

การปรับปรุงแก้ไขรายชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำ  
หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย (ฉบับปี พ.ศ.2561)  
วิทยาลัยนวัตกรรมการผลิตและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต

---

1. หลักสูตรฉบับดังกล่าวนี้ได้รับทราบ/รับรองการเปิดสอนจากคณะกรรมการการอุดมศึกษา เมื่อวันที่ 16 ธันวาคม 2558
2. สภามหาวิทยาลัย/สถาบัน ได้อนุมัติการปรับปรุงแก้ไขครั้งนี้แล้วในการประชุม ครั้งที่ 4/2561 เมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน 2561
3. หลักสูตรปรับปรุงการแก้ไขนี้ เริ่มใช้กับนักเรียนรุ่นปีการศึกษา 2561 ตั้งแต่ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561 เป็นต้นไป
4. เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข  
เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการปฏิบัติงาน
5. สาระในการปรับปรุงแก้ไข  
5.1 ขอปรับปรุงแก้ไขรายชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตร ดังนี้

หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย (ฉบับปี พ.ศ.2561)

วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต

ลำดับที่	รายชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร (เดิม)	ลำดับที่	รายชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร (ที่ขอปรับปรุง)
1.	อาจารย์ มนตรี อินทโชติ	1.	คงเดิม
2.	อาจารย์ เอกพงษ์ นพวงศ์	2.	คงเดิม
3.	ผศ.ดร.สมบูรณ์ เอนกฤทธิมงคล		ตัดออก
4.	อาจารย์ สุภณัฐ คำทอง	3.	คงเดิม
5.	ผศ. ศิริวรรณ วาสุกี	4.	คงเดิม
		5.	ผศ.ดร.เชษฐเนติ ศรีสอ้าน

## รายชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย (เดิม)

ลำดับที่	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	เลขที่ บัตรประชาชน	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษา		ภาระงานสอน (สัปดาห์/ชม)
						จากสถาบัน	ปี	
1	อาจารย์	นายมนตรี อินทโชติ	3610600234826	วท.บ. วท.ม .	คณิตศาสตร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยมหิดล สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า คุณทหารลาดกระบัง	2545 2549	6
2	อาจารย์	นายเอกพงษ์ นพวงศ์	3570100639275	วศ.บ. M.A.	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ Multimedia Technology	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี Swinburne University of Technology, Australia	2543 2552	9
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นายสมบูรณ์ เอนกฤทธิมงคล	3100602832482	บธ.บ. วท.ม. ปรด..	การจัดการทั่วไป เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยรังสิต	2549 2551 2555	9
4	อาจารย์	นายสุกฤษฎ์ คำทอง	3301700664044	บธ.บ. วท.ม.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล มหาวิทยาลัยรังสิต	2543 2553	9
5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางศิริวรรณ วาสุกี	3710500933730	กศ.บ. กศ.ม.	คณิตศาสตร์ คณิตศาสตร์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร	2524 2531	9

## รายชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย (ใหม่)

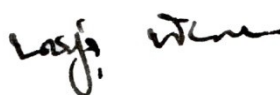
ลำดับที่	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ-สกุล	เลขที่ บัตรประชาชน	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษา		ภาระงานสอน (สัปดาห์/ชม)
						จากสถาบัน	ปี	
1	อาจารย์	นายมนตรี อินทโชติ	3610600234826	วท.บ. วท.ม .	คณิตศาสตร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยมหิดล สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง	2545 2549	6
2	อาจารย์	นายเอกพงษ์ นพวงศ์	3570100639275	วศ.บ. M.A.	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ Multimedia Technology	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี Swinburne University of Technology, Australia	2543 2552	9
3	อาจารย์	นายสุภณัฐ คำทอง	3301700664044	บธ.บ. วท.ม.	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล มหาวิทยาลัยรังสิต	2543 2553	9
4	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นางศิริวรรณ วาสุกีรี	3710500933730	กศ.บ. กศ.ม.	คณิตศาสตร์ คณิตศาสตร์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร	2524 2531	9
5	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	นาย เชษฐเนติ ศรีสอ้าน	3102401250119	วศ.บ. MS.CS. M.B.A. Ph.D.	วิศวกรรมไฟฟ้า Computer Science Business Administration Computer Science	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Illinois Institute of Technology, U.S.A. Loyola University, U.S.A. Illinois Institute of Technology, U.S.A	2533 2535 2536 2538	9

6. โครงสร้างหลักสูตรภายหลังการปรับปรุงแก้ไข เมื่อเปรียบเทียบกับโครงสร้างเดิม และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ของกระทรวงศึกษาธิการ ปรากฏดังนี้

หมวดวิชา	เกณฑ์กระทรวง ศธ. (มคอ. 1)	โครงสร้างหลักสูตรเดิม	โครงสร้างหลักสูตรใหม่
<b>1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป</b> - กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ - กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ - กลุ่มวิชาภาษา - กลุ่มวิชาสหวิทยาการและพลศึกษา	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต 9 หน่วยกิต 3 หน่วยกิต 15 หน่วยกิต 3 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต 9 หน่วยกิต 3 หน่วยกิต 15 หน่วยกิต 3 หน่วยกิต
<b>2. หมวดวิชาเฉพาะ</b> - วิชาพื้นฐานวิชาชีพ - วิชาเฉพาะพื้นฐาน ก. กลุ่มวิชาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ข. กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี - วิชาชีพ ก. วิชาชีพ-บังคับ ข. วิชาชีพ-เลือก - วิชาเฉพาะด้าน ก. กลุ่มวิชาบังคับทางเทคโนโลยี ข. กลุ่มวิชาเลือกทางเทคโนโลยี ค. กลุ่มวิชาโครงการ - วิชาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	ไม่น้อยกว่า 72 หน่วยกิต  ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต  ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต    ไม่น้อยกว่า 39 หน่วยกิต   ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต ไม่น้อยกว่า 3 หน่วยกิต	84 หน่วยกิต - 30 หน่วยกิต 12 หน่วยกิต 18 หน่วยกิต - - - 48 หน่วยกิต 30 หน่วยกิต 12 หน่วยกิต 6 หน่วยกิต 6 หน่วยกิต	84 หน่วยกิต - 30 หน่วยกิต 12 หน่วยกิต 18 หน่วยกิต - - - 48 หน่วยกิต 30 หน่วยกิต 12 หน่วยกิต 6 หน่วยกิต 6 หน่วยกิต
<b>3. หมวดวิชาเลือกเสรี</b>	ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต	6 หน่วยกิต
<b>จำนวนหน่วยกิตรวม</b>	<b>ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต</b>	<b>120 หน่วยกิต</b>	<b>120 หน่วยกิต</b>

รับรองความถูกต้องของข้อมูล

(ลงชื่อ)



(ผศ. ดร. นเรฐ พันธธร)

ตำแหน่ง รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติหน้าที่แทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยรังสิต

วันที่ 3 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2561

แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ  
 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ  
 มหาวิทยาลัยรังสิต

1. ชื่อ – สกุล นายมนตรี อินทโชติ  
 อาจารย์มนตรี อินทโชติ
2. เลขประจำตัวประชาชน 3610600234826
3. คุณวุฒิ วท.บ. (คณิตศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหิดล, 2545  
 วท.ม. (วิทยาการคอมพิวเตอร์) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
 เจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2549
4. ผลงานทางวิชาการ
  - 4.1 งานวิจัย
    - 4.1.1 สุเมธ ผ่องพรรณแข และ มนตรี อินทโชติ. (2561). การศึกษาความสัมพันธ์และเปรียบเทียบระหว่างเนื้อเรื่องเกมกับเนื้อหาการเรียนรู้ สำหรับการออกแบบดิจิทัลเกมเพื่อการศึกษา. การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 6. วันที่ 6 มิถุนายน 2561. หน้า IT-19-23.
    - 4.1.2 Montri Inthachot, Veera Boonjing, Sarun Intakosum. (2015). **Predicting SET50 Index Trend Using Artificial Neural Network and Support Vector Machine.** Springer International Publishing: Current Approaches in Applied Artificial Intelligence. IEA/AIE 2015, Vol. 9101. June 2015.pp. 404–414.
  - 4.2 เอกสารประกอบการสอน
 

มนตรี อินทโชติ. (2560). เอกสารประกอบการสอนวิชา CGM 338 การพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
5. รายวิชาที่สอน
 

1.	CGM 208 การโปรแกรมสื่อด้วยภาพ	3(2-3-6)
2.	CGM 216 การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์พกพา	3(2-3-6)
3.	CGM 239 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์	3(3-0-6)
4.	CGM 276 เทคนิคการอนิเมชัน	3(2-3-6)
5.	CGM 338 การพัฒนาเกมบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส	3(2-3-6)

**แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ**  
**อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต**  
**สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ**  
**มหาวิทยาลัยรังสิต**

1. ชื่อ – สกุล นายเอกพงษ์ นพวงศ์  
 อาจารย์เอกพงษ์ นพวงศ์
2. เลขประจำตัวประชาชน 3570100639275
3. คุณวุฒิ วศ.บ. (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี, 2543  
 M.A. (Multimedia Technology), Swinburne University of  
 Technology, Australia, 2552
4. ผลงานทางวิชาการ
  - 4.1 งานวิจัย
 

Ekapong Nopawong. (2015) การพัฒนาสื่อการสอนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการใช้  
 งาน **Unity -Mecanim**. Journal of Information Science and Technology.Vol 5. No 2.  
 Jul-Dec 2015. pp. 9-16.
  - 4.2 เอกสารประกอบการสอน
    - 4.2.1 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2557). การออกแบบและการผลิตเกม. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
    - 4.2.2 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2557). การออกแบบและผลิตสื่อประสม. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
    - 4.2.3 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2557). การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
    - 4.2.4 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2557). เทคนิคการอนิเมชันเกม. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
    - 4.2.5 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2557). คอมพิวเตอร์เกมและการจำลองเบื้องต้น. ปทุมธานี:  
 มหาวิทยาลัยรังสิต.
    - 4.2.6 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2557). การใช้งาน **Unity Game Engine**. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
    - 4.2.7 เอกพงษ์ นพวงศ์. (2557). การใช้งาน **Unity - Mecanim**. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
5. รายวิชาที่สอน
 

1.	CIT 101	การเขียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1	3(2-2-5)
2.	CIT 102	การเขียน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2	3(2-2-5)
3.	CGM 211	การออกแบบและการผลิตเกม	3(2-3-6)
4.	CGM 213	การออกแบบและผลิตสื่อประสม	3(3-0-6)
5.	CGM 223	การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์	3(3-0-6)

แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ  
 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต  
 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ  
 มหาวิทยาลัยรังสิต

1. ชื่อ – สกุล นายศุภณัฐ คำทอง  
 อาจารย์ศุภณัฐ คำทอง
2. เลขประจำตัวประชาชน 3301700664044
3. คุณวุฒิ บช.บ. (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยวงษ์เชาวลิตกุล, 2543  
 วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ) มหาวิทยาลัยรังสิต, 2553

4. ผลงานทางวิชาการ

4.1 งานวิจัย

Sangob Sasipongpan, Todsanai Chumwatana and Suphanut Kathong. (2017). **Online Queuing Application for Clinic Reservation**. Journal of the Thai Medical Informatics Association, Volumn 3. Issue 1. January-June 2017, pp. 16-22.

4.2 เอกสารประกอบการสอน

ศุภณัฐ คำทอง. (2557). **การรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศ**. เอกสารประกอบการสอนในรายวิชา ITE 100 การรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศ. ปทุมธานี : มหาวิทยาลัยรังสิต.

5. รายวิชาที่สอน

- |    |         |                              |          |
|----|---------|------------------------------|----------|
| 1. | CGM 212 | การออกแบบและพัฒนาเว็บ 1      | 3(2-3-6) |
| 2. | CGM 412 | การออกแบบและพัฒนาเว็บ 2      | 3(2-3-6) |
| 3. | CIT 206 | การเริ่มต้นธุรกิจและนวัตกรรม | 3(3-0-6) |





**แบบฟอร์มผลงานทางวิชาการ**  
**อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต**  
**สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดีย วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ**  
**มหาวิทยาลัยรังสิต**

1. ชื่อ-สกุล นาย เชษฐเนติ ศรีสอ้าน  
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เชษฐเนติ ศรีสอ้าน
2. เลขประจำตัวประชาชน 3102401250119
3. คุณวุฒิ/สาขาวิชาเอก/สถาบัน  
 วศ.บ. (วิศวกรรมไฟฟ้า) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2533  
 MS.CS. (Computer Science), Illinois Institute of Technology, U.S.A., 2535  
 M.B.A. (Business Administration) Loyola University, U.S.A., 2536  
 Ph.D. (Computer Science) Illinois Institute of Technology, U.S.A., 2538
4. ผลงานทางวิชาการ
  - 4.1 งานวิจัย
    - 4.1.1 Chetneti Srisa-an and Nida Denphaisarn. (2016), An ontology based knowledge management for a user preference of e-learning system. The 8th Knowledge Management International Conference (KMICe.), August 2016, Chiang Mai, Thailand, p. 1-6.
    - 4.1.2 Chetneti Srisa-an. (2016), Applying genetic network programming for a nude image classification. 19th International Conference on Management and Information Technology (ICMIT), 14 January 2016, Narita, Japan, p. 72-77.
    - 4.1.3 Chetneti Srisa-an. (2015). Nude image classification using rough set analysis. 12th International Conference on Electrical Engineering/Electronics, Computer, Telecommunications and Information Technology (ECTI-CON 2015), June 2015, Hua Hin, Thailand, p.1-5.
  - 4.2 เอกสารประกอบการสอน  
 เชษฐเนติ ศรีสอ้าน. (2551). ฐานข้อมูล คลังข้อมูล และเหมืองข้อมูล. ISBN 9789747167870  
 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรังสิต, หน้า (234).
5. รายวิชาที่สอน
  1. CGM 209 โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธีสำหรับเกม 3(2-3-6)