



**UTCC** University of  
the Thai Chamber  
of Commerce

**มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย**

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต  
สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566

Bachelor of Business Administration  
Program in Game and eSports Business  
Revised Curriculum, Year 2023

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
School of Science and Technology  
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย  
University of the Thai Chamber of Commerce

# สารบัญ

หน้า

## หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร 1
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา 1
3. วิชาเอก/หรือความเชี่ยวชาญเฉพาะของหลักสูตร 1
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร 1
5. รูปแบบของหลักสูตร 1
6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร 2
7. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา 2
8. ตำแหน่งวิชาการ ชื่อ นามสกุล และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร 2
9. สถานที่จัดการเรียนการสอน 3
10. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร 3
11. ผลกระทบจาก ข้อ 10.1 และ 10.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน 3
12. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของสถาบัน 4

## หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร 6
2. แผนพัฒนาปรับปรุง 6

## หมวดที่ 3 การจัดการศึกษา โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและอาจารย์

1. ระบบการจัดการศึกษา 7
2. การดำเนินการหลักสูตร 7
3. หลักสูตร โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชา และอาจารย์ 8
4. องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้หลักสูตรผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ 32
5. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (Work-Integrated Learning) 33
6. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย 34

## หมวดที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้

1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา 35
2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน 35
3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) 37
4. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) 39
5. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นภาคการศึกษา 43

6. ตารางแสดงความสัมพันธ์ของวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	43
7. ตารางแสดงความสัมพันธ์ของทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	44
8. ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และกลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล	44
<b>หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร</b>	
1. ระบบการบริหารและการพัฒนาคณาจารย์	47
2. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	48
3. ระบบและเครือข่ายความร่วมมือในการจัดการศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม	48
<b>หมวดที่ 6 คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา</b>	
1. คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา	49
2. ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า	49
3. กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษา	49
<b>หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา</b>	
1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการประเมินผลการเรียน	50
2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา	50
3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร	50
<b>หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร</b>	
1. การกำกับมาตรฐาน	52
2. บัณฑิต	52
3. นักศึกษา	53
4. อาจารย์	54
5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน	54
6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้	55
<b>หมวดที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร</b>	
1. การวางแผนคุณภาพการจัดการศึกษาของหลักสูตร	56
2. การควบคุมคุณภาพการจัดการศึกษาของหลักสูตร	56
3. การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของหลักสูตร	56
4. การบริหารความเสี่ยง	57
5. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษา	57

- ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างและองค์ประกอบของหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2566

<b>ภาคผนวก ก</b>	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ครั้งที่ 2)
<b>ภาคผนวก ข</b>	ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย <ul style="list-style-type: none"><li>- ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545</li><li>- ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2563</li><li>- ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้เข้าศึกษาในระบบ พ.ศ. 2563</li></ul>
<b>ภาคผนวก ค</b>	ผลงานทางวิชาการต้องมีอย่างน้อย 1 ชิ้น (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
<b>ภาคผนวก ง</b>	การดำเนินการตามแนวทาง Outcome-Based Education (OBE)
<b>ภาคผนวก จ</b>	คำสั่งสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ 27/2565 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ.2566
<b>ภาคผนวก ฉ</b>	เอกสาร MOU กรณีที่มีการลงนามกับมหาวิทยาลัยคู่สัญญา
<b>ภาคผนวก ช</b>	การกำหนดคุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

**รายละเอียดของหลักสูตร**  
**หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต**  
**สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต**  
**หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566**

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

คณะ/สาขาวิชา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

**หมวดที่ 1. ข้อมูลทั่วไป**

**1. รหัสและชื่อหลักสูตร**

รหัสหลักสูตร : 25610564001475

ชื่อหลักสูตร

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. วิชาเอกหรือความเชี่ยวชาญเฉพาะของหลักสูตร**

ไม่มี

**4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร**

126 หน่วยกิต

**5. รูปแบบของหลักสูตร**

**5.1 รูปแบบ**

หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี

**5.2 ประเภทของหลักสูตร**

หลักสูตรทางวิชาการ

**5.3 ภาษาที่ใช้**

ภาษาไทย

**5.4 การรับเข้าศึกษา**

รับนักศึกษาไทย และนักศึกษาต่างชาติที่สามารถพูด ฟัง อ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

**5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น**

เป็นหลักสูตรของสถาบันโดยเฉพาะ

**5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา**

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

## 6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาให้ความเห็นชอบหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566 ปรับปรุงมาจากหลักสูตร บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561

- คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต พิจารณาและให้ความเห็นชอบหลักสูตร เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2565
- สภาวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พิจารณากลับกรองและให้ความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 1/2566. เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2566
- สภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยพิจารณาให้ความเห็นชอบหลักสูตรในการประชุมครั้งที่ 2/2566(358) เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2566
- เปิดสอนในภาคต้น ปีการศึกษา 2566

## 7. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- (1) ผู้จัดการแข่งขัน
- (2) ผู้จัดการทีม
- (3) ผู้จัดการจำหน่ายและให้บริการเกม
- (4) นักพากษ์เกม
- (5) นักวางแผนเกม
- (6) งานวางแผนธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเกม
- (7) เจ้าของกิจการ
- (8) นักวิชาการ
- (9) อาชีพอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

## 8. ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ นามสกุล และคุณวุฒิการศึกษาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
1	อาจารย์	ชัชชัย หวังวิวัฒนา	Ph.D. Computer Science	Southern Methodist University, USA	2560
			M.I.T. Digital Game Development	Southern Methodist University, USA	2555
			บธ.ม. การตลาด	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2563
			วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2551
2	อาจารย์	ไอศุรีย์ สุดประเสริฐ	วท.ม. คณิตศาสตร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2541
			วท.บ. คณิตศาสตร์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2538
3	อาจารย์	อารีรัตน์ มีเย็น	วท.ม. การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2552
			ศศ.บ. ภาษาอังกฤษ	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2536
4	อาจารย์	เกศรา สุพรศิลป์ชัย	กจ.ม. การจัดการความเป็นผู้ประกอบการ	มหาวิทยาลัยมหิดล	2558
			ศศ.บ. ภาษาจีนธุรกิจ	มหาวิทยาลัยอีสต์แฮมป์ไชร์	2555
5	อาจารย์	นิตานาด ชันธวิสูตร	วท.ม. ฟิสิกส์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร	2539

ลำดับ	ตำแหน่ง ทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบัน การศึกษา	ปี พ.ศ.
			กศ.บ. ฟิสิกส์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน	2535

## 9. สถานที่จัดการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

## 10. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

### 10.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

อุตสาหกรรมเกมเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วอุตสาหกรรมหนึ่งในโลก เนื่องจากการเติบโตที่มีความรวดเร็วนี้มีส่วนเกี่ยวเนื่องโดยตรงมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูง รวมทั้งวิถีการดำรงชีวิตของคนในยุคใหม่ที่ดำรงชีวิตสู่ดิจิทัลมากขึ้น เกมจึงถือว่าเป็นแหล่งสื่อบันเทิงที่สำคัญที่เข้าถึงผู้คนหมู่มากได้ง่ายและรวดเร็ว ดังนั้น ภาคอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องจึงมีการตื่นตัว เช่น อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ รวมทั้งอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงต่าง ๆ เกมยังถูกจัดอันดับให้เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง หรือเรียกว่า eSports ซึ่งถูกจัดในกีฬาเอเชียนเกมส์อย่างเป็นทางการ ผู้ผลิตฮาร์ดแวร์มีสินค้าจับตลาดผู้เล่นเกมโดยเฉพาะ และสร้างมูลค่ามากกว่าตลาดผู้ใช้ทั่วไปเป็นอย่างมาก นอกจากนั้น ยังมีอาชีพที่เกี่ยวข้องที่เกิดขึ้นมากมาย เช่น ผู้วิเคราะห์เกม (game analyzer) ผู้ประกาศเกม(game caster) ผู้เล่นเกมแบบถ่ายทอดสด (game streamer) ผู้บริหารจัดการนักกีฬาเกม (talent manager) โค้ชเกม (game coach) ยิ่งไปกว่านั้น ผู้มีความรู้เกี่ยวข้องกับเกมยังส่งผลไปยังภาคธุรกิจข้างเคียงชนิดอื่น ยกตัวอย่างเช่น การใช้นักกีฬาเกม และผู้ประกาศเกมเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ การนำวิธีการคิดของเกมเข้ามาผูกกับการบริหารจัดการและการส่งเสริมการขาย เพื่อให้เกิดความร่วมมือ (engagement) ให้กับพนักงานและลูกค้า

หลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ตมุ่งเน้นการผลิตนักศึกษาที่มีศักยภาพในการเริ่มธุรกิจดิจิทัลยุคใหม่ โดยก้าวข้ามการเป็นพนักงานลูกจ้างในลักษณะเดิม แต่เป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลที่มีความคล่องตัว ความยืดหยุ่นสูง ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ แก้ปัญหาเฉพาะหน้า และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับโลกดิจิทัล เพื่อรองรับอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้นแล้วและที่กำลังจะเกิดขึ้น โดยหลักสูตรจะมุ่งเน้นการปฏิบัติจริงเป็นสำคัญและเริ่มธุรกิจตั้งแต่อยู่ในหลักสูตร ทั้งนี้บัณฑิตจะมีความสามารถและประสบการณ์ที่เพียงพอต่อการประกอบธุรกิจสื่อดิจิทัล วิดีโอเกม รวมทั้งธุรกิจอื่นๆ

### 10.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

หลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ตมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีศักยภาพและพัฒนาทักษะ เพื่อเติบโตในสังคมการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล พัฒนาตนเอง ความเป็นผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์ และการอยู่ร่วมกันในสังคมทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัล หลักสูตรนี้ถือเป็นหลักสูตรสำคัญที่จะดึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เกิดมาในยุคเกมและโลกดิจิทัลให้แสดงความสามารถ ประโยชน์ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่สังคม

## 11. ผลกระทบจาก ข้อ 10.1 และ 10.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

### 11.1 การพัฒนาหลักสูตร

สังคมดิจิทัลก็ได้มีบทบาทอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน เกมและเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ได้สร้างผลกระทบให้กับสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อย่างไรก็ตามประเทศไทยยังขาดความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องทางด้านดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำมาเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ในแง่ต่าง ๆ อาทิ เช่น ทางด้านฝึกฝนอบรม การเพิ่มมูลค่าและปรับปรุงสินค้าและบริการให้น่าสนใจ รวมทั้งการสร้างนวัตกรรม โดยนำแนวคิดของเกมและสื่อดิจิทัลมาบูรณาการกับความรู้พื้นฐานที่มีความจำเป็นต่อการทำธุรกิจในยุคปัจจุบัน เน้นการปฏิบัติเป็นโครงการ การทำงานเป็นทีมและสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนั้น

สาขาวิชาที่มีจำนวนวิชาที่มีความเฉพาะตัวต่อความสนใจของนักศึกษาและหัวข้อพิเศษที่มีความคล่องตัวสูงเป็นจำนวนมาก เพื่อให้นักศึกษาพัฒนาทางด้านวิชาการและทักษะการดำรงชีวิตที่จำเป็นในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

## 11.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

การพัฒนาหลักสูตรได้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยที่เน้นการเป็นสถาบันการเรียนรู้พลวัตระดับแนวหน้าในการผลิตบัณฑิต และพัฒนาบุคลากรที่มีมาตรฐานคุณภาพการอุดมศึกษา และการสร้างความเป็นเลิศในการประยุกต์เทคโนโลยีและพัฒนานวัตกรรม อีกทั้งยังเป็นภาระหนึ่งของพันธกิจของมหาวิทยาลัยที่มี ดังนี้

- ศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาความรู้และนวัตกรรม
- บริการวิชาการแก่สังคม
- พัฒนางานบริการธรรมาภิบาล
- เพิ่มขีดความสามารถของระบบและกลไกการประกันคุณภาพและการจัดการความรู้
- ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- ประยุกต์เทคโนโลยีที่เหมาะสมและพัฒนานวัตกรรม

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต ได้รับการพัฒนาขึ้น เพื่อตอบสนองพันธกิจของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่มุ่งเน้นความเป็นเลิศทางวิชาการ ตรงตามความต้องการของตลาด บัณฑิตเป็นคนดี มีความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสทางการศึกษา เพื่อเพิ่มศักยภาพด้านการบริหารธุรกิจ การศึกษาในหลักสูตรนี้จะเป็นการศึกษาองค์ความรู้ในเชิงทฤษฎีและภาคปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการบริหารธุรกิจ อันจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมและประเทศไทย

## 12. ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่เปิดสอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของมหาวิทยาลัย

### 12.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

#### 1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเรียนรายวิชาศึกษาทั่วไป จำนวน 30 หน่วยกิต โดยอ้างอิงวิชารายวิชาจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้

**ส่วนที่ 1** เป็นหลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มความรู้ จำนวน 12 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือกรายวิชา ดังต่อไปนี้

- 1) รายวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต
- 2) รายวิชาธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship) บังคับ หรือ บังคับเลือก 1 วิชา 3 หน่วยกิต จากรายวิชาที่กำหนด

**ส่วนที่ 2** เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก หรือ เลือก รายวิชาจากกลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้

#### (1) กลุ่มความรู้ (Knowledge)

- 1.1) กลุ่มธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)
- 1.2) กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม (Science, Technology and Environment)
- 1.3) กลุ่มสุขภาพอนามัย (Health Literacy)
- 1.4) กลุ่มสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture)



- 1.4.1) กลุ่มไทยศึกษา (Thai Studies)
- 1.4.2) กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)
- 1.5) กลุ่มความเป็นพลเมือง (Civic Literacy)

## (2) กลุ่มทักษะและเจตคติ (Skills and Attitude)

- 2.1) กลุ่มภาษาของโลก (World Language)
- 2.2) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills)
- 2.3) กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Media and Information Technology Skills)
- 2.4) กลุ่มทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills)
- 2.5) กลุ่มสมดุลชีวิต (Life Balance)

## 2) กลุ่มวิชาแกน ได้แก่

- กลุ่มวิชาด้านบัญชีเปิดสอนโดยคณะบัญชี
- กลุ่มวิชาด้านเศรษฐศาสตร์เปิดสอนโดยคณะเศรษฐศาสตร์
- กลุ่มวิชาด้านกฎหมายเปิดสอนโดยคณะนิติศาสตร์
- กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เปิดสอนโดยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

## 3) หมวดวิชาเลือกเสรี

หลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเลือกเรียนจำนวน 9 หน่วยกิต จากรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัย โดยเป็นรายวิชาที่มุ่งให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจตามที่ตนเองถนัดหรือสนใจ

### 12.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรที่เปิดสอนให้คณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

นักศึกษาหลักสูตรอื่นของมหาวิทยาลัย สามารถเลือกเรียนรายวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรเป็นวิชาเลือกเสรีได้

### 12.3. การบริหารจัดการ

12.3.1 แต่งตั้งผู้ประสานงานรายวิชาทุกวิชา เพื่อทำหน้าที่ประสานงานกับอาจารย์ประจำวิชา เพื่อการจัดการเรียนการสอน การวัด และประเมินผลการศึกษา ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด โดยสอดคล้องกับมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา

12.3.2 หัวหน้ากลุ่มวิชาทำหน้าที่กำกับดูแลและพัฒนาหลักสูตร โดยประสานกับคณะ ภายใต้กฎเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

## หมวดที่ 2 ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

### 1. ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

#### 1.1 ปรัชญา

เพื่อผลิตบุคลากรที่มีความรอบรู้ มีความสามารถในการบริหารจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ และแนวคิดของเกม ให้บังเกิดผลอย่างเต็มที่ และสอดคล้องกับประเทศไทย 4.0 มีจริยธรรม จรรยาบรรณตามหลักวิชาการและวิชาชีพด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจสถานการณ์ของโลกและสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสังคม

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- 1) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีจริยธรรม จรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบต่อสังคม
- 2) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถในด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม มีความเป็นมืออาชีพ พร้อมทั้งสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ใหม่ได้
- 3) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ตลอดจนสามารถคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างสร้างสรรค์
- 4) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นผู้นำ สามารถสื่อสารและทำงานเป็นทีมตามพันธกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 5) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และพัฒนานวัตกรรมด้านธุรกิจดิจิทัล
- 6) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ สามารถสื่อสารข้ามวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 7) เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถปรับตัวใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 1.3 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

- PLO 1 ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม
- PLO 2 มีความรู้ทางธุรกิจและการจัดการด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างมีมาตรฐาน และทันต่อเหตุการณ์
- PLO 3 วิเคราะห์สถานการณ์ โดยสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และวิจารณ์อย่างเหมาะสมเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และตัดสินใจลงมือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม
- PLO 4 สื่อสารและทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างเหมาะสม
- PLO 5 สามารถออกแบบและพัฒนาธุรกิจดิจิทัล
- PLO 6 สื่อสารได้ทั้ง ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
- PLO 7 มีทักษะทางด้านเทคโนโลยี และด้านวิทยาการข้อมูล และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และเลือกใช้เครื่องมือในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

### 2. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนการพัฒนา/ เปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
การพัฒนาการเรียนการสอน	ติดตามการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี อยู่เสมอ เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนและเน้นการปฏิบัติให้ทำงานได้จริง	รายงานการประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตร
พัฒนานักศึกษา	สร้างกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในวิชาเฉพาะต่าง ๆ	จำนวนกิจกรรมและจำนวนนักศึกษาเข้าร่วมโครงการ
การเปลี่ยนแปลงจุดเน้นของหลักสูตร โดยการเพิ่มเนื้อหาใหม่ๆ ที่สำคัญ	พัฒนาเนื้อหาของหลักสูตรให้เป็นที่ต้องการของการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ มีการนำเทคโนโลยีทันสมัยเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน มีกิจกรรมเชิงปฏิบัติการทั้งในและนอกสถาบัน	ผู้ใช้บัณฑิตและตัวบัณฑิตเองมีความพึงพอใจในความรู้ ความสามารถ ทักษะในการทำงานในระดับบัณฑิต เอกสารการปรับปรุงหลักสูตร

### หมวดที่ 3 การจัดการศึกษา โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชาและอาจารย์

#### 1. ระบบการจัดการศึกษา

##### 1.1 ระบบ

ใช้ระบบการศึกษาแบบทวิภาค โดย 1 ปีการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์

##### 1.2 การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

มีการจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน จำนวน 1 ภาค ภาคละ 8 สัปดาห์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการประจำหลักสูตร

##### 1.3 การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค

ไม่มี

#### 2. การดำเนินการหลักสูตร

##### 2.1 วัน-เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

ภาคต้น	เดือนสิงหาคม	-	เดือนธันวาคม
ภาคปลาย	เดือนมกราคม	-	เดือนพฤษภาคม
ภาคฤดูร้อน	เดือนมิถุนายน	-	เดือนกรกฎาคม

##### 2.2 ระบบการศึกษา

แบบชั้นเรียน

##### 2.3 แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

ระดับชั้นปี	จำนวนนักศึกษาแต่ละปีการศึกษา (คน)				
	2566	2567	2568	2569	2570
ระดับปริญญาตรี					
ชั้นปีที่ 1	100	100	100	100	100
ชั้นปีที่ 2	-	95	95	95	95
ชั้นปีที่ 3	-	-	85	85	85
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	75	75
รวม	100	195	280	355	355
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	75	75

## 2.4 งบประมาณตามแผนและค่าใช้จ่ายต่อคนต่อปี

งบประมาณรายจ่าย (หน่วย : บาท) หมวดเงิน	งบประมาณที่ต้องการในแต่ละปี (บาท)				
	2565	2566	2567	2568	2569
<b>ก. งบดำเนินการ</b>					
เงินเดือน	3,400,000	3,550,000	3,700,000	3,850,000	4,000,000
ค่าตอบแทน	720,000	720,000	720,000	720,000	720,000
ค่าใช้จ่ายสอย	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000
ค่าวัสดุ (1000 บาท/ปี/คน)	60,000	117,000	171,000	222,000	222,000
เงินอุดหนุน (150 บาท/ปี/คน)	9,000	17,550	25,650	33,300	33,300
รายจ่ายอื่น ๆ	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
<b>รวม (ก)</b>	<b>4,339,000</b>	<b>4,554,550</b>	<b>4,766,650</b>	<b>4,975,300</b>	<b>5,125,300</b>
<b>ข. งบลงทุน</b>					
ค่าครุภัณฑ์	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000
ค่าที่ดิน	1,000,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000
ค่าสิ่งก่อสร้าง (ปรับปรุง)	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000
<b>รวม (ข)</b>	<b>2,000,000</b>	<b>2,000,000</b>	<b>2,000,000</b>	<b>2,000,000</b>	<b>2,000,000</b>
<b>รวม (ก) + (ข)</b>	<b>6,339,000</b>	<b>6,554,550</b>	<b>6,766,650</b>	<b>6,975,300</b>	<b>7,125,300</b>
<b>จำนวนนักศึกษา (คน)</b>	100	195	280	355	355
<b>ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา</b>	63,390	33,613	24,167	19,649	20,071

ค่าใช้จ่ายต่อคนต่อปี = 75,000 บาท/คน/ปี (ค่าใช้จ่ายตลอดหลักสูตร)

## 2.5 การเทียบโอนหน่วยกิต

การเทียบโอนหน่วยกิต ให้เป็นไปตามระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยที่เกี่ยวข้อง

## 3. หลักสูตร โครงสร้างของหลักสูตร รายวิชา และอาจารย์

### 3.1 หลักสูตร

#### 3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมและระยะเวลาศึกษา

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 126 หน่วยกิต

#### 3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร

นักศึกษาจะต้องจดทะเบียนศึกษารายวิชา รวมไม่น้อยกว่า 126 หน่วยกิต โดยศึกษารายวิชาต่างๆ ครอบคลุมโครงสร้างองค์ประกอบ และข้อกำหนดของหลักสูตรดังนี้

#### 1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

30 หน่วยกิต

มี 2 ส่วน ดังนี้

**ส่วนที่ 1** เป็นหลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนรายวิชาในกลุ่ม

ความรู้ จำนวน 12 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือกรายวิชา ดังต่อไปนี้

1) รายวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต

2) รายวิชาธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)

บังคับหรือบังคับเลือก 1 วิชา 3 หน่วยกิต จากรายวิชาที่กำหนด

**ส่วนที่ 2** เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตาม วัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต (โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก หรือ เลือก รายละเอียดตามข้อกำหนดของ หลักสูตรของแต่ละคณะสำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป รายละเอียดภาคผนวก ก ในข้อ 9.5)

**2) หมวดวิชาเฉพาะ 87 หน่วยกิต**

2.1) กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ 30 หน่วยกิต

2.2) กลุ่มวิชาเอก 57 หน่วยกิต

แบ่งเป็น 2 แผน คือ

**แผน ก หลักสูตรปกติ**

วิชาเอกบังคับ 33 หน่วยกิต

วิชาเอกเลือก 24 หน่วยกิต

**แผน ข หลักสูตรสหกิจศึกษา**

วิชาเอกบังคับ 33 หน่วยกิต

วิชาเอกเลือก 18 หน่วยกิต

วิชาสหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต

**3) หมวดวิชาเลือกเสรี 9 หน่วยกิต**

**3.1.3 รายวิชา**

**3.1.3.1 รหัสวิชา**

รายวิชาในหลักสูตรมีหลักเกณฑ์การใช้รหัสวิชา โดยแทนด้วยอักษร 2 ตัว และตัวเลข 3 หลักนำหน้าทุก รายวิชาในหลักสูตร ดังต่อไปนี้

**(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป**

(รายละเอียดระบุไว้ในที่ท้ายภาคผนวก ก)

**(2) หมวดวิชาเฉพาะ**

หมวดวิชาเฉพาะประกอบด้วยรายวิชาในกลุ่มวิชาแกน กลุ่มวิชาเอก และวิชาเอกเลือก จะมีรหัสนำหน้าชื่อ วิชาประกอบด้วย อักษรย่อ 2 ตัว และเลขรหัส 3 ตัว โดยมีความหมายดังนี้

**อักษรย่อ BG** หมายถึง อักษรย่อของสาขาวิชา ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

**ตัวเลข** มีความหมาย ดังนี้

**เลขหลักหน่วย** (ระบุรายละเอียดตามลักษณะของแต่ละหลักสูตร)

เลข 1 – 9 หมายถึง วิชาบังคับ

เลข 1 – 9 หมายถึง วิชาเลือก

**เลขหลักสิบ** (ระบุรายละเอียดตามลักษณะของแต่ละหลักสูตร)

เลข 0 หมายถึง วิชาในหมวดวิชาบังคับ

เลข 1-9 หมายถึง วิชาในหมวดวิชาเลือก

**เลขหลักร้อย**

เลข 1 หมายถึง รายวิชาที่จัดสอนในหลักสูตรชั้นปีที่ 1

เลข 2 หมายถึง รายวิชาที่จัดสอนในหลักสูตรชั้นปีที่ 2

เลข 3 หมายถึง รายวิชาที่จัดสอนในหลักสูตรชั้นปีที่ 3

เลข 4 หมายถึง รายวิชาที่จัดสอนในหลักสูตรชั้นปีที่ 4

**หมายเหตุ 1.** รหัสวิชาและชื่อวิชาทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ต้องไม่ซ้ำกับวิชาอื่น และชื่อวิชา ภาษาไทยและภาษาอังกฤษต้องให้สอดคล้องกัน

**2.** อักษรย่อ ซึ่งเป็นอักษรย่อของสาขาวิชาต้องไม่ซ้ำกับสาขาวิชาอื่น

### 3.1.3.2 ชื่อรายวิชา

#### 1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education Courses) 30 หน่วยกิต

ส่วนที่ 1 เป็นรายวิชากลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียน 12 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก รายวิชาในข้อ 1) และ 2) ดังต่อไปนี้

#### 1) รายวิชาภาษาอังกฤษ (English language) บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต (requirement of 3 courses or 9 credits)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) Credits (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข
GE071	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (English for Everyday Communication)	3(3-0-6)	-
GE072	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 1 (Business English for International Communication 1)	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE071 หรือคะแนนสอบ ภาษาอังกฤษ มาตรฐานเทียบเท่า ตามเกณฑ์ที่กำหนด
GE073	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 2 (Business English for International Communication 2)	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE072 หรือคะแนนสอบ ภาษาอังกฤษ มาตรฐานเทียบเท่า ตามเกณฑ์ที่กำหนด

#### 2) รายวิชาธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship) บังคับเลือก 1 วิชา 3 หน่วยกิต จากวิชาต่อไปนี้ (selectable required course: 1 course or 3 credits from the following subjects)

รหัสวิชา Course Code	ชื่อวิชา Course Title	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) Credits (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข Prerequisite
GE101	การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม <sup>1</sup> (Innovation-Driven Entrepreneurship)	3(3-0-6)	
GE120	จากศูนย์สู่การเป็นฮีโร่ <sup>2</sup> (From Zero to Hero)	3(3-0-6)	
GE124	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น (Introduction to E-Commerce)	3(3-0-6)	
GE137	การสื่อสารทางการค้า (Business Communication)	3(3-0-6)	
GE138	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจ (Introduction to Business)	3(3-0-6)	
GE154	การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลเพื่อธุรกิจ (Digital Innovative Thinking for Business)	3(3-0-6)	เทียบเท่า GE201
<b>หมายเหตุ</b>			
<sup>1</sup> บังคับเฉพาะนักศึกษาในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต ของวิทยาลัยผู้ประกอบการ			
<sup>2</sup> บังคับเฉพาะนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการเทคโนโลยีขั้นสูง (หลักสูตรนานาชาติ) และ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรนานาชาติ)			
<sup>1,2</sup> สำหรับนักศึกษาหลักสูตรอื่น สามารถลงเรียนรายวิชานี้เป็นวิชาเลือกในส่วนที่สองหรือเลือกเสรีได้			

ส่วนที่ 2 เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต (รายละเอียดตามข้อกำหนดหลักสูตรของแต่ละคณะ โดยบังคับ บังคับเลือก หรือ เลือก รายละเอียดตามข้อกำหนดของหลักสูตรของแต่ละคณะสำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป รายละเอียดภาคผนวก ก ในข้อ 9.5)

## 2. หมวดวิชาเฉพาะ 87 หน่วยกิต

หมวดวิชาเฉพาะมี 2 กลุ่มวิชา จำนวนรวม 87 หน่วยกิต ประกอบด้วย

### 2.1 กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ จำนวน 30 หน่วยกิต

รหัสวิชา Course Code	ชื่อวิชา Course Title	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) Credits (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข Prerequisite
BA103	องค์การและการจัดการ (Organization and Management)	3 (3-0-6)	-
BA201	หลักการตลาด (Principles of Marketing)	3 (3-0-6)	-
BA205	การเงินธุรกิจ (Business Finance)	3 (3-0-6)	-
BA209	การภาษีอากร (Taxation)	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)	-
EC914	หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ (Principles of Economics for Business)	3 (3-0-6)	-
LW911	กฎหมายธุรกิจ (Business Law)	3 (3-0-6)	-
SC911	สถิติธุรกิจ (Business Statistics)	3 (3-0-6)	-

### 2.2 กลุ่มวิชาเอก จำนวน 57 หน่วยกิต

#### (1) วิชาเอกบังคับ จำนวน 33 หน่วยกิต

รหัสวิชา Course Code	ชื่อวิชา Course Title	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) Credits (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข Prerequisite
BG101	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and eSports Business)	3 (3-0-6)	-
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Media Production)	3 (2-2-5)	-

รหัสวิชา Course Code	ชื่อวิชา Course Title	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) Credits (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข Prerequisite
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)	-
BG320	การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (Cyberspace Literacy and Safety)	3 (3-0-6)	-
BG401	ความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีมและการจัดการ ความสามารถ (Leadership, Team Dynamics, and Talent Management)	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)	-

(2) วิชาเอกเลือก จำนวน 24 หน่วยกิต

- แผน ก หลักสูตรปกติ เลือกเรียนวิชาเอกเลือก จำนวน 24 หน่วยกิต
- แผน ข หลักสูตรสหกิจศึกษา เลือกเรียนวิชาเอกเลือก จำนวน 18 หน่วยกิต และเลือกเรียนวิชาสหกิจ จำนวน 6 หน่วยกิต

รหัสวิชา Course Code	ชื่อวิชา Course Title	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) Credits (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข Prerequisite
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)	-



รหัสวิชา Course Code	ชื่อวิชา Course Title	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) Credits (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข Prerequisite
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)	-
BG321	การจัดการจัดอีเวนต์ (Event Management)	3 (3-0-6)	-
BG322	การพัฒนาธุรกิจด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and eSports Business Development)	3 (3-0-6)	-
BG323	การสร้างธุรกิจบนเมตาเวิร์สและสกุลเงินดิจิทัล (Metaverse and Cryptocurrency Business Development)	3 (3-0-6)	-
BG324	การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลดิจิทัล (Digital Data Analytics and Visualization)	3 (2-2-5)	-
BG325	ซอฟต์แวร์เชิงปฏิบัติ (Practical Approaches in Soft power)	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)	-

รหัสวิชา Course Code	ชื่อวิชา Course Title	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) Credits (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข Prerequisite
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 (270 ชม.)	-

### (3) สหกิจศึกษา

รหัสวิชา Course Code	ชื่อวิชา Course Title	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) Credits (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข Prerequisite
BG800	สหกิจศึกษา (Coopertive Education)	6 (0-40-20)	-

### 3. หมวดวิชาเลือกเสรี 9 หน่วยกิต

นักศึกษาต้องสามารถเลือกเสรี จำนวน 9 หน่วยกิต โดยนักศึกษาอาจเลือกลงทะเบียนรายวิชาใด ๆ ที่เปิดสอนในคณะต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย หรือต่างมหาวิทยาลัยทั้งในและต่างประเทศที่มีข้อตกลง/ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยหรือได้รับการรับรองจากสำนักงาน ก.พ.

### 3.1. แสดงแผนการศึกษา

#### แผน ก. หลักสูตรปกติ (4ปี)

##### ชั้นปีที่ 1 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – รายวิชาจากกลุ่มวิชา ธุรกิจและการประกอบการ	3 (3-0-6)	-
BA103	องค์การและการจัดการ	3 (3-0-6)	-
BA201	หลักการตลาด	3 (3-0-6)	-
BG101	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (1))	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (1)	3 (3-0-6)	-
รวม		15	

##### ชั้นปีที่ 1 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE071	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	3 (3-0-6)	
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (1)	3 (3-0-6)	-
BA209	การประชาสัมพันธ์	3 (3-0-6)	-
EC914	หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (2))	3 (3-0-6)	-
รวม		15	

ชั้นปีที่ 2 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE072	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 1	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE071 หรือ คะแนนสอบ ภาษาอังกฤษ มาตรฐานเทียบเท่า ตามเกณฑ์ที่กำหนด
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (2)	3 (3-0-6)	-
BA402	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3 (3-0-6)	-
SC911	สถิติธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG201	ศาสตร์การค้นประสิทธิภาพ (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (3))	3 (3-0-6)	-
รวม		15	

ชั้นปีที่ 2 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE073	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 2	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE072 หรือ คะแนนสอบ ภาษาอังกฤษ มาตรฐานเทียบเท่า ตามเกณฑ์ที่กำหนด
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (3)	3 (3-0-6)	-
AC914	หลักการบัญชี	3 (3-0-6)	-
BG202	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (4))	3 (3-0-6)	-
BG303	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (5))	3 (3-0-6)	-
รวม		15	

ชั้นปีที่ 3 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (4)	3 (3-0-6)	-
BA205	การเงินธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
LW911	กฎหมายธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกม และอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (6))	3 (3-0-6)	-
BG402	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (7))	3 (3-0-6)	-
รวม		15	

ชั้นปีที่ 3 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (5)	3 (3-0-6)	-
BA304	การจัดการการปฏิบัติการ	3 (3-0-6)	-
BG302	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (8))	3 (3-0-6)	-
BG401	ความเป็นผู้นำการทำงานเป็นทีม และการจัดการความสามารถ (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (9))	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (1)	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (2)	3 (3-0-6)	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 4 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (6)	3 (3-0-6)	-
BG320	การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (10))	3 (3-0-6)	
BG403	โครงงานธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (11))	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (2)	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (3)	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (3)	3 (3-0-6)	
	รวม	18	

ชั้นปีที่ 4 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (4)	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (5)	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (6)	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (7)	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (8)	3 (3-0-6)	-
	รวม	15	

หมายเหตุ : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสามารถปรับเปลี่ยนแผนการเรียนได้ตามความเหมาะสมซึ่งจะมีประกาศแจ้งให้นักศึกษาทราบ

แผน ข สหกิจศึกษา

(กรณีนักศึกษาเลือกสหกิจศึกษา ภาคปลาย ชั้นปีที่ 4)

ชั้นปีที่ 1 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – รายวิชาจากกลุ่มวิชา ธุรกิจและการประกอบการ	3 (3-0-6)	-
BA103	องค์การและการจัดการ	3 (3-0-6)	-
BA201	หลักการตลาด	3 (3-0-6)	-
BG101	ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (1))	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (1)	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (2)	3 (3-0-6)	-
	รวม	18	

ชั้นปีที่ 1 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE071	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน	3 (3-0-6)	
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (1)	3 (3-0-6)	-
BA209	การภาษาอากร	3 (3-0-6)	-
EC914	หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (2))	3 (3-0-6)	-
BG320	การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (3))	3 (3-0-6)	-
	รวม	18	

ชั้นปีที่ 2 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE072	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 1	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE071 หรือ คะแนนสอบ ภาษาอังกฤษ มาตรฐานเทียบเท่า ตามเกณฑ์ที่กำหนด
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (2)	3 (3-0-6)	-
BA402	การจัดการเชิงกลยุทธ์	3 (3-0-6)	-
SC911	สถิติธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG201	ศาสตร์การค้นประสิทธิภาพ (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (4))	3 (3-0-6)	-
BG301	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกม และอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (5))	3 (3-0-6)	-
รวม		18	

ชั้นปีที่ 2 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GE073	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 2	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE072 หรือ คะแนนสอบ ภาษาอังกฤษ มาตรฐานเทียบเท่า ตามเกณฑ์ที่กำหนด
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (3)	3 (3-0-6)	-
AC914	หลักการบัญชี	3 (3-0-6)	-
BG202	การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (6))	3 (3-0-6)	-
BG303	จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (7))	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (3)	3 (3-0-6)	-
รวม		18	



ชั้นปีที่ 3 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (4)	3 (3-0-6)	-
BA205	การเงินธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
LW911	กฎหมายธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG402	การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (8))	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (1)	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (2)	3 (3-0-6)	-
	รวม	18	

ชั้นปีที่ 3 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (5)	3 (3-0-6)	-
GExxx	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป – เลือก (6)	3 (3-0-6)	-
BA304	การจัดการการปฏิบัติการ	3 (3-0-6)	-
BG302	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (9))	3 (3-0-6)	-
BG401	ความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีม และการจัดการความสามารถ (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (10))	3 (3-0-6)	-
	วิชาเลือกเสรี (3)	3 (3-0-6)	-
	รวม	18	

ชั้นปีที่ 4 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
BG403	โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (กลุ่มวิชาเอกบังคับ (11))	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (4)	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (5)	3 (3-0-6)	-
	กลุ่มวิชาเอกเลือก (6)	3 (3-0-6)	-
	รวม	12	

ชั้นปีที่ 4 ภาคปลาย

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด້วยตนเอง)	เงื่อนไขก่อนเรียน
	สหกิจศึกษา	6 (0-40-20)	-
	รวม	6	

หมายเหตุ : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสามารถปรับเปลี่ยนแผนการเรียนได้ตามความเหมาะสมซึ่งจะมีประกาศแจ้งให้นักศึกษาทราบ

### 3.1.4 คำอธิบายรายวิชา

#### 1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป (General Education Courses) 30 หน่วยกิต

ส่วนที่ 1 เป็นหลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มความรู้ จำนวน 12 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก รายวิชาในข้อ 1) และ 2) ดังต่อไปนี้

##### 1) รายวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต (Requirement of 3 courses or 9 credits)

GE071	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (English for Everyday Communication) พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเน้นทักษะการฟังเพื่อจับใจความสำคัญและรายละเอียดจากข้อความหรือบทสนทนาสั้น ๆ การพูดทักทาย การแนะนำตนเอง การถามตอบและแสดงความคิดเห็น การพูดในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน การอ่านข้อความระดับย่อหน้าที่หลากหลายเพื่อจับใจความสำคัญ และการเขียนข้อความสั้น ๆ ในรูปแบบทั่วไปและผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์	3(3-0-6)
GE072	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 1 (Business English for International Communication 1) <b>เงื่อนไข</b> ศึกษา ก่อน GE071 ภาษาอังกฤษเพื่อการในชีวิตประจำวัน หรือคะแนนสอบภาษาอังกฤษมาตรฐานเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารในโลกปัจจุบัน ผ่านการบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งประกอบด้วย การฝึกสนทนาทางโทรศัพท์ การนำเสนอข้อมูล การเปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจ การเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การอ่านข่าวหรือบทความเพื่อศึกษารายละเอียดและสรุปใจความสำคัญ กำหนดให้มีการอ่านนอกเวลาและการศึกษาด้วยตนเอง และความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม	3(3-0-6)
GE073	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 2 (Business English for International Communication 2) <b>เงื่อนไข</b> ศึกษา ก่อน GE072 ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 1 หรือคะแนนสอบภาษาอังกฤษมาตรฐานเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารในโลกปัจจุบัน ผ่านการบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งประกอบด้วย การฝึกเสนอและอภิปรายข้อคิดเห็น การสัมภาษณ์งาน การเขียนประวัติส่วนตัวและจดหมายสมัครงาน การอ่านข่าวหรือบทความเพื่อศึกษารายละเอียดและสรุปใจความสำคัญ กำหนดให้มีการอ่านนอกเวลาและการศึกษาด้วยตนเอง และการเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม	3(3-0-6)

2) รายวิชากลุ่มธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship) บัณฑิต หรือบัณฑิตเลือกหรือเลือก 1 วิชา 3 หน่วยกิต (Requirement/selectable electives of 1 course/3 credits)

GE101	<p>การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation-Driven Entrepreneurship)</p> <p>กระบวนการประกอบการเพื่อเสริมสร้างและผสมผสาน ทฤษฎี แนวคิด ทักษะ ทัศนคติ และความสามารถในการเป็นผู้ประกอบการ โดยการตระหนักถึงปัญหาและโอกาส เพื่อค้นหาแนวคิดและหนทางเชิงสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาและสร้างคุณค่า รวมไปถึงการพัฒนาต่อยอดให้เกิดการปฏิบัติในเชิงธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรม</p>	3(3-0-6)
GE120	<p>จากศูนย์สู่การเป็นฮีโร่ (From Zero to Hero)</p> <p><b>เงื่อนไข</b> 1) วิชาศึกษาทั่วไป-บังคับของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการเทคโนโลยีชั้นสูง (หลักสูตรนานาชาติ) และหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรนานาชาติ)</p> <p>2) เป็นวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก หรือ วิชาเลือกเสรีสำหรับนักศึกษาหลักสูตรอื่นๆ</p> <p>กรอบแนวคิดการสร้างสตาร์ทอัพ กระบวนการ แนวคิด เครื่องมือและความท้าทายของการสร้างธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ โครงสร้างและแนวคิดตลาดที่สำคัญ กระบวนการการนำไอเดียมาสู่ตลาดโดยใช้กรอบแนวคิดและวิธีการตรวจสอบไอเดียที่เป็นที่นิยม การออกแบบโมเดลธุรกิจและกลยุทธ์แรงยึดเหนี่ยวสำหรับสตาร์ทอัพ ความสามารถและความน่าสนใจในการเป็นผู้ประกอบการ</p>	3(3-0-6)
GE124	<p>พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น (Introduction to E-Commerce)</p> <p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ประเภทและรูปแบบของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ องค์ประกอบที่สำคัญของระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การเตรียมความพร้อมเพื่อการเป็นผู้ประกอบการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ การเลือกช่องทางการขายและการติดต่อสื่อสารกับลูกค้า วิธีการชำระเงินของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การจัดส่งสินค้า และการฝึกปฏิบัติการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์</p>	3(3-0-6)
GE137	<p>การสื่อสารห้วงการค้า (Business Communication)</p> <p>การวิเคราะห์สถานการณ์ การวิเคราะห์กลุ่มผู้บริโภค เครื่องมือการสื่อสารการตลาด การวางแผนการสื่อสารการตลาด การออกแบบเนื้อหา การสื่อสารเพื่อสร้างตราสินค้า การพัฒนาบุคลิกภาพ เทคนิคการนำเสนองาน มารยาทและจรรยาบรรณการสื่อสารธุรกิจ</p>	3(3-0-6)
GE138	<p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจ (Introduction to Business)</p> <p>แนวคิดพื้นฐานทางธุรกิจ ระบบธุรกิจ รูปแบบการประกอบธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ หน้าที่ธุรกิจด้านการจัดการองค์การ การผลิต การบัญชี การเงิน ภาษีอากร การตลาด การจัดการทรัพยากรมนุษย์ จรรยาบรรณธุรกิจและความรับผิดชอบต่อสังคม</p>	3(3-0-6)

GE154 การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลเพื่อธุรกิจ  
(Digital Innovative Thinking for Business)

3(3-0-6)

**เงื่อนไข** เทียบเท่า GE201 การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและการโค้ด (Digital Innovative Thinking and Coding)

แนวคิด มุมมอง และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้และการแก้ปัญหาในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ฝึกทักษะพื้นฐานการใช้แอปพลิเคชัน และการออกแบบ พัฒนา โปรแกรมประยุกต์สมัยใหม่ผ่านการศึกษา ประสบการณ์ของผู้ใช้ ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ กระบวนการค้นคว้า วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูล และ ข้อมูลขนาดใหญ่ จนเกิดนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการทางธุรกิจดิจิทัล

ส่วนที่ 2 เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต (รายละเอียดตามข้อกำหนดหลักสูตรของแต่ละคณะ โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก หรือ เลือก รายละเอียดตามข้อกำหนดของหลักสูตรของแต่ละคณะสำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป รายละเอียดภาคผนวก ก ในข้อ 9.5)

## 2. หมวดวิชาเฉพาะ

หมวดวิชาเฉพาะมี 2 กลุ่มวิชา จำนวนรวม 87 หน่วยกิต ประกอบด้วย

**กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ** จำนวน 30 หน่วยกิต

**BA103 องค์การและการจัดการ** 3 (3-0-6)

(Organization and Management)

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการองค์การ องค์ประกอบและสภาพแวดล้อมในการดำเนินงานขององค์การ ทักษะและหน้าที่งานทางการจัดการ กระบวนการจัดการ การวางแผน การจัดองค์การ การขึ้นนำ การควบคุม รวมถึงแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมระดับบุคคล และ พฤติกรรมระดับองค์การ

**BA201 หลักการตลาด** 3 (3-0-6)

(Principles of Marketing)

ความหมายและความสำคัญของแนวความคิดทางการตลาดยุคใหม่ต่อภาคธุรกิจและเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลของการตลาดต่อระบบตลาด การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวางตำแหน่งสินค้าและบริการในใจผู้บริโภค ส่วนประสมการตลาด การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในส่วนประสมทางการตลาด

**BA205 การเงินธุรกิจ** 3 (3-0-6)

(Business Finance)

บทบาท หน้าที่ และเป้าหมายของการบริหารทางการเงินของธุรกิจ การวางแผนและการตัดสินใจด้านการเงินของธุรกิจ การจัดหาเงินทุน โครงสร้างทางการเงินและต้นทุนเงินทุน การตัดสินใจลงทุน การจัดทำงบประมาณลงทุน การบริหารเงินทุนหมุนเวียน การวิเคราะห์ทางการเงิน นโยบายปันผล

**BA209 การภาษีอากร** 3 (3-0-6)

(Taxation)

ลักษณะและหลักการของภาษีอากรซึ่งรวมถึงภาษีอากรตามประมวลรัษฎากร หลักเกณฑ์ วิธีการประเมินและการจัดเก็บภาษีตามประมวลรัษฎากร ได้แก่ ภาษีเงินได้ ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีธุรกิจเฉพาะและภาษีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจโดยทั่วไป เช่น ภาษีศุลกากร ภาษีสรรพสามิต รวมทั้งภาษีที่จัดเก็บโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

**BA304 การจัดการการปฏิบัติการ** 3 (3-0-6)  
(Operations Management)

ลักษณะและความสำคัญของการบริหารการจัดการการผลิต การพยากรณ์ความต้องการของลูกค้า การออกแบบสินค้าและบริการ การตัดสินใจด้านการผลิต การเลือกทำเลที่ตั้ง การวางแผนโรงงาน 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

**EC914 หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ** 3 (3-0-6)  
(Principles of Economics for Business)

หลักพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่จำเป็นสำหรับธุรกิจทั้งระดับจุลภาคและมหภาค แนวคิดและการคำนวณรายได้ประชาชาติ การกำหนดรายได้ประชาชาติ การค้าระหว่างประเทศ การเงิน การธนาคารระหว่างประเทศและปัญหาเศรษฐกิจและนโยบาย แนวคิดเกี่ยวกับอุปสงค์ อุปทานและความยืดหยุ่น การตั้งราคาผลผลิต โดยทฤษฎีเศรษฐศาสตร์เพื่อการตัดสินใจ

**LW911 กฎหมายธุรกิจ** 3 (3-0-6)  
(Business Law)

หลักทั่วไปของกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ เรื่องบุคคล ทรัพย์ นิติกรรม สัญญา ห้างหุ้นส่วน เอกเทศ สัญญาประเภทต่างๆ และกฎหมายที่จำเป็นต้องใช้ในทางธุรกิจ รวมทั้งหลักกฎหมาย และวิธีปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดตั้ง อำนาจหน้าที่ การดำเนินงาน และการเลิกประกอบธุรกิจของธุรกิจรูปแบบต่างๆโดยคำนึงถึงการมีจริยธรรมในการดำเนินธุรกิจ

**SC911 สถิติธุรกิจ** 3 (3-0-6)  
(Business Statistics)

ความน่าจะเป็น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงตัวอย่าง การสุ่มตัวอย่าง การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐานในกรณีประชากรหนึ่งกลุ่มและประชากรสองกลุ่ม การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ การทดสอบแบบไคสแควร์และการวิเคราะห์ถดถอย

## 2.2 กลุ่มวิชาเอก 57 หน่วยกิต

### ▪ วิชาเอกบังคับ 33 หน่วยกิต

#### (1) วิชาเอกบังคับ จำนวน 33 หน่วยกิต

BG101	<b>ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> (Game and eSports Business)	3 (3-0-6)
	ความหมายของเกม วีดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต กลวิธีสร้างธุรกิจแบบสิ้น	
BG102	<b>การผลิตสื่อดิจิทัล</b> (Digital Media Production)	3 (2-2-5)
	กระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล สื่อสารแนวคิด การวางองค์ประกอบ ทั้งรูปแบบกราฟิกส์ และวีดีโอ เพื่อใช้ในงานโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และเพื่อความบันเทิงให้เหมาะสมในช่องทางต่างๆ	
BG201	<b>ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ</b> (Performance Science)	3 (3-0-6)
	สรีรวิทยาเบื้องต้น อาหารและโภชนาการที่มีผลต่อกายภาพและจิต ควบคุมอารมณ์ และการเจริญสติ กระบวนการออกกำลังกาย และดูแลสุขภาพ ผลกระทบต่อสมองและการเรียนรู้ อารมณ์ เพื่อเค้นประสิทธิภาพการทำงานและการแข่งขัน	
BG202	<b>การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> (Digital Marketing for Game and eSports Business)	3 (2-2-5)
	กระบวนการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การโฆษณาออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่างๆ ทั้งในรูปแบบของแผ่นป้าย โฆษณาดิจิทัล และวีดีโอ ติดตามศึกษาและประเมินผลแคมเปญโฆษณาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ	
BG301	<b>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> (English for Game and eSports Business)	3 (3-0-6)
	พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตโดยบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูล ฝึกนำเสนอข้อมูล การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ รวมทั้งครอบคลุมถึงการพัฒนาบุคลิกภาพในการสื่อสารเชิงวัจนะและอวัจนะ เพื่อสร้างความมั่นใจและน่าเชื่อถือในการสื่อสารในแวดวงธุรกิจ	
BG302	<b>การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง</b> (Creative Thinking and Storytelling)	3 (3-0-6)
	ความหมายและหลักของการคิดเชิงสร้างสรรค์ ฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการหาความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างเพื่อการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในเชิงธุรกิจ	

BG303	<b>จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> <b>(Psychology for Game and eSports Business)</b> จิตวิทยาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจธรรมชาติและข้อจำกัดทางกายภาพของมนุษย์ พฤติกรรมทางจิตวิทยา และการตัดสินใจของผู้บริโภค เพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	3 (3-0-6)
BG320	<b>การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์</b> <b>(Cyberspace Literacy and Safety)</b> การดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ หาช่องทางทางสร้างธุรกิจจากโลกดิจิทัล ศึกษาภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ศึกษากระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากผู้ไม่ประสงค์ดี	3 (3-0-6)
BG401	<b>ความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีมและการจัดการความสามารถ</b> <b>(Leadership, Team Dynamics, and Talent Management)</b> คุณลักษณะของผู้นำ วิธีการคิด กระบวนการแก้ปัญหา การให้คำแนะนำอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสารเตรียมกลยุทธ์เพื่อการแข่งขัน การจัดการแรงกดดัน การจัดการทีม การจัดการความขัดแย้งระหว่างคนในทีมเพื่อเป้าหมายร่วม อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งการบริหารจัดการบุคลากรที่มีความสามารถ	3 (3-0-6)
BG402	<b>การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> <b>(Game and Esport Project Management)</b> ภาพรวมของการบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ การศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ	3 (3-0-6)
BG403	<b>โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> <b>(Project in Game and eSports Business)</b> ให้นักศึกษาทำงานเดี่ยวหรืองานกลุ่มเพื่อทำโครงการเฉพาะเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาปัญหาจริงในธุรกิจ วิเคราะห์ปัญหา และออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา หรือดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (0-6-3)

▪ **วิชาเอกเลือก** จำนวน 24 หน่วยกิต

- แผน ก หลักสูตรปกติ เลือกเรียนวิชาเอกเลือก จำนวน 24 หน่วยกิต
- แผน ข หลักสูตรสหกิจศึกษา เลือกเรียนวิชาเอกเลือก จำนวน 18 หน่วยกิต และเลือกเรียนวิชาสหกิจ จำนวน 6 หน่วยกิต

BG311	<b>เกมมิฟิเคชัน</b> <b>(Gamification)</b> การใช้ระบบของเกม และองค์ประกอบของเกม เช่น การคิดคะแนน และการจัดอันดับ มาประยุกต์ใช้ทางด้านธุรกิจ การโฆษณา และการบริหาร เพื่อกระตุ้นความสนใจและความน่าติดตามของสินค้าและบริการ รวมทั้งวิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์	3 (3-0-6)
-------	---	-----------



<b>BG312</b>	<b>การออกแบบเกม (Game Design)</b> กระบวนการการออกแบบเกมให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วม นิยามความสนุก สร้างสรรความสนุก โดยใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยา การวิเคราะห์จากเกมที่ประสบความสำเร็จในด้านต่างๆ และกระบวนการสร้างเกมที่ดี	3 (3-0-6)
<b>BG313</b>	<b>กีฬาอีสปอร์ต (eSports)</b> เรียนรู้ประวัติความเป็นมา กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ความเหมือนความแตกต่างระหว่างเกมทั่วไป การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต บริหารเวลา ผู้สนับสนุน และการโฆษณา การจัดการผู้ติดตาม รวมทั้งการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี	3 (2-2-5)
<b>BG314</b>	<b>ทฤษฎีเกม (Game Theory)</b> ทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางยุทธศาสตร์ระหว่างตัวแทนที่มีเหตุผล (และไม่มีเหตุผล) นอกเหนือจากสิ่งที่เราเรียกว่า "เกม" ในภาษาทั่วไปการสร้างแบบจำลองความขัดแย้งระหว่างประเทศแคมเปญทางการเมืองการแข่งขันระหว่าง บริษัทและพฤติกรรมซื้อขายในตลาดต่างๆ	3 (3-0-6)
<b>BG315</b>	<b>การพัฒนาเกม (Game Development)</b> กระบวนการพัฒนาเกม ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ สร้างโปรโตไทป์ พัฒนาด้วยเครื่องมือเกมเอ็นจิน การทดสอบเกม การตลาด และช่องทางการจัดจำหน่ายเกม	3 (2-2-5)
<b>BG316</b>	<b>ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Artificial Intelligence for Game and eSports Business)</b> ปัญญาประดิษฐ์ประวัติ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การประยุกต์ใช้สำหรับเกม เกมทรีมินิเมจ การค้นหาเส้นทางและการเดินในแผนที่ ไฟไนต์สเตจแมชชีน ระบบการสร้างกฎ และเส้นโค้งการตอบสนอง ปัญญาแบบสวอร์ม ตัวละครอิสระ ระบบสคริปต์ และระบบบอทในเกม และการนำมาใช้ในเชิงธุรกิจ	3 (2-2-5)
<b>BG317</b>	<b>การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Casting for Game and eSports Business)</b> กระบวนการพากษ์ในทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต วางแผนการนำเสนอ การผู้เรื่องราว การหายใจและการใช้น้ำเสียงสื่ออารมณ์ให้เหมาะสม ให้สนุก น่าสนใจ	3 (2-2-5)
<b>BG318</b>	<b>กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Laws and Ethics for Game and eSports Business)</b> กฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการใช้ทรัพยากรสารสนเทศ เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูล การคุ้มครองความเป็นส่วนตัว รวมถึงจรรยาบรรณในการพัฒนาสื่อประสม และจรรยาบรรณในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้	3 (3-0-6)
<b>BG319</b>	<b>การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking and Presentation)</b> การนำเสนอผลงานให้เป็นที่น่าสนใจแก่ลูกค้า การพูดในที่สาธารณะที่เพิ่มโอกาสทางธุรกิจ เทคนิคการพูด โนมิน่าว ชักจูง และการให้ข้อมูลที่กระชับ ได้ใจความ น่าสนใจ รวมทั้งการใช้ภาษากาย การใช้น้ำเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกเสื้อผ้าและการแต่งกายที่เหมาะสม โดยการเรียนการสอนจะเน้นการปฏิบัติเป็นสำคัญ	3 (3-0-6)

