

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย	บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
ภาษาอังกฤษ	Bachelor of Business Administration Program in Game and eSports Business

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม (ไทย)	บริหารธุรกิจบัณฑิต (ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต)
ชื่อย่อ (ไทย)	บธ.บ. (ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต)
ชื่อเต็ม (อังกฤษ)	Bachelor of Business Administration (Game and eSports Business)
ชื่อย่อ (อังกฤษ)	B.B.A. (Game and eSports Business)

3. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร 129 หน่วยกิต

4. ระยะเวลาในการศึกษา 4 ปี

5. ตัวอย่างวิชาที่น่าสนใจ

ความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)
ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and eSports Business)
การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Digital Marketing for Game and eSports Business)
จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Psychology for Game and eSports Business)
การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (Cyberspace Literacy and Safety)
การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and Esport Project Management)
การออกแบบเกม (Game Design)
กีฬาอีสปอร์ต (eSports)
ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Artificial Intelligence for Game and eSports Business)

6. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

ผู้จัดการแข่งขัน
ผู้จัดการทีม
ผู้จัดจำหน่ายและให้บริการเกม
นักแคสตั้ง
นักวางแผนเกม
งานวางแผนธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเกม
ผู้ผลิตผ่านสื่อดิจิทัล
นักการตลาด
นักวิชาการ

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะบริหารธุรกิจ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร
รหัสหลักสูตร :
ภาษาไทย : หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Business Administration Program in Game and ESports Business
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา
ชื่อเต็ม (ไทย) : บริหารธุรกิจบัณฑิต (ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต)
ชื่อย่อ (ไทย) : บธ.บ. (ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต)
ชื่อเต็ม (อังกฤษ) : Bachelor of Business Administration (Game and eSports Business)
ชื่อย่อ (อังกฤษ) : B.B.A. (Game and eSports Business)
3. วิชาเอก
สาขาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร
138 หน่วยกิต
5. รูปแบบของหลักสูตร
 - 5.1 รูปแบบ
หลักสูตรระดับปริญญาตรีแบบสหวิทยาการ หลักสูตร 4 ปี
 - 5.2 ประเภทของหลักสูตร
หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ
 - 5.3 ภาษาที่ใช้
จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทย เอกสารและตำราในวิชาของหลักสูตรเป็นภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ
 - 5.4 การรับเข้าศึกษา
รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาชาวต่างชาติที่สามารถฟัง พูด อ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

9. ชื่อ นามสกุล ตำแหน่ง และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจากสถาบัน	ปี พ.ศ.
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (การตลาด)	ดร. กัญช์ อินทรโกเศศ	Ph.D. บธ.ม. วศ.บ.	Marketing การเงิน วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	Texas Tech University, USA จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2546 2540 2536
2	อาจารย์	บุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์	M.Sc. วท.บ.	Strategic Supply Chain Management วิทยาการคอมพิวเตอร์	University of East Anglia, UK. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	2550 2545
3	อาจารย์	ไอศุรีย์ สุดประเสริฐ	วท.ม. วท.บ	สาขาวิชาคณิตศาสตร์ สาขาวิชาคณิตศาสตร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2541 2538
4	อาจารย์	ดร. ชัชชัย หวังวิวัฒนา	Ph.D. M.I.T วท.บ	Computer Science Master of Interactive Technology in Software Development วิทยาการคอมพิวเตอร์	Southern Methodist University, USA Southern Methodist University, USA มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2560 2555 2551
5	รองศาสตราจารย์ (สถิติ)	ดวงพร หัชชะวนิช	วท.ม. วท.บ	คณิตศาสตร์ สถิติ	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2528 2524

2.7 ระบบการศึกษา

ระบบการศึกษาเป็นแบบขั้นเรียน ตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบ หน่วยกิต ชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 (ภาคผนวก ก.)

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

นักศึกษาที่เคยศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาอื่นมาก่อน เมื่อเข้าศึกษาในหลักสูตรนี้ สามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้ ทั้งนี้ให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการเทียบโอนหน่วยกิตในการเข้าศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2548 (ภาคผนวก ง.) และระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ จาก การศึกษานอกระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิต ศึกษา พ.ศ. 2547 (ภาคผนวก จ.) และนักศึกษาสามารถลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัยในรายวิชาที่มีเนื้อหาวិชาที่สามารถ เทียบเคียงกันได้

3 โครงสร้างหลักสูตร

3.1 หลักสูตร

		หลักสูตรปกติ	หลักสูตรก้าวหน้า	
3.1.1	จำนวนหน่วยกิต รวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	129	144	หน่วยกิต
3.1.2	โครงสร้างหลักสูตร			
(1)	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	30	หน่วยกิต
	1.1 กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร (Language and Communication Skills)			
	1.2 กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)			
	1.3 กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology)			
	1.4 กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture)			
	1.5 กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและสังคมยั่งยืน (Quality of Life and Sustainable Society)			
(2)	หมวดวิชาเฉพาะ	90	105*	หน่วยกิต
	ก. กลุ่มวิชาแกน	51		
	ข. กลุ่มวิชาเอก	39		
	แบ่งเป็น 2 แผน คือ			
	<u>แผน ก หลักสูตรปกติ</u>			
	กลุ่มวิชาเอกบังคับ	30		
	กลุ่มวิชาเอกเลือก	9		

แผน ข หลักสูตรมีวิชาสหกิจศึกษา

กลุ่มวิชาเอกบังคับ	30
วิชาสหกิจศึกษา	6
กลุ่มวิชาเอกเลือก	3

(3) หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวน**9 หน่วยกิต**

* นักศึกษาต้องเลือกเรียนรายวิชาในหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ จำนวน 15 หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชาในแต่ละหมวดวิชาและจำนวนหน่วยกิต**3.1.3.1 รหัสวิชา**

รายวิชาในหลักสูตรมีหลักเกณฑ์การใช้รหัสวิชา โดยแทนด้วยตัวอักษร 2 ตัว และตัวเลข 3 หลัก นำหน้าทุกรายวิชาในหลักสูตร ดังต่อไปนี้

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

รายวิชาต่าง ๆ ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปจะมีรหัสหน้าชื่อวิชา ซึ่งมีความหมาย ดังนี้

ตัวอักษรสองตัว คือ GE หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ตัวเลขหลักร้อย 0-4 หมายถึงกลุ่มวิชา ประกอบด้วย

เลข 0 หมายถึง	กลุ่มวิชาภาษาและทักษะการสื่อสาร
เลข 1 หมายถึง	กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ
เลข 2 หมายถึง	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
เลข 3 หมายถึง	กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม
เลข 4 หมายถึง	กลุ่มวิชาคุณภาพชีวิตและสังคมยั่งยืน

(2) หมวดวิชาเฉพาะ

หมวดวิชาเฉพาะประกอบด้วยรายวิชาในกลุ่มวิชาแกนธุรกิจ กลุ่มวิชาเอก และกลุ่มวิชาเลือกเสรี จะมีรหัสหน้าชื่อวิชา ซึ่งมีความหมาย ดังนี้

ก. กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ

อักษรตัวแรกและตัวที่สอง คือ คณะวิชาที่ให้บริการวิชาแกนธุรกิจ ประกอบด้วย

BA หมายถึง	คณะบริหารธุรกิจ
AC หมายถึง	คณะบัญชี
EC หมายถึง	คณะเศรษฐศาสตร์
SC หมายถึง	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
LW หมายถึง	คณะนิติศาสตร์

เลขหลักร้อย 1-4 คือ ระดับชั้นปีที่นักศึกษาควรเรียนได้ ประกอบด้วย

เลข 1 หมายถึง	จัดสอนในชั้นปีที่ 1
เลข 2 หมายถึง	จัดสอนในชั้นปีที่ 2
เลข 3 หมายถึง	จัดสอนในชั้นปีที่ 3
เลข 4 หมายถึง	จัดสอนในชั้นปีที่ 4

เลข 9 หมายถึง บริการการสอนต่างคณะ

เลขหลักสิบและหลักหน่วย หมายถึง ลำดับวิชาตั้งแต่ 01 – 99

ข. กลุ่มวิชาเอก

อักษรแรกและตัวที่สอง คือ BG หมายถึง คณะบริหารธุรกิจ สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

เลขหลักร้อย 1-4 คือ ระดับชั้นปีที่นักศึกษาควรเรียนได้ ประกอบด้วย

เลข 1 หมายถึง	ชั้นปีที่ 1
เลข 2 หมายถึง	ชั้นปีที่ 2
เลข 3 หมายถึง	ชั้นปีที่ 3
เลข 4 หมายถึง	ชั้นปีที่ 4
เลข 8 หมายถึง	กลุ่มวิชาสหกิจศึกษา

เลขหลักสิบและหลักหน่วย หมายถึง ลำดับวิชาตั้งแต่ 01 - 99

3. รายวิชา

ส่วนที่ 1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

อ้างอิงหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี หลักสูตรปรับปรุง 2560 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ได้รับอนุมัติเรียบร้อยแล้ว

ส่วนที่ 2 หมวดวิชาเฉพาะ

หมวดวิชาเฉพาะมี 3 กลุ่มวิชา จำนวนรวม 99 หน่วยกิต ประกอบด้วย

ก. กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ จำนวน 51 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต	เงื่อนไขก่อนเรียน (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
BA103	องค์การและการจัดการ (Organization and Management)	3 (3-0-6)	-
BA201	หลักการตลาด (Principles of Marketing)	3 (3-0-6)	-
BA203	ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร (Management Information Systems)	3 (3-0-6)	-
BA205	การเงินธุรกิจ (Business Finance)	3 (3-0-6)	-
BA206	ความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship)	3 (3-0-6)	-
BA207	การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ (Quantitative Analysis for Business)	3 (3-0-6)	-
BA208	พฤติกรรมองค์กร (Organizational Behavior)	3 (3-0-6)	-
BA209	การภาษีอากร (Taxation)	3 (3-0-6)	-
BA302	ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ (Business Research Methodology)	3 (3-0-6)	-
BA303	การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ (Cost Management for Decision Making)	3 (3-0-6)	-
BA304	การจัดการการปฏิบัติการ (Operations Management)	3 (3-0-6)	-
BA402	การจัดการเชิงกลยุทธ์ (Strategic Management)	3 (3-0-6)	-
AC914	หลักการบัญชี (Principles of Accounting)	3 (3-0-6)	-
EC915	เศรษฐศาสตร์มหภาค (Macroeconomics)	3 (3-0-6)	-
EC916	เศรษฐศาสตร์จุลภาค (Microeconomics)	3 (3-0-6)	-
LW911	กฎหมายธุรกิจ (Business Law)	3 (3-0-6)	-
SC911	สถิติธุรกิจ (Business Statistics)	3 (3-0-6)	-

ข. กลุ่มวิชาเอก จำนวน 39 หน่วยกิต

แผน ก หลักสูตรปกติ

วิชาเอกบังคับ จำนวน 30 หน่วยกิต

วิชาเอกเลือก จำนวน 9 หน่วยกิต

แผน ข หลักสูตรมีวิชาสหกิจศึกษา

วิชาเอกบังคับ จำนวน 30 หน่วยกิต

วิชาสหกิจศึกษา จำนวน 6 หน่วยกิต

วิชาเอกเลือก จำนวน 3 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต	เงื่อนไขก่อนเรียน (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)
BG101	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and eSports Business)	3 (3-0-6)	-
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Media Production)	3 (2-2-5)	-
BG201	ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ (Performance Science)	3 (3-0-6)	-
BG202	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Digital Marketing for Game and eSports Business)	3 (2-2-5)	-
BG301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (English for Game and eSports Business)	3 (3-0-6)	-
BG302	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง (Creative Thinking and Storytelling)	3 (3-0-6)	-
BG303	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Psychology for Game and eSports Business)	3 (3-0-6)	-
BG401	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม (Leadership and Team Dynamics)	3 (3-0-6)	-
BG402	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and Esport Project Management)	3 (3-0-6)	-
BG403	โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Project in Game and eSports Business)	3 (0-6-3)	-

วิชาเอกเลือก จำนวน 18 หน่วยกิต

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต	เงื่อนไขก่อนเรียน (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)
BG311	เกมมิฟิเคชัน (Gamification)	3 (3-0-6)	-
BG312	การออกแบบเกม (Game Design)	3 (3-0-6)	-
BG313	กีฬาอีสปอร์ต (eSports)	3 (2-2-5)	-
BG314	ทฤษฎีเกม (Game Theory)	3 (3-0-6)	-
BG315	การพัฒนาเกม (Game Development)	3 (2-2-5)	-
BG316	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Artificial Intelligence for Game and eSports Business)	3 (2-2-5)	-
BG317	การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Casting for Game and eSports Business)	3 (2-2-5)	-
BG318	กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Laws and Ethics for Game and eSports Business)	3 (3-0-6)	-
BG319	การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking and Presentation)	3 (3-0-6)	-
BG320	การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (Cyberspace Literacy and Safety)	3 (3-0-6)	-
BG451	การศึกษาส่วนบุคคล 1 (Independent study 1)	3 (3-0-6)	-
BG452	การศึกษาส่วนบุคคล 2 (Independent study 2)	3 (3-0-6)	-
BG453	หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (Operational Special Topics in Game and eSports Business 1)	3 (2-2-5)	-
BG454	หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (Operational Special Topics in Game and eSports Business 1)	3 (2-2-5)	-
BG455	หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (Special Topics in Game and eSports Business I)	3 (3-0-6)	-

BG456	หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (Special Topics in Game and eSports Business II)	3 (3-0-6)	-
BG300	การฝึกงาน (Internship)	3 (0-40-0)	-
BG800	สหกิจศึกษา (Coopertive Education)	6 (0-40-20)	-

หมวดวิชาเลือกเสรี

นักศึกษาต้องศึกษาวิชาเลือกเสรีจำนวนอย่างน้อย 9 หน่วยกิต โดยนักศึกษาอาจเลือกรายวิชาที่เปิดสอนในสาขาวิชาอื่นในระดับปริญญาตรีในคณะบริหารธุรกิจ หรือคณะอื่นในมหาวิทยาลัย และรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ทั้งในและต่างประเทศที่มีข้อตกลง/ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยหรือได้รับการรับรองจากสำนักงาน ก.พ.

หมายเหตุ สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับ ปวส. ยกเว้นทั้งหมด

3.1.4 แสดงแผนการศึกษา

แผนการศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

แผน ก หลักสูตรปกติ

ชั้นปีที่ 1 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1	3 (3-0-6)	-
GE201	การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและการโค้ด	3 (3-0-6)	-
GE101	การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม	3 (3-0-6)	-
BA103	องค์การและการจัดการ	3 (3-0-6)	-
EC915	เศรษฐศาสตร์มหภาค	3 (3-0-6)	-
BG101	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (3-0-6)	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 1 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE003	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE002 หรือ คะแนน TOEIC หรือ เทียบเท่าตามเกณฑ์ ที่กำหนด
AC914	หลักการบัญชี	3 (2-2-5)	-
EC916	เศรษฐศาสตร์จุลภาค	3 (3-0-6)	-
SC911	สถิติธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG201	ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ วิชาเอกเลือก (1)	3 (3-0-6)	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 2 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
GE004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE003. หรือ คะแนน TOEIC หรือ เทียบเท่าตามเกณฑ์ ที่กำหนด
BA205	การเงินธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG302	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	3 (3-0-6)	-
BA203	ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร	3 (3-0-6)	-
BA209	การภาษีอากร	3 (3-0-6)	-
BA208	พฤติกรรมองค์กร	3 (3-0-6)	-
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล	3 (2-2-5)	-
รวม		21	

ชั้นปีที่ 2 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
GE005	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 2	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE004 หรือ คะแนน TOEIC หรือ เทียบเท่าตามเกณฑ์ ที่กำหนด
BA207	การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BA201	หลักการตลาด	3 (3-0-6)	-
BG202	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (2-2-5)	-
	วิชาเอกเลือก (2)	3	-
รวม		15	

ชั้นปีที่ 3 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
BA206	ความเป็นผู้ประกอบการ	3 (3-0-6)	-
BA303	การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ	3 (3-0-6)	-
BG301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (3-0-6)	-
BG401	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม	3 (3-0-6)	-
	วิชาเอกเลือก (3)	3	-
	วิชาเลือกเสรี (1)	3	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 3 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
BA302	ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BA304	การจัดการการปฏิบัติการ	3 (3-0-6)	-
BG303	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (3-0-6)	-
BG402	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (2)		
	*รายวิชาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต	3	-
รวม		15 หรือ 18	

ชั้นปีที่ 4 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
BA402	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3 (3-0-6)	-
BG403	โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (0-6-3)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก	3 (3-0-6)	-
GE001	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (3)	3	-
	*รายวิชาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต	3	-
รวม		15 หรือ 18	

ชั้นปีที่ 4 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก	3 (3-0-6)	-
LW911	กฎหมายธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก	3 (3-0-6)	-
	*รายวิชาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต	3	-
	*รายวิชาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต	3	-
	*รายวิชาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต	3	-
รวม		9 หรือ 21	

หมายเหตุ: - คณะบริหารธุรกิจสามารถปรับเปลี่ยนแผนการเรียนได้ตามความเหมาะสมซึ่งจะมีประกาศแจ้งให้นักศึกษาทราบ

แผน ข สหกิจศึกษา
(กรณีนักศึกษาเลือกสหกิจศึกษา ภาคปลาย ชั้นปีที่ 4)

ชั้นปีที่ 1 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE002	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1	3 (3-0-6)	-
GE201	การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและการโค้ด	3 (3-0-6)	-
GE101	การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม	3 (3-0-6)	-
BA103	องค์การและการจัดการ	3 (3-0-6)	-
EC915	เศรษฐศาสตร์มหภาค	3 (3-0-6)	-
BG101	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (3-0-6)	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 1 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE003	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 2	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE002 หรือ คะแนน TOEIC หรือ เทียบเท่าตามเกณฑ์ ที่กำหนด
AC914	หลักการบัญชี	3 (2-2-5)	-
EC916	เศรษฐศาสตร์จุลภาค	3 (3-0-6)	-
SC911	สถิติธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG201	ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ วิชาเอกเลือก (1)	3 (3-0-6)	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 2 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
GE004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE003. หรือ คะแนน TOEIC หรือ เทียบเท่าตามเกณฑ์ ที่กำหนด
BA205	การเงินธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG302	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	3 (3-0-6)	-
BA203	ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร	3 (3-0-6)	-
BA209	การภาชีอากร	3 (3-0-6)	-
BA208	พฤติกรรมองค์กร	3 (3-0-6)	-
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล	3 (2-2-5)	-
รวม		21	

ชั้นปีที่ 2 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
GE005	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 2	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE004 หรือ คะแนน TOEIC หรือ เทียบเท่าตามเกณฑ์ ที่กำหนด
BA207	การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BA201	หลักการตลาด	3 (3-0-6)	-
BG202	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (2-2-5)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก	3 (3-0-6)	-
รวม		15	

ชั้นปีที่ 3 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
BA206	ความเป็นผู้ประกอบการ	3 (3-0-6)	-
BA303	การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ	3 (3-0-6)	-
BG301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (3-0-6)	-
BG401	ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม	3 (3-0-6)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (1)	3	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 3 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
BA302	ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BA304	การจัดการการปฏิบัติการ	3 (3-0-6)	-
BG303	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (3-0-6)	-
BG402	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (3-0-6)	-
LW911	กฎหมายธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (2)		
	*รายวิชาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต	3	-
รวม		18 หรือ 21	

ชั้นปีที่ 4 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
BA402	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3 (3-0-6)	-
BG403	โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (0-6-3)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก	3 (3-0-6)	-
GE001	ภาษาไทยเพื่ออาชีพ	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (3)	3	-
	*รายวิชาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต	3	-
รวม		15 หรือ 18	

ชั้นปีที่ 4 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BG800	สหกิจศึกษา	6 (0-40-20)	-
รวม		6	

- หมายเหตุ:
- คณะบริหารธุรกิจสามารถปรับเปลี่ยนแผนการเรียนได้ตามความเหมาะสมซึ่งจะมีประกาศแจ้งให้นักศึกษาทราบ
 - นักศึกษาสามารถปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดแผนการเรียนที่เหมาะสม

3. คำอธิบายรายวิชา

ส่วนที่ 1 หมวดวิชาศึกษา

อ้างอิงหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี หลักสูตรปรับปรุง 2560 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ได้รับอนุมัติเรียบร้อยแล้ว

ส่วนที่ 2 หมวดวิชาเฉพาะ

ก. กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ

BA103 องค์การและการจัดการ

3 (3-0-6)

(Organization and Management)

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการองค์การ องค์ประกอบและสภาพแวดล้อมในการดำเนินงานขององค์การ ทักษะและหน้าที่งานทางการจัดการ กระบวนการจัดการ การวางแผน การจัดองค์การ การขึ้นนำ และการควบคุม

BA201 หลักการตลาด

3 (3-0-6)

(Principles of Marketing)

ความหมายและความสำคัญของแนวความคิดทางการตลาดยุคใหม่ต่อภาคธุรกิจและเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลของการตลาดต่อระบบตลาด การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวางตำแหน่งสินค้าและบริการในใจผู้บริโภค ส่วนประสมการตลาด การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในส่วนประสมทางการตลาด

BA203 ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร

3 (3-0-6)

(Management Information Systems)

แนวคิดและโครงสร้างของระบบสารสนเทศในองค์การ การวิเคราะห์และออกแบบการพัฒนาระบบข้อมูล ความต้องการใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจของผู้บริหารและการจัดการองค์ความรู้ การรักษาความปลอดภัยของสารสนเทศ การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงและเหมาะสมกับการบริหารองค์การ ทักษะการทำงานของผู้บริหาร โครงสร้าง และวัฒนธรรมองค์การ นำไปสู่การสร้างความสำเร็จในการแข่งขัน ตลอดจนจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

BA205 การเงินธุรกิจ

3 (3-0-6)

(Business Finance)

บทบาท หน้าที่ และเป้าหมายของการบริหารทางการเงินของธุรกิจ การวางแผนและการตัดสินใจด้านการเงินของธุรกิจ การจัดหาเงินทุน โครงสร้างทางการเงินและต้นทุนเงินทุน การตัดสินใจลงทุน การจัดทำงบประมาณลงทุน การบริหารเงินทุนหมุนเวียน การวิเคราะห์ทางการเงิน นโยบายปันผล

BA206 ความเป็นผู้ประกอบการ

3 (3-0-6)

(Entrepreneurship)

แนวคิดโดยทั่วไปเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ การแสวงหาโอกาสและการค้นพบธุรกิจใหม่ การวิเคราะห์และประเมินโอกาสทางธุรกิจ ผลกระทบของสภาพแวดล้อมด้านเทคโนโลยีใหม่ การแข่งขัน และโลกาภิวัตน์ที่มีต่อการประกอบธุรกิจ การประกอบธุรกิจสตาร์ทอัพ การประเมินความเสี่ยงและอุปสรรคในการประกอบธุรกิจ การระดมเงินทุนเพื่อเริ่มต้นธุรกิจ และการเก็บเกี่ยวผลตอบแทนจากการประกอบธุรกิจ

BA207 การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ

3 (3-0-6)

(Quantitative Analysis for Business)

เทคนิคการตัดสินใจภายใต้ความไม่แน่นอน การโปรแกรมเชิงเส้นตรง ปัญหาการขนส่ง ปัญหาการจัดสรรงาน การวิเคราะห์โครงข่ายงาน ตัวแบบสินค้าคงเหลือ ทฤษฎีเกม ทฤษฎีการรอคอย การจำลองสถานการณ์เบื้องต้น

- BA208 พฤติกรรมองค์การ** 3 (3-0-6)
(Organizational Behavior)
 แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกัพฤติกรรมระดับบุคคล การรับรู้ การเรียนรู้ บุคลิกภาพ ทศนคติ ค่านิยม แรงจูงใจ ความพึงพอใจในการทำงาน พฤติกรรมระดับกลุ่ม ภาวะผู้นำ กลุ่ม ทีมงาน การติดต่อสื่อสาร การบริหารความขัดแย้ง อำนาจและการเมือง และ พฤติกรรมระดับองค์การ ได้แก่โครงสร้างองค์การ วัฒนธรรมองค์การ การเปลี่ยนแปลงและพัฒนา องค์การ
- BA209 การภาษีอากร** 3 (3-0-6)
(Taxation)
 ลักษณะและหลักการของภาษีอากรซึ่งรวมถึงภาษีอากรตามประมวลรัษฎากร หลักเกณฑ์ วิธีการประเมินและการจัดเก็บภาษีตามประมวลรัษฎากร ภาษีเงินได้ ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีธุรกิจเฉพาะและภาษีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกัธุรกิจ โดยทั่วไป ภาษีศุลกากร ภาษีสรรพสามิต รวมทั้งภาษีที่จัดเก็บโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
- BA302 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ** 3 (3-0-6)
(Business Research Methodology)
 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ กระบวนการทำวิจัย วิธีการจัดทำโครงร่างของงานวิจัยและการเขียนโครงร่างงานวิจัย การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์โดยใช้สถิติ แบบใช้พารามิเตอร์และไม่ใช้พารามิเตอร์ วิธีการเขียนรายงาน และเทคนิคการนำเสนองานวิจัย
- BA303 การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ** 3 (3-0-6)
(Cost Management for Decision Making)
 การนำข้อมูลทางการบัญชีมาใช้ในการวางแผน ตัดสินใจและการควบคุมการดำเนินงานของฝ่ายบริหาร โดยศึกษาถึงการจำแนกต้นทุนในรูปแบบต่างๆ แนวคิดเกี่ยวกับการบันทึกต้นทุนสินค้า การจัดสรรต้นทุน การวิเคราะห์ต้นทุนผสม การวิเคราะห์ต้นทุน-ปริมาณ-กำไร การจัดทำงบกำไรขาดทุนตามวิธีต้นทุนผันแปรและต้นทุนรวม การใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ การจัดทำงบประมาณ การประเมินผลการปฏิบัติงานโดยใช้ต้นทุนมาตรฐาน การวัดผลการดำเนินงานตามศูนย์ความรับผิดชอบ การกำหนดราคาโอน
- BA304 การจัดการการปฏิบัติการ** 3 (3-0-6)
(Operations Management)
 ลักษณะและความสำคัญของการบริหารการจัดการการผลิต การพยากรณ์ความต้องการของลูกค้า การออกแบบสินค้าและบริการ การตัดสินใจด้านการผลิต การเลือกทำเลที่ตั้ง การวางผังโรงงาน การบริหารโครงการ การจัดการห่วงโซ่อุปทาน การจัดการด้านคุณภาพ ระบบความปลอดภัยในโรงงาน ระบบการจัดซื้อ ระบบการควบคุมสินค้าคงคลัง ระบบการบำรุงรักษา การวางแผนความต้องการวัตถุดิบ ตัวแบบการขนส่ง และการใช้โปรแกรมสั่งซื้อเข้าช่วยในการจัดการด้านการผลิต
- BA402 การจัดการเชิงกลยุทธ์** 3 (3-0-6)
(Strategic Management)
 กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจทั้งภายในและภายนอกเพื่อการตัดสินใจของผู้บริหารในการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และ กลยุทธ์ในแต่ละระดับในองค์การ การวิเคราะห์ถึงปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการกำหนดกลยุทธ์ การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ การควบคุมและประเมินผลกลยุทธ์
- AC914 หลักการบัญชี** 3 (3-0-6)
(Principles of Accounting)
 ความหมายและวัตถุประสงค์ของการบัญชี แนวความคิดและวิธีการทางบัญชีตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป รวมทั้งการจัดทำงบการเงินเพื่อแสดงผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของธุรกิจให้บริการ ธุรกิจซื้อขายสินค้า ธุรกิจอุตสาหกรรม และวิธีการบัญชีเกี่ยวกับภาษีมูลค่าเพิ่ม
- EC915 เศรษฐศาสตร์มหภาค** 3 (3-0-6)
(Macroeconomics)
 แนวความคิดและทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์มหภาค รายได้ประชาชาติ ระบบเศรษฐกิจแบบปิดและแบบเปิด การค้าระหว่างประเทศและการเงินระหว่างประเทศ นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง ปัญหาเศรษฐกิจบางประการ อาทิ เงินเฟ้อ เงินฝืด การว่างงาน และมาตรการการแก้ไขปัญหาของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- EC916 เศรษฐศาสตร์จุลภาค** **3 (3-0-6)**
(Microeconomics)
 แนวความคิดเกี่ยวกับอุปสงค์ อุปทานและความยืดหยุ่น การตั้งราคาผลผลิต ทฤษฎีการบริโภค ทฤษฎีการผลิต ประเภทของตลาด การประยุกต์หลักเศรษฐศาสตร์จุลภาคในการตัดสินใจทางธุรกิจ
- LW911 กฎหมายธุรกิจ** **3 (3-0-6)**
(Business Law)
 หลักทั่วไปของกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ เรื่องบุคคล ทรัพย์ นิติกรรม สัญญา ห้างหุ้นส่วน เอกเทศ สัญญาประเภทต่างๆ และกฎหมายที่จำเป็นต้องใช้ในทางธุรกิจ รวมทั้งหลักกฎหมาย และวิธีปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดตั้ง อำนาจหน้าที่ การดำเนินงาน และการเลิกประกอบธุรกิจของธุรกิจรูปแบบต่างๆ โดยคำนึงถึงการมีจริยธรรมในการดำเนินธุรกิจ
- SC911 สถิติธุรกิจ** **3 (3-0-6)**
(Business Statistics)
 ความน่าจะเป็น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงตัวอย่าง การสุ่มตัวอย่าง การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐานในกรณีประชากรหนึ่งกลุ่มและประชากรสองกลุ่ม การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ การทดสอบแบบไคสแควร์ และการวิเคราะห์ถดถอย

<p>ข. กลุ่มวิชาเอก</p> <p>▪ วิชาเอกบังคับ</p>		
BG101	<p>ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and eSports Business)</p> <p>ความหมายของเกม วีดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้างการผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต กลวิธีสร้างธุรกิจแบบลิน</p>	3 (3-0-6)
BG102	<p>การผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Media Production)</p> <p>กระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล สื่อสารแนวคิด การวางองค์ประกอบ ทั้งรูปแบบกราฟิกส์ และวีดีโอ เพื่อใช้ในงานโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และเพื่อความบันเทิงให้เหมาะสมในช่องทางต่างๆ</p>	3 (2-2-5)
BG201	<p>ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ (Performance Science)</p> <p>สรีรวิทยาเบื้องต้น อาหารและโภชนาการที่มีผลต่อกายภาพและจิต ควบคุมอารมณ์ และการเจริญสติ กระบวนการออกกำลังกาย และดูแลสุขภาพ ผลกระทบต่อสมองและการเรียนรู้ อารมณ์ เพื่อเค้นประสิทธิภาพการทำงานและการแข่งขัน</p>	3 (3-0-6)
BG202	<p>การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Digital Marketing for Game and eSports Business)</p> <p>กระบวนการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การโฆษณาออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่างๆ ทั้งในรูปแบบของแผ่นป้ายโฆษณาดิจิทัล และวีดีโอ ติดตามศึกษาและประเมินผลแคมเปญโฆษณาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล</p>	3 (2-2-5)
BG301	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (English for Game and eSports Business)</p> <p>พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตโดยบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูล ฝึกนำเสนอข้อมูล การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ รวมทั้งครอบคลุมถึงการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารเชิงวัฒนธรรมและอวัจนะ เพื่อสร้างความมั่นใจและน่าเชื่อถือในการสื่อสารในแวดวงธุรกิจ</p>	3 (3-0-6)
BG302	<p>การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง (Creative Thinking and Storytelling)</p> <p>ความหมายและหลักของการคิดเชิงสร้างสรรค์ ฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการหาความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างเพื่อการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในเชิงธุรกิจ</p>	3 (3-0-6)
BG303	<p>จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Psychology for Game and eSports Business)</p> <p>จิตวิทยาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจธรรมชาติและข้อจำกัดทางกายภาพของมนุษย์ พฤติกรรมทางจิตวิทยา และการตัดสินใจของผู้บริโภค เพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p>	3 (3-0-6)
BG401	<p>ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม (Leadership and Team Dynamics)</p> <p>คุณลักษณะของผู้นำ วิธีการคิด กระบวนการแก้ปัญหา การให้คำแนะนำอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร เตรียมกลยุทธ์เพื่อการแข่งขัน การจัดการแรงกดดัน การจัดการทีม การจัดการความขัดแย้งระหว่างคนในทีมเพื่อเป้าหมายร่วม อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	3 (3-0-6)
BG402	<p>การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</p>	3 (3-0-6)

(Game and Esport Project Management)

ภาพรวมของการบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ การศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ

BG403

โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

3 (0-6-3)

(Project in Game and eSports Business)

ให้นักศึกษาทำงานเดี่ยวหรืองานกลุ่มเพื่อทำโครงการเฉพาะเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาปัญหาจริงในธุรกิจ วิเคราะห์ปัญหา และออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา หรือดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ วิชาเอกเลือก 	
BG311	เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ความหมายของเกม วีดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกม และอีสปอร์ต	3 (3-0-6)
BG312	การออกแบบเกม (Game Design) กระบวนการออกแบบเกมให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วม นิยามความสนุก สร้างสรรความสนุก โดยใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยา การวิเคราะห์จากเกมที่ประสบความสำเร็จในด้านต่างๆ และกระบวนการสร้าง เกมที่ดี	3 (3-0-6)
BG313	กีฬาอีสปอร์ต (eSports) เรียนรู้ประวัติความเป็นมา กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ความเหมือน ความแตกต่างระหว่างเกมทั่วไป การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต บริหารเวลา ผู้สนับสนุน และการ โฆษณา การจัดการผู้ติดตาม รวมทั้งการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี	3 (2-2-5)
BG314	ทฤษฎีเกม (Game Theory) ทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางยุทธศาสตร์ระหว่างตัวแทนที่มีเหตุผล (และไม่มีเหตุผล) นอกเหนือจากสิ่งที่เราเรียกว่า "เกม" ในภาษาทั่วไป การสร้างแบบจำลองความ ขัดแย้งระหว่างประเทศแคมเปญทางการเมืองการแข่งขันระหว่าง บริษัทและพฤติกรรมกรการซื้อขายใน ตลาดต่างๆ	3 (3-0-6)
BG315	การพัฒนาเกม (Game Development) กระบวนการพัฒนาเกม ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ สร้างโปรโตไทป์ พัฒนาด้วยเครื่องมือเกม เอ็นจิน การทดสอบเกม การตลาด และช่องทางการจัดจำหน่ายเกม	3 (2-2-5)
BG316	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Artificial Intelligence for Game and eSports Business) ปัญญาประดิษฐ์ประวัติ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การประยุกต์ใช้สำหรับเกม เกมทรีมินิเมชัน การ ค้นหาเส้นทาง และการเดินในแผนที่ ไฟไนต์สเตจแมชชีน ระบบการสร้างกฎ และเส้นโค้งการ ตอบสนอง ปัญญาแบบ สวอร์ม ตัวละครอิสระ ระบบสคริปต์ และระบบบอทในเกม และการนำมาใช้ ในเชิงธุรกิจ	3 (2-2-5)
BG317	การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Casting for Game and eSports Business) กระบวนการพากษ์ในทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต วางแผนการนำเสนอ การผู้เรื่องราว การ หายใจและการใช้น้ำเสียงสื่ออารมณ์ให้เหมาะสม ให้สนุก น่าสนใจ	3 (2-2-5)
BG318	กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Laws and Ethics for Game and eSports Business) กฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและแอนิเมชัน ปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการ ใช้ทรัพยากรสารสนเทศ เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครอง ข้อมูล การคุ้มครองความเป็นส่วนตัว รวมถึงจรรยาบรรณในการพัฒนาสื่อประสม และจรรยาบรรณใน การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้	3 (3-0-6)
BG319	การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking and Presentation)	3 (3-0-6)

- การนำเสนอผลงานให้เป็นที่น่าสนใจแก่ลูกค้า การพูดในที่สาธารณะที่เพิ่มโอกาสทางธุรกิจ เทคนิคการพูดโน้มน้าว ชักจูง และการให้ข้อมูลที่กระชับ ได้ใจความ น่าสนใจ รวมทั้งการใช้ภาษาากาย การใช้น้ำเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกเสื้อผ้าและการแต่งกายที่เหมาะสม โดยการเรียนการสอน จะเน้นการปฏิบัติเป็นสำคัญ
- BG320 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (Cyberspace Literacy and Safety)** 3 (3-0-6)
- การดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ หาช่องทางทางสร้างธุรกิจจากโลกดิจิทัล ศึกษา ภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ศึกษากระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิด จากผู้ไม่ประสงค์ดี
- BG451 การศึกษาส่วนบุคคล 1 (Independent study 1)** 3 (3-0-6)
- หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา
- BG452 การศึกษาส่วนบุคคล 2 (Independent study 2)** 3 (3-0-6)
- หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา
- BG453 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (Operational Special Topics in Game and eSports Business 1)** 3 (2-2-5)
- หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ ต้องการในตลาดแรงงาน
- BG454 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (Operational Special Topics in Game and eSports Business 1)** 3 (2-2-5)
- หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ ต้องการในตลาดแรงงาน
- BG455 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (Special Topics in Game and eSports Business I)** 3 (3-0-6)
- หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการใน ตลาดแรงงาน
- BG456 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (Special Topics in Game and eSports Business II)** 3 (3-0-6)
- หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการใน ตลาดแรงงาน
- BG300 การฝึกงาน (Internship)** 3 (0-40-0)
- การทำงานจริงในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเป็นเวลาอย่างน้อย 300 ชั่วโมง พร้อมทั้งจัดทำรายงานเกี่ยวกับงานที่ทำเพื่อนำเสนอ
- BG800 สหกิจศึกษา (Coopertive Education)** 6 (0-40-20)
- การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบ ตามสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว นักศึกษาจะต้องเข้ารับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้าน วิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษา ที่ มหาวิทยาลัยกำหนด การปฏิบัติงานและการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษาที่สถานประกอบการมอบหมาย