

รายงานสรุปแบบสอบถามนักศึกษาชั้นปีที่ 4 รหัส 58 ปีการศึกษา 2561 และเปรียบเทียบกับ ปีการศึกษา 2560

หลักสูตร วท.บ.วิทยาการคอมพิวเตอร์ จากกิจกรรมปัจฉิมนิเทศ วันที่ 4 เมษายน 2562

ณ ห้องประชุม CS105 ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ กิจกรรมนอกสถานที่ สวนป่าเปรม และสถานสงเคราะห์เด็กสงขลา

ข้อมูลสรุปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จำนวนผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 33 คน เป็นหญิงจำนวน 19 คน ชาย 14 คน ดังมีรายชื่อดังต่อไปนี้

เพศ/ ปีการศึกษา	ปีการศึกษา 2560	ปีการศึกษา 2561
ชาย	14	14
หญิง	9	19

ปีที่จบการศึกษา

ปีการศึกษา	ปีการศึกษา 2560	ปีการศึกษา 2561
เทอม 2	17	26
เทอม 3	2	3
ปีการศึกษาต่อมา	4	4

ความตั้งใจในอนาคต

รายการ	ปีการศึกษา 2560	ปีการศึกษา 2561
หางานทำ	19 (82.6%)	29 (87.9%)
เรียนต่อ	1 (4.3%)	3 (9.1%)
ทำธุรกิจส่วนตัว	3 (13.1%)	1 (3.0%)

จังหวัดที่เลือกทำงาน/เรียนต่อ/ทำธุรกิจส่วนตัวในอนาคต (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

พื้นที่ จังหวัด	ปีการศึกษา 2560	ปีการศึกษา 2561
กรุงเทพมหานคร	13 (56.5%)	23 (69.7%)
สงขลา/หาดใหญ่	9 (39.1%)	23 (69.7%)
ภูเก็ต	4 (17.4%)	8 (24.2%)
ปัตตานี ยะลา นราธิวาส	1 (4.3%)	2 (6.1%)
ภาคใต้ตอนบน สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช	6 (13.1%)	4 (12.1%)
ทำงานใกล้บ้าน จ.นครราชสีมา	1 (4.3%)	0
ตรัง	-	1 (3%)

ความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรในด้านต่าง ๆ

ความเหมาะสมของจำนวนหน่วยกิตของหลักสูตร

รายการ	ความเหมาะสมของจำนวนหน่วยกิตของหลักสูตร	
	ปี 2560	ปี 2561
1. จำนวนหน่วยกิตรวม 139 หน่วยกิต	87.0	93.94
2.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต	100.0	87.88
2.1 กลุ่มวิชาภาษา 12 หน่วยกิต	95.7	90.91
2.2 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 10 หน่วยกิต	87.0	90.91
2.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 8 หน่วยกิต	91.3	78.79
3.หมวดวิชาเฉพาะ 103 หน่วยกิต	87.0	84.85
3.1 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน 18 หน่วยกิต	78.3	87.88
3.1.1 คณิตศาสตร์พื้นฐาน 1 (322-101)	100.0	96.97
3.1.2 คณิตศาสตร์พื้นฐาน 2 (322-102)	82.6	90.91
3.1.3 ฟิสิกส์พื้นฐาน1 (332-101) และปฏิบัติการ	60.9	81.82
3.1.4 เคมีทั่วไป1 (324-101)และปฏิบัติการ	60.9	75.76
3.1.5 หลักชีววิทยา1(331-101)และปฏิบัติการ	52.2	75.76
3.2 กลุ่มวิชาบังคับ 55 หน่วยกิต (วิชาภาคฯ)	95.7	96.97
3.2.1คณิตศาสตร์พื้นฐาน 3 (322-201)	60.9	66.67
3.2.2 พีชคณิตเชิงเส้น (322-232)	82.6	96.97
3.2.3 คณิตศาสตร์สำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์(344-281)	100	100
3.2.4 สถิติพื้นฐาน(347-202)	95.7	96.97
3.2.5 พื้นฐานวิทยาการคอมพิวเตอร์(344-101)	100.0	100.0
3.2.6 การโปรแกรมเชิงโครงสร้าง (344-141)	100.0	100.0
3.2.7 โครงสร้างข้อมูล(344-211)	100.0	100.0
3.2.8 การวิเคราะห์และออกแบบขั้นตอนวิธี (344-212)	100.0	100.0
3.2.9 สถาปัตยกรรมและองค์ประกอบคอมพิวเตอร์(344-221)	100.0	100.0
3.2.10 การโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้น(344-241)	100.0	100.0
3.2.11 การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย(344-331)	100.0	100.0
3.2.12 ระบบปฏิบัติการ(344-341)	100.0	96.97
3.2.13 การออกแบบซอฟต์แวร์เชิงปฏิสัมพันธ์(344-351)	100.0	100.0
3.2.14 วิศวกรรมซอฟต์แวร์เบื้องต้น(344-352)	100.0	100.0
3.2.15 หลักการระบบฐานข้อมูล(344-361)	100.0	100.0
3.2.16 การวิเคราะห์และออกแบบสารสนเทศ	100.0	100.0
3.2.17 ปัญญาประดิษฐ์1(344-371)	100.0	100.0

รายการ	ความเหมาะสมของจำนวนหน่วยกิตของหลักสูตร	
	ปี 2560	ปี 2561
3.2.18 จรรยาบรรณทางวิชาชีพ(344-498)	100.0	100.0
3.2.19 สัมมนาทางวิทยาการคอมพิวเตอร์	100.0	100.0
3.2.20 โครงการทางวิทยาการคอมพิวเตอร์	100.0	100.0

การนำความรู้จากรายวิชาไปใช้ในการทำงาน

รายการ	การนำความรู้จากรายวิชาไปใช้ในการทำงาน/ศึกษาต่อ ปี 2560			การนำความรู้จากรายวิชาไปใช้ในการทำงาน/ศึกษาต่อ ปี 2561		
	ใช้ได้มาก	ใช้ได้ปานกลาง	ใช้น้อย	ใช้ได้มาก	ใช้ได้ปานกลาง	ใช้น้อย
1. จำนวนหน่วยกิตรวม 139 หน่วยกิต	65.2	30.4	4.3	-	-	-
2.หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต	69.6	30.4	0.0	48.48	45.45	6.06
2.1 กลุ่มวิชาภาษา 12 หน่วยกิต	69.6	30.4	0.0	54.55	42.42	3.03
2.2 กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ 10 หน่วยกิต	65.2	30.4	4.3	21.21	66.67	12.12
2.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ 8 หน่วยกิต	56.5	43.5	0.0	24.24	72.73	3.03
3.หมวดวิชาเฉพาะ 103 หน่วยกิต	78.3	17.4	4.3	66.67	33.33	0.0
3.1 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน 18 หน่วยกิต	47.8	52.2	0.0	24.24	63.64	12.12
3.1.1 คณิตศาสตร์พื้นฐาน 1 (322-101)	65.2	17.4	17.4	24.24	69.70	6.06
3.1.2 คณิตศาสตร์พื้นฐาน 2 (322-102)	34.8	43.5	21.7	21.21	69.70	9.09
3.1.3 ฟิสิกส์พื้นฐาน1 (332-101) และปฏิบัติการ	30.4	30.4	39.1	15.15	51.52	33.33
3.1.4 เคมีทั่วไป (324-101)และปฏิบัติการ	30.4	26.1	43.5	15.15	42.42	42.42
3.1.5 หลักชีววิทยา(331-101)และปฏิบัติการ	30.4	17.4	52.2	15.15	42.42	42.42
3.2 กลุ่มวิชาบังคับ 55 หน่วยกิต (วิชาภาคฯ)	73.9	17.4	8.7	60.61	36.36	3.03
3.2.1คณิตศาสตร์พื้นฐาน 3 (322-201)	30.4	34.8	34.8	18.18	54.55	27.27
3.2.2 ฟิสิกส์เชิงเส้น (322-232)	39.1	47.8	13.0	27.27	69.70	3.03
3.2.3 คณิตศาสตร์สำหรับวิทยาการคอมพิวเตอร์ (344-281)	73.9	17.4	8.7	42.42	57.58	0.0
3.2.4 สถิติพื้นฐาน(347-202)	52.2	34.8	13.0	39.39	60.61	0.0
3.2.5 พื้นฐานวิทยาการคอมพิวเตอร์(344-101)	87.0	4.3	8.7	90.91	9.09	0.0
3.2.6 การโปรแกรมเชิงโครงสร้าง (344-141)	82.6	17.4	0.0	96.97	3.03	0.0
3.2.7 โครงสร้างข้อมูล(344-211)	82.6	17.4	0.0	93.94	6.06	0.0

รายการ	การนำความรู้จากรายวิชาไปใช้ ในการทำงาน/ศึกษาต่อ ปี 2560			การนำความรู้จากรายวิชาไปใช้ ในการทำงาน/ศึกษาต่อ ปี 2561		
	ใช้ได้ มาก	ใช้ได้ปาน กลาง	ใช้ได้ น้อย	ใช้ได้ มาก	ใช้ได้ปาน กลาง	ใช้ได้ น้อย
	3.2.8 การวิเคราะห์และออกแบบขั้นตอนวิธี (344-212)	87.0	13.0	0.0	96.97	3.03
3.2.9 สถาปัตยกรรมและองค์ประกอบ คอมพิวเตอร์(344-221)	87.0	13.0	0.0	90.91	9.09	0.0
3.2.10 การโปรแกรมเชิงวัตถุเบื้องต้น(344-241)	91.3	8.7	0.0	96.97	3.03	0.0
3.2.11 การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย(344-331)	87.0	13.0	0.0	84.85	15.15	0.0
3.2.12 ระบบปฏิบัติการ(344-341)	91.3	8.7	0.0	78.79	18.18	0.0
3.2.13 การออกแบบซอฟต์แวร์เชิงปฏิสัมพันธ์ (344-351)	91.3	8.7	0.0	87.88	12.12	0.0
3.2.14 วิศวกรรมซอฟต์แวร์เบื้องต้น(344-352)	82.6	17.4	0.0	84.85	15.15	0.0
3.2.15 หลักการระบบฐานข้อมูล(344-361)	91.3	8.7	0.0	93.94	6.06	0.0
3.2.16 การวิเคราะห์และออกแบบสารสนเทศ	82.6	13.0	4.3	90.91	9.09	0.0
3.2.17 ปัญญาประดิษฐ์1(344-371)	65.2	34.8	0.0	78.79	15.15	6.06
3.2.18 จรรยาบรรณทางวิชาชีพ(344-498)	95.7	4.3	0.0	90.91	6.06	3.03
3.2.19 สัมมนาทางวิทยาการคอมพิวเตอร์	82.6	13.0	4.3	84.85	12.12	3.03
3.2.20 โครงการทางวิทยาการคอมพิวเตอร์	91.3	4.3	4.3	93.94	6.06	0.0

ความเหมาะสมของรายวิชาเลือกแยกตามแขนงวิชาชีพ

รายการ	ความเหมาะสมของจำนวนหน่วย กิตของหลักสูตร / ปี 2560			ความเหมาะสมของจำนวนหน่วย กิตของหลักสูตร/ ปี 2561		
	เหมาะสม	ควรเพิ่ม	ควรเพิ่ม	เหมาะสม	ควรเพิ่ม	ควรเพิ่ม
		จำนวน รายวิชา	จำนวน รายวิชา		จำนวน รายวิชา	จำนวน รายวิชา
แขนงวิชาวิทยาการสารสนเทศ	82.6	13.0	4.3	93.94	6.06	0
แขนงวิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์	91.3	8.7	0.0	84.85	15.15	0
แขนงวิชาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์	73.9	26.1	0.0	90.91	9.09	0
แขนงวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์	78.3	17.4	4.3	84.85	15.15	0

ระดับการนำไปใช้ของรายวิชาเลือกแยกตามแขนงวิชาชีพ

รายการ	การนำความรู้จากรายวิชาไปใช้ในการทำงาน/ศึกษาต่อ / ปี 2560			การนำความรู้จากรายวิชาไปใช้ในการทำงาน/ศึกษาต่อ / ปี 2561		
	ใช้ได้มาก	ใช้ได้ปานกลาง	ใช้น้อย	ใช้ได้มาก	ใช้ได้ปานกลาง	ใช้น้อย
แขนงวิชาวิทยาการสารสนเทศ	78.3	13.0	8.7	75.79	21.21	3.03
แขนงวิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์	87.0	8.7	4.3	78.79	21.21	0.0
แขนงวิชาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์	78.3	13.0	8.7	87.88	12.12	0.0
แขนงวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์	78.3	17.4	4.3	78.79	21.21	0.0

ความเหมาะสมของกลุ่มวิชาเลือกวิชาชีพ

รายการ	ความเหมาะสมของจำนวนหน่วยกิตของหลักสูตร / ปี 2560			ความเหมาะสมของจำนวนหน่วยกิตของหลักสูตร / ปี 2561		
	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	ไม่มีความเห็น	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	ไม่มีความเห็น
ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	100.0	0.0	0.0	93.94	3.03	3.03
เทคนิคการโปรแกรมบนเว็บ	95.7	4.3	0.0	84.85	9.09	6.06
การออกแบบกราฟิกและการประยุกต์ศิลป์	69.6	0.0	30.4	75.76	12.12	12.12
ปฏิบัติการรวม	87.0	0.0	13.0	90.91	3.03	6.06
การโปรแกรมภาษาจาวาขั้นสูง	87.0	0.0	13.0	96.97	0	3.03
การแก้ปัญหาด้วยโปรแกรมการโปรแกรมเชิงทัศน์	73.9	0.0	26.1	78.79	3.03	18.18
เทคนิคการจัดการ	87.0	4.3	8.7	66.67	18.18	15.15
การจำลอง	87.0	0.0	13.0	60.61	9.09	30.30
การสร้างตัวแปลภาษา	87.0	0.0	13.0	54.55	12.12	33.33
การคำนวณเชิงตัวเลข	69.6	0.0	30.4	69.70	3.03	27.27
วิทยาการเข้ารหัสลับเบื้องต้น	78.3	0.0	21.7	72.73	6.06	21.21
การฝึกงานทางคอมพิวเตอร์	87.0	8.7	4.3	96.97	0	3.03
สหกิจศึกษา	65.2	8.7	26.1	69.70	0	30.30

รายการ	การนำความรู้จากรายวิชาไปใช้ใน การทำงาน/ศึกษาต่อ ปี 2560			การนำความรู้จากรายวิชาไปใช้ใน การทำงาน/ศึกษาต่อ ปี 2561		
	ใช้ได้มาก	ใช้ได้ปาน กลาง	ใช้น้อย	ใช้ได้มาก	ใช้ได้ปาน กลาง	ใช้ได้ น้อย
ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์พื้นฐาน	91.3	4.3	4.3	87.88	12.12	0.0
เทคนิคการโปรแกรมบนเว็บ	91.3	0.0	8.7	93.94	6.06	0.0
การออกแบบกราฟิกและการประยุกต์ศิลป์	73.9	21.7	4.3	78.79	21.21	0.0
ปฏิบัติการรวม	73.9	13.0	13.0	75.76	24.24	0.0
การโปรแกรมภาษาจาวาขั้นสูง	91.3	4.3	4.3	87.88	9.09	3.03
การแก้ปัญหาด้วยโปรแกรมการโปรแกรมเชิง ทัศน์	65.2	21.7	13.0	78.79	15.15	6.06
เทคนิคการจัดการ	69.6	17.4	13.0	60.61	30.30	9.09
การจำลอง	69.6	17.4	13.0	51.52	39.39	9.09
การสร้างตัวแปลภาษา	60.9	30.4	8.7	54.55	39.39	6.06
การคำนวณเชิงตัวเลข	69.6	21.7	8.7	57.58	36.36	6.06
วิทยาการเข้ารหัสลับเบื้องต้น	65.2	30.4	4.3	60.61	36.36	3.03
การฝึกงานทางคอมพิวเตอร์	82.6	8.7	8.7	87.88	9.09	3.03
สหกิจศึกษา	78.3	4.3	17.4	81.82	15.15	3.03

ความเหมาะสมด้านอื่น ๆ

รายการ	ปีการศึกษา 2560		ปีการศึกษา 2561			
	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม		
การกำหนดแผนการเรียนของหลักสูตรทั้ง 4 ปี มีความเหมาะสม	91.3	8.7	93.94	6.06		
ท่านคิดว่าเนื้อหาวิชา (Course Content) ของแต่ละวิชา มีความเหมาะสมหรือไม่	95.7	4.3	96.97	3.03		
ท่านคิดว่าการวัดและประเมินผลของ แต่ละวิชา มีความเหมาะสมหรือไม่	100.0	0.0	96.97	3.03		
ท่านคิดว่าระบบอาจารย์ที่ปรึกษา มีความเหมาะสมหรือไม่	-	-	96.97	3.03		
ท่านคิดว่าเวลาของวิชาโครงการเหมาะสมหรือไม่มีความเหมาะสมหรือไม่ หากไม่เหมาะสมโปรดระบุเหตุผลที่เหมาะสมในช่องอื่น ๆ	73.9	26.1	78.79	21.21		
รายการ	ปีการศึกษา 2560			ปีการศึกษา 2561		
	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม		เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	
		ควรเพิ่ม	ควรลด		ควรเพิ่ม	ควรลด
เนื้อหาภาคทฤษฎี ที่ทางหลักสูตร กำหนดขึ้นมีความเหมาะสมหรือไม่	78.3	17.4	4.3	87.88	0.0	12.12
เนื้อหาภาคปฏิบัติ ที่ทางหลักสูตร กำหนดขึ้นมีความเหมาะสมหรือไม่	60.9	8.7	30.4	69.70	30.30	0.0
กิจกรรมต่าง ๆ ที่ทางหลักสูตร กำหนดขึ้นมีความเหมาะสมหรือไม่	78.3	8.7	13.0	81.82	12.12	3.03
ความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนของวิชาโครงการ						
<ul style="list-style-type: none"> ● ปี 2 เทอม 2 การให้เวลากับ นศ. ให้เค้าได้ค้นหาในสิ่งที่เค้าตัดสินใจ จะทำให้สามารถเปิดแนวคิดของเค้าได้ ระหว่างที่กำลังคิดก็จะแสดงออกมาด้วยการเลือกเรียนวิชาบางตัวในภาควิชา หรือนอกภาควิชาที่ทำให้สามารถบรรลุเป้าหมายของโครงการได้ และอาจจะเป็นแนวคิดที่จะทำไปใช้ในการฝึกงานภาคฤดูร้อน ที่เกี่ยวกับโครงการ และสืบเนื่องไปถึงการสหกิจ ● ควรจัดให้นักศึกษาเริ่มทำโครงการตั้งแต่ปี 3 เทอม 2 โดยแบ่งเป็นโครงการ 1 และ 2 เพื่อให้นักศึกษาจะได้มีโอกาสลงสหกิจศึกษาจำนวนมากขึ้น หรือส่งโครงการประกวด ● ให้ทำ 2 เทอม คือ ปี 3 เทอม 2 และปี 4 เทอม 1 อาจจะช่วยเพิ่มจำนวนคนไปสหกิจได้ 						

สภาพแวดล้อมของการเรียนในชั้นเรียนของภาควิชา / คณะ มีความเหมาะสมหรือไม่

รายการ	ปีการศึกษา 2560			ปีการศึกษา 2561		
	เหมาะสมแล้ว	ควรปรับปรุงเล็กน้อย	ควรปรับปรุงอย่างมาก	เหมาะสมแล้ว	ควรปรับปรุงเล็กน้อย	ควรปรับปรุงอย่างมาก
สภาพห้องเรียน	82.6	17.4	0.0	63.64	36.36	0.0
สภาพห้องปฏิบัติการ	78.3	17.4	4.3	72.73	21.21	0.0
สภาพแวดล้อมโดยรอบตึก	78.3	21.7	0.0	72.73	24.24	3.03
เครื่องมือและอุปกรณ์ประกอบกรเรียนการสอน	65.2	30.4	4.3	57.58	24.24	18.18
อุปกรณ์อำนวยความสะดวก เช่นเครื่องพิมพ์	65.2	26.1	8.7	24.24	57.58	18.18
การเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	87.0	13.0	0.0	78.79	21.21	0.0
การประกาศข่าวสารต่าง ๆ แก่นักศึกษา	73.9	8.7	17.4	63.64	30.30	6.06

ท่านคิดว่าความรู้ที่ได้เรียนมาส่งผลสัมฤทธิ์ในการทำงาน/ศึกษาต่อ ของท่านหรือไม่

- ได้ผลสัมฤทธิ์อย่างมาก จำนวน 21 คนจาก 33 คน คิดเป็น 63.64 %
- ได้ผลสัมฤทธิ์ปานกลาง จำนวน 11 คน คิดเป็น 33.33%
- ได้ผลสัมฤทธิ์น้อย จำนวน 1 คน คิดเป็น 3.03%

ความพึงพอใจในการบริหารหลักสูตร

รายการ	ระดับความพึงพอใจ ปี 2560				ระดับความพึงพอใจ ปี 2560			
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย
ความพึงพอใจต่อการบริหารหลักสูตรโดยรวม	56.5	34.8	4.3	4.3	33.33	57.58	9.09	0.0
ความพึงพอใจต่อการรับรู้ข่าวสารของหลักสูตร	30.4	52.2	13.0	4.3	27.27	60.61	12.12	0.0
ความพึงพอใจต่อการจัดการข้อร้องเรียนต่าง ๆ	47.8	39.1	13.0	0.0	27.27	69.70	3.03	0.0
ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการอบรมต่าง ๆ ของหลักสูตร	43.5	43.5	4.3	8.7	24.24	63.64	12.12	0.0

รายการ	ระดับความพึงพอใจ ปี 2560				ระดับความพึงพอใจ ปี 2560			
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย
การรับรู้ต่อปรัชญาและ วิสัยทัศน์ของหลักสูตร	52.2	39.1	8.7	0.0	24.24	63.64	12.12	0.0
ความพึงพอใจการการมีส่วนร่วม ร่วมกับหลักสูตร	60.9	26.1	13.0	0.0	33.33	60.61	6.06	0.0

ระดับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่นักศึกษาได้รับจากการเรียนในหลักสูตร

รายการ	ระดับความพึงพอใจ ปี 2560					ระดับความพึงพอใจ ปี 2561				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่พอใจ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่พอใจ
ค้นหาข้อมูลและประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่ เป็นปัจจุบัน เพื่อผลิตผลงาน ทางด้านวิทยาการ คอมพิวเตอร์และสารสนเทศ	43.5	47.8	8.7	0.0	0.0	39.39	45.45	15.15	0.0	0.0
วิเคราะห์ปัญหาความต้องการ ทางคอมพิวเตอร์	39.1	52.2	8.7	0.0	0.0	33.33	57.58	9.09	0.0	0.0
วิเคราะห์ ออกแบบ และเขียน โปรแกรมเพื่อสร้างซอฟต์แวร์ ที่สามารถนำไปใช้งานจริงได้	47.8	39.1	13.0	0.0	0.0	33.33	54.55	12.12	0.0	0.0
บูรณาการความรู้ในสาขาวิชา ที่ศึกษากับความรู้ในศาสตร์ อื่นที่เกี่ยวข้องเช่น คณิตศาสตร์หรือสถิติ ต่อ ปัญหาที่เกี่ยวข้องอย่าง สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ ต่อสังคม	43.5	43.5	13.0	0.0	0.0	27.27	45.45	24.24	3.03	0.0
วิเคราะห์ผลกระทบจากการ ใช้คอมพิวเตอร์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม	52.2	34.8	13.0	0.0	0.0	30.30	54.55	12.12	0.0	0.0
สื่อสารโดยใช้ภาษาไทย/ ภาษาต่างประเทศอย่างมี ประสิทธิภาพทั้งปากเปล่า	30.4	39.1	26.1	4.3	0.0	27.27	48.48	21.21	3.03	0.0

รายการ	ระดับความพึงพอใจ ปี 2560					ระดับความพึงพอใจ ปี 2561				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่พอใจ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่พอใจ
และการเขียน รวมทั้งสามารถเลือกใช้สื่อในการนำเสนอได้อย่างเหมาะสม										
ตระหนักรู้ เรื่องวินัย การตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบ และจรรยาบรรณทั้งทางวิชาการและวิชาชีพ	47.8	39.1	13.0	0.0	0.0	30.30	48.48	18.18	3.03	0.0
แสดงความเป็นผู้นำและผู้ตามเพื่อการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	47.8	43.5	8.7	0.0	0.0	30.30	54.55	12.12	3.03	0.0
ความมั่นใจในการนำทักษะที่ได้เรียนรู้มา ไปใช้ประกอบอาชีพหรือศึกษาต่อ	56.5	39.1	4.3	0.0	0.0	33.33	54.55	12.12	0.0	0.0

ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ต่อหลักสูตร

ข้อเสนอเกี่ยวกับรายวิชา

- วิชาที่ชอบมากที่สุด
 - Neuron Network (1)
 - Hypermedia & Retrieval System(1)
 - Software Testing (2)
 - Data Communication & Network (1)
- ควรเน้นการภาษาการโปรแกรม หรือ framework (เทคโนโลยีที่นิยมใช้ในป็นั้น) เพราะเทคโนโลยีใหม่ๆ เมื่อจบแล้วสามารถหางานทำได้เลย ตรงกับตลาดแรงงาน และเงินเดือนสูงกว่าคนที่ม่แค่พื้นฐาน แต่ไม่เคยใช้เทคโนโลยี
- อยากให้เน้นภาคปฏิบัติเพิ่มมากขึ้น เพื่อเพิ่มทักษะในรายวิชานั้น ๆ
- อยากให้ปูพื้นฐานวิชาภาคฯ เพิ่มมากขึ้นตั้งแต่เข้าภาคในปี 1 เทอม 2
- นักศึกษารู้สึกเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น เพราะอาจารย์ให้ลองทำเรื่องนั้นในคาบด้วยตนเอง / เป็นกลุ่ม

- วิชา Math2, Math 3 เป็นวิชาที่ไม่ได้นำไปใช้ จึงอยากจะให้เปลี่ยนเป็นวิชาเลือกแทนที่จะเป็นวิชาบังคับเหมือนปัจจุบัน (3)
- อยากให้มีตัวอย่างการใช้งานจริงมาให้ดู
- ในวิชา OS อยากให้เพิ่มการปฏิบัติให้มากขึ้น เพราะบางครั้งไม่เข้าใจทฤษฎีแต่หากได้ปฏิบัติอาจจะช่วยให้เข้าใจได้มากยิ่งขึ้น
- ปรับปรุงสมรรถนะของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียนของบางรายวิชา เช่น Game Programming
- ในวิชา Project อยากให้อาจารย์ที่ปรึกษามีความสนใจเกี่ยวกับความคืบหน้าของนักศึกษาในที่ปรึกษาในบางครั้ง

ข้อเสนอด้านอื่น ๆ

- จัดห้องประจำให้กับแต่ละชั้นปี เพื่อความสนิทสนมกับในรุ่น
- จัดพื้นที่ทำงานสำหรับนักศึกษา ให้สามารถมารวมตัวเพื่อทำงาน ทำการบ้าน นั่งพักผ่อน อ่านหนังสือ หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน
- อยากให้มีสถานที่ที่มีทั้ง Sofa พูกนั่งเล่น หรือเกมส์ที่เล่นเพื่อความผ่อนคลาย
- อยากให้เปิดเข้าใช้งานห้อง / พื้นที่ นอกเวลาราชการบ้าง เนื่องจากในเวลาที่มีเรียนจึงไม่สามารถใช้งานคอมพิวเตอร์ในช่วงเวลาราชการ
- อยากให้มีการพบอาจารย์ที่ปรึกษาอย่างสม่ำเสมอ

ประเด็นที่นักศึกษานำเสนอ

- เกณฑ์การให้คะแนนในรายวิชา Project/Seminar
- การขอเข้าใช้งานตึก/ห้อง เพื่อการทำงานกลุ่มในรายวิชาต่างของภาควิชาฯ
- เพิ่มอุปกรณ์จริงในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้เห็นการทำงานจริงของอุปกรณ์นั้น ๆ
- เกณฑ์การเลือกในเครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรม มีเกณฑ์ในการเลือกอย่างไร
- ความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาในแต่ละชั้นปี
- สเปกสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ในบางรายวิชาอาจจะต่ำไป ควรจะมีการโชนึงสำหรับบางวิชาโดยการกำหนดให้เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์สมรรถนะสูง เช่นวิชา Game Programming/ Mobile App
- ในวิชาเกี่ยวกับ Coding น่าจะมีการสอบปฏิบัติเพิ่มมากขึ้น
- เริ่มให้นักศึกษาทุกคนมีการเขียน CV ในรายวิชาฝึกงานก่อนการไปฝึกงาน