

คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
GEN0101	ชาววังสวนสุนันทา ประวัติ ความเป็นมา ภูมิปัญญา และวิถีชีวิตชาววังสวนสุนันทาอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา บุคลิกภาพ การใช้ชีวิต ความรัก และความผูกพันของนักศึกษา	3(3-0-6)
GEN0102	สุนทรียภาพของชีวิต ความหมาย ความสำคัญ และขอบข่ายของศิลปะ การสร้างประสบการณ์รับรู้ และเข้าใจคุณค่าความงามในธรรมชาติ และศิลปกรรม ด้านทัศนศิลป์ โสตศิลป์ การแสดง และวรรณกรรม เน้นความเข้าใจและสร้างประสบการณ์เรื่องของสุนทรียภาพ	3(3-0-6)
GEN0103	สังคมไทยในบริบทโลก แนวความคิดพื้นฐาน วิวัฒนาการ ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และกฎหมาย ความสัมพันธ์และบทบาทของไทยในบริบทโลกเน้นการศึกษาด้านผลประโยชน์ และผลกระทบจากการที่ไทยได้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของประชาคมโลก การมีจิตสำนึกและเจตคติที่ดีต่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในฐานะประชาคมโลก	3(3-0-6)
GEN0104	การพัฒนาตน หลักการพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์ การเข้าใจตนเองและผู้อื่น ความภาคภูมิใจในตนเอง แนวคิดทฤษฎีการพัฒนาตน กระบวนการและวิธีการพัฒนาตน การสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ทักษะการจัดการอารมณ์ การป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงในชีวิต และการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่าอย่างมีความสุข	3(3-0-6)
GEN0105	ความจริงของชีวิต ความหมาย ความสำคัญ และหลักการดำเนินชีวิตในทุกมิติ จุดมุ่งหมายและคุณค่าของชีวิตตามแนวศาสนาและหลักปรัชญา กลวิธีเผชิญความแก่ ความเจ็บ และความตาย วิธีแสวงหาความสุขที่ยั่งยืนการใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่าทางจริยธรรม เพื่อการอยู่ร่วมอย่างสันติสุขกับผู้อื่นในสังคม	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
GEN0106	ชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม ความหมายและขอบเขตความหมายของสังคมพหุวัฒนธรรม ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และการศึกษา ความหลากหลายทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ กลุ่มชน เพศ และชนชั้นทางสังคมในการดำเนินชีวิต แนวความคิดค่านิยมเชิงบวกเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ และมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมพหุวัฒนธรรม	3(3-0-6)
GEN0107	ความเป็นพลเมืองดี ความหมาย และความสำคัญของความเป็นพลเมือง รู้จักสิทธิ บทบาทหน้าที่ และพันธะทางสังคม การมีจิตสำนึก คุณธรรม และจริยธรรม การสร้างจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ การมีทัศนคติและค่านิยมที่ดีต่อสังคม เน้นการเป็นพลเมืองที่ดีตามหลักประชาธิปไตย สามารถปฏิบัติตามบรรทัดฐานและขนบธรรมเนียมประเพณีของสังคม	3(3-0-6)
GEN0108	ความคิดอันงดงาม ความรู้ ความเข้าใจแนวคิดและการปฏิบัติเชิงประจักษ์ การคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดด้านบวก การฝึกสติเพื่อสร้างความมั่นคงทางอารมณ์ การเข้าใจตนเองอย่างถ่องแท้ ความเครียดและการจัดการกับความเครียด รู้จักการปรับตัวและการเข้าสังคม เน้นทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา	3(3-0-6)
GEN0109	ศาสตร์แห่งราชันย์ ปรัชญาและองค์ความรู้ของพระราชา ทฤษฎีใหม่ เศรษฐกิจพอเพียง โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชีวิตของชุมชนท้องถิ่น มีความรัก ความสามัคคี และรักถิ่นฐานบ้านเกิด เพื่อยกระดับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)
GEN0110	สำนึกไทย ลักษณะทั่วไปและวิวัฒนาการของสังคมไทย แนวทางการดำเนินชีวิตของคนไทยตั้งแต่เกิดจนตาย ประเพณี วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ค่านิยม การให้คุณค่า คุณธรรมและจริยธรรม การเมือง การปกครอง เอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของความเป็นไทย วิถีแห่งความเป็นไทย และทิศทางการพัฒนาของสังคมและวัฒนธรรมไทย	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
GEN0111	<p>การสร้างบุคลิกผู้นำ</p> <p>ทฤษฎี แนวคิด หลักปฏิบัติ คุณลักษณะหน้าที่พื้นฐานการควบคุมการตัดสินใจ การสื่อสาร การจูงใจ ภาวะผู้นำ ความรับผิดชอบต่อสังคมการประยุกต์กับสถานการณ์ต่างๆ เพื่อพัฒนาความเป็นผู้นำ</p>	3(3-0-6)
GEN0112	<p>ปัญญาไทยนอกรอบ</p> <p>แนวคิด บทบาท คุณค่า แนวทางการพัฒนาที่แตกต่างจากเดิมของปัญญาไทย การสร้างสรรค์และต่อยอดปัญญาไทย การประยุกต์แนวคิดปัญญาไทยต่อการดำเนินชีวิตในสังคมยุคใหม่และสร้างมูลค่าเพิ่มของปัญญาไทย</p>	3(3-0-6)
GEN0113	<p>แรงบันดาลใจแห่งชีวิต</p> <p>ความสำคัญของกระบวนการคิด พื้นอารมณ์และลักษณะการคิด กระบวนการคิดในการผสมผสานความหลากหลายของแนวคิดและกระบวนการคิด กรณีศึกษาจากศาสตร์ต่างๆ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิต</p>	3(3-0-6)
GEN0114	<p>สี่สัณวรรณกรรม</p> <p>ความหมายและขอบเขตของวรรณกรรม วิวัฒนาการของวรรณกรรม ยุคปัจจุบัน วิธีการสร้างอารมณ์ชั้น การอ่าน การวิเคราะห์ การตีความ และการวิจารณ์วรรณคดีโลกตะวันออก ตะวันตก และประเทศไทย การตระหนักและเห็นคุณค่าของวรรณกรรม</p>	3(3-0-6)
GEN0115	<p>ภาพยนตร์วิจักษ์</p> <p>ความรู้ รูปแบบ ประวัติ พัฒนาการของภาพยนตร์ในโลกตะวันออก ตะวันตก และประเทศไทย องค์ประกอบการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ทั้งในด้านโครงสร้างความเป็นมา ประเภท และรูปแบบการนำเสนอ เพื่อพัฒนาความรู้และความเข้าใจต่อภาพยนตร์ในฐานะผู้ชมและการประเมินสุนทรีย์ของภาพยนตร์</p>	3(3-0-6)
GEN0116	<p>ความผิดหวังสู่ฝันที่เป็นจริง</p> <p>หลักการและแนวคิด การรับมือกับสภาวะปัญหาในชีวิต การเข้าใจตนเองและการปรับตัวเมื่อเผชิญกับปัญหาทางด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคม การเรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ต่าง ๆ ในเชิงบวกและเชิงลบ หลักการดำเนินชีวิตเพื่อสร้างสุขในทุกมิติ</p>	3(3-0-6)
GEN0201	<p>การใช้ภาษาไทย</p> <p>ทักษะการใช้ภาษาไทยด้านการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนตามหลักไวยากรณ์ เพื่อการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน การใช้ภาษาไทยให้เหมาะสมกับกาลเทศะและมารยาททางสังคม</p>	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
GEN0202	<p>ภาษาไทยเชิงวิชาการ</p> <p>ภาษาไทยเพื่อการศึกษาการเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็นเชิงวิชาการ การเขียนรายงาน และการอ้างอิง การใช้สารสนเทศเพื่อการสืบค้นข้อมูลจากสื่อหลากหลายทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการนำเสนองานเชิงวิชาการ</p>	3(3-0-6)
GEN0203	<p>ภาษาไทยเพื่อการประกอบอาชีพ</p> <p>ทักษะการใช้ภาษาไทยเพื่อการทำงาน การเขียนใบสมัครงาน การเขียนประวัติส่วนตัว การเขียนหนังสือราชการ การเขียนบันทึก การเขียนรายงาน การประชุม การแนะนำตนเอง และการใช้ภาษาไทยในสื่อสังคมออนไลน์ การนำเสนอผลงานในที่สาธารณะและ/หรือการสื่อสารในกลุ่มใหญ่</p>	3(3-0-6)
GEN0204	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น</p> <p>การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน การทักทายทำความรู้จัก การบรรยายลักษณะ การพูดถึงเหตุการณ์ในอดีต การใช้ภาษาทางโทรศัพท์ การบรรยายสถานที่ตั้งและทิศทาง การให้คำสั่ง การแก้ไขปัญหา การให้คำแนะนำ การสืบค้นสารสนเทศทางอิเล็กทรอนิกส์ การอ้างอิง การเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ และสื่อสิ่งพิมพ์</p>	3(3-0-6)
GEN0205	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้</p> <p>การใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร การให้ข้อมูล การสรุปความ และแสดงความคิดเห็น กลวิธีการอ่าน การเขียนในชีวิตประจำวัน การอ้างอิง และการใช้พจนานุกรม เพื่อการอ่านและการเขียน โดยใช้สื่อระบบสารสนเทศ และฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์</p>	3(3-0-6)
GEN0206	<p>ภาษาอังกฤษเชิงวิชาการ</p> <p>ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาการเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น เชิงวิชาการ การเขียนรายงาน และการอ้างอิง การใช้สารสนเทศเพื่อการสืบค้นข้อมูลจากสื่อหลากหลายทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการนำเสนองานเชิงวิชาการในรูปแบบต่าง ๆ</p>	3(3-0-6)
GEN0207	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบวิชาชีพ</p> <p>ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน การเขียนใบสมัครงาน การเขียนประวัติส่วนตัว การเขียนหนังสือราชการ การเขียนบันทึก การเขียนรายงาน การประชุม การแนะนำตนเอง และการใช้ภาษาอังกฤษในสื่อสังคมออนไลน์ การนำเสนอผลงานในที่สาธารณะและ/หรือการสื่อสาร ในกลุ่มใหญ่</p>	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
GEN0208	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อการดูแลสุขภาพ</p> <p>ศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานทางด้านสุขภาพ ทักษะการอ่านและการสื่อสาร การดูแลสุขภาพ ความสามารถในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ยาและเอกสาร กำกับยา การค้นหาและศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับโรคที่พบบ่อย การป้องกันโรค เพื่อประโยชน์ในการดูแลตนเองและครอบครัว</p>	3(3-0-6)
GEN0209	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอและการพูดในที่สาธารณะ</p> <p>หลักการพูดภาษาอังกฤษในที่ชุมชนโดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์ ในการพูด การกล่าวแนะนำตนเอง การกล่าวเปิดและกล่าวปิด การเตรียมเค้าโครง เรื่องที่จะพูด การเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการพูด วิธีการ สอดแทรกอารมณ์ขัน และการเลือกหัวข้อที่เหมาะสม</p>	3(3-0-6)
GEN0210	<p>วาทกรรมภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร</p> <p>ความสำคัญ และประเภทของการพูด หลักการปฏิบัติเบื้องต้นในการพูด การเปล่งเสียง การฝึกปฏิบัติการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อประยุกต์ใช้ในการทำงานจริง และการใช้ชีวิต โดยเน้นการอภิปราย การนำเสนอ การกล่าวสุนทรพจน์ และการ โต้วาที</p>	3(3-0-6)
GEN0211	<p>ภาษาจีน</p> <p>การใช้ภาษาจีน ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด สื่อสารเรื่องราวในสถานการณ์จริง จำลอง เพื่อให้เกิดความสามารถทางภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และมีความเข้าใจด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม</p>	3(3-0-6)
GEN0212	<p>ภาษาพม่า</p> <p>การใช้ภาษาพม่า ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด สื่อสารเรื่องราวในสถานการณ์จริง จำลอง เพื่อให้เกิดความสามารถทางภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และมีความเข้าใจด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม</p>	3(3-0-6)
GEN0213	<p>ภาษาเขมร</p> <p>การใช้ภาษาเขมร ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อแลกเปลี่ยน ความรู้ความคิด สื่อสารเรื่องราวในสถานการณ์จริง จำลอง เพื่อให้เกิดความสามารถ ทางภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และมีความเข้าใจด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม</p>	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
GEN0214	ภาษาลาว การใช้ภาษาลาว ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด สื่อสารเรื่องราวในสถานการณ์จริง จำลอง เพื่อให้เกิดความสามารถทางภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และมีความเข้าใจด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม	3(3-0-6)
GEN0215	ภาษาเวียดนาม การใช้ภาษาเวียดนาม ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด สื่อสารเรื่องราวในสถานการณ์จริง จำลอง เพื่อให้เกิดความสามารถทางภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และมีความเข้าใจด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม	3(3-0-6)
GEN0216	ภาษามาลเลย์ การใช้ภาษามาลเลย์ ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด สื่อสารเรื่องราวในสถานการณ์จริง จำลอง เพื่อให้เกิดความสามารถทางภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และมีความเข้าใจด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม	3(3-0-6)
GEN0301	เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร หลักการ ความสำคัญ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบคอมพิวเตอร์ การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย การจัดการฐานข้อมูล ข้อมูลขนาดใหญ่ การใช้งานอินเทอร์เน็ต พัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศสู่โลกดิจิทัล พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยี เทคโนโลยีดิจิทัลในมิติต่าง ๆ และการเปลี่ยนแปลงในโลกดิจิทัล	3(3-0-6)
GEN0302	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อคุณภาพชีวิต ความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์ วิวัฒนาการ ความก้าวหน้า บทบาทการพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีตามการเปลี่ยนแปลงของโลกที่มีผลต่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ	3(3-0-6)
GEN0303	วิทยาศาสตร์กับสิ่งแวดล้อม ความหมายและความสำคัญทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับพฤติกรรมของสิ่งแวดล้อมต่อมนุษย์ และมนุษย์ต่อสิ่งแวดล้อม ระบบนิเวศเชิงบูรณาการ ทรัพยากรธรรมชาติ ความหลากหลายทางชีวภาพ การอนุรักษ์ และปัญหามลพิษ มาตรฐานสิ่งแวดล้อม การปรับปรุงสิ่งแวดล้อมให้มีความเหมาะสมต่อคุณภาพชีวิต	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
GEN0304	<p>รู้เท่าทันดิจิทัล</p> <p>การพัฒนาทักษะในความเข้าใจดิจิทัล พฤติกรรมสารสนเทศ มนุษยศาสตร์ดิจิทัล ทักษะดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล จริยธรรมดิจิทัล การเป็นพลเมืองดิจิทัล สภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล</p>	3(3-0-6)
GEN0305	<p>นันทนาการเพื่อคุณภาพชีวิต</p> <p>แนวคิด ทฤษฎี ความหมายและความสำคัญของนันทนาการ ขอบข่ายและประเภทของนันทนาการ การออกแบบกิจกรรมนันทนาการ การพักผ่อนด้วยกิจกรรมนันทนาการ การฝึกจิตเพื่อสุขภาพกายและจิต</p>	3(3-0-6)
GEN0306	<p>สุขภาพสำหรับชีวิตยุคใหม่</p> <p>การดูแลชีวิตและสุขภาพในมิติการส่งเสริม การป้องกัน การรักษา และการฟื้นฟู ปัจจัยที่เกี่ยวกับชีวิต เพศ วัย โภชนาการ สภาวะเสี่ยงทางสุขภาพ ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์สุขภาพตลอดจนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในรูปแบบสุขภาพองค์รวมกับชีวิตประจำวันได้</p>	3(3-0-6)
GEN0307	<p>มหัศจรรย์แห่งความคิด</p> <p>หลักการแนวคิดธรรมชาติของการคิด กระบวนการคิดของมนุษย์อย่างเป็นระบบ การคิดเชิงระบบ การคิดเชิงวิพากษ์ การคิดเชิงวิเคราะห์ การเชื่อมโยงความคิด และการผูกเรื่อง การวิเคราะห์ข้อมูลและข่าวสาร การใช้เหตุผล และการประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์</p>	3(3-0-6)
GEN0308	<p>อินโฟกราฟิก</p> <p>กระบวนการคิด การวิเคราะห์ ภายใต้แนวคิดข้อมูล สารสนเทศ หลักการออกแบบ หลักการนำเสนองาน การนำเสนอตัวตน ภาพลักษณ์ขององค์กร รวมถึงการถ่ายทอดประสบการณ์ผ่านสื่อสารสนเทศ</p>	3(3-0-6)
GEN0309	<p>ชีวิตกับดิจิทัล</p> <p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับดิจิทัล บทบาทดิจิทัลในฐานะแนวโน้มอันยิ่งใหญ่ที่มีต่อการเปลี่ยนสังคมไทยและสังคมโลกในหลากหลายรูปแบบ การก่อกำเนิดสิ่งปลูกสร้าง อุปกรณ์และเครื่องมืออัจฉริยะ ควบคู่กับการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง เครือข่ายออนไลน์ พฤติกรรมการบริโภคผ่านเครื่องมือสื่อสาร กฎหมายการทำธุรกิจ ให้บริการผ่านอินเทอร์เน็ตหรือสังคมออนไลน์ การดำรงชีวิตและการปรับตัวของมนุษย์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของดิจิทัลได้อย่างมีความสุขและปลอดภัยในแต่ละช่วงวัย</p>	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
GEN0310	<p>การส่งเสริมสุขภาพทางเพศ</p> <p>แนวคิดในการดูแลสุขภาพทางเพศ การเปลี่ยนแปลงทางเพศเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น จนถึงวัยผู้สูงอายุ การเตรียมความพร้อมก่อนสมรส การมีเพศสัมพันธ์อย่างมีความสุขและปลอดภัย การวางแผนครอบครัว โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และปัญหาสุขภาพทางเพศ ความเสี่ยงของคนในวัยต่างๆ ต่อโรคติดต่อ ระบบภูมิคุ้มกันของร่างกายต่อโรคติดต่อ การป้องกันการและการดูแลตนเองเบื้องต้น</p>	3(3-0-6)
GEN0311	<p>ธรรมชาติบำบัด</p> <p>ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติบำบัดจากวิทยาศาสตร์การแพทย์ ศิลปะในการดำรงชีวิต และความลับเกี่ยวกับภูมิปัญญาชาวบ้านและสมุนไพร ผลของการศึกษาเหตุของการเกิดโรค มนตราบำบัด สมุนไพรบำบัด อาหาร และการออกกำลังกาย</p>	3(3-0-6)
GEN0312	<p>รู้เท่าทันภาวะการเงิน</p> <p>ทฤษฎีเกี่ยวกับค่าของเงินและภาวะการเงิน หลักการ และวิธีการรู้เรื่องทางการเงินและคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการใช้เงินและธุรกิจในชีวิตประจำวัน การบริหารการเงินในชีวิตยุคปัจจุบันอย่างเหมาะสม หนี้ครัวเรือน นิติกรรมและสัญญาต่างๆ ด้วยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์หรือโปรแกรมสำเร็จรูปอย่างง่าย</p>	3(3-0-6)
GEN0313	<p>การเดิน</p> <p>ทฤษฎี หลักการ ความรู้พื้นฐานสำหรับการเดิน สมรรถภาพทางกาย ทักษะการเคลื่อนไหวในการเดิน ความแข็งแรงและความยืดหยุ่นของร่างกาย ความปลอดภัย การป้องกันการบาดเจ็บและการปฐมพยาบาลเบื้องต้น</p>	3(3-0-6)
GEN0314	<p>โยคะ</p> <p>ความสำคัญและประโยชน์ของการฝึกโยคะ การเตรียมความพร้อมของร่างกาย การยืดเหยียดข้อต่อและกล้ามเนื้อ เทคนิคการเกร็งและคลายกล้ามเนื้อ การฝึกท่าอาสนะต่าง ๆ การควบคุมลมหายใจ การผ่อนคลายอย่างลึกและปลอดภัยในการฝึก</p>	3(3-0-6)
GEN0315	<p>ชีวิตเล็กอ้วน</p> <p>ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพ บทบาทและผลกระทบของอาหารให้พลังงานต่อการควบคุมน้ำหนักตัว ความสัมพันธ์ระหว่างน้ำหนักตัวที่เหมาะสมกับสุขภาพ การกำหนดอาหารที่ให้พลังงานและสารอาหาร สำหรับการลดน้ำหนัก และการออกกำลังกายเพื่อการควบคุมน้ำหนัก</p>	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
GEN0316	ศาสตร์แห่งการชะลอวัย หลักการ ความรู้เกี่ยวกับความงามและสุขภาพที่ดีบนพื้นฐานของวิทยาศาสตร์ โภชนาการเพื่อความงามและสุขภาพการชะลอวัย ผลิตภัณฑ์และการเสริมความงาม ความฉลาดในการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์	3(3-0-6)
GEN0317	ศาสตร์และศิลป์แห่งอาหารชาววัง ความรู้เรื่องอาหาร ความสัมพันธ์ของอาหารและโภชนาการต่อสุขภาพบนพื้นฐานของอาหารชาววัง บทบาทของอาหารชาววังในปัจจุบัน สังคมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับอาหารชาววัง การประเมินข้อมูลด้านอาหารและโภชนาการของอาหาร	3(3-0-6)
GEN0318	รักปลอดภัย ความรู้ธรรมชาติของเพศ บทบาท ความเชื่อและวัฒนธรรมเกี่ยวกับเพศ พัฒนาการ ความเป็ยงเบน และความผิดปกติทางเพศ การป้องกันและปัญหาที่เกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ การวางแผนครอบครัว การปรับตัวและการอยู่ร่วมกันอย่างเท่าเทียมกันในสังคมปัจจุบัน	3(3-0-6)
GEN0319	ผู้ประกอบการธุรกิจดิจิทัล แนวคิด ทฤษฎี และกระบวนการการเป็นผู้ประกอบการ สตาร์ทอัป โดยเน้นการสร้างสรรค์นวัตกรรม ตัวแบบการทำธุรกิจ หลักการบริหารจัดการสำหรับการเป็นผู้ประกอบการ การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีไปสู่เชิงพาณิชย์ กฎหมาย การประกอบการ และการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันเพื่อการค้า	3(3-0-6)
CIM1106	สถิติและวิจัยธุรกิจ แนวคิด เครื่องมือ และเทคนิคทางการวิจัยที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับธุรกิจในการประเมินค่างานวิจัย เทคนิคการรวบรวมและประมวลผลข้อมูลเพื่อใช้ในการวางแผนและการควบคุม การระบุปัญหา กระบวนการทำวิจัย และการประยุกต์ใช้ผลการวิจัย การประยุกต์ใช้สถิติกับงานวิจัย การทดสอบสมมติฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ และการถดถอย การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย	3(3-0-6)
CIM1121	นวัตกรรมการจัดการ หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการจัดการ ความสำคัญของนวัตกรรมการจัดการต่อการดำเนินธุรกิจ ประเภทของนวัตกรรมการพัฒนาและนำนวัตกรรมการจัดการ มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
CIM1122	นวัตกรรมการบริหารทรัพยากรมนุษย์ หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม ความสำคัญของนวัตกรรมต่อการบริหารทรัพยากรมนุษย์ กระบวนการบริหารทรัพยากรมนุษย์ พัฒนาศักยภาพบุคลากรทั้งระบบให้มีขีดความสามารถในการแข่งขัน สอดคล้องกับมาตรฐานสากลและเพียงพอต่อความต้องการของตลาด พฤติกรรมและความสำคัญของทรัพยากรมนุษย์ในองค์กร การนำนวัตกรรมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม Thailand 4.0 มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับทรัพยากรมนุษย์ในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)
CIM1123	การจัดการองค์การในยุคดิจิทัล แนวคิดองค์การและการจัดการ วิวัฒนาการ ทฤษฎีองค์การและการจัดการ คุณลักษณะและองค์ประกอบขององค์การในยุคดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงในองค์การ ความเสี่ยงในองค์การ เครื่องมือในการจัดการสมัยใหม่ กรณีศึกษาการจัดการองค์การธุรกิจประเภทต่าง ๆ	3(3-0-6)
CIM1124	เศรษฐศาสตร์เพื่อนวัตกรรมทางธุรกิจ การประยุกต์หลักและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ เพื่อใช้ในด้านธุรกิจ การวิเคราะห์อุปสงค์ และอุปทาน สำหรับตลาดต่าง ๆ การสำรวจตลาดและการพยากรณ์ทางธุรกิจ การวางแผนการผลิต การวิเคราะห์ต้นทุน การกำหนดราคา การวิเคราะห์ทางธุรกิจเพื่อการตัดสินใจในการลงทุน และปัจจัยด้านเศรษฐศาสตร์มหภาคภายใต้บริบทการพัฒนาประเทศเพื่อเข้าสู่เศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลที่มีต่อผลการดำเนินงานธุรกิจ	3(3-0-6)
CIM2101	การจัดการเชิงกลยุทธ์ แนวคิดในการจัดการเชิงกลยุทธ์การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และกลยุทธ์ขององค์กร ที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจ การนำกลยุทธ์สู่การปฏิบัติ และการควบคุมกลยุทธ์ เพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขันและการคงอยู่ของธุรกิจ ภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในยุคดิจิทัล	3(3-0-6)
CIM2102	หลักการบัญชี แม่บทการบัญชี หลักการบัญชีคู่ เอกสารประกอบการบันทึกบัญชี การบันทึกรายการในสมุดรายการขั้นต้น ประกอบด้วย สมุดรายวันทั่วไป สมุดรายวันเฉพาะ การบันทึกในสมุดแยกประเภท งบทดลอง รายการปรับปรุง การจัดทำงบการเงินสำหรับกิจการบริการและกิจการซื้อขายสินค้า การบัญชีภาษีมูลค่าเพิ่ม	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
CIM2121	การตลาดยุคดิจิทัล แนวคิดและหลักการสำคัญของการตลาดดิจิทัล ความรู้และแนวโน้มของการตลาดยุคดิจิทัล ความต้องการและพฤติกรรมของลูกค้า การสืบค้นและการจัดการข้อมูลในการวางแผนการตลาด การจัดโปรโมชั่น การโฆษณา การเลือกรูปแบบและช่องทางในการจัดจำหน่าย การนำผลิตภัณฑ์และบริการสู่ตลาดในรูปแบบดิจิทัล	3(3-0-6)
CIM2123	นวัตกรรมทางการเงิน หลักการทางการเงินในยุคดิจิทัล วิวัฒนาการทางการเงิน ต้นทุน ค่าของเงิน การวิเคราะห์จุดคุ้มทุน ธุรกิจทางการเงิน สถาบันการเงิน ค่าเงิน สกุลเงินดิจิทัล เครื่องมือทางการเงินดิจิทัล การอ่านงบการเงินตามมาตรฐานการบัญชี และการเงินที่เป็นสากล ระบบการรายงานผลการเงิน	3(3-0-6)
CIM3121	กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจ หลักกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานนิติกรรมสัญญาหนี้ หลักประกันสินเชื่อ การส่งเสริมการลงทุน หุ้นส่วน ตัวเงิน การประกอบธุรกิจ การคุ้มครองผู้บริโภคและป้องกันการค้าที่ไม่เป็นธรรม กฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายเกี่ยวกับการฟื้นฟูกิจการและการระงับข้อพิพาทของธุรกิจ แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมทางธุรกิจการสร้างจริยธรรมองค์กรในธุรกิจ จริยธรรมของผู้บริหารและพนักงาน หลักธรรมาภิบาลในการจัดการธุรกิจ ความรับผิดชอบของธุรกิจต่อชุมชนและประเทศชาติ	3(3-0-6)
ESG2201	การวิเคราะห์และกลยุทธ์เกม กระบวนการคิด วิเคราะห์ การคาดเดาสถานการณ์ สำหรับแนวทางในการแข่งขันเกมแต่ละประเภท และหลักการใช้จิตวิทยาในการแข่งขันเกมเพื่อสร้างโอกาสในการเอาชนะ	3(3-0-6)
ESG2202	การจัดการสิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์อีสปอร์ต หลักการและแนวทางทั่วไปสำหรับการจัดการ การจัดหาการใช้และการบำรุงรักษา สถานที่ฝึกซ้อมและแข่งขันอีสปอร์ต สิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์ มีการศึกษานอกสถานที่	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
ESG3201	<p>แนวความคิดในการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ</p> <p>แนวความคิด วิธีการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพ การแบ่งกลุ่มลูกค้า พัฒนาสินค้า และบริการให้ เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าแต่ละกลุ่ม การสร้างโปรโตไทป์บริหารทรัพยากรให้ได้ประสิทธิภาพ วัตถุประสงค์ และดำเนินการโดยอิงจากข้อมูล</p>	3(3-0-6)
ESG3202	<p>วิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่ออีสปอร์ต</p> <p>องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมสุขภาพผู้เล่นอีสปอร์ต ประกอบด้วยสรีรวิทยาการออกกำลังกาย จิตวิทยาการออกกำลังกาย โภชนศาสตร์การออกกำลังกาย การกีฬากับการแพทย์และหลักการบริหารร่างกายเพื่อสุขภาพ</p>	3(3-0-6)
ESG3203	<p>พฤติกรรมผู้บริโภคในยุคดิจิทัล</p> <p>พฤติกรรมของผู้บริโภค ผู้ประกอบการหรือผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียอันมีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การใช้จิตวิทยาสังคม การตัดสินใจและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้หลักการทางสถิติพื้นฐานเพื่อดูแนวโน้มและใช้ประกอบการตัดสินใจ นำเอาทฤษฎีและข้อมูลทางพฤติกรรมศาสตร์มาใช้วางแผนสื่อสารทางการตลาดกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ตในยุคดิจิทัล</p>	3(3-0-6)
ESG3204	<p>การจัดการการท่องเที่ยวทางอีสปอร์ต</p> <p>ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับการจัดการการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตทั้งในประเทศและต่างประเทศ เทคนิคการจัดการท่องเที่ยวในรูปแบบกีฬาอีสปอร์ตเพื่อธุรกิจ การท่องเที่ยว และชุมชน มีการศึกษานอกสถานที่</p>	3(3-0-6)
ESG3205	<p>ธุรกิจเอเยนต์นักกีฬา</p> <p>แนวคิดเกี่ยวกับเอเยนต์นักกีฬาทั้งในประเทศและต่างประเทศรูปแบบและโครงสร้างธุรกิจเอเยนต์ หน้าที่ของเอเยนต์นักกีฬาในการคัดเลือกนักกีฬา การดูแลนักกีฬาด้านการจัดการเรื่องส่วนตัว ด้านการตลาด ด้านการเงิน ด้านกฎหมายและสัญญาที่เกี่ยวข้อง คุณธรรมและจริยธรรมเอเยนต์นักกีฬา</p>	3(3-0-6)
ESG3206	<p>การสื่อสาร การส่งเสริม และการประชาสัมพันธ์อีสปอร์ต</p> <p>หลักการสื่อสาร การทำข่าวและรายงานข่าว เทคนิคการเขียนข่าวที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต การใช้สื่อดั้งเดิมและสื่อสมัยใหม่ในการสื่อสาร หลักการส่งเสริมอีสปอร์ต ความหลากหลายของการส่งเสริมอีสปอร์ต ความสำคัญ และเทคนิคการประชาสัมพันธ์การใช้เครื่องมือการประชาสัมพันธ์ในการส่งเสริมกิจกรรมอีสปอร์ต บทบาทของสื่อมวลชนในการสื่อสาร ส่งเสริมกิจกรรมทางการกีฬา</p>	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
ESG3501	<p>สัมมนาเกี่ยวกับอีสปอร์ต</p> <p>การนำเสนอและอภิปรายเรื่องที่น่าสนใจ โครงการวิจัย และจริยธรรมทางสาขาการจัดการ อีสปอร์ตและธุรกิจเกม ในระดับปริญญาตรี</p>	3(3-0-6)
ESG4201	<p>อีสปอร์ตกับการออกแบบวีชวล</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาษาภาพ และกระบวนการออกแบบกราฟิกในธุรกิจอีสปอร์ต การพัฒนาความเข้าใจในการใช้ภาษาภาพพื้นฐาน ตั้งแต่การออกแบบกราฟิกการออกแบบเวทีย่างจนถึงการออกแบบแสง รวมถึงการพิมพ์ การจัดองค์ประกอบและเค้าโครง การสำรวจแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในธุรกิจกีฬาทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ</p>	3(2-2-5)
ESG4202	<p>การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง</p> <p>หลักการและเทคนิคในการเขียนบทที่เชื่อมโยงกับโครงสร้าง การแสดง การวิเคราะห์บทบาทพยนตร์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในบทบาทตัวละครและเนื้อเรื่องของเกม การเขียนและการจัดทำสตอรี่บอร์ด หลักการทั่วไปในการเล่าเรื่อง และคำศัพท์ที่ใช้สำหรับการเล่าเรื่อง การเลือกเรื่องที่น่าสนใจจากวรรณกรรม คลาสสิก นิทาน และเรื่องเล่าส่วนตัว การวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ศิลปะในการเล่าเรื่อง</p>	3(3-0-6)
ESM1201	<p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอีสปอร์ต</p> <p>การจัดการกีฬา บทบาทและโครงสร้างองค์กรกีฬาอีสปอร์ตภาครัฐและเอกชน การจัดการเชิงกลยุทธ์การพัฒนากองค์กร การจัดการทรัพยากรมนุษย์ การจัดการการตลาด การเงิน และการประชาสัมพันธ์สำหรับองค์กรกีฬา ประเด็นด้านกฎหมายทางการกีฬา มีการศึกษาณสถานศึกษา</p>	3(3-0-6)
ESM1202	<p>การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย</p> <p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวเนื่องกับการสื่อสารข้อมูลแบบดิจิทัลและอนาลอกแบบจำลองอ้างอิงจากการเชื่อมต่อระหว่างระบบเปิด (โอเอสไอ) แบบจำลองเกณฑ์วิธีควบคุมการขนส่งข้อมูลเกณฑ์วิธี อินเทอร์เน็ต(ทีซีพี/ไอพี) การทำงานของชั้นกายภาพ การทำงานของชั้นเชื่อมโยงข้อมูล การทำงานของชั้นเครือข่าย การทำงานของชั้นขนส่ง การทำงานของชั้นโปรแกรมประยุกต์ มาตรฐานสำหรับเครือข่ายบริเวณเฉพาะที่ เครือข่ายไร้สายและเครือข่ายเมืองหลวง</p>	3(2-2-5)
ESM1203	<p>พื้นฐานทางธุรกิจสำหรับนักเทคโนโลยีสารสนเทศ</p> <p>ลักษณะพื้นฐานของธุรกิจประเภทต่างๆ องค์ประกอบที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ หลักการจัดการธุรกิจสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศแนวทางการจัดตั้งธุรกิจการ จัดองค์การ การจัดการการตลาด การจัดการการเงิน การจัดการการผลิต การจัดการทรัพยากรมนุษย์ ภาษีและกฎหมายธุรกิจ โดยมีการสอดแทรกจริยธรรม จรรยาบรรณ</p>	3(3-0-6)

	นักธุรกิจ ผลกระทบของธุรกิจต่อสิ่งแวดล้อม และการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มของตนเอง	
รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
ESM2201	ธุรกิจเกมและกีฬาอีสปอร์ต ความหมายของเกม วิดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกม ในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
ESM1205	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดอีเวนท์ หลักการ แนวทางในการวางแผนการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต การเขียนข้อเสนอโครงการการจัดการแข่งขัน การเสนอตัวเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน การบริหารบุคคลการจัดการการรักษาความปลอดภัย การจัดการวิกฤต การจัดการระบบโลจิสติกส์ในการจัดกิจกรรมอีสปอร์ต มีการศึกษานอกสถานที่	3(3-0-6)
ESM2203	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ความหมาย ขอบข่าย ความสำคัญและความจำเป็นของจิตวิทยาการกีฬาอีสปอร์ตต่อการเสริมสร้างพลังทางจิต ความพร้อมทางด้านจิตใจระหว่าง การฝึกซ้อมและการแข่งขัน เทคนิค และกลวิธีทางจิตวิทยาของการกีฬาอีสปอร์ต ที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการแข่งขัน มีการศึกษานอกสถานที่	3(3-0-6)
ESM1302	ระบบปฏิบัติการ หลักการทำงานของระบบปฏิบัติการ การติดต่อประสานงานของระบบ การปฏิบัติงาน การจัดการหน่วยความจำ การจัดลำดับงานการคุ้มครอง และการจัดสรรอุปกรณ์ ระบบแฟ้มข้อมูล การควบคุม การรับข้อมูลและการแสดงผลการออกแบบและแนวคิดของทฤษฎีระบบปฏิบัติการ	3(3-0-6)
ESM1204	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ธุรกิจกีฬา หลักการและทฤษฎีการตลาดกีฬาอีสปอร์ต การวิจัยการตลาด และการวางแผนการตลาด การเขียนแผนการตลาด การสื่อสารการตลาดกีฬา สิทธิประโยชน์การกีฬาและลิขสิทธิ์ทางการกีฬา	3(3-0-6)
ESM2204	การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต ปรัชญา หลักการและวิธีการฝึก การใช้หลักการทางสรีระวิทยาการเคลื่อนไหวจิตวิทยาการกีฬา เพื่อใช้ในการฝึกเทคนิคและกลวิธีในการฝึก จรรยาบรรณของการเป็นนักกีฬาการออกแบบและการ วิเคราะห์โปรแกรมการฝึก	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
ESM3301	<p>โครงสร้างข้อมูลและขั้นตอนวิธี</p> <p>การวิเคราะห์โครงสร้างข้อมูลรูปแบบต่างๆ ขั้นตอนวิธีพื้นฐานที่ใช้กับโครงสร้างข้อมูล เทคนิคการเรียงลำดับข้อมูล เทคนิคการค้นหาข้อมูล ทฤษฎีทางคณิตศาสตร์เบื้องต้นหลักการเขียนขั้นตอนวิธี และวิเคราะห์ขั้นตอนวิธี พร้อมทั้งการจำลองหลักการออกแบบโครงสร้างข้อมูลด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ รายงานและนำเสนอร่วมกัน</p>	3(3-0-6)
ESM2302	<p>การจัดจำหน่ายและให้บริการเกมออนไลน์และอีสปอร์ต</p> <p>ภาพรวมของการบริหารจัดการเกี่ยวกับธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ รวมถึงการศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพ การติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ</p>	3(2-2-5)
ESM3303	<p>ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</p> <p>ปัญญาประดิษฐ์ ประวัติ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การประยุกต์ใช้สำหรับเกม เกมทรีมินิแมกซ์การ ค้นหาเส้นทาง และการเดินในแผนที่ ไฟไนท์สเตจแมชชีน ระบบการสร้างกฎ และเส้นโค้งการ ตอบสนอง ปัญญาแบบ สวอร์ม ตัวละครอิสระ ระบบสคริปต์และระบบบอทในเกม และการนำมาใช้ ในเชิงธุรกิจ</p>	3(3-0-6)
ESM2304	<p>หลักการแคสติ้ง</p> <p>การบรรยายและออกอากาศการแข่งขันเกม บนความถูกต้องตามหลักการ และจริยธรรมของผู้ประกาศข่าว กฎระเบียบในการประชาสัมพันธ์และหลักการออกอากาศวิทยุกระจายเสียง</p>	3(2-2-5)
ESM2305	<p>หลักการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p> <p>หลักพื้นฐานการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แนวคิดการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น การออกแบบ การเขียนผังงาน ข้อมูลและชนิดของข้อมูลในภาษาซีชาร์ป การวนซ้ำและเงื่อนไข ฟังก์ชันเบื้องต้น การสร้างโปรแกรมเชิงโมดูล โครงสร้างโดยทั่วไปของฟังก์ชันภาษาซี การทำงานกับฟังก์ชัน แถวลำดับและตัวชี้ ชนิดข้อมูลที่ใช้กำหนดเอง การใช้งานเพิ่มข้อมูล การประยุกต์ใช้งานในไมโครคอนโทรลเลอร์เบื้องต้น</p>	3(2-2-5)
ESM2303	<p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก</p> <p>ประวัติและความเป็นมาของการออกแบบกราฟิก กระบวนการคิดและหลักในการออกแบบสื่อสารสำหรับสื่อดิจิทัลให้สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้าบนพื้นฐานจริยธรรมในสังคม การใช้โปรแกรมกราฟิกเบื้องต้น การนำไปประยุกต์ใช้งาน การนำเสนอการออกแบบกราฟิก</p>	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชาและคำอธิบายรายวิชา	น(บ-ป-อ)
CIM3601	<p>ภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพ 1</p> <p>การสร้างทักษะในการฟังและพูด เพื่อความเข้าใจ โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถใช้ในงานธุรกิจ การฝึกฝนให้มีความเชื่อมั่นและกล้าที่จะสื่อสาร ให้เป็นที่เข้าใจรวมทั้งการฝึกฝนทักษะในการพูดเพื่อเสนอรายงานทางธุรกิจ การ สอบปากเปล่า และการสัมภาษณ์เชิงธุรกิจ</p>	3(3-0-6)
CIM3602	<p>ภาษาอังกฤษสำหรับวิชาชีพ 2</p> <p>การสร้างทักษะในการอ่านบทความทางธุรกิจเพื่อจับประเด็นที่สำคัญ การถ่ายทอดความเข้าใจโดยการเขียนได้อย่างถูกต้อง ตามรูปแบบไม่ว่าจะเป็น การเขียนรายงาน จดหมาย บันทึก หรือไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การฝึกฝนการ พูดเพื่อนำเสนอผลงานจากการอ่านและการเขียนโต้ตอบธุรกิจทางธุรกิจอย่าง เหมาะสม</p>	3(3-0-6)
CIM4701	<p>การเตรียมสหกิจศึกษา</p> <p>การเตรียมความพร้อมก่อนการออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา การวางแผนการประกอบอาชีพ ความรับผิดชอบต่องาน การศึกษาวัฒนธรรม องค์กร ความปลอดภัยในการทำงาน การเขียนประวัติการเตรียมตัวสัมภาษณ์ และการสมัครงาน</p>	1(90)
CIM4702	<p>สหกิจศึกษา</p> <p>การปฏิบัติงานในฐานะพนักงานชั่วคราวในสถานประกอบการ การ จัดทำรายงานการศึกษาเพื่อพัฒนาวิชาชีพที่ได้รับมอบหมายมีการนำเสนอ และ มีการประเมินผลโดยพนักงานพี่เลี้ยง และ อาจารย์นิเทศ</p>	6(540)
CIM4703	<p>การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</p> <p>การจัดให้มีกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนออกฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ ซึ่งจะมีการเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับทักษะการใช้ภาษา การใช้คอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยี รวมถึงการพัฒนาบุคลิกภาพและการ ปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม และสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมี ประสิทธิภาพ</p>	1(90)
CIM4704	<p>การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ</p> <p>การฝึกปฏิบัติงานในองค์กร ตามหน้าที่ความรับผิดชอบและภาระงาน เสมือนเป็นพนักงานขององค์กรนั้น ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ บริक्षा โดยนำความรู้ที่ได้จากการเรียนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติไปใช้ใน</p>	6(540)

สถานการณ์จริง และจัดให้มีการทำรายงานผลการปฏิบัติงานการฝึก
ประสบการณ์วิชาชีพ