BG321	<b>การจัดการจัดอีเวนต์</b> <b>(Event Management)</b> จัดการและบริหารงานอีเวนต์ บริหารโครงการและงบประมาณ จัดหาผู้สนับสนุน การเจรจาต่อรอง และประสานงาน การสร้างประสบการณ์ที่โดดเด่นทั้งออฟไลน์ หรือ ออนไลน์ ให้เกิดความประทับใจจนสร้างเป็นธุรกิจได้อย่างยั่งยืน	3 (3-0-6)
BG322	<b>การพัฒนาธุรกิจด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> <b>(Game and eSports Business Development)</b> การพัฒนาธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ให้เกิดความยั่งยืน ภายใต้สังคมสมัยใหม่	3 (3-0-6)
BG323	<b>การสร้างธุรกิจบนเมตาเวิร์สและสกุลเงินดิจิทัล</b> <b>(Metaverse and Cryptocurrency Business Development)</b> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสกุลเงินดิจิทัล เทคโนโลยีบล็อกเชน เมตาเวิร์ส และเทคโนโลยีเสมือนจริง (extended reality) สกุลเงินดิจิทัลที่สำคัญ ส่วนต่อขยาย โอกาสการสร้างโอกาสธุรกิจด้วยใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีเสมือนจริง NFT Defi Gamfi ข้อควรระวังและจริยธรรมในโลกเสมือน	3 (3-0-6)
BG324	<b>การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลดิจิทัล</b> <b>(Digital Data Analytics and Visualization)</b> การจัดการและการวิเคราะห์ข้อมูลทางดิจิทัล เพื่อการตัดสินใจ การนำเสนอข้อมูลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด พร้อมทั้งข้อควรระวังเรื่องกฎหมายข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง เช่น พรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล	3 (2-2-5)
BG325	<b>ซอฟต์แวร์เชิงปฏิบัติ</b> <b>(Practical Approaches in Soft power)</b> การสร้างและซอฟต์แวร์ที่ดึงดูดทางความคิด ค่านิยม และวัฒนธรรม กระตุ้นให้เกิดความเชื่อและเชื่อมั่นว่ามุมมองของตลาด เพื่อใช้เป็นกลยุทธ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางธุรกิจ ศึกษากรณีศึกษาของประเทศต่างๆ และฝึกปฏิบัติในปัญหาต่างๆ	3 (3-0-6)
BG325	<b>ซอฟต์แวร์เชิงปฏิบัติ</b> <b>(Practical Approaches in Soft power)</b> การสร้างและซอฟต์แวร์ที่ดึงดูดทางความคิด ค่านิยม และวัฒนธรรม กระตุ้นให้เกิดความเชื่อและเชื่อมั่นว่ามุมมองของตลาด เพื่อใช้เป็นกลยุทธ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางธุรกิจ ศึกษากรณีศึกษาของประเทศต่างๆ และฝึกปฏิบัติในปัญหาต่างๆ	3 (3-0-6)
BG451	<b>การศึกษาส่วนบุคคล 1</b> <b>(Independent study 1)</b> หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา	3 (3-0-6)
BG452	<b>การศึกษาส่วนบุคคล 2</b> <b>(Independent study 2)</b> หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา	3 (3-0-6)
BG453	<b>หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1</b> <b>(Operational Special Topics in Game and eSports Business 1)</b> หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	3 (2-2-5)

<b>BG454</b>	<p><b>หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2</b> (Operational Special Topics in Game and eSports Business 1)</p> <p>หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน</p>	3 (2-2-5)
<b>BG455</b>	<p><b>หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1</b> (Special Topics in Game and eSports Business I)</p> <p>หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน</p>	3 (3-0-6)
<b>BG456</b>	<p><b>หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2</b> (Special Topics in Game and eSports Business II)</p> <p>หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน</p>	3 (3-0-6)
<b>BG300</b>	<p><b>การฝึกงาน</b> (Internship)</p> <p>การทำงานจริงในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเป็นเวลาอย่างน้อย 300 ชั่วโมง พร้อมทั้งจัดทำรายงานเกี่ยวกับงานที่ทำเพื่อนำเสนอ</p>	3 (270 ชม.)
<b>BG800</b>	<p><b>สหกิจศึกษา</b> (Cooperative Education)</p> <p>การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบ ตามสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว นักศึกษาจะต้องเข้ารับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการและการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด การปฏิบัติงานและการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชา และพนักงานที่ปรึกษาที่สถานประกอบการมอบหมาย</p>	6 (0-40-20)

### 3.2 ตำแหน่งทางวิชาการ ชื่อ สกุล และคุณวุฒิของอาจารย์ประจำหลักสูตร

#### 3.2.1 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ลำดับ	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิการศึกษา	สถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
1	อาจารย์	ซัชชัย หวังวิวัฒนา	Ph.D. Computer Science	Southern Methodist University, USA	2560
			M.I.T. Digital Game Development	Southern Methodist University, USA	2555
			บธ.ม. การตลาด	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2563
			วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2551
2	อาจารย์	ไอศุรีย์ สุดประเสริฐ	วท.ม. คณิตศาสตร์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2541
			วท.บ. คณิตศาสตร์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2538
3	อาจารย์	อารีรัตน์ มีเย็น	วท.ม. การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	2552
			ศศ.บ. ภาษาอังกฤษ	มหาวิทยาลัยรามคำแหง	2536
4	อาจารย์	เกศรา สุพรศิลป์ชัย	กจ.ม. การจัดการความเป็นผู้ประกอบการ	มหาวิทยาลัยมหิดล	2558
			ศศ.บ. ภาษาจีนธุรกิจ	มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ	2555
5	อาจารย์	นิตานาด ชันธวิสูตร	วท.ม. ฟิสิกส์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร	2539
			กศ.บ. ฟิสิกส์	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน	2535

### 4. องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 4.1 ศาสตร์การสอนที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้

หลักสูตรนำศาสตร์การสอนด้าน Active Learning มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนและกิจกรรมตามโครงสร้างการเรียนรู้ที่ผ่านการศึกษาวิจัยด้านการศึกษา โดยมีชื่อว่า DISCO แบ่งโครงสร้างออกเป็น 4 ขั้นตอน 1) การค้นพบ (discovery) 2) บันดาลใจ (inspired) 3) การครุ่นคิด (self-reflection) และ 4) การร่วมมือกัน (cooperation) เพื่อให้ นักศึกษามีความตื่นตัว และเลือกออกแบบเนื้อหา และรูปแบบของสื่อ ให้เหมาะสมต่อการเรียนรู้ผ่านระบบสารสนเทศ

#### 4.2 ด้านการออกแบบเนื้อหา

เนื้อหาจะถูกออกแบบให้เหมาะสมต่อการเรียนรู้ทั้งด้านประสานเวลาและไม่ประสานเวลา โดยนำเสนอในรูปแบบ ภาพ เสียง ข้อความ วิดีโอ และเอกสารนำเสนอ โดยเน้นให้นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกัน กับอาจารย์ และระหว่างกันได้ เพื่อเกิดการคิด วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ ร่วมกัน

#### 4.3 ด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

หลักสูตรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกันผลลัพธ์การเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับการศึกษาผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ระบบที่เห็นการทำงานร่วมกันออนไลน์ เช่น กระดานการทำงานร่วมกัน (collaborative

board) กระดานชนวน (webboard, chatroom) ติดต่อสื่อสารและศึกษาที่เหมาะสมทั้งแบบทั้งประสานเวลาและไม่  
ประสานเวลา อย่างหลากหลายร่วมกัน

#### 4.4 ด้านการออกแบบการวัดและประเมินผล

หลักสูตรมีกระบวนการวัดผลที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ผ่านเครื่องมือทางดิจิทัลหลายรูปแบบ และรอบด้าน  
ตามความเหมาะสมของแต่ละผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยบันทึกและนำเสนอทักษะผ่านรูปแบบ ข้อความ ชี้นงาน วิดีโอ ภาพ และ  
เสียง นอกจากนี้ยังมีการวัดผ่านระบบการสอบของโปรแกรมจัดการการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง

#### 4.5 ด้านความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

นักศึกษาสามารถใช้งานซอฟต์แวร์เพื่อความจำเป็นต่อการศึกษา เช่น โปรแกรมจัดการเอกสาร และตัวเก็บข้อมูล  
บนคลาวด์ และซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต อย่างเพียงพอ หลักสูตรปรับปรุงให้นักศึกษาสามารถใช้  
อุปกรณ์ที่มักมีอยู่ที่บ้าน แต่ยังสามารถได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้อยู่ หรือขอยืมอุปกรณ์ระดับมืออาชีพที่มหาวิทยาลัยได้

#### 4.6 ด้านความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีและทรัพยากรการศึกษา

หลักสูตรมีเครื่องมือที่จำเป็นต่อการสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านระบบสารสนเทศ ได้แก่ ระบบจัดการการเรียนรู้  
(Learning management system) ระบบสื่อสารออนไลน์ (video conference) และระบบสอบ (assessment system)  
ทางด้านอุปกรณ์การเรียนรู้ นักศึกษาได้รับ แท็บเล็ต หรือ คอมพิวเตอร์ เพื่อในการศึกษาอย่างเพียงพอ อีกทั้งระบบยืนยัน  
ตัวตนของนักศึกษา และรวบรวมพฤติกรรมการศึกษาอย่างอัตโนมัติ

### 5. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (Work-Integrated Learning)

การฝึกประสบการณ์ภาคสนามในสาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ตมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มความรู้และประสบการณ์  
ให้แก่นักศึกษา โดยเป็นการฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ในสถานประกอบการหรือหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องซึ่งนักศึกษาสามารถใช้  
ความรู้ที่เรียนมาได้อย่างหลากหลาย

#### 5.1 ลงรายการสำคัญๆ ของมาตรฐานผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ภาคสนามที่ต้องการ

ความคาดหวังในผลการเรียนรู้ประสบการณ์ภาคสนาม มีดังนี้

5.1.1 สามารถบูรณาการและประยุกต์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเข้าไปเพิ่มความชำนาญในวิชาชีพ รู้จักคิด  
วิเคราะห์ เพื่อเพิ่มทักษะและประสิทธิภาพในการทำงาน

5.1.2 ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์สุจริต เพิ่มภาวะผู้นำในการทำงาน รู้จักการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และ  
เข้าใจจรรยาบรรณทางวิชาชีพ

5.1.3 แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงาน และคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อลดปัญหาของการทำงานและเพิ่ม  
ศักยภาพของบุคลากรในงานที่เกี่ยวข้อง

5.1.4 ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา และหาแนวทางแก้ไขร่วมกันกับผู้บังคับบัญชาขั้นต้นได้

5.1.5 สื่อสารกับผู้มาติดต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้เหมาะสมกับการทำงาน

#### 5.2 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 2 ชั้นปีที่ 4

หมายเหตุ คณะสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

#### 5.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลา 1 ภาคการศึกษาปกติ

## 6. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย

### 6.1 คำอธิบายโดยรวม

จัดทำโครงการ/งานวิจัยที่เกี่ยวกับสถานประกอบการที่นักศึกษาไปปฏิบัติงาน โดยต้องเสนอโครงการการศึกษา ค้นคว้า การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย การวิเคราะห์และรายงานข้อมูล การนำเสนอผลโครงการหรือผลงานวิจัยในรูปแบบรายงาน/รายงานในชั้นเรียน หลังเสร็จสิ้นการปฏิบัติงานภายในเวลาที่กำหนด

### 6.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจในการบูรณาการศาสตร์ที่หลากหลายในการทำโครงการ มีทักษะในการศึกษาค้นคว้า ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนการนำเสนอผลงานและการเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ มีพัฒนาการด้านทัศนคติในการทำงาน จริยธรรม และ บุคลิกภาพ

### 6.3 ช่วงเวลา

ภาคการศึกษาที่ 1 ชั้นปีที่ 4

หมายเหตุ คณะสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

### 6.4 จำนวนหน่วยกิต

6 หน่วยกิต

### 6.5 การเตรียมการ

มีกระบวนการเตรียมการให้คำแนะนำ ช่วยเหลือทางวิชาการแก่นักศึกษา เช่น การเลือกหัวข้อเรื่อง การแนะนำแหล่งข้อมูล การจัดตารางเวลาให้เข้าพบ/ให้คำปรึกษา

### 6.6 กระบวนการประเมินผล

6.6.1 มีการประเมินผลความก้าวหน้าของโครงการ/การวิจัยของนักศึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษา เช่น การประเมินหัวข้อและขอบเขตของงานวิจัย นับจากเริ่มไปปฏิบัติงาน ประเมินความก้าวหน้าของโครงการเป็นระยะๆ ระหว่างที่อาจารย์ไปนิเทศงานนักศึกษา ณ สถานประกอบการ หรือสามารถปรับรูปแบบการไปนิเทศงานนักศึกษาได้ตามความเหมาะสมกับสถานการณ์ รวมทั้งในช่วงที่นักศึกษาขอเข้ารับคำปรึกษา

6.6.2 มีการประเมินผลโครงการเมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติงาน โดยนักศึกษาจะต้องจัดทำเป็นรายงานโครงการ/การวิจัยฉบับสมบูรณ์ ส่งให้ที่ปรึกษาในสถานประกอบการประเมินร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษา

6.6.3 หลังเสร็จสิ้นการประเมิน นักศึกษาต้องนำเสนอผลงานต่อที่ปรึกษาในสถานประกอบการ อาจารย์ที่ปรึกษา และ/หรือคณะกรรมการบริหารสาขาวิชา

## หมวดที่ 4 การจัดการกระบวนการเรียนรู้

### 1. การพัฒนาคุณลักษณะพิเศษของนักศึกษา

คุณลักษณะพิเศษ	กลยุทธ์หรือกิจกรรมของนักศึกษา
<p><b>เครือข่าย</b></p> <p>สามารถสร้างเครือข่ายผู้ประกอบการได้ภายใต้สภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว</p>	<p>จัดระบบการเรียนการสอนโดยให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากวิทยากรจากกรณีศึกษาของผู้ประกอบการในภาคธุรกิจ ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาได้รู้ เข้าใจ และสามารถนำความรู้มาสร้างเครือข่ายผู้ประกอบการระหว่างกันได้เป็นอย่างดี</p>
<p><b>ประสบการณ์</b></p> <p>มีความรู้ความสามารถและนำประสบการณ์มาประยุกต์ใช้ในการทำงานจริง</p>	<p>ใช้ระบบการเรียนการสอนในเชิงประยุกต์เพื่อปฏิบัติจริง เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถของนักศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมเสริมหลักสูตร การฝึกภาคปฏิบัติ เพื่อให้นักศึกษามีความรู้มากกว่าการเรียนการสอนในห้องเรียน</p>
<p><b>การทำงานอย่างชาญฉลาด</b></p> <p>พร้อมทำงานหนัก อดทน มุ่งมั่น เพียรพยายาม มีความรับผิดชอบในภาระหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย รวมทั้งมีบุคลิกภาพและภาพลักษณ์ทางสังคมที่ดี</p>	<p>แนวทางการเรียนการสอนนอกจากการศึกษาค้นคว้าในชั้นเรียน ยังมีกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการนักศึกษาให้รู้จักการทำงานเป็นทีม การแบ่งงานกันทำ การมอบหมายงานให้ทำทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งได้ยึดหลักการอบรมจริยธรรม ให้นักศึกษามีความซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม</p>

### 2. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

#### 2.1 จริยธรรม

##### 1) ผลการเรียนรู้ด้านจริยธรรม

- (1) ซื่อสัตย์ ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมีจริยธรรม
- (2) ปฏิบัติตนตามวิถีสังคมไทยและสังคมโลก

##### 2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านจริยธรรม

- (1) สอดแทรกจริยธรรม ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในรายวิชา
- (2) ให้ความสำคัญในเรื่องระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา และการแต่งกายและปฏิบัติตนที่เหมาะสม ถูกต้อง ตามระเบียบข้อบังคับของมหาวิทยาลัย
- (3) ปลูกฝังความรับผิดชอบต่อสังคมและจรรยาบรรณวิชาชีพทางการเงิน โดยใช้กรณีศึกษา การอภิปราย การบรรยายพิเศษ และการจัดกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยและชุมชน

##### 3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านจริยธรรม

- (1) ประเมินจากตรงเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ และการส่งงานตามกำหนดเวลาที่มอบหมาย
- (2) ประเมินพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา
- (3) สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในการปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับต่างๆ อย่างต่อเนื่อง

## 2.2 ความรู้

### 1) ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) อธิบายหลักการพื้นฐานความรู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือความรู้ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้
- (2) สามารถคิดวิเคราะห์โดยใช้พื้นฐานความรู้ที่เกี่ยวข้อง
- (3) นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา
- (4) รับรู้และเข้าใจข้อมูลในรูปแบบภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยจากการฟังหรือการอ่านเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันหรือการสื่อสารเชิงธุรกิจ
- (5) เรียนรู้ในการใช้ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยโดยการพูดหรือการเขียนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันหรือการสื่อสารเชิงธุรกิจ
- (6) รับรู้ข้อมูล และเรียนรู้เกี่ยวกับสังคม หรือวัฒนธรรม หรือธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

### 2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) ใช้การเรียนการสอนในหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งหลักการทางทฤษฎีและประยุกต์ทางปฏิบัติในสภาพแวดล้อมจริง
- (2) มอบหมายให้ศึกษาทำโครงการ รายงาน ฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเอง และนำเสนอผลงาน
- (3) จัดการเรียนรู้จากสถานการณ์จำลองและสถานการณ์จริงโดยการศึกษาดูงานหรือเชิญผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ตรงมาเป็นวิทยากรพิเศษเฉพาะเรื่อง ตลอดจนการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

### 3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านความรู้

- (1) ประเมินจากแบบทดสอบด้านทฤษฎี การทดสอบย่อย การสอบกลางภาคและปลายภาค
- (2) ประเมินจากโครงการและรายงานที่มอบหมาย การนำเสนอผลงาน
- (3) ประเมินผลการปฏิบัติงานจากสถานการณ์จำลองและสถานการณ์จริง
- (4) ผลการฝึกประสบการณ์จากสถานประกอบการ หรือ สหกิจศึกษา

## 2.3 ทักษะ

### 1) ผลการเรียนรู้ด้านทักษะ

- (1) เรียนรู้และรับรู้ข้อมูลสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศจากแหล่งที่มาที่เหมาะสมได้ถูกต้อง
- (2) เรียนรู้และปรับใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสารและการประยุกต์ใช้
- (3) วิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้อง
- (4) นำเสนอและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

### 2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะ

- (1) มอบหมายภาระงานในวิชาเรียนให้มีการสืบค้นข้อมูลด้านการเงินทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษผ่านเอกสารและอินเทอร์เน็ต โดยให้ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ด้วยตนเอง
- (2) การสอนโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมคิดวิเคราะห์ และนำเสนอความคิดเห็นผ่านการรายงานหน้าชั้นเรียน รวมทั้งอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักศึกษากับอาจารย์
- (3) ส่งเสริมการเรียนรู้จากการแก้ปัญหา โดยใช้กรณีศึกษาและการปฏิบัติจากสถานการณ์จริง

### 3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะ

- (1) ประเมินโดยการสอบระหว่างภาค และการสอบปลายภาค
- (2) ประเมินจากรายงานและการนำเสนอในรายวิชา



- (3) ประเมินผลงานจากการทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การทำโครงการ การทำวิจัย การอภิปราย
- (4) ประเมินผลการปฏิบัติการจากสถานการณ์จริง

## 2.4 ลักษณะบุคคล

### 1) ผลการเรียนรู้ด้านลักษณะบุคคล

- (1) มีแนวคิดเชิงธุรกิจและประกอบการ
- (2) รับรู้ เรียนรู้และกระตุ้นตนเองเพื่อค้นหาข้อมูลและความรู้ในด้านต่าง ๆ
- (3) ทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีส่วนร่วมในการระดมความคิดในการทำงานเป็นทีม
- (4) นำข้อมูลจากการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตหรือการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- (5) นำข้อมูลจากการเรียนรู้มาสร้างสรรค์แนวคิดหรือผลงานได้

### 2) กลยุทธ์การสอนที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านลักษณะบุคคล

- (1) มีการมอบหมายให้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม หมุนเวียนการเป็นผู้นำ ฝึกการทำงานเป็นทีม และรู้จักรับผิดชอบหน้าที่ รู้จักภัย เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- (2) ให้คำแนะนำในการเข้าร่วมกิจกรรมหรือเป็นผู้จัดกิจกรรมของหลักสูตร กิจกรรมของคณะและมหาวิทยาลัย
- (3) ใช้วิธีการสอนโดยเปิดโอกาสให้มีการซักถาม แสดงความคิดเห็น
- (4) การจัดให้มีการฝึกปฏิบัติธุรกิจจำลอง หรือสหกิจศึกษา

### 3) กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านลักษณะบุคคล

- (1) ประเมินผลโดยสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกันด้วยความสามัคคี และแก้ปัญหาได้อย่างราบรื่น
- (2) ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต
- (3) ประเมินผลการฝึกปฏิบัติด้วยการประเมินโดยนักศึกษาและนักศึกษาประเมินเพื่อนร่วมกลุ่มกิจกรรม

## 3. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)

- PLO 1 ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม
- PLO 2 มีความรู้ทางธุรกิจและการจัดการด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างมีมาตรฐาน และทันต่อเหตุการณ์
- PLO 3 วิเคราะห์สถานการณ์ โดยสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และวิจารณ์อย่างเหมาะสมเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และตัดสินใจลงมือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม
- PLO 4 สื่อสารและทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างเหมาะสม
- PLO 5 สามารถออกแบบและพัฒนาธุรกิจดิจิทัล
- PLO 6 สื่อสารได้ทั้ง ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
- PLO 7 มีทักษะทางด้านเทคโนโลยี และด้านวิทยาการข้อมูล และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และเลือกใช้เครื่องมือในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

การจัดหมวดหมู่ของ Program Learning Outcomes (PLOs)

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของ หลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	Cognitive Domain (Knowledge) (Bloom's Taxonomy (Revised))						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	E	C	S	At
PLO 1 ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม	✓						✓	✓
PLO 2 มีความรู้ทางธุรกิจและการจัดการด้าน ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างมี มาตรฐาน และทันต่อเหตุการณ์	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
PLO 3 วิเคราะห์สถานการณ์ โดยสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และ วิจารณญาณอย่างเหมาะสมเมื่อต้อง เผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และตัดสินใจ ลงมือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
PLO 4 สื่อสารและทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุ เป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างเหมาะสม	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
PLO 5 สามารถออกแบบและพัฒนาธุรกิจดิจิทัล	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PLO 6 สื่อสารได้ทั้ง ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
PLO 7 มีทักษะทางด้านเทคโนโลยี และด้าน วิทยาการข้อมูล และสามารถเรียนรู้ได้ ด้วยตัวเอง และเลือกใช้เครื่องมือในการ แก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม	✓	✓	✓	✓	✓			✓

4. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)  
ผลการเรียนรู้ในตารางมีความหมายดังนี้

1. จริยธรรม

- (1) ซื่อสัตย์ ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมีจริยธรรม
- (2) ปฏิบัติตนตามวิถีสังคมไทยและสังคมโลก

2. ความรู้

- (1) อธิบายหลักการพื้นฐานความรู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือความรู้ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้
- (2) สามารถคิดวิเคราะห์โดยใช้พื้นฐานความรู้ที่เกี่ยวข้อง
- (3) นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา
- (4) รับรู้และเข้าใจข้อมูลในรูปแบบภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยจากการฟังหรือการอ่านเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันหรือการสื่อสารเชิงธุรกิจ
- (5) เรียนรู้ในการใช้ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยโดยการพูดหรือการเขียนเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันหรือการสื่อสารเชิงธุรกิจ
- (6) รับรู้ข้อมูล และเรียนรู้เกี่ยวกับสังคม หรือวัฒนธรรม หรือธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

3. ทักษะ

- (1) เรียนรู้และรับรู้ข้อมูลสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศจากแหล่งที่มาที่เหมาะสมได้ถูกต้อง
- (2) เรียนรู้และปรับใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสารและการประยุกต์ใช้
- (3) วิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้อง
- (4) นำเสนอและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

4. ลักษณะบุคคล

- (1) มีแนวคิดเชิงธุรกิจและประกอบการ
- (2) รับรู้ เรียนรู้และกระตุ้นตนเองเพื่อค้นหาข้อมูลและความรู้ในด้านต่าง ๆ
- (3) ทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีส่วนร่วมในการระดมความคิดในการทำงานเป็นทีม
- (4) นำข้อมูลจากการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตหรือการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- (5) นำข้อมูลจากการเรียนรู้มาสร้างสรรค์แนวคิดหรือผลงานได้

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	PLO1		PLO2 PLO3 PLO6						PLO5 PLO7 PLO6				PLO4 PLO5				
	1. จริยธรรม		2. ความรู้						3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล				
	1	2	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5
<b>วิชาแกนธุรกิจ</b>																	
BA103 องค์การและการจัดการ	○	●	●	●	○	○	○		○	●						●	
BA201 หลักการตลาด	●	●	●	●		○	○	○	●	●		○			●	●	○
BA205 การเงินธุรกิจ	●	●	●	●		○	○		●		●				●		
BA209 การภาษีอากร	●	○	●	●				○	○			●			●		
BA304 การจัดการการปฏิบัติการ	○	●	●	●					○	○	○		●	●		○	●
BA402 การจัดการเชิงกลยุทธ์	●	●	●	●		●	●	○	●	○	○	●		●	●		●
AC914 หลักการบัญชี	●	●	●	●		○	○	○	●		●	●		●	○		●
EC914 หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ	●	○	●	●		○			○				●		○		
LW911 กฎหมายธุรกิจ	●	●	●	●		●	●		○						●		
SC911 สถิติธุรกิจ	○	●	●	●					●	○	●				○		●

รายวิชา	PLO1		PLO2 PLO3 PLO6						PLO5 PLO7 PLO6				PLO4 PLO5				
	1. จริยธรรม		2. ความรู้						3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล				
	1	2	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5
<b>วิชาเอกบังคับ</b>																	
BG101 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	○	●	●	○	○			●		○	○	●	○	●	●	○
BG102 การผลิตสื่อดิจิทัล	○	○	○	○	●			○	●	○	○	●	○	●	●		●
BG201 ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ	○		○		●				●	○	○		●	●			○
BG202 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	○	●	●	●	○			●	●	●		●	●	○		○
BG301 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต			○			●	●		○	●	○		●	●			
BG302 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง		○	○		●	●		○	○	●	●	●	●	●			●
BG303 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●		●	●	○	○	○		●	●			●	○			
BG320 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์	●		●		○	○			●	●	●		●	●			
BG401 ความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีมและการจัดการ ความสามารถ	●		●	●	○	○	○						●	○			
BG402 การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●		○	●	●	○	○		●				●	●	○	○	○
BG403 โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	○		○	●	●	○	○		●				●	●	○	○	○
<b>วิชาเอกเลือก</b>																	
BG311 เกมมิฟิเคชั่น	●		●	○	○	○			●				●	●	○		●
BG312 การออกแบบเกม		○	●	○	○	○				●			●	●	○		
BG313 กีฬาอีสปอร์ต	●		●	●		○			●	○			●	●	○		
BG314 ทฤษฎีเกม			●	○		○			○	○			●	●	○		
BG315 การพัฒนาเกม			○	●	●	○			○	●			●	●	○		○
BG316 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●		●	○	○	○							●	●	○		
BG317 การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●	○	○	○	●	○			●	○			●	●	●	○	●

รายวิชา	PLO1		PLO2 PLO3 PLO6						PLO5 PLO7 PLO6				PLO4 PLO5				
	1. จริยธรรม		2. ความรู้						3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล				
	1	2	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	5
BG318 กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	●		●			○		●	●	●	●		●				
BG319 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ			○		●	○			●			●	●	●			
BG321 การจัดการจัดอีเว้นท์		○	○		●	○			●	●	○		●	●	●		●
BG322 การพัฒนาธุรกิจด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต			●	○	○	○			●	○	●		●	○	○		●
BG323 การสร้างธุรกิจบนเมตาเวิร์สและสกุลเงินดิจิทัล	●		●	●	●	○			○	●	○		●	●			
BG324 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลดิจิทัล			○	●	●	○			●	●	○		●	●			
BG325 ซอฟต์แวร์เวอร์เซิ่งปฏิบัติ		●	●			○			●								
BG451 การศึกษาส่วนบุคคล 1			●	●					●	○				●			
BG452 การศึกษาส่วนบุคคล 2			●	●					●	○				●			
BG453 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1			●	●					●	○				●			
BG454 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2			●	●					●	○				●			
BG455 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1			●	●					●	○				●			
BG456 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2			●	●					●	○				●			
BG300 การฝึกงาน	○				●				●			●		●			●
BG800 สหกิจศึกษา	○				●				●			●		●			●

## 5. ความคาดหวังของผลลัพธ์การเรียนรู้เมื่อสิ้นภาคการศึกษา

ชั้นปี	รายละเอียด
ชั้นปีที่ 1	นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจในหมวดวิชาพื้นฐานทั่วไปทางด้านบริหารธุรกิจเบื้องต้น และธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเบื้องต้น นอกจากนั้นยังมีทักษะการดำรงชีวิต การปรับตัว การทำงานร่วมกับผู้อื่น ในสิ่งแวดล้อมใหม่ และมีทักษะทำงานในระดับปฏิบัติการเบื้องต้นได้ มีความพร้อมที่จะต่อยอดความรู้ในระดับสูงต่อไป
ชั้นปีที่ 2	นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจในหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกนบริหารธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับงานในระดับปฏิบัติการ มีทักษะทางด้านปฏิบัติการ (hard skills) ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต รวมถึงมีส่วนร่วมในการคิดและวางแผนการทำงานเบื้องต้นได้
ชั้นปีที่ 3	นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจในรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับและกลุ่มวิชาเอกเลือก ทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนการดำเนินงาน จัดทำข้อเสนอโครงการ ความสามารถในการสื่อสาร ความเป็นผู้นำ จุดเริ่มต้นความคิดสร้างสรรค์ และกระจายงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กรได้
ชั้นปีที่ 4	นักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจในรายวิชาหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาเอกบังคับและกลุ่มวิชาเอกเลือก ทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตขั้นสูง ที่สามารถวางแผนงาน กำหนดกลยุทธ์ที่ขับเคลื่อนองค์กร ประเมินโครงการ การบริหารความเสี่ยง จะจัดการกับสถานการณ์ซับซ้อนทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพได้

## 6. ตารางแสดงความสัมพันธ์ของวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

(Program Learning Outcomes: PLOs)

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)
เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีจริยธรรม และ จรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบ ต่อสังคม	PLO 1 ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม มีจรรยาบรรณ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม
เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถในด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม มีความเป็นมืออาชีพ พร้อมทั้งสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ใหม่ได้	PLO 2 มีความรู้ทางธุรกิจและการจัดการด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างมีมาตรฐาน และทันต่อเหตุการณ์
เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ตลอดจนสามารถคิด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างสร้างสรรค์	PLO 3 วิเคราะห์สถานการณ์ โดยสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และวิจารณ์อย่างเหมาะสมเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และตัดสินใจลงมือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม
เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นผู้นำ สามารถสื่อสารและทำงานเป็นทีมตามพันธกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ	PLO 4 สื่อสารและทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างเหมาะสม
เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และพัฒนานวัตกรรมด้านธุรกิจดิจิทัล	PLO 5 สามารถออกแบบและพัฒนาธุรกิจดิจิทัล
เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ สามารถสื่อสารข้ามวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ	PLO 6 สื่อสารได้ทั้ง ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ
เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถปรับตัวใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	PLO 7 มีทักษะทางด้านเทคโนโลยี และด้านวิทยาการข้อมูล และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และเลือกใช้เครื่องมือในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

7. ตารางแสดงความสัมพันธ์ของทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร  
(Program Learning Outcomes: PLOs)

ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21	Program Learning Outcomes: PLOs						
	1	2	3	4	5	6	7
1. เป็นบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ และความรอบรู้ด้านต่างๆ ในการสร้างสัมมาอาชีพ ความมั่นคงและคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเป็นผู้มีคุณธรรม ความเพียร มุ่งมั่น มานะ บากบั่น และยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ	✓		✓				
2. เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม มีทักษะศตวรรษที่ 21 มีความสามารถในการบูรณาการศาสตร์ต่างๆ เพื่อพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาสังคม มีคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก สามารถสร้างโอกาสและเพิ่มมูลค่าให้กับตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศ		✓	✓	✓	✓		
3. เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม ยึดมั่นในความถูกต้อง รู้คุณค่าและรักความเป็นไทย ร่วมมือร่วมพลังเพื่อสร้างสรรค์การพัฒนาและเสริมสร้างสันติสุข อย่างยั่งยืนทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และประชาคมโลก	✓				✓		

8. ตารางแสดงผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และกลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
PLO 1 ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) การสอดแทรกเนื้อหาและกระตุ้นให้นักศึกษาระหนักถึงความซื่อสัตย์ มีวินัยในการทำงาน มีจิตบริการ</li> <li>2) ฝึกปฏิบัติ ทำกิจกรรม ส่งเสริมให้เกิดความรับผิดชอบต่อตนเอง มีวินัย และตรงต่อเวลา และการเคารพสิทธิผู้อื่น</li> <li>3) สอดแทรกเนื้อหาด้านจรรยาบรรณและทัศนคติที่ดีต่ออาชีพ และจริยธรรมในการปฏิบัติงาน และการปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างสม่ำเสมอ</li> <li>4) อาจารย์ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีด้านจรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ประเมินพฤติกรรมจรรยาบรรณ และจรรยาบรรณในทุกรายวิชา</li> <li>2) สังเกตพฤติกรรมความซื่อสัตย์ การตรงต่อเวลา การใช้คำพูด การเคารพสิทธิผู้อื่น ความรับผิดชอบต่อตนเองและการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานและระหว่างการทำกิจกรรม</li> <li>3) ประเมินจากการทำรายงาน แสดงถึงการสืบค้นข้อมูล การอ้างอิงผลงานผู้อื่น จากแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้องตามหลักและจรรยาบรรณทางวิชาการ</li> </ol>
PLO 2 มีความรู้ทางธุรกิจ และการจัดการด้านธุรกิจ เกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) จัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุมทุกศาสตร์ และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ บรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตัวเอง</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ประเมินผลการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เช่น การสอบภาคทฤษฎี/ภาคปฏิบัติ แบบฝึกหัด รายงาน กรณีศึกษา การนำเสนอ การวิเคราะห์กรณีศึกษา การทำโครงงาน การทำ</li> </ol>



ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
การปฏิบัติได้อย่างมีมาตรฐาน และทันต่อเหตุการณ์	2) ใช้รูปแบบการสอนที่หลากหลายผสมผสานกัน ทั้งบรรยาย สัมมนา ประชุมกลุ่มย่อย การแสดง บทบาทสมมติ การสาธิต การสาธิตย้อนกลับ การจัดโครงการ การทำรายงานกรณีศึกษา 3) ใช้สื่อสารสนเทศ เช่น Simulation, VDO, E-learning เป็นต้น 4) เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญบรรยายพิเศษให้กับนักศึกษาในรายวิชา	Mind mapping การฝึกภาคปฏิบัติ การอภิปราย การร่วมอภิปราย 2) ประเมินความรู้เมื่อสิ้นสุดการศึกษาโดยการสอบประมวลความรู้รวบยอด ประเมินความรู้ในการประยุกต์จากภาคทฤษฎีสู่การปฏิบัติ 3) ประเมินความพึงพอใจจากการฟังบรรยายพิเศษจากผู้เชี่ยวชาญ
PLO 3 วิเคราะห์สถานการณ์ โดยสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และวิจารณ์อย่างเหมาะสมเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และตัดสินใจลงมือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม	1) จัดการเรียนการสอนเน้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ 2) เน้นการฝึกปฏิบัติ และใช้อุปกรณ์ในห้องปฏิบัติการ เพื่อให้ให้นักศึกษาฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ 3) เน้นการแก้ไขปัญหาโจทย์จริงทางธุรกิจ	1) ประเมินผลการเรียนรู้ โดยเน้นที่ผลงาน และกระบวนการแก้ปัญหา กรณีศึกษา การนำเสนอ การวิเคราะห์กรณีศึกษา การทำโครงการ การฝึกภาคปฏิบัติ การอภิปราย การร่วมอภิปราย 2) ประเมินความรู้เมื่อสิ้นสุดการศึกษาโดยการสอบประมวลความรู้รวบยอด ประเมินความรู้ในการประยุกต์จากภาคทฤษฎีสู่การปฏิบัติ 3) ประเมินความพึงพอใจจากเจ้าของปัญหา
PLO 4 สื่อสารและทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างเหมาะสม	1) จัดการเรียน การสอนที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน 2) จัดสัมมนา อภิปรายกลุ่ม กิจกรรม ที่มีการทำงานเป็นทีมเพื่อส่งเสริมการแสดง บทบาท การเป็นผู้นำและผู้ตาม 3) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ในภาคปฏิบัติที่ส่งเสริมให้ทำงานเป็นทีม และการแสดงออกถึงการรับฟังความคิดเห็นที่ต่างกันของผู้ร่วมทีม	1) สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม 2) ประเมินผู้เรียนในการแสดงบทบาทของการเป็นผู้นำและผู้ตามในสถานการณ์การเรียนรู้ 3) ประเมินโดยการสังเกตการปฏิบัติในสถานการณ์จริงความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมาย 4) ประเมินความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ
PLO 5 สามารถออกแบบและพัฒนาธุรกิจดิจิทัล	1) จัดการเรียนการสอนเน้นให้เกิดการคิดเชิงสร้างสรรค์ 2) เน้นการฝึกปฏิบัติ และใช้อุปกรณ์ในห้องปฏิบัติการเพื่อให้ นักศึกษาฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ 3) เน้นการแก้ไขปัญหาโจทย์จริงทางธุรกิจ	1) ประเมินผลการเรียนรู้ โดยเน้นที่ผลงาน และกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา การนำเสนอ การวิเคราะห์กรณีศึกษา การทำโครงการ การฝึกภาคปฏิบัติ การอภิปราย การร่วมอภิปราย 2) ประเมินความรู้เมื่อสิ้นสุดการศึกษาโดยการสอบประมวลความรู้รวบยอด ประเมิน

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
		<p>ความรู้ในการประยุกต์จากภาคทฤษฎีสู่การปฏิบัติ</p> <p>3) ประเมินความพึงพอใจจากเจ้าของปัญหา</p>
<p>PLO 6 สื่อสารได้ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) มีวิชาเอกด้านภาษาอังกฤษเฉพาะทาง</li> <li>2) แทรกภาษาอังกฤษในทุกวิชาเอก</li> <li>3) ส่งเสริมให้สืบค้น เรียนรู้จากแหล่งที่ใช้ภาษาอังกฤษ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ประเมินผลการเรียนรู้</li> <li>2) จำนวนวิชาที่ใช้ภาษาอังกฤษแทรก</li> <li>3) จำนวนงานที่นักศึกษาใช้ภาษาอังกฤษเป็นส่วนหนึ่ง</li> </ol>
<p>PLO 7 มีทักษะทางด้านเทคโนโลยี และด้านวิทยาการข้อมูล และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และเลือกใช้เครื่องมือในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) จัดการเรียนการสอนโดยใช้ Problem Base Learning และสนับสนุนให้นักศึกษาแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ได้อย่างเป็นระบบ และสร้างสรรค์ ทั้งเชิงกว้างและเชิงลึก เลือกใช้เครื่องมือ หรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อแก้ไขปัญหาได้</li> <li>2) มอบหมายงานเพื่อพัฒนาการคิดเชิงวิเคราะห์ และเชิงวิพากษ์ได้อย่างมีวิจารณญาณ ด้วยเทคโนโลยี</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ประเมินผลความสามารถการสืบค้น และกาวิเคราะห์ วิจัย และการใช้กระบวนการกลุ่มในการแก้ไขปัญหาอย่างมีระบบ โดยพิจารณาจากรายงานกรณีศึกษา การประชุมกลุ่ม การสัมมนา การสะท้อนคิดด้วยเทคโนโลยี</li> <li>2) จำนวนชิ้นงานที่นักศึกษาสามารถเสนอวิธีการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยี</li> </ol>

## หมวดที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร

### 1. ระบบการบริหารและการพัฒนาคณาจารย์

#### 1.1 การเตรียมการสำหรับอาจารย์ใหม่

1.1.1 จัดปฐมนิเทศอาจารย์ใหม่ ซึ่งดำเนินการโดยฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ให้มีความรู้ความเข้าใจ ในนโยบายของมหาวิทยาลัย บทบาทหน้าที่ของอาจารย์ กฎระเบียบต่างๆ รวมถึงสิทธิผลประโยชน์ของอาจารย์ ทั้งนี้ฝ่าย วิชาการร่วมกับศูนย์ความเป็นเลิศทางการสอนจัดให้มีการสาธิตการสอนจากคณาจารย์ที่มีความสามารถทางการสอนในสาขา ต่างๆ แก่อาจารย์ใหม่เป็นประจำทุกปี

1.1.2 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จัดประชุมเพื่อให้คณาจารย์ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษา เป้าหมายของหลักสูตร และผลสัมฤทธิ์ที่มุ่งหวัง ตลอดจนจัดการอบรมวิธีการสอน เพื่อให้คณาจารย์ได้พัฒนาศักยภาพในด้าน วิธีการสอน และเพิ่มพูนความรู้ในด้านการเรียนการสอนให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงในยุคโลกาภิวัตน์

1.1.3 ส่งเสริมให้อาจารย์เพิ่มพูนความรู้โดยเข้าร่วมอบรมเพื่อพัฒนาการสอน การวัดและการประเมินผล การทำ วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน การศึกษาดูงาน ประชุมสัมมนา และการประชุมวิชาการเสนองานทั้งในและต่างประเทศ

#### 1.2 การพัฒนาความรู้และทักษะให้แก่อาจารย์

##### 1.2.1 การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

1.2.1.1 มีการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอน โดยส่งเสริมให้คณาจารย์เข้ารับการอบรมทางการสอน ทั้งภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย โดยให้เป็นไปตามเกณฑ์การพัฒนาอาจารย์ด้านการเรียนการสอน PSF (Professional Standards Framework) จำนวน 3 องค์ประกอบดังนี้

- 1) องค์ความรู้ 2 มิติ ได้แก่ ความรู้ในศาสตร์สาขาวิชาของตน ความรู้ในศาสตร์การสอนและการเรียนรู้
- 2) สมรรถนะ 4 มิติ ได้แก่ ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมี ประสิทธิภาพ ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และ สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนพร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูล ป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์
- 3) ค่านิยม 2 มิติ ได้แก่ คุณค่าในการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อารมณ์ซึ่ง จรรยาบรรณแห่งวิชาชีพอาจารย์

1.2.1.2 มีการพัฒนาทักษะการวัดและประเมินผล โดยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจัดให้มีการอบรมใน เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล ได้แก่ การแนะนำเรื่องการตัดเกรดออนไลน์ ให้คณาจารย์เป็นประจำทุกปี

##### 1.2.2 การพัฒนาวิชาการและวิชาชีพด้านอื่นๆ

1.2.2.1 มีการพัฒนาด้านวิชาการ โดยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและมหาวิทยาลัยสนับสนุนให้ คณาจารย์ทำงานวิจัย ทั้งในและนอกสถาบัน ให้ทุนและหาแหล่งทุนเพื่อการวิจัย พร้อมทั้งจัดอบรมเกี่ยวกับการทำวิจัย

1.2.2.2 มีการพัฒนาด้านวิชาชีพ โดยคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและมหาวิทยาลัยให้ทุนคณาจารย์ไป ศึกษาต่อเพื่อเพิ่มพูนคุณวุฒิ และความก้าวหน้าทางวิชาชีพ ตลอดจนจัดให้มีโครงการสหกิจอาจารย์เพื่อให้คณาจารย์ได้เพิ่มพูน ประสบการณ์โดยปฏิบัติงานในหน่วยงานหรือสถานประกอบการที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่สอน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการ สอน

## 2. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

### 2.1 การบริหารงบประมาณ

คณะจัดสรรงบประมาณประจำปี เพื่อจัดซื้อตำรา สื่อการเรียนการสอน โสตทัศนอุปกรณ์ และวัสดุครุภัณฑ์ คอมพิวเตอร์อย่างเพียงพอเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนในชั้นเรียนและสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา

### 2.2 ทรัพยากรการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิม

มหาวิทยาลัยมีความพร้อมด้านหนังสือ ตำรา และการสืบค้นผ่านฐานข้อมูลโดยมีสำนักหอสมุดกลางที่มีหนังสือด้าน คอมพิวเตอร์ รวมถึงฐานข้อมูลที่จะให้สืบค้น ส่วนระดับคณะก็มีทรัพยากรที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอนดังนี้

### 2.3 การจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนเพิ่มเติม

2.3.1 ประสานงานกับสำนักหอสมุดกลางในการจัดหาหนังสือ และตำราที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ประกอบการเรียน การสอนของอาจารย์และการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษา

2.3.2 อาจารย์ผู้สอนแต่ละสาขาวิชามีส่วนร่วมในการเสนอแนะรายชื่อหนังสือ และสื่อการสอนอื่นๆ เพื่อให้สำนัก หอสมุดกลางดำเนินการจัดหาสำหรับการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ และการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษา

2.3.3 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร มีการประเมินความเพียงพอโดยการทำ Focus Group จาก นักศึกษาของสาขาวิชา

### 2.4 การประเมินความเพียงพอของทรัพยากร

มีเจ้าหน้าที่ประสานงานจัดซื้อหนังสือเพื่อเข้าหอสมุดกลาง และประเมินความพอเพียงของหนังสือ ตำรา นอกจากนี้ยังมีเจ้าหน้าที่ด้านโสตทัศนอุปกรณ์ซึ่งจะอำนวยความสะดวกในการใช้สื่อของอาจารย์และต้องประเมินความ พอเพียงและความต้องการใช้สื่อของอาจารย์ด้วย และมีการประเมินความเพียงพอของทรัพยากรโดยการจัดทำแบบสอบถาม สสำรวจความต้องการ และจากการสังเกตการณ์การใช้งานในรายวิชาที่สอน

## 3. ระบบและเครือข่ายความร่วมมือในการจัดการศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม

หลักสูตรฯ มีเครือข่ายความร่วมมือในการจัดการศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม ได้แก่ สภาหอการค้าไทย สถานประกอบการที่เข้าร่วมโครงการสหกิจศึกษา เครือข่ายศิษย์เก่า ที่พร้อมให้ความร่วมมือในด้านการอบรมเพิ่มพูน ความรู้ การรับนักศึกษาฝึกงาน และการรับบัณฑิตเข้าทำงาน รวมถึงการให้ความร่วมมือกับคณาจารย์เพื่อการวิจัยและ การสร้างนวัตกรรม

## หมวดที่ 6 คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา

### 1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาต้องเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ข้อ 5 และมีคุณสมบัติ ดังนี้

- 1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม.6) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือ
- 1.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรือ ระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่า หรือ
- 1.3 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยใดหรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่ง กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรอง และสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น
- 1.4 เป็นผู้ไม่มีโรคติดต่ออย่างร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจ และโรคที่จะเป็ยตเบียนขัดขวางต่อการศึกษา
- 1.5 ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียร้ายแรง

### 2. ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

- 2.1 นักศึกษามีปัญหาการปรับตัวจากการเรียนในระดับมัธยมศึกษา และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2.2 นักศึกษามีพื้นฐานด้านภาษาต่างประเทศน้อย

### 3. กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษา

- 3.1 จัดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษาดูแลอย่างใกล้ชิด รวมทั้งจัดให้มีโครงการเสริมหลักสูตรที่เหมาะสมให้กับนักศึกษา
- 3.2 จัดให้นักศึกษาเรียนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึงส่งเสริมให้เข้ารับการอบรมโปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะทางที่มหาวิทยาลัยใช้ในระบบการเรียนการสอน
- 3.3 มีการสอดแทรกเนื้อหาที่เป็นภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นตามลำดับชั้นปีของนักศึกษา เพื่อให้ นักศึกษามีความคุ้นเคยมากขึ้น ตลอดจนฝึกทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ

## หมวดที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

### 1. กฎระเบียบหรือหลักเกณฑ์ในการประเมินผลการเรียน

การวัดผล ให้เป็นไปตามข้อบังคับ ระเบียบ หรือประกาศที่เกี่ยวข้องของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

### 2. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

#### 2.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้อุณหภูมิก่อนสำเร็จการศึกษา

- 2.1.1 การประเมินข้อสอบของแต่ละรายวิชาต้องผ่านที่ประชุมของสาขาวิชาหรือคณะกรรมการที่สาขาวิชาแต่งตั้ง
- 2.1.2 การประเมินผลการสอบของแต่ละรายวิชาต้องผ่านที่ประชุมของสาขาวิชาหรือคณะกรรมการที่สาขาวิชาแต่งตั้งก่อนประกาศผลการสอบ
- 2.1.3 พิจารณาจากรายงานการประเมินผลการปฏิบัติงานในวิชาประสบการณ์วิชาชีพ และวิชาสหกิจศึกษา ซึ่งทางสถานประกอบการเป็นผู้รายงาน

#### 2.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้อุณหภูมิหลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

- 2.2.1 ภาวะการดำเนินงานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่สำเร็จการศึกษาในเรื่องระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ
- 2.2.2 การตรวจสอบจากผู้ใช้บัณฑิต โดยการสัมภาษณ์ หรือ การส่งแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการนั้น ๆ

### 3. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร

#### 3.1 นักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับอนุปริญญา ปริญญา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังต่อไปนี้

##### 3.1.1 การให้อนุปริญญา

นักศึกษาศึกษาได้หน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตรชั้นปริญญา ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 2.00 แต่ไม่ต่ำกว่า 1.75 หรือสอบได้หน่วยกิต ตามที่กำหนดไว้ในแต่ละสาขาวิชาของหลักสูตร แต่ยังไม่ถึงชั้นปริญญา มีสิทธิ์ขอรับอนุปริญญาได้

##### 3.1.2 การอนุมัติปริญญา

###### 3.1.2.1 นักศึกษาที่จะได้รับอนุมัติปริญญาจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- (1) สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตรภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545
- (2) ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 (จากระบบ 4 คะแนน) และบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด
- (3) มีความประพฤติดี
- (4) ไม่มีพันธะติดค้างหนี้สินใดๆ กับมหาวิทยาลัย
- (5) เข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทยรวม 60 ชั่วโมงตามที่มหาวิทยาลัยกำหนด
- (6) สอบผ่านข้อสอบวัดมาตรฐานความรู้ด้านภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านบริหารธุรกิจตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

- 3.1.2.2 นักศึกษาที่สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร แต่แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 2.00 จะได้รับอนุมัติปริญญาเมื่อ
- (1) ลงทะเบียนศึกษาวิชาที่เปิดสอนตามหลักสูตรต่อไปอีกจนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 ภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา
  - (2) ลงทะเบียนศึกษาซ้ำเฉพาะวิชาซึ่งนักศึกษาเคยสอบได้ลำดับชั้น D+ D หรือ F จนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 ภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา
- 3.1.2.3 ในกรณีที่ได้รับร้องเรียนหรือปรากฏแก่มหาวิทยาลัยว่า นักศึกษาผู้ใดมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะชะลอการอนุมัติปริญญาเอาไว้ก่อน เพื่อสอบสวนพฤติกรรมและหาความจริง ในกรณีที่ผลของการสอบสวนเป็นที่ปรากฏชัดว่านักศึกษาผู้นั้นมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรงจริง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะไม่อนุมัติปริญญา

## หมวดที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร

### 1. การกำกับมาตรฐาน

ในการบริหารหลักสูตรจะมีคณะกรรมการประจำหลักสูตรอันประกอบด้วยรองคณบดีฝ่ายวิชาการ หัวหน้าหลักสูตร และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรรับผิดชอบ โดยมีคณบดีเป็นผู้กำกับดูแลและคอยให้คำแนะนำ ตลอดจนกำหนดนโยบายการปฏิบัติให้แก่อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรโดยเป็นไปตามประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 โดยมีกระบวนการดังต่อไปนี้

- 1.1 การแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร การแต่งตั้งจากอาจารย์ประจำหลักสูตร และมีภาระหน้าที่ในการบริหารและพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร ต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้คือ มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ในสาขาวิชาที่ตรงหรือสัมพันธ์กับสาขาวิชา และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการ อย่างน้อย 1 รายการในรอบ 5 ปี ย้อนหลัง
- 1.2 การวางแผน การพัฒนา และการประเมินหลักสูตรตามรอบระยะเวลาที่กำหนด โดยมีการวางแผน มีการประเมิน และรายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรทุกปีการศึกษา และนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรเป็นระยะๆ อย่างน้อยๆรอบ 5 ปี โดยผ่านความเห็นชอบของคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา
- 1.3 การดำเนินงานตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงานเพื่อการประกันคุณภาพหลักสูตรและการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาข้อ 1-5 ดังนี้
  - 1.3.1 กำหนดให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบอย่างน้อยร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อวางแผนติดตามและทบทวนการดำเนินงานหลักสูตร
  - 1.3.2 มีรายละเอียดของหลักสูตร ที่สอดคล้องกับกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติและ/หรือมาตรฐานคุณวุฒิสภาวิชา
  - 1.3.3 มีรายละเอียดของรายวิชา และ/หรือรายละเอียดของประสบการณ์ภาคสนาม อย่างน้อยก่อนการเปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษาให้ครบทุกวิชา
  - 1.3.4 มีการรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาและ/หรือรายงานผลการดำเนินการของประสบการณ์ภาคสนาม ภายใน 30 วันหลังจากสิ้นสุดภาคการศึกษาที่เปิดสอนให้ครบทุกรายวิชา
  - 1.3.5 จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ภายใน 60 วันหลังสิ้นสุดปีการศึกษา

### 2. บัณฑิต

- 2.1 สสำรวจภาวะการดำเนินงานทำของบัณฑิตภายในระยะเวลา 1 ปีหลังสำเร็จการศึกษา
- 2.2 การประเมินคุณภาพของบัณฑิตว่ามีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของหลักสูตร โดยบัณฑิตที่พึงประสงค์ต้องมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้
  - 2.2.1 เป็นผู้ที่มีจริยธรรมและจรรยาบรรณในวิชาชีพ
  - 2.2.2 มีความรู้ในสาขาวิชาการเงิน และด้านการตลาด การผลิตและการดำเนินงาน การจัดการองค์การและทรัพยากรมนุษย์ การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
  - 2.2.3 มีทักษะด้านปัญญา สามารถคิดวิเคราะห์ วิจัย เสนอแนวความคิด และ/หรือประเมินค่าอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ทักษะและ/หรือความรู้ความเข้าใจทางวิชาการในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ มีทักษะภาคปฏิบัติตามที่ได้รับการศึกษา



2.2.4 มีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสมและปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่นได้โดยมีความรับผิดชอบในภาระที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องงาน

2.2.5 มีทักษะในการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถใช้เทคนิคพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และสถิติร่วมกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมวิเคราะห์ข้อมูลโดยสามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกและใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่ต่างกัน

2.3 นำข้อคิดเห็นจากสถานประกอบการที่นักศึกษาไปฝึกงานและจากผู้ใช้บัณฑิตมาปรับปรุงหลักสูตร การจัดการการเรียนการสอน และพิจารณาจัดทำโครงการและกิจกรรมในการพัฒนานักศึกษา

### 3. นักศึกษา

มีกระบวนการรับนักศึกษา และการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา การให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา ความพึงพอใจและผลการจัดการข้อร้องเรียนนักศึกษาดังต่อไปนี้

#### 3.1 กระบวนการรับนักศึกษา

กำหนดคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าศึกษาในหลักสูตรไว้ คือ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม. 6) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่งจากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย และสมัครเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยอื่น หรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศหรือ ต่างประเทศ ซึ่งกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรอง และสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น หากผู้สมัครที่มีคุณสมบัติไม่ตรงตามเกณฑ์ข้างต้นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการอำนวยการสอบคัดเลือกนักศึกษาใหม่

#### 3.2 การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าศึกษา

มีระบบและกลไกเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติงานโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในการประชุมวางแผนในการดำเนินการเพื่อการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก่อนเข้าศึกษา

3.2.1 จัดโครงการปฐมนิเทศนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เพื่อแนะนำหลักสูตร การปรับตัว หน่วยงานบริการของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมหาวิทยาลัย

3.2.2 สสำรวจความต้องการเตรียมความพร้อมในด้านวิชาการ เช่น ด้านคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ หรือทักษะด้านวิชาชีพบริหารธุรกิจ และจัดกิจกรรม/โครงการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษา

#### 3.3 การให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนว การคงอยู่ การสำเร็จการศึกษา

มีระบบและกลไกเกี่ยวกับการดูแลให้คำปรึกษาวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษาเพื่อให้มีแนวโน้มอัตราการคงอยู่และอัตราการสำเร็จการศึกษาในระดับที่สูง โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีการประชุมเพื่อกำหนดระบบและกลไกการดูแลให้คำปรึกษาทางด้านวิชาการและแนะแนวแก่นักศึกษา การกำหนดอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อดูแลนักศึกษา โดยมีอาจารย์ในสาขาวิชาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาซึ่งจะเป็นผู้นัดหมายนักศึกษาในความดูแลเพื่อมาพบ 4-5 ครั้งต่อหนึ่งภาคการศึกษา เพื่อให้คำปรึกษาในเรื่อง เกี่ยวกับการเรียนการสอนหรือช่วยแก้ไขปัญหาในเรื่องอื่น ๆ ของนักศึกษาต่อไป ด้านการติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษากับนักศึกษาในความดูแล อาจารย์ที่ปรึกษาจะเป็นผู้กำหนดวันเวลาให้นักศึกษาเข้าพบ นอกจากวันเวลาที่อาจารย์กำหนดนักศึกษาสามารถนัดหมายวันเวลากับอาจารย์ที่ปรึกษาและเข้าพบเพื่อขอคำปรึกษาได้

### 3.4 ความพึงพอใจและการจัดการข้อร้องเรียนของนักศึกษา

นักศึกษาสามารถยื่นข้อร้องเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนต่อหัวหน้าสาขาวิชา และหัวหน้าสาขาวิชานำเข้าสู่การประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและหาทางแก้ไข หากที่ประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรแก้ไขไม่ได้ให้พิจารณาส่งต่อคณบดีเพื่อหาวิธีการแก้ไขในระดับคณะวิชา

## 4. อาจารย์

### 4.1 ระบบและกลไกการรับอาจารย์ใหม่

มีการคัดเลือกอาจารย์ใหม่ตามระเบียบและหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย โดยอาจารย์ใหม่จะต้องมีคุณวุฒิ การศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไปในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องและมีคุณสมบัติตรงตามที่สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สปอว.)

### 4.2 ระบบและกลไกการบริหารและการพัฒนาอาจารย์

อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่าหรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องหรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน และต้องมีผลงานทางวิชาการที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการศึกษาเพื่อรับปริญญา และเป็นผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในการพิจารณาแต่งตั้งให้บุคคลดำรงตำแหน่งทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการ ในรอบ 5 ปีย้อนหลัง

อาจารย์ผู้สอน อาจเป็นอาจารย์ประจำหรืออาจารย์พิเศษที่มีคุณวุฒิขั้นต่ำปริญญาโทหรือเทียบเท่า หรือมีตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ในสาขาวิชานั้นหรือสาขาวิชาที่สัมพันธ์กันหรือในสาขาวิชาของรายวิชาที่สอน

ในกรณีอาจารย์พิเศษที่ไม่มีคุณวุฒิตามที่กำหนดข้างต้น ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นที่ยอมรับ ซึ่งตรงหรือสัมพันธ์กับรายวิชาที่สอน โดยผ่านความเห็นชอบจากสภาสถาบันอุดมศึกษาแห่งนั้น ทั้งนี้ หากรายวิชาใดมีความจำเป็นต้องใช้อาจารย์พิเศษ ต้องมีอาจารย์ประจำร่วมรับผิดชอบกระบวนการเรียนการสอนและพัฒนา นักศึกษา ตลอดระยะเวลาของการจัดการเรียนการสอนรายวิชานั้นๆ ด้วย

#### ความก้าวหน้าในการผลิตผลงานทางวิชาการ

มีการสนับสนุนให้อาจารย์นำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมวิชาการทั้งระดับชาติและนานาชาติ ส่งเสริมให้อาจารย์ตีพิมพ์ผลงานวิชาการในวารสารวิชาการระดับชาติอย่างต่อเนื่อง มีกระบวนการเผยแพร่งานวิชาการสู่สาธารณชนในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงส่งเสริมให้อาจารย์ผลิตตำรา หนังสือ เอกสารประกอบการสอน เพื่อขอตำแหน่งทางวิชาการ

## 5. หลักสูตร การเรียนการสอน การประเมินผู้เรียน

### 5.1 กระบวนการออกแบบหลักสูตร

กระบวนการประกอบไปด้วย การสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตและภาวะการมีงานทำของบัณฑิต และการสำรวจความพึงพอใจของศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบันต่อหลักสูตร เพื่อนำผลมาใช้ในการออกแบบและปรับปรุงหลักสูตรตลอดจนถึงการจัดทำรายวิชาให้ทันสมัย

### 5.2 การวางระบบผู้สอนและกระบวนการจัดการเรียนการสอน

เพื่อให้การดำเนินงานด้านการเรียนการสอนของหลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จะพิจารณาแผนการศึกษาของนักศึกษาแต่ละกลุ่มแต่ละชั้นปีเพื่อวางแผนกำหนดรายวิชาที่จะเปิดสอน เวลาเรียน-เวลาสอบ และผู้สอน ทั้งรายวิชาบังคับ และวิชาเลือกซึ่งรายวิชาเลือกที่จะเปิดสอนนี้ กลุ่มวิชาเป็นผู้เสนอให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรพิจารณา หลังจากรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายวิชาที่จะเปิดสอนแล้ว อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนจะประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดผู้สอนในแต่ละรายวิชา โดยการจัดผู้สอนในแต่ละภาคการศึกษานั้นได้พิจารณาทั้งจากความรู้

ความสามารถในเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ในการสอน ซึ่งถือว่ามีความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ รวมถึงพิจารณาเรื่องเวลาเรียน-เวลาสอบที่ไม่ซ้ำซ้อนกับวิชาในสาขาอื่น ๆ ที่นักศึกษาลงทะเบียนเรียน ตารางเวลาที่เหมาะสมทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน

### 5.3 การประเมินผู้เรียน

มีระบบและกลไกในการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติโดยมีระบบ/ขั้นตอนการประเมินผู้เรียนซึ่งปรากฏอยู่ในคู่มือแนวทางการประเมินผู้เรียนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ และมีกลไก คือ คู่มือแนวทางการประเมินผู้เรียนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ และอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรมีหน้าที่กำกับดูแลและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ มีการนำระบบและกลไกการประเมินผู้เรียนไปสู่การปฏิบัติ/ดำเนินงาน โดยมีการแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเพื่อกำกับดูแลและประเมินผลการจัดการเรียนการสอนและประเมินหลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินซึ่งระบุไว้ในแบบประมวลรายวิชาของวิชาที่เปิดสอนอย่างชัดเจน ภายใน 30 วัน ก่อนเปิดภาคการศึกษา

ในส่วนของผู้สอนอาจารย์ผู้รับผิดชอบในแต่ละรายวิชาที่เปิดสอนในปีการศึกษานั้นๆ ของหลักสูตรจะดำเนินการประเมินผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิของนักศึกษาในแต่ละรายวิชา ตามกลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนการสอน และเมื่อประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาแล้ว อาจารย์ผู้รับผิดชอบในแต่ละรายวิชาจะดำเนินการจัดทำรายงานผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา ภายใน 30 วันหลังสิ้นสุดภาคการศึกษา ภายใต้การกำกับ ติดตาม และตรวจสอบของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรหลักสูตรฯ สังเคราะห์ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะที่อาจารย์ผู้สอนระบุไว้ในรายงานผลการจัดการเรียนการสอนมาสรุปและจัดทำรายงานผลภาพรวมของการดำเนินการของหลักสูตร

### 6. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

จัดให้มีการประชุมเพื่อให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านกำหนดสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนการสอน ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ จัดทำซึ่งการประเมินนี้ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินแผน คณะดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง (ถ้ามี) ซึ่งได้จากการประเมินความพึงพอใจและจะนำเสนอต่อคณะวิชาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อดำเนินการต่อไป

## หมวดที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

### 1. การวางแผนคุณภาพการจัดการศึกษาของหลักสูตร

หลักสูตรดำเนินการวางแผนคุณภาพการจัดการศึกษาของหลักสูตรโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมกันกำหนดแนวทางการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรทั้ง 4 ด้าน จากนั้นมอบหมายให้อาจารย์ประจำวิชาจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษา มีการประเมินผลการดำเนินการของหลักสูตรร่วมกับอาจารย์ประจำหลักสูตร ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ตลอดจนผู้ใช้บัณฑิตเป็นประจำทุกปี เพื่อนำผลการประเมินมาวางแผนปรับปรุงการจัดการศึกษาในปีต่อไป

### 2. การควบคุมคุณภาพการจัดการศึกษาของหลักสูตร

#### 2.1 การประเมินประสิทธิผลการสอน

##### 2.1.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

- 1) การสังเกตพฤติกรรมและการโต้ตอบของนักศึกษา การตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็นของนักศึกษาในชั้นเรียน
- 2) การประชุมคณาจารย์ในภาควิชา เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขอคำแนะนำเพื่อนำมาปรับปรุงคุณภาพการสอนต่อไป
- 3) การสอบถามจากนักศึกษา
- 4) การประเมินผล โดยการทดสอบกลางภาค ปลายภาค และการทำกิจกรรม จะสามารถชี้ได้ว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เป็นไปตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง หากพบว่ามีปัญหาที่จะต้องมีการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในโอกาสต่อไป

##### 2.1.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- 1) ประเมินจากนักศึกษาเกี่ยวกับการสอนของอาจารย์ในทุกด้าน เช่น กลวิธีการสอน การตรงต่อเวลา การชี้แจงเป้าหมาย วัตถุประสงค์ของรายวิชา เกณฑ์การวัดและประเมินผล และการใช้สื่อการสอน โดยนักศึกษาจะประเมินการสอนออนไลน์เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละภาคการศึกษา ทั้งนี้ผลการประเมินจะจัดส่งให้ผู้สอนและหัวหน้าหลักสูตรเพื่อปรับปรุงต่อไป
- 2) ประเมินโดยตัวอาจารย์เองและเพื่อนร่วมงาน

#### 2.2 การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

มีกระบวนการที่ได้ข้อมูลย้อนกลับในการประเมินคุณภาพของหลักสูตรในภาพรวม เช่น

- 2.2.1 ประเมินจากนักศึกษาปีสุดท้ายหรือบัณฑิต
- 2.2.2 ประเมินจากการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต
- 2.2.3 ประเมินจากรายงานสรุปผลการวิพากษ์หลักสูตรจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

### 3. การปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของหลักสูตร (Quality Improvement)

#### 3.1 การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

- 3.1.1 การประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปี ตามดัชนีตัวบ่งชี้การประกันคุณภาพภายในระดับสาขาวิชา ของมหาวิทยาลัย
- 3.1.2 ผ่านการประเมินการประกันคุณภาพภายในของสาขาวิชา

#### 3.2 การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง และแผนกลยุทธ์การสอน

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปผลการดำเนินงานประจำปีและแจ้งในที่ประชุมคณาจารย์ประจำสาขาวิชาเพื่อพิจารณาทบทวนผลการดำเนินงาน และดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรทุก 5 ปี ทั้งนี้เพื่อให้หลักสูตรมีความทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ดังนี้

- 3.2.1 มีการนำข้อมูลจากการรายงานผลการดำเนินการรายวิชาเสนออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
- 3.2.2 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรสรุปผลการดำเนินการประจำปีเสนอหัวหน้าสาขาวิชา
- 3.2.3 ประชุมอาจารย์ประจำหลักสูตรเพื่อพิจารณาทบทวนผลการดำเนินการหลักสูตร

#### 4. การบริหารความเสี่ยง

หลักสูตรดำเนินการวิเคราะห์ความเสี่ยง เพื่อหาความเสี่ยง ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบ พร้อมเสนอแนวทางป้องกันความเสี่ยง ดังกล่าว ดังแสดงในตาราง

ความเสี่ยง	ปัจจัยเสี่ยง	ผลกระทบ	แนวทางป้องกัน
1. การแต่งตั้งอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรไม่เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2565	อาจารย์ทำผลงานทางวิชาการไม่ได้ตามเกณฑ์	หลักสูตรไม่ผ่านการรับรอง	ตรวจสอบการทำผลงานวิชาการของอาจารย์ในหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง
2. บัณฑิตที่จบการศึกษามีคุณลักษณะไม่ตรงกับความต้องการของตลาดงานในปัจจุบัน	รายวิชาในหลักสูตรไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานในปัจจุบัน	บัณฑิตไม่สามารถปฏิบัติงานได้ตามความต้องการขององค์กร หรือต้องใช้เวลานานในการเรียนรู้งาน	1) ปรับปรุงเนื้อหาวิชาให้ทันสมัย โดยผ่านการประชุมเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากองค์กร ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เป็นประจำทุกปี 2) รับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่มีต่อบัณฑิตโดยผู้ใช้บัณฑิตผ่านการประเมินคุณภาพบัณฑิตเป็นประจำทุกปี
3. บัณฑิตไม่บรรลุผลการเรียนรู้ ที่คาดหวังของหลักสูตร	ขาดการประเมินผลที่ครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร	บัณฑิตขาดทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพ	อาจารย์ประจำหลักสูตรร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรสำหรับ นักศึกษาแต่ละคนก่อนอนุมัติจบการศึกษา
4. นักศึกษาไม่บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในรายวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร	การจัดการ เรียนการสอนไม่เป็นไปตามรายละเอียดของ หลักสูตร	นักศึกษาขาดทักษะที่จำเป็นในรายวิชา	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประชุมร่วมกับคณะอาจารย์ผู้สอน เพื่อประเมินผลการ เรียนรู้ที่คาดหวังในแต่ละรายวิชาเป็นประจำในทุกภาค การศึกษา

#### 5. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษา

หลักสูตรดำเนินการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษาผ่านช่องทาง และกิจกรรมของหลักสูตร ดังนี้

- 1) เผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษาผ่านทางเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- 2) มอบหมายให้อาจารย์ผู้ดูแลนักศึกษาในวิชาฝึกงาน และสหกิจศึกษาสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษาให้บริษัท/องค์กรที่นักศึกษาไปฝึกงาน
- 3) จัดกิจกรรมทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างและองค์ประกอบของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต  
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561 กับหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566 ขอให้เปรียบเทียบรายละเอียดของหลักสูตร ดังนี้

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	สรุปการเปลี่ยนแปลง
<p><b>1. ชื่อหลักสูตร</b></p> <p>ภาษาไทย หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต (ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต)</p> <p>ภาษาอังกฤษ Bachelor of Business Administration Program (Game and eSports Business)</p>	<p><b>2. ชื่อหลักสูตร</b></p> <p>ภาษาไทย หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต (ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต)</p> <p>ภาษาอังกฤษ Bachelor of Business Administration Program (Game and eSports Business)</p>	คงเดิม
<p><b>2. วัตถุประสงค์</b></p> <p>1) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์ วางแผนเชิงกลยุทธ์ แผนปฏิบัติการ และมีความสามารถในการบริหารธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</p> <p>2) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรมและจริยธรรม เป็นทรัพยากรที่ดีมีคุณภาพขององค์การและประเทศชาติ</p> <p>3) เพื่อให้บัณฑิตสามารถใช้เทคโนโลยีและแนวคิดของเกมในการทำธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>4) เพื่อให้บัณฑิตมีความรู้เพื่อนำไปประกอบอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้นพร้อมกับโลกดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>5) เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมบัณฑิตให้สามารถศึกษาต่อในประเทศและต่างประเทศในระดับที่สูงขึ้นได้</p> <p>6) เพื่อเป็นการสร้างบัณฑิตที่มีคุณภาพและมีมาตรฐานรองรับตลาดในอาเซียนและตลาดโลก</p>	<p><b>2. วัตถุประสงค์</b></p> <p>1) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีจริยธรรม จรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>2) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถในด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม มีความเป็นมืออาชีพ พร้อมทั้งสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ใหม่ได้</p> <p>3) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ตลอดจนสามารถคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างสร้างสรรค์</p> <p>4) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความเป็นผู้นำ สามารถสื่อสารและทำงานเป็นทีมตามพันธกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>5) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และพัฒนานวัตกรรมด้านธุรกิจดิจิทัล</p> <p>6) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะในการสื่อสารทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ สามารถสื่อสารข้ามวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>7) เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถปรับตัวใช้ข้อมูลและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	ปรับปรุงส่วนวัตถุประสงค์
<p><b>3. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา</b></p> <p>คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาต้องเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ข้อ 5 และมีคุณสมบัติ ดังนี้</p> <p>1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม.6) หรือระดับ</p>	<p><b>3. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา</b></p> <p>คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษาต้องเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ข้อ 5 และมีคุณสมบัติ ดังนี้</p> <p>1.1 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม.6) หรือระดับ</p>	คงเดิม

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	สรุปการเปลี่ยนแปลง
<p>ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือ</p> <p>1.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรือ ระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่า หรือ</p> <p>1.3 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยใดหรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่งกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรอง และสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น</p> <p>1.4 เป็นผู้ไม่มีโรคติดต่ออย่างร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจ และโรคที่จะเบียดเบียนขัดขวางต่อการศึกษา</p> <p>1.5 ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียร้ายแรง</p>	<p>ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือ</p> <p>1.2 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรือ ระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่า หรือ</p> <p>1.3 เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยใดหรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่งกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรอง และสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น</p> <p>1.4 เป็นผู้ไม่มีโรคติดต่ออย่างร้ายแรง โรคที่สังคมรังเกียจ และโรคที่จะเบียดเบียนขัดขวางต่อการศึกษา</p> <p>1.5 ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียร้ายแรง</p>	
<p>4. การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา</p> <p>กำหนดคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าศึกษาในหลักสูตรไว้ คือ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม. 6) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่งจากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย และสมัครเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยอื่น หรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่งกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรอง และสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น หากผู้สมัครที่มีคุณสมบัติไม่ตรงตามเกณฑ์ข้างต้นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการอำนวยการสอบคัดเลือกนักศึกษาใหม่</p>	<p>4. การคัดเลือกผู้เข้าศึกษา</p> <p>กำหนดคุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าศึกษาในหลักสูตรไว้ คือ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สายสามัญ (ม. 6) หรือระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรือระดับอนุปริญญา (3 ปี) หรือเทียบเท่า หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่งจากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย และสมัครเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น หรือเป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยอื่น หรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศหรือต่างประเทศ ซึ่งกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมรับรอง และสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น หากผู้สมัครที่มีคุณสมบัติไม่ตรงตามเกณฑ์ข้างต้นให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการอำนวยการสอบคัดเลือกนักศึกษาใหม่</p>	คงเดิม
5. จำนวนการรับนักศึกษา	5. จำนวนการรับนักศึกษา	คงเดิม

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	สรุปการเปลี่ยนแปลง
100 คน	100 คน	
6. ระบบการศึกษา แบบชั้นเรียน	6. ระบบการศึกษา แบบชั้นเรียน	คงเดิม
7. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา <b>3.1 นักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับอนุปริญญา ปริญญา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังต่อไปนี้</b> 3.1.1 การให้อนุปริญญา นักศึกษาศึกษาได้หน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตรชั้นปริญญา ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 2.00 แต่ไม่ต่ำกว่า 1.75 หรือสอบได้หน่วยกิต ตามที่กำหนดไว้ในแต่ละสาขาวิชาของหลักสูตร แต่ยังไม่ถึงชั้นปริญญา มีสิทธิขอรับอนุปริญญาได้ 3.1.2 การอนุมัติปริญญา 3.1.2.1 นักศึกษาที่จะได้รับอนุมัติปริญญาจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้ (1)สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตรภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 (2)ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 (จากระบบ 4 คะแนน) และบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด (3)มีความประพฤติดี (4)ไม่มีพันธะติดค้างหนี้สินใดๆ กับมหาวิทยาลัย (5)เข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทยรวม 60 ชั่วโมงตามมหาวิทยาลัยกำหนด (6)สอบผ่านข้อสอบวัดมาตรฐานความรู้ด้านภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านบริหารธุรกิจตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด 3.1.2.2 นักศึกษาที่สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร แต่แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 2.00 จะได้รับอนุมัติปริญญาที่ต่อเมื่อ (1) ลงทะเบียนศึกษาวิชาที่เปิดสอนตามหลักสูตรต่อไปอีกจนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 ภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา	7. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา <b>3.1 นักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับอนุปริญญา ปริญญา ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วน ดังต่อไปนี้</b> 3.1.1 การให้อนุปริญญา นักศึกษาศึกษาได้หน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตรชั้นปริญญา ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 2.00 แต่ไม่ต่ำกว่า 1.75 หรือสอบได้หน่วยกิต ตามที่กำหนดไว้ในแต่ละสาขาวิชาของหลักสูตร แต่ยังไม่ถึงชั้นปริญญา มีสิทธิขอรับอนุปริญญาได้ 3.1.2 การอนุมัติปริญญา 3.1.2.1 นักศึกษาที่จะได้รับอนุมัติปริญญาจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้ (1)สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตรภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 (2)ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 (จากระบบ 4 คะแนน) และบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด (3)มีความประพฤติดี (4)ไม่มีพันธะติดค้างหนี้สินใดๆ กับมหาวิทยาลัย (5)เข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทยรวม 60 ชั่วโมงตามมหาวิทยาลัยกำหนด (6)สอบผ่านข้อสอบวัดมาตรฐานความรู้ด้านภาษาอังกฤษธุรกิจ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านบริหารธุรกิจตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด 3.1.2.2 นักศึกษาที่สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร แต่แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง 2.00 จะได้รับอนุมัติปริญญาที่ต่อเมื่อ (1) ลงทะเบียนศึกษาวิชาที่เปิดสอนตามหลักสูตรต่อไปอีกจนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 ภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา	คงเดิม



หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	สรุปการเปลี่ยนแปลง
<p>(2) ลงทะเบียนศึกษาซ้ำเฉพาะวิชาซึ่งนักศึกษาเคยสอบไม่ผ่าน ลำดับชั้น D+ D หรือ F จนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 ภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา</p> <p>3.1.2.3 ในกรณีที่ได้รับร้องเรียนหรือปรากฏแก่มหาวิทยาลัยว่า นักศึกษาผู้ใดมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะชะลอการอนุมัติปริญญาเอาไว้ก่อน เพื่อสอบสวนพฤติกรรมและหาความจริง ในกรณีที่ผลของการสอบสวนเป็นที่ปรากฏชัดว่านักศึกษานั้นมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรงจริง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะไม่อนุมัติปริญญา</p>	<p>(2) ลงทะเบียนศึกษาซ้ำเฉพาะวิชาซึ่งนักศึกษาเคยสอบได้ ลำดับชั้น D+ D หรือ F จนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 ภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา</p> <p>3.1.2.3 ในกรณีที่ได้รับร้องเรียนหรือปรากฏแก่มหาวิทยาลัยว่า นักศึกษาผู้ใดมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะชะลอการอนุมัติปริญญาเอาไว้ก่อน เพื่อสอบสวนพฤติกรรมและหาความจริง ในกรณีที่ผลของการสอบสวนเป็นที่ปรากฏชัดว่านักศึกษานั้นมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรงจริง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะไม่อนุมัติปริญญา</p>	
<p>8. โครงสร้างและองค์ประกอบของหลักสูตร</p> <p>1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต</p>	<p>8. โครงสร้างและองค์ประกอบของหลักสูตร</p> <p>1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต</p> <p>ส่วนที่ 1 เป็นหลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มความรู้ จำนวน 12 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก รายวิชา ดังต่อไปนี้</p> <p>1) รายวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต</p> <p>2) รายวิชาธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship) บังคับ หรือ บังคับเลือก วิชา 3 หน่วยกิต จากรายวิชาที่กำหนด</p> <p>ส่วนที่ 2 เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก หรือ เลือก รายวิชาจากกลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้</p> <p>(1) กลุ่มความรู้ (Knowledge)</p> <p>1.1) กลุ่มธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)</p> <p>1.2) กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม (Science, Technology and Environment)</p> <p>1.3) กลุ่มสุขภาพอนามัย (Health Literacy)</p>	<p>เป็นไปตามหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย</p>

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	สรุปการเปลี่ยนแปลง
<p>2. หมวดวิชาเฉพาะ 99 หน่วยกิต</p> <p>2.1 กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ 51 หน่วยกิต</p> <p>2.2 กลุ่มวิชาเอก 48 หน่วยกิต</p> <p>แบ่งเป็น 2 แผน คือ</p> <p>2.2.1 แผน ก หลักสูตรปกติ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กลุ่มวิชาเอกบังคับ 30 หน่วยกิต</li> <li>- กลุ่มวิชาเอกเลือก 18 หน่วยกิต</li> </ul> <p>2.2.2 แผน ข หลักสูตรสหกิจศึกษา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กลุ่มวิชาเอกบังคับ 30 หน่วยกิต</li> <li>- กลุ่มวิชาเอกเลือก 12 หน่วยกิต</li> </ul> <p>- วิชาสหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต</p> <p>3. หมวดวิชาเลือกเสรี 9 หน่วยกิต</p>	<p>1.4) กลุ่มสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture)</p> <p>1.4.1) กลุ่มไทยศึกษา (Thai Studies)</p> <p>1.4.2) กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)</p> <p>1.5) กลุ่มความเป็นพลเมือง (Civic Literacy)</p> <p>(2) กลุ่มทักษะและเจตคติ (Skills and Attitude)</p> <p>2.1) กลุ่มภาษาของโลก (World Language)</p> <p>2.2) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills)</p> <p>2.3) กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Media Information Technology Skills)</p> <p>2.4) กลุ่มทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills)</p> <p>2.5) กลุ่มสมดุลชีวิต (Life Balance)</p> <p>2) หมวดวิชาเฉพาะ 87 หน่วยกิต</p> <p>2.1) กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ 30 หน่วยกิต</p> <p>2.2) กลุ่มวิชาเอก 57 หน่วยกิต</p> <p>แบ่งเป็น 2 แผน คือ</p> <p>แผน ก หลักสูตรปกติ</p> <p>วิชาเอกบังคับ 33 หน่วยกิต</p> <p>วิชาเอกเลือก 24 หน่วยกิต</p> <p>แผน ข หลักสูตรสหกิจศึกษา</p> <p>วิชาเอกบังคับ 33 หน่วยกิต</p> <p>วิชาเอกเลือก 18 หน่วยกิต</p> <p>วิชาสหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต</p> <p>3. หมวดวิชาเลือกเสรี 9 หน่วยกิต</p>	<p>- ปรับลดหน่วยกิต</p> <p>- ปรับลดวิชา/หน่วยกิต</p> <p>- ปรับเพิ่มวิชา/หน่วยกิต</p> <p>- คงเดิม</p>
<p>9. ข้อกำหนดหลักสูตร และหัวข้อที่สำคัญ</p> <p>ไม่มี</p>	<p>9. ข้อกำหนดหลักสูตร และหัวข้อที่สำคัญ</p> <p>ไม่มี</p>	<p>คงเดิม</p>
<p>10. รายวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตร</p> <p>1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต</p>	<p>10. รายวิชาตามโครงสร้างของหลักสูตร</p> <p>1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต</p>	<p>- อ้างอิง</p> <p>- หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2565 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย</p>

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	สรุปการเปลี่ยนแปลง
<b>วิชาแกนธุรกิจ</b>	<b>วิชาแกนธุรกิจ</b>	
BA103 องค์การและการจัดการ	BA103 องค์การและการจัดการ	- ปรับคำอธิบายรายวิชา
BA201 หลักการตลาด	BA201 หลักการตลาด	- คงเดิม
BA205 การเงินธุรกิจ	BA205 การเงินธุรกิจ	- คงเดิม
BA209 การภาษีอากร	BA209 การภาษีอากร	- คงเดิม
BA304 การจัดการการปฏิบัติการ	BA304 การจัดการการปฏิบัติการ	- คงเดิม
BA402 การจัดการเชิงกลยุทธ์	BA402 การจัดการเชิงกลยุทธ์	- คงเดิม
AC914 หลักการบัญชี	AC914 หลักการบัญชี	- คงเดิม
EC914 หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ	EC914 หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ	- วิชาใหม่
LW911 กฎหมายธุรกิจ	LW911 กฎหมายธุรกิจ	- คงเดิม
SC911 สถิติธุรกิจ	SC911 สถิติธุรกิจ	- คงเดิม
BA203 ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร		- ยกเลิก
BA206 ความเป็นผู้ประกอบการ		- ยกเลิก
BA207 การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ		- ยกเลิก
BA208 พฤติกรรมองค์การ		- ยกเลิก
BA302 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ		- ยกเลิก
BA303 การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ		- ยกเลิก
EC915 เศรษฐศาสตร์มหภาค		- ยกเลิก
EC916 เศรษฐศาสตร์จุลภาค		- ยกเลิก
<b>วิชาเอกบังคับ</b>	<b>วิชาเอกบังคับ</b>	
BG101 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	BG101 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- คงเดิม
BG102 การผลิตสื่อดิจิทัล	BG102 การผลิตสื่อดิจิทัล	- ปรับคำอธิบายรายวิชา
BG201 ศาสตร์การค้นพบประสิทธิภาพ	BG201 ศาสตร์การค้นพบประสิทธิภาพ	- คงเดิม
BG202 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	BG202 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- ปรับคำอธิบายรายวิชา
BG301 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	BG301 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- คงเดิม
BG302 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	BG302 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	- คงเดิม
BG303 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	BG303 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- คงเดิม
BG401 ความเป็นผู้นำ และการทำงานเป็นทีม	BG401 ความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีมและการจัดการความสามารถ	- ปรับชื่อวิชา/ปรับคำอธิบายรายวิชา
BG402 การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	BG320 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์	- ย้ายมาจากเอกเลือก
BG403 โครงการงานธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	BG402 การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- คงเดิม
	BG403 โครงการงานธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- คงเดิม
<b>วิชาเอกเลือก</b>	<b>วิชาเอกเลือก</b>	
BG311 เกมมิฟิเคชัน	BG311 เกมมิฟิเคชัน	- ปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	สรุปการเปลี่ยนแปลง
BG312 การออกแบบเกม	BG312 การออกแบบเกม	- คงเดิม
BG313 กีฬาอีสปอร์ต	BG313 กีฬาอีสปอร์ต	- คงเดิม
BG314 ทฤษฎีเกม	BG314 ทฤษฎีเกม	- คงเดิม
BG315 การพัฒนาเกม	BG315 การพัฒนาเกม	- คงเดิม
BG316 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	BG316 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- คงเดิม
BG317 การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	BG317 การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- คงเดิม
BG318 กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	BG318 กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- คงเดิม
BG319 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ	BG319 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ	- คงเดิม
BG320 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์		- ย้ายไปวิชาเอกบังคับ
	BG321 การจัดการจัดอีเว้นท์	- วิชาใหม่
	BG322 การพัฒนาธุรกิจด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	- วิชาใหม่
	BG323 การสร้างธุรกิจบนเมตาเวิร์สและสกุลเงินดิจิทัล	- วิชาใหม่
	BG324 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลดิจิทัล	- วิชาใหม่
	BG325 ซอฟต์แวร์เวิร์กเช็ทเชิงปฏิบัติ	- วิชาใหม่
BG451 การศึกษาส่วนบุคคล 1	BG451 การศึกษาส่วนบุคคล 1	- คงเดิม
BG452 การศึกษาส่วนบุคคล 2	BG452 การศึกษาส่วนบุคคล 2	- คงเดิม
BG453 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1	BG453 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1	- คงเดิม
BG454 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2	BG454 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2	- คงเดิม
BG455 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1	BG455 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1	- คงเดิม
BG456 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2	BG456 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2	- คงเดิม
BG300 การฝึกงาน	BG300 การฝึกงาน	- ปรับจำนวนชั่วโมง ฝึกงาน
BG800 สหกิจศึกษา	BG800 สหกิจศึกษา	- คงเดิม

ตารางเปรียบเทียบ หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2561 กลุ่มวิชาแกน  
กับหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566

- หมวดวิชาเฉพาะ

หมวดวิชาเฉพาะมี 2 กลุ่มวิชา ประกอบด้วย

ก. กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<p>BA103 องค์การและการจัดการ 3 (3-0-6) (Organization and Management) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการองค์การ องค์ประกอบและสภาพแวดล้อมในการดำเนินงานของ องค์การ ทักษะและหน้าที่งานทางการจัดการ กระบวนการจัดการ การวางแผน การจัดองค์การ การขึ้นนำ และการควบคุม</p>	<p>BA103 องค์การและการจัดการ 3 (3-0-6) (Organization and Management) แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการองค์การ องค์ประกอบและสภาพแวดล้อมในการดำเนินงานของ องค์การ ทักษะและหน้าที่งานทางการจัดการ กระบวนการจัดการ การวางแผน การจัดองค์การ การขึ้นนำ การควบคุม รวมถึงแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมระดับบุคคล และ พฤติกรรมระดับองค์การ</p>	<p>ปรับคำอธิบาย รายวิชา</p>
<p>BA201 หลักการตลาด 3 (3-0-6) (Principles of Marketing) ความหมายและความสำคัญของแนวความคิดทางการตลาดยุคใหม่ต่อภาคธุรกิจและเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลของการตลาดต่อระบบตลาด การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวางตำแหน่งสินค้าและบริการ ในใจผู้บริโภค ส่วนประสมการตลาด การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในส่วนประสมทางการตลาด</p>	<p>BA201 หลักการตลาด 3 (3-0-6) (Principles of Marketing) ความหมายและความสำคัญของ แนวความคิดทางการตลาดยุคใหม่ต่อภาคธุรกิจและ เศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลของการตลาดต่อ ระบบตลาด การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวาง ตำแหน่งสินค้าและบริการในใจผู้บริโภค ส่วนประสม การตลาด การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ ในส่วนประสมทางการตลาด</p>	<p>คงเดิม</p>
<p>BA203 ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร 3(3-0-6) (Management Information Systems) แนวคิดและโครงสร้างของระบบสารสนเทศในองค์การ การวิเคราะห์และออกแบบการพัฒนาระบบข้อมูล ความ ต้องการใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจของผู้บริหารและการ จัดการองค์ความรู้ การรักษาความปลอดภัยของ สารสนเทศ การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ ใช้ให้ทัน</p>		<p>ยกเลิก</p>

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<p><b>BA205 การเงินธุรกิจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Business Finance)</b> บทบาท หน้าที่ และเป้าหมายของการบริหารทางการเงินของธุรกิจ การวางแผนและการตัดสินใจด้านการเงินของธุรกิจ การจัดหาเงินทุน โครงสร้างทางการเงินและต้นทุนเงินทุน การตัดสินใจลงทุน การจัดทำงบประมาณลงทุน การบริหารเงินทุนหมุนเวียน การวิเคราะห์ทางการเงิน นโยบายปันผล</p>	<p><b>BA205 การเงินธุรกิจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Business Finance)</b> บทบาท หน้าที่ และเป้าหมายของการบริหารทางการเงินของธุรกิจ การวางแผนและการตัดสินใจด้านการเงินของธุรกิจ การจัดหาเงินทุน โครงสร้างทางการเงินและต้นทุนเงินทุน การตัดสินใจลงทุน การจัดทำงบประมาณลงทุน การบริหารเงินทุนหมุนเวียน การวิเคราะห์ทางการเงิน นโยบายปันผล</p>	คงเดิม
<p><b>BA206 ความเป็นผู้ประกอบการ 3 (3-0-6)</b> <b>(Entrepreneurship)</b> แนวคิดโดยทั่วไปเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ การแสวงหาโอกาสและการค้นพบธุรกิจใหม่ การวิเคราะห์และประเมินโอกาสทางธุรกิจ ผลกระทบของสภาพแวดล้อมด้านเทคโนโลยีใหม่ การแข่งขัน และโลกาภิวัตน์ที่มีต่อการประกอบธุรกิจ การประกอบธุรกิจสตาร์ทอัพ การประเมินความเสี่ยงและอุปสรรคในการประกอบธุรกิจ การระดมเงินทุนเพื่อเริ่มต้นธุรกิจ และการเก็บเกี่ยวผลตอบแทนจากการประกอบธุรกิจ</p>		ยกเลิก
<p><b>BA207 การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Quantitative Analysis for Business)</b> เทคนิคการตัดสินใจภายใต้ความไม่แน่นอน การโปรแกรมเชิงเส้นตรง ปัญหาการขนส่ง ปัญหาการจัดสรรงาน การวิเคราะห์โครงข่ายงาน ตัวแบบสินค้าคงเหลือ ทฤษฎีเกม ทฤษฎีการรอคอย การจำลองสถานการณ์เบื้องต้น</p>		ยกเลิก
<p><b>BA208 พฤติกรรมองค์การ 3 (3-0-6)</b> <b>(Organizational Behavior)</b> แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมระดับบุคคลได้แก่ การรับรู้ การเรียนรู้ บุคลิกภาพ ทัศนคติ ค่านิยม แรงจูงใจ ความพึงพอใจในการทำงาน พฤติกรรมระดับกลุ่ม ได้แก่ ภาวะผู้นำ กลุ่ม ทีมงาน การติดต่อสื่อสาร การบริหารความขัดแย้ง อำนาจและการเมือง และ พฤติกรรมระดับองค์การ ได้แก่ โครงสร้างองค์การ วัฒนธรรมองค์การ การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาองค์การ</p>		ยกเลิก

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<p><b>BA209 การภาษีอากร 3 (3-0-6)</b> <b>(Taxation)</b> ลักษณะและหลักการของภาษีอากรซึ่งรวมถึงภาษีอากรตามประมวลรัษฎากร หลักเกณฑ์ วิธีการประเมินและการจัดเก็บภาษีตามประมวลรัษฎากร ได้แก่ ภาษีเงินได้ ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีธุรกิจเฉพาะและภาษีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการธุรกิจโดยทั่วไป เช่น ภาษีศุลกากร ภาษีสรรพสามิต รวมทั้งภาษีที่จัดเก็บโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น</p>	<p><b>BA209 การภาษีอากร 3 (3-0-6)</b> <b>(Taxation)</b> ลักษณะและหลักการของภาษีอากรซึ่งรวมถึงภาษีอากรตามประมวลรัษฎากร หลักเกณฑ์ วิธีการประเมินและการจัดเก็บภาษีตามประมวลรัษฎากร ได้แก่ ภาษีเงินได้ ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีธุรกิจเฉพาะและภาษีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการธุรกิจโดยทั่วไป เช่น ภาษีศุลกากร ภาษีสรรพสามิต รวมทั้งภาษีที่จัดเก็บโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น</p>	คงเดิม
<p><b>BA302 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Business Research Methodology)</b> ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ กระบวนการทำวิจัย วิธีการจัดทำโครงร่างของงานวิจัยและการเขียนโครงร่างงานวิจัย การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์โดยใช้สถิติ แบบใช้พารามิเตอร์และไม่ใช้พารามิเตอร์ วิธีการเขียนรายงานและเทคนิคการนำเสนองานวิจัย</p>		ยกเลิก
<p><b>BA303 การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Cost Management for Decision Making)</b> การนำข้อมูลทางการบัญชีมาใช้ในการวางแผนตัดสินใจและการควบคุมการดำเนินงานของฝ่ายบริหาร โดยศึกษาถึงการจำแนกต้นทุนในรูปแบบต่างๆ แนวคิดเกี่ยวกับการบันทึกต้นทุนสินค้า การจัดสรรต้นทุน การวิเคราะห์ต้นทุนผสม การวิเคราะห์ต้นทุน-ปริมาณ-กำไร การจัดทำงบกำไรขาดทุนตามวิธีต้นทุนผันแปรและต้นทุนรวม การใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ การจัดทำงบประมาณ การประเมินผลการปฏิบัติงานโดยใช้ต้นทุนมาตรฐาน การวัดผลการดำเนินงานตามศูนย์ความรับผิดชอบ การกำหนดราคาโอน</p>		ยกเลิก

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<p><b>BA304 การจัดการปฏิบัติการ 3 (3-0-6)</b> <b>(Operations Management)</b></p> <p>ลักษณะและความสำคัญของการบริหารการจัดการการผลิต การพยากรณ์ความต้องการของลูกค้า การออกแบบสินค้าและบริการ การตัดสินใจด้านการผลิต การเลือกทำเลที่ตั้ง การวางผังโรงงาน การบริหารโครงการ การจัดการห่วงโซ่อุปทาน การจัดการด้านคุณภาพ ระบบความปลอดภัยในโรงงาน ระบบการจัดซื้อ ระบบการควบคุมสินค้าคงคลัง ระบบการบำรุงรักษา การวางแผนความต้องการวัตถุดิบ ตัวแบบการขนส่ง และการใช้โปรแกรมสั่งซื้อเข้าช่วยในการจัดการด้านการผลิต</p>	<p><b>BA304 การจัดการปฏิบัติการ 3 (3-0-6)</b> <b>(Operations Management)</b></p> <p>ลักษณะและความสำคัญของการบริหารการจัดการการผลิต การพยากรณ์ความต้องการของลูกค้า การออกแบบสินค้าและบริการ การตัดสินใจด้านการผลิต การเลือกทำเลที่ตั้ง การวางผังโรงงาน การบริหารโครงการ การจัดการห่วงโซ่อุปทาน การจัดการด้านคุณภาพ ระบบความปลอดภัยในโรงงาน ระบบการจัดซื้อ ระบบการควบคุมสินค้าคงคลัง ระบบการบำรุงรักษา การวางแผนความต้องการวัตถุดิบ ตัวแบบการขนส่ง และการใช้โปรแกรมสั่งซื้อเข้าช่วยในการจัดการด้านการผลิต</p>	คงเดิม
<p><b>BA402 การจัดการเชิงกลยุทธ์ 3 (3-0-6)</b> <b>(Strategic Management)</b></p> <p>กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจทั้งภายในและภายนอกเพื่อการตัดสินใจของผู้บริหารในการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และกลยุทธ์ในแต่ละระดับในองค์การ การวิเคราะห์ถึงปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการกำหนดกลยุทธ์ การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ การควบคุมและประเมินผลกลยุทธ์</p>	<p><b>BA402 การจัดการเชิงกลยุทธ์ 3 (3-0-6)</b> <b>(Strategic Management)</b></p> <p>กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจทั้งภายในและภายนอกเพื่อการตัดสินใจของผู้บริหารในการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และ กลยุทธ์ในแต่ละระดับในองค์การ การวิเคราะห์ถึงปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการกำหนดกลยุทธ์ การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ การควบคุมและประเมินผลกลยุทธ์</p>	คงเดิม
<p><b>AC914 หลักการบัญชี 3 (3-0-6)</b> <b>(Principles of Accounting)</b></p> <p>ความหมายและวัตถุประสงค์ของการบัญชี แนวความคิดและวิธีการทางบัญชีตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป รวมทั้งการจัดทำงบการเงินเพื่อแสดงผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของธุรกิจให้บริการ ธุรกิจซื้อขายสินค้า ธุรกิจอุตสาหกรรม และวิธีการบัญชีเกี่ยวกับภาษีมูลค่าเพิ่ม</p>	<p><b>AC914 หลักการบัญชี 3 (3-0-6)</b> <b>(Principles of Accounting)</b></p> <p>ความหมายและวัตถุประสงค์ของการบัญชี แนวความคิดและวิธีการทางบัญชีตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป รวมทั้งการจัดทำงบการเงินเพื่อแสดงผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของธุรกิจให้บริการ ธุรกิจซื้อขายสินค้า ธุรกิจอุตสาหกรรม และวิธีการบัญชีเกี่ยวกับภาษีมูลค่าเพิ่ม</p>	คงเดิม
<p><b>EC915 เศรษฐศาสตร์มหภาค 3 (3-0-6)</b> <b>(Macroeconomics)</b></p> <p>แนวความคิดและทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์มหภาค รายได้ประชาชาติ ระบบเศรษฐกิจแบบปิดและแบบเปิด การค้าระหว่างประเทศและการเงินระหว่างประเทศ นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง ปัญหาเศรษฐกิจบางประการ อาทิ เงินเฟ้อ เงินฝืด การว่างงาน และมาตรการการแก้ไขปัญหาของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง</p>		ยกเลิก



หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<p><b>EC916 เศรษฐศาสตร์จุลภาค 3 (3-0-6)</b> <b>(Microeconomics)</b></p> <p>แนวความคิดเกี่ยวกับอุปสงค์ อุปทานและความยืดหยุ่น การตั้งราคาผลผลิต ทฤษฎีการบริโภค ทฤษฎีการผลิต ประเภทของตลาด การประยุกต์หลักเศรษฐศาสตร์จุลภาคในการตัดสินใจทางธุรกิจ</p>		ยกเลิก
	<p><b>EC914 หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Principles of Economics for Business)</b></p> <p>หลักพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่จำเป็นสำหรับธุรกิจทั้งระดับจุลภาคและมหภาค แนวคิดและการคำนวณรายได้ประชาชาติ การกำหนดรายได้ประชาชาติ การค้าระหว่างประเทศ การเงิน การธนาคารระหว่างประเทศและปัญหาเศรษฐกิจและนโยบาย แนวคิดเกี่ยวกับอุปสงค์ อุปทานและความยืดหยุ่น การตั้งราคาผลผลิต โดยทฤษฎีเศรษฐศาสตร์เพื่อการตัดสินใจ</p>	วิชาใหม่
<p><b>LW911 กฎหมายธุรกิจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Business Law)</b></p> <p>หลักทั่วไปของกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ เรื่องบุคคล ทรัพย์ นิติกรรม สัญญา ห้างหุ้นส่วน เอกลักษณ์ ประเภทต่างๆ และกฎหมายที่จำเป็นต้องใช้ในทางธุรกิจ รวมทั้งหลักกฎหมาย และวิธีปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดตั้งอำนาจหน้าที่ การดำเนินงาน และการเลิกประกอบธุรกิจของธุรกิจรูปแบบต่างๆ โดยคำนึงถึงการมีจริยธรรมในการดำเนินธุรกิจ</p>	<p><b>LW911 กฎหมายธุรกิจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Business Law)</b></p> <p>หลักทั่วไปของกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ เรื่องบุคคล ทรัพย์ นิติกรรม สัญญา ห้างหุ้นส่วน เอกลักษณ์ ประเภทต่างๆ และกฎหมายที่จำเป็นต้องใช้ในทางธุรกิจ รวมทั้งหลักกฎหมาย และวิธีปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดตั้ง อำนาจหน้าที่ การดำเนินงาน และการเลิกประกอบธุรกิจของธุรกิจรูปแบบต่างๆ โดยคำนึงถึงการมีจริยธรรมในการดำเนินธุรกิจ</p>	คงเดิม
<p><b>SC911 สถิติธุรกิจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Business Statistics)</b></p> <p>ความน่าจะเป็น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงตัวอย่าง การสุ่มตัวอย่าง การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐานในกรณีประชากรหนึ่งกลุ่มและประชากรสองกลุ่ม การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ การทดสอบแบบไคสแควร์และการวิเคราะห์ถดถอย</p>	<p><b>SC911 สถิติธุรกิจ 3 (3-0-6)</b> <b>(Business Statistics)</b></p> <p>ความน่าจะเป็น ตัวแปรสุ่ม การแจกแจงตัวอย่าง การสุ่มตัวอย่าง การประมาณค่า การทดสอบสมมติฐานในกรณีประชากรหนึ่งกลุ่มและประชากรสองกลุ่ม การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ การทดสอบแบบไคสแควร์และการวิเคราะห์ถดถอย</p>	คงเดิม

ตารางเปรียบเทียบ หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2561 กลุ่มวิชาเอก  
 กับหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566  
วิชาเอกบังคับ

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<b>BG101 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (3-0-6) <b>Game and eSports Business</b> ความหมายของเกม วีดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่ เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต กลวิธีสร้างธุรกิจแบบสิ้น	<b>BG101 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (3-0-6) <b>Game and eSports Business</b> ความหมายของเกม วีดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่ เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต กลวิธีสร้างธุรกิจแบบสิ้น	คงเดิม
<b>BG102 การผลิตสื่อดิจิทัล</b> 3 (2-2-5) <b>Digital Media Production</b> กระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล สื่อสารแนวคิด การวาง องค์ประกอบ ทั้งรูปแบบกราฟิกส์ และวีดีโอ เพื่อใช้ในงาน โฆษณา ประชาสัมพันธ์ และเพื่อความบันเทิงให้เหมาะสมใน ช่องทางต่างๆ	<b>BG102 การผลิตสื่อดิจิทัล</b> 3 (2-2-5) <b>Digital Media Production</b> กระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล สื่อสารแนวคิด การวาง องค์ประกอบ ทั้งรูปแบบกราฟิกส์ และวีดีโอ เพื่อใช้ในงาน โฆษณา ประชาสัมพันธ์ และเพื่อความบันเทิงให้เหมาะสมใน ช่องทางต่างๆ และนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ปรับ คำอธิบาย รายวิชา
<b>BG201 ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ</b> 3 (3-0-6) <b>Performance Science</b> สรีรวิทยาเบื้องต้น อาหารและโภชนาการที่มีผลต่อ กายภาพและจิต ควบคุมอารมณ์ และการเจริญสติ กระบวนการออกกำลังกาย และดูแลสุขภาพ ผลกระทบต่อ สมองและการเรียนรู้ อารมณ์ เพื่อเค้นประสิทธิภาพการทำงาน และการแข่งขัน	<b>BG201 ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ</b> 3 (3-0-6) <b>Performance Science</b> สรีรวิทยาเบื้องต้น อาหารและโภชนาการที่มีผลต่อ กายภาพและจิต ควบคุมอารมณ์ และการเจริญสติ กระบวนการออกกำลังกาย และดูแลสุขภาพ ผลกระทบต่อ สมองและการเรียนรู้ อารมณ์ เพื่อเค้นประสิทธิภาพการ ทำงานและการแข่งขัน	คงเดิม
<b>BG202 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (2-2-5) <b>Digital Marketing for Game and eSports                      Business</b> กระบวนการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและ อีสปอร์ต ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ การโฆษณาออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่างๆ ทั้ง ในรูปแบบของแผ่นป้ายโฆษณาดิจิทัล และวีดีโอ ติดตามศึกษา และประเมินผลแคมเปญโฆษณาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	<b>BG202 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (2-2-5) <b>Digital Marketing for Game and eSports                      Business</b> กระบวนการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกม และอีสปอร์ต ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ การโฆษณาออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่างๆ ทั้งในรูปแบบของแผ่นป้ายโฆษณาดิจิทัล และวีดีโอ ติดตาม ศึกษาและประเมินผลแคมเปญโฆษณาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ปรับ คำอธิบาย รายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<p><b>BG301 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 3 (3-0-6)</b>  <b>English for Game and eSports Business</b>  พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตโดยบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูล ฝึกนำเสนอข้อมูล การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ รวมทั้งครอบคลุมถึงการพัฒนาบุคลิกภาพในการสื่อสารเชิงวิจนะและอวิจนะ เพื่อสร้างความมั่นใจและน่าเชื่อถือในการสื่อสารในแวดวงธุรกิจ</p>	<p><b>BG301 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 3 (3-0-6)</b>  <b>English for Game and eSports Business</b>  พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตโดยบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูล ฝึกนำเสนอข้อมูล การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ รวมทั้งครอบคลุมถึงการพัฒนาบุคลิกภาพในการสื่อสารเชิงวิจนะและอวิจนะ เพื่อสร้างความมั่นใจและน่าเชื่อถือในการสื่อสารในแวดวงธุรกิจ</p>	คงเดิม
<p><b>BG302 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง 3 (3-0-6)</b>  <b>Creative Thinking and Storytelling</b>  ความหมายและหลักของการคิดเชิงสร้างสรรค์ ฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการหาความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างเพื่อการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในเชิงธุรกิจ</p>	<p><b>BG302 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง 3 (3-0-6)</b>  <b>Creative Thinking and Storytelling</b>  ความหมายและหลักของการคิดเชิงสร้างสรรค์ ฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการหาความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างเพื่อการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในเชิงธุรกิจ</p>	คงเดิม
<p><b>BG303 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 3 (3-0-6)</b>  <b>Psychology for Game and eSports Business</b>  จิตวิทยาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจธรรมชาติและข้อจำกัดทางกายภาพของมนุษย์ พฤติกรรมทางจิตวิทยา และการตัดสินใจของผู้บริโภค เพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p>	<p><b>BG303 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 3 (3-0-6)</b>  <b>Psychology for Game and eSports Business</b>  จิตวิทยาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจธรรมชาติและข้อจำกัดทางกายภาพของมนุษย์ พฤติกรรมทางจิตวิทยา และการตัดสินใจของผู้บริโภค เพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p>	คงเดิม
	<p><b>BG320 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ 3 (3-0-6)</b>  <b>(Cyberspace Literacy and Safety)</b>  การดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ หาช่องทางทางสร้างธุรกิจจากโลกดิจิทัล ศึกษาภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ศึกษากระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากผู้ไม่ประสงค์ดี</p>	ย้ายมาจากวิชาเอกเลือก
<p><b>BG401 ความเป็นผู้นำ และการทำงานเป็นทีม 3 (3-0-6)</b>  <b>Leadership and Team Dynamics</b>  คุณลักษณะของผู้นำ วิธีการคิด กระบวนการแก้ปัญหา การให้คำแนะนำอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร เตรียมกลยุทธ์เพื่อการแข่งขัน การจัดการแรงกดดัน การจัดการทีม การ</p>	<p><b>BG401 ความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีมและการจัดการความสามารถ 3 (3-0-6)</b>  <b>Leadership, Team Dynamics, and Talent Management</b>  คุณลักษณะของผู้นำ วิธีการคิด กระบวนการแก้ปัญหา การให้คำแนะนำอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร เตรียมกลยุทธ์</p>	- ปรับชื่อวิชา - ปรับคำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
จัดการความขัดแย้งระหว่างคนในทีมเพื่อเป้าหมายร่วม อย่างมีประสิทธิภาพ	ยุทธเพื่อการแข่งขัน การจัดการแรงกดดัน การจัดการทีม การจัดการความขัดแย้งระหว่างคนในทีมเพื่อเป้าหมายร่วม อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งการบริหารจัดการบุคลากรที่มีความสามารถ	
<b>BG402 การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (3-0-6) <b>Game and Esport Project Management</b> ภาพรวมของการบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ การศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ	<b>BG402 การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (3-0-6) <b>Game and Esport Project Management</b> ภาพรวมของการบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ การศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ	คงเดิม
<b>BG403 โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (0-6-3) <b>Project in Game and eSports Business</b> ให้นักศึกษาทำงานเดี่ยวหรืองานกลุ่มเพื่อทำโครงการเฉพาะเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาปัญหาจริงในธุรกิจ วิเคราะห์ปัญหา และออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา หรือดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	<b>BG403 โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (0-6-3) <b>Project in Game and eSports Business</b> ให้นักศึกษาทำงานเดี่ยวหรืองานกลุ่มเพื่อทำโครงการเฉพาะเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาปัญหาจริงในธุรกิจ วิเคราะห์ปัญหา และออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา หรือดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	คงเดิม

### วิชาเอกเลือก

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<b>BG311 เกมมิฟิเคชัน</b> 3 (3-0-6) <b>Gamification</b> ความหมายของเกม วีดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้าง การผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	<b>BG311 เกมมิฟิเคชัน</b> 3 (3-0-6) <b>Gamification</b> การใช้ระบบของเกม และองค์ประกอบของเกม เช่น การคิดคะแนน และการจัดอันดับ มาประยุกต์ใช้ทางด้านธุรกิจ การโฆษณา และการบริหาร เพื่อกระตุ้นความสนใจและความน่าติดตามของสินค้าและบริการ รวมทั้งวิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์	ปรับคำอธิบายรายวิชา
<b>BG312 การออกแบบเกม</b> 3 (3-0-6) <b>Game Design</b> กระบวนการการออกแบบเกมให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วม นิยามความสนุก สร้างสรรความสนุก โดยใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยา การวิเคราะห์จากเกมที่ประสบความสำเร็จในด้านต่างๆ และกระบวนการสร้างเกมที่ดี	<b>BG312 การออกแบบเกม</b> 3 (3-0-6) <b>Game Design</b> กระบวนการการออกแบบเกมให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วม นิยามความสนุก สร้างสรรความสนุก โดยใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยา การวิเคราะห์จากเกมที่ประสบความสำเร็จในด้านต่างๆ และกระบวนการสร้างเกมที่ดี	คงเดิม

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<p><b>BG313 กีฬาอีสปอร์ต</b> 3 (2-2-5)</p> <p><b>eSports</b></p> <p>เรียนรู้ประวัติความเป็นมา กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ความเหมือนความแตกต่างระหว่างเกมทั่วไป การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต บริหารเวลา ผู้สนับสนุน และการโฆษณา การจัดการผู้ติดตาม รวมทั้งการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี</p>	<p><b>BG313 กีฬาอีสปอร์ต</b> 3 (2-2-5)</p> <p><b>eSports</b></p> <p>เรียนรู้ประวัติความเป็นมา กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ความเหมือนความแตกต่างระหว่างเกมทั่วไป การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต บริหารเวลา ผู้สนับสนุน และการโฆษณา การจัดการผู้ติดตาม รวมทั้งการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี</p>	คงเดิม
<p><b>BG314 ทฤษฎีเกม</b> 3 (3-0-6)</p> <p><b>Game Theory</b></p> <p>ทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางยุทธศาสตร์ระหว่างตัวแทนที่มีเหตุผล (และไม่มีเหตุผล) นอกเหนือจากสิ่งที่เราเรียกว่า "เกม" ในภาษาทั่วไป การสร้างแบบจำลองความขัดแย้งระหว่างประเทศแคมเปญทางการเมือง การแข่งขันระหว่าง บริษัทและพฤติกรรมกรรมการซื้อขายในตลาดต่างๆ</p>	<p><b>BG314 ทฤษฎีเกม</b> 3 (3-0-6)</p> <p><b>Game Theory</b></p> <p>ทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางยุทธศาสตร์ระหว่างตัวแทนที่มีเหตุผล (และไม่มีเหตุผล) นอกเหนือจากสิ่งที่เราเรียกว่า "เกม" ในภาษาทั่วไป การสร้างแบบจำลองความขัดแย้งระหว่างประเทศแคมเปญทางการเมือง การแข่งขันระหว่าง บริษัทและพฤติกรรมกรรมการซื้อขายในตลาดต่างๆ</p>	คงเดิม
<p><b>BG315 การพัฒนาเกม</b> 3 (2-2-5)</p> <p><b>Game Development</b></p> <p>กระบวนการพัฒนาเกม ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ สร้างโปรโตไทป์ พัฒนาด้วยเครื่องมือเกมเอ็นจิน การทดสอบ เกม การตลาด และช่องทางการจัดจำหน่ายเกม</p>	<p><b>BG315 การพัฒนาเกม</b> 3 (2-2-5)</p> <p><b>Game Development</b></p> <p>กระบวนการพัฒนาเกม ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ สร้างโปรโตไทป์ พัฒนาด้วยเครื่องมือเกมเอ็นจิน การทดสอบ เกม การตลาด และช่องทางการจัดจำหน่ายเกม</p>	คงเดิม
<p><b>BG316 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (2-2-5)</p> <p><b>Artificial Intelligence for Game and eSports Business</b></p> <p>ปัญญาประดิษฐ์ประวัติ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การประยุกต์ใช้สำหรับเกม เกมฟรีมินิแมกซ์ การค้นหาเส้นทาง และการเดินในแผนที่ ไฟไนต์สเตจแมชชีน ระบบการสร้างกฎ และเส้นโค้งการตอบสนอง ปัญหาแบบ สวอร์ม ตัวละครอิสระ ระบบสคริปต์ และระบบบอทในเกม และการนำมาใช้ในเชิงธุรกิจ</p>	<p><b>BG316 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (2-2-5)</p> <p><b>Artificial Intelligence for Game and eSports Business</b></p> <p>ปัญญาประดิษฐ์ประวัติ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การประยุกต์ใช้สำหรับเกม เกมฟรีมินิแมกซ์ การค้นหาเส้นทาง และการเดินในแผนที่ ไฟไนต์สเตจแมชชีน ระบบการสร้างกฎ และเส้นโค้งการตอบสนอง ปัญหาแบบ สวอร์ม ตัวละครอิสระ ระบบสคริปต์ และระบบบอทในเกม และการนำมาใช้ในเชิงธุรกิจ</p>	คงเดิม
<p><b>BG317 การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3(2-2-5)</p> <p><b>(Casting for Game and eSports Business)</b></p> <p>กระบวนการพากษ์ในทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต วางแผนการนำเสนอ การผู้เรื่องราว การหายใจและการใช้น้ำเสียง สื่ออารมณ์ให้เหมาะสม ให้สนุก น่าสนใจ</p>	<p><b>BG317 การพากษ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3(2-2-5)</p> <p><b>(Casting for Game and eSports Business)</b></p> <p>กระบวนการพากษ์ในทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต วางแผนการนำเสนอ การผู้เรื่องราว การหายใจและการใช้น้ำเสียง สื่ออารมณ์ให้เหมาะสม ให้สนุก น่าสนใจ</p>	คงเดิม

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
<p><b>BG318 กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (3-0-6)</p> <p><b>Laws and Ethics for Game and eSports Business</b> กฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการใช้ทรัพยากรสารสนเทศ เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูล การคุ้มครองความเป็นส่วนตัว รวมถึงจรรยาบรรณในการพัฒนาสื่อประสม และจรรยาบรรณในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้</p>	<p><b>BG318 กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (3-0-6)</p> <p><b>Laws and Ethics for Game and eSports Business</b> กฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการใช้ทรัพยากรสารสนเทศ เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูล การคุ้มครองความเป็นส่วนตัว รวมถึงจรรยาบรรณในการพัฒนาสื่อประสม และจรรยาบรรณในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้</p>	คงเดิม
<p><b>BG319 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ</b> 3 (3-0-6)</p> <p><b>Public Speaking and Presentation</b> การนำเสนอผลงานให้เป็นที่น่าสนใจแก่ลูกค้า การพูดในที่สาธารณะที่เพิ่มโอกาสทางธุรกิจ เทคนิคการพูดโน้มน้าว ชักจูง และการให้ข้อมูลที่กระชับ ได้ใจความ น่าสนใจ รวมทั้งการใช้ภาษากาย การใช้น้ำเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกเสื้อผ้า และการแต่งกายที่เหมาะสม โดยการเรียนการสอนจะเน้นการปฏิบัติเป็นสำคัญ</p>	<p><b>BG319 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ</b> 3 (3-0-6)</p> <p><b>Public Speaking and Presentation</b> การนำเสนอผลงานให้เป็นที่น่าสนใจแก่ลูกค้า การพูดในที่สาธารณะที่เพิ่มโอกาสทางธุรกิจ เทคนิคการพูดโน้มน้าว ชักจูง และการให้ข้อมูลที่กระชับ ได้ใจความ น่าสนใจ รวมทั้งการใช้ภาษากาย การใช้น้ำเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกเสื้อผ้าและการแต่งกายที่เหมาะสม โดยการเรียนการสอนจะเน้นการปฏิบัติเป็นสำคัญ</p>	คงเดิม
<p><b>BG320 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์</b> 3 (3-0-6)</p> <p><b>Cyberspace Literacy and Safety</b> การดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ หาช่องทางทางสร้างธุรกิจจากโลกดิจิทัล ศึกษาภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ศึกษากระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากผู้ไม่ประสงค์ดี</p>		ย้ายไป วิชาเอก บังคับ
	<p><b>BG321 การจัดการจัดอีเวนต์</b> 3 (3-0-6)</p> <p><b>Event Management</b> จัดการและบริหารงานอีเวนต์ บริหารโครงการและงบประมาณ จัดหาผู้สนับสนุน การเจรจาต่อรอง และประสานงาน การสร้างประสบการณ์ที่โดดเด่นทั้งออฟไลน์ หรือออนไลน์ ให้เกิดความประทับใจจนสร้างเป็นธุรกิจได้อย่างยั่งยืน</p>	วิชาใหม่
	<p><b>BG322 การพัฒนาธุรกิจด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</b> 3 (3-0-6)</p> <p><b>Game and eSports Business Development</b> การพัฒนาธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ให้เกิดความยั่งยืน ภายใต้สังคมสมัยใหม่</p>	วิชาใหม่

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
	<b>BG323 การสร้างธุรกิจบนเมตาเวิร์สและสกุลเงินดิจิทัล</b> <b>3 (3-0-6)</b> <b>Metaverse and Cryptocurrency Business Development</b> ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสกุลเงินดิจิทัล เทคโนโลยีบล็อกเชน เมตาเวิร์ส และเทคโนโลยีเสมือนจริง (extended reality) สกุลเงินดิจิทัลที่สำคัญ ส่วนต่อขยาย โอกาสการสร้างโอกาสธุรกิจด้วยใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีเสมือนจริง NFT Defi Gamfi ข้อควรระวังและจริยธรรมในโลกเสมือน	วิชาใหม่
	<b>BG324 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลดิจิทัล</b> <b>3 (2-2-5)</b> <b>Digital Data Analytics and Visualization</b> การจัดการและการวิเคราะห์ข้อมูลทางดิจิทัล เพื่อการตัดสินใจ การนำเสนอข้อมูลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด พร้อมทั้งข้อควรระวังเรื่องกฎหมายข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง เช่น พรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล	วิชาใหม่
	<b>BG325 ซอฟต์พาวเวอร์เชิงปฏิบัติ</b> <b>3 (3-0-6)</b> <b>Practical Approaches in Soft power</b> การสร้างและซอฟต์พาวเวอร์ที่ดึงดูดทางความคิด ค่านิยม และวัฒนธรรม กระตุ้นให้เกิดความเชื่อและโน้มน้าวมุมมองของตลาด เพื่อใช้เป็นกลยุทธ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางธุรกิจ ศึกษากรณีศึกษาของประเทศต่างๆ และฝึกปฏิบัติในปัญหาต่างๆ	วิชาใหม่
<b>BG451 การศึกษาส่วนบุคคล 1</b> <b>3 (3-0-6)</b> <b>Independent study 1</b> หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา	<b>BG451 การศึกษาส่วนบุคคล 1</b> <b>3 (3-0-6)</b> <b>Independent study 1</b> หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา	คงเดิม
<b>BG452 การศึกษาส่วนบุคคล 2</b> <b>3 (3-0-6)</b> <b>Independent study 2</b> หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา	<b>BG452 การศึกษาส่วนบุคคล 2</b> <b>3 (3-0-6)</b> <b>Independent study 2</b> หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา	คงเดิม
<b>BG453 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1</b> <b>3 (2-2-5)</b> <b>Operational Special Topics in Game and eSports Business 1</b>	<b>BG453 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1</b> <b>3 (2-2-5)</b> <b>Operational Special Topics in Game and eSports Business 1</b>	คงเดิม

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566	เหตุผลประกอบ
หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	
<b>BG454 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 3 (2-2-5)</b> Operational Special Topics in Game and eSports Business 1 หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	<b>BG454 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 3 (2-2-5)</b> Operational Special Topics in Game and eSports Business 1 หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	คงเดิม
<b>BG455 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 3 (3-0-6)</b> Special Topics in Game and eSports Business I หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	<b>BG455 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 3 (3-0-6)</b> Special Topics in Game and eSports Business I หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	คงเดิม
<b>BG456 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 3 (3-0-6)</b> Special Topics in Game and eSports Business II หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	<b>BG456 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 3 (3-0-6)</b> Special Topics in Game and eSports Business II หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน	คงเดิม
<b>BG300 การฝึกงาน 3 (0-40-0)</b> Internship การทำงานจริงในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเป็นเวลาอย่างน้อย 300 ชั่วโมง พร้อมทั้งจัดทำรายงานเกี่ยวกับงานที่ทำเพื่อนำเสนอ	<b>BG300 การฝึกงาน 3 (270 ชม.)</b> Internship การทำงานจริงในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเป็นเวลาอย่างน้อย 300 ชั่วโมง พร้อมทั้งจัดทำรายงานเกี่ยวกับงานที่ทำเพื่อนำเสนอ	ปรับจำนวน ชั่วโมง ฝึกงาน
<b>BG800 สหกิจศึกษา 6 (0-40-20)</b> Cooperative Education การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบตามสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว นักศึกษาจะต้องเข้ารับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด การปฏิบัติงานและการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษาที่สถานประกอบการมอบหมาย	<b>BG800 สหกิจศึกษา 6 (0-40-20)</b> Cooperative Education การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบตามสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว นักศึกษาจะต้องเข้ารับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด การปฏิบัติงานและการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษาที่สถานประกอบการมอบหมาย	คงเดิม



ตารางเทียบรายวิชาในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561  
กับหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ปรับปรุง พ.ศ. 2566

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566
<b>รายวิชาที่เทียบได้</b>	<b>รายวิชาที่เทียบได้</b>
BA103 องค์การและการจัดการ (3 หน่วยกิต)	BA103 องค์การและการจัดการ (3 หน่วยกิต)
BA201 หลักการตลาด (3 หน่วยกิต)	BA201 หลักการตลาด (3 หน่วยกิต)
BA205 การเงินธุรกิจ (3 หน่วยกิต)	BA205 การเงินธุรกิจ (3 หน่วยกิต)
BA209 การภาษีอากร (3 หน่วยกิต)	BA209 การภาษีอากร (3 หน่วยกิต)
BA304 การจัดการการปฏิบัติการ (3 หน่วยกิต)	BA304 การจัดการการปฏิบัติการ (3 หน่วยกิต)
BA402 การจัดการเชิงกลยุทธ์ (3 หน่วยกิต)	BA402 การจัดการเชิงกลยุทธ์ (3 หน่วยกิต)
AC914 หลักการบัญชี (3 หน่วยกิต)	AC914 หลักการบัญชี (3 หน่วยกิต)
EC914 หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ (3 หน่วยกิต)	EC914 หลักเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ (3 หน่วยกิต)
LW911 กฎหมายธุรกิจ (3 หน่วยกิต)	LW911 กฎหมายธุรกิจ (3 หน่วยกิต)
SC911 สถิติธุรกิจ (3 หน่วยกิต)	SC911 สถิติธุรกิจ (3 หน่วยกิต)
BG101 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG101 ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)
BG102 การผลิตสื่อดิจิทัล (3 หน่วยกิต)	BG102 การผลิตสื่อดิจิทัล (3 หน่วยกิต)
BG201 ศาสตร์การค้นประสิทธิภาพ (3 หน่วยกิต)	BG201 ศาสตร์การค้นประสิทธิภาพ (3 หน่วยกิต)
BG202 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG202 การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)
BG301 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG301 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)
BG302 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง (3 หน่วยกิต)	BG302 การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง (3 หน่วยกิต)
BG303 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG303 จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)
BG401 ความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีม (3 หน่วยกิต)	BG401 ความเป็นผู้นำ การทำงานเป็นทีมและการจัดการความสามารถ (3 หน่วยกิต)
BG402 การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG402 การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)
BG403 โครงงานธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG403 โครงงานธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)
BG311 เกมมิฟิเคชัน (3 หน่วยกิต)	BG311 เกมมิฟิเคชัน (3 หน่วยกิต)
BG312 การออกแบบเกม (3 หน่วยกิต)	BG312 การออกแบบเกม (3 หน่วยกิต)
BG313 กีฬาอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG313 กีฬาอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)
BG314 ทฤษฎีเกม (3 หน่วยกิต)	BG314 ทฤษฎีเกม (3 หน่วยกิต)
BG315 การพัฒนาเกม (3 หน่วยกิต)	BG315 การพัฒนาเกม (3 หน่วยกิต)
BG316 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG316 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)
BG317 การออกแบบกราฟิกส์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG317 การออกแบบกราฟิกส์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)

หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561	หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566
BG318 กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)	BG318 กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต)
BG319 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ (3 หน่วยกิต)	BG319 การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ (3 หน่วยกิต)
BG320 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (3 หน่วยกิต)	BG320 การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (3 หน่วยกิต)
BG451 การศึกษาส่วนบุคคล 1 (3 หน่วยกิต)	BG451 การศึกษาส่วนบุคคล 1 (3 หน่วยกิต)
BG452 การศึกษาส่วนบุคคล 2 (3 หน่วยกิต)	BG452 การศึกษาส่วนบุคคล 2 (3 หน่วยกิต)
BG453 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (3 หน่วยกิต)	BG453 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (3 หน่วยกิต)
BG454 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (3 หน่วยกิต)	BG454 หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (3 หน่วยกิต)
BG455 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (3 หน่วยกิต)	BG455 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (3 หน่วยกิต)
BG456 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (3 หน่วยกิต)	BG456 หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (3 หน่วยกิต)
BG300 การฝึกงาน (3 หน่วยกิต)	BG300 การฝึกงาน (3 หน่วยกิต)
<b>รายวิชาที่เทียบไม่ได้</b> -	<b>รายวิชาที่เทียบไม่ได้</b> BG321 การจัดการจัดอีเว้นท์ (3 หน่วยกิต) BG322 การพัฒนาธุรกิจด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต) BG323 การสร้างธุรกิจบนเมตาเวิร์สและสกุลเงินดิจิทัล (3 หน่วยกิต) BG324 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลดิจิทัล (3 หน่วยกิต) BG325 การบรรยายเกมและอีสปอร์ต (3 หน่วยกิต) BG325 ซอฟต์แวร์เวิร์กช็อปเชิงปฏิบัติ (3 หน่วยกิต)

# ภาคผนวก

- ภาคผนวก ก**      หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ครั้งที่ 2)
- ภาคผนวก ข**      ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545
  - ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2563
  - ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้เข้าศึกษาในระบบ พ.ศ. 2563
- ภาคผนวก ค**      ผลงานทางวิชาการต้องมือน้อย 1 ชิ้น (ย้อนหลัง 5 ปี) ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร
- ภาคผนวก ง**      การดำเนินการตามแนวทาง Outcome-Based Education (OBE)
- ภาคผนวก จ**      คำสั่งสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ 27/2565 เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร
- ภาคผนวก ฉ**      เอกสาร MOU กรณีที่มีการลงนามกับมหาวิทยาลัยคู่สัญญา
- ภาคผนวก ช**      การกำหนดคุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร  
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

ภาคผนวก ก  
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564  
(ครั้งที่ 2)



**UTCC** University of  
the Thai Chamber  
of Commerce

**มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย**

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564

General Education Courses for Bachelor's Degree Program

Revised Edition, Year 2021

ฝ่ายวิชาการ

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี

Academic Affairs Division

University of the Thai Chamber of Commerce

General Education Courses for Bachelor's Degree Program

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564  
General Education Courses  
Revised Edition, Year 2021

1. ชื่อหมวดวิชา

- 1.1 ชื่อภาษาไทย: หมวดวิชาศึกษาทั่วไป  
1.2 ชื่อภาษาอังกฤษ: General Education Courses

2. หน่วยงานที่รับผิดชอบ (Responsible Division)

ฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (Academic Affairs Division)

3. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป (Number of Credits in General Education Courses)

ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต (No fewer than 30 credits)

4. สถานภาพหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร (curriculum status, approval, and endorsement)

4.1 หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 ปรับปรุงมาจาก หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2560 (General Education courses 2021 were revised from those of Year 2017.)

4.2 คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตร ได้พิจารณาและให้ความเห็นชอบในการประชุมเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2564

(The Curriculum Development Committee approved and endorsed the curriculum in the meeting on 30 April 2021.)

4.3 สภาวิชาการ พิจารณาให้ความเห็นชอบการปรับปรุงหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 ในการประชุมครั้งที่ 3/2564 เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2564 (The UTCC Academic Committee endorsed the revised General Education Curriculum 2021 in the meeting number 3/2564 on 24 June 2021.)

4.4 สภามหาวิทยาลัย พิจารณาอนุมัติการปรับปรุงหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 ในการประชุมครั้งที่ 4/2564(347) เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2564 (The University Council approved the revised General Education Curriculum 2021 in the meeting number 4/2564(347) on 7 July 2021)

เปิดสอนเริ่มภาคต้น ปีการศึกษา 2564 (Effective: First Semester, Academic Year 2021)

## การปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปเพิ่มเติม

### ครั้งที่ 1

1) สภาวิชาการ พิจารณาให้ความเห็นชอบการปรับปรุงหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ปรับปรุงเล็กน้อย) ในการประชุมครั้งที่ 3/2565 เมื่อวันที่ 23 มิถุนายน 2565 (The UTCC Academic Committee endorsed the small revised General Education Curriculum 2021 in the meeting number 3/2565 on 23 June 2022.)

2) สภามหาวิทยาลัย พิจารณาอนุมัติการปรับปรุงหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ปรับปรุงเล็กน้อย) ในการประชุมครั้งที่ 4/2565 (353) เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2565 (The University Council approved the small revised General Education Curriculum 2021 in the meeting number 4/2565(353) on 6 July 2022)

เปิดสอนเริ่มภาคต้น ปีการศึกษา 2565 (Effective: First Semester, Academic Year 2022)

### ครั้งที่ 2

1) สภาวิชาการ พิจารณาให้ความเห็นชอบการปรับปรุงหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ปรับปรุงเล็กน้อย) ในการประชุมครั้งที่ 7/2565 เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2565 (The UTCC Academic Committee endorsed the small revised General Education Curriculum 2021 in the meeting number 7/2565 on 15 December 2022.)

2) สภามหาวิทยาลัย พิจารณาอนุมัติการปรับปรุงหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ปรับปรุงเล็กน้อย) ในการประชุมครั้งที่ 1/2566 (357) เมื่อวันที่ 13 มกราคม 2566 (The University Council approved the small revised General Education Curriculum 2021 in the meeting number 1/2566 (357) on 13 January 2023)

เปิดสอนเริ่มภาคต้น ปีการศึกษา 2566 (Effective: First Semester, Academic Year 2023)

## 5. สถานที่จัดการเรียนการสอน (Teaching and Learning Venues)

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (University of the Thai Chamber of Commerce)

## 6. สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

### 6.1 สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

จากข้อมูลตามแผนด้านการอุดมศึกษา เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2564-2570 พบว่า ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรและสังคม ซึ่งส่งผลกระทบต่ออุดมศึกษาอย่างเห็นได้ชัด ในด้านอัตราการเกิดของประชากรไทยที่ลดลงอย่างต่อเนื่อง และ จากผลการจัดอันดับโดย Human Capital Index 2016 ของ WEF พบว่า ประเทศไทยถูกจัดอันดับอยู่ที่ 48 จากจำนวน 130 ประเทศ แสดงให้เห็นว่า คุณภาพของประชากรไทยอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งยังต้องการการพัฒนาให้มีคุณภาพมากขึ้น นอกจากนี้ ประเทศไทยกำลังสูญเสียกำลังแรงงานออกจากระบบการทำงานอย่าง

รวดเร็ว ทำให้ไม่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับประเทศได้ จากสถานการณ์ดังกล่าว จึงมีผลกระทบต่อรูปแบบการจัดการศึกษา ซึ่งจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับสถานการณ์ โดยหลักสูตรในระดับอุดมศึกษาจะต้องมุ่งเน้นการสร้างบัณฑิตยุคใหม่ให้มีสมรรถนะที่สูงขึ้น เพื่อตอบโจทย์ภาคอุตสาหกรรม บริการและสังคม ทั้งนี้เพื่อทดแทนแรงงานที่ขาดแคลนได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ประเทศไทยจะพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนมาเป็นประเทศที่มีรายได้ปานกลางค่อนข้างสูงในปี พ.ศ. 2558 แต่ยังคงมีปัญหาที่เรื้อรัง อาทิ การกระจุกตัวของทรัพยากรอยู่ในพื้นที่เขตเมือง ประชากรส่วนใหญ่ขาดโอกาสการเข้าถึงทรัพยากรจนเกิดการเคลื่อนย้ายกลุ่มคนเข้าสู่สังคมเมือง การเร่งรัดพัฒนาพื้นที่ให้เป็นเมือง ประเทศไทยยังประสบกับปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคมและเศรษฐกิจ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนา เพื่อให้เกิดการก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลาง และยกระดับการแข่งขันของประเทศให้สูงขึ้น โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีเข้าสู่ยุค 4.0 โดยประเทศจำเป็นต้องมีบุคลากรที่มีศักยภาพโดยต้องมีการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพสูงขึ้น มีความเป็นสากล เป็นที่ยอมรับเมื่อเทียบเคียงสมรรถนะกับประเทศต่าง ๆ ในโลก และสามารถใช้กลไกการสร้างและพัฒนาเทคโนโลยี สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรมควบคู่กันไปด้วย บทบาทของการศึกษาในระดับอุดมศึกษาจึงเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการผลิตกำลังคนและเป็นแหล่งสร้างองค์ความรู้ งานวิจัย เทคโนโลยี และนวัตกรรม

การเข้ามาของกระแสโลกาภิวัตน์เป็นอีกหนึ่งปัจจัยสนับสนุนให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา จากการเคลื่อนย้ายสินค้า บริการประชาชนพลเมือง เทคโนโลยี และข้อมูลข่าวสารไปทั่วทุกมุมโลก หรือ “โลกไร้พรมแดน” และ จากการจัดอันดับความเป็นโลกาภิวัตน์ของประเทศต่าง ๆ ในปี พ.ศ. 2560 ของ KOF Swiss Economic Institute (องค์ประกอบความเป็นโลกาภิวัตน์ 3 มิติ คือ สังคม เศรษฐกิจ และการเมือง) จัดให้ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 44 จาก 207 สะท้อนให้เห็นว่าประเทศไทย มีขีดความสามารถในการรองรับการเคลื่อนย้ายประชากร ทรัพยากรการลงทุน มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และ การมีส่วนร่วมในเวทีโลก เรื่องดังกล่าว จึงสร้างแรงกดดันให้กับการจัดการศึกษาในด้านบทบาทความเป็นนานาชาติให้เป็นที่ยอมรับมากขึ้น นอกจากนี้ กระแส 21<sup>st</sup> Century Skills และอิทธิพลของดิจิทัลและเทคโนโลยี (Digitization) รูปแบบการใช้ชีวิตแบบปัจเจกบุคคล (Individualization) และการอยู่โดยพึ่งการอาศัยกัน (Commonization) การศึกษาในระดับอุดมศึกษาจึงต้องปรับตัวเพื่อยกระดับคุณภาพและมาตรฐานให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล ผลผลิตกำลังคนที่มีศักยภาพแข่งขันได้ในตลาดแรงงานโลกอย่างแท้จริง และส่งเสริมให้เกิดการเคลื่อนย้ายกำลังคนอุดมศึกษาเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ องค์ความรู้ เทคโนโลยี ตลอดจนความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านให้นำกลับมาพัฒนาประเทศ

## 6. External Contexts and Developments Affecting the Revision of General Education Courses

### 6.1 External Contexts or Economic, Social and Cultural Development

Based on the information of the higher education plan to produce and develop the country's workforce from 2021-2027, it was found that Thailand's population and social structure had changed. This has a significant impact on higher education due to the continuously declining birth rate of the Thai



population and the country's ranking conducted by WEF's Human Capital Index 2016 which ranked Thailand 48 among 130 countries. This indicates that the quality of Thai population is in the middle level which requires further improvement. In addition, Thailand is rapidly losing its labor force which makes it impossible to create added value to the country. Such a situation has affected the educational management model which is necessary to be adapted appropriately based on the situation; therefore, the higher education curriculum must focus on producing higher caliber new-gen graduates to respond to the needs of the industrial and services sector as well as the wider society. This is to effectively substitute for the shortage in the labor work force.

Although Thailand has continuously developed to become a relatively high middle-income country in 2015, it still has chronic problems, such as the concentration of resources in the urban areas, most of the population lacking access to resources which leads to a movement of people into urban society, an acceleration of the development in the urban areas, and the country facing social and economic inequality. Consequently, it needs to be developed to overcome the middle-income trap and raises the level of competition to be higher. In particular, the changes of technology entering the 4.0 era when the country needs competent personnel which requires the development of human resources to have higher potential, become internationalized and acceptable when compared to competencies of other countries in the world. The country should also be able to use mechanisms to create and develop technology, inventions, and innovations. The role of higher education, therefore, has become a necessary mechanism in driving the production of human resources and the source of knowledge, research, technology, and innovation.

The entry of globalization is another factor contributing to the transformation of the management model of higher education. From the analysis of the movement of goods, services, people, citizens, technology, and information to all corners of the world or "a world without borders" and from the globalization of various countries in 2017, the KOF Swiss Economic Institute ranked Thailand at 44 from 207 based on social, economic, and political aspects, the three dimensions of globalization. This reflects that Thailand has the capacity to support human mobility, resources, investment, technological advancement, and participation on the world stage. Such matters create pressure on educational

management to become internationalized and receive higher recognition. In addition, the trend of 21<sup>st</sup> Century Skills and the influence of digitization, Individualization, and commonization create requirements for higher education to adapt to a higher quality and standards to be accepted internationally, produce human resources that are truly competitive in the world market, and promote the movement of college graduates in sharing experiences, knowledge, and technology as well as special expertise which can be used to develop the country.

## 7. ผลกระทบจากข้อ 5 ต่อการพัฒนาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปและความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

### 7.1 การพัฒนาหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

จากผลกระทบจากข้อ 5 และการประกาศจากกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2561 ซึ่งประกอบด้วยประเด็นสำคัญ 5 ด้าน และ 1 ใน 5 ด้านนั้น คือ ด้านผลลัพธ์ผู้เรียน ที่กำหนดคุณสมบัติของผู้สำเร็จการศึกษา ในระดับอุดมศึกษาไว้ 3 ประการ คือ

1. เป็นบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ และความรอบรู้ด้านต่างๆ ในการสร้างสัมมาอาชีพ ความมั่นคงและคุณภาพชีวิตของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม มีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเป็นผู้มีคุณธรรม ความเพียร มุ่งมั่น มานะ บากบั่น และยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ
2. เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม มีทักษะศตวรรษที่ 21 มีความสามารถในการบูรณาการศาสตร์ต่างๆ เพื่อพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาสังคม สามารถสร้างโอกาสและเพิ่มมูลค่าให้กับตนเอง ชุมชน สังคม และประเทศ
3. เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีความกล้าหาญทางจริยธรรม ยึดมั่นในความถูกต้อง รู้คุณค่าและรักความเป็นไทย ร่วมมือรวมพลังเพื่อสร้างสรรค์การพัฒนาและเสริมสร้างสันติสุขอย่างยั่งยืนทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และประชาคมโลก

## 7. The Impact of Item 5 on the Development of General Education Courses and Relations to UTCC Mission

### 7.1 The Development of General Education Courses

From the impact of Item 5 and the announcement from the Ministry of Education on Higher Education Standards B.E. 2561 (2018) it consisted of five important domains and one of them is learner outcomes which set the qualifications of graduates in three aspects as follows:

- (1.1) The individual is capable, well-rounded, and able to work and creates stability and quality of life for themselves, family, community, and society. The individual possesses

life-long learning skills, good ethics, perseverance, and determination as well as adhere to professional ethics.

- (1.2) The individual is innovative, possessing 21<sup>st</sup> Century Skills and the ability to integrate learned knowledge to improve or fix societal issues and create opportunities that benefit themselves as well as their community, society, and country.
- (1.3) The individual is a citizen with strong ethics and adherence to the right, knows the value of and preserves Thainess. The person works together to develop and improve sustainable peace and happiness within the family, community, society, and world.

จากผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ จึงเป็นที่มาของการปรับปรุงหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 โดยการสำรวจความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และนำมาปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป เพื่อใช้กับทุกหลักสูตรของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญสำหรับนักศึกษาในยุคนี้ ประกอบด้วย การให้ความรู้เกี่ยวกับโลก เพื่อการดำรงอยู่ในอนาคต และ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและอาชีพ

These impacts and changes in various areas led to the revision of undergraduate general education courses 2021 which surveyed the opinions of the stakeholders and used it to revise the teaching and learning process of general education courses. The revised courses will be used in all undergraduate programs at UTCC with the realization of the importance of developing learning skills in the 21<sup>st</sup> century which is essential and important for students of this age. These skills consist of educating about world knowledge, for future existence and learning and innovation skills Information, media and technology skills, and life and career skills.

## 7.2 ความเกี่ยวข้องกับพันธกิจของสถาบัน

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มีพันธกิจที่ต้องการสร้างบัณฑิตอัตลักษณ์โดดเด่นด้านผู้ประกอบการ สามารถปฏิบัติงานได้จริง และมีคุณลักษณะสอดคล้องกับความต้องการของภาคธุรกิจสังคมและประชาคมโลก พัฒนางานวิจัยด้านเศรษฐกิจธุรกิจบริการที่สำคัญต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ สอดคล้องกับความต้องการของภาคธุรกิจ และประชาคมโลก บริการวิชาการในศาสตร์ด้านธุรกิจ เศรษฐกิจ และ อุตสาหกรรมบริการ รวมทั้งองค์ความรู้อื่น ๆ ที่ทันสมัย ทั้งในและต่างประเทศ ดำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมไทย และมีความเป็นนานาชาติ และ บริหารจัดการและพัฒนาแหล่งรายได้ใหม่เพื่อความยั่งยืนขององค์กรและประเทศและสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนที่ตอบโจทย์อุตสาหกรรม และ ทักษะแห่งอนาคต รวมทั้งยังสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนที่ตอบโจทย์อุตสาหกรรม และ ทักษะ

แห่งอนาคต การพัฒนาหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไปจึงได้รับการสนับสนุน และเป็นไปตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

## 7.2 Relations to UTCC Mission

The University of the Thai Chamber of Commerce has a mission to produce distinguished graduates in entrepreneurship who can perform the job and possess qualities in line with the needs of the business sector, society and the global community. They are able to develop research related to business economy and important services that drive the country's economy. In addition, they can provide academic services related to business, economy, and industrial services along with other up-to-date knowledge both domestically and internationally. Though internationalized, they will preserve Thai culture and arts. They will also manage and develop a new source of income to sustain organizations and the country, and support the development of curricular and learning and teaching activities that respond to the needs of industries and future skills. Consequently, the development of the general courses has been supported according to UTCC's mission.

## 8. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตรวิชาศึกษาทั่วไป

### 8.1 ปรัชญา และความสำคัญของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ปรัชญาของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยนั้น เป็นไปตาม ตามกรอบแนวคิดหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่สอดคล้องตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 (TQF : HED) โดยเป็นหมวดวิชาที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้รอบ รู้กว้าง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ใส่ใจต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่งพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก นอกจากนี้หมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยยังให้ความสำคัญในการเสริมสร้างให้นักศึกษา มีความรู้และทักษะด้านการใช้ภาษาในการสื่อสาร ได้มากกว่า 1 ภาษา มีทักษะด้านธุรกิจและการประกอบการ และมีการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในการใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะในการทำงาน หรือการแก้ปัญหาต่าง ๆ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญสำหรับนักศึกษาในยุคนี้ โดยมีการจัดการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพนักศึกษา โดยการให้ความรู้เกี่ยวกับโลก เพื่อการดำรงอยู่ในอนาคต และ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและอาชีพ รวมไปถึงการใช้ชีวิตอย่างสมดุล มีความรู้รอบ รู้กว้าง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ

## 8. Philosophy, Importance, and Purpose of the General Education Courses

### 8.1 Philosophy and Importance of the General Education Courses

The Philosophy of the General Education Courses of the University of the Thai Chamber of Commerce follows the General Education framework in accordance with the Higher Education Standard 2009 (TQF:HEd). The courses are subjects that aim to develop the humanities, encouraging a widespread and well-rounded understanding as well as seeing the value of oneself, others, society, and culture, and art. They also instill the value of helping others and civic duties both towards Thailand and the wider global community.

In addition, the General Education courses of the University of the Thai Chamber of Commerce place an importance on supporting students to have knowledge and skills in more than one language, business, and entrepreneurship and to develop their competency in using knowledge, skills, attitudes, and attributes in work or solving problems as well as desirable characteristics in the 21<sup>st</sup> century which is necessary and important for students in this era.

This will be achieved by providing teaching that aims to develop the capability of students, giving them knowledge about the world for the future and equipping them with learning and innovation, information, media, technological skills, and life and career skills including living a balanced life and possessing broad knowledge, understanding and appreciating oneself, others, society, art and culture, and nature.

### 8.2 วัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

เมื่อสำเร็จการศึกษาจากหมวดวิชาศึกษาทั่วไปแล้ว บัณฑิตมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมีสมรรถนะ ดังนี้

1. มีความรู้และทักษะด้านธุรกิจและการประกอบการ
2. มีความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสารได้มากกว่า 1 ภาษา โดยเฉพาะการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและมีความเป็นสากล
3. เป็นผู้มีความรู้ และความรอบรู้ด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับโลก เพื่อการดำรงอยู่ในอนาคต และมีทักษะศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี รวมทั้งทักษะชีวิตและอาชีพ สามารถนำไปใช้ในการสร้างสัมมาอาชีพ
4. เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม และเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง มีคุณธรรมจริยธรรม ยึดมั่นในความถูกต้อง มีความภูมิใจในความเป็นไทยและในสถาบันการศึกษาของตน
5. รู้จักใช้ชีวิตอย่างสมดุล มีความรู้รอบ รู้กว้าง เข้าใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ

## 8.2 The Objectives of the General Education Courses

Upon completion of General Education Courses, graduates of the University of the Thai Chamber of Commerce will have the following characteristics:

1. The knowledge and skills in business and entrepreneurship.
2. The ability to communicate in more than one language, especially English for communication, which will be of an international standard.
3. The graduate will have knowledge and be knowledgeable about the world to flourish in the future. In addition, the person will possess 21<sup>st</sup> Century Skills consisting of learning and innovation, information, media and technology skills as well as life and career skills that can be applied in careers.
4. The graduate will be a co-creator of innovation and a strong civic citizen with good ethics who adheres to righteous actions and is proud of their Thainess and educational institution.
5. The graduate will know how to live a balanced life and possess broad knowledge, understanding and appreciating oneself, others, society, art and culture, and nature.

## 9. โครงสร้างของหลักสูตร และข้อกำหนดของหลักสูตร

ทุกหลักสูตรที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย กำหนดให้มีการเรียนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยนักศึกษาจะต้องศึกษารายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป รวมแล้วไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต ดังนี้  
ทั้งนี้ นักศึกษาสามารถเรียนวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปที่ได้รับอนุมัติให้เปิดใหม่ และมีการบรรจุเพิ่มเติมในโครงสร้างหลักสูตรในภายหลังได้ กรณีมีการขออนุมัติปรับปรุง (เล็กน้อย)

## 9. Curriculum Structure and Course Requirements

All undergraduate programs in the University of the Thai Chamber of Commerce are required to study general education courses. That is, students are required to take at least 30 credits of general education courses.

In this regard, students can study general education courses that have been approved recently and the curriculum structure can be added later in the case of a request for minor revision.

## 9.1 โครงสร้างของหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มี 2 ส่วน ดังนี้

9.1 The general education curriculum structure consists of two parts as follows:

**ส่วนที่ 1** เป็นหลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มความรู้ จำนวน 12 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือกรายวิชา ดังต่อไปนี้

- 1) รายวิชาภาษาอังกฤษ (English Language) บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต
- 2) รายวิชาธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship) บังคับ หรือ บังคับเลือก 1 วิชา 3 หน่วยกิต จากรายวิชาที่กำหนด

**Part 1** The central curriculum of UTCC requires all students to take 12 credits in the knowledge group as a requirement or selectable elective from the following groups:

- 1) English language: Requires 3 courses or 9 credits
- 2) Business and Entrepreneurship: Required/selectable elective for 1 course or 3 credits from the prescribed courses.

**ส่วนที่ 2** เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต (รายละเอียดดังแสดงในข้อ 9.5 รายละเอียดตามข้อกำหนดของหลักสูตรของแต่ละคณะ สำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป) โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก หรือ เลือก รายวิชาจากกลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้

**Part 2** General education courses in line with the objective of various Schools which require students to take no less than 18 credits (Details are set based on the school's curriculum) as required, selectable elective, or elective courses from the following groups:

### 1) **กลุ่มความรู้ (Knowledge)**

- 1.1) กลุ่มธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)
- 1.2) กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม (Science, Technology and Environment)
- 1.3) กลุ่มสุขภาพอนามัย (Health Literacy)
- 1.4) กลุ่มสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture)
  - 1.4.1) กลุ่มไทยศึกษา (Thai Studies)
  - 1.4.2) กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)
- 1.5) กลุ่มความเป็นพลเมือง (Civic Literacy)

### 2) **กลุ่มทักษะและเจตคติ (Skills and Attitude)**

- 2.1) กลุ่มภาษาของโลก (World Language)
- 2.2) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills)
- 2.3) กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Media and Information Technology Skills)
- 2.4) กลุ่มทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills)
- 2.5) กลุ่มสมดุลชีวิต (Life Balance)

## 9.2 รายวิชาในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ส่วนที่ 1

### 9.2 General Education Courses, Part 1

ส่วนที่ 1 เป็นรายวิชากลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียน 12 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก รายวิชาในข้อ 1) และ 2) ดังต่อไปนี้

Part 1 Common General Education Courses that UTCC requires students to take 12 credits either as required or selectable elective courses from Groups 1 and 2 that follow:

1) รายวิชาภาษาอังกฤษ (English language) บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต (requirement of 3 courses or 9 credits)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	เงื่อนไข
Course Code	Course Title	Credits	Prerequisite
GE071	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (English for Everyday Communication)	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study) 3(3-0-6)	
GE072	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 1 (Business English for International Communication 1)	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE071 หรือ คะแนนสอบภาษาอังกฤษมาตรฐานเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด (Prerequisite: GE071 or standardized test score based on set standard)
GE073	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 2 (Business English for International Communication 2)	3(3-0-6)	ศึกษาก่อน GE072 หรือ คะแนนสอบภาษาอังกฤษมาตรฐานเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด (Prerequisite: GE072 or standardized test score based on set standard)



2) รายวิชาธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship) บัณฑิตเลือก 1 วิชา 3 หน่วยกิต จาก วิชาต่อไปนี้

(selectable required course: 1 course or 3 credits from the following subjects)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	เงื่อนไข Prerequisite
Course Code	Course Title		
GE101	การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม1 (Innovation-Driven Entrepreneurship)	3(3-0-6)	
GE120	จากศูนย์สู่การเป็นฮีโร่2 (From Zero to Hero)	3(3-0-6)	
GE124	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น (Introduction to E-Commerce)	3(3-0-6)	
GE137	การสื่อสารห้การค้า (Business Communication)	3(3-0-6)	
GE138	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจ (Introduction to Business)	3(3-0-6)	
GE154	การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลเพื่อธุรกิจ (Digital Innovative Thinking for Business)	3(3-0-6)	เทียบเท่า GE201

หมายเหตุ

1 บัณฑิตเฉพาะนักศึกษาในหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต ของวิทยาลัยผู้ประกอบการ

2 บัณฑิตเฉพาะนักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการเทคโนโลยีชั้นสูง (หลักสูตรนานาชาติ) และหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรนานาชาติ)

1,2, สำหรับนักศึกษาหลักสูตรอื่น สามารถลงทะเบียนรายวิชานี้เป็นวิชาเลือกในส่วนที่สองหรือเลือกเสรีได้

Remarks:

1 Required for Bachelor of Business Administration Program in College of Entrepreneurship.

2 Required for Bachelor of Business Administration Program in Innovation Driven Entrepreneurship (International Program) and Bachelor of Science Program in Computer Science (International Program).

1,2, For students in the other programs, this course can be registered as an elective listed in section 2 or free elective.

### 9.3 รายวิชาในหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

#### 9.3 General Education Courses

ส่วนที่ 2 เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต (รายละเอียดตามข้อกำหนดหลักสูตรของแต่ละคณะ) โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก หรือ เลือก รายวิชาจากกลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้

Part 2 General courses in line with the objective of various Schools which require students to take no less than 18 credits (Details are set based on the school's curriculum) as required, selectable elective, or elective courses from the following groups:

#### 1) กลุ่มความรู้ (Knowledge)

##### 1.1) กลุ่มธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits	เงื่อนไข Prerequisite
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	
GE104	ธุรกิจออนไลน์ (Online Business)	3(3-0-6)	
GE105	กฎหมายเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการ (Law for Entrepreneurs)	3(3-0-6)	
GE106	กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce Law)	3(3-0-6)	
GE107	การลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ (Trading and Investment)	3(3-0-6)	
GE108	การบริหารความมั่งคั่ง (Wealth Management)	3(3-0-6)	
GE109	ธุรกิจอาหารเพื่อสุขภาพและความงาม (Food Business for Wellness and Beauty)	3(3-0-6)	
GE110	สัมมาทิฐิเพื่อการประกอบการ (Right View Entrepreneurship)	3(3-0-6)	

GE111	โครงการนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยผู้ประกอบการ 1 (Entrepreneurial-Driven Innovation Project 1)	3(3-0-6)	ศึกษา ก่อน GE101 หรือ ได้รับความเห็นชอบจาก อาจารย์ผู้สอน (Prerequisite: GE101 or approval from course instructor)
GE112	โครงการนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยผู้ประกอบการ 2 (Entrepreneurial-Driven Innovation Project 2)	3(3-0-6)	ศึกษา ก่อน GE111 หรือ ได้รับความเห็นชอบจาก อาจารย์ผู้สอน (Prerequisite: GE111 or approval from course instructor)
GE113	โครงการนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยผู้ประกอบการ 3 (Entrepreneurial-Driven Innovation Project 3)	3(3-0-6)	ศึกษา ก่อน GE112 หรือ ได้รับความเห็นชอบจาก อาจารย์ผู้สอน (Prerequisite: GE112 or approval from course instructor)
GE114	โครงการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม 1 (Innovation-Driven Entrepreneurial Project 1)	3(3-0-6)	ศึกษา ก่อน GE111, GE112, และ GE113 (Prerequisite: GE111, GE112 and GE113)
GE115	โครงการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม 2 (Innovation-Driven Entrepreneurial Project 2)	3(3-0-6)	ศึกษา ก่อน GE114 (Prerequisite: GE114)
GE116	การบัญชีสำหรับผู้ประกอบการ (Accounting for Entrepreneur)	3(3-0-6)	
GE117	เศรษฐกิจของประเทศในเอเชีย (Economies of Asian Countries)	3(3-0-6)	
GE118	วิสาหกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise)	3(3-0-6)	
GE119	เศรษฐศาสตร์ผู้บริโภค (Consumer Economics)	3(3-0-6)	
GE122	การนำเสนอธุรกิจเพื่อระดมทุน (Intensive Pitching Workshop)	3(2-2-5)	
GE123	พื้นฐานการเงิน (Basics of Finance)	3(3-0-6)	

GE126	ธุรกิจและการค้าในออสเตรเลีย (Business and Commerce in Australia)	3(3-0-6)
GE130	การภาษีอากรสำหรับประเทศออสเตรเลีย (Australia Taxation)	3(3-0-6)
GE131	กฎหมายธุรกิจประเทศออสเตรเลีย (Australia Business Law)	3(3-0-6)
GE132	กฎหมายธุรกิจประเทศเมียนมา (Myanmar Business Law)	3(3-0-6)
GE133	การค้าภาษีอากรสำหรับประเทศเมียนมา (Myanmar Taxation)	3(3-0-6)
GE134	ธุรกิจและวัฒนธรรมยุโรป (European Business and Cultures)	3(3-0-6)
GE135	ธุรกิจและวัฒนธรรมเอเชีย (Asian Business and Cultures)	3(3-0-6)
GE136	ธุรกิจและวัฒนธรรมจีน (Chinese Business and Cultures)	3(3-0-6)
GE139	การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ (Integrated Marketing Communication)	3(3-0-6)
GE140	การพัฒนาเพื่อความยั่งยืน (Sustainable Development)	3(3-0-6)
GE141	การสื่อสารเพื่อธุรกิจการท่องเที่ยว (Tourism Communication)	3(3-0-6)
GE142	การออกแบบบริการ (Service Design)	3(3-0-6)
GE145	กฎหมายสิ่งแวดล้อมเบื้องต้น (Introduction to Environment Law)	3(3-0-6)
GE146	กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคและความรับผิดชอบในผลิตภัณฑ์ เบื้องต้น (Introduction to Consumer Protection Law and Product Liability Law)	3(3-0-6)
GE147	กฎหมายอาชญากรรมทางธุรกิจ (Business Crime)	3(3-0-6)

GE148	กฎหมายเกี่ยวกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์เบื้องต้น (Introduction to Securities and Securities Exchange Law)	3(3-0-6)
GE149	กฎหมายเกี่ยวกับการลงทุนระหว่างประเทศเบื้องต้น (Introduction to International Investment Law)	3(3-0-6)
GE150	กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Data Protection Law)	3(3-0-6)
GE151	การจัดการธุรกิจกีฬา (Sports Business Management)	3(3-0-6)
GE152	การจัดการธุรกิจเพื่อความยั่งยืน (Business Management for Sustainability)	3(3-0-6)
GE153	การจัดเทศกาลและงานรื่นเริง (Festival and Special Event Management)	3(2-2-5)
GE359	การจัดการพิพิธภัณฑ์ (Museum Management)	3(3-0-6)
GE370	ท้องถิ่นกับการสร้างสรรค์สินค้าทางวัฒนธรรม (Local and Creative Cultural Products)	3(3-0-6)
GE455	กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Law)	3(3-0-6)
GE456	การท่องเที่ยวเชิงภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม (Geography and Cultural Tourism)	3(3-0-6)

## 1.2) กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม (Science Technology and Environmental Literacy)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits	เงื่อนไข
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	Prerequisite
GE202	นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Modern Innovation Technology)	3(3-0-6)	
GE203	การคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับธุรกิจ (Analytical Thinking for Business)	3(3-0-6)	

GE204	เกษตรอัจฉริยะ (Smart Farming)	3(3-0-6)	
GE205	ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางเพื่อสุขภาพและความงาม (Cosmetic Products for Health and Beauty)	3(3-0-6)	
GE209	ธุรกิจขยะรีไซเคิล (Recycling Business)	3(3-0-6)	
GE211	การนับจำนวนและความน่าจะเป็นเบื้องต้น (Counting and Elementary Probability)	3(3-0-6)	
GE212	พื้นฐานสถิติ (Basics of Statistics)	3(3-0-6)	
GE214	ตรรกะทางคณิตศาสตร์ (Foundations of Mathematical Logic)	3(3-0-6)	
GE216	พีชคณิตเชิงเส้น (Linear Algebra)	3(3-0-6)	
GE461	สิ่งแวดล้อมในอาเซียน (ASEAN Environment)	3(3-0-6)	
GE223	เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy)	3(3-0-6)	
GE224	การดำรงชีวิตท่ามกลางภัยพิบัติและวิกฤตการณ์ในอนาคต (Living in Disaster and Future Crisis)	3(3-0-6)	
GE225	จิตวิทยาสิ่งแวดล้อมกับสุขภาวะ (Environmental Psychology and Well-being)	3(3-0-6)	
GE226	ชีวิตมนุษย์กับการตระหนักรู้ทางเทคโนโลยี (Human Life and Technology Awareness)	3(3-0-6)	
GE230	การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น (Introduction to Data Analytics)	3(3-0-6)	*1/65
GE231	ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น (Introduction to Artificial Intelligence)	3(3-0-6)	*1/65
GE232	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับวิศวกรรมการเงิน (Fundamental Mathematics for Financial Engineering)	3(3-0-6)	*1/65

### 1.3) กลุ่มสุขภาพอนามัย (Health Literacy)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits	เงื่อนไข
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	Prerequisite
GE206	ภูมิปัญญาสมุนไพรไทย (Thai Herbal Wisdom)	3(3-0-6)	
GE217	การฟื้นฟูสุขภาพเบื้องต้น (Basic of Health Rehabilitation)	3(3-0-6)	
GE218	การสื่อสารเชิงสุขภาพ (Health Communication)	3(3-0-6)	
GE219	การสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ (Health Promotion in Older Persons)	3(3-0-6)	
GE220	สรีรวิทยาการออกกำลังกายเบื้องต้น (Basics of Physiology for Exercises)	3(3-0-6)	
GE221	การปฐมพยาบาลและการดูแลขั้นพื้นฐาน (Basic of First-Aid Care)	3(3-0-6)	
GE222	การส่งเสริมวิทยาศาสตร์สุขภาพ (Health Science Promotion)	3(3-0-6)	
GE227	สุขภาพจิตวัยรุ่น (Adolescent Mental Health)	3(3-0-6)	
GE228	จิตวิทยาครอบครัว ชีวิตครอบครัวและเพศศึกษา (Family Psychology, Family Life and Sex Education)	3(3-0-6)	
GE229	พหุฒาวิทยาและการดูแลผู้สูงอายุ (Gerontology and Elderly Care)	3(3-0-6)	
GE233	ชะลอวัยด้วยอาหาร (Anti-aging with Foods)	3(3-0-6)	*1/65
GE234	กินดีมีสุข (Eat Well and Be Happy)	3(3-0-6)	*1/65
GE404	จิตวิทยาวัยรุ่น (Adolescent Psychology)	3(3-0-6)	

GE405	จิตวิทยาพัฒนาการ (Developmental Psychology)	3(3-0-6)
GE411	การดูแลสุขภาพและความงาม (Health and Beauty Care)	3(3-0-6)

#### 1.4) กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture)

##### 1.4.1) กลุ่มไทยศึกษา (Thai Studies)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits	เงื่อนไข Prerequisite
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	
GE310	นาฏศิลป์ไทย (Thai Classical Dance)	3(2-2-5)	
GE318	การละเล่นและเพลงพื้นบ้านไทย (Thai Folk Games and Songs)	3(3-0-6)	
GE355	ประวัติศาสตร์สังคมไทยหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง (History of Thailand's Society after Revolution)	3(3-0-6)	
GE373	ประเพณีและเทศกาลในสังคมไทย (Tradition and Festival in Thailand)	3(3-0-6)	
GE452	หอการค้าไทยและมหาวิทยาลัยของเรา (TCC and Our UTCC)	3(3-0-6)	
GE457	ภูมิ-ประวัติศาสตร์การท่องเที่ยวไทย (Geography and History for Thai Tourism)	3(3-0-6)	

##### 1.4.2) กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits	เงื่อนไข Prerequisite
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	
GE317	ศิลปะวิจิตรศิลป์ (Art Appreciation)	3(3-0-6)	



GE351	วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)	3(3-0-6)
GE356	อุดมการณ์สร้างชาติของจีน (China's National Ideology)	3(3-0-6)
GE357	เหตุการณ์ปัจจุบันของโลก (Current World Events)	3(3-0-6)
GE360	ปรัชญาตะวันตก (Western Philosophy)	3(3-0-6)
GE361	ปรัชญาตะวันออก (Eastern Philosophy)	3(3-0-6)
GE362	วัฒนธรรมชา (Tea Culture)	3(3-0-6)
GE365	ศาลเจ้าและการไหว้เจ้าของชาวไทยเชื้อสายจีนในประเทศไทย (Chinese Shrine and Chinese God Worship of Chinese-Thai People in Thailand)	3(3-0-6)
GE366	ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคมไทย (Ethnic Diversity in Thai Society)	3(3-0-6)
GE367	ความหลากหลายทางเพศในสังคมไทย (Gender Diversity in Thai Society)	3(3-0-6)
GE369	โบราณคดีของไทยและประเทศใกล้เคียง (Archaeology in Thailand and Neighboring Countries)	3(3-0-6)
GE375	ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน (History of Animation)	3(3-0-6)
GE382	มังงะ เกมส์ อนิเมะญี่ปุ่น (Manga, Games, and J-Anime)	3(3-0-6)
GE383	ภาพยนตร์และซีรีส์ญี่ปุ่น (Japanese Films and Series)	3(3-0-6)
GE384	ความปกติใหม่กับชุมชนสังคมโลก (New Normal and Global Community)	3(3-0-6)
GE385	การจัดการธุรกิจข้ามวัฒนธรรม (Cross-Cultural Business Management)	3(3-0-6)

GE386	ความรู้เบื้องต้นเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา (Introduction to South East Asia Studies)	3(3-0-6)
GE387	เทพปกรณัมกรีกและโลกปัจจุบัน (Greek Mythology and the Modern World)	3(3-0-6)
GE388	ภูมิปัญญาจีน (Chinese Wisdom)	3(3-0-6)
GE389	ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจีน (Understanding Chinese Culture)	3(3-0-6)
GE390	สังคมจีนร่วมสมัย (Contemporary Chinese Society)	3(3-0-6)

#### 1.5) กลุ่มความเป็นพลเมือง (Civic Literacy)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	เงื่อนไข
Course Code	Course Title	Credits	Prerequisite
GE451	ศาสตร์ของพระราชา (Knowledge of the King)	3(3-0-6)	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)
GE453	สังคมศึกษาเพื่อสังคมที่ยั่งยืน (Social Studies for Sustainable Society)	3(3-0-6)	
GE454	กฎหมายสำหรับชีวิตประจำวัน (Law for Everyday Life)	3(3-0-6)	
GE462	วัฒนธรรมต้านทุจริต (Anti-Corruption Culture)	3(3-0-6)	
GE463	การรู้เท่าทันการคอร์รัปชัน (Understanding Corruption)	3(3-0-6)	
GE464	กิจกรรมเพื่อสังคมที่สร้างสรรค์ (Creative Corporate Social Responsibilities)	3(3-0-6)	
GE467	ปัญหาสังคมไทยในปัจจุบัน (Social Problems in Thai Society)	3(3-0-6)	

GE468                   ปรัชญาการเมืองกับทุกอย่าง  
 (Political Philosophy and Everything)                   3(3-0-6)

**2) กลุ่มทักษะและเจตคติ (Skills and Attitude)**

**2.1) กลุ่มภาษาของโลก (World Language) จำนวน 15 หน่วยกิต**

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits	เงื่อนไข
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	Prerequisite
GE006	ภาษามลายูเพื่อการสื่อสาร (Malay for Communication)	3(3-0-6)	
GE014	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร (Korean for Communication)	3(2-2-5)	
GE059	การอ่านภาษาไทยเบื้องต้น (Basic Thai Reading)	3(2-2-5)	
GE060	การเขียนภาษาไทยเบื้องต้น (Basic Thai Writing)	3(2-2-5)	
GE061	การอ่านและการเขียนภาษาไทยเชิงวิชาการ (Academic Thai Reading and Writing)	3(2-2-5)	
GE062	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication)	3(2-2-5)	
GE063	การฟังและการพูดภาษาไทย (Thai Listening and Speaking)	3(2-2-5)	
GE064	การออกเสียงภาษาอังกฤษ (English Pronunciation)	3(2-2-5)	
GE074	ภาษาอังกฤษสำหรับมืออาชีพ (English for Professionals)	3(2-2-5)	ศึกษาก่อน GE073 หรือ คะแนนสอบภาษาอังกฤษ มาตรฐานเทียบเท่าตามเกณฑ์ ที่กำหนด
GE075	สำนวนภาษาอังกฤษที่มีประโยชน์ (English Idiom Advantage)	3(2-2-5)	
GE076	ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (English for e-commerce entrepreneur)	3(2-2-5)	

GE077	การใช้ซอฟต์แวร์เพื่อศึกษาคำในภาษาอังกฤษ (Application of Lexical Analysis Tools)	3(2-2-5)	
GE079	ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานและมนุษยสัมพันธ์ (English for work and socializing)	3(2-2-5)	
GE080	ภาษาอังกฤษเพื่อความรับผิดชอบต่อสังคม (English for Corporate Social Responsibility)	3(2-2-5)	
GE081	ภาษาในสังคมดิจิทัล (Language in Digital Society)	3(2-2-5)	
GE082	ภาษาไทยเพื่องานด้านกฎหมาย (Thai for Law Careers)	3(2-2-5)	
GE083	การสื่อสารและการนำเสนอทางธุรกิจอย่างมืออาชีพ (Communication and Professional Business Presentations)	3(2-2-5)	
GE084	ภาษาไทยและวัฒนธรรม (Thai Language and Culture)	3(3-0-6)	เฉพาะนักศึกษาต่างชาติ
GE085	ภาษาไทยหลายมิติ (Multidimensional Thai Language)	3(0-6-3)	
GE086	ภาษาเกาหลีกับความงาม (Korean and K-Beauty Business)	3(3-0-6)	
GE087	แพ็คเกจกระเป๋าเที่ยวเกาหลีใต้ (Packing for South Korea)	3(3-0-6)	
GE088	เค-ป๊อปกับเคซีรีส์ (K-Pop and K-Series)	3(3-0-6)	
GE089	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสนทนาและการสื่อสาร (Japanese for Conversation and Communication)	3(3-0-6)	
GE090	แพ็คเกจกระเป๋าเที่ยวญี่ปุ่น (Packing for Japan)	3(3-0-6)	
GE091	ภาษาอิตาลีเบื้องต้น (Italian Language for Beginners)	3(2-2-5)	
GE093	ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน (Chinese for Everyday Life)	3(3-0-6)	

GE094	การพัฒนาการฟังและการพูดภาษาจีนเบื้องต้น (Basic Chinese Listening and Speaking Practice)	3(3-0-6)
-------	--	----------

## 2.2) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	เงื่อนไข
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	Prerequisite
GE053	การอ่านและการเขียนทางธุรกิจ (Business Reading and Writing)	3(3-0-6)	
GE055	ทักษะการพูดและการนำเสนอ (Speaking and Presentation Skills)	3(3-0-6)	
GE056	การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)	3(3-0-6)	
GE058	การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling)	3(3-0-6)	
GE067	ทักษะการนำเสนอและการพูดในที่สาธารณะ (Presentation and Public Speaking Skills)	3(3-0-6)	
GE068	การเขียนและการนำเสนอเชิงวิทยาศาสตร์ (Scientific Writing and Presenting)	3(3-0-6)	
GE069	การเขียนการเล่าเรื่องและการปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ (Creative Writing, Storytelling, and Performing)	3(3-0-6)	
GE103	การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	3(3-0-6)	
GE127	การจัดการนวัตกรรมในสภาวะโลกและเครือข่าย (Global and Networked Innovation Management)	3(3-0-6)	
GE128	นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์และการประกอบการ (Innovation Creativity and Entrepreneurship)	3(3-0-6)	
GE305	การตีความละครและภาพยนตร์ (Interpretation of Drama and Film)	3(3-0-6)	

GE402	เปิดโลกกว้างสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Discovery of Learning Society)	3(3-0-6)
GE904	ทักษะการโต้แย้งและอภิปรายเชิงกลยุทธ์ (Debate Skills and Strategic Argumentation)	3(2-2-5)
GE905	การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out-of-School Literacies)	3(2-2-5)

### 2.3) กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Media and Information Technology Skills)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต	เงื่อนไข
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	Prerequisite
GE057	นักข่าวพลเมือง (Citizen Reporter)	3(3-0-6)	
GE207	เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology)	3(3-0-6)	
GE208	เกมดิจิทัล (Digital Games)	3(3-0-6)	
GE210	พื้นฐานการเขียนโปรแกรม (Foundations of Programming)	3(2-2-5)	
GE213	พื้นฐานคอมพิวเตอร์ (Basics of Computers)	3(3-0-6)	
GE215	พื้นฐานคณิตศาสตร์เชิงคอมพิวเตอร์ (Mathematical Foundations of Computing)	3(3-0-6)	
GE401	ทักษะการรู้สารสนเทศในสังคมดิจิทัล (Information Literacy Skills in Digital Society)	3(3-0-6)	
GE403	ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสังคมดิจิทัล (Media Literacy and Digital Social Skills)	3(3-0-6)	
GE921	การคิดเชิงคำนวณในชีวิตประจำวัน (Computation Thinking in Life)	3(3-0-6)	

GE922	การจัดการสารสนเทศด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป (Data and Information Management by Application)	3(2-2-5)
GE923	เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Digital Technology for Economy and Society)	3(3-0-6)
GE924	ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับที่ทำงานสมัยใหม่ (Digital Intelligence for Modern Workplace)	3(2-2-5)
GE925	จิตรกรรมพื้นฐานดิจิทัล (Fundamentals of Digital Painting)	3(3-0-6)
GE926	อินเทอร์เน็ตสรรพสิ่ง (Internet of Things)	3(3-0-6)

#### 2.4) กลุ่มทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits	เงื่อนไข Prerequisite
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	
GE406	จิตวิทยากับการบริหารตนเอง (Psychology for Self-Management)	3(3-0-6)	
GE407	จิตวิทยาการทำงานเป็นทีม (Psychology for Teamwork)	3(3-0-6)	
GE408	การพัฒนาบุคลิกภาพผู้นำ (Personality Development for Leaders)	3(3-0-6)	
GE941	หลักการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เพื่อการพัฒนาตนเอง (Principles of Adult Learning for Self-Development)	3(3-0-6)	
GE942	การเตรียมตัวเพื่อการทำงาน (Career Preparation)	3(2-2-5)	

## 2.5) กลุ่มสมดุลชีวิต (Life Balance)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits	เงื่อนไข Prerequisite
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)	
GE125	การออกแบบชีวิต (Design Your Life)	3(3-0-6)	
GE311	แดนซ์ (Dance)	3(2-2-5)	
GE312	การขับร้อง (Singing)	3(2-2-5)	
GE315	แฟชั่น (Costumes and Garments)	3(3-0-6)	
GE316	การแต่งหน้า (Make-Up)	3(2-2-5)	
GE379	หมากล้อม (Go)	3(2-2-5)	
GE380	หมากรุกไทยและสากล (Thai and International Chess)	3(2-2-5)	
GE410	การทำอาหาร (Cooking)	3(2-2-5)	
GE961	ว่าด้วยความสัมพันธ์กับเรื่องเพศ (On Relationships and Sexuality)	3(3-0-6)	
GE962	อภิปรัชญาของรักสามเส้า (Metaphysics of Love Triangle)	3(3-0-6)	
GE963	แอ็คติ้ง (Acting)	3(2-2-5)	
GE964	การเยียวยาจิตใจเพื่อสร้างสมดุลในชีวิต (Mind Healing for Work-Life Balance)	3(3-0-6)	
GE965	การเสริมสร้างกำลังใจเพื่อพิชิตปัญหา (Encouragement to Overcoming Problems)	3(3-0-6)	



9.5 รายละเอียดตามข้อกำหนดของหลักสูตรของแต่ละคณะ สำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ส่วนที่ 2

9.5 Details Related to Each School's Curriculum Requirements for General Education Courses, Part 2

1. หลักสูตรของคณะบริหารธุรกิจ จำนวน 18 หน่วยกิต (School of Business Curriculum 18 credits)

1.1 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิตทุกหลักสูตร

**ยกเว้น** หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการเทคโนโลยีชั้นสูง (หลักสูตรนานาชาติ)

1.1 Business Administration Programs (**except** Entrepreneurship and Innovation, International Program)

1) บัณฑิต 3 หน่วยกิต (1 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

1) Requirement of 3 credits (1 course) from the following courses

กลุ่มภาษา (Language) บัณฑิต 3 หน่วยกิต (1 วิชา) Requirement of 3 credits (1 course)

GE074 ภาษาอังกฤษสำหรับมืออาชีพ (English for Professionals) 3(2-2-5)

2) บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

2) กลุ่มทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศ บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

(Information, Media and Technology Skills) Requirement of 3 credits (1 course)

หรือ กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

Or Science Technology and Environmental Literacy Requirement of 3 credits (1 course)

3) เลือก 12 หน่วยกิต (4 วิชา) จากกลุ่มวิชาใน ส่วนที่ 1 และ 2

3) Choose 12 credits (4 courses) from Groups 1 and 2

เลือกเรียนจากรายวิชาตามที่คณะเสนอ/กำหนด โดยเป็นรายวิชาที่มี Learning Outcomes ตรงหรือใกล้เคียงกับที่กรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกำหนดไว้

Choose from courses set by the School which has exact or similar learning outcomes determined by program management committee or School.

1.2 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการเทคโนโลยีชั้นสูง (หลักสูตรนานาชาติ)

1.2 Bachelor of Business Administration in Entrepreneurship and Innovation (International Program)

1) เลือก 18 หน่วยกิต (6 วิชา) จากกลุ่มวิชาใน ส่วนที่ 1 และ 2

1) Choose 18 credits (6 courses) from Groups 1 and 2

เลือกเรียนจากรายวิชาตามที่คณะเสนอ/กำหนด โดยเป็นรายวิชาที่มี Learning Outcomes ตรงหรือใกล้เคียงกับที่กรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกำหนดไว้

Choose from courses set by the School which has exact or similar learning outcomes determined by program management committee or School.

2. หลักสูตรของคณะบัญชี จำนวน 18 หน่วยกิต

2) Curricular of Schools of Accountancy 18 credits

1) บัณฑิต 6 หน่วยกิต (2 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

2) Requirement of 6 credits (2 courses) from the following courses

กลุ่มภาษาของโลกบัณฑิต 6 หน่วยกิต (2 วิชา) World Language (Requirement of 6 credits (2 courses))

GE081 ภาษาในสังคมดิจิทัล (Language in Digital Society) 3(2-2-5)

GE074 ภาษาอังกฤษสำหรับมืออาชีพ (English for the Professionals) 3(2-2-5)

2) เลือก 12 หน่วยกิต (4 วิชา) จากกลุ่มวิชาในส่วนของ 1 และ 2

2) Choose 12 credits (4 courses) from courses in Groups 1 and 2

เลือกเรียนจากรายวิชาตามที่คณะเสนอ/กำหนด โดยเป็นรายวิชาที่มี Learning Outcomes ตรงหรือใกล้เคียงกับที่กรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกำหนดไว้

Choose from courses set by the School which has exact or similar learning outcomes determined by program management committee or School.

3. หลักสูตรของคณะมนุษยศาสตร์ และ คณะการศึกษาปฐมวัย จำนวน 18 หน่วยกิต

3. Curricular of Schools of Humanities and Early Childhood Education 18 credits

1) บัณฑิต 6 หน่วยกิต (2 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

Requirement of 6 credits (2 courses) from the following courses

กลุ่มภาษาของโลก บัณฑิต 6 หน่วยกิต (2 วิชา)

World Language Requirement of 6 credits (2 courses)

GE081 ภาษาในสังคมดิจิทัล (Language in Digital Society) 3(2-2-5)

GE074 ภาษาอังกฤษสำหรับมืออาชีพ (English for the Professionals) 3(2-2-5)

2) บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

Require 3 credits (1 course) from the following courses

กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

Media and Information Technology Skills Require 3 credits (1 course)

หรือ กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

Or Science Technology and Environmental Literacy Require 3 credits (1 course)

3) เลือก 9 หน่วยกิต (3 วิชา) จากกลุ่มวิชาในส่วนของ 1 และ 2

3) Choose 9 credits (3 courses) from courses in Groups 1 and 2

เลือกเรียนจากรายวิชาตามที่คณะเสนอ/กำหนด โดยเป็นรายวิชาที่มี Learning Outcomes ตรงหรือใกล้เคียงกับที่กรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกำหนดไว้

Choose from courses set by the School which has exact or similar learning outcomes determined by program management committee or School.

4. หลักสูตรของคณะเศรษฐศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ คณะการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมบริการ และคณะศิลปะดิจิทัล จำนวน 18 หน่วยกิต

4. Curricular of Schools of Economics, Science and Technology, Engineering, Communication Arts, Tourism and Services, and Digital Arts and Design 18 credits

1) เลือก 18 หน่วยกิต (6 วิชา) จากกลุ่มวิชาในส่วนที่ 1 และ 2

1) Choose 18 credits (6 courses) from courses in Groups 1 and 2

เลือกเรียนจากรายวิชาตามที่คณะเสนอ/กำหนด โดยเป็นรายวิชาที่มี Learning Outcomes ตรงหรือใกล้เคียงกับที่กรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกำหนดไว้

Choose from courses set by the School which has exact or similar learning outcomes determined by program management committee or School.

5. หลักสูตรของคณะนิติศาสตร์ จำนวน 18 หน่วยกิต

5. School of Law 18 credits

1) บังคับ 6 หน่วยกิต (2 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

1) (Requirement of 6 credits or 2 courses from the following groups)

กลุ่มภาษาของโลก บังคับ 6 หน่วยกิต (2 วิชา)

World Language Requirement of 6 credit (2 courses)

GE082 ภาษาไทยเพื่องานด้านกฎหมาย (Thai for Law Careers) 3(2-2-5)

GE074 ภาษาอังกฤษสำหรับมืออาชีพ (English for Professionals) 3(2-2-5)

2) บังคับเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา) จากกลุ่มวิชา ต่อไปนี้

2) Choose 3 credits (1 course) from the following courses

กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ บังคับเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

Media and Information Technology Skills Require 3 credits (1 course)

หรือ กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม บังคับเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

Or Science Technology and Environmental Literacy Require 3 credits (1 course)

3) เลือก 9 หน่วยกิต (3 วิชา) จากกลุ่มวิชาในส่วนที่ 1 และ 2

3) Choose 9 credits (3 courses) from courses in Groups 1 and 2

เลือกเรียนจากรายวิชาตามที่คณะเสนอ/กำหนด โดยเป็นรายวิชาที่มี Learning Outcomes ตรงหรือใกล้เคียงกับที่กรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกำหนดไว้

Choose from courses set by the School which has exact or similar learning outcomes determined by program management committee or School.

**6. หลักสูตรของวิทยาลัยผู้ประกอบการ** **จำนวน 18 หน่วยกิต**  
**6. College of Entrepreneurship** **18 credits**

1) บัณฑิต 3 หน่วยกิต (1 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้  
(Requirement of 3 credits or 1 course from the following groups)

กลุ่มภาษาของโลก บัณฑิต 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

(World Language Requirement of 3 credits 1 course)

GE081 ภาษาในสังคมดิจิทัล (Language in Digital Society) 3(2-2-5)

2) บัณฑิตเลือก 12 หน่วยกิต (4 วิชา) จากกลุ่มวิชา ต่อไปนี้

2) Choose 12 credits (4 course) from the following courses

กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม บัณฑิตเลือก 9 หน่วยกิต (3 วิชา)

Science Technology and Environmental Literacy Require 9 credits (3 course)

กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

Media and Information Technology Skills Require 3 credits (1 course)

3) เลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา) จากกลุ่มวิชาใน ส่วนที่ 1 และ 2

3) Choose 3 credits (1 courses) from courses in Groups 1 and 2

เลือกเรียนจากรายวิชาตามที่คณะเสนอ/กำหนด โดยเป็นรายวิชาที่มี Learning Outcomes ตรงหรือใกล้เคียงกับที่กรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกำหนดไว้

Choose from courses set by the School which has exact or similar learning outcomes determined by program management committee or School.

**7. หลักสูตรของวิทยาลัยนานาชาติเพื่อการจัดการ** **จำนวน 18 หน่วยกิต**

**7. International School of Management** **18 credits**

7.1 หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต (นานาชาติ)

7.1 Bachelor of Business Administration (International Program)

1) บัณฑิต 6 หน่วยกิต (2 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

(Requirement of 6 credits or 2 courses from the following groups)

กลุ่มภาษาของโลก บัณฑิต 6 หน่วยกิต (2 วิชา)

World Language Requirement of 6 credits 2 courses

GE084 ภาษาไทยและวัฒนธรรม 3(3-0-6)

GE074 ภาษาอังกฤษสำหรับมืออาชีพ (English for Professionals) 3(2-2-5)

2) บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้

2) Requirement of 3 credits or 1 course from the following groups:

กลุ่มทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศ บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

(Information, Media and Technology Skills) (Requirement of 3 credits or 1 course)

หรือ กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม บัณฑิตเลือก 3 หน่วยกิต (1 วิชา)

Or Science Technology and Environmental Literacy Require 3 credits (1 course)

3) เลือก 9 หน่วยกิต (3 วิชา) จากกลุ่มวิชาใน ส่วนที่ 1 และ 2

3) Choose from 9 credits (3 courses) from the courses listed in Groups 1 and 2.

เลือกเรียนจากรายวิชาตามที่คณะเสนอ/กำหนด โดยเป็นรายวิชาที่มี Learning Outcomes ตรงหรือใกล้เคียงกับที่กรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกำหนดไว้

Choose from courses set by the School which has exact or similar learning outcomes determined by program management committee or School.

## 7.2 หลักสูตรบัญชีบัณฑิต (นานาชาติ)

### 7.2 Bachelor of Accountancy (International Program)

1) บัณฑิต 6 หน่วยกิต (2 วิชา) จากกลุ่มวิชาต่อไปนี้ Requirement of 6 credits or 2 courses from the following groups:

กลุ่มภาษาของโลก บัณฑิต 6 หน่วยกิต (2 วิชา)

World Language Requirement of 6 credits 2 courses)

GE084 ภาษาไทยและวัฒนธรรม 3(3-0-6)

GE074 ภาษาอังกฤษสำหรับมืออาชีพ (English for Professionals) 3(2-2-5)

2) เลือก 12 หน่วยกิต (4 วิชา) จากกลุ่มวิชาใน ส่วนที่ 1 และ 2

2) Choose from 12 credits (4 courses) from the courses listed in Groups 1 and 2.

เลือกเรียนจากรายวิชาตามที่คณะเสนอ/กำหนด โดยเป็นรายวิชาที่มี Learning Outcomes ตรงหรือใกล้เคียงกับที่กรรมการบริหารหลักสูตรหรือคณะกำหนดไว้

Choose from courses set by the School which has exact or similar learning outcomes determined by program management committee or School.

## 9.6 ข้อกำหนดเรื่องการใช้ผลคะแนนและการเทียบโอนหน่วยกิต

### 9.6 Regulation on Standardized Test Scores and Credit Transfer

#### 9.6.1 ข้อกำหนดเรื่องการใช้ผลคะแนนและการเทียบโอนหน่วยกิต ในรายวิชาภาษาอังกฤษ

#### 9.6.1 Regulation on Standardized Test Scores and Credit Transfer for English Courses รายวิชาภาษาอังกฤษ (English Language)

กรณีวิชาภาษาอังกฤษกำหนดให้ใช้ผลคะแนนมาตรฐานภาษาอังกฤษเพื่อขอเทียบโอนและยกเว้นรายวิชาภาษาอังกฤษได้ โดยนักศึกษาสามารถยื่นผลคะแนนสอบมาตรฐานภาษาอังกฤษ และจะต้องดำเนินการเทียบโอนภายในช่วง 3 สัปดาห์แรกของภาคเรียนที่ทำการเทียบโอน โดยผลคะแนนภาษาอังกฤษต้องมีอายุไม่เกิน 2 ปี นับจากวันที่ผลสอบประกาศและต้องเป็นไปตามเกณฑ์การเทียบผลคะแนนมาตรฐานภาษาอังกฤษดังต่อไปนี้

For English courses, students can use standardized test scores to transfer credits and waive English courses. Students who submit standardized test scores have to submit their English test scores within the first three weeks of that semester to transfer credits. The English test scores must be valid for no more than two years from the date of the announcement and must be in line with the English language proficiency criteria as follows:

เกณฑ์ ก. หลักสูตรนานาชาติที่ใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนการสอนเท่านั้น Criterion A. International programs using English as the medium of instruction only					เกณฑ์ ข. หลักสูตรที่ใช้ภาษาไทยและ/หรือภาษาอื่น ๆ ในการเรียนการสอน Criterion B. Programs using Thai and/or other languages as a medium of instruction				
รายวิชา (Courses)	TOEIC	TOEFL iBT	IELTS	CEFR	รายวิชา (Courses)	TOEIC	TOEFL iBT	IELTS	CEFR
1) GE071	600 ขึ้นไป 600 or higher	64 ขึ้นไป 64 or higher	6.0 ขึ้นไป 6.0 or higher	B1	1) GE071	350 ขึ้นไป 350 or higher	33 ขึ้นไป 33 or higher	4.5 ขึ้นไป 4.5 or higher	A2
2) GE071 GE072	650 ขึ้นไป 650 or higher	73 ขึ้นไป 73 or higher	6.0 ขึ้นไป 6.0 or higher	B2	2) GE071 GE072	450 ขึ้นไป 450 or higher	46 ขึ้นไป 46 or higher	5.5 ขึ้นไป 5.5 or higher	B1
3) GE071 GE072 GE073	700 ขึ้นไป 700 or higher	81 ขึ้นไป 81 or higher	6.5 ขึ้นไป 6.5 or higher	B2	3) GE071 GE072 GE073	550 ขึ้นไป 550 or higher	58 ขึ้นไป 58 or higher	5.5 ขึ้นไป 5.5 or higher	B2
4) GE071 GE072 GE073 GE074 *	750 ขึ้นไป 750 or higher	89 ขึ้นไป 89 or higher	6.5 ขึ้นไป 6.5 or higher	C1	4) GE071 GE072 GE073 GE074 **	600 ขึ้นไป 600 or higher	64 ขึ้นไป 64 or higher	6.0 ขึ้นไป 6.0 or higher	B2

หมายเหตุ (Remarks):

\* สำหรับนักศึกษาของวิทยาลัยนานาชาติเพื่อการจัดการ หรือหลักสูตรนานาชาติที่ใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนการสอนเท่านั้น

\* For the students of International School of Management or other International Programs using English as the medium of instruction only.

\*\* สำหรับนักศึกษาคณะอื่นๆ ในหลักสูตรภาษาไทยและหรือภาษาอื่นๆ

\*\* For the students of other Schools in Thai or other languages programs.

### **9.6.2 ข้อกำหนดเรื่องการใช้ผลคะแนนและการเทียบโอนหน่วยกิต ในรายวิชาหมวดศึกษาทั่วไป**

#### **9.6.2 Regulations for Test Scores and Credit Transfer of General Education Courses**

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยกำหนดให้นักศึกษาสามารถเทียบโอนเพื่อยกเว้นรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไปได้ โดยการเทียบโอนและค่าใช้จ่ายในการเทียบโอน ให้เป็นไปตามระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยที่เกี่ยวข้อง

Undergraduate students who study in the University of the Thai Chamber of Commerce can submit the request to transfer credit and waive the General Education courses by following the related Regulations of the University of the Thai Chamber of Commerce on credit transfer and the expense.

### **9.7 หลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)**

#### **9.7 Criteria for Grade Assignment**

หลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนนในรายวิชาหมวดศึกษาทั่วไปทุกวิชาเป็นแบบเกรด มีลำดับชั้นที่ระบุไว้ในรายละเอียดของ ข้อ 14 สัญลักษณ์แสดงผลการศึกษา ในข้อย่อย 14.1 ตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิต ชั้นปริญญาบัตร พ.ศ. 2545

The evaluation of each course shall be coded into different grading that have the definition and attached points as shown in the University of the Thai Chamber of Commerce Regulations on the Credit-Based Education System for Undergraduate Students B.E. 2545 (2002), No 14. “The Symbols for the Evaluation of the Study” and No. 14.1 “The evaluation of each course shall be coded into different grading that have the definition and attached points”.

## คำอธิบายรายวิชา (Course Descriptions)

ส่วนที่ 1 เป็นหลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มความรู้ จำนวน 12 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก รายวิชาในข้อ 1) และ 2) ดังต่อไปนี้

Part 1 UTCC's common curriculum requires all students to study in the knowledge group, number of credits, required or selectable elective from the following groups:

1) รายวิชาภาษาอังกฤษ บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต

(English Language) (Requirement of 3 courses or 9 credits)

2) รายวิชากลุ่มธุรกิจและการประกอบการ บังคับ หรือ บังคับเลือก หรือ เลือก 1 วิชา 3 หน่วยกิต

(Business and Entrepreneurship) (Requirement/selectable electives of 1 course/3 credits)

1) รายวิชาภาษาอังกฤษ บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต (English Language Requirement of 3 courses or 9 credits)

GE071 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

(English for Everyday Communication)

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเน้นทักษะการฟังเพื่อจับใจความสำคัญและรายละเอียดจากข้อความหรือบทสนทนาสั้น ๆ การพูด ทักทายการแนะนำตนเอง การถามตอบและแสดงความคิดเห็น การพูดในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน การอ่านข้อความ ระดับย่อหน้าที่หลากหลายเพื่อจับใจความสำคัญ และการเขียนข้อความสั้น ๆ ในรูปแบบทั่วไปและผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

Development of English communication skills in everyday life focusing on listening to short passages or conversations for main ideas and details, greeting, introducing oneself, asking and giving basic information, responding, and expressing opinions; speaking in various situations in everyday life; reading short passages on diverse topics for main ideas and expressing opinions towards what is being read; writing short passages in both general and electronic forms

GE072 ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 1 3(3-0-6)

(Business English for International Communication 1)

เงื่อนไข ศึกษา ก่อน GE071 ภาษาอังกฤษเพื่อการในชีวิตประจำวัน หรือคะแนนสอบภาษาอังกฤษมาตรฐานเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด

พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารในโลกปัจจุบัน ผ่านการบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งประกอบด้วย การฝึกสนทนาทางโทรศัพท์ การนำเสนอข้อมูล การเปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูลทางธุรกิจ การเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การอ่านข่าวหรือบทความเพื่อศึกษารายละเอียดและสรุปใจความสำคัญ กำหนดให้มีการอ่านนอกเวลาและการศึกษาด้วยตนเอง และความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม

Prerequisite: GE071 or standardized test score based on set standard



	Development of business English skills for communication in the present world through the integration of the four skills of listening, speaking, reading, and writing, including telephone conversation; presenting, comparing, and analyzing business information; reading news or articles for details and summarizing main ideas; external readings and self-study lessons; cross-cultural understanding	
GE073	<p>ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 2</p> <p>ศึกษาก่อน GE072 หรือคะแนนสอบภาษาอังกฤษมาตรฐานเทียบเท่าตามเกณฑ์ที่กำหนด</p> <p>พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารในโลกปัจจุบัน ผ่านการบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งประกอบด้วย การฝึกเสนอและอภิปรายข้อคิดเห็น การสัมภาษณ์งาน การเขียนประวัติส่วนตัวและจดหมายสมัครงาน การอ่านข่าวหรือบทความเพื่อศึกษารายละเอียดและสรุปใจความสำคัญ กำหนดให้มีการอ่านนอกเวลาและการศึกษาด้วยตนเอง และการเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม (Business English for International Communication 2)</p> <p>Prerequisite: GE072 or standardized test score based on set standard</p> <p>Development of business English skills for communication in the present world through the integration of the four skills of listening, speaking, reading, and writing at a more complex level, including presentation and discussion skills; job interview; writing résumés and application letters; reading news or articles for details and summarizing main ideas; external readings and self-study lessons; cross-cultural understanding</p>	3(3-0-6)

**2) รายวิชาธุรกิจและการประกอบการ บัณฑิตเลือก 1 วิชา 3 หน่วยกิต จากวิชาต่อไปนี้ (Business and Entrepreneurship selectable required course: 1 course or 3 credits from the following subjects)**

GE101	<p>การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม</p> <p>(Innovation-Driven Entrepreneurship)</p> <p>กระบวนการประกอบการเพื่อเสริมสร้างและผสมผสาน ทฤษฎี แนวคิด ทักษะ ทักษะคิด และความสามารถในการเป็นผู้ประกอบการ โดยการตระหนักถึงปัญหาและโอกาส เพื่อค้นหาแนวคิดและหนทางเชิงสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาและสร้างคุณค่า รวมไปถึงการพัฒนาต่อยอดให้เกิดการปฏิบัติในเชิงธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรม</p> <p>Entrepreneurial process to develop and integrate theories, ideas, skills, mindsets, and entrepreneurial capabilities in order to explore and generate ideas for solving problems and creating value, as well as development for business practice</p>	3(3-0-6)
-------	---	----------

GE120	<p>จากศูนย์สู่การเป็นฮีโร่</p> <p>(From Zero to Hero)</p> <p>เงื่อนไข 1) วิชาศึกษาทั่วไป-บังคับของหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการเทคโนโลยีขั้นสูง (หลักสูตรนานาชาติ) และหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรนานาชาติ)</p> <p>2) เป็นวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก หรือ วิชาเลือกเสรีสำหรับนักศึกษาหลักสูตรอื่นๆ</p> <p>2 Required for Bachelor of Business Administration Program in Innovation Driven Entrepreneurship (International Program) and Bachelor of Science Program in Computer Science (International Program).</p> <p>กรอบแนวคิดการสร้างสตาร์ทอัพ กระบวนการ แนวคิด เครื่องมือและความท้าทายของการสร้างธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ โครงสร้างและแนวคิดตลาดที่สำคัญ กระบวนการการนำไอเดียมาสู่ตลาดโดยใช้กรอบแนวคิดและวิธีการตรวจสอบไอเดียที่เป็นที่นิยม การออกแบบโมเดลธุรกิจและกลยุทธ์แรงยึดเหนี่ยวสำหรับสตาร์ทอัพ ความสามารถและความน่าสนใจในการเป็นผู้ประกอบการ</p> <p>Frameworks of creating startups. The process, concepts, tools, and challenges of creating a successful new venture. Key market structures and concepts. Process of bringing ideas to market using popular idea validation frameworks and methodologies. Business model design and cohesive strategy for startups. Capabilities and interest in being an entrepreneur.</p>	3(3-0-6)
GE124	<p>พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น</p> <p>(Introduction to E-Commerce)</p> <p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ประเภทและรูปแบบของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ องค์ประกอบที่สำคัญของระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การเตรียมความพร้อม เพื่อการเป็นผู้ประกอบการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ การเลือกช่องทางการขายและการติดต่อสื่อสารกับลูกค้า วิธีการชำระเงินของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การจัดส่งสินค้า และการฝึกปฏิบัติการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์</p> <p>Basic knowledge about e-commerce, types and business models for e-commerce, key components of e-commerce, preparation for e-commerce entrepreneurs, e-market, sales channels and customer communication, payment methods, shipping and e-commerce implementation.</p>	3(3-0-6)

GE137	<p>การสื่อสารห้การค้า (Business Communication)</p> <p>การวิเคราะห์สถานการณ์ การวิเคราะห์กลุ่มผู้บริโภค เครื่องมือการสื่อสาร การตลาด การวางแผนการสื่อสารการตลาด การออกแบบเนื้อหา การสื่อสารเพื่อสร้างตราสินค้า การพัฒนาบุคลิกภาพ เทคนิคการนำเสนองาน มารยาทและจรรยาบรรณการสื่อสารธุรกิจ</p> <p>Situation analysis, Consumer Analysis, Marketing Communication Tools, Marketing Communication Planning, Message Design, Brand Communication, Personality Development, Presentation Technique, Etiquette and Ethics in Communication</p>	3(3-0-6)
GE138	<p>ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจ (Introduction to Business)</p> <p>แนวคิดพื้นฐานทางธุรกิจ ระบบธุรกิจ รูปแบบการประกอบธุรกิจ การเป็นผู้ประกอบการ หน้าที่ธุรกิจด้านการจัดการองค์การ การผลิต การบัญชี การเงิน ภาษีอากร การตลาด การจัดการทรัพยากรมนุษย์ จรรยาบรรณธุรกิจและความรับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>Foundation of business concept, business system, business model, entrepreneurship, business functions in organization management, production, accounting, finance, taxation, marketing, and human resource management, business ethics and social responsibility.</p>	3(3-0-6)
GE154	<p>การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลเพื่อธุรกิจ (Digital Innovative Thinking for Business)</p> <p>เงื่อนไข เทียบเท่า GE201 การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลและการโค้ด (be equivalent to GE201 Digital Innovative Thinking and Coding)</p> <p>แนวคิด มุมมอง และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้และการแก้ปัญหาในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ฝึกทักษะพื้นฐานการใช้แอปพลิเคชัน และการออกแบบ พัฒนา โปรแกรมประยุกต์สมัยใหม่ผ่าน การศึกษา ประสบการณ์ของผู้ใช้ ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ กระบวนการค้นคว้า วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูล และ ข้อมูลขนาดใหญ่ จนเกิดนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการทางธุรกิจดิจิทัล</p> <p>Concepts, points of view and applications of information technology to support learning and problem solving in the digital economy era, as well as practices on fundamental skills for application usage and modern application program development through user experience/user interface, researching, analyzing and</p>	3(3-0-6)

assessing data and big data leading to innovation responding to digital business's needs

ส่วนที่ 2 เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต (รายละเอียดตามข้อกำหนดหลักสูตรของแต่ละคณะ) โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก หรือ เลือก รายวิชาจากกลุ่มวิชา ดังต่อไปนี้

Part 2 General courses in line with the objective of various Schools which require students to take no less than 18 credits (Details are set based on the school's curriculum) as required, selectable elective, or elective courses from the following groups:

1) กลุ่มความรู้ (Knowledge)

1.1) กลุ่มธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
Course Code	Course Title	Credits
GE104	ธุรกิจออนไลน์ (Online Business). ประเภทของธุรกิจออนไลน์ พฤติกรรมการซื้อสินค้าออนไลน์ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและแผนธุรกิจออนไลน์ การเริ่มต้นทำธุรกิจ และการสร้างเว็บไซต์ธุรกิจออนไลน์ กลยุทธ์การตลาดสำหรับธุรกิจออนไลน์ เทคนิคการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ การตลาดบนสื่อสังคมสำหรับธุรกิจออนไลน์ และจรรยาบรรณของธุรกิจออนไลน์ Types of e-commerce, online shopping behavior, online business environment analysis and online business plan, and how to start and create online business website, create marketing strategies for online business, website promotion techniques, social media marketing for online business, and online business ethics	3(3-0-6)
GE105	กฎหมายเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการ (Law for Entrepreneurs) กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ การเลือกประเภทองค์กรธุรกิจ การร่างสัญญาทางธุรกิจ สัญญาเช่า สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ สัญญาจ้างงาน และสัญญาทางธุรกิจอื่น ๆ การเจรจาต่อรองทางกฎหมาย การขอใบอนุญาตประกอบกิจการ การวางแผนภาษีสำหรับผู้ประกอบการ และประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ Law and regulation relating to entrepreneur or startup business. Business organization selection, business contract drafting; for example: rent contract, licensing agreement, employment contract and other related contract.	3(3-0-6)

GE106	<p>Acquiring business license, business tax planning and current issues about law for entrepreneur</p> <p>กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce Law)</p> <p>กฎหมายเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สัญญาซื้อขายสินค้าและกฎหมายการโอนเงิน และการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายแลกเปลี่ยน ข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลและกฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์</p> <p>Electronic Transactions Law, sale contract, payment and electronic fund transfer. Electronic Data Interchange Law, Electronic Signature Law and Data Protection Law. Computer Related Crime, online dispute resolution and case study relating to electronic transactions</p>	3(3-0-6)
GE107	<p>การลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ (Trading and Investment)</p> <p>รู้จักเศรษฐกิจไทยและธุรกิจไทย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการซื้อขายหลักทรัพย์ ข้อมูลสำคัญที่ควรพิจารณาในการซื้อขายหลักทรัพย์ ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินธุรกิจและราคาหลักทรัพย์ กลยุทธ์การซื้อขายหุ้นแบบต่าง ๆ การใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ การจัดพอร์ตการลงทุน และการจำลองการซื้อขายหลักทรัพย์</p> <p>Thai economy and business, introduction to stock trading, important information in stock trading, factors affecting business management and stock prices, various types of stock trading strategy, use of applications to analyze and manage investment portfolios, and simulated stock trading</p>	3(3-0-6)
GE108	<p>การบริหารความมั่งคั่ง (Wealth Management)</p> <p>การวางแผนทางการเงิน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับตลาดการเงินและความเสี่ยงในการลงทุน การลงทุนที่นำไปสู่ความมั่งคั่งผ่านการฝากเงินธนาคาร พันธบัตร อสังหาริมทรัพย์ ทองคำ การประกันภัย การลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ กองทุนรวม และการวางแผนการลงทุนเพื่อประโยชน์ทางด้านภาษี</p> <p>Financial planning, financial market and investment risk. Wealth investments via bank deposits, gold, real estate, bonds, mutual funds, investment trusts and investment planning for the tax benefits.</p>	3(3-0-6)
GE109	<p>ธุรกิจอาหารเพื่อสุขภาพและความงาม (Food Business for Wellness and Beauty)</p> <p>ความหมาย ลักษณะความสำคัญและบทบาทของอาหารเพื่อสุขภาพและความงาม ประเภทและตัวอย่างผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพและความงาม ที่ผลิตในเชิงการค้า</p>	3(3-0-6)

กระบวนการผลิตและการควบคุมผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพและความงาม แนวโน้มทิศทางของผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อสุขภาพและความงาม

Meaning, importance and roles of food on wellness and beauty, types and examples of commercial food products for wellness and beauty, production process and control of food production for wellness and beauty, trends in food production for wellness and beauty

GE110

สัมมาทิฐิเพื่อการประกอบการ

3(3-0-6)

(Right View Entrepreneurship)

ความหมายและคุณประโยชน์ของสัมมาทิฐิ กระบวนการและเทคนิคในการพัฒนาสัมมาทิฐิให้เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน การนำสัมมาทิฐิมาใช้ในการดำเนินชีวิต การบริหารจัดการ การแก้ไขปัญหาและข้อขัดแย้งในการดำเนินธุรกิจของผู้ประกอบการ

Meaning and benefits of Right View. Process and techniques in developing Right View in daily life. How to supply Right View into personal life management, administrative management, as well as problem and conflict solutions in entrepreneurs' business operations.

GE111

โครงการนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยผู้ประกอบการ 1

3(3-0-6)

(Entrepreneurial-Driven Innovation Project 1)

เงื่อนไข ศึกษา ก่อน GE101 หรือ ได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน การศึกษาเรียนรู้ผ่านโครงการและความท้าทายในด้านกระบวนการค้นหาและนิยามปัญหา คุณค่า ลูกค้า รูปแบบของการแก้ไขปัญหาและเทคโนโลยี รวมไปถึงทรัพยากรและขีดความสามารถต่าง ๆ ที่สำคัญและมีความสัมพันธ์กับการค้นหา การทดลอง และการดำเนินการในการสร้างนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนโดยการประกอบการ (ผลผลิตของการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม) โดยจะสร้างความเข้าใจถึงกระบวนการในการสร้างผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม และมุ่งเน้นในโครงการที่ใช้องค์ความรู้ข้ามสาขา และสร้างผลกระทบในเชิงบวกกับมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในชุมชนดินแดงห้วยขวาง ซึ่งทำการออกแบบมาเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจถึงการเรียนรู้ในด้านมายเซ็ทและกระบวนการของการสร้างการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรมผ่านการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์อย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้รายวิชามุ่งเน้นกระบวนการสำรวจค้นหา ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดของขั้นตอนที่ 0 และเครื่องมือในการออกแบบเชิงความคิด

Project based learning and challenge in process of exploring and defining problem. Value, people, a range of solutions and technology, and range of necessarily resources and capability which is crucial and related to successfully Explore, Experiment with, and Execute on an entrepreneurial driven innovation (the output of IDE). This course will build to understand the process of innovation-driven entrepreneurship focusing on a cross-disciplinary project of high impact to UTCC and its stakeholders in the Di Daeng/Huay Kwang

community in which designed to give students an intensive, deep learning experience in the IDE mindset and process. This course has a greater emphasis on the Explore: Step 0 mindset and the tools of design thinking.

GE112

โครงการนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยผู้ประกอบการ 2  
(Entrepreneurial-Driven Innovation Project 2)

3(3-0-6)

เงื่อนไข ศึกษา ก่อน GE111 หรือ ได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน

การศึกษาเรียนรู้ผ่านโครงการและความท้าทายในด้านกระบวนการค้นหาและนิยามปัญหา คุณค่า ลูกค้า รูปแบบของการแก้ไขปัญหาและเทคโนโลยี รวมไปถึงทรัพยากรและขีดความสามารถต่างๆ ที่สำคัญและมีความสัมพันธ์กับการค้นหา การทดลอง และการดำเนินการ ในการสร้างนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนโดยการประกอบการ (ผลผลิตของการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม) โดยจะสร้างความเข้าใจถึงกระบวนการในการสร้างผู้ประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม และมุ่งเน้นในโครงการที่ใช้องค์ความรู้ข้ามสาขาและสร้างผลกระทบในเชิงบวกกับมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในชุมชนดินแดงห้วยขวาง ซึ่งทำการออกแบบมาเพื่อพัฒนานักศึกษาทางด้านกรอบแนวคิดการสร้างการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรมให้มากกว่า โดยจะเน้นการใช้กระบวนการและมุ่งเน้นแนวคิดในการทดลองและการสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็ว ผ่านการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่แตกต่างในด้านนวัตกรรมหรือเทคโนโลยี

Project based learning and challenge in process of exploring and defining problem, value, people, a range of solutions and technology, and a range of necessarily resources and capability which is crucial and related to successfully Explore, Experiment with, and Execute on an entrepreneurial driven innovation (the output of IDE). This course will build to understand the process of innovation-driven entrepreneurship focusing on a cross-disciplinary project of high impact to UTCC and its stakeholders in the Din Daeng/Huay Kwang community in which designed to develop students' IDE Mindset further beyond the prior level and required more rigorous use of the IDE process, with a great emphasis on the Experiment mindset and rapid prototyping through learning experience in a different innovation or technology.

GE113

โครงการนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยผู้ประกอบการ 3  
(Entrepreneurial-Driven Innovation Project 3)

3(3-0-6)

เงื่อนไข ศึกษา ก่อน GE112 หรือ ได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ผู้สอน

การศึกษาเรียนรู้ผ่านโครงการและความท้าทายในด้านกระบวนการค้นหาและนิยามปัญหา คุณค่า ลูกค้า รูปแบบของการแก้ไขปัญหาและเทคโนโลยี รวมไปถึงทรัพยากรและขีดความสามารถต่างๆ ที่สำคัญและมีความสัมพันธ์กับการค้นหา การทดลอง และการดำเนินการ ในการสร้างนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนโดยการประกอบการ (ผลผลิตของการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม) โดยจะสร้างความเข้าใจถึงกระบวนการในการสร้างผู้ประกอบการที่

ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม และมุ่งเน้นในโครงการที่ใช้องค์ความรู้ข้ามสาขาและสร้างผลกระทบในเชิงบวกกับมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในชุมชนดินแดงห้วยขวาง ซึ่งทำการออกแบบมาเพื่อพัฒนานักศึกษาทางด้านกรอบแนวคิดการสร้างการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรมโดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างให้นักศึกษามีความมั่นใจและความต้องการที่จะมองต่าง คิดใหญ่ และทำเล็ก ในรายวิชานี้จะเน้นการใช้กระบวนการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรมที่เพิ่มเติมในส่วนการดำเนินการจริงจากโอกาสทางการประกอบการ โดยจะต้องเข้าใจในการขยายตัวและการจัดหาเงินทุนผ่านการเงินของผู้ประกอบการ

Project based learning and challenge in process of exploring and defining problem, value, people, a range of solutions and technology, and a range of necessarily resources and capability which is crucial and related to successfully Explore, Experiment with, and Execute on an entrepreneurial driven innovation (the output of IDE). This course will build to understand the process of innovation-driven entrepreneurship focusing on a cross-disciplinary project of high impact to UTCC and its stakeholders in the Din Daeng/Huay Kwang community in which designed to develop students' IDE Mindset, with a goal of giving students the confidence and willingness to See Different, Think Big, and Act Small. This course required more rigorous use of the IDE process, with an additional emphasis on how to Execute on and IDE opportunity, with an understand of scaling and entrepreneurial finance for seeking funding.

GE114 โครงการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม 1 3(3-0-6)  
(Innovation-Driven Entrepreneurial Project 1)

ศึกษาผ่านโครงการและความท้าทายในด้านกระบวนการค้นหาและนิยามปัญหา คุณค่า ลูกค้า รูปแบบของการแก้ไขปัญหาและเทคโนโลยี รวมไปถึงทรัพยากรและขีดความสามารถต่างๆ ที่สำคัญและเกี่ยวข้องกับปัญหาและความท้าทายที่นักศึกษาเลือก ทั้งนี้จะต้องผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการ โดยโครงการจะต้องเป็นโครงการที่สามารถที่ขยายตัวได้และสามารถที่จะทำให้เกิดความน่าสนใจและใหญ่กว่าโครงการที่นักศึกษาเคยได้ดำเนินการมา

Project based learning and challenge in process of exploring and defining problem, value, people, a range of solutions and technology, and a range of necessarily resources and capability which is crucial and related to selected project by student. Student's project must be approved by an IDE committee. It must be an IDE scale project and should be more exciting and bigger than previous project that students have done.

GE115 โครงการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม 2 3(3-0-6)  
(Innovation-Driven Entrepreneurial Project 2)

เงื่อนไข ศึกษา ก่อน GE114

ศึกษาผ่านโครงการต่อเนื่องจากวิชา โครงการประกอบการที่ขับเคลื่อน



	<p>โดยนวัตกรรมการ 1 (IDE Project 1)</p> <p>Continuous Project based learning and challenge after IDE Project 1</p>	
GE116	<p>การบัญชีสำหรับผู้ประกอบการ</p> <p>(Accounting for Entrepreneur)</p> <p>หลักการเบื้องต้นทางการบัญชีการเงิน บัญชีบริหารและภาษีอากร สำหรับผู้ประกอบการ</p> <p>Basic principles of financial accounting, managerial accounting and taxation for entrepreneur</p>	3(3-0-6)
GE117	<p>เศรษฐกิจของประเทศในเอเชีย</p> <p>(Economies of Asian Countries)</p> <p>ลักษณะและแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศต่างๆที่สำคัญในเอเชีย ปัจจัยต่างๆทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจของประเทศเหล่านั้น ตลอดจนความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจกับประเทศอื่นๆ ในเอเชียและทั่วโลก</p> <p>Economies and the development of some important Asian countries. This course also includes economic, social, and political factors that affect these economies as well as economic relationship with other Asian countries and the rest of the world.</p>	3(3-0-6)
GE118	<p>วิสาหกิจเพื่อสังคม</p> <p>(Social Enterprise)</p> <p>ความหมาย แนวคิด หลักการ ความสำคัญและคุณค่าของการสร้างกิจการเพื่อสังคม ศึกษาเทคนิคการดำเนินการ รวมทั้งโอกาส ปัญหา และอุปสรรคเกี่ยวกับการสร้างกิจการเพื่อสังคม โดยการใช้กรณีศึกษา และการฝึกปฏิบัติจริงในชุมชน</p> <p>Meaning, concept, principles, importance and value of social enterprise. Techniques for managing including opportunities, problems and obstacles relating to managing social enterprise using case studies and real projects with local communities.</p>	3(3-0-6)
GE119	<p>เศรษฐศาสตร์ผู้บริโภค</p> <p>(Consumer Economics)</p> <p>ความสำคัญของผู้บริโภคต่อระบบเศรษฐกิจ แหล่งที่มาของรายได้และรายได้ที่ใช้ได้จริง ปัจจัยที่กำหนดทางเลือกในบริโภค หลักการซื้อสินค้าและบริการต่างๆ สินเชื่อเพื่อการบริโภค การใช้บริการประกันภัยและประกันชีวิต การวางแผนการเงินส่วนบุคคล แผนการออมและการเลือกรูปแบบการออม การวางแผนการลงทุนและการเลือกวิธีการลงทุน บริการที่รัฐให้แก่ผู้บริโภค การควบคุมราคาสินค้า และการคุ้มครองผู้บริโภค</p> <p>Importance of consumers to the economic system, source of incomes and disposable income, factors that determine the choice of consumption, and principles in making decisions to buy products and services., consumption credit,</p>	3(3-0-6)

	<p>using the insurance and life insurance, personal financial planning, saving plan and the way of choosing it types, planning for investment and selection of how to invest, government service for consumers, price control and consumers protection.</p>	
GE122	<p>การนำเสนอธุรกิจเพื่อระดมทุน (Intensive Pitching Workshop)</p> <p>การนำเสนอผลงานจากโครงการวิทยาคอมพิวเตอร์ให้กับนักลงทุน การใช้ต้นแบบของโครงการเพื่อนำเสนอ เทคนิคการโน้มน้าวนักลงทุน การนำเสนอธุรกิจจากโครงการเพื่อระดมทุน</p> <p>Presentation of the capstone project to investors, presentation by using the prototype of the project to convince investors, presentation the business idea from the project to raise funds.</p>	3(2-2-5)
GE123	<p>พื้นฐานการเงิน (Basics of Finance)</p> <p>หลักการและแนวคิดด้านการเงินธุรกิจการคลังสาธารณะการเงินส่วนบุคคลตลาดการเงิน การบริหารทางการเงิน</p> <p>Corporate Finance, Public Finance, Personal Finance, Financial Markets, Financial Services.</p>	3(3-0-6)
GE126	<p>ธุรกิจและการค้าในออสเตรเลีย (Business and Commerce in Australia)</p> <p>วิชานี้มุ่งเน้นให้นักศึกษาเข้าใจกฎหมายและระบบการเงินของประเทศออสเตรเลีย และเปรียบเทียบความแตกต่างกับกฎหมายและระบบการเงินของประเทศไทย โดยเนื้อหาจะครอบคลุมเกี่ยวกับระบบการเงิน กฎหมาย สัญญาต่างๆ โครงสร้าง การบังคับใช้ และข้อยกเว้นของกฎหมาย การบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ และตามหลักจริยธรรมในบริบทของประเทศออสเตรเลีย เอเชีย และโลก นักศึกษาจะต้องสามารถใช้วิธีการแก้ไขปัญหาเพื่ออธิบายเนื้อหาที่เกี่ยวกับกฎหมาย การบริการจัดการ และการเงินที่อยู่ในรายวิชานี้ และต้องมีทักษะขั้นพื้นฐานที่จำเป็นในกระบวนการวิจัยและการเขียน</p> <p>This course supports students in understanding the particular aspects of law and finance that relate to an Australian context, and how these differ from Thai structures and processes. Topics include components of the Australian financial system, features off the Australian legal system, contract law in an Australian context (formation, enforceability terms and exclusion, Asia-region and global contexts. Students will be required to apply problem solving methods to explain areas of law, management and finance covered during the course, and be able to demonstrate introductory skills of academic research and writing.</p>	3(3-0-6)
GE130	<p>การภาษีอากรสำหรับประเทศออสเตรเลีย</p>	3(3-0-6)

(Australia Taxation)

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับภาษีเงินได้ในประเทศออสเตรเลีย ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนภาษีสำหรับบุคคลธรรมดาและนิติบุคคล การสื่อสารข้อมูลและให้คำปรึกษาด้านภาษี แก่ลูกค้าผู้เป็นผู้เสียภาษี วิชาเน้นให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการสื่อสาร

Australian income tax laws with specific emphasis on how to access provisions of the Income Tax Assessment Act and related legislation. In addition you will be made aware of tax planning issues that exist in relevant personal and business environments and learn how to communicate technical tax information to client taxpayers. The graduate qualities of problem solving, decision making and communication are enhanced throughout.

GE131

กฎหมายธุรกิจประเทศออสเตรเลีย

3(3-0-6)

(Australia Business Law)

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการจัดตั้งและประกอบธุรกิจในประเทศออสเตรเลีย กรอบแนวคิดด้านกฎหมายซึ่งส่งผลต่อการจัดตั้งธุรกิจ จัดหาเงินทุน กำกับดูแล ความสัมพันธ์ภายในและภายนอกองค์กร และกฎหมายล้มละลาย เปรียบเทียบรูปแบบธุรกิจในออสเตรเลียซึ่งรวมถึงหุ้นส่วนและสหกรณ์

Australian Business Law introduces students to the registered company as the dominant legal form for carrying on a business. It considers the legal framework that determines how a company deals with the issues of formation, financing, accountability, internal and external relations and insolvency. It also compares and contrasts the company with other types of business organization including partnerships and co-operatives.

GE132

กฎหมายธุรกิจประเทศเมียนมา

3(3-0-6)

(Myanmar Business Law)

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการจัดตั้งและประกอบธุรกิจในสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา กรอบแนวคิดด้านกฎหมายซึ่งส่งผลต่อการจัดตั้งธุรกิจ จัดหาเงินทุน กำกับดูแล ความสัมพันธ์ภายในและภายนอกองค์กร และกฎหมายล้มละลาย เปรียบเทียบรูปแบบธุรกิจในสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา

Laws related to registered company as the dominant legal form for carrying on a business. The legal framework that determines how a company deals with the issues of formation, financing, accountability, internal and external relations and insolvency. It also compares and contrasts the company with other types of business organization.

GE133	<p>การค้าภาษีอากรสำหรับประเทศเมียนมา (Myanmar Taxation)</p> <p>ภาษีเงินได้นิติบุคคล ภาษีทรัพย์สิน ภาษีการค้า ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และภาษีอื่นๆ ของสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา Corporate Income Tax, Property Tax, Commercial Tax, Personal Income Tax, and other taxes in Myanmar.</p>	3(3-0-6)
GE134	<p>ธุรกิจและวัฒนธรรมยุโรป (European Business and Cultures)</p> <p>ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบธุรกิจในยุโรป ประวัติความเป็นมาของธุรกิจในยุโรป วัฒนธรรม ธรรมเนียมปฏิบัติ และมารยาททางธุรกิจของยุโรป Fundamental knowledge necessary for doing business in Europe, business history of Europe, cultures, traditions, and business etiquettes in Europe.</p>	3(3-0-6)
GE135	<p>ธุรกิจและวัฒนธรรมเอเชีย (Asian Business and Cultures)</p> <p>ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบธุรกิจในเอเชีย ประวัติความเป็นมาของธุรกิจในเอเชีย วัฒนธรรม ธรรมเนียมปฏิบัติ และมารยาททางธุรกิจของเอเชีย Fundamental knowledge necessary for doing business in Asia, business history of Asia, cultures, traditions, and business etiquettes in Asia.</p>	3(3-0-6)
GE136	<p>ธุรกิจและวัฒนธรรมจีน (Chinese Business and Cultures)</p> <p>ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการประกอบธุรกิจในประเทศจีน ประวัติความเป็นมาของธุรกิจในประเทศจีน วัฒนธรรม ธรรมเนียมปฏิบัติ และมารยาททางธุรกิจของประเทศจีน Fundamental knowledge necessary for doing business in China, business history of China, cultures, traditions, and business etiquettes in China.</p>	3(3-0-6)
GE139	<p>การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ (Integrated Marketing Communication)</p> <p>ความหมาย เครื่องมือ ขั้นตอน การวางแผน การออกแบบเนื้อหา การประเมินผลการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ และการวิเคราะห์ กรณีศึกษาด้านการสื่อสารการตลาด Definition, marketing communication tools, marketing communication process, marketing communication evaluation and case study in marketing communication</p>	3(3-0-6)
GE140	<p>การพัฒนาเพื่อความยั่งยืน (Sustainable Development)</p> <p>ศึกษาแนวคิดการพัฒนาเพื่อความยั่งยืนในองค์กรต่าง ๆ อาทิ องค์กรธุรกิจ องค์กรระหว่างประเทศ องค์กรมหาชน องค์กรราชการ และองค์กรไม่แสวงหากำไร มุ่งเน้นการขับเคลื่อน</p>	3(3-0-6)

องค์กรด้วยภาวะผู้นำแบบยั่งยืนเพื่อส่งเสริมให้เกิดการสร้างประโยชน์ทางเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง รวมไปถึง การศึกษาแนวคิด หลักการ และกระบวนการในการดำเนินงานที่สนับสนุนให้องค์กรบรรลุ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ภายใต้โมเดลเศรษฐกิจใหม่ เศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว

To understand the key concept of sustainable development and organizational roles in contributing to the ultimate goals of sustainability from different perspectives. Creating an effective business alignment on how they contribute to the achievement of the sustainable development agenda that consolidate a strong license to operate and to differentiate themselves from competitors while satisfying stakeholders. Promote and utilized Sufficiency Economy Philosophy to optimize economic, social, environmental, and cultural impact that support the new key economy which are Bioeconomy, Circular Economy, and Green Economy.

GE141 การสื่อสารเพื่อธุรกิจการท่องเที่ยว 3(3-0-6)  
(Tourism Communication)

แนวคิดและหลักการทั่วไปเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อธุรกิจการท่องเที่ยว ความสำคัญของการจัดการทางการสื่อสารเพื่อธุรกิจท่องเที่ยว กระบวนการสื่อสารและรูปแบบของการจัดการ การสื่อสารเพื่อธุรกิจการท่องเที่ยว การบูรณาการทางการสื่อสารเพื่อธุรกิจการท่องเที่ยว วิเคราะห์กรณีศึกษาและฝึกปฏิบัติ

Concept and principle of tourism communication, tourism communication management, integrated communication in tourism communication, case study and practicing tourism communication

GE142 การออกแบบบริการ 3(3-0-6)  
(Service Design)

รายวิชาที่ออกแบบมาเพื่อการทำ ความเข้าใจและการปฏิบัติของการออกแบบบริการ โดย เริ่มจากการเข้าใจความท้าทายในปัจจุบันของผู้ใช้ ไปจนถึงการพัฒนากระบวนการออกแบบ บริการในอนาคต

Understanding and practice of service design starting from understanding current challenges of the customers to the development of service design systems in the future

GE145 กฎหมายสิ่งแวดล้อมเบื้องต้น 3(3-0-6)  
(Introduction to Environment Law)

วิกฤตการณ์ของสภาวะแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อโลก กฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครอง สภาวะแวดล้อมในด้านการควบคุมมลพิษ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ นโยบายของ

รัฐในการประกันสิทธิของประชาชน และมาตรการเกี่ยวกับการเรียกร้องค่าเสียหายจากคดี  
สถานะแวดล้อม ศึกษากฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการใช้ที่ดิน และกฎหมายผังเมือง

Environment conditions that affect the world, law concerning environmental  
protection in controlling pollution, protection of environment and nature,  
governmental policy in ensuring people's rights and measures on seeking  
recourse and compensation in environmental cases, law on the use of land, and  
zoning law.

GE146 กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคและความรับผิดชอบในผลิตภัณฑ์เบื้องต้น 3(3-0-6)

(Introduction to Consumer Protection Law and Product Liability Law)

แนวคิดและหลักการเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภค มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการ  
คุ้มครองผู้บริโภค ระเบียบปฏิบัติเกี่ยวกับการคุ้มครองของผู้บริโภค มาตรการทางกฎหมาย  
เกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคในด้านคุณภาพของสินค้าและบริการ ราคา การปิดสลากร การ  
บรรจุ หีบห่อ การโฆษณา หน่วยงานในการคุ้มครองผู้บริโภคตาม พ.ร.บ. คุ้มครองผู้บริโภค และ  
ตามกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนหลักกฎหมายความรับผิดชอบในผลิตภัณฑ์

Principles of consumer protection, legal measures relating to consumer  
protection as well as rules concerning consumer protection on product and  
services quality, price setting, labelling, packaging, advertising. The course also  
covers consumer protection act of Thailand, other related legislations,  
regulatory agency as well as protect liability law

GE147 กฎหมายอาชญากรรมทางธุรกิจ 3(3-0-6)

(Business Crime)

ศึกษาหลักทั่วไปของกฎหมายอาญาตามประมวลกฎหมายอาญา หลักกฎหมายอาญาภาค  
ความผิดตามประมวลกฎหมายอาญาที่เกี่ยวกับธุรกิจ เช่น ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ ความผิด  
เกี่ยวกับชื่อเสียง และ ความผิดตามกฎหมายอื่นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจเช่น พ.ร.บ.ราคา  
สินค้าและบริการ พ.ร.บ.ขายตรงและตลาดแบบตรง การ พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ พ.ร.บ. สิทธิบัตร  
พ.ร.บ. เครื่องหมายการค้า พ.ร.ก. การกู้ยืมเงินที่เป็นการฉ้อโกงประชาชน พ.ร.บ.ความผิด  
เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฯลฯ

Study the fundamental principles of criminal law as codified in the Penal  
Code and criminal offences often committed in business contexts, such as  
property offences, defamation offences, as prescribed in the Penal Code and  
other criminal laws, such as Prices of Goods and Services Act, Direct Sales and  
Direct Marketing Act, Emergency Decree on Borrowings Which Are Regarded as  
Public Cheating and Fraud, Patent Act, Copyrights Act, Trademark Act,  
Geographical Indications Protection Act.

GE148	<p>กฎหมายเกี่ยวกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์เบื้องต้น (Introduction to Securities and Securities Exchange Law)</p> <p>แนวคิดเกี่ยวกับตลาดเงินและตลาดทุน การกำกับดูแลธุรกิจหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ องค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการเข้าเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ การระดมทุนด้วยการออกและเสนอขายหลักทรัพย์ ความหมายและประเภทของหลักทรัพย์ การออกและเสนอขายหลักทรัพย์ ประเภทและลักษณะของธุรกิจหลักทรัพย์ การกระทำที่ไม่เป็นธรรมเกี่ยวกับการซื้อขายหลักทรัพย์ การเข้าถือหลักทรัพย์เพื่อครอบงำกิจการ และประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับกฎหมายธุรกิจหลักทรัพย์</p> <p>Concept of financial market and capital market, the regulation of securities business, stock exchange market and related authorities. Types of securities, securities issuance, initial public offerings, securities businesses, unfair securities trading, hostile takeovers, and specific topics on securities law</p>	3(3-0-6)
GE149	<p>กฎหมายเกี่ยวกับการลงทุนระหว่างประเทศเบื้องต้น (Introduction to International Investment Law)</p> <p>กฎเกณฑ์เกี่ยวกับการลงทุนระหว่างประเทศทั้งการลงทุนโดยตรง (Direct Investment) การลงทุนทางการอ้อม (Portfolio Investment) อนุญาโตตุลาการระหว่างประเทศ กฎหมายและนโยบายขององค์การการค้าโลก (WTO) ที่มีผลกระทบกับการลงทุนระหว่างประเทศ</p> <p>Principles relating to international investment law covering direct investment and portfolio investment. International arbitration as well as policy and law of WTO that relate to international investment.</p>	3(3-0-6)
GE150	<p>กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Data Protection Law)</p> <p>ทฤษฎีและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล กรอบความตกลงและความร่วมมือระหว่างประเทศเรื่องการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล กฎหมายยุโรปว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (GDPR) สารสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของประเทศไทย รวมถึงกรณีศึกษาจากทั่วโลกในเรื่องการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล</p> <p>Theories and guidelines on personal data protection, agreements and cooperation frameworks regarding personal data protection, general data protection regulation of the EU (GDPR), personal data protection act of Thailand, and global case studies regarding personal data protection.</p>	3(3-0-6)
GE151	<p>การจัดการธุรกิจกีฬา (Sports Business Management)</p> <p>การพัฒนาความคิดของผู้ประกอบการและแนะนำแนวคิดของกีฬาเป็นธุรกิจ การพัฒนาและบูรณาการทฤษฎีความคิดทักษะความคิดและความสามารถของผู้ประกอบการเพื่อสำรวจ</p>	3(3-0-6)

และสร้างความคิดจัดกิจกรรมแก้ปัญหาและสร้างมูลค่าให้กับธุรกิจกีฬาเป็นหนึ่งใน ธุรกิจ  
บันเทิงที่เติบโตเร็วที่สุดในโลกและโดยเฉพาะในเอเชีย

Developing an entrepreneurial mindset and introducing the concept of Sport  
as a business, developing and integrating theories, ideas, skills, mindsets, and  
entrepreneurial capabilities to explore and generate idea, organize events, solve  
problems and creating value for sport business as one of the fastest growing  
entertainment businesses in the world and specifically in Asia.

GE152 การจัดการธุรกิจเพื่อความยั่งยืน 3(3-0-6)

(Business Management for Sustainability)

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม  
กระบวนการในการจัดการธุรกิจเพื่อความยั่งยืน กิจกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมและ  
สิ่งแวดล้อม การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อความยั่งยืนของธุรกิจและสังคม

Concept of sustainable development, corporate responsibility to society and  
the environment, business management processes for sustainability, corporate  
social and environmental responsibility activities, application of the sufficiency  
economy philosophy for the sustainability of business and society.

GE153 การจัดการเทศกาลและงานรื่นเริง 3(2-2-5)

(Festival and Special Event Management)

องค์ประกอบและรูปแบบของงานเทศกาลงานรื่นเริง บทบาทหน้าที่ของฝ่ายต่างๆ การ  
จัดการด้านการเงิน การจัดสรรงบประมาณ การโฆษณาและการประชาสัมพันธ์

Elements and types of festivals and events; roles and duties of each section;  
financial management; budget allocation; advertising and public relations

GE359 การจัดการพิพิธภัณฑสถาน 3(3-0-6)

(Museum Management)

ความหมาย หน้าที่ ความสำคัญและคุณค่าของพิพิธภัณฑสถานที่มีต่อสังคม ประเภทและรูปแบบ  
ของพิพิธภัณฑสถาน การจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถาน แนวคิดเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถาน การบริหารจัดการ  
พิพิธภัณฑสถาน การตลาดของพิพิธภัณฑสถาน การอนุรักษ์และการจัดแสดง พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่นหรือ  
พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน ตัวแบบพิพิธภัณฑสถานภูมิปัญญาไทย การมีส่วนร่วมของชุมชนและสังคม  
พิพิธภัณฑสถานในอุดมคติ พิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง

Meaning, function, importance, and values of museums on society,  
classifications and types of museums, museum displays, concepts relating to  
museums, museum management, museum marketing, conservation and  
exhibition of local museums, models of Thai local wisdom museum, community  
participation and ideal museum society, virtual museum



GE370	<p>ท้องถิ่นกับการสร้างสรรค์สินค้าทางวัฒนธรรม</p> <p>(Local and Creative Cultural Products)</p> <p>กระแสท้องถิ่นนิยมในสังคมไทย ความสัมพันธ์ระหว่างท้องถิ่นกับเศรษฐกิจชุมชน และระบบเศรษฐกิจของประเทศ แนวคิดเรื่องสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชนที่นำไปสู่การสร้างสินค้าทางวัฒนธรรม กระบวนการสร้างและผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม กรณีศึกษาโดยเก็บข้อมูลในท้องถิ่นบ้านเกิดเพื่อแสวงหาสินค้าจากสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์มาต่อยอดสร้างสรรค์ให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรม</p> <p>Localism in Thai society, relationship between local and national economy, concepts relating to geographical indication and local culture leading to cultural products, creation and production processes of cultural products, use of case studies as a tool to collect data in local communities in search of products with geographical indication</p>	3(3-0-6)
GE455	<p>กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา</p> <p>(Intellectual Property Law)</p> <p>กฎหมายคุ้มครองเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายทางการค้า การคุ้มครองผลงานที่เกิดจากทรัพย์สินทางปัญญา การอนุญาตให้ใช้สิทธิ การจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา การเอาผิดกับผู้ละเมิด รวมถึงคดีที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา</p> <p>Intellectual property law, copyright, trademark; protection, licensing, registration and infringement of intellectual property including related case studies</p>	3(3-0-6)
GE456	<p>การท่องเที่ยวเชิงภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม</p> <p>(Geography and Cultural Tourism)</p> <p>ลักษณะ และความสำคัญของภูมิศาสตร์ ที่มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะทางภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม การวางแผนกิจกรรมการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับลักษณะภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการท่องเที่ยว</p> <p>Characteristics and importance of geography influencing culture and creative tourism, geographical and cultural identity, tourism activity planning in accordance with geography and culture, applying knowledge to professions in tourism industry</p>	3(3-0-6)

## 1.2) กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม (Science Technology and Environmental Literacy)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
Course Code	Course Title	Credits
GE202	นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Modern Innovation Technology)  ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อม ผลิตภัณฑ์การเกษตร การแพทย์ การสื่อสาร เทคโนโลยีชีวภาพ อุปกรณ์หรือระบบกักเก็บพลังงาน เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ เทคโนโลยีวัสดุฉลาด เทคโนโลยีพลังงานทดแทน รวมทั้งวิทยาการ เทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ที่มีต่อการเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินชีวิต การประกอบธุรกิจ และ เศรษฐกิจโลก  Impact of advance in modern technology on environment, farm produce, medical, communication, biological technology, power storage equipment and system, 3-dimension printing technology, smart materials, alternative energy technology, new technology affecting ways of life, business management, and world economy.	3(3-0-6)
GE203	การคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับธุรกิจ (Analytical Thinking for Business)  พื้นฐานการคิดวิเคราะห์ทางคณิตศาสตร์และสถิติที่มีต่อธุรกิจ เทคนิคและเครื่องมือที่ช่วยในการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ให้มีประสิทธิภาพ  Introduction to mathematic and statistical analysis in business, techniques and tools assisting effective analytical and synthetic thinking	3(3-0-6)
GE204	เกษตรอัจฉริยะ (Smart Farming)  เกษตรกับประเทศไทย 4.0 ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการเกษตร ทฤษฎีเกษตรพอเพียง เทคโนโลยีการปลูกพืชแบบไฮโดรโปนิกส์และสวนแนวตั้ง เทคโนโลยีชีวภาพทางการเกษตร เทคโนโลยีสารสนเทศทางการเกษตร การใช้ประโยชน์จากผลผลิตและของเหลือทางการเกษตร เกษตรอินทรีย์ ทิศทางการเกษตรของไทย กรณีศึกษาการทำธุรกิจเกษตร  Farming for Thailand 4.0, local wisdom in farming, sustainable and self-sufficiency farming theory, Hydroponics Technique and Vertical Farm, Biotechnology for Farming, Information Technology for Farming, Use of farm produce and waste, Organic Farming, Farming trends in Thailand, case studies on farming business.	3(3-0-6)

GE205	<p>ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางเพื่อสุขภาพและความงาม (Cosmetic Products for Health and Beauty)</p>	3(3-0-6)
	<p>ความสำคัญของเครื่องสำอางสำหรับสุขภาพและความงาม ประเภทของผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง ผลิตภัณฑ์ดูแลผิวหน้า ผลิตภัณฑ์ดูแลและตกแต่งเส้นผม ผลิตภัณฑ์ตกแต่งสีขนบนใบหน้า ผลิตภัณฑ์สำหรับช่องปาก ผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กและผู้ใหญ่ ผลิตภัณฑ์แนวสปา แนวทางเลือกการเลือกซื้อเครื่องสำอาง หลักการใช้เครื่องสำอางแต่ละประเภทในการเสริมความงาม นวัตกรรมเครื่องสำอางที่เป็นประโยชน์ในทางเทคโนโลยีสุขภาพและความงาม</p> <p>Importance of cosmetics for health and beauty, types of cosmetic products, skin-care products, hair-care products, facial make-up products, oral care products, child and adult products, spa products, cosmetic buying guides, beauty products instructions, benefits of cosmetic innovation on health and beauty technology</p>	
GE209	<p>ธุรกิจขยะรีไซเคิล (Recycling Business)</p>	3(3-0-6)
	<p>เป็นวิชาที่เกี่ยวกับการจัดการและการใช้ประโยชน์จากขยะรีไซเคิล ประเภทและสัญลักษณ์ขยะรีไซเคิล ขยะพลาสติกเบื้องต้น การคัดแยกและเปลี่ยนขยะเป็นเงิน มุ่งเน้นในเชิงปฏิบัติและความรู้ในเชิงธุรกิจ ตลอดจนการจัดการการตลาดในอนาคตของขยะรีไซเคิล ขยะรีไซเคิลตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง และการรักษาสิ่งแวดล้อมในสังคมแบบยั่งยืน</p> <p>This course will study about recycling management and waste utilization, types and symbols of recyclable waste. Basic of plastic waste. Waste separation and waste to wealth process. This course is practice and business centric; students will also learn about marketing management, recycling management for sufficient economy and environmental sustainability.</p>	
GE211	<p>การนับจำนวนและความน่าจะเป็นเบื้องต้น (Counting and Elementary Probability)</p>	3(3-0-6)
	<p>ทฤษฎีความน่าจะเป็นเครื่องมือและกลยุทธ์การนับจำนวนวิธีการแจกแจง</p> <p>Probability theory, counting tools and strategies, and distribution functions.</p>	
GE212	<p>พื้นฐานสถิติ (Basics of Statistics)</p>	3(3-0-6)
	<p>หลักการแนวคิดและวิธีการทางสถิติขั้นพื้นฐานประกอบด้วย การสุ่มตัวอย่างลำดับการแปรผันปัจจัยกำหนดการแจกแจงการทดสอบสมมติฐานและการถดถอย</p>	

GE214	<p>Basic statistical principles, concepts, and methods, including sampling, variation series, point and interval estimation of distribution parameters, hypothesis testing and regression.</p> <p>ตรรกะทางคณิตศาสตร์</p> <p>(Foundations of Mathematical Logic)</p>	3(3-0-6)
	<p>หลักการเบื้องต้นของทางตรรกศาสตร์ ค่าความจริงทางตรรกศาสตร์และตัวบ่งปริมาณแนวคิดของการมีเหตุผลและความจริงและความสัมพันธ์ของการนิรนัย</p>	
	<p>Introduction to formal logic, logic of truth, functions and quantifiers, concepts of validity and truth and their relation to formal deduction.</p>	
GE216	<p>พีชคณิตเชิงเส้น</p> <p>(Linear Algebra)</p>	3(3-0-6)
	<p>มโนทัศน์พื้นฐานของพีชคณิตเชิงเส้นซึ่งประกอบไปด้วยระนาบและปริภูมิ โครงสร้างของปริภูมิ ปริภูมิเชิงเส้น เมทริกซ์ กฎของการดำเนินการทางเมทริกซ์ และการประยุกต์ใช้งาน</p>	
	<p>Basic concepts of linear algebra including “planes” and “spaces”, space structure, linear space, matrices, the rules of operations on matrices and basis of practical examples of their application.</p>	
GE223	<p>เศรษฐกิจหมุนเวียน</p> <p>(Circular Economy)</p>	3(3-0-6)
	<p>นิยาม และขอบเขตของ ตัวแบบ BCG และ เศรษฐกิจหมุนเวียน ประเทศไทยกับ Circular economy เศรษฐกิจ หมุนเวียนเพื่อความยั่งยืน โมเดลทางธุรกิจจากเศรษฐกิจหมุนเวียน กรณีศึกษาทางธุรกิจ อุตสาหกรรม และการเกษตร</p>	
	<p>Definition and criteria of BCG Model and circular economy. Thailand and Circular economy. Circular economy for sustainability. Business model for circular economy. Case study of circular economy for business, industry, and agriculture.</p>	
GE224	<p>การดำรงชีวิตท่ามกลางภัยพิบัติและวิกฤตการณ์ในอนาคต</p> <p>(Living in Disaster and Future Crisis)</p>	3(3-0-6)
	<p>ประเภทและรูปแบบของภัยพิบัติ วิกฤติทางสังคมและสิ่งแวดล้อม สาเหตุของการเกิดขึ้น หลักการเพื่อการอยู่รอด ปัจจัยที่เกี่ยวข้องและผลกระทบเพื่อการอยู่รอดทั้งในสถานการณ์ปกติและสถานการณ์วิกฤติ การวางแผนจัดการภัยพิบัติและวิกฤติทางสังคมต่อสิ่งแวดล้อมในอนาคต วิเคราะห์กรณีศึกษาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ฝึกทักษะการคิดและนำเสนอผลงานที่สามารถใช้เพื่อดำรงชีพท่ามกลางภัยพิบัติและวิกฤติในอนาคต</p>	
	<p>A study of classification of disasters, crisis of social and environment, cause and effects of disasters. Learning for planning and management about</p>	

GE225	<p>the principles of survival disaster in the future. An analysis the case studies for practice in skills of thinking, presentation and sharing ideas</p> <p>จิตวิทยาสิ่งแวดล้อมกับสุขภาวะ</p> <p>(Environmental Psychology and Well-being)</p>	3(3-0-6)
	<p>ศึกษาปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ทั้งสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น นำหลักจิตวิทยาการรับรู้ การรู้คิด การตอบสนองของมนุษย์ต่อสิ่งแวดล้อม การปรับพฤติกรรมและหลักการออกแบบมาใช้ รวมทั้งศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการศึกษาเชิงสหวิทยาการเพื่อประโยชน์ในทางทฤษฎีและการประยุกต์ใช้</p> <p>Environmental psychology studies interactions between human and the environments; natural environment and built environment; by employing cognitive and learning psychology, human reaction to the environment, behavior modification, and design as well as other relevant sciences as guidelines for interdisciplinary study that would serve theoretical and applicational outcome</p>	
GE226	<p>ชีวิตมนุษย์กับการตระหนักรู้ทางเทคโนโลยี</p> <p>(Human Life and Technology Awareness)</p>	3(3-0-6)
	<p>ศึกษาความหลากหลายของเทคโนโลยีกับสภาพแวดล้อมของชีวิตมนุษย์ผ่านมุมมองมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิเคราะห์การตระหนักรู้ของผู้คนในสังคมที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ในด้านต่าง ๆ อาทิ เทคโนโลยีด้านการจัดการข้อมูล มัลติมีเดีย สุขภาพ การแพทย์ พลังงานทดแทน การคาดการณ์และการควบคุมธรรมชาติ รวมถึงแนวโน้มของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในอนาคต อภิปรายผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีผลต่อประชากรและความเปลี่ยนแปลงภาพรวมของชีวิตผู้คน สังคม ระบบนิเวศ และสิ่งแวดล้อม</p> <p>A study of technological and environmental diversities of human life from Humanities and Social Science perspectives; an analysis of social awareness of people living amongst modern technologies and innovations such as technologies in data management, multimedia, health, medical sciences, renewable energy, natural forecast and control as well as trend of technologies in the future; discussion of technological impacts upon population and life, society, ecological system, and environment as a whole</p>	
GE230	<p>การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น</p> <p>(Introduction to Data Analytics)</p>	3(3-0-6)
	<p>หลักการพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล การจัดการข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ (Data Cleansing) การสำรวจข้อมูล (Data Exploration) การประมวลผลข้อมูล (Data Processing) และอัลกอริทึมต่าง ๆ ในการประมวลผลข้อมูล การนำเสนอข้อมูล (Data Visualization) เครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล ตัวอย่าง และกรณีศึกษา</p>	

	<p>Fundamentals of data analytics, data cleansing, data exploration, algorithms in data processing, data visualization, tools in data analytics, examples, and case studies.</p>	
GE231	<p>ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น (Introduction to Artificial Intelligence)</p> <p>นิยามของปัญญาประดิษฐ์ การแก้ปัญหาด้วยการสืบค้น ตรรกศาสตร์และการอนุมาน ความไม่แน่นอนและทฤษฎีของเบย์ ต้นไม้การตัดสินใจ โครงข่ายประสาทเทียม การเรียนรู้ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้น การประยุกต์ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ ตัวอย่าง และกรณีศึกษา</p> <p>Definition of artificial intelligence, problem solving with searching, logic and inference, uncertainty and Bayes' theory, decision tree, artificial neural networks, introduction to machine learning, application of artificial intelligence, examples, and case studies.</p>	3(3-0-6)
GE232	<p>คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับวิศวกรรมการเงิน (Fundamental Mathematics for Financial Engineering)</p> <p>พื้นฐานเรื่องพีชคณิตของจำนวนจริง เลขยกกำลัง การแยกตัวประกอบ สมการอนุกรมและค่าสัมบูรณ์ ฟังก์ชันและกราฟของฟังก์ชันเกี่ยวกับค่าฟังก์ชัน ฟังก์ชันเชิงเส้น ฟังก์ชันกำลังสอง ฟังก์ชันเอ็กซ์โปเนนเชียล ฟังก์ชันลอการิทึมและฟังก์ชันตรีโกณมิติ</p> <p>Fundamentals of algebra of real numbers, exponents, factorization, equations, inequality and absolute values. Functions and function graphs about function values, linear function, quadratic function, Exponential function, logarithmic and trigonometric functions.</p>	3(3-0-6)
GE461	<p>สิ่งแวดล้อมในอาเซียน (ASEAN Environment)</p> <p>ปรากฏการณ์ ประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อม อันเนื่องมาจากระบบวัฒนธรรม ระบบการเมือง ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม โครงสร้างทางภูมิศาสตร์และการเคลื่อนย้ายของกลุ่มชาติพันธุ์ นโยบายและข้อตกลงความร่วมมือที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมของประชาคมอาเซียน โครงสร้างองค์กรและกลไกความร่วมมือด้านสิ่งแวดล้อมของอาเซียน และแนวทางการจัดการสิ่งแวดล้อมในอาเซียนอย่างยั่งยืน</p> <p>ASEAN environmental phenomena and issues as a result of culture, politics, capitalist economy, geographical structures, and ethnic migration, policies and agreements relating to ASEAN environment, ASEAN's environmental organizational structures and cooperation mechanisms, sustainable environmental management</p>	3(3-0-6)

### 1.3) กลุ่มสุขภาพอนามัย (Health Literacy)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
Course Code	Course Title	Credits
GE206	<p>ภูมิปัญญาสมุนไพรไทย (Thai Herbal Wisdom)</p> <p>ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสมุนไพรไทย ภูมิปัญญาคนไทยในอดีตและปัจจุบันในการใช้สมุนไพรไทย สรรพคุณของสมุนไพรไทยด้านการเกษตร การแพทย์และอุตสาหกรรม</p> <p>Introduction to Thai herbs, Thai wisdom of the past and present relating to the use of Thai herbs, herbal properties in farming, medication and industry</p>	3(3-0-6)
GE217	<p>การฟื้นฟูสุขภาพเบื้องต้น (Basic of Health Rehabilitation)</p> <p>ความรู้พื้นฐานในการฟื้นฟูสุขภาพเบื้องต้น กายภาพบำบัด กิจกรรมบำบัด จิตบำบัด ในงานฟื้นฟูสุขภาพ การฟื้นฟูสุขภาพด้านจิตสังคม ฟื้นฟูสุขภาพแบบองค์รวมระดับบุคคล ครอบครัว และชุมชน</p> <p>Basic knowledge of health rehabilitation in physical therapy, occupational therapy, and psychotherapy. Practice in social psychology rehabilitation, holistic rehabilitation for individuals, family, and community.</p>	3(3-0-6)
GE218	<p>การสื่อสารเชิงสุขภาพ (Health Communication)</p> <p>แนวคิดและหลักการสื่อสารด้านสุขภาพ การประชาสัมพันธ์เพื่อการสร้างเสริมสุขภาพ และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ เทคนิคและวิธีการเลือกใช้สื่อเพื่อการจัดการเชิงประชาสัมพันธ์ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารด้านสุขภาพ</p> <p>Concept and principle of health communication, public relations for health promotion, health behavior adaptation, technique, and media of public relations in public health, practice communication technique and technology for health.</p>	3(3-0-6)
GE219	<p>การสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ (Health Promotion in Older Persons)</p> <p>โครงสร้างประชากรผู้สูงอายุและผลกระทบต่อสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ การเมือง และระบบสุขภาพ ความต้องการการดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุที่มีสุขภาพดีและที่มีข้อจำกัดเล็กน้อยในการทำหน้าที่ แนวคิดการสร้างเสริมสุขภาพ การป้องกันการเจ็บป่วย</p>	3(3-0-6)

การจัดการระบบและรูปแบบในการดูแลผู้สูงอายุ ประเด็นสังคม วัฒนธรรม กฎหมาย และจริยธรรมในการดูแลผู้สูงอายุ

Demographic data of the aging population and its impact on social, cultural, economic, and political contexts, and health care system needs for healthcare of older persons with healthy and/or minor functional ability, concepts of health promotion and illness prevention; the healthcare management system; model of care for older people; social, cultural, and lego-ethical issues in aging care.

GE220

สรีรวิทยาการออกกำลังกายเบื้องต้น

3(3-0-6)

(Basics of Physiology for Exercises)

การเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาของระบบต่างๆ ในร่างกายมนุษย์ที่ตอบสนองต่อการออกกำลังกายทั้งในขณะออกกำลังกายและภายหลังจากการฝึกฝน การเปลี่ยนแปลงของร่างกายในการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและเพื่อการแข่งขัน ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อร่างกาย

การเปลี่ยนแปลงของร่างกายเมื่อมีกิจกรรมลดลง รวมถึงวิธีการทดสอบสมรรถภาพทางกายทั้งในคนปกติและนักกีฬา

Physiological adaptations of various human body systems to acute and chronic exercises. Physiological adaptations of the human body systems to exercise for health and for competition, factors affecting exercises, effects of physical inactivity on the human body and physical fitness tests in healthy people and athletes.

GE221

การปฐมพยาบาลและการดูแลขั้นพื้นฐาน

3(3-0-6)

(Basic of First-Aid Care)

ความหมายและความสำคัญของการปฐมพยาบาล และการดูแลขั้นพื้นฐาน เทคนิคการปฐมพยาบาลและการพยาบาลพื้นฐาน การรักษาพยาบาลในภาวะฉุกเฉิน การคัดกรองผู้ป่วย และการเคลื่อนย้ายผู้ป่วย

Definition and significance of basic first aid and caring. Technique first aid and basic nursing, emergency care, triage system and transporting of patients.

GE222

การส่งเสริมวิทยาศาสตร์สุขภาพ

3(3-0-6)

(Health Science Promotion)

ความหมาย และความสำคัญของวิทยาศาสตร์สุขภาพ แนวคิดสุขภาพแนวใหม่ ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทัศน์สุขภาพแนวใหม่ กับกระบวนการส่งเสริมสุขภาพ แนวคิดและทฤษฎีการส่งเสริมสุขภาพเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพระดับบุคคล และชุมชนบนพื้นฐานของสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม



Definition and importance of health science. Concepts of new perspective on health. Relationship between paradigm and health promotion process. Concept and theories of health promotion for health behavior change at the individual and community levels under the basis of socio-economic, culture as well as environment.

GE227

สุขภาพจิตวัยรุ่น

3(3-0-6)

(Adolescent Mental Health)

การดูแลสุขภาพจิตในวัยรุ่น การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นและการปรับตัวในครอบครัว กลุ่มเพื่อนและการเข้าสังคม การมีความรัก แนวทางการป้องกันและแก้ไขความเครียดด้วยเทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้มีสุขภาพจิตและสุขภาวะที่ดี

Mental health care in adolescence; adolescence's adjustment to transition and family, friend, socialization, and love; guidelines for stress prevention by various techniques to promote good mental health and well-being

GE228

จิตวิทยาครอบครัว ชีวิตครอบครัวและเพศศึกษา

3(3-0-6)

(Family Psychology, Family Life and Sex Education)

ศึกษาแนวคิดทางจิตวิทยาครอบครัวและชีวิตครอบครัวศึกษา หน้าที่ของครอบครัว วงจรชีวิตครอบครัว การเลือกคู่ครอง การสื่อสารและสัมพันธภาพในครอบครัว การบริหารทรัพยากรในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู เพศสัมพันธ์และเพศศึกษาปัญหาครอบครัวและแนวทางการจัดการแก้ไข รวมทั้งประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวกับผู้สูงอายุในครอบครัว

Study of concepts of family psychology and family life education, essential functions of family, family life cycle, mate selection, family communication and relationship, family resource management, parenting, sexual relationship and sex education, family problems and solutions as well as issues concerning elderly in family context

GE229

พฒนาวิทยาและการดูแลผู้สูงอายุ

3(3-0-6)

(Gerontology and Elderly Care)

ศึกษาแง่มุมของชีวิตชราภาพ ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ สังคมและวัฒนธรรม เพื่อช่วยให้ผู้สูงอายุปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงและใช้ชีวิตผู้สูงอายุอย่างมีความหมายและมีคุณภาพ รวมถึงการให้การดูแลผู้สูงวัยทั้งในด้านกายภาพและจิตใจ

Study of physical, psychological, social and cultural aspects of elderly life so as to help elderly people adjust to life transitions and live a meaningful and quality elderly life as well as physical and psychological cares of the elderly

GE233	<p>ชะลอวัยด้วยอาหาร</p> <p>(Anti-aging with Foods)</p> <p>หลักการ แนวคิดและความสำคัญของอาหารเพื่อสุขภาพและการชะลอวัย ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของบุคคลในแต่ละช่วงวัย การสร้างเสริมพฤติกรรมการบริโภคอาหาร การให้คำแนะนำเรื่องอาหารไทยเพื่อส่งเสริมสุขภาพและการชะลอวัย</p> <p>Principles, concepts and importance of healthy food and anti-aging. Factors influencing food consumption behavior of individuals in each age range. Promotion of food consumption behavior. Recommendation on Thai food to promote health and anti-aging.</p>	3(3-0-6)
GE234	<p>กินดีมีสุข</p> <p>(Eat Well and Be Happy)</p> <p>ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอาหาร ประโยชน์และโทษของอาหาร ความรู้พื้นฐานและความสำคัญเกี่ยวกับความต้องการอาหารในแต่ละช่วงวัย ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการแปรรูปอาหาร การตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์อาหารจากฉลากอาหาร สุขลักษณะของอาหารกับสุขภาพ สมดุลในการบริโภคอาหารเพื่อส่งเสริมสุขภาพ การคุ้มครองผู้บริโภคด้านอาหาร</p> <p>Basic knowledge about foods, their benefits and harms. Knowledge and importance of food consumption and its suitable intake in each age range. Introduction to Food Processing. Decision to buy food product from food labels. Food hygiene and human health. Balance in food consumption to promote human health. Food consumer protection.</p>	3(3-0-6)
GE404	<p>จิตวิทยาวัยรุ่น</p> <p>(Adolescent Psychology)</p> <p>แนวคิด ทฤษฎีและการวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่นในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ปัจจัยแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและบุคลิกภาพ ของวัยรุ่น ปัญหาและการปรับตัวของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน การพัฒนาชีวิตอย่างมีคุณค่าและมีเป้าหมาย</p> <p>Concepts, theories, and research on biological, mental, emotional, and social developments of adolescents; factors effecting adolescents' behavior and personality; adolescents' problems and adjustments in the present day; developing life goal and value</p>	3(3-0-6)

GE405 จิตวิทยาพัฒนาการ 3(3-0-6)

(Developmental Psychology)

ความหมายและความสำคัญของพัฒนาการ ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการของบุคคล ทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาในแต่ละช่วงวัย

Meaning and importance of development, factors affecting a person's growth and development, theories on the development of human body, emotion, society, and intelligence at different ages

GE411 การดูแลสุขภาพและความงาม 3(3-0-6)

(Health and Beauty Care)

หลักการดูแลร่างกาย การนวด โภชนาการ และการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและความงาม รวมถึงสมาธิและจิตแจ่มใส ตลอดจนผลิตภัณฑ์เสริมความงาม

Principles of body care, massage, nutrition and exercise for health, beauty, as well as concentration and clear mind, beauty products

#### 1.4) กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture)

##### 1.4.1) กลุ่มไทยศึกษา (Thai Studies)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
Course Code	Course Title	Credits
GE310	นาฏศิลป์ไทย (Thai Classical Dance)	3(2-2-5)
	หลักเบื้องต้นและแบบแผนของนาฏศิลป์ไทย การฝึกปฏิบัติการรำพื้นฐานเพลงช้า เพลงเร็ว รำแม่บท	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)
	Introduction to Thai classical dance and basic movements; practice of Thai classical dance movements including slow movements (Phleng Cha), fast movements (Phleng Reo), and major movement series (Ram Mae Bot)	
GE318	การละเล่นและเพลงพื้นบ้านไทย (Thai Folk Games and Songs)	3(3-0-6)
	ความหมาย ความสำคัญ คุณค่าของศิลปกรรม หลักการวิจัักษณ์ศิลปกรรมประเภทต่าง ๆ ได้แก่ จิตรกรรม วรรณกรรม คีตกกรรม นาฏกรรม และสื่อบันเทิงร่วมสมัยต่าง ๆ ทั้งในด้าน รูปแบบ เนื้อหา แนวคิดสุนทรียรส	
	Meaning and importance of art, principles of art classification of different types of art including painting, literature, drama, and contemporary entertainment media in terms of form, content, and aesthetic taste	

	<p>Meaning, importance, and values of the arts, principles of art appreciation for different art forms: painting, literature, music, dance, and contemporary entertainment media relating to forms, contents, and aesthetic concepts</p>	
GE355	<p>ประวัติศาสตร์สังคมไทยหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง (History of Thailand's Society after Revolution)</p> <p>ประวัติศาสตร์สังคมไทยหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ว่าด้วยการพัฒนาประเทศตามแบบตะวันตก และผลกระทบที่มีต่อสังคม การศึกษา การเมือง การปกครอง สื่อสารมวลชน ศิลปกรรม รสนิยม แนวคิดเรื่องความเป็นไทย ท้องถิ่น ตลอดจนอุดมการณ์ชาติ วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลง การคลี่คลาย และการดำรงอยู่ของสังคมไทยจากยุคพัฒนาถึงโลกาภิวัตน์</p> <p>History of Thailand's society after revolution, policy relating to modernization and its impact on society, education, politics, administration, mass media, arts, tastes, local Thai conceptualization, and national ideology, analysis of change, disentanglement, and existence of Thai society from the modernization to globalization periods</p>	3(3-0-6)
GE373	<p>ประเพณีและเทศกาลในสังคมไทย (Tradition and Festival in Thailand)</p> <p>ความสำคัญของประเพณีและเทศกาลในสังคมไทย หน้าที่ของประเพณีและเทศกาลต่อวิถีชีวิต คติความเชื่อ ค่านิยมและภูมิปัญญาไทย ประเพณีและเทศกาลประจำปีในสังคมไทย</p> <p>Importance of traditions and festivals in Thailand, function of traditions and festivals in ways of life, beliefs, values, and Thai wisdom; annual traditions and festivals in Thai society</p>	3(3-0-6)
GE452	<p>หอการค้าไทยและมหาวิทยาลัยของเรา (TCC and Our UTCC)</p> <p>ประวัติความเป็นมาของหอการค้าไทย เครือข่ายของหอการค้าไทย บทบาทของหอการค้าไทยและมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยต่อสังคมและประเทศในระดับภูมิภาคและสากล บุคคลสำคัญที่มีคุณูปการต่อหอการค้าไทยและมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย</p> <p>History of Thai Chamber of Commerce (TCC), TCC network, the role of TCC and University of the Thai Chamber of Commerce (UTCC) in society and country at regional and international levels, TCC's and UTCC's prominent figures</p>	3(3-0-6)

GE457	ภูมิ-ประวัติศาสตร์การท่องเที่ยวไทย (Geography and History for Thai Tourism)  ลักษณะทางกายภาพและประวัติศาสตร์ของแหล่งท่องเที่ยวในประเทศไทย รวมถึงสังคม วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีและศิลปกรรม ปัญหาและผลกระทบที่มีต่อการท่องเที่ยวไทย  Physical and historical characteristics of Thailand's tourist attractions including society, culture, tradition, works of art, problems, and impacts on Thai tourism industry	3(3-0-6)
-------	---	----------

#### 1.4.2) กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)
Course Code	Course Title	
GE317	ศิลปะวิจิทัศน์ (Art Appreciation)  ความหมาย ความสำคัญ คุณค่าของศิลปกรรม หลักการวิจิทัศน์ศิลปกรรมประเภทต่าง ๆ ได้แก่ จิตรกรรม วรรณกรรม คีตกกรรม นาฏกรรม และสื่อบันเทิงร่วมสมัยต่าง ๆ ทั้งในด้าน รูปแบบ เนื้อหา แนวคิดสุนทรียรส  Meaning, importance, and values of arts; principles of arts appreciation for different art forms: painting, literature, music, dance, and contemporary entertainment media relating to forms, contents, and aesthetic concepts	3(3-0-6)
GE351	วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)  ความหมาย ลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยม ความสัมพันธ์ระหว่างประชานิยมกับระบบอุตสาหกรรม วัฒนธรรม และสื่อมวลชนกับทุนนิยม บริบททางสังคม การบริโภควัฒนธรรมและการวิเคราะห์วัฒนธรรมประชานิยมที่มีอิทธิพลในชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทย  Meaning and characteristics of the popular culture. The relationship between the populism and the cultural industry; the mass media and the capitalism. The consumption of the popular culture and the analysis of the culture's influence on Thai society in everyday lives	3(3-0-6)

GE356	<p>อุดมการณ์สร้างชาติของจีน</p> <p>(China's National Ideology)</p> <p>พัฒนาการด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญา ภูมิปัญญา การเมืองการปกครองและเศรษฐกิจ ฯลฯ ที่สะท้อนมุมมองอุดมการณ์สร้างชาติของจีนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน</p> <p>Aspects of China's development in history, philosophy, wisdom, politics, administration, and economy, which reflect China's national ideology from past to present</p>	3(3-0-6)
GE357	<p>เหตุการณ์ปัจจุบันของโลก</p> <p>(Current World Events)</p> <p>เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในโลก ทั้งมิติทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม รวมทั้งความร่วมมือและความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมโลกปัจจุบัน รวมทั้งเหตุการณ์สำคัญในประเทศไทยที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ในโลก เพื่อให้สามารถคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และเปรียบเทียบเหตุการณ์สำคัญของโลกที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงได้</p> <p>World's major events in political, economic, and social dimensions, cooperation and conflict in modern world society, and important events in Thailand related to world events; thinking about, analyzing, criticizing, and comparing these important world events occurring at different times and having impact on changes</p>	3(3-0-6)
GE360	<p>ปรัชญาตะวันตก</p> <p>(Western Philosophy)</p> <p>แนววิธีศึกษากระบวนทัศน์ทางความคิดของโลกตะวันตก มุ่งศึกษาปัญหาปรัชญาในสมัยต่าง ๆ ได้แก่ สมัยโบราณ สมัยกลาง สมัยใหม่ และหลังสมัยใหม่ เพื่อเรียนรู้รากฐานและพัฒนาการของกระบวนทัศน์ทางความคิดตามวิถีตะวันตก</p> <p>Approaches to the study of a thinking paradigm in the Western world focusing on the problems of philosophy existing in different periods: ancient, medieval, modern, and post-modern, with the aim to learn the foundation and development of the thinking paradigm in the Western way</p>	3(3-0-6)
GE361	<p>ปรัชญาตะวันออก</p> <p>(Eastern Philosophy)</p> <p>แนววิธีศึกษากระบวนทัศน์ทางความคิดของโลกตะวันออก มุ่งศึกษาแนวคิดกระแสหลักจากอินเดีย จีน เกาหลี และญี่ปุ่น เพื่อเรียนรู้รากฐานและพัฒนาการของกระบวนทัศน์ทางความคิดตามวิถีตะวันออก</p> <p>Approaches to the study of a thinking paradigm in the Eastern world focusing on the mainstream concepts from India, China, Korea, and Japan,</p>	3(3-0-6)

	with the aim to learn the foundation and development of the thinking paradigm in the Eastern way	
GE362	<p>วัฒนธรรมชา</p> <p>(Tea Culture)</p> <p>กำเนิดและพัฒนาการของวัฒนธรรมชา ประวัติศาสตร์ของสังคมที่เกี่ยวข้องกับชา ในประเทศต่างๆ โดยเฉพาะของจีน ญี่ปุ่น และภูมิภาคอาเซียน ประเด็นศึกษาวัฒนธรรมชาในสังคมไทย เช่นความเชื่อ และคตินต่างๆ เกี่ยวกับใบชาและการบริโภค การสร้างสรรค์ธุรกิจชา วัฒนธรรมร้านน้ำชาในภาคใต้ ชากับพิธีกรรม ชาในฐานะวัฒนธรรมร่วมสมัยยุคโลกาภิวัตน์</p> <p>Origin and development of tea culture, social history relating to tea in different countries, particularly in China, Japan, and ASEAN region, study of tea culture in Thai society, such as beliefs, and principles of tea leaves, tea consumption, creation of tea business, tea house culture in the South, tea and rituals, tea as a contemporary culture in the globalization era</p>	3(3-0-6)
GE365	<p>ศาลเจ้าและการไหว้เจ้าของชาวไทยเชื้อสายจีนในประเทศไทย</p> <p>(Chinese Shrine and Chinese God Worship of Chinese-Thai People in Thailand)</p> <p>คติความเชื่อเกี่ยวกับศาลเจ้าและการไหว้เจ้า ศาลเจ้ากับการตั้งชุมชนชาวจีน การดำรงอยู่และการเปลี่ยนแปลง ของศาลเจ้าจีนในสังคมไทย กรณีศึกษาศาลเจ้าและพิธีกรรมการไหว้เทพเจ้าจีนที่สำคัญของชาวไทยเชื้อสายจีน</p> <p>The beliefs about Chinese shrines and Chinese God worship, Chinese shrines and Chinese community establishment, existence and change of Chinese shrines in Thai society, the case study relating to important Chinese shrines and rituals for worshipping Chinese Gods of Chinese-Thai people.</p>	3(3-0-6)
GE366	<p>ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคมไทย</p> <p>(Ethnic Diversity in Thai Society)</p> <p>อัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ที่สำคัญในสังคมไทย การดำรงไว้ซึ่งชาติพันธุ์ ความแตกต่างหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ เช่น ข้อดี ข้อเสียของกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคมสังคมพหุลักษณะกับความท้าทายในประชาคมอาเซียน สำรวจพื้นที่ย่านที่อยู่อาศัยของกลุ่มชาติพันธุ์ในกรุงเทพมหานครที่สำคัญ ๆ</p> <p>Important ethnic identity in Thai society, maintaining ethnicity, ethnic diversity, advantages and disadvantages of ethnicity in society, plural society and challenge in ASEAN community, survey of some significant ethnic locations in Bangkok</p>	3(3-0-6)

GE367	<p>ความหลากหลายทางเพศในสังคมไทย</p> <p>(Gender Diversity in Thai Society)</p> <p>ความหมายและความสำคัญของความหลากหลายทางเพศ แนวคิดและกระบวนทัศน์ในการศึกษาความหลากหลายทางเพศและเอกลักษณ์ทางเพศในมิติต่าง ๆ ทั้งทางวิทยาศาสตร์ มานุษยวิทยา จิตวิทยาและอื่น ๆ ในบริบทสังคมไทย และการทำความเข้าใจความหลากหลายทางเพศในสังคมไทย</p> <p>Meaning and importance of gender diversity and identity, concept and paradigm for the study of gender diversity in different dimensions; science, anthropology, psychology, etc. Understanding of gender diversity in Thai society</p>	3(3-0-6)
GE369	<p>โบราณคดีของไทยและประเทศใกล้เคียง</p> <p>(Archaeology in Thailand and Neighboring Countries)</p> <p>ความหมายของวิชาโบราณคดี ความเกี่ยวพันระหว่างโบราณคดีและศิลปกรรม ประวัติของศิลปะไทยและศิลปะของประเทศใกล้เคียง และการศึกษาสถานนอกสถานที่</p> <p>Meanings of archaeology, relations between archaeology and history of arts in Thailand and neighboring countries, fieldtrip</p>	3(3-0-6)
GE382	<p>มังงะ เกมส์ อนิเมะญี่ปุ่น</p> <p>(Manga, Games, and J-Anime)</p> <p>ศึกษาพัฒนาการของการ์ตูน เกมส์และอนิเมะในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยของญี่ปุ่นบทบาทของวัฒนธรรมดังกล่าวต่อเศรษฐกิจและสังคมรวมถึงอิทธิพลต่อสังคมไทย ศึกษาการ์ตูน เกมส์ และอนิเมะที่น่าสนใจบางเรื่อง</p> <p>The development of Japanese anime, manga, and games as a contemporary Japanese culture; the role of anime, manga, and video game culture on the economy and society and its influence on Thai society; selection of interesting Japanese anime, manga, and games for study</p>	3(3-0-6)
GE383	<p>ภาพยนตร์และซีรีส์ญี่ปุ่น</p> <p>(Japanese Films and Series)</p> <p>ศึกษาและเรียนรู้สังคมญี่ปุ่นผ่านภาพยนตร์ และซีรีส์ญี่ปุ่น ฝึกวิเคราะห์และอภิปรายเรื่องราวที่ได้ชมได้</p> <p>Learning about Japanese society through films and series including analyzing and discussing the story</p>	3(3-0-6)
GE384	<p>ความปกติใหม่กับชุมชนสังคมโลก</p> <p>(New Normal and Global Community)</p> <p>ศึกษาลักษณะของวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปในกระแสความปกติใหม่ ลักษณะสังคมและวัฒนธรรมไทยในกระแสความเปลี่ยนแปลง วิเคราะห์ผลกระทบกับวิถีชีวิตของ</p>	3(3-0-6)



ประชากร โดยศึกษาจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของชีวิต ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของสถาบันสังคมต่าง ๆ รวมถึงมิติของคนแต่ละเจนเนอร์เรชั่น ท่าที ทักษะคติ ค่านิยมแบบแผนหรือรูปแบบการใช้ชีวิตและผลกระทบจากโลกที่เปลี่ยนแปลงไป

A study of lifestyles that are changed by the new normal; Thai socio-culture in the changing era; analyses of its effects on people's lifestyles through changes in life patterns, social institutes, and dimensions of each generation of people's behaviors, attitudes, values, or lifestyles affected by the changing world

GE385 การจัดการธุรกิจข้ามวัฒนธรรม 3(3-0-6)

(Cross-Cultural Business Management)

แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ลักษณะทางวัฒนธรรมขององค์กรธุรกิจนานาชาติ วัฒนธรรมและการสื่อสารในบริบทของการบริหารธุรกิจระหว่างประเทศ การเจรจาต่อรองทางธุรกิจภายใต้ความแตกต่างทางวัฒนธรรม การจัดการความหลากหลายทางวัฒนธรรมในองค์กร

Basic concepts of cross-cultural communication, cultural differences, cultural attributes of international business organizations, culture and communication in the context of international business administration, business negotiations under cultural differences, managing cultural diversity in the organization.

GE386 ความรู้เบื้องต้นเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา 3(3-0-6)

(Introduction to South East Asia Studies)

ประวัติศาสตร์ความเป็นมา สภาพทางภูมิศาสตร์ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ภาพรวมด้านสังคม วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ศิลปะ การเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ รวมถึงกำเนิดเป้าหมายนโยบายและบทบาทของประชาคมอาเซียน

History, geography, society, culture, tradition, belief, art, politics, economic, including origin of policy and role of ASEAN community

GE387 เทพปกรณัมกรีกและโลกปัจจุบัน 3(3-0-6)

(Greek Mythology and the Modern World)

ศึกษาด้านาน เรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้ากรีก วีรบุรุษ และสัตว์ในตำนานกรีก และอิทธิพลของเทพปกรณัมกรีกที่มีผลต่อโลกปัจจุบัน

Study of Greek mythology, Greek gods, goddesses, heroes, and mythical creatures as well as the influence of Greek mythology on the modern world

GE388	<p>ภูมิปัญญาจีน (Chinese Wisdom)</p> <p>การศึกษาแนวคิดของนักปรัชญาชาวจีนที่มีอิทธิพลต่อสังคมจีน การศึกษา สิ่งประดิษฐ์สำคัญและศาสตร์ความรู้ต่างๆ ของจีนโบราณ</p> <p>A study of the ideas of Chinese philosophers influencing Chinese society; important artifacts and different types of ancient Chinese knowledge</p>	3(3-0-6)
GE389	<p>ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจีน (Understanding Chinese Culture)</p> <p>การศึกษาศิลปวัฒนธรรมจีนที่ถือปฏิบัติกันมาแต่โบราณ รวมถึงแนวคิดของชาวจีนที่ มีอิทธิพลต่อศิลปวัฒนธรรมจีน</p> <p>A study of Chinese art and culture that has existed since ancient times and Chinese philosophies that have influenced Chinese art and culture</p>	3(3-0-6)
GE390	<p>สังคมจีนร่วมสมัย (Contemporary Chinese Society)</p> <p>การศึกษาความรู้ด้านการเมือง สภาพสังคม และเศรษฐกิจจีน เทคโนโลยีจีน รวมถึงแนวคิดผู้นำจีนและยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศตั้งแต่ปีค.ศ.1949 จนถึง ปัจจุบัน</p> <p>A study of political, social and economic knowledge of China, China's technology, views of China's leaders, and national development strategy from 1949 to the present day</p>	3(3-0-6)

### 1.5) กลุ่มความเป็นพลเมือง (Civic Literacy)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต Credits
Course Code	Course Title	(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษด้วยตนเอง) (Lecture-tutorial-self study)
GE451	<p>ศาสตร์ของพระราชา (Knowledge of the King)</p> <p>พระราชประวัติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชโดยสังเขป แนวคิด ความหมาย หลักการทรงงาน ศาสตร์พระราชาในด้านต่างๆ อาทิ ด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ฯ ประโยชน์ของเศรษฐกิจพอเพียงและการประยุกต์ทั้งในระดับครอบครัวและ ชุมชน เพื่อการดำเนิน ชีวิตตามแนวทางปรัชญาและการพัฒนาที่ยั่งยืน</p> <p>H.M. King Bhumibol Adulyadej's concise biography. The concept, meaning, working principles and each aspect of the king's philosophy such as economy,</p>	3(3-0-6)

society, and environment. The sufficiency economy and its application at the family up to the community level for the sustainable development and living according to the philosophy

GE453 สังคมศึกษาเพื่อสังคมที่ยั่งยืน 3(3-0-6)

(Social Studies for Sustainable Society)

หลักการ แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับสถานการณ์ เหตุการณ์ ปัญหาที่สำคัญของสังคมไทย และสังคมโลก ระบบครอบครัว ระบบเศรษฐกิจ ระบบการเมืองการปกครอง ระบบการศึกษา ระบบสุขภาพ การวิเคราะห์เหตุปัจจัยและผลกระทบ รวมถึงการสังเคราะห์แนวทางแก้ไข ป้องกันปัญหา หรือแนวทางการปรับปรุงเพื่อให้เกิดคุณประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมที่ยั่งยืน

Principles and basic concepts relating to major events and problems in Thailand and world society, family system, economic system, political and administrative system, education system, health care system, analysis of factors and impacts as well as synthesis of problem solution and prevention or improvement plan to benefit oneself, others, and sustainable society

GE454 กฎหมายสำหรับชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

(Law for Everyday Life)

ความหมายและลักษณะของกฎหมาย บ่อเกิดและวิวัฒนาการของกฎหมาย ระบบของกฎหมายที่สำคัญ ที่มาของกฎหมาย ชนิดและประเภทของกฎหมาย การจัดทำกฎหมาย และกระบวนการนิติบัญญัติ การบังคับใช้กฎหมายการตีความ การอุดช่องว่าง และกฎหมายที่สำคัญในชีวิตประจำวัน บุคคล นิติบุคคล นิติกรรม บุคคลสิทธิทรัพย์สินสิทธิแรงงาน ครอบครัว มรดก และกฎหมายอาญา

Definition of law, Source of law and Evolution of law. The legal system, the origin of law including the legislation process, the enforcement of law, interpretation, legal loopholes. Law relating to everyday life such as person, legal act, right over individual and right over property, labour law, family law, inheritance law and criminal law

GE462 วัฒนธรรมต้านทุจริต 3(3-0-6)

(Anti-Corruption Culture)

การปลูกฝังความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีพฤติกรรมโดยรวมที่ดีงามใฝ่ดี ยึดมั่นในจริยธรรม สาเหตุ รูปแบบ สถานการณ์ ลักษณะของการเกิดทุจริต และปลูกจิตสำนึกให้มีส่วนร่วมในการต้านทุจริตโดยใช้กรณีศึกษาเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ทักษะ เจตคติ ด้านการป้องกันการทุจริต

Cultivate a responsibility for themselves and the society, display decent, righteous and moral oriented behaviors. Causes, patterns, situations, and characteristics of the corruptions. Cultivate the consciousness of the students

	to take part in the anti-corruption, through case studies to promote understanding, skills and attitude of anti-corruption	
GE463	<p>การรู้เท่าทันการคอร์รัปชัน</p> <p>(Understanding Corruption)</p> <p>แรงจูงใจ ความหมาย เทคนิค วิธีการของการคอร์รัปชัน ปัญหา ผลกระทบของการคอร์รัปชันที่มีต่อสังคม โดยใช้กรณีศึกษา เพื่อให้ตระหนักถึงอันตรายของการคอร์รัปชันที่มีผลต่อการสร้างสังคมที่ยั่งยืน</p> <p>Motivation, meaning, techniques used for corruption cases. Problems and impacts that corruptions have to the society. Using real case studies. To create awareness for danger that corruptions have to the sustainability's of the society.</p>	3(3-0-6)
GE464	<p>กิจกรรมเพื่อสังคมที่สร้างสรรค์</p> <p>(Creative Corporate Social Responsibilities)</p> <p>ความหมายของกิจกรรมเพื่อสังคม แนวคิด หลักการ ขบวนการขั้นตอนในการจัดกิจกรรมเพื่อสังคมที่สร้างสรรค์</p> <p>Meaning of corporate social responsibilities, concepts, principles and processes used in creating creative corporate social responsibilities projects.</p>	3(3-0-6)
GE467	<p>ปัญหาสังคมไทยในปัจจุบัน</p> <p>(Social Problems in Thai Society)</p> <p>ศึกษาปัญหาสังคมไทย สาเหตุ ผลกระทบของปัญหาสังคม อาทิ ปัญหาความยากจน ปัญหาการว่างงาน ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาครอบครัว และพฤติกรรมของผู้คนในสังคม รวมถึงการวิเคราะห์และนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา</p> <p>A study of Thai social problems, causes and effects of social problems such as poverty, unemployment, crime, dysfunctional families and deviant behavior, including analyzing and proposing solution for problems solving</p>	3(3-0-6)
GE468	<p>ปรัชญาการเมืองกับทุกสิ่งอย่าง</p> <p>(Political Philosophy and Everything)</p> <p>แนววิธีศึกษาฐานคติและความเข้าใจทางการเมืองผ่านวิธีการทางปรัชญา การวิเคราะห์และอภิปรายสถานการณ์ทางการเมือง ชีวิต และปัญหาต่าง ๆ การเปิดใจกว้างเกี่ยวกับทัศนะทางการเมือง เพื่อสร้างความตระหนักถึงความเข้าใจในการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม</p> <p>Approaches to the study of assumption and political understanding through philosophical methods; analysis and discussion of political situations, lives, and problems; open-mindedness to political views for raising the awareness and understanding of being a part of society</p>	3(3-0-6)

## 2) กลุ่มทักษะและเจตคติ (Skills and Attitude)

### 2.1) กลุ่มภาษาของโลก (World Language) จำนวน 15 หน่วยกิต

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
Course Code	Course Title	Credits
GE006	ภาษามลายูเพื่อการสื่อสาร (Malay for Communication) <p>ทักษะการใช้ภาษามลายูในชีวิตประจำวันโดยเน้นการฟังและการสนทนา บทพูดพื้นฐานที่จำเป็นต่อการสื่อสาร รวมทั้งการจับใจความสำคัญและการเขียนแสดงความคิดเห็นขั้นพื้นฐานในระดับย่อหน้า</p> <p>Malay language skills in everyday life focusing on listening and speaking, basic dialogues needed in communication, listening for main ideas, and basic paragraph writing</p>	3(3-0-6)
GE014	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร (Korean for Communication) <p>เรียนรู้พยัญชนะและสระในภาษาเกาหลี คำศัพท์ วลี และการสร้างประโยคเบื้องต้น สามารถสื่อสารภาษาเกาหลีในระดับเบื้องต้นได้</p> <p>Learning consonants and vowels of the Korean alphabet, vocabulary, and phrases; building basic sentences; communicating in Korean language at a basic level</p>	3(2-2-5)
GE059	การอ่านภาษาไทยเบื้องต้น (Basic Thai Reading) <p>หลักการอ่านที่ถูกต้อง การกำหนดสายตา ความเร็วในการอ่าน การฝึกอ่านข้อความประเภทต่าง ๆ ทั้งเรื่องทั่วไปและเรื่องวิชาการ เพื่อความรู้ ความเพลิดเพลิน และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการอ่าน</p> <p>Accurate principles of reading, eye movement, and speed reading. Practice of reading a variety of general texts and academic texts for enhancing knowledge, pleasure, and positive attitudes towards reading.</p>	3(2-2-5)
GE060	การเขียนภาษาไทยเบื้องต้น (Basic Thai Writing) <p>เงื่อนไข สำหรับนักศึกษาชาวต่างชาติทุกคณะ</p> <p>หลักและการฝึกเขียนข้อความประเภทต่างๆ ทั้งแบบควบคุมรูปแบบและแบบเขียนโดยอิสระ โดยเน้นความถูกต้องในเรื่องภาษาและการสื่อความหมาย</p>	3(2-2-5)

	Principles and practice of writing various types of texts for both free writing and controlled writing, emphasizing accuracy of language and meaning-making	
GE061	<p>การอ่านและการเขียนภาษาไทยเชิงวิชาการ</p> <p>(Academic Thai Reading and Writing)</p> <p>หลักและการฝึกเขียนข้อความประเภทต่าง ๆ ทั้งแบบควบคุมรูปแบบและแบบเขียนโดยอิสระ โดยเน้นความถูกต้องในเรื่องภาษาและการสื่อความหมาย</p> <p>Principles and practice of writing various types of texts for both free writing and controlled writing, emphasizing accuracy of language and meaning-making.</p>	3(2-2-5)
GE062	<p>ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร</p> <p>(Thai for Communication)</p> <p>การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยมาตรฐาน หลักการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การใช้ภาษาไทยเพื่อถ่ายทอดความคิดอย่างเป็นระบบและสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>Development of using standard Thai, principles of listening, speaking, reading and writing; using language to deliver thoughts systematically and communicate effectively.</p>	3(2-2-5)
GE063	<p>การฟังและการพูดภาษาไทย</p> <p>(Thai Listening and Speaking)</p> <p>หลักการฟัง การฝึกฟังเพื่อจับใจความสำคัญและรายละเอียดที่จำเป็นจากบทฟังประเภทต่างๆ หลักการพูด มารยาทการพูดและการฝึกพูดหัวข้อต่างๆ</p> <p>Principles of listening: listening for main ideas and for supporting details from different types of listening. Principles of speaking: manner of speaking and speaking practice for different topics</p>	3(2-2-5)
GE064	<p>การออกเสียงภาษาอังกฤษ</p> <p>(English Pronunciation)</p> <p>การออกเสียงภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง การฝึกออกเสียงสระ พยัญชนะ คำ และประโยคภาษาอังกฤษ</p> <p>Accurate English Pronunciation: Practice of pronouncing vowel sounds, consonant sounds, words, and sentences in the English language</p>	3(2-2-5)
GE074	<p>ภาษาอังกฤษสำหรับมืออาชีพ</p> <p>(English for Professionals)</p> <p>เงื่อนไข ศึกษา ก่อน GE073 ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 2 หรือเทียบโอนโดยใช้คะแนนสอบภาษาอังกฤษมาตรฐานเทียบเท่า และตามเกณฑ์ที่กำหนด</p>	3(2-2-5)

พัฒนาทักษะที่จำเป็นในการทำงานผ่านการใช้ทักษะภาษาอังกฤษที่เหมาะสม โดยเน้นที่ทักษะการนำเสนอและทักษะการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสอดแทรกความรู้และความเข้าใจในความสำเร็จของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม

Development of important soft skills to enhance employability through effective English language skills focusing on presentation skills and discussion skills with the integration of the knowledge and understanding of intercultural communication

GE075      ส่วนวนภาษาอังกฤษที่มีประโยชน์      3(2-2-5)  
(English Idiom Advantage)

ความเข้าใจจากการศึกษาส่วนวนภาษาอังกฤษในบริบทที่ใช้จริงและการฝึกใช้ส่วนวนในห้องเรียน

Understanding English idiom usage from real-world contexts and putting into practice in class

GE076      ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์      3(2-2-5)  
(English for e-commerce entrepreneur)

ส่วนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในการเขียนชื่อผลิตภัณฑ์ การบรรยายคุณสมบัติสินค้าและบริการ การเขียนบรรยายประกอบภาพ การตอบคำถามและสื่อสารกับลูกค้า การตอบกลับ การรีวิวและข้อร้องเรียนสินค้าของลูกค้า ตลอดจนการติดต่อเพื่อสอบถามและสั่งซื้อสินค้าจากผู้ผลิต

English words and expressions used in writing the eCommerce product title, descriptions, captions; responding to customers' inquiries, reviews and complaints; writing inquiries and placing orders from suppliers.

GE077      การใช้ซอฟต์แวร์เพื่อศึกษาคำในภาษาอังกฤษ      3(2-2-5)  
(Application of Lexical Analysis Tools)

การฝึกทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลทางภาษาเพื่อเข้าใจคำในบริบทที่เกี่ยวข้อง

Practice of analytical skills for studying English words and associated contexts in language datasets

GE079      ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานและมนุษยสัมพันธ์      3(2-2-5)  
(English for work and socializing)

ส่วนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในการทำงานและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การให้กำลังใจและคำปรึกษา การแสดงความชื่นชมยินดีและสนองตอบเชิงบวก ตลอดจนการกระตุ้นการทำงานเป็นทีม การวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์ และการแก้ไขความขัดแย้งระหว่างบุคคล

English expressions used in both working and social situations.  
(encouraging, counseling, giving compliments, positive reinforcement and

	congratulations, as well as team building, constructive criticism and conflict resolution	
GE080	ภาษาอังกฤษเพื่อความรับผิดชอบต่อสังคม (English for Corporate Social Responsibility)  พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่านแนวคิดความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร และทักษะการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับโครงการหรือกิจกรรมทางธุรกิจที่อยู่ภายใต้แนวคิดความรับผิดชอบต่อสังคม  Development of English language skills and discussion practice through corporate social responsibility activities	3(2-2-5)
GE081	ภาษาในสังคมดิจิทัล (Language in Digital Society)  ศึกษาและพัฒนาทักษะการใช้ภาษาบนสื่อดิจิทัล ในด้านการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การใช้ภาษาเพื่อพัฒนาความคิดและอาชีพการงานในสังคมดิจิทัล ได้แก่ การเล่าเรื่องข้ามสื่อ การพูดเพื่อการนำเสนอ ศิลปะการเขียนในสื่อดิจิทัล เรื่องเล่าในวัฒนธรรมร่วมสมัย เป็นต้น  Studying and developing skills of language used in digital media in aspects of listening, speaking, reading, and writing skills. The use of language for developing thought and working in a digital society, for example, transmedia storytelling, speaking for presentation, the arts of writing in digital media, stories in contemporary culture	3(2-2-5)
GE082	ภาษาไทยเพื่องานด้านกฎหมาย (Thai for Law Careers)  ทักษะภาษาไทยมาตรฐานในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เพื่อพัฒนาความคิดและอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานด้านกฎหมาย ฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาไทยโดยเน้นการอ่านและการเขียน หลักการจับใจความสำคัญ การวิเคราะห์ การจัดบันทึก สรุปความ การย่อความ  การเขียนเรียงความ และบทความ  Standard Thai language skills in listening, speaking, reading, and writing to develop ideas and professions related to legal work, practicing the usage of Thai language by emphasizing in reading and writing, principle of reading for main ideas, analyzing, taking notes, summarizing, concluding, writing essays and articles	3(2-2-5)



GE083	<p>การสื่อสารและการนำเสนอทางธุรกิจอย่างมืออาชีพ (Communication and Professional Business Presentations)</p> <p>พัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยมาตรฐานในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน สำหรับธุรกิจ การสืบค้น การรวบรวม การจัดเรียงความคิดอย่างเป็นระบบเพื่อการนำเสนอทางธุรกิจ ลักษณะทางภาษาที่สำคัญในการเขียนรายงานทางธุรกิจ การสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล) ทักษะการนำเสนองาน การอธิบายให้เหตุผล การนำเสนอแนวคิดที่แตกต่างอย่างเหมาะสม และการตอบคำถามอย่างมืออาชีพ</p> <p>Developing the skills of using standard Thai language in listening, speaking, reading, and writing for business, searching, collecting, systematic idea arranging for business presentations, important language characteristics in writing business reports, email communication, skills in presentation, explaining with reason, presenting different concepts appropriately and answering questions as professionals</p>	3(2-2-5)
GE084	<p>ภาษาไทยและวัฒนธรรม (Thai Language and Culture)</p> <p>เงื่อนไข: สำหรับนักศึกษาต่างชาติ</p> <p>การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารเบื้องต้น การฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมการใช้ภาษา ความเชื่อ และค่านิยมทั่วไปในสังคมไทย ตลอดจนการใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ</p> <p>Use of Thai for basic communication. Practice in listening, speaking, reading, and writing skills. Study of the relationship between Thai language and culture, belief and common values in Thai society, and appropriate use of Thai for various situations.</p>	3(3-0-6)
GE085	<p>ภาษาไทยหลายมิติ (Multidimensional Thai Language)</p> <p>บูรณาการการใช้ภาษาไทย เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและงานอาชีพให้เกิดประสิทธิผล</p> <p>Integrate Thai language with daily life and careers effectively</p>	3(0-6-3)
GE086	<p>ภาษาเกาหลีกับความงาม (Korean and K-Beauty Business)</p> <p>เรียนรู้คำศัพท์ วลี และประโยคภาษาเกาหลีที่ใช้ในธุรกิจความงาม เช่น แฟชั่น การศัลยกรรม การแต่งหน้า เป็นต้น</p> <p>Korean words, phrases, and sentences used in beauty businesses such as fashion, cosmetic surgery, and makeup</p>	3(3-0-6)

GE087	<p>แพ็คเกจเที่ยวเกาหลีใต้ (Packing for South Korea)</p>	3(3-0-6)
	<p>เรียนรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการเตรียมตัวท่องเที่ยว ณ ประเทศเกาหลีใต้ด้วยตนเอง ตั้งแต่การวางแผนในแต่ละวัน การจองตั๋ว การจองที่พัก และสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ พร้อมทั้งเรียนรู้คำศัพท์ วลีและประโยคสนทนาภาษาเกาหลีที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการเดินทางท่องเที่ยว ตลอดจนเรียนรู้สถานที่ท่องเที่ยวในมิติต่าง ๆ เช่น ภาษาถิ่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี คติชน และภูมิศาสตร์ เป็นต้น</p>	
	<p>Basic knowledge of how to prepare to travel to South Korea by yourself: planning a day-by-day itinerary, booking a ticket, making a hotel reservation, and finding tourist attractions; useful Korean words, phrases, and dialogues for travel. Also, study tourist attractions in various dimensions, for example, dialect, history, culture, tradition, folklore, and geography.</p>	
GE088	<p>เค-ป๊อปกับเคซีรีส์ (K-Pop and K-Series)</p>	3(3-0-6)
	<p>เรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ วลี ประโยค บทสนทนา และสำนวนที่สื่อความนัยยะต่างๆ ที่พบบ่อยในเพลงเกาหลีและซีรีส์เกาหลี พร้อมทั้งเรียนรู้ลักษณะสังคม แนวคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชาวเกาหลี</p>	
	<p>Study Korean words, phrases, sentences, conversations and idioms representing other meaning commonly used in Korean music and Korean series. Also, study the characteristics of society, concepts, ways of life, and culture of Korean</p>	
GE089	<p>ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสนทนาและการสื่อสาร (Japanese for Conversation and Communication)</p>	3(3-0-6)
	<p>ศึกษาคำศัพท์ สำนวน ตลอดจนโครงสร้างประโยคพื้นฐานต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้สนทนาภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวันแบบง่ายได้ อาทิ แนะนำตนเอง กล่าวทักทาย สอบถามราคาสินค้า บอกเวลา เป็นต้น โดยเน้นทักษะด้านการฟัง พูด เป็นหลัก</p>	
	<p>Learning Japanese words, phrases, and basic sentence structure to use in everyday conversations such as introducing oneself, greeting, asking about price, and telling the time, emphasizing listening and speaking skills</p>	
GE090	<p>แพ็คเกจเที่ยวญี่ปุ่น (Packing for Japan)</p>	3(3-0-6)
	<p>เรียนรู้เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการเตรียมตัวท่องเที่ยว ณ ประเทศญี่ปุ่นด้วยตนเอง ตั้งแต่การวางแผนในแต่ละวัน การจองตั๋ว การจองที่พัก และสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ พร้อมทั้งเรียนรู้คำศัพท์ วลีและประโยคสนทนาภาษาญี่ปุ่นที่จำเป็นต้องใช้ระหว่างการเดินทาง</p>	

ท่องเที่ยว ตลอดจนเรียนรู้สถานที่ท่องเที่ยวในมิติต่าง ๆ เช่น ภาษาถิ่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี คติชน และภูมิศาสตร์ เป็นต้น

Basic knowledge of how to prepare to travel to Japan by yourself: planning a day-by-day itinerary, booking a ticket, making a hotel reservation, and finding tourist attractions; useful Japanese words, phrases, and dialogues for travel. Also, study tourist attractions in various dimensions, for example, dialect, history, culture, tradition, folklore, and geography.

GE091 ภาษาอิตาเลียนเบื้องต้น 3(2-2-5)

(Italian Language for Beginners)

ศึกษาคำศัพท์ สำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไวยากรณ์เบื้องต้น การออกเสียง การสนทนา การอ่านและการเขียนระดับเบื้องต้น รวมถึงวัฒนธรรมที่น่าสนใจเกี่ยวกับประเทศอิตาลี

Study of the Italian language: vocabulary, everyday language, basic grammar, pronunciation, conversation, basic writing as well as fascinating cultures of the Italians

GE093 ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

(Chinese for Everyday Life)

โครงสร้างตัวอักษร หลักการเขียนตัวอักษรจีน การฝึกภาษาจีนเบื้องต้นทั้งด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน สามารถสื่อสารและเรียบเรียงประโยคอย่างง่าย เรียนรู้หลักการออกเสียงและระบบสัทอักษรจีนเบื้องต้น เรียนรู้วงคำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันไม่ต่ำกว่า 250 คำศัพท์

Structure of the Chinese characters; principles of writing Chinese characters; practice of basic Chinese skills: listening, speaking, reading and writing; building basic sentences for communication; Principles of basic Chinese pronunciation and phonetic system; minimum of 250 Chinese vocabulary words used in everyday life

GE094 การพัฒนาการฟังและการพูดภาษาจีนเบื้องต้น 3(3-0-6)

(Basic Chinese Listening and Speaking Practice)

การฝึกทักษะการฟังการพูดภาษาจีนเพื่อการสื่อสารโดยใช้บทสนทนาขั้นพื้นฐานในสถานการณ์ต่างๆ

Practicing Chinese listening skills for communication using basic conversations in different situations

## 2.2) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
Course Code	Course Title	Credits
GE053	<p>การอ่านและการเขียนทางธุรกิจ (Business Reading and Writing)</p> <p>หลักการและความสำคัญของการอ่านและการเขียนในธุรกิจ ศึกษาศัพท์และสำนวนธุรกิจในด้านความหมายและการใช้ในบริบทต่าง ๆ วิเคราะห์และตีความบทความทางธุรกิจในสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมสมัยและสื่อใหม่ พัฒนาทักษะการเขียนทางธุรกิจรูปแบบต่าง ๆ และฝึกปฏิบัติ</p> <p>Principles and importance of business reading and writing, study of business terminology and expressions relating to meaning and appropriate use in various contexts, analyzing and interpreting business articles in contemporary and new media forms, development of business writing skills in various types through writing practice</p>	3(3-0-6)
GE055	<p>ทักษะการพูดและการนำเสนองาน (Speaking and Presentation Skills)</p> <p>แนวคิด หลักการพูดและการนำเสนองานเชิงธุรกิจ การวางแผนการพูดและการใช้สื่อเพื่อประกอบการพูดและนำเสนองาน เทคนิคการใช้วงจนาษา อวจนาษา และเทคโนโลยีสื่อในการพูดและนำเสนองาน ฝึกพูดและนำเสนองานเชิงธุรกิจในลักษณะต่าง ๆ ครอบคลุมการบรรยายสรุปเพื่อรายงาน การเสนองานเพื่อการแข่งขันทางธุรกิจ การแถลงข่าว และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>Concepts, principles, and business presentation, speech planning and use of various forms of media in speaking and oral presentation, techniques in the use of verbal and nonverbal communication, media technology in speaking and oral presentation, various types of speaking and business presentation practice including briefings, presentations aimed at business competition, press conferences, etc.</p>	3(3-0-6)
GE056	<p>การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)</p> <p>ปรัชญา และแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม โลกาภิวัตน์ มิติทางวัฒนธรรม และความแตกต่างระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมในสังคมโลก องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมทางวัฒนธรรม ภาษา และอัตลักษณ์ บทบาทและความสำคัญของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ที่มีต่อปัจเจกบุคคลและองค์กร การปรับตัวเพื่อกลมกลืนกับวัฒนธรรม แนวทางการ</p>	3(3-0-6)

สื่อสารข้ามวัฒนธรรมเพื่อลดความขัดแย้งและสร้างการยอมรับทั้งในระดับบุคคลและระดับองค์กร

Philosophy and concepts relating to culture, globalization, cultural dimensions, and differences among cultural groups in global society, factors relating to cultural values, languages, and identity, roles and importance of intercultural communication for individuals and organizations, cultural adjustment and blending, intercultural communication as a tool to minimize conflicts and build up acceptance at both individual and organizational levels

GE058

การเล่าเรื่องข้ามสื่อ

3(3-0-6)

(Transmedia Storytelling)

ความสำคัญและความสัมพันธ์ของประสาทสัมผัสทั้งห้ากับการเล่าเรื่อง หลักการเล่าเรื่องบนพื้นฐานของความเป็นของแท้ ความไว้วางใจ และความตั้งใจ เพื่อกระตุ้นการตอบสนองเชิงบวกและกระตือรือร้นจากผู้รับสารฝึกการเล่าเรื่องข้ามสื่อหลากหลายรูปแบบ ทั้งในสื่อดั้งเดิมและสื่อดิจิทัล เพื่อจุดมุ่งหมายในการให้ความบันเทิงและเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาเชิงธุรกิจและสังคม

Significance and relationship of five sensory receptors to storytelling. Principles of storytelling techniques based on authenticity, trustworthiness, and compelling elements to trigger audiences' positive and enthusiastic responses. Practice of storytelling across media, both in traditional and digital platforms, for entertaining and developing creativity in solving business and social problems.

GE067

ทักษะการนำเสนอและการพูดในที่สาธารณะ

3(3-0-6)

(Presentation and Public Speaking Skills)

การนำเสนอแนวคิดด้านงานเทคโนโลยี การนำเสนอภายในเวลาที่กำหนด การพูดในที่สาธารณะเพื่อโน้มน้าวนักลงทุน ทักษะการนำเสนอส่วนบุคคล เรียนรู้เกี่ยวกับภาษาากาย การใช้สไลด์เพื่อการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ และวิธีการใช้คำพูดให้เป็นสิ่งที่มีค่าน่าฟัง

Pitching technology concepts within the time limit, public speaking that attends the capital venture, personal presentation skills, body language, using slides effectively, and how to hack the spoken word into something worth listening to.

GE068	<p>การเขียนและการนำเสนอเชิงวิทยาศาสตร์</p> <p>(Scientific Writing and Presenting)</p> <p>พื้นฐานของการเขียนและการนำเสนอทางเทคนิคที่มีประสิทธิภาพ รูปแบบการสื่อสารสำหรับข้อกำหนดของซอฟต์แวร์และ API เพื่อการนำเสนอทางเทคนิค การศึกษาความต้องการของผู้ชม เครื่องมือการเขียนและการนำเสนอ การสร้างสื่อภาพรวมและแผนภูมิ</p> <p>Fundamentals of writing and effective technical presentation, technical presentation and communication style for software and API requirements, study of audience needs, writing and presentation tools, creating media including diagram and charts.</p>	3(3-0-6)
GE069	<p>การเขียนการเล่าเรื่องและการปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์</p> <p>(Creative Writing, Storytelling, and Performing)</p> <p>แนวคิดและความคิดร่วมสมัยของการเล่าเรื่องและการปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์สำหรับสตาร์ทอัพ เทคนิคการเขียนและการนำเสนอมุมมองของการสร้างทีมเพื่อการพัฒนาการนำเสนอเรื่องราวอย่างมีนวัตกรรมต่อนักลงทุนที่มีศักยภาพ</p> <p>The contemporary ideas and concepts of creative storytelling write-up and performance for startups. Techniques of writing a fiction and presentation. Viewpoints of establish team for developing innovative storytelling presentation to the potential investors.</p>	3(3-0-6)
GE103	<p>การคิดเชิงออกแบบ</p> <p>(Design Thinking)</p> <p>หลักการของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อทำความเข้าใจปัญหาต่าง ๆ โดยคำนึงถึงผู้ที่มีปัญหาเป็นหลัก การทดสอบและพัฒนาทางออกของปัญหาแบบวนซ้ำอย่างมีระบบ</p> <p>เพื่อสร้างสรรค์แนวทางและนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ที่มีปัญหา คุณค่าของกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่สร้างความแตกต่าง เพื่อเป็นช่องทางเฉพาะในการสร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่ โดยการรวบรวมมุมมองทางทฤษฎีและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง</p> <p>Principles of design thinking to understand real-world problems with emphasis on problem elements, finding answers from different perspectives as well as iteratively prototyping and testing results to acquire innovative solutions to problems, incorporating values of design thinking for business differentiations and new business opportunities using theories and real-world practices</p>	3(3-0-6)

GE127	<p>การจัดการนวัตกรรมในสภาวะโลกและเครือข่าย (Global and Networked Innovation Management)</p>	3(3-0-6)
	<p>การเป็นผู้ประกอบการและนวัตกรรมที่มีความหลากหลาย การใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมโลกที่ผันแปรเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร แนวคิดด้านความเป็นผู้ประกอบการและนวัตกรรมในแต่ละสถานการณ์และแต่ละประเภทธุรกิจ ซึ่งรวมถึงองค์กรภาคเอกชน ภาครัฐบาล ครอบครั้ว และสังคม วิชาเน้นการใช้กรณีศึกษาจากประเทศออสเตรเลียและนานาชาติเพื่อสร้างความเข้าใจแก่นักศึกษาด้านแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการและนวัตกรรม</p>	
	<p>Entrepreneurial and Innovation Diversity focuses on the importance, diversity and means by which entrepreneurial and innovative behavior take advantage of increasingly rapid change to pursue enterprise objectives. The course examines concepts of entrepreneurship and innovation in their numerous settings, including private sector, public sector, family and social entrepreneurial settings. The course places a heavy emphasis upon contemporary global and Australian case studies to illustrate key themes</p>	
GE128	<p>นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์และการประกอบการ (Innovation Creativity and Entrepreneurship)</p>	3(3-0-6)
	<p>การจัดตั้งธุรกิจใหม่ ธุรกิจทั่วไป และหลักการการทำธุรกิจที่มุ่งกิจกรรมธุรกิจที่เป็นนวัตกรรม วิชานี้ออกแบบมาเพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดธุรกิจและพฤติกรรมของผู้ประกอบการ แนวคิดและเทคนิคในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ นักศึกษาจะได้ศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จสำหรับธุรกิจ และนำความรู้ดังกล่าวไปปรับใช้กับการสร้างธุรกิจจริง</p>	
	<p>Entrepreneurship can relate to new start-ups, general business and a business philosophy focusing on continually innovating business activity. This course is designed to introduce students to enterprise concepts and entrepreneurial behaviors. It provides an introduction to creativity and ideation techniques. Students will learn key success factors for enterprises and how to apply these to successfully innovate, develop and grow a business.</p>	
GE305	<p>การตีความละครและภาพยนตร์ (Interpretation of Drama and Film)</p>	3(3-0-6)
	<p>ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการตีความละครและภาพยนตร์ วัฒนธรรมการสร้างและเสพละครและภาพยนตร์ในสังคมไทย แนวทางการวิเคราะห์และตีความละครและภาพยนตร์ กรณีศึกษาการวิเคราะห์ละครและภาพยนตร์และฝึกปฏิบัติ</p>	
	<p>Theories and concepts relating to interpretation of drama and film; drama and film production and perceiving cultures in Thai society;</p>	

GE402	<p>guidelines to analyze and interpret drama and film; case study on drama and film analysis and practice</p> <p>เปิดโลกกว้างสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Discovery of Learning Society)</p>	3(3-0-6)
	<p>ความหมาย ความสำคัญขององค์ความรู้ที่มีต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การพัฒนา และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน พลังแห่งการเรียนรู้ แนวคิดขององค์กรแห่งการเรียนรู้ สังคมและเครือข่ายการเรียนรู้ พลวัตของกระบวนการเรียนรู้ สังคมการเรียนรู้ใน เครือข่ายโลกออนไลน์ แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ยุทธศาสตร์การพัฒนาสังคมแห่งการ เรียนรู้ การสร้างพลังอำนาจและความต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเป็น ระบบ และเกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ได้ต่อไป</p> <p>Meaning and importance of knowledge in human resource development, developing and sharing knowledge, power of knowledge, concepts of learning organization, learning society and network, learning dynamics, online learning society, learning resources, strategic development of learning society, systematic life-long learning</p>	
GE904	<p>ทักษะการโต้วาทีและอภิปรายเชิงกลยุทธ์ (Debate Skills and Strategic Argumentation)</p>	3(2-2-5)
	<p>หลักการโต้วาทีตามระบบรัฐสภาอังกฤษ การคิดเชิงวิพากษ์ การอภิปรายด้วยหลักการ และการสนับสนุนความคิดด้วยหลักเหตุผล การเห็นต่างอย่างมีวิจารณ์ญาณ ศิลปะการ สื่อสารด้วย</p> <p>วัจนภาษาและอวัจนภาษา เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานในสังคมโลก</p> <p>Principles of British Parliamentary debate; critical thinking; logic, justification and argumentation; respectful disagreement; application of the art of verbal and nonverbal communication to global workplace</p>	
GE905	<p>การเรียนรู้นอกห้องเรียน (Out-of-School Literacies)</p>	3(2-2-5)
	<p>ความหมายและความสำคัญของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนอกห้องเรียน การพิจารณาความ สนใจของตัวเอง และการสะท้อนการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมในชีวิตประจำวัน</p> <p>Concept and significance of out-of-school literacies, consideration of one's own interests, and reflection of learning from everyday activities</p>	



### 2.3) กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Media and Information Technology Skills)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
Course Code	Course Title	Credits
GE057	<p>นักข่าวพลเมือง</p> <p>(Citizen Reporter)</p> <p>หลักการ คุณธรรมและจริยธรรมของการรายงานข่าวโดยนักข่าวพลเมือง เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลภาพ แสง และเสียง การเรียบเรียงข่าวสารและผลิตเนื้อหาด้วยอุปกรณ์การสื่อสารเคลื่อนที่</p> <p>Principles and ethics of citizen reporting, techniques for gathering data, images, light and sound, as well as news writing and content production using mobile devices</p>	3(3-0-6)
GE207	<p>เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>(Digital Technology)</p> <p>ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ความหลากหลายของเทคโนโลยี ผลกระทบที่มีต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล การประกอบธุรกิจ เศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อม รวมถึงคุณธรรม จริยธรรม และสิทธิมนุษยชน ตลอดจนการปรับตัวเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและผลกระทบในยุคดิจิทัล</p> <p>Advance in technology in the digital era, diverse forms of technology, impact of technology on people's way of life in the digital era, business management, economy, and environment including moral, ethics, and human rights, as well as personal adjustment for changes in the digital era.</p>	3(3-0-6)
GE208	<p>เกมดิจิทัล</p> <p>(Digital Games)</p> <p>เทคนิคการตัดสินใจ เทคนิคการแข่งขัน ความรู้ที่จำเป็นในการเล่นเกมนิติจิทัล กรณีศึกษาเกมนิติจิทัล</p> <p>Decision making techniques, competition techniques, knowledge required in playing digital games, case study relating to digital games.</p>	3(3-0-6)
GE210	<p>พื้นฐานการเขียนโปรแกรม</p> <p>(Foundations of Programming)</p> <p>การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ประเภทของตัวแปร นิพจน์ การกำหนดค่า โครงสร้างพื้นฐานของการเขียนโปรแกรม การเขียนฟังก์ชัน</p>	3(2-2-5)

GE213	<p>Introduction to building blocks of programming, primitives, expressions, assignments, and functions</p> <p>พื้นฐานคอมพิวเตอร์</p> <p>(Basics of Computers)</p>	3(3-0-6)
	<p>แนวคิดพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ โปรแกรมภาษาซี การแทนรหัสข้อมูล การโค้ด หน่วยคำนวณคอมพิวเตอร์ การจัดการและองค์ประกอบหน่วยความทรงจำและการประเมินผลการทำงาน</p>	
	<p>Fundamental concepts of computer systems. The C programming language, data representation, machine-level code, computer arithmetic, code, memory organization and management, and performance evaluation</p>	
GE215	<p>พื้นฐานคณิตศาสตร์เชิงคอมพิวเตอร์</p> <p>(Mathematical Foundations of Computing)</p>	3(3-0-6)
	<p>คณิตศาสตร์พื้นฐานทางสำหรับคอมพิวเตอร์ ความรู้พื้นฐานของทฤษฎีเซต ความสัมพันธ์ทวิภาคและอันดับ ประพจน์ในเชิงตรรกศาสตร์ เครื่องทัวริง และพื้นฐานการคำนวณ การให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ การพิสูจน์อย่างเคร่งครัด</p>	
	<p>The mathematical foundations required for computer science, set theory, binary relations and orderings, propositional logic, Turing machines, and basics of computability, introduction to formal mathematical reasoning, showing formal rigorous proofs in simple cases.</p>	
GE401	<p>ทักษะการรู้สารสนเทศในสังคมดิจิทัล</p> <p>(Information Literacy Skills in Digital Society)</p>	3(3-0-6)
	<p>ความหมายและความสำคัญของการรู้สารสนเทศ กระบวนการพัฒนาบุคคลให้เป็นผู้รู้สารสนเทศโดยเริ่มจากการวิเคราะห์ความต้องการสารสนเทศ การเลือกทรัพยากรสารสนเทศ การเข้าถึงสารสนเทศตามความต้องการ การประเมินค่าสารสนเทศ การจัดการเนื้อหาและการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย</p>	
	<p>Definition and importance of information literacy, the process of developing an information literate person through analyzing information needs, selecting information resources, accessing information, evaluating information, managing information, and using information ethically and legally</p>	
GE403	<p>ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสังคมดิจิทัล</p> <p>(Media Literacy and Digital Social Skills)</p>	3(3-0-6)
	<p>ความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ อิทธิพลของสื่อที่มีต่อผู้บริโภค หลักการและแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ จำแนกตามประเภทของสื่อ ได้แก่ ภาพข่าว โฆษณา รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่ออินเทอร์เน็ต โดยเน้นทำความเข้าใจ</p>	

เกี่ยวกับบริบทของสื่อ ครอบคลุมเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสื่อ เทคโนโลยีสื่อ จิตวิทยาการ  
สร้างสรรค์ และรูปแบบและภาษาในสื่อ ฝึกวิเคราะห์ข่าวสารในสื่อประเภทต่าง ๆ และ  
กฎหมายเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ

Media literacy meaning, influence of media on consumers, principles and  
concepts relating to media literacy, classification of media, news  
photography, advertisements, radio programs, television programs, films, and  
Internet media, focusing on understanding media context including media  
industry, media technology, media psychology and forms and language in  
media, practice of news analysis from different types of media, media  
literacy law

GE921

การคิดเชิงคำนวณในชีวิตประจำวัน

3(3-0-6)

(Computation Thinking in Life)

แนวคิดและกระบวนการคิดเชิงคำนวณ ได้แก่ การแบ่งปัญหาใหญ่เป็นปัญหาย่อย การ  
พิจารณารูปแบบ การคิดเชิงนามธรรม การออกแบบอัลกอริทึม ที่สามารถนำมาประยุกต์  
เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

Computational thinking concept and steps which are decomposition,  
pattern recognition / data representation, generalization/abstraction, and  
algorithms for solving problems in daily life.

GE922

การจัดการสารสนเทศด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

3(2-2-5)

(Data and Information Management by Application)

ความหมายของการจัดการข้อมูลสารสนเทศ การจัดการเอกสาร การจัดหน้าเอกสาร  
การจัดเค้าโครงเอกสาร การสร้างตารางและกราฟเพื่อนำเสนอข้อมูล และการบริหาร  
จัดการข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เช่น โปรแกรมไมโครซอฟท์ออฟฟิศ

Definition of data and information management, document management,  
document layout, table management, graphic and text management, table  
and graph for data presentation and data management by Microsoft Office  
application

GE923

เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

3(3-0-6)

(Digital Technology for Economy and Society)

เรียนรู้นวัตกรรมทางดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศ ความปลอดภัยทางไซเบอร์ การ  
สื่อสารข้อมูลและโทรคมนาคม เพื่อพัฒนาขีดความสามารถด้านการแข่งขัน และยกระดับ  
การทำงานทางเศรษฐกิจและสังคม

Study digital innovation, Information technology, cybersecurity and  
telecommunication. To develop competitiveness skills for economic and  
social.

GE924	<p>ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับที่ทำงานสมัยใหม่ (Digital Intelligence for Modern Workplace)</p>	3(2-2-5)
	<p>ศึกษาโปรแกรมสำนักงานพื้นฐานด้านการจัดการเอกสาร เทคนิคและฟังก์ชันที่จำเป็นต่อการประยุกต์ใช้โปรแกรมพื้นฐานเพื่อจัดการเอกสารสำนักงานอย่างมีประสิทธิภาพ และเพิ่มประสิทธิภาพการทำเอกสารในระบบการทำงานสมัยใหม่</p> <p>A Study of basic office suite for document management, necessary techniques and functions to be applied to the basic program to increase the efficiency in document and system management in workplace</p>	
GE925	<p>จิตรกรรมพื้นฐานดิจิทัล (Fundamentals of Digital Painting)</p>	3(3-0-6)
	<p>การสร้างผลงานจิตรกรรมขั้นพื้นฐานด้วยการเรียนรู้และเข้าใจหลักทฤษฎีสี เส้น รูปร่าง รูปทรงและองค์ประกอบศิลป์ ด้วยการใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์หรือแอปพลิเคชันบนไอแพด เช่น การสร้างเลเยอร์ การผสมสีหรือเลเยอร์ การสร้างแสง และอื่นๆ เพื่อผลิตผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบจิตรกรรมดิจิทัล</p> <p>Creation for Fundamentals of Digital Painting with learning and understanding theories of color, line, form, and composition by using computer software or tablet applications such as create layers, blend colors, generate lights, and, etc.</p>	
GE926	<p>อินเทอร์เน็ตสรรพสิ่ง (Internet of Things)</p>	3(3-0-6)
	<p>เซ็นเซอร์ (Sensors) ตัวกระตุ้น (Actuators) ตัวควบคุม (Controllers) การพัฒนาโปรแกรมสำหรับอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง โพรโตคอลการสื่อสารแบบอนุกรม โพรโตคอลการสื่อสารแบบไร้สาย การจัดเก็บข้อมูล ข้อมูลแบบอนุกรมเวลา สถาปัตยกรรมของระบบมาตรฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตัวอย่าง และกรณีศึกษา</p> <p>Sensors, actuators, controllers, Internet of Things (IoT) application development, serial communication protocols, wireless communication protocols, data storage, time-series data, IoT architecture, IoT standards, examples, and case studies.</p>	

## 2.4) กลุ่มทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต
Course Code	Course Title	Credits
GE406	จิตวิทยากับการบริหารตนเอง (Psychology for Self-Management)  หลักการและการประยุกต์แนวคิดทางจิตวิทยาเพื่อทำความเข้าใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและพฤติกรรมทางสังคมของบุคคลเกี่ยวกับการรับรู้ การเรียนรู้ แรงจูงใจ ความฉลาดทางอารมณ์ บุคลิกภาพ กรอบความคิดแบบเติบโต และการปรับตัวเพื่อการรู้จักตนเอง เข้าใจผู้อื่นและปรับตัวได้ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการดำเนินชีวิต  Principles and application of psychological concepts to understand people's differences and social behaviors relating to recognition, learning, motivation, emotional quotient, personality, growth mindset, and self-adjustment to understand oneself and others, moral and ethics in everyday life	3(3-0-6)
GE407	จิตวิทยาการทำงานเป็นทีม (Psychology for Teamwork)  ทฤษฎีและแนวคิดทางจิตวิทยาเพื่อประยุกต์ใช้ในการทำงานเป็นทีม ทั้งในบทบาทของผู้นำในการสร้างทีมงาน มนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน ความร่วมมือจัดการกับปัญหา การสื่อสารเพื่อเข้าใจผู้อื่น ตลอดจนการบริหารความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน  Psychological theories and concepts applied to teamwork as a leader or follower, human relations at work, cooperation in problem solving, effective communication, and conflict management	3(3-0-6)
GE408	การพัฒนาบุคลิกภาพผู้นำ (Personality Development for Leaders)  ทฤษฎี หลักปฏิบัติ และทักษะในการพัฒนาบุคลิกภาพความเป็นผู้นำ การเพิ่มศักยภาพในการพัฒนาความเป็นผู้นำของตนทั้งด้านสติปัญญา บุคลิกภาพ อารมณ์ และพฤติกรรมสังคม  Theory, practice, and skill to develop leadership personality, maximizing leadership potential regarding intelligence, personality, emotion, and social behavior	3(3-0-6)

GE941 หลักการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เพื่อการพัฒนาตนเอง 3(3-0-6)

(Principles of Adult Learning for Self-Development)

ศึกษาหลักและทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ตามแนวทางของ Malcolm Knowles เพื่อนำมาปรับใช้กับการจัดโปรแกรมการเรียนรู้และการฝึกอบรมสำหรับผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่

โดยเน้นไปที่การพัฒนาตนเองทางด้านการทำงานและอาชีพ

Study of principles of adult learning based on andragogical theory of Malcolm Knowles in order to adapt to adult learning and training program development focusing on work and career improvement

GE942 การเตรียมตัวเพื่อการทำงาน 3(2-2-5)

(Career Preparation)

กระบวนการและขั้นตอนการสมัครงาน การเตรียมประวัติย่อ การกรอกใบสมัคร การเขียนจดหมายสมัครงาน เทคนิคการเตรียมตัวสัมภาษณ์งาน และการพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการทำงาน

Job application process; resumes, application forms, cover letters, job interview techniques and personality development

## 2.5) กลุ่มสมดุลชีวิต (Life Balance)

รหัสวิชา

ชื่อวิชา

หน่วยกิต

Credits

Course Code

Course Title

(บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง)  
(Lecture-tutorial-self study)

GE125

การออกแบบชีวิต

3(3-0-6)

(Design Your Life)

หลักการและแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ ระเบียบวิธีและเครื่องมือสำหรับการตัดสินใจครั้งสำคัญในชีวิต การแก้ไขทัศนคติที่มีความผิดปกติ และการสร้างสรรค์ชีวิตที่มีความหมายยิ่งขึ้น วิธีการประเมินเรื่องราวของชีวิต ชีวิตที่เปรียบเสมือนการเดินทาง และสมดุลของการทำงานและชีวิต

Principles and concepts of design thinking. Methodology and tools of making important life decisions, fixing dysfunctional attitudes, and creating a more meaningful life. Approach on life story assessment, life as a journey, and work and life balance.

GE311	<p>แดนซ์ (Dance)</p> <p>รูปแบบและประเภทของการเต้น เช่น Junior Dance, Street Jazz, Hip Hop, K-Pop, B Boy, Jazz Move, Junior Ballet, ฝึกการเต้นประเภทต่าง ๆ</p> <p>Dance genres and movement forms such as Junior Dance, Street Jazz, Hip Hop, K-Pop, B Boy, Jazz Move, and Junior Ballet; practice of various dance movements</p>	3(2-2-5)
GE312	<p>การขับร้อง (Singing)</p> <p>วิธีการใช้เสียง ประเภทของเพลง ควบคุมการใช้เสียง การฟังและการจับจังหวะดนตรี ฝึกปฏิบัติการขับร้องในงานสังคมและการแสดงโอกาสต่าง ๆ ตลอดจนฝึกทำทางการแสดงออกให้เหมาะสมกับรูปแบบของงาน</p> <p>Voice projection, music genres, voice control, and listening for beats and rhythms; singing practice for social events and stage performing on various occasions; practice of movements appropriate for each type of events</p>	3(2-2-5)
GE315	<p>พัสดราภรณ์ (Costumes and Garments)</p> <p>ประวัติของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ศิลปะและวัฒนธรรมการตกแต่งร่างกายให้เหมาะแก่ระดับบุคคล ยุคสมัยและจุดประสงค์ ทั้งในบริบทวัฒนธรรมของราชสำนักและชาวบ้าน วิเคราะห์กรณีศึกษาการออกแบบพัสดราภรณ์ สืบค้นประวัติ ภูมิหลังของพัสดราภรณ์ไทย</p> <p>History of costumes and accessories; fashion styling appropriate for social status, time, and purpose in the contexts of royal court and commoner cultures; analysis of case study relating to costume and garment design; revitalization of Thai costumes and garments</p>	3(3-0-6)
GE316	<p>การแต่งหน้า (Make-Up)</p> <p>ทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับการแต่งหน้าเบื้องต้น และเทคนิคการแต่งหน้าเพื่อเสริมบุคลิกภาพ</p> <p>Basic makeup theories and practice; makeup techniques for personality development</p>	3(2-2-5)

GE379	<p>หมากล้อม</p> <p>(Go)</p> <p>การพัฒนาแนวคิดและเทคนิคขั้นพื้นฐานสำหรับเล่นในช่วงเปิดเกม กลางเกม และปิดเกม ความหมายของพื้นที่ ลักษณะหมาก และทิศทางหมากเป็นตาย การจับ-เม็ด 9 เกม วิธีการเล่นหมากต่อ สูตรมูมและหมากเต็ด ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม</p> <p>Development of Go concepts and tactics used at the opening, in the middle, and at the ending stages, meaning of territory, types, and direction of captured and alive stones, ending the game, proceeding the game, formular and tricks, history and culture.</p>	3(2-2-5)
GE380	<p>หมากรุกไทยและสากล</p> <p>(Thai and International Chess)</p> <p>ประวัติและความเป็นมาของหมากรุกไทยและหมากรุกสากล ศึกษาตัวหมากรุกไทยและตัวหมากรุกสากล ทักษะและเทคนิคการเล่นหมากรุกสากล การนับศักดิ์และกลการเล่นของหมากรุกไทยและหมากรุกสากล ตลอดจนการฝึกปฏิบัติการเล่นหมากรุกไทยและหมากรุกสากล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเล่นและเข้าใจกลต่าง ๆ ของกีฬาหมากรุกไทยและหมากรุกสากลได้</p> <p>History of Thai and International Chess, study of Thai and International Chess pawns, skills and tactics, scoring and strategy, practice of Thai and International Chess games</p>	3(2-2-5)
GE410	<p>การทำอาหาร</p> <p>(Cooking)</p> <p>ความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับอาหารทั้งของไทย ตะวันออกและตะวันตก ฝึกปรุงอาหารและทำขนมอย่างง่าย</p> <p>Introduction to Thai, eastern, and western styles of cooking, cooking practice of both savory and dessert dishes</p>	3(2-2-5)
GE961	<p>ว่าด้วยความสัมพันธ์กับเรื่องเพศ</p> <p>(On Relationships and Sexuality)</p> <p>ศึกษาเรื่องเพศ อารมณ์ความรู้สึก สุขอนามัย และความสัมพันธ์รูปแบบต่าง ๆ ของผู้คน คู่ชีวิต ครอบครัว วิเคราะห์และอภิปรายในขอบเขตมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์</p> <p>A study of sexuality, emotions, health, and various relationships of people, spouse, and families. Analysis and discussion in the scope of humanities and social sciences</p>	3(3-0-6)



GE962	<p>อภิปรัชญาของรักสามเส้า (Metaphysics of Love Triangle)</p> <p>แนววิธีศึกษาเมตาฟิสิกส์ของความสัมพันธ์แบบรักสามเส้า การวิเคราะห์ความเป็นจริงและอภิปรายข้อถกเถียงด้านศีลธรรมในชั้นอภิปรัชญา</p> <p>Approaches to the study of metaphysics on a polyamorous relationship between three people; analysis of reality and discussion of ethical issues in the metaphysical stage</p>	3(3-0-6)
GE963	<p>แอ็คติ้ง (Acting)</p> <p>การแสดงต่อหน้าผู้ชม การแสดงผ่านสื่อออนไลน์ การแสดงอารมณ์ความรู้สึก และการเคลื่อนไหวร่างกาย</p> <p>Live performance; online presence; emotional expression; body movement</p>	3(2-2-5)
GE964	<p>การเยียวยาจิตใจเพื่อสร้างสมดุลในชีวิต (Mind Healing for Work-Life Balance)</p> <p>การสร้างสมดุลในการทำงานและชีวิตส่วนตัว การตั้งเป้าหมายในชีวิตที่สอดคล้องและเหมาะสมกับตนเอง แนวทางการลดความเครียดและการผ่อนคลายในชีวิตประจำวัน การเยียวยาจิตใจเมื่อประสบปัญหาและความผิดหวัง ด้วยแนวทางและวิธีการที่หลากหลาย</p> <p>Balancing of work life and personal life; setting the appropriate goals of life to oneself; guidelines for stress reduction and relaxation in daily life; healing the mind by various techniques after encountering problems and disappointments</p>	3(3-0-6)
GE965	<p>การเสริมสร้างกำลังใจเพื่อพิชิตปัญหา (Encouragement to Overcoming Problems)</p> <p>การสำรวจเพื่อหาสาเหตุที่แท้จริงและวิเคราะห์ปัญหา วิธีค้นหาและพัฒนาทักษะเพื่อเสริมสร้างพลังใจ การค้นหาทรัพยากรสนับสนุนในการแก้ปัญหา การจัดการอารมณ์และความเครียดเมื่อมีอุปสรรค ทักษะการปรับความคิดเพื่อฝ่าฟันอุปสรรค การหาทางออกและทางเลือกใหม่ที่เหมาะสมในการแก้ปัญหา การนำตนเองกลับสู่สภาวะสมดุลหลังการเผชิญปัญหา</p> <p>A survey for cause analysis and problem solving; method of searching and developing skills for encouraging the mind; to investigate the resources supporting for problems solving; managing emotions and stress when encounter obstacles; to find suitable solutions and new choices and bringing oneself to balance situation after coping with problems</p>	3(3-0-6)

## 10. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs) ของหลักสูตร

**PLO1** อธิบายหลักการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้

**PLO2** สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา

**PLO3** สามารถวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและประกอบการได้

**PLO4** สามารถใช้ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้

**PLO5** สามารถเรียนรู้และสื่อสารในรูปแบบภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยโดยการพูดหรือการเขียน

**PLO6** สามารถเรียนรู้และปรับใช้สื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การคิดคำนวณและวิเคราะห์เชิงตัวเลข

**PLO7** ซื่อสัตย์ ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมีจริยธรรม

**PLO8** สามารถเสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาทางสังคม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ หรือด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้

**PLO9** สามารถทำงานเป็นทีม และยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น

**PLO10** พร้อมเรียนรู้ เข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์

## 11. การพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้าน

### 11.1 จริยธรรม

#### ผลการเรียนรู้ด้านจริยธรรม

1) มีวินัยและซื่อสัตย์ (PLO7 ซื่อสัตย์ ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมีจริยธรรม)

2) ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมีจริยธรรม (PLO7 ซื่อสัตย์ ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมีจริยธรรม)

### 11.2 ความรู้

#### ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

1) อธิบายหลักการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้ (PLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้)

2) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา (PLO2 สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา)

3) สามารถวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและประกอบการหรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา (PLO3 สามารถวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและประกอบการได้)

4) สามารถใช้ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้ (PLO4 สามารถใช้ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้)

5) สามารถเรียนรู้และสื่อสารในรูปแบบภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยโดยการพูดหรือการเขียน (PLO5 สามารถเรียนรู้และสื่อสารในรูปแบบภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยโดยการพูดหรือการเขียน)

### 11.3 ทักษะ

#### ผลการเรียนรู้ด้านทักษะ

- 1) ค้นคว้าข้อมูลจากสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศจากแหล่งที่มาที่เหมาะสมได้ (PLO6 สามารถเรียนรู้และปรับใช้สื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การคิดคำนวณและวิเคราะห์เชิงตัวเลข)
- 2) ประยุกต์ใช้ภาษา สื่อ เทคโนโลยี และเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การประยุกต์ใช้ การคำนวณ หรือการคิดวิเคราะห์ (PLO6 สามารถเรียนรู้และปรับใช้สื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การคิดคำนวณและวิเคราะห์เชิงตัวเลข)
- 3) วิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้อง (PLO6 สามารถเรียนรู้และปรับใช้สื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การคิดคำนวณและวิเคราะห์เชิงตัวเลข)
- 4) สามารถนำเสนอโดยใช้สื่อ เครื่องมือ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม (PLO6 สามารถเรียนรู้และปรับใช้สื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การคิดคำนวณและวิเคราะห์เชิงตัวเลข)

### 11.4 ลักษณะบุคคล

#### ผลการเรียนรู้ด้านลักษณะบุคคล

- 1) สามารถคิดวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและประกอบการได้ (PLO3 สามารถวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและประกอบการได้)
- 2) เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์ (PLO10 พร้อมเรียนรู้ เข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์)
- 3) ทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีส่วนร่วมในการระดมความคิดในการทำงานเป็นทีม (PLO9 สามารถทำงานเป็นทีมและยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น)
- 4) นำข้อมูลจากการเรียนรู้มาสร้างสรรค์แนวคิดหรือผลงานได้ (PLO8 สามารถเสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาทางสังคม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ หรือด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้)

## 12. การจัดหมวดหมู่ของ Program Learning Outcomes (PLOs)

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของ หลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)	Cognitive Domain (Knowledge) (Bloom's Taxonomy (Revised))						Psychomotor Domain (Skills)	Affective Domain (Attitude)
	R	U	Ap	An	E	C	S	At
PLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับ ธุรกิจและประกอบการ หรือที่เกี่ยวข้องกับ รายวิชาได้	✓	✓						
PLO2 สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิง ธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตาม วัตถุประสงค์ของรายวิชา		✓	✓					
PLO3 สามารถวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิง หลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและ ประกอบการได้			✓	✓			✓	
PLO4 สามารถใช้ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้		✓	✓				✓	
PLO5 สามารถเรียนรู้และสื่อสารในรูปแบบ ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่ มีใช้ภาษาไทยโดยการพูดหรือการเขียน		✓	✓				✓	
PLO6 สามารถเรียนรู้และปรับใช้สื่อหรือ เทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การ คิดคำนวณและวิเคราะห์เชิงตัวเลข		✓	✓	✓			✓	
PLO7 ซื่อสัตย์ ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมี จริยธรรม								✓
PLO8 สามารถเสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหาทางสังคม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ หรือด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้			✓	✓			✓	✓
PLO9 สามารถทำงานเป็นทีม และยอมรับฟัง ความคิดเห็นผู้อื่น							✓	✓
PLO10 พร้อมเรียนรู้ เข้าใจความแตกต่างของ วัฒนธรรมและกระบวนทัศน์		✓					✓	✓

13. การจัดจำแนก Program Learning Outcomes (PLOs) ตามทักษะและผลลัพธ์การเรียนรู้ตาม  
มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร (PLOs)	ทักษะทั่วไป (Generic Skill)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skill)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565			
			ความรู้ (Knowledge)	ทักษะ (Skills)	จริยธรรม (Ethics)	ลักษณะบุคคล (Character)
PLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานที่ เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้		✓	✓			
PLO2 สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้าน อื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา		✓	✓	✓		
PLO3 สามารถวิเคราะห์และให้ ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทาง ธุรกิจและประกอบการได้		✓	✓	✓		✓
PLO4 สามารถใช้ภาษาไทย หรือ ภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ ภาษาไทยในการสื่อสารได้		✓	✓	✓		
PLO5 สามารถเรียนรู้และสื่อสารใน รูปแบบภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยโดยการ พูดหรือการเขียน		✓	✓	✓		
PLO6 สามารถเรียนรู้และปรับใช้สื่อ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับ จุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการ สื่อสาร การเรียนรู้ การคิดคำนวณและ วิเคราะห์เชิงตัวเลข	✓		✓	✓		
PLO7 ซื่อสัตย์ ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตา และมีจริยธรรม	✓				✓	
PLO8 สามารถเสนอแนวคิดเชิง สร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาทางสังคม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ หรือด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้	✓			✓		✓
PLO9 สามารถทำงานเป็นทีม และ ยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	✓			✓		✓

## 14. แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

### 1. จริยธรรม

- 1) มีวินัยและซื่อสัตย์
- 2) ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมีจริยธรรม

### 2. ความรู้

- 1) อธิบายหลักการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้
- 2) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา
- 3) สามารถวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและประกอบการหรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา
- 4) สามารถใช้ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้
- 5) สามารถเรียนรู้และสื่อสารในรูปแบบภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยโดยการพูด หรือการเขียน

### 3. ทักษะ

- 1) ค้นคว้าข้อมูลจากสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศจากแหล่งที่มาที่เหมาะสมได้
- 2) ประยุกต์ใช้ภาษา สื่อ เทคโนโลยี และเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การประยุกต์ใช้ การคำนวณ หรือการคิดวิเคราะห์
- 3) วิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกต้อง
- 4) สามารถนำเสนอโดยใช้สื่อ เครื่องมือ และเทคโนโลยีที่เหมาะสม

### 4. ลักษณะบุคคล

- 1) สามารถคิดวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและประกอบการได้
- 2) เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์
- 3) ทำงานร่วมกับผู้อื่น และมีส่วนร่วมในการระดมความคิดในการทำงานเป็นทีม
- 4) นำข้อมูลจากการเรียนรู้มาสร้างสรรค์แนวคิดหรือผลงานได้

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

● ความรับผิดชอบหลัก ○ ความรับผิดชอบรอง

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป - ส่วนที่ 1																
รายวิชาภาษาอังกฤษ																
GE071	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน (English for Everyday Communication)	○		●	●		●	●	○					●		
GE072	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 1 (Business English for International Communication 1)	○	○	●	●		●	●	○		○	○		○	●	
GE073	ภาษาอังกฤษธุรกิจเพื่อการสื่อสารนานาชาติ 2 (Business English for International Communication 2)	○	○	●	●		●	●	●		●	○		○	●	
รายวิชาธุรกิจและการประกอบการ																
GE101	การประกอบการที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation-Driven Entrepreneurship)	●	○	●	●	●			○	○	○	○	●	●	●	●
GE120	จากศูนย์สู่การเป็นฮีโร่ (From Zero to Hero)	●	○	○	○	●	●	●	●	●		○		●	●	
GE124	พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น (Introduction to E-Commerce)	○		●	●	○			●	○	○	●	○		○	●
GE137	การสื่อสารทางการค้า (Business Communication)	○	○	●	●				○			○	●			
GE138	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจ (Introduction to Business)	●		●	●		●		●	●			●	○	●	●
GE154	การคิดเชิงนวัตกรรมทางดิจิทัลเพื่อธุรกิจ (Digital Innovative Thinking for Business)	○	●	●	○	○			○	●				○	○	●

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10	
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล				
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป - ส่วนที่ 2																	
1) กลุ่มความรู้																	
1.1) กลุ่มธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)																	
GE104	ธุรกิจออนไลน์ (Online Business)	●		●	●	●				●	●	●	●		○	●	●
GE105	กฎหมายเบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการ (Law for Entrepreneurs)	○		●	○					○				○			
GE106	กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce Law)	○		●	○	●					○			○			
GE107	การลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ (Trading and Investment)	●		●	●					●	●			●			
GE108	การบริหารความมั่งคั่ง (Wealth Management)	●	○	●	●	●					●			●	○	○	○
GE109	ธุรกิจอาหารเพื่อสุขภาพและความงาม (Food Business for Wellness and Beauty)	●	○	●	○	●				○	●		○		○	○	○
GE110	สัมมาทิฐิเพื่อการประกอบการ (Right View Entrepreneurship)	●	●	●	●	○				●	●	●		○	○	●	●
GE111	โครงการนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนตัวผู้ประกอบการ 1 (Entrepreneurial Driven Innovation Project 1)	○	●	●	●	●	●	●		○	○	○	●	○	●	●	●
GE112	โครงการนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนตัวผู้ประกอบการ 2 (Entrepreneurial Driven Innovation Project 2)	○	○	●	●	●	○	○		○	●	○	○	○	●	●	●



รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE113	โครงการนวัตกรรมที่ขับเคลื่อนตัวผู้ประกอบการ 3 (Entrepreneurial Driven Innovation Project 3)	○	●	●	●	●	○	○	○	●	○	○	○	●	●	●
GE114	โครงการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม 1 (IDE Project 1)	○	○	●	●	●	○	○	○	●	●	○	○	●	●	●
GE115	โครงการประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม 2 (IDE Project 1)	○	●	●	●	●	○	○	○	●	○	○	○	●	●	●
GE116	การบัญชีสำหรับผู้ประกอบการ (Accounting for Entrepreneur)	○	○	●	●	●			○	●	○		●	●	●	○
GE117	เศรษฐกิจของประเทศในเอเชีย (Economies of Asian Countries)	●	○	●	●	●				●			●	●	●	○
GE118	วิสาหกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise)	○	●	●	●	●			○	●	○		○	●	●	●
GE119	เศรษฐศาสตร์ผู้บริโภค (Consumer Economics)	●	○	●	●	●			●	●			●	○	○	
GE122	การนำเสนอธุรกิจเพื่อระดมทุน (Intensive Pitching Workshop)	●	●	●	●	●	●		●	●		●	●		●	○
GE123	พื้นฐานการเงิน (Basics of Finance)	●		●	●				●	●		○	●			
GE126	ธุรกิจและการค้าในออสเตรเลีย (Business and Commerce in Australia)		○	●	●					○			○	○		○
GE130	การภาษีอากรสำหรับประเทศออสเตรเลีย (Australia Taxation)		○	●	●	○				○	○		○	○		

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10	
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล				
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	
GE131	กฎหมายธุรกิจประเทศออสเตรเลีย (Australia Business Law)		○	●	●					○	○				○		○
GE132	กฎหมายธุรกิจประเทศเมียนมา (Myanmar Business Law)		○	●	●					○	○				○		○
GE133	การค้าภาษีอากรสำหรับประเทศเมียนมา (Myanmar Taxation)		○	●	●	○					○			○	○		
GE134	ธุรกิจและวัฒนธรรมยุโรป (European Business and Cultures)		○	●	●								○		●		○
GE135	ธุรกิจและวัฒนธรรมเอเชีย (Asian Business and Cultures)		○	●	●								○		●		○
GE136	ธุรกิจและวัฒนธรรมจีน (China Business and Cultures)	○			○	●					○					○	
GE359	การจัดการพิพิธภัณฑ์ (Museum Management)	○		●			●	○	●				○		○		
GE370	ท้องถิ่นกับการสร้างสรรค์สินค้าทางวัฒนธรรม (Local and Creative Cultural Products)	○		●	○	○							○	○			
GE455	กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Law)	○		●	○	●					○			○			
GE456	การท่องเที่ยวเชิงภูมิศาสตร์และวัฒนธรรม (Geography and Cultural Tourism)	○					○						○		●	○	
GE139	การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ (Integrated Marketing Communication)	○		●	●					○				○			

รหัสวิชา (คณะที่ดูแล)	รายวิชา	PLO7		PLO1 PLO2 PLO3 PLO4 PLO5					PLO6				PLO3 PLO8 PLO9 PLO10			
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE140	การพัฒนาเพื่อความยั่งยืน (Sustainable Development)	●	●	●	○	●			●			●	●	●	●	
GE141	การสื่อสารเพื่อธุรกิจการท่องเที่ยว (Tourism Communication)		○	●	●				○				○			
GE142	การออกแบบบริการ (Service Design)	○		●	○					○			○		●	
GE145	กฎหมายสิ่งแวดล้อมเบื้องต้น (Introduction to Environment Law)	○		●		○			●						○	
GE146	กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคและความรับผิดชอบในผลิตภัณฑ์เบื้องต้น (Introduction to Consumer Protection Law and Product Liability Law)	○		●	○	○				○			○			
GE147	กฎหมายอาชญากรรมทางธุรกิจ (Business Crime)	○		●	●				●						○	
GE148	กฎหมายเกี่ยวกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์เบื้องต้น (Introduction to Securities and Securities Exchange Law)	○		●	○				○						○	
GE149	กฎหมายเกี่ยวกับการลงทุนระหว่างประเทศเบื้องต้น (Introduction to International Investment Law)	○		●	○	●				○			○			
GE150	กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Data Protection Law)	○		●	●	○			○		○		●			
GE151	การจัดการธุรกิจกีฬา (Sports Business Management)	○	○	●	○		●	●	○			○		○	○	○
GE152	การจัดการธุรกิจเพื่อความยั่งยืน (Business Management for Sustainability)	●	●	●	○	●			●			●	●	●	●	

รหัสวิชา (คณะที่ดูแล)	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE153	การจัดเทศกาลและงานรื่นเริง (Festival and Special Event Management)	●		●			○	○				●		○	●	
<b>1.2) กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี แลสิ่งแวดลอม</b>																
GE202	นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Modern Innovation Technology)	●	○	●	●					●	○			○		●
GE203	การคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับธุรกิจ (Analytical Thinking for Business)	●		●	●	●					●	○	○	●	○	○
GE204	เกษตรอัจฉริยะ (Smart Farming)	●	○	●	●					○	●				○	○
GE205	ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางเพื่อสุขภาพและความงาม (Cosmetic Products for Health and Beauty)	●	○	●	●					○	●		○		○	○
GE209	ธุรกิจขยะรีไซเคิล (Recycling Business)	●		●	●					●	●				●	●
GE211	การนับจำนวนและความน่าจะเป็นเบื้องต้น (Counting and Elementary Probability)	●		●	●	●					●	○	○	●	○	
GE212	พื้นฐานสถิติ (Basics of Statistics)	●		●	●						●	○	○	●	○	○
GE214	ตรรกะทางคณิตศาสตร์ (Foundations of Mathematical Logic)	○		●	○	○					●			●	○	○
GE216	พีชคณิตเชิงเส้น (Linear Algebra)	○		●	○						●	○		●	○	○

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1 PLO2 PLO3 PLO4 PLO5					PLO6				PLO3 PLO8 PLO9 PLO10			
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE461	สิ่งแวดล้อมในอาเซียน (ASEAN Environment)		○				○					○		○	●	
GE223	เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy)	●		●	●				●	●				●	●	
GE224	การดำรงชีวิตท่ามกลางภัยพิบัติและวิกฤตการณ์ในอนาคต (Living in Disaster and Future Crisis)	○	○				○		○	○					●	
GE225	จิตวิทยาสิ่งแวดล้อมกับสุขภาวะ (Environmental Psychology and Well-being)	○	○				○		○	○					●	
GE226	ชีวิตมนุษย์กับการตระหนักรู้ทางเทคโนโลยี (Human Life and Technology Awareness)		○		○		○		○	●					○	
GE230	การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น (Introduction to Data Analytics)	●	○	●	●	●			●	●	●	●	●	○	○	●
GE231	ปัญญาประดิษฐ์เบื้องต้น (Introduction to Artificial Intelligence)	●	○	●	●	●			●	●	●	●	●	○	○	●
GE232	คณิตศาสตร์พื้นฐานสำหรับวิศวกรรมการเงิน (Fundamental Mathematics for Financial Engineering)	●	○	○	○	●			○	●			●	○	○	
<b>1.3) กลุ่มสุขภาพอนามัย</b>																
GE206	ภูมิปัญญาสมุนไพรไทย (Thai Herbs Wisdom)	●	○	●	●				○	●		○		○	○	○
GE217	การฟื้นฟูสุขภาพเบื้องต้น (Basic of Health Rehabilitation)	●		●	○	○			○	○					●	○
GE218	การสื่อสารเชิงสุขภาพ (Health Communication)	●		●	○	○			○	○	○	○			●	○

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE219	การสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ (Health Promotion in Older Persons)	●	○	●	○	○			○	○				○	●	○
GE220	สรีรวิทยาการออกกำลังกายเบื้องต้น (Basic of Physiology for Exercises)	●	○	●	○	○			○	○				○	●	○
GE221	การปฐมพยาบาลและการดูแลขั้นพื้นฐาน (Basic of First Aid Caring)	●	○	●	○	○			○	○			○	○	●	○
GE222	การส่งเสริมวิทยาศาสตร์สุขภาพ (Health Science Promotion)	●	○	●	○	○			○	○			○	○	●	○
GE227	สุขภาพจิตวัยรุ่น (Adolescence's Mental Health)	○	○				○		○	○					●	
GE228	จิตวิทยาครอบครัว ชีวิตครอบครัวและเพศศึกษา (Family Psychology, Family Life and Sex Education)	○	●				○	○	●	●		●	●	○	●	●
GE229	พฒนาวิทยาและการดูแลผู้สูงอายุ (Gerontology and Elderly Care)	○	●				○	○	●	●		●	●	○	●	●
GE233	ชะลอวัยด้วยอาหาร (Anti-aging with Foods)	○	●	●	●				○	●		○		○	○	○
GE234	กินดีมีสุข (Eat Well and Be Happy)	○	●	●	●				○	●		○		○	○	○
GE404	จิตวิทยาวัยรุ่น (Adolescent Psychology)	○	○				○		○	○					●	
GE405	จิตวิทยาพัฒนาการ (Developmental Psychology)	○	○				○		○	○					●	
GE411	การดูแลสุขภาพและความงาม (Health and Beauty Care)	●	●	●	●				●			○			●	○

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1 PLO2 PLO3 PLO4 PLO5					PLO6				PLO3 PLO8 PLO9 PLO10				
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล				
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>1.4) กลุ่มวิชาสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture)</b>																	
<b>1.4.1) กลุ่มไทยศึกษา (Thai Studies)</b>																	
GE310	นาฏศิลป์ไทย (Thai Classical Dance)	●		○	●					○					●		●
GE318	การละเล่นและเพลงพื้นบ้านไทย (Thai Folk Games and Songs)	●	○	●						○					●		●
GE355	ประวัติศาสตร์สังคมไทยหลังเปลี่ยนแปลงการปกครอง (History of Thailand's Society after Revolution)							○	○	○					●		
GE373	ประเพณีและเทศกาลในสังคมไทย (Tradition and Festival in Thailand)		○					○	○	○					●		
GE452	หอการค้าไทยและมหาวิทยาลัยของเรา (TCC and Our UTCC)	●	○	○						○		○	○		●	○	
GE457	ภูมิ-ประวัติศาสตร์การท่องเที่ยวไทย (Geography and History for Thai Tourism)							○	○	○					●		
<b>1.4.2) กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)</b>																	
GE317	ศิลปะวิจารณ์ (Art Appreciation)	○	○		●					●	○		○				●
GE351	วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)		○					○	○	○					●		
GE356	อุดมการณ์สร้างชาติของจีน (China's National Ideology)	○			○	●					○					○	
GE357	เหตุการณ์ปัจจุบันของโลก (Current World Events)		○		○					○	●		○		○	○	

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1 PLO2 PLO3 PLO4 PLO5					PLO6				PLO3 PLO8 PLO9 PLO10				
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล				
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	
GE360	ปรัชญาตะวันตก (Western Philosophy)	○	○							○					●		
GE361	ปรัชญาตะวันออก (Eastern Philosophy)	○	○							○					●		
GE362	วัฒนธรรมชา (Tea Culture)			●	○	●									●		
GE365	ศาลเจ้าและการไหว้เจ้าของชาวไทยเชื้อสายจีนในประเทศไทย (Chinese Shrine and Chinese God Worship of Chinese-Thai People in Thailand)		○				○	○	○	○		○		●	○		
GE366	ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคมไทย (Ethnic Diversity in Thai Society)		○				○		○	○		○		●	○		
GE367	ความหลากหลายทางเพศในสังคมไทย (Gender Diversity in Thai Society)		○				○		○	○		○		●	○		
GE369	โบราณคดีของไทยและประเทศใกล้เคียง (Archaeology in Thailand and Neighboring Countries)	○		●	○	○		○							○		
GE382	มังงะ เกมส์ อนิเมะญี่ปุ่น (Manga, games, and J-anime)			●	●	○			●	○			●	○	○		
GE383	ภาพยนตร์และซีรีส์ญี่ปุ่น (Japanese films and series)			●		○			●	○				●	○		
GE384	ความปกติใหม่กับชุมชนสังคมโลก (New Normal and Global Community)		○				○		○	○		○		○	●		



รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE385	การจัดการธุรกิจข้ามวัฒนธรรม (Business Management Cross Cultures)	●		●	●	●	●		●	●			●	●	●	○
GE386	ความรู้เบื้องต้นเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา (Introduction to South East Asia Studies)		○				○		○	○		○		●	○	
GE387	เทพปกรณัมกรีกและโลกปัจจุบัน (Greek Mythology and the Modern World)	○			●		●	●	○					●	○	●
GE388	ภูมิปัญญาจีน (Chinese Wisdom)	○			○		○		○					●	○	
GE389	ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมจีน (Understanding Chinese Culture)	○					○		○		○			●	○	
GE390	สังคมจีนร่วมสมัย (Contemporary Chinese Society)	○		○			○		○					●	○	
<b>1.5) กลุ่มความเป็นพลเมือง (Civic Literacy)</b>																
GE451	ศาสตร์ของพระราชา (Knowledge of the King)		○				○		○	○		○		●	○	
GE453	สังคมศึกษาเพื่อสังคมที่ยั่งยืน (Social Studies for Sustainable Society)		○		○		○		○	●		○		○	○	
GE454	กฎหมายสำหรับชีวิตประจำวัน (Law for Everyday Life)	○		●	○				○				○			
GE462	วัฒนธรรมต้านทุจริต (Anti-Corruption Culture)	●	●				○		○						●	

รหัสวิชา (คณะที่ดูแล)	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE463	การรู้เท่าทันการคอร์รัปชัน (Understanding Corruption)	●	○	●	○		○		○		●	●			●	
GE464	กิจกรรมเพื่อสังคมที่สร้างสรรค์ (Creative Corporate Social Responsibilities)		●	○	○		○		●	○		●		○	●	●
GE467	ปัญหาสังคมไทยในปัจจุบัน (Social Problems in Thai Society)		○		○		○		○	●		○		○	○	
GE468	ปรัชญาการเมืองกับทุกสิ่งอย่าง (Political Philosophy and Everything)		○		○		○		○					●		
<b>2) กลุ่มทักษะและเจตคติ (Skills and Attitude)</b>																
<b>2.1) กลุ่มภาษาของโลก (World Language)</b>																
GE006	ภาษามลายูเพื่อการสื่อสาร (Malay for Communication)	●	●	○			●	●	●			○		○	○	●
GE014	ภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสาร (Korean for Communication)	○					○	●	○			○		●		
GE059	การอ่านภาษาไทยเบื้องต้น (Basic Thai Reading)		○				○		●		●			○	○	○
GE060	การเขียนภาษาไทยเบื้องต้น (Basic Thai Writing)	●					○					●		○	○	●
GE061	การอ่านและการเขียนภาษาไทยเชิงวิชาการ (Academic Thai Reading and Writing)	●			●				●			○			○	●
GE062	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร (Thai for Communication)	●			●				●	○	○	○			●	○

รหัสวิชา (คณะที่ดูแล)	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE063	การฟังและการพูดภาษาไทย (Thai Listening and Speaking)	○			●				●			●			○	●
GE064	การออกเสียงภาษาอังกฤษ (English Pronunciation)	○	○	●	●		●	●	●			●		●	●	
GE074	ภาษาอังกฤษสำหรับมืออาชีพ (English for the Professionals)	○	○		○		●	●	●	●	●	●		●	●	○
GE075	สำนวนภาษาอังกฤษที่มีประโยชน์ (English Idiom Advantage)	○					○	●	○			○			○	
GE076	ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (English for e-commerce entrepreneur)	○		●	●		●	●		●		○	○		○	●
GE077	การใช้ซอฟต์แวร์เพื่อศึกษาคำในภาษาอังกฤษ (Application of Lexical Analysis Tools)	○					○	○		●	○	○			○	
GE079	ภาษาอังกฤษเพื่อการทำงานและมนุษยสัมพันธ์ (English for work and socializing)		○	●	●		●	●		○				●	●	
GE080	ภาษาอังกฤษเพื่อความรับผิดชอบต่อสังคม (English for Corporate Social Responsibility)	●	●	●	○			○	●			○		●	●	
GE081	ภาษาในสังคมดิจิทัล (Language in Digital Society)	●			●				●	○	○	○			●	○
GE082	ภาษาไทยเพื่องานด้านกฎหมาย (Thai for Law Careers)	●			●				●	○	○	○			●	○
GE083	การสื่อสารและการนำเสนอทางธุรกิจอย่างมืออาชีพ (Communication and Professional Business Presentations)		○				●	●	○	○		●	●	○		○
GE084	ภาษาไทยและวัฒนธรรม (Thai Language and Culture)	○					○		●			○			●	●

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE085	ภาษาไทยหลายมิติ (Multidimensional Thai Language)	○			○	○			○						○	
GE086	ภาษาเกาหลีกับความงาม (Korean and K-Beauty Business)				○		○		○			○	○	●		
GE087	แพ็คเกจเกี่ยวกับเกาหลีใต้ (Packing for South Korea)	○					○		○			○		●		
GE088	เค-ป๊อปกับเคซีรีส์ (K-Pop and K-Series)	○					○		○			○		●		
GE089	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสนทนาและการสื่อสาร (Japanese for Conversation and Communication)	●		●	●				●	○				○	○	
GE090	แพ็คเกจเกี่ยวกับญี่ปุ่น (Packing for Japan)	●	●	●	○				●					○		
GE091	ภาษาอิตาลีเบื้องต้น (Italian Language for Beginners)	○			●		●	●	○					●	○	●
GE093	ภาษาจีนสำหรับชีวิตประจำวัน (Chinese for Everyday Life)	○			●		○	●	○					○		
GE094	พัฒนาการฟังและการพูดภาษาจีนเบื้องต้น (Basic Chinese Listening and Speaking Practice)	○			●				●	○				○		
<b>2.2) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม</b>																
GE053	การอ่านและการเขียนทางธุรกิจ (Business Reading and Writing)	○					●	●			○	●			○	
GE055	ทักษะการพูดและการนำเสนองาน (Speaking and Presentation Skills)	○			●				○	○		●				●

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1 PLO2 PLO3 PLO4 PLO5					PLO6				PLO3 PLO8 PLO9 PLO10			
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE056	การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication)		○	●					○	○	○	○		●		
GE058	การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling)	○			●				○	○	○	●				●
GE067	ทักษะการนำเสนอและการพูดในที่สาธารณะ (Presentation and Public Speaking Skills)	○	○	○	●	○	●	●	○	●	○	●	○	○	○	●
GE068	การเขียนและการนำเสนอเชิงวิทยาศาสตร์ (Scientific Writing and Presenting)	●	○	●		○	●	●	○	●		○		○	○	○
GE069	การเขียนการเล่าเรื่องและการปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ (Creative Writing, Storytelling, and Performing)	●		●	●	●	●		●	●		●	●		●	○
GE103	การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●		●	●
GE127	การจัดการนวัตกรรมในสภาวะโลกและเครือข่าย (Global and Networked Innovation Management)	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	○	●	
GE128	นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์และการประกอบการ (Innovation Creativity and Entrepreneurship)	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●		●	
GE305	การตีความละครและภาพยนตร์ (Interpretation of Drama and Film)		○	●			○	●	●	○	●		●	○		
GE402	เปิดโลกกว้างสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Discovery of Learning Society)	○	○				○		○	○				●	○	
GE904	ทักษะการโต้แย้งและอภิปรายเชิงกลยุทธ์ (Debate Skills and Strategic Argumentation)	○	●	●	●			●	●	○	●	○		●	●	○
GE905	การเรียนรู้ นอกห้องเรียน (Out - of - School Literacies)	○		●	●			○	●	○		●		○		●

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>2.3) กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ</b>																
GE057	นักข่าวพลเมือง (Citizen Report)	○	○		●		○		○	○	○	●				●
GE207	เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology)	○	●	●	○				○	●				○		●
GE208	เกมดิจิทัล (Digital Games)	○	●	●	○				○	●				○	○	●
GE210	พื้นฐานการเขียนโปรแกรม (Foundation of Programming)	●		●	○	●				●	●			○	○	
GE213	พื้นฐานคอมพิวเตอร์ (Basic of Computers)	○	●	●	○				○	●				○	○	●
GE215	พื้นฐานคณิตศาสตร์เชิงคอมพิวเตอร์ (Mathematical Foundations of Computing)	○		●	○					●	○		●	○	○	
GE401	ทักษะการรู้สารสนเทศในสังคมดิจิทัล (Information Literacy Skills in Digital Society)	○					○		○	○	●	●			○	
GE403	ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสังคมดิจิทัล (Media Literacy Skills)		○		●	○			●		●			○		
GE921	การคิดเชิงคำนวณในชีวิตประจำวัน (Computation Thinking in Life)	●	○	●	○					●			●	○	○	
GE922	การจัดการสารสนเทศด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป (Data and Information Manager by Application)	○			●	○				●	●		○			

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE923	เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Digital Technology for Economy and Social)	●	○	●	●				○	●				○	●	○
GE924	ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับที่ทำงานสมัยใหม่ (Digital Intelligence for Modern Workplace)	○	○		○		○			○		●			●	
GE925	จิตรกรรมพื้นฐานดิจิทัล (Fundamentals of Digital Painting)	○	●	●	●	○			●	●	●	●		●	●	●
GE926	อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things)	●		●	●	○			●	●	○	○	○			
<b>2.4) กลุ่มทักษะชีวิตและการทำงาน</b>																
GE406	จิตวิทยากับการบริหารตนเอง (Psychology for Self-Management)	○	○		○		○		○						●	
GE407	จิตวิทยาการทำงานเป็นทีม (Psychology for Teamwork)	○	○		○		○		○						●	
GE408	การพัฒนาบุคลิกภาพผู้นำ (Personality Development for Leaders)	○	○		○		○		○						●	
GE941	หลักการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เพื่อการพัฒนาตนเอง (Principles of Adult Learning for Self-Development)	●	○		●	○			●	●	○	●	○	○	●	●
GE942	การเตรียมตัวเพื่อการทำงาน (Career Preparation)	●	○	●	○		●	○	●	○	○	●		○	○	●
<b>2.5) กลุ่มสมดุลชีวิต</b>																
GE125	การออกแบบชีวิต (Design your life)	●	●	●	●	○	●	○	●	●		●	●	●	●	●

รหัสวิชา	รายวิชา	PLO7		PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6				PLO3	PLO8	PLO9	PLO10
		1. จริยธรรม		2. ความรู้					3. ทักษะ				4. ลักษณะบุคคล			
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4
GE311	แดนซ์ (Dance)	●		○	●				○					●		●
GE312	การขับร้อง (Singing)	●		○	●				○					●		●
GE315	พัสดราภรณ์ (Costume and Garment)	○		●			●	○	●		○	●		●		○
GE316	การแต่งหน้า (Make-Up)	○		●			●	○	●		○					●
GE379	หมากล้อม (Go)				○										○	●
GE380	หมากลุกไทยและสากล (Thai and International Chess)				○										○	●
GE410	การทำอาหาร (Cooking)	○		○	●					○		●			●	○
GE961	ว่าด้วยความสัมพันธ์กับเรื่องเพศ (On Relationships and Sexuality)	○					○		○					●		
GE962	อภิปรัชญาของรักสามเส้า (Metaphysics of Love Triangle)	○	○				○		○					●		
GE963	แอ็คติ้ง (Acting)	○		○	●				●	●						●
GE964	การเยียวยาจิตใจเพื่อสร้างสมดุลในชีวิต (Mind Healing for Work-Life Balance)	○	○				○		○						●	
GE965	การเสริมสร้างกำลังใจเพื่อพิชิตปัญหา (Encouragement to Overcoming Problems)	○	○				○		○						●	



15. ตารางแสดงความสัมพันธ์ของวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

(Program Learning Outcomes: PLOs)

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLOs)
1. มีความรู้และทักษะด้านธุรกิจและการประกอบการ	PLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้ PLO2 สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา PLO3 สามารถวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและประกอบการได้
2. มีความสามารถในการใช้ภาษาในการสื่อสารได้มากกว่า 1 ภาษา โดยเฉพาะการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร	PLO4 สามารถใช้ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้ PLO5 สามารถเรียนรู้และสื่อสารในรูปแบบภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยโดยการพูดหรือการเขียน
3. มีความรอบรู้ด้านต่าง ๆ เกี่ยวกับโลก เพื่อการดำรงอยู่ในอนาคต	PLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้ PLO2 สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา PLO10 พร้อมเรียนรู้ เข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์
4. มีทักษะศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ทักษะด้านการเรียนรู้ และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	PLO6 สามารถเรียนรู้และปรับใช้สื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การคิดคำนวณและวิเคราะห์เชิงตัวเลข PLO8 สามารถเสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาทางสังคม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ หรือด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้ PLO9 สามารถทำงานเป็นทีม และยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
5. มีคุณธรรมจริยธรรม ยึดมั่นในความถูกต้อง เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง เห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ	PLO7 ซื่อสัตย์ ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมีจริยธรรม PLO10 พร้อมเรียนรู้ เข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์

16. ตารางแสดงความสัมพันธ์ของทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร

(Program Learning Outcomes: PLOs)

ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21	Program Learning Outcomes: PLOs									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving)		✓	✓			✓				
2. ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)			✓					✓		
3. ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-Cultural Understanding)										✓
4. ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork and Leadership)									✓	
5. ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information, and Media Literacy)				✓	✓	✓				
6. ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy)						✓				
7. ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning Skills)	✓	✓	✓	✓	✓			✓		

## 17. ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs) กลยุทธ์/วิธีการสอน และกลยุทธ์/วิธีการวัดและการประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
PLO1 อธิบายหลักการพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและประกอบการ หรือที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การบรรยาย</li> <li>- จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา เช่น การใช้กรณีศึกษา การสนทนา อภิปรายกลุ่มย่อย และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน</li> <li>- การจัดทำกิจกรรมและรายงานประกอบรายวิชา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตการให้เหตุผลประกอบการในการอภิปราย/การทำกิจกรรมในชั้นเรียน การทดสอบย่อย และ/หรือการสอบปลายภาค</li> <li>- ประเมินจากการจัดทำรายงาน โดยมีการอ้างอิงผลงานของผู้อื่นครบถ้วน</li> </ul>
PLO2 สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเชิงธุรกิจและประกอบการ หรือด้านอื่น ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การบรรยาย</li> <li>- จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา เช่น การใช้กรณีศึกษา การสนทนา อภิปรายกลุ่มย่อย และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน</li> <li>- การทำกิจกรรมแก้ปัญหากรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด โดยให้คิดวิเคราะห์ด้วยความรู้ที่ได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตการให้เหตุผลประกอบการในการอภิปราย/การทำกิจกรรมในชั้นเรียน การทดสอบย่อย และ/หรือการสอบปลายภาค</li> <li>- ประเมินจากการทำกิจกรรมแก้ปัญหากรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด การจัดทำรายงานและการนำเสนอ โดยมีการอ้างอิงผลงานของผู้อื่นครบถ้วน</li> </ul>
PLO3 สามารถวิเคราะห์และให้ข้อเสนอเชิงหลักการตามแนวคิดทางธุรกิจและประกอบการได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การบรรยาย</li> <li>- จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา เช่น การใช้กรณีศึกษา การสนทนา อภิปรายกลุ่มย่อย และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน</li> <li>- การทำกิจกรรมแก้ปัญหากรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด โดยให้คิดวิเคราะห์ด้วยความรู้ที่ได้</li> <li>- การทำกิจกรรมในการประยุกต์ใช้ความรู้ ด้วยการสร้างชิ้นงานหรือผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น โครงงาน และการนำเสนอหรือเผยแพร่โครงงาน เป็นต้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตการให้เหตุผลประกอบการในการอภิปราย/การทำกิจกรรมในชั้นเรียน การทดสอบย่อย และ/หรือการสอบปลายภาค</li> <li>- ประเมินจากการทำกิจกรรมแก้ปัญหากรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด</li> <li>- ประเมินจากการจัดทำกิจกรรมสร้างชิ้นงานหรือผลงานในรูปแบบต่าง ๆ การจัดทำรายงานและการนำเสนอ โดยมีการอ้างอิงผลงานของผู้อื่นครบถ้วน</li> </ul>
PLO4 สามารถใช้ภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การบรรยาย</li> <li>- จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา เช่น การใช้กรณีศึกษา การสนทนา อภิปรายกลุ่มย่อย และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน</li> <li>- การจัดทำกิจกรรมและรายงานประกอบรายวิชา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตการให้เหตุผลประกอบการในการอภิปราย/การทำกิจกรรมในชั้นเรียน การทดสอบย่อย และ/หรือการสอบปลายภาค</li> <li>- ประเมินจากการจัดทำรายงาน โดยมีการอ้างอิงผลงานของผู้อื่นครบถ้วน</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
PLO5 สามารถเรียนรู้และสื่อสารในรูปแบบภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่นที่มีใช้ภาษาไทยโดยการพูดหรือการเขียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การบรรยาย</li> <li>- จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา เช่น การใช้กรณีศึกษา การสนทนา อภิปรายกลุ่มย่อย และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน</li> <li>- การทำกิจกรรมแก้ปัญหากรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด โดยให้คิดวิเคราะห์ด้วยความรู้ที่ได้</li> <li>- การทำกิจกรรมในการประยุกต์ใช้ความรู้ ด้วยการสร้างชิ้นงานหรือผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น โครงการ และการนำเสนอหรือเผยแพร่โครงการ เป็นต้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตการให้เหตุผลประกอบการในการอภิปราย/การทำกิจกรรมในชั้นเรียน การทดสอบย่อย และ/หรือการสอบปลายภาค</li> <li>- ประเมินจากการทำกิจกรรมแก้ปัญหากรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด</li> <li>- ประเมินจากการจัดทำกิจกรรมสร้างชิ้นงานหรือผลงานในรูปแบบต่าง ๆ การจัดทำรายงาน และการนำเสนอ โดยมีการอ้างอิงผลงานของผู้อื่นครบถ้วน</li> </ul>
PLO6 สามารถเรียนรู้และปรับใช้สื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ เกิดประโยชน์ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การคิดคำนวณ และวิเคราะห์เชิงตัวเลข	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การค้นคว้าและศึกษาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ฐานข้อมูลทางวิชาการอิเล็กทรอนิกส์ และสื่ออื่น ๆ</li> <li>- เก็บรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยแอปพลิเคชันหรือซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม และตีความหมายข้อมูลได้ถูกต้อง</li> <li>- สามารถคำนวณเชิงตัวเลขและวิเคราะห์เชิงตัวเลขจากกรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด</li> <li>- นำเสนอข้อมูลที่ค้นคว้ามาด้วยรูปแบบและแอปพลิเคชันหรือซอฟต์แวร์ที่หลากหลาย</li> <li>- การอภิปราย แสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตการให้เหตุผลประกอบการในการอภิปราย/การทำกิจกรรมในชั้นเรียน การทดสอบย่อย และ/หรือการสอบปลายภาค</li> <li>- การประเมินผลผลิตจากการคิดวิเคราะห์ โดยพิจารณาจากการทำกิจกรรม/ผลงาน/ชิ้นงาน/แก้ปัญหากรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด</li> <li>- ประเมินจากการใช้สื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือการคิดคำนวณและวิเคราะห์เชิงตัวเลข ในการทำกิจกรรม/ผลงาน/ชิ้นงาน/แก้ปัญหากรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด</li> </ul>
PLO7 ซื่อสัตย์ ปฏิบัติตนอย่างมีเมตตาและมีจริยธรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา เช่น การใช้กรณีศึกษา การสนทนา อภิปรายกลุ่มย่อย และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน</li> <li>- การใช้สื่อออนไลน์ คลิปวิดีโอในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้นักศึกษาได้ศึกษาและวิเคราะห์ตามโจทย์ที่กำหนด</li> <li>- จัดการเรียนการสอนโดยให้ศึกษาจากต้นแบบ (Model) จากนั้นสรุปและวิเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้</li> <li>- เรียนรู้จากสถานการณ์จริง การทำกิจกรรม รวมทั้งการแลกเปลี่ยน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมและการประเมินจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย การให้ความร่วมมือ ความรับผิดชอบในหน้าที่ การส่งงานตรงตามกำหนด และการอ้างอิงผลงานเมื่อนำมาใช้</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
PLO8 สามารถเสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาทางสังคม สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ หรือด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาได้	<p>ประสบการณ์การศึกษาจากผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กระตุ้นให้เรียนรู้และพยายามค้นหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย</li> <li>- ระดมความคิด ให้ค้นหาคำตอบ และมีส่วนร่วมในการระดมความคิด</li> <li>- นำข้อมูลจากการเรียนรู้และระดมความคิดมาสร้างสรรค์แนวคิดหรือผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ชิ้นงานหรือโครงการหรืองานในรูปแบบอื่น ๆ เป็นต้น</li> <li>- นำเสนอสร้างสรรค์แนวคิดหรือผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ชิ้นงานหรือโครงการหรืองานในรูปแบบอื่น ๆ เป็นต้น</li> <li>- การอภิปรายและการแสดงความคิดเห็นในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อฝึกให้รู้จักการยอมรับ การมีเหตุผล การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และเกิดความรู้ ทัศนคติในผลงานและสิ่งที่เรียนรู้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และค้นคว้า การให้ความร่วมมือในระหว่างการเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</li> <li>- การประเมินผลจากการทำกิจกรรมการระดมความคิด และการนำเสนอให้เหตุผลประกอบการอธิบาย</li> <li>- การประเมินจากนำเสนอแนวคิดหรือผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์</li> </ul>
PLO9 สามารถทำงานเป็นทีม และยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระตุ้นให้เรียนรู้และพยายามค้นหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย</li> <li>- ระดมความคิด ให้ค้นหาคำตอบ และมีส่วนร่วมในการระดมความคิด</li> <li>- การทำกิจกรรมแก้ปัญหากรณีศึกษาหรือโจทย์ที่กำหนด</li> <li>- การทำกิจกรรมโครงการ และการนำเสนอโครงการ</li> <li>- การอภิปราย แสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และค้นคว้า การให้ความร่วมมือในระหว่างการเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</li> <li>- การประเมินผลจากการทำกิจกรรมการระดมความคิด และการนำเสนอให้เหตุผลประกอบการอธิบาย</li> <li>- การประเมินจากนำเสนอแนวคิดหรือผลงานในรูปแบบต่างๆ</li> </ul>
PLO10 พร้อมเรียนรู้ เข้าใจความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนทัศน์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระตุ้นให้เรียนรู้และพยายามค้นหาความรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย</li> <li>- ระดมความคิด ให้ค้นหาคำตอบ และมีส่วนร่วมในการระดมความคิด</li> <li>- นำเสนอข้อมูลที่ค้นคว้ามาด้วยรูปแบบและแอปพลิเคชันหรือซอฟต์แวร์ที่หลากหลาย</li> <li>- การอภิปราย แสดงความคิดเห็น ในชั้นเรียน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และค้นคว้า การให้เหตุผลประกอบในการอภิปราย/การทำกิจกรรมในชั้นเรียน การทดสอบย่อย และ/หรือ การสอบปลายภาค</li> <li>- การสังเกตการให้ความร่วมมือในระหว่างการเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน</li> </ul>

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร (PLOs)	กลยุทธ์การสอนที่ใช้พัฒนาการเรียนรู้	กลยุทธ์การประเมินผลการเรียนรู้
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- การประเมินผลจากการทำกิจกรรมการระดมความคิดและการนำเสนอให้เหตุผลประกอบการอธิบาย</li> <li>- การประเมินจากนำเสนอแนวคิดหรือผลงานในรูปแบบต่างๆ</li> </ul>



**แบบเสนอปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร**  
**การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป**  
**หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ปรับปรุงเล็กน้อย)**  
**มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย**

**1. หลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564**

ได้รับการอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัยในการประชุมครั้งที่ 4/2564 (347) เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2564 และผ่านการพิจารณาความสอดคล้องจาก สป.อว. เมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน 2564 เรียบร้อยแล้ว

**2. สภามหาวิทยาลัยได้อนุมัติการปรับปรุงแก้ไข (ปรับปรุงเล็กน้อย)**

**ในคราวประชุม** ครั้งที่ 1/2566 (357) เมื่อวันที่ 13 มกราคม 2566

**3. หลักสูตรปรับปรุงแก้ไขนี้ เริ่มใช้กับนักศึกษารุ่นปีการศึกษา**

ตั้งแต่ภาคการศึกษา ภาคต้น ปีการศึกษา 2566 เป็นต้นไป

**4. เหตุผลในการปรับปรุงแก้ไข**

เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เลือกเรียนในรายวิชาที่สอดคล้องกับแนวโน้มในสังคมโลกและเป็นพื้นฐานในการนำไปใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งนำไปใช้ในการบริหารจัดการตลอดจนการแก้ไขปัญหาในการดำเนินชีวิตและการดำเนินธุรกิจ รวมทั้งจัดทำผลลัพธ์การเรียนรู้ ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

**5. สารระในการปรับปรุงแก้ไข**

ปรับเพิ่มรายวิชาใหม่ และปรับคำอธิบายรายวิชา ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ดังนี้

โครงสร้างหลักสูตร	รายละเอียดการปรับปรุง
วัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ปรับปรุง
โครงสร้างหมวดศึกษาทั่วไป 30 หน่วยกิต	คงเดิม
ส่วนที่ 1 เป็นหลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มความรู้ จำนวน 12 หน่วยกิต	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
ส่วนที่ 2 เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) - เปลี่ยนชื่อวิชาและปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา - ยกเลิกรายวิชา



โครงสร้างหลักสูตร	รายละเอียดการปรับปรุง
2.1) กลุ่มความรู้	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
2.1.1) กลุ่มธุรกิจและการประกอบการ	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) - ยกเลิกรายวิชา จำนวน 2 รายวิชา - เปลี่ยนชื่อวิชาและปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา จำนวน 1 รายวิชา
2.1.2) กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
2.1.3) กลุ่มสุขอนามัย	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
2.1.4) กลุ่มสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม 2.1.4.1) กลุ่มไทยศึกษา 2.1.4.2) กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) <b>กลุ่มไทยศึกษา (Thai Studies)</b> - ยกเลิกรายวิชา จำนวน 1 รายวิชา GE368 คติชนสร้างสรรค์ (Creative Folklore) <b>กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)</b> - ยกเลิกรายวิชา จำนวน 7 รายวิชา
2.1.5) กลุ่มความเป็นพลเมือง	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) - ยกเลิกรายวิชา จำนวน 3 รายวิชา
2.2) กลุ่มทักษะและเจตคติ	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
2.2.1) กลุ่มภาษาของโลก	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) - ยกเลิกรายวิชา จำนวน 3 รายวิชา
2.2.2) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) - ยกเลิกรายวิชา จำนวน 11 รายวิชา
2.2.3) กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)





โครงสร้างหลักสูตร	รายละเอียดการปรับปรุง
2.2.4) กลุ่มทักษะชีวิตและการทำงาน	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) - ยกเลิกรายวิชา จำนวน 1 รายวิชา
2.2.5) กลุ่มสมคูลชีวิต	ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping) - ยกเลิกรายวิชา จำนวน 1 รายวิชา

(รายละเอียดจะเป็นเอกสารแนบ)

6. โครงสร้างหลักสูตรภายหลังการปรับปรุงแก้ไข เมื่อเปรียบเทียบกับโครงสร้างเดิม และเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 ของกระทรวงศึกษาธิการ คงเดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลง

หมวดวิชา	เกณฑ์กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2558 (หน่วยกิต)	โครงสร้างเดิม (หน่วยกิต)	โครงสร้างใหม่ (หน่วยกิต)
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป จำนวนไม่น้อยกว่า	ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต	30 หน่วยกิต
ส่วนที่ 1 เป็นหลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มความรู้ จำนวน 12 หน่วยกิต		12 หน่วยกิต	12 หน่วยกิต
ส่วนที่ 2 เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต		ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต	ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต

รับรองความถูกต้องของข้อมูล

(รองศาสตราจารย์ ดร. ชนวรรณ พลวิชัย)

อธิการบดี

วันที่ 1 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566

สรุปการปรับปรุงหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ปรับปรุงเล็กน้อย)

โครงสร้างหลักสูตร	รายละเอียดการปรับปรุง
วัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ปรับปรุง
<p>โครงสร้างหลักสูตรหมวดวิชาศึกษาทั่วไป แบ่งออกเป็น 2 ส่วน</p> <p>The general education curriculum structure consists of two parts as follows</p>	คงเดิม
<p><b>ส่วนที่ 1</b> เป็นหลักสูตรกลางของมหาวิทยาลัยที่กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องเรียนรายวิชาในกลุ่มความรู้ จำนวน 12 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือบังคับเลือกรายวิชาดังต่อไปนี้</p> <p>Part 1 The central curriculum of UTCC requires all students to take 12 credits in the knowledge group as a requires 3 courses or 9 credits</p> <p>1) รายวิชาภาษาอังกฤษ บังคับ 3 วิชา 9 หน่วยกิต</p> <p>English language: Requires 3 courses or 9 credits</p> <p>2) รายวิชาธุรกิจและการประกอบการ บังคับหรือ บังคับเลือก 1 วิชา 3 หน่วยกิตจากรายวิชาที่กำหนด</p> <p>Business and Entrepreneurship: Required/selectable elective for 1 course or 3 credits from the prescribed courses</p>	<p>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</p>
<p><b>ส่วนที่ 2</b> เป็นรายวิชาที่หลักสูตรของคณะต่าง ๆ กำหนดสำหรับนักศึกษา ให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต โดยบังคับ หรือ บังคับเลือก หรือ เลือก รายวิชาจากกลุ่มวิชาดังต่อไปนี้</p> <p>Part 2 General education courses in line with the objective of various Schools which require students to take no less than 18 credits as required, selectable elective, or elective courses from the following groups:</p>	<p>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</p> <p>- เปลี่ยนชื่อวิชาและปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา</p> <p>- ยกเลิกรายวิชา</p>
<p>1) กลุ่มความรู้ (Knowledge)</p>	<p>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</p>
<p>1.1) กลุ่มธุรกิจและการประกอบการ (Business and Entrepreneurship)</p>	<p>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</p> <p>- ยกเลิกรายวิชา จำนวน 2 รายวิชา</p> <p>GE143 วาทศิลป์ในงานธุรกิจ (Business Rhetoric)</p> <p>GE144 การเขียนเพื่อการสร้างภาพลักษณ์ทางธุรกิจ (Writing for Creating Business Image)</p> <p>- เปลี่ยนชื่อวิชาและปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา จำนวน 1 รายวิชา</p> <p>GE147 กฎหมายเกี่ยวกับอาชญากรรมทางธุรกิจเบื้องต้น (Introduction to Law of Business Crime)</p>
<p>1.2) กลุ่มวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม (Science, Technology and Environment)</p>	<p>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</p>

โครงสร้างหลักสูตร	รายละเอียดการปรับปรุง
1.3) กลุ่มสุขอนามัย (Health Literacy)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</li> </ul>
1.4) กลุ่มสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture) <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1.1) กลุ่มไทยศึกษา (Thai Studies)</li> <li>4.1.2) กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</li> <li><b>กลุ่มไทยศึกษา (Thai Studies)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ยกเลิกรายวิชา จำนวน 1 รายวิชา</li> <li>GE368 คติชนสร้างสรรค์ (Creative Folklore)</li> </ul> </li> <li><b>กลุ่มจิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ยกเลิกรายวิชา จำนวน 7 รายวิชา</li> <li>GE352 สื่อบันเทิงอาเซียน (ASEAN Entertainment Media)</li> <li>GE353 ศิลปวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Cultures)</li> <li>GE354 อิทธิพลวัฒนธรรมต่างชาติในศิลปะไทย (Foreign Culture Influence on Thai Arts)</li> <li>GE358 ภาวะหลายภาษา (Multilingualism)</li> <li>GE374 ประวัติศาสตร์ของภาพถ่าย (History of Photography)</li> <li>GE375 ประวัติศาสตร์แอนิเมชัน (Animation History)</li> <li>GE378 ศาสนาของโลก (World Religions)</li> </ul> </li> </ul>
1.5) กลุ่มความเป็นพลเมือง (Civic Literacy)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</li> <li>- ยกเลิกรายวิชา จำนวน 3 รายวิชา</li> <li>GE102 จริยธรรมธุรกิจและความรับผิดชอบต่อสังคม (Business Ethics and Social Responsibility)</li> <li>GE414 ระบบและสังคม (Systems and Society)</li> <li>GE465 การบริการชุมชน (Community Service)</li> </ul>
2) กลุ่มทักษะและเจตคติ (Skills and Attitude)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</li> </ul>
2.1) กลุ่มภาษาของโลก (World Language)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</li> <li>- ยกเลิกรายวิชา จำนวน 3 รายวิชา</li> <li>GE008 ภาษาเมียนมาเพื่อการสื่อสาร (Myanmar for Communication)</li> <li>GE078 การออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับสื่อและอาชีพ (English Pronunciation for the Media and Careers)</li> <li>GE092 การแปลเพลง (Translation of Song Lyrics)</li> </ul>

โครงสร้างหลักสูตร	รายละเอียดการปรับปรุง
2.2) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</li> <li>- ยกเลิกรายวิชา จำนวน 11 รายวิชา</li> <li>GE052 การเขียนโครงการทางวิชาการและวิจัย (Research and Academic Project Writing)</li> <li>GE070 การตีความ การสื่อสารและการออกแบบ (Interpretation, Communication , and Design)</li> <li>GE413 การคิดเชิงสร้างสรรค์และเชิงวิพากษ์ (Applied Creative and Critical Thinking)</li> <li>GE901 สื่อร่วมสมัยและวรรณกรรมคัดสรร (Contemporary Media and Selected Literature)</li> <li>GE902 การสร้างสรรค์วรรณกรรมออนไลน์ (Creating Online Literature)</li> <li>GE903 ความคิดสร้างสรรค์เพื่อการนำเสนอ (Creativity for Presentations)</li> <li>GE906 ละครหุ่นและศิลปะสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา (Puppetry and Creative Art for Development)</li> <li>GE907 การเขียนคอนเทนต์ผ่านสื่อดิจิทัล (Content Writing for Digital Media)</li> <li>GE908 การรีวิวสินค้าและสถานที่ท่องเที่ยวในสื่อร่วมสมัย (Product and Tourist Attraction Review in Contemporary Media)</li> <li>GE909 การเขียนสคริปต์ในสื่อดิจิทัล (Script Writing in Digital Media)</li> <li>GE910 อ่าน (ให้) เป็น (Read Effectively)</li> </ul>
2.3) กลุ่มทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Media and Information Technology Skills)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</li> </ul>
2.4) กลุ่มทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</li> <li>- ยกเลิกรายวิชา จำนวน 1 รายวิชา</li> <li>GE121 พื้นฐานการบริหารจัดการตนเอง (Foundation of Self-Management)</li> </ul>
2.5) กลุ่มสมดุลชีวิต (Life Balance)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร และแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)</li> <li>- ยกเลิกรายวิชา จำนวน 6 รายวิชา</li> <li>GE303 รูปรสกลิ่นสีเสียง (Shape, Taste, Smell, Color, Sound)</li> <li>GE304 เรื่องเล่าในโลกสมัยใหม่ (Narratives in the Modern World)</li> </ul>

โครงสร้างหลักสูตร	รายละเอียดการปรับปรุง
	GE313 ดนตรีวิจิตร (Music Appreciation) GE314 การจัดดอกไม้ (Flower Decoration) GE409 แฟชั่น (Fashion) GE412 ศาสตร์แห่งความสุข (Science of Happiness)

(ส่วน ก)

รายงานการประชุมสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ครั้งที่ 1/2566 (357)

วันศุกร์ที่ 13 มกราคม 2566

ณ ห้องประชุมสภา อาคาร 24 (อาคารสัญลักษณ์) ชั้น 15 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

รายนามกรรมการที่เข้าประชุม

1. รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณีย์ ไทยรุ่งโรจน์	ที่ปรึกษาประจำสภามหาวิทยาลัย
2. นายสนั่น อังอุบลกุล	นายกสภามหาวิทยาลัย
3. นายบุญยฤทธิ์ กัลยาณมิตร	อุปนายกสภามหาวิทยาลัย
4. ดร.กฤษณะ วชิไกรลาส	กรรมการ
5. นายจิรพันธ์ อัครธรรณกุล	กรรมการ
6. ดร.เทอดศักดิ์ บุญทศ	กรรมการ
7. นายปรัชญา สมะลาภา	กรรมการ
8. นายภูมินทร์ หะรินสุต	กรรมการ
9. นายวัฒน์ชัย วิไลลักษณ์	กรรมการ
10. นายวิชัย อัครัสกร	กรรมการ
11. นายสาโรช ชยาวิวัฒน์กุล	กรรมการ
12. นายสมเกียรติ ศิลวัฒน์วงศ์	กรรมการ
13. นายอัฐ ทองแดง	กรรมการ
14. ดร. อรสา ภาววิมล	กรรมการ
15. ศาสตราจารย์วิชัย ดร.ชุตินา เขียมโชติขวลิต	กรรมการ
16. ดร.ศรัณย์ โปษยะจินดา	กรรมการ
17. ดร.สุทัศน์ วิสกุล	กรรมการ
18. รองศาสตราจารย์ณัชพงษ์ สำราญ	กรรมการ
19. รองศาสตราจารย์ ดร.ธนวรรณ พลวิชัย (อธิการบดี)	กรรมการ
20. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ลักขณา เสาธิตะนันท์ (รองอธิการบดีอาวุโสสายงานบริหาร)	เลขานุการสภามหาวิทยาลัย

รายนามผู้ที่ลาประชุม

1. นายชัยวัช มะระพะฤกษ์วรรณ	กรรมการ
-----------------------------	---------

สำเนาถูกต้อง



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลักขณา เสาธิตะนันท์)

รองอธิการบดีอาวุโสสายงานบริหาร

## สำเนา

### รายนามผู้เข้าร่วมประชุม

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สถาพร อมรสวัสดิ์วัฒนา รองอธิการบดีอาวุโสสายงานวิชาการและงานวิจัย
2. อาจารย์วงเดือน สิมะโชคดี รองอธิการบดีฝ่ายบริหาร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เหมือนหมาย อภินทนาพงศ์ รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
4. นายปรเมศ ส่งแสงเติม รองอธิการบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ
5. อาจารย์ ดร.มานะ ตีรียาภิวัดณ์ รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี รองอธิการบดีฝ่ายสื่อสารการตลาด
7. อาจารย์สมพงษ์ แก้วเจริญไพศาล รองอธิการบดีฝ่ายยุทธศาสตร์และกิจการพิเศษ
8. อาจารย์ ดร.จิตรัตน์ ช่างหล่อ ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายการเงิน
9. อาจารย์ ดร.พนิตธรา ปัทมานนท์ ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายอาคารและสิ่งแวดล้อม
10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมพงษ์ มหิงสพันธ์ ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
11. อาจารย์ ดร. เอกธิป สุขวารี ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิจัยและบริการธุรกิจ
12. อาจารย์ ดร.ชัชชัย หวังวิวัฒนา ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ
13. อาจารย์นพดล ยุทธสุขประเสริฐ ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกกาญจน์ บัญชามุขสง ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายสื่อสารการตลาด
15. นายปรีดา โพธิ์ทอง ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายยุทธศาสตร์
16. อาจารย์ ดร.รวิดา วิริยะกิจจา คณบดีคณะบริหารธุรกิจ
17. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ลักขณา เศรษฐะนันท์ รักษาการคณบดีคณะบัญชี
18. รองศาสตราจารย์ ดร.พนารักษ์ ปรีดากรณ์ รักษาการคณบดีคณะเศรษฐศาสตร์
19. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐกิตติ์ เลิศวิศวะ คณบดีคณะมนุษยศาสตร์
20. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพงษ์ เขมะเพชร คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
21. ศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ วิไลนุช คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
22. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ธนา วณิชย์กอบจินดา รักษาการรองคณบดีฝ่ายบริหาร คณะวิศวกรรมศาสตร์
23. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐริกา แซน คณบดีคณะนิติศาสตร์
24. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มานา ปัจฉิมนันท์ คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
25. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพันธ์ บัววรารมณ์ คณบดีวิทยาลัยนานาชาติเพื่อการจัดการ
26. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์พล แจ่มศรีกุล คณบดีวิทยาลัยผู้ประกอบการ
27. อาจารย์ ดร.ยงยุทธ แก้วอุดม คณบดีคณะการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมบริการ
28. รองศาสตราจารย์ ดร. วีระชาติ กิเลนทอง คณบดีคณะการศึกษาปฐมวัย
29. อาจารย์ ดร.ดิศพล จันศิริ คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบดิจิทัล
30. รองศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ ศรีสมถวิล คณบดีวิทยาลัยนานาชาติไทย-จีนเพื่อการจัดการ
31. อาจารย์ ดร.อัศวิณ ปสุธรรม รักษาการคณบดีวิทยาลัยการศึกษาต่อเนื่อง
32. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วชิร คุณทวีเทพ Executive Assistant

สำเนาถูกต้อง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลักขณา เศรษฐะนันท์)

รองอธิการบดีอาวุโสสายงานบริหาร

## (ส่วน)

33. นางชุติมา เพชรประกอบ ผู้เชี่ยวชาญด้านงานประชุมและงานสารบรรณ  
34. นางสาวศิริรัตน์ ศิวะกุล ผู้อำนวยการสำนักอำนวยการ  
35. นางสาวนันทพร วัฒนานกุล เจ้าหน้าที่งานประชุม สำนักอำนวยการ

**เปิดประชุม เวลา 9.30 น.**

นายกสภามหาวิทยาลัยกล่าวเปิดประชุม และดำเนินการประชุมตามระเบียบวาระการประชุม ดังต่อไปนี้

ฯลฯ

### ระเบียบวาระที่ 5 เรื่องเสนอเพื่อพิจารณา

5.10 ขออนุมัติปรับปรุงหลักสูตร (ปรับปรุงเล็กน้อย) ระดับปริญญาตรี รวม 2 หลักสูตร สาขาวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 7/2565 เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2565 ได้พิจารณากลับกรองหลักสูตรระดับปริญญาตรี (ปรับปรุงเล็กน้อย) จำนวน 2 หลักสูตร และมีมติเห็นชอบให้นำเสนอสภามหาวิทยาลัยพิจารณาอนุมัติ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) **หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ปรับปรุงเล็กน้อย)**  
เพื่อให้การเรียนการสอนสอดคล้องกับแนวทางการศึกษาในปัจจุบัน โดยมีสาระสำคัญที่แก้ไขปรับปรุงดังนี้

- ปรับปรุงวัตถุประสงค์ของหมวดวิชาศึกษาทั่วไป
- ปรับปรุงผลการเรียนรู้ของหลักสูตร กลยุทธ์การจัดการศึกษา และวิธีการประเมินผล
- ปรับปรุงการพัฒนาผลการเรียนรู้ในแต่ละด้านและแผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)
- ยกเลิกรายวิชา เปลี่ยนชื่อรายวิชา และปรับปรุงคำอธิบายรายวิชา โดยจะให้ผลบังคับใช้กับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ภาคต้น ปีการศึกษา 2566 เป็นต้นไป

2) **หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561 (ปรับปรุงเล็กน้อย)**  
เพื่อแก้ไขรายชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร โดยจะให้ผลบังคับใช้ตั้งแต่ภาคต้น ปีการศึกษา 2565 เป็นต้นไป โดยมีรายชื่ออาจารย์ดังต่อไปนี้

### สำเนาถูกต้อง





สำเนา

อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ อาจารย์ประจำหลักสูตร หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561 (เดิม)	อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและ อาจารย์ประจำหลักสูตร หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561 (ปรับปรุงเล็กน้อย)	หมายเหตุ
1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัญช์ อินทรโกเศศ	1) อาจารย์อารีรัตน์ มีเย็น	เปลี่ยนแปลง
2) อาจารย์บุษรา เอื้อจิระพงษ์พันธ์	2) อาจารย์เกศรา สุพรศิลป์ชัย	เปลี่ยนแปลง
3) อาจารย์ไอศุรีย์ สุดประเสริฐ	3) อาจารย์ไอศุรีย์ สุดประเสริฐ	คงเดิม
4) อาจารย์ ดร.ชัชชัย หวังวิวัฒนา	4) อาจารย์ ดร.ชัชชัย หวังวิวัฒนา	คงเดิม
5) รองศาสตราจารย์ดวงพร หัซชะวณิช	5) อาจารย์นิศานาถ ชันฉวีบุตร	เปลี่ยนแปลง

(รายละเอียดตามเอกสารประกอบการประชุม)

- มติการประชุม**
- อนุมัติหลักสูตรระดับปริญญาตรี จำนวน 2 หลักสูตร ดังนี้
    - หมวดวิชาศึกษาทั่วไป หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 (ปรับปรุงเล็กน้อย)
    - หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561 (ปรับปรุงเล็กน้อย)
  - ให้นำแจ้งสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.) เพื่อทราบต่อไป

ฯลฯ

**ปิดประชุมเวลา** 12.00 น.

(นางสาวศิริรัตน์ ศิวะกุล)  
ผู้อำนวยการสำนักอำนวยการ  
ผู้ตรวจรายงานการประชุม

สำเนาถูกต้อง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลักขณา เศรษฐะนันท์)  
รองอธิการบดีอาวุโสสายงานบริหาร

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ลักขณา เศรษฐะนันท์)  
รองอธิการบดีอาวุโสสายงานบริหาร  
เลขานุการสภามหาวิทยาลัย  
ผู้ตรวจรายงานการประชุม

**ภาคผนวก ข**  
**ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย**

- ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545
- ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2563
- ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้เข้าศึกษาในระบบ พ.ศ. 2563

**ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย**  
**ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิต ชั้นปริญญาบัณฑิต**  
**พ.ศ. ๒๕๔๕**

โดยที่มหาวิทยาลัยเห็นสมควรให้มีการจัดทำระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิตให้เหมาะสมกับกาลสมัย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๓ แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. ๒๕๒๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๓๕ สภามหาวิทยาลัยในการประชุมครั้งที่ ๒๑๓ เมื่อวันที่ ๑๖ สิงหาคม ๒๕๔๕ จึงมีมติให้ตราระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๔๕ ไว้ดังนี้

ข้อ ๑. ระเบียบนี้เรียกว่า "ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๔๕"

ข้อ ๒. ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๔๕ เป็นต้นไป

ข้อ ๓. ให้ยกเลิกความในระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๓๗ และระเบียบ ประกาศ คำสั่งหรือข้อบังคับอื่นที่ขัดต่อระเบียบนี้ ให้ใช้ระเบียบนี้แทน

**ข้อ ๔. ระบบการศึกษา**

๔.๑ มหาวิทยาลัยจัดการศึกษาในระบบทวิภาคโดยแบ่งเวลาการศึกษาในปีหนึ่ง ๆ ออกเป็นสองภาค การศึกษาปกติ คือ ภาคต้นและภาคปลาย และอาจจะมีภาคฤดูร้อนต่อจากภาคปลายอีกหนึ่งภาคก็ได้ ภาคการศึกษาปกติมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๑๕ สัปดาห์ ภาคฤดูร้อนมีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๘ สัปดาห์ และจัดให้มีชั่วโมงการศึกษาในแต่ละวิชารวมกันทั้งหมดเท่ากับการศึกษาในภาคปกติ

๔.๒ เวลาการศึกษาของภาคฤดูร้อน ๓ ภาค ให้เทียบเท่ากับเวลาการศึกษาของภาคการศึกษาปