30000-1405	แคลคูลัส 2	3-0-3
30000-1406	แคลคูลัส 3	3-0-3
30000-1407	คณิตศาสตร์อุตสาหกรรม	3-0-3
30000*1401 ถึง 30000*1499	รายวิชาในกลุ่มวิชาคณิตศาสตร์ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษา หรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-**-*

1.5 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1501	ชีวิตกับสังคมไทย	3-0-3
30000-1502	ศาสตร์พระราชา	3-0-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1503	การเมืองการปกครองของไทย	3-0-3
30000*1501 ถึง 30000*1599	รายวิชาในกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษา หรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-**-*

1.6 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ (ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-1601	การพัฒนาสุขภาพ	2-0-2
30000-1602	การคิดอย่างเป็นระบบ	2-0-2
30000-1603	สุขภาพะกายและจิต	2-0-2
30000-1604	คุณภาพชีวิตเพื่อการทำงาน	2-0-2
30000-1605	มนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน	2-0-2
30000-1606	ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์	2-0-2
30000-1607	จิตวิทยาสังคมว่าด้วยคนพิการ	2-0-2
30000-1608	การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ	0-2-1
30000-1609	ลีลาศเพื่อพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ	0-2-1
30000-1610	นันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต	0-2-1
30000*1601 ถึง 30000*1699	รายวิชาในกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ที่สถานศึกษาอาชีวศึกษา หรือสถาบันพัฒนาเพิ่มเติม	*-**-*

2. หมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ

ไม่น้อยกว่า 56 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน (15 หน่วยกิต)

ให้เรียนรายวิชาต่อไปนี้

กลุ่มการจัดการอาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30001-1001	การบริหารงานคุณภาพในองค์กร	1-2-2
30001-1051	กฎหมายทั่วไปเกี่ยวกับงานอาชีพ	1-0-1

กลุ่มเทคโนโลยีสารสนเทศ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30001-2001	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการอาชีพ	2-2-3

กลุ่มพื้นฐานวิชาชีพ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-1001	การโปรแกรมคอมพิวเตอร์เชิงโครงสร้าง	1-4-3
30901-1002	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	1-4-3
30901-1003	ระบบฐานข้อมูลและการออกแบบ	1-4-3

2.2 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ (21 หน่วยกิต)

ให้ทุกสาขางานเรียนรายวิชา 30901-2001 ถึง 30901-2005 จำนวน 15 หน่วยกิต และเลือกเรียนเพิ่มเติม 6 หน่วยกิต จากรายวิชาใน สาขางานเดียวกันกับกลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเลือก

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2001	โครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม	1-4-3
30901-2002	การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ	1-4-3
30901-2003	การพัฒนาฐานข้อมูล	1-4-3
30901-2004	ระบบปฏิบัติการเครื่องแม่ข่าย	1-4-3
30901-2005	การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยเทคโนโลยีจาวา	1-4-3

สาขางานนักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2006	การพัฒนาเว็บด้วยเทคโนโลยีจาวา	1-4-3
30901-2007	การพัฒนาโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์พกพา	1-4-3
30901-2008	การพัฒนาเว็บด้วยภาษา PHP	1-4-3
30901-2009	การสร้างและจัดการเว็บไซต์	1-4-3

สาขางานนักบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2010	ความมั่นคงและปลอดภัยบนระบบเครือข่าย	1-4-3
30901-2011	การบำรุงรักษาเครือข่ายคอมพิวเตอร์	1-4-3
30901-2012	งานติดตั้งระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์	0-6-3
30901-2013	การออกแบบและติดตั้งระบบเครือข่ายไร้สาย	1-4-3

สาขางานนักพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2014	เซนเซอร์และทรานสดิวเซอร์ในระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2015	หน่วยประมวลผลและอุปกรณ์ต่อพ่วงในระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2016	อุปกรณ์และเครื่องมือวัดในระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2017	พื้นฐานเทคโนโลยีระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3

สาขางานนักพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2018	คอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับเกมและแอนิเมชัน	1-4-3
30901-2019	การออกแบบและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์	1-4-3
30901-2020	การออกแบบและสร้างงานแอนิเมชัน	1-4-3
30901-2021	การตัดต่อมัลติมีเดียและวีชวลเอฟเฟกต์	1-4-3

2.3 กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเลือก (ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต)

ให้เลือกเรียนรายวิชาในสาขางานใดสาขางานหนึ่ง รวมไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต โดยต้องเป็นสาขางานเดียวกันกับที่เลือกเรียนในกลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ

2.3.1 สาขางานนักพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2101	สถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการ	1-4-3
30901-2102	การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ	1-4-3
30901-2103	การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยเทคโนโลยีจาวาขั้นสูง	1-4-3
30901-2104	การพัฒนาโปรแกรมด้วยเทคโนโลยีคอตเน็ต	1-4-3
30901-2105	การพัฒนาเว็บด้วยเทคโนโลยีคอตเน็ต	1-4-3
30901-2106	การพัฒนาเว็บด้วยภาษา PHP ขั้นสูง	1-4-3
30901-2107	ระบบปฏิบัติการและการประยุกต์ใช้งานคอมพิวเตอร์พกพา	1-4-3
30901-2108	การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา	1-4-3
30901-2109	การพัฒนาโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์พกพาขั้นสูง	1-4-3
30901-2110	การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยภาษาและเทคโนโลยีทันสมัย	1-4-3
30901-2111	การพัฒนาเว็บด้วยภาษาและเทคโนโลยีเว็บทันสมัย	1-4-3
30901-2112	พื้นฐานและการใช้งาน XML	1-4-3
30901-2113	การพัฒนาเว็บเซอร์วิส	1-4-3
30901-2114	วิศวกรรมซอฟต์แวร์	1-4-3
30901-2115	พื้นฐานเทคโนโลยีธุรกิจและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	1-4-3
30901-2116	การพัฒนาเว็บอิมเมอร์ซีฟด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป	1-4-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2117	การพัฒนาโปรแกรมเว็บทันสมัยด้วยภาษา TypeScript	1-4-3
30901-2118	พื้นฐานและการใช้งาน JSON	1-4-3
30901-2119	การเขียนโปรแกรมด้วยเทคโนโลยีเฟรมเวิร์ก	1-4-3
30901-2120	ภาษาที่ใช้สำหรับตกแต่งเอกสาร	1-4-3
30901-2121	เทคโนโลยีเว็บสำเร็จรูป	1-4-3
30901-2122	การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Python	1-4-3
30901-2123	การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Javascript	1-4-3
30901-2124	การทดสอบซอฟต์แวร์	1-4-3
30901-2125	การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	1-4-3
30901-2126	ระบบประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ	1-4-3
30901-2127	วิทยาการก้าวหน้าการพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์	*-*-3
30901-2128	ปัญหาพิเศษการพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์	*-*-3
30901-2129	งานบริการการพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์	*-*-3
30901-2130	สัมมนาการพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์	*-*-3
30901*2101 ถึง 30901 *2199	รายวิชาที่เลือกที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบัน พัฒนาเพิ่มเติมตามความต้องการของสถานประกอบการ หรือตามยุทธศาสตร์ของภูมิภาค	*-*-*

รายวิชาทวิภาคี

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-5101	งานพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ 1	*-*-*
30901-5102	งานพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ 2	*-*-*
30901-5103	งานพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ 3	*-*-*
30901-5104	งานพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ 4	*-*-*
30901-51xx	งานพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ x	*-*-*

2.3.2 สาขางานนักบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2201	การติดตั้งระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์	1-4-3
30901-2202	การวิเคราะห์และออกแบบระบบเครือข่าย	1-4-3
30901-2203	การบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์	1-4-3
30901-2204	การจัดการโปรแกรมสำเร็จรูปบนเครื่องแม่ข่าย	1-4-3
30901-2205	เทคโนโลยีการประมวลผลบนคลาวด์ (Cloud Computing)	1-4-3
30901-2206	การติดตั้งระบบโทรศัพท์ VoIP	1-4-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2207	การติดตั้งระบบกล้องวงจรปิด	1-4-3
30901-2208	วิทยาการก้าวน้ำระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 1	1-4-3
30901-2209	วิทยาการก้าวน้ำระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 2	1-4-3
30901-2210	ปัญหาพิเศษระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 1	1-4-3
30901-2211	ปัญหาพิเศษระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 2	1-4-3
30901-2212	งานบริการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์	0-6-3
30901*2201 ถึง 30901 *2299	รายวิชาที่เลือกที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบัน พัฒนาเพิ่มเติมตามความต้องการของสถานประกอบการ หรือตามยุทธศาสตร์ของภูมิภาค	*-*-*

รายวิชาทวิภาคี

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-5201	งานบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย 1	*-*-*
30901-5202	งานบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย 2	*-*-*
30901-5203	งานบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย 3	*-*-*
30901-5204	งานบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย 4	*-*-*
30901-52xx	งานบริหารจัดการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์และความปลอดภัย x	*-*-*

2.3.3 สาขางานนักพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2301	การพัฒนาซอฟต์แวร์ระบบสมองกลฝังตัว	1-4-3
30901-2302	การพัฒนาซอฟต์แวร์ระบบไอโอที	1-4-3
30901-2303	การพัฒนาโปรแกรมเว็บในระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2304	การพัฒนาโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์พกพาในระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2305	การพัฒนานวัตกรรมระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2306	การวิเคราะห์และออกแบบระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2307	ระบบปฏิบัติการและซอฟต์แวร์ในระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2308	การทดสอบระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2309	สถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์ในระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2310	วงจรดิจิทัลประยุกต์ในระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2311	การสื่อสารข้อมูลในระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	1-4-3
30901-2312	วิทยาการก้าวน้ำระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	*-*-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2313	ปัญหาพิเศษการพัฒนาาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	*-*-3
30901-2314	งานบริการการพัฒนาาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที	*-*-3
30901*2301 ถึง 30901 *2399	รายวิชาที่เลือกที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบัน พัฒนาเพิ่มเติมตามความต้องการของสถานประกอบการ หรือตามยุทธศาสตร์ของภูมิภาค	*-*-*

รายวิชาทวิภาคี

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-5301	งานพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที 1	*-*-*
30901-5302	งานพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที 2	*-*-*
30901-5303	งานพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที 3	*-*-*
30901-5304	งานพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที 4	*-*-*
30901-53xx	งานพัฒนาระบบสมองกลฝังตัวและไอโอที x	*-*-*

2.3.4 สาขาวิชานักพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2401	การออกแบบบทและพัฒนาโครงเรื่อง	1-4-3
30901-2402	การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกม	1-4-3
30901-2403	การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานเกมและแอนิเมชัน	1-4-3
30901-2404	เทคโนโลยีเสมือนจริงในงานคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน	1-4-3
30901-2405	พื้นฐานการผลิตคอมพิวเตอร์เกมและแอนิเมชัน	1-4-3
30901-2406	เสียงสร้างสรรค์สำหรับคอมพิวเตอร์เกม	1-4-3
30901-2407	คณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์สำหรับคอมพิวเตอร์เกม	1-4-3
30901-2408	การพัฒนาเกมบนคอมพิวเตอร์พกพา	1-4-3
30901-2409	การพัฒนาเกมบนเว็บ	1-4-3
30901-2410	มัลติมีเดียในงานคอมพิวเตอร์เกม	1-4-3
30901-2411	การออกแบบมัลติมีเดียดิจิทัลเชิงปฏิสัมพันธ์	1-4-3
30901-2412	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับแอนิเมชัน	1-4-3
30901-2413	การสร้าง Motion Capture แอนิเมชัน	1-4-3
30901-2414	เสียงสร้างสรรค์สำหรับแอนิเมชัน	1-4-3
30901-2415	มัลติมีเดียในงานแอนิเมชัน	1-4-3
30901-2416	การสัมมนาเทคโนโลยีงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน	3-0-3

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-2417	วิทยาการคำนวณงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน	*-*-3
30901-2418	ปัญหาพิเศษงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน	*-*-3
30901-2419	งานบริการงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน	*-*-3
30901-2420	ปฏิบัติการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน 1	*-*-3
30901-2421	ปฏิบัติการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน 2	*-*-3
30901-2422	ปฏิบัติการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน 3	*-*-3
30901-2423	ปฏิบัติการสร้างงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน 4	*-*-3
30901*2401 ถึง 30901 *2499	รายวิชาที่เลือกที่สถานศึกษาอาชีวศึกษาหรือสถาบัน พัฒนาเพิ่มเติมตามความต้องการของสถานประกอบการ หรือตามยุทธศาสตร์ของภูมิภาค	*-*-*

รายวิชาทวิภาคี

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-5401	งานพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน 1	*-*-*
30901-5402	งานพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน 2	*-*-*
30901-5403	งานพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน 3	*-*-*
30901-5404	งานพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน 4	*-*-*
30901-54xx	งานพัฒนาคอมพิวเตอร์กราฟิก เกม และแอนิเมชัน x	*-*-*

สำหรับการจัดการศึกษาระบบทวิภาคี ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิตนั้น ให้สถานศึกษาและสถานประกอบการ รัฐบาลหรือหน่วยงานของรัฐที่ร่วมจัดการศึกษาระบบทวิภาคี ร่วมกันวิเคราะห์ลักษณะงานของสถานประกอบการ รัฐบาลหรือหน่วยงานของรัฐ เพื่อกำหนดรายละเอียดของแต่ละรายวิชา ทวิภาคี ได้แก่ จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา คำอธิบายรายวิชา เวลาที่ใช้ฝึกและจำนวนหน่วยกิต เพื่อนำไปจัดทำแผนการฝึกอาชีพและแนวการวัดและประเมินผลรายวิชา ทั้งนี้ โดยให้ใช้เวลาฝึกในสถานประกอบการ ไม่น้อยกว่า 54 ชั่วโมง มีค่าเท่ากับ 1 หน่วยกิต

2.4 ฝึกประสบการณ์สมรรถนะวิชาชีพ (4 หน่วยกิต)

ให้เลือกเรียนรายวิชา 30901-8001 จำนวน 4 หน่วยกิต หรือรายวิชา 30901-8002 และ 30901-8003 รวม 4 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-8001	ฝึกงาน	*-*-4
30901-8002	ฝึกงาน 1	*-*-2
30901-8003	ฝึกงาน 2	*-*-2

2.5 โครงการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพ (4 หน่วยกิต)

ให้เลือกเรียนรายวิชา 30901-8501 จำนวน 4 หน่วยกิต หรือรายวิชา 30901-8502 และ 30901-8503 รวม 4 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30901-8501	โครงการ	*-*-4
30901-8502	โครงการ 1	*-*-2
30901-8503	โครงการ 2	*-*-2

3. หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจจากรายวิชาในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 ทุกประเภทวิชาและสาขาวิชา

ทั้งนี้ เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการสื่อสารภาษาต่างประเทศในศตวรรษที่ 21 สถานศึกษาสามารถเลือกเรียนวิชาภาษาอังกฤษจากรายวิชาต่อไปนี้ หรือจากรายวิชาในหมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ กลุ่มภาษาอังกฤษ

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-9201	ภาษาอังกฤษเตรียมความพร้อมเพื่อการทำงาน	1-2-2
30000-9202	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอ	1-2-2
30000-9203	การอ่านอังกฤษในงานอาชีพ	1-2-2
30000-9204	การเขียนภาษาอังกฤษเพื่องานอาชีพ	1-2-2
30000-9205	ภาษาอังกฤษเพื่องานบริการ	1-2-2

4. กิจกรรมเสริมหลักสูตร (2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	ท-ป-น
30000-2001	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 1	0-2-0
30000-2002	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 2	0-2-0
30000-2003	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 3	0-2-0
30000-2004	กิจกรรมองค์การวิชาชีพ 4	0-2-0
30000-2005	กิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม	0-2-0
30000*2001 ถึง 30000*20xx	กิจกรรมนักศึกษาวิชาทหาร / กิจกรรมที่สถานศึกษา หรือสถานประกอบการจัด	0-2-0