

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
 วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

หมวดที่ 1 ชื่อปริญญาและข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร
 - 1.1 รหัส 25621661100055
 - 1.2 ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย	: หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม
ภาษาอังกฤษ	: Bachelor of Business Administration Program in Esports and Games Business
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ภาษาไทย	ชื่อเต็ม : บริหารธุรกิจบัณฑิต (การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม)
	ชื่อย่อ : บธ.บ. (การจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม)
ภาษาอังกฤษ	ชื่อเต็ม : Bachelor of Business Administration (Esports and Games Business)
	ชื่อย่อ : B.B.A. (Esports and Games Business)
3. วิชาเอก (ถ้ามี)
 - 3.1 แผนกวิชาการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม (Creative Media and Game Design)
 - 3.2 แผนกวิชาธุรกิจเกมและการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต (Game Business and Esports Event)
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

หลักสูตรระดับปริญญาตรีทางวิชาการ 120 หน่วยกิต
5. รูปแบบของหลักสูตร
 - 5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรีทางวิชาการ 4 ปี
 - 5.2 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทยและ/หรือภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

5.3 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทยและ/หรือนักศึกษาชาวต่างชาติ

5.4 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

บริษัท สเปคเตอร์ อีสปอร์ต จำกัด

บริษัท การีนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด

บริษัท เซเวียร์ อีสปอร์ต จำกัด

5.5 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

6.1 เป็นหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 ปรับปรุงมาจากหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2562

6.2 เริ่มใช้ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567 เป็นต้นไป

6.3 คณะกรรมการอำนวยการวิทยาลัย พิจารณาหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 1/2566

เมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ.2566

6.4 คณะกรรมการสภาวิชาการ พิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 2/2567

เมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

6.5 คณะกรรมการสภามหาวิทยาลัย พิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 2/2567

เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรจะได้รับการเผยแพร่ว่าเป็นหลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐานหลักสูตรการศึกษา
ระดับอุดมศึกษา ภายในปีการศึกษา 2569

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

8.1 แผนงานธุรกิจเกมและการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

8.1.1 หน่วยงานภาครัฐ

8.1.1.1 ครู อาจารย์ ศึกษานิเทศก์และบุคลากรทางการศึกษาในหน่วยงานทางการศึกษา

8.1.1.2 นักพัฒนาหลักสูตรขององค์กรที่เกี่ยวกับธุรกิจเกมและการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

8.1.1.3 นักวิจัยของหน่วยงานทางการศึกษาที่เกี่ยวกับธุรกิจเกมและการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

8.1.2 หน่วยงานภาคเอกชน

8.1.2.1 นักวิชาชีพในสถานประกอบการที่มีการใช้หลักการบริหาร การสร้างนวัตกรรมหรือ ประยุกต์ใช้ในงานในด้านธุรกิจ

8.1.2.2 นักการตลาดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาลีกทรอนิกส์

8.1.2.3 ทีมงานผู้ผลิตในกิจกรรมการแข่งขันกีฬาลีกทรอนิกส์

8.1.2.4 ทีมงานผู้ผลิตในกิจกรรมอื่น ๆ

8.1.2.5 ผู้บรรยายเกม

8.1.2.6 ผู้ประกอบการสโมสรกีฬาลีกทรอนิกส์

8.1.2.7 ผู้ประกอบการธุรกิจวิดีโอเกม

8.1.3 อาชีพอิสระ

8.1.3.1 นักเล่นเกมอาชีพ

8.1.3.2 นักเขียนบทความเพื่อรีวิวเกม

8.2 แขนงวิชาการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม

8.2.1 หน่วยงานภาครัฐ

8.2.1.1 ครู อาจารย์ ศึกษานิเทศก์และบุคลากรทางการศึกษาในหน่วยงานทางการศึกษา

8.2.1.2 นักพัฒนาหลักสูตรขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม

8.2.1.3 นักวิจัยของหน่วยงานทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม

8.2.2 หน่วยงานภาคเอกชน

2.2.2.1 นักออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อประกอบการตลาดเกม

2.2.2.2 นักออกแบบตัวละครเกม

2.2.2.3 ผู้ผลิตผลิตภัณฑ์เกม

2.2.2.4 นักออกแบบเพื่อการผลิตโฆษณา และวิดีโอ

2.2.2.5 นักออกแบบภาพกราฟฟิก

8.2.3 อาชีพอิสระ

8.2.3.1 นักออกแบบอิสระ

ประเภท	รายการจ่าย	ปีของหลักสูตร					รวม
		1	2	3	4	5	
	ค่าเสื่อมราคา	-	-	-	-	-	-
ค่าใช้จ่าย อื่นๆ	ค่าพยาบาล	48,000	96,000	144,000	132,000	132,000	552,000
	ค่ากิจกรรมนักศึกษา	72,000	144,000	216,000	288,000	288,000	1,008,000
	ค่าห้องสมุด/ค่า IT	288,000	576,000	864,000	1,152,000	1,152,000	4,032,000
	เอกสารตำรา	120,000	240,000	360,000	480,000	480,000	1,680,000
	ค่าอุดหนุนวิทยาลัย/ศูนย์การศึกษา						
	จัดการศึกษาในมหาวิทยาลัย 37.67 %	2,260,200	4,520,400	6,780,600	9,040,800	9,040,800	31,642,800

ค่าใช้จ่ายต่อคน-ต่อปี 72,500 บาท

2.4 ระบบการศึกษา

- ☒ แบบชั้นเรียน
- ☐ แบบทางไกลผ่านสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก
- ☐ แบบทางไกลผ่านสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- ☐ แบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อหลัก (e-Learning)
- ☐ แบบทางไกลทางอินเทอร์เน็ต
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

2.5 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)

เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2561

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	ไม่น้อยกว่า	120	หน่วยกิต
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	เรียนไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ให้เรียนไม่น้อยกว่า		6	หน่วยกิต
1.2 กลุ่มวิชาภาษา ให้เรียนไม่น้อยกว่า		6	หน่วยกิต
1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ให้เรียนไม่น้อยกว่า		6	หน่วยกิต
1.4 และนักศึกษาต้องเลือกเรียน	อีกไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
จาก 3 กลุ่มวิชาข้างต้น			

2) หมวดวิชาเฉพาะ	เรียนไม่น้อยกว่า	90 หน่วยกิต
2.1 วิชาแกน	เรียน	30 หน่วยกิต
2.2 วิชาเฉพาะด้าน	เรียนไม่น้อยกว่า	60 หน่วยกิต
2.2.1 วิชาแขนง	เรียนไม่น้อยกว่า	48 หน่วยกิต
2.2.1.1 วิชาบังคับ	เรียน	30 หน่วยกิต
2.2.1.2 วิชาเลือก	เรียนไม่น้อยกว่า	18 หน่วยกิต
2.2.2 วิชาภาษาอังกฤษวิชาชีพ	เรียนไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต
2.2.3 วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ	เรียน	6 หน่วยกิต
2.2.3.1 วิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	เรียน	2 หน่วยกิต
2.2.3.2 วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	เรียน	4 หน่วยกิต
3) หมวดวิชาเลือกเสรี	เรียนไม่น้อยกว่า	6 หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

รหัสวิชาและความหมายของรหัสวิชา

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

- GEZ01 - กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- GEZ02 - กลุ่มวิชาภาษา
- GEZ03 - กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

(2) หมวดวิชาเฉพาะด้าน

- CIM - กลุ่มวิชาแกน
- CGD - กลุ่มวิชาเฉพาะแขนงวิชาการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม
- ESM - กลุ่มวิชาเฉพาะแขนงธุรกิจเกมและการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

3.1.4 รายวิชา

1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	เรียนไม่น้อยกว่า	24	หน่วยกิต
1.1 กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	ให้เรียนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา		น(บ-ป-อ)
GEZ0101	ชาววังสวนสุนันทา The Royal Court of Suan Sunandha		3(3-0-6)
GEZ0102	สุนทรียภาพของชีวิต Aesthetic of Life		3(3-0-6)
GEZ0103	วิถีไทยวิถีโลก Thai and Global Society		3(3-0-6)
GEZ0104	ความเป็นพลเมืองดี Good Citizenship		3(3-0-6)
GEZ0105	ศาสตร์พระราชา King's Philosophy		3(3-0-6)
GEZ0106	ผู้นำรุ่นใหม่ New Generation Leaders		3(3-0-6)
GEZ0107	ชีวิตคิดบวก Positive Life		3(3-0-6)
GEZ0108	ภาพยนตร์วิจักษ์ Film Appreciation		3(3-0-6)
GEZ0109	อยู่เป็นวิทยา Science of Living		3(3-0-6)
GEZ0110	ด้านทุจริตศึกษา Corruption Prevention		3(3-0-6)
GEZ0111	วิศวกรสังคม Social Engineers		3(3-0-6)
GEZ0112	กฎหมายในชีวิตประจำวัน Essential Law for Life		3(3-0-6)
GEZ0113	ปลายทางของชีวิต End of Life Care		3(3-0-6)
GEZ0114	เสน่ห์กาแฟ Coffee Allure		3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZ0115	สมาธิเพื่อชีวิต Meditation for Happy Living	3(3-0-6)
GEZ0116	ศาสตร์แห่งความสุข Science of Happiness	3(3-0-6)

1.2 กลุ่มวิชาภาษา		ให้เรียนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
GEZ0201	การใช้ภาษาไทย Thai Usage			3(3-0-6)
GEZ0202	ภาษาไทยเพื่อการประกอบอาชีพ Thai for Careers			3(3-0-6)
GEZ0203	ภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ English for Study Skills			3(3-0-6)
GEZ0204	ภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบอาชีพ English for Careers			3(3-0-6)
GEZ0205	ภาษาอังกฤษเพื่อการดูแลสุขภาพ English for Health Care			3(3-0-6)
GEZ0206	ภาษาอังกฤษเพื่อการนำเสนอและการพูดในที่สาธารณะ English for Presentation and Public Speaking			3(3-0-6)
GEZ0207	ภาษาจีน Chinese Language			3(3-0-6)
GEZ0208	ภาษาเกาหลี Korean Language			3(3-0-6)
GEZ0209	ภาษาญี่ปุ่น Japanese Language			3(3-0-6)
GEZ0210	ภาษาสเปน Spanish Language			3(3-0-6)

1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์		ให้เรียนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา			น(บ-ป-อ)
GEZ0301	มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม Humans and Environment			3(3-0-6)
GEZ0302	รู้เท่าทันดิจิทัล Digital Literacy			3(3-0-6)
GEZ0303	อินโฟกราฟิก Infographic			3(3-0-6)
GEZ0304	รู้เท่าทันการเงิน Financial Literacy			3(3-0-6)
GEZ0305	การเต้น Dancing			3(3-0-6)
GEZ0306	โยคะ Yoga			3(3-0-6)
GEZ0307	ชีวิตเลิกอ้วน Never Get Fat Again			3(3-0-6)
GEZ0308	วิทยาศาสตร์ชะลอวัยและฟื้นฟูสุขภาพ Anti-Aging and Regenerative Science			3(3-0-6)
GEZ0309	ศาสตร์และศิลป์แห่งอาหารชาววัง Science and Arts of Royal Cuisine			3(3-0-6)
GEZ0310	รักปลอดภัย Sex Education			3(3-0-6)
GEZ0311	รวยด้วยดิจิทัล Digital Millionaire			3(3-0-6)
GEZ0312	ทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง Marine and Coastal Resources			3(3-0-6)
GEZ0313	ชีวิตกับฮวงจุ้ย Life with Feng Shui			3(3-0-6)
GEZ0314	การคิดเชิงออกแบบอย่างสร้างสรรค์ Creative Design Thinking			3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZ0315	การคิดอย่างผู้ประกอบการ Entrepreneurial Thinkin	3(3-0-6)
GEZ0316	การตลาดในโลกดิจิทัล Marketing in the Digital World	3(3-0-6)
GEZ0317	เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการทำงาน Digital Technology for Working	3(3-0-6)

1.4 และนักศึกษาต้องเลือกเรียนอีกไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต จาก 3 กลุ่มวิชาข้างต้น

2) หมวดวิชาเฉพาะ		เรียนไม่น้อยกว่า	90	หน่วยกิต
2.1 วิชาแกน		เรียน	30	หน่วยกิต
CIM1201	สถิติและวิจัยธุรกิจ Statistics and Business Research			3(3-0-6)
CIM1202	นวัตกรรมการจัดการ Management Innovation			3(3-0-6)
CIM1203	นวัตกรรมการจัดการทรัพยากรมนุษย์ Innovation Management of Human Resources			3(3-0-6)
CIM1204	การจัดการองค์การในยุคดิจิทัล Organizational Management in The Digital Era			3(3-0-6)
CIM1205	เศรษฐศาสตร์เพื่อนวัตกรรมทางธุรกิจ Economics for Business Innovation			3(3-0-6)
CIM1206	การจัดการเชิงกลยุทธ์ Strategic Management			3(3-0-6)
CIM1207	หลักการบัญชี Principles of Accounting			3(3-0-6)
CIM1208	การตลาดยุคดิจิทัล Digital Marketing			3(3-0-6)
CIM1209	นวัตกรรมทางการเงิน Financial Innovation			3(3-0-6)
CIM1210	กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจ Business Ethics and Law			3(3-0-6)

2.2 วิชาเฉพาะด้าน		เรียนไม่น้อยกว่า	60	หน่วยกิต
2.2.1 แผนงวิชาการการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และเกม		เรียนไม่น้อยกว่า	48	หน่วยกิต
1.วิชาบังคับ		เรียน	30	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)		
CGD1201	ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกมและอีสปอร์ต Art History for Game and Esports Design	3(1-4-4)		
CGD1202	การประลองการแข่งขันเบื้องต้น Basic Gaming Competition	3(1-4-4)		
CGD1203	การออกแบบเบื้องต้น Basic Design	3(1-4-4)		
CGD1204	การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน Presentation Design	3(1-4-4)		
CGD1205	การออกแบบกราฟฟิก 1 Graphic Design 1	3(1-4-4)		
CGD1206	การออกแบบการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร Cosplay Design	3(1-4-4)		
CGD2101	การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนท์ Event Design	3(1-4-4)		
CGD2102	การประลองการแข่งขันเบื้องต้น Basic Gaming Competition	3(1-4-4)		
CGD2103	การออกแบบกราฟฟิก 2 Graphic Design 2	3(1-4-4)		
CGD2104	การออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์เกม Gaming Product Design	3(1-4-4)		

2.วิชาเลือก	เรียนไม่น้อยกว่า	18	หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา			น(บ-ป-อ)
CGD2105	การออกแบบและสร้างสรรค์สำหรับอีเวนท์ Event Design and Creation			3(1-4-4)
CGD2106	การกำกับและนำเสนอภาพ Directing of Presentation			3(1-4-4)
CGD3101	การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ User Experience Design			3(1-4-4)
CGD3102	การผลิตสื่อโฆษณา Advertising Media Production			3(1-4-4)
CGD3103	การออกแบบสำหรับผู้ประกอบการ Design for Entrepreneurs			3(1-4-4)
CGD3104	การประลองการแข่งขันขั้นสูง Advanced Gaming Competition			3(1-4-4)
CGD3105	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม Leadership and Teamwork			3(1-4-4)
CGD3106	องค์ประกอบศิลป์ Artistic Elements			3(1-4-4)
CGD3107	พื้นฐานการออกแบบ Basic Design			3(1-4-4)
CGD3108	หลักการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ Principles of Advertising and Public Relations			3(1-4-4)
CGD3109	การคิดเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม Creative Thinking and Innovation			3(1-4-4)
CGD3110	การออกแบบธุรกิจสำหรับเกมและอีสปอร์ต Business Design for Games and Esports			3(1-4-4)
CGD3111	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต Game and Esports Business Project Management			3(1-4-4)
CGD3112	การออกแบบตัวละครและการวาดภาพประกอบ Character Design and Illustration			3(1-4-4)
CGD3113	การออกแบบอัตลักษณ์ Identity Design			3(1-4-4)

2.2.2 แขนงวิชาการธุรกิจเกมและการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต เรียนไม่น้อยกว่า 48			หน่วยกิต
1.วิชาบังคับ		เรียน	30 หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา		น(บ-ป-อ)
ESM1206	ประวัติศาสตร์สำหรับเกมและอีสปอร์ต History of Games and Esports		3(3-0-6)
ESM1207	การประลองการแข่งขันเบื้องต้น Basic Gaming Competition		3(1-4-4)
ESM1208	ผลิตภัณฑ์เกม Gaming Products		3(3-0-6)
ESM1209	การนำเสนอผลงานและการพูดในที่สาธารณะ Presentation and Public Speaking		3(1-4-4)
ESM1210	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟฟิก Introduction to Graphic Design		3(1-4-4)
ESM1211	การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร Cosplaying		3(1-4-4)
ESM2101	ความรู้เบื้องต้นสำหรับการจัดอีเวนต์ Introduction to Event Management		3(1-4-4)
ESM2102	การจัดการเนื้อหา Storytelling		3(1-4-4)
ESM2103	การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต Esports Training		3(1-4-4)
ESM2104	การจัดจำหน่ายสินค้าสำหรับผลิตภัณฑ์เกม Merchandising for Gaming Products		3(1-4-4)

2.วิชาเลือก	เรียนไม่น้อยกว่า	18	หน่วยกิต	
รหัสวิชา	ชื่อวิชา			น(บ-ป-อ)
ESM2105	การจัดอีเวนต์ขั้นสูง Advanved Event Management			3(1-4-4)
ESM2106	การพากย์เกม Shoutcasting			3(1-4-4)
ESM3101	กลวิธีสร้างธุรกิจแบบเน้นคุณค่า Lean Start-up Methodology			3(3-0-6)
ESM3102	การผลิตสื่อโฆษณา Advertising Production			3(1-4-4)
ESM3103	ความเป็นผู้ประกอบการ Entrepreneurship			3(3-0-6)
ESM3104	การประลองการแข่งขันขั้นสูง Advanced Gaming Competition			3(1-4-4)
ESM3105	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม Leadership and Teamwork			3(3-0-6)
ESM3106	ระบบสารสนเทศเบื้องต้น Fundamental Information Technology			3(1-4-4)
ESM3107	จริยธรรมสำหรับเกมและอีสปอร์ต Ethics for Video Game and Esports			3(3-0-6)
ESM3108	การวิเคราะห์และวิจารณ์เกม Game Analysis and Review			3(1-4-4)
ESM3109	การออกแบบด่านและการออกแบบวิธีการเล่นเกม Level and Game Design			3(1-4-4)
ESM3110	การจัดการธุรกิจสำหรับเกมและอีสปอร์ต Business Management fo Game and Esports			3(3-0-6)
ESM3111	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต Project Management in Game Business and Esports			3(1-4-4)
ESM3112	การทดสอบและการประกันคุณภาพเกม Game Testing and Quality Assurance			3(1-4-4)
ESM3113	อาชีพและนักกีฬาอีสปอร์ต Career and Esports Player			3(3-0-6)

2.2.2 วิชาภาษาอังกฤษวิชาชีพ		เรียนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
รหัสวิชา	ชื่อวิชา			น(บ-ป-อ)
ESM3310	ภาษาอังกฤษสำหรับการจัดการอีสปอร์ตและธุรกิจเกม English for Esports Management and Gaming Business			3(3-0-6)
ESM3311	ภาษาอังกฤษสำหรับการตลาดอีสปอร์ตและธุรกิจเกม English for Esports Marketing and Gaming Business			3(3-0-6)
ESM3312	ภาษาอังกฤษสำหรับการฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต English for Esports Player Training			3(3-0-6)
ESM3313	ภาษาอังกฤษสำหรับกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต English for Esports Event Organizing			3(3-0-6)

2.2.3 วิชาพื้นฐานวิชาชีพและวิชาชีพ	เรียน	6	หน่วยกิต
---	-------	---	----------

2.2.3.1 วิชาเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		เรียน	2	หน่วยกิต
ESM4905	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Preparation for Professional Experience			2(180)
2.2.3.2 วิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		เรียน	4	หน่วยกิต
ESM4906	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Professional Experience			4(540)

3) หมวดวิชาเลือกเสรี	เรียนไม่น้อยกว่า	6	หน่วยกิต
-----------------------------	------------------	---	----------

ให้เลือกเรียนรายวิชาใดในหลักสูตรมหาวิทยาลัย โดยไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้วและต้องไม่เป็นรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตรของสาขาวิชานี้

3.1.4 แสดงแผนการศึกษา

(1) ขณงวชการออกแบสือสร้างสรค์และเกม

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 1	3(3-0-6)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 2	3(3-0-6)
CIM1202	นวัตกรรมการจัดการ Management Innovation	3(3-0-6)
CIM1208	การตลาดยุคดิจิทัล Digital Marketing	3(3-0-6)
CGD1201	ประวัติศาสตร์ศิลปะเพื่อการออกแบบเกมและอีสปอร์ต Art History for Game and Esports Design	3(1-4-4)
CGD1202	การประลองการแข่งขันเบื้องต้น Basic Gaming Competition	3(1-4-4)
CGD1203	การออกแบบเบื้องต้น Basic Design	3(1-4-4)
รวมหน่วยกิต		21

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 3	3(3-0-6)
GENXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 4	3(3-0-6)
CIM1203	นวัตกรรมการจัดการทรัพยากรมนุษย์ Innovation Management of Human Resources	3(3-0-6)
CIM1204	การจัดการองค์การในยุคดิจิทัล Organizational Management in the Digital Era	3(3-0-6)
CGD1204	การออกแบบสำหรับการนำเสนอผลงาน Presentation Design	3(1-4-4)
CGD1205	การออกแบบกราฟฟิก 1 Graphic Design 1	3(1-4-4)
CGD1206	การออกแบบการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร Costume Design	3(1-4-4)
รวมหน่วยกิต		21

ชั้นปีที่ 2
ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 5	3(3-0-6)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 6	3(3-0-6)
CIM1205	เศรษฐศาสตร์เพื่อนวัตกรรมทางธุรกิจ Economics for Business Innovation	3(3-0-6)
CIM1206	การจัดการเชิงกลยุทธ์ Strategic Management	3(3-0-6)
CGD2101	การออกแบบสำหรับการจัดอีเวนต์ Event Design	3(1-4-4)
CGD2102	การปะลองการแข่งขันเบื้องต้น Basic Gaming Competition	3(1-4-4)
CGD2103	การออกแบบกราฟฟิก 2 Graphic Design 2	3(1-4-4)
รวมหน่วยกิต		21

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 7	3(3-0-6)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 8	3(3-0-6)
CIM1207	หลักการบัญชี Principles of Accounting	3(3-0-6)
CIM1209	นวัตกรรมทางการเงิน Financial Innovation	3(3-0-6)
CGD2104	การออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์เกม Gaming Product Design	3(1-4-4)
CGDXXXX	วิชาเลือก 1	3(3-0-6)
CGDXXXX	วิชาเลือก 2	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		21

ชั้นปีที่ 3
ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
CIM1201	สถิติและวิจัยธุรกิจ Statistics and Business Research	3(3-0-6)
CIM1210	กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจ Business Ethics and Law	3(3-0-6)
CGDXXXX	วิชาเลือก 3	3(3-0-6)
CGDXXXX	วิชาเลือก 4	3(3-0-6)
CGDXXXX	วิชาเลือก 5	3(3-0-6)
CGDXXXX	วิชาเลือก 6	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		18

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
ESMXXXX	ภาษาอังกฤษวิชาชีพ 1	3(3-0-6)
ESMXXXX	ภาษาอังกฤษวิชาชีพ 2	3(3-0-6)
CGDXXXX	วิชาเลือกเสรี 1	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		9

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
CGDXXXX	วิชาเลือกเสรี 2	3(3-0-6)
ESM4905	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Preparation for Professional Experience	2(180)
รวมหน่วยกิต		5

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
ESM4906	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Professional Experience	4(540)
รวมหน่วยกิต		4

(2) แผนงวิชาธุรกิจเกมและการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 1	3(3-0-6)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 2	3(3-0-6)
CIM1202	นวัตกรรมการจัดการ Management Innovation	3(3-0-6)
CIM1208	การตลาดยุคดิจิทัล Digital Marketing	3(3-0-6)
ESM1206	ประวัติศาสตร์สำหรับเกมและอีสปอร์ต History of Games and Esports	3(3-0-6)
ESM1207	การประลองการแข่งขันเบื้องต้น Basic Gaming Competition	3(1-4-4)
ESM1208	ผลิตภัณฑ์เกม Gaming Products	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		21

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 3	3(3-0-6)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 4	3(3-0-6)
CIM1203	นวัตกรรมการจัดการทรัพยากรมนุษย์ Innovation Management of Human Resources	3(3-0-6)
CIM1204	การจัดการองค์การในยุคดิจิทัล Organizational Management in The Digital Era	3(3-0-6)
ESM1209	การนำเสนอผลงานและการพูดในที่สาธารณะ Presentation and Public Speaking	3(1-4-4)
ESM1210	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟฟิก Introduction to Graphic Design	3(1-4-4)
ESM1211	การแต่งกายเลียนแบบตัวละคร Cosplaying	3(1-4-4)
รวมหน่วยกิต		21

ชั้นปีที่ 2
ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 5	3(3-0-6)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 6	3(3-0-6)
CIM1205	เศรษฐศาสตร์เพื่อนวัตกรรมทางธุรกิจ Economics for Business Innovation	3(3-0-6)
CIM1206	การจัดการเชิงกลยุทธ์ Strategic Management	3(3-0-6)
ESM2101	ความรู้เบื้องต้นสำหรับการจัดอีเวนต์ Introduction to Event Management	3(1-4-4)
ESM2102	การจัดการเนื้อหา Storytelling	3(1-4-4)
ESM2103	การฝึกนักกีฬาอีสปอร์ต Esports Training	3(1-4-4)
รวมหน่วยกิต		21

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 7	3(3-0-6)
GEZXXX	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 8	3(3-0-6)
CIM1207	หลักการบัญชี Principles of Accounting	3(3-0-6)
CIM1209	นวัตกรรมทางการเงิน Financial Innovation	3(3-0-6)
ESM2104	การจัดจำหน่ายสินค้าสำหรับผลิตภัณฑ์เกม Merchandising for Gaming Products	3(1-4-4)
ESMXXXX	วิชาเลือก 1	3(3-0-6)
ESMXXXX	วิชาเลือก 2	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		21

ชั้นปีที่ 3
ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
CIM1201	สถิติและวิจัยธุรกิจ Statistics and Business Research	3(3-0-6)
CIM1210	กฎหมายและจริยธรรมทางธุรกิจ Business Ethics and Law	3(3-0-6)
ESMXXXX	วิชาเลือก 3	3(3-0-6)
ESMXXXX	วิชาเลือก 4	3(3-0-6)
ESMXXXX	วิชาเลือก 5	3(3-0-6)
ESMXXXX	วิชาเลือก 6	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		18

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
ESMXXXX	ภาษาอังกฤษวิชาชีพ 1	3(3-0-6)
ESMXXXX	ภาษาอังกฤษวิชาชีพ 2	3(3-0-6)
ESMXXXX	วิชาเลือกเสรี 1	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		9

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
ESM4905	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Preparation for Professional Experience	2(180)
ESMXXXX	วิชาเลือกเสรี 2	3(3-0-6)
รวมหน่วยกิต		5

ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	น(บ-ป-อ)
ESM4906	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ Professional Experience	4(540)
รวมหน่วยกิต		4