



หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาโททางวิชาชีพ 2 ปี

5.2 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทยและ/หรือภาษาอังกฤษ

5.3 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทยและ/หรือนักศึกษาต่างชาติ

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 เป็นหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 ปรับปรุงจากหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการฟุตบอลอาชีพ หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2562

6.2 เริ่มใช้ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 เป็นต้นไป

6.3 คณะกรรมการประจำวิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ พิจารณาหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 1/2567 เมื่อวันที่ 8 มกราคม พ.ศ. 2567

6.4 คณะกรรมการอำนวยการบัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 1 /2567 เมื่อวันที่ 11 มกราคม 2567

6.5 คณะกรรมการสภาวิชาการ พิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่.../ 2567 เมื่อวันที่

6.6 คณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย พิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ .../2567 เมื่อวันที่

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรจะได้รับการเผยแพร่ว่าเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษา ภายในปีการศึกษา 2568

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- 8.1 ผู้ประกอบการอาชีพอิสระในธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง
- 8.2 เจ้าหน้าที่หรือพนักงานในหน่วยงานกีฬาทั้งภาครัฐและภาคเอกชน
- 8.3 อาจารย์หรือผู้สอนด้านการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง
- 8.4 นักวิชาการและนักวิจัยในหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอีสปอร์ต

และบันเทิง

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 36 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 36 หน่วยกิต

1) วิชาเฉพาะด้าน

1.1) วิชาบังคับ	เรียน	21	หน่วยกิต
1.2) วิชาเลือก	เรียน	9	หน่วยกิต
1.3) วิชาการค้นคว้าอิสระ	เรียน	6	หน่วยกิต
1.4) วิชาเสริม	เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต		

3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

รหัสวิชาและความหมายของรหัสวิชา

การกำหนดรหัสวิชาใช้ระบบ 3 ตัวอักษร และตัวเลข 4 หลัก โดยมีแนวทางดังนี้
ตัวอักษร 3 ตัวแรก คือ MBE แสดงสาขาวิชาการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง
ตัวเลขที่ 1 แสดงระดับการศึกษาปริญญามหาบัณฑิต

ตัวเลขที่ 2 แสดงวิชา ดังนี้

- 1 หมายถึง หมวดวิชาบังคับ
- 2 หมายถึง หมวดวิชาเลือก
- 3 หมายถึง หมวดวิชาการค้นคว้าอิสระ

ตัวเลขที่ 3 ลำดับของรายวิชาที่เป็นหลักสิบ

3.1.4 รายวิชา

1) วิชาเฉพาะด้าน

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	เรียน	21	หน่วยกิต
	1.1) วิชาบังคับ			
MBE5501	การจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Administration for Esports Business and Entertainment			3(3-0-9)
MBE5502	การบริหารการตลาดสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Marketing Administration for Esports Business and Entertainment			3(3-0-9)
MBE5503	การบริหารการเงินและบัญชีสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Financial and Account Administration for Esports Business and Entertainment			3(3-0-9)
MBE5504	การบริหารองค์กรและทรัพยากรมนุษย์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Organization and Human Resource Administration for Esports Business and Entertainment			3(3-0-9)
MBE5505	ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Research Methodology for Esports Business and Entertainment			3(2-2-8)
MBE5506	การบริหารเชิงกลยุทธ์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Strategic Administration for Esports Business and Entertainment			3(3-0-9)
MBE5507	สัมมนาการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Seminar on Administration Esports and Entertainment			3(3-0-9)

1.2) วิชาเลือก เรียน 9 หน่วยกิต

จากรายวิชาดังต่อไปนี้

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
MBE5601	กฎหมายและจริยธรรมสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Law and Ethics for Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
MBE5602	ภาวะผู้นำสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Leadership for Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
MBE5603	นวัตกรรมเทคโนโลยีสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Innovative and Technology for Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
MBE5604	สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริหารกิจกรรมสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Facility and Event Administration for Esports Business and Entertainment	3(2-2-8)
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
MBE5605	พันธมิตรรองค์การและความเชื่อมโยงกับชุมชนสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Corporate Partnership and Community Engagement for Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
MBE5606	จิตวิทยาและการฝึกสอนเพื่อสมรรถนะนักกีฬา Psychology and Coaching for Athletic Performance	3(3-0-9)
MBE5607	ประเด็นวิพากษ์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิงในประเทศไทย Critical Issues Regarding for Esports Business and Entertainment in Thailand	3(3-0-9)
MBE5608	การกำกับดูแลและการบริหารจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Governance and Administration for Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)

รหัสวิชา	เรียน	6 หน่วยกิต	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
MBE5903	การค้นคว้าอิสระ Independent Studies			6

รหัสวิชา	1.4) วิชาเสริม	เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
ENG5110	ภาษาอังกฤษสำหรับบัณฑิตศึกษา English for Graduate Studies			3(2-2-8)
COM5110	คอมพิวเตอร์สำหรับบัณฑิตศึกษา Computer for Graduate Studies			3(2-2-8)

3.1.5 แผนการศึกษา

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
MBE5501	การจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Administration for Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
MBE5502	การบริหารการตลาดสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Marketing Administration of Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
MBE5503	การบริหารการเงินและบัญชีสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Financial and Account Administration for Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
ENG5110	ภาษาอังกฤษสำหรับบัณฑิตศึกษา* English for Graduate Studies	3(2-2-8)

รวมหน่วยกิต

9

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
MBE5504	การบริหารองค์กรและทรัพยากรมนุษย์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและ บันเทิง Organization and Human Resource Administration for Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
MBE5505	ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Research Methodology for Esports Business and Entertainment	3(2-2-8)
MBExxxx	วิชาเลือก 1	3
COM5110	คอมพิวเตอร์สำหรับบัณฑิตศึกษา* Computer for Graduate Studies	3(2-2-8)
รวมหน่วยกิต		9

หมายเหตุ *เรียนโดยไม่นับหน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

รหัสวิชา	ภาคฤดูร้อน ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
MBE5506	การบริหารเชิงกลยุทธ์สำหรับธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Strategic Administration for Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
MBE5507	สัมมนาการจัดการจัดการธุรกิจอีสปอร์ตและบันเทิง Seminar on Administration Esports Business and Entertainment	3(3-0-9)
MBExxxx	วิชาเลือก 2	3
	รวมหน่วยกิต	9

ชั้นปีที่ 2

รหัสวิชา	ภาคการศึกษาที่ 1 ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
MBExxxx	วิชาเลือก 3	3
MBE5903	การค้นคว้าอิสระ Independent Studies	6
	รวมหน่วยกิต	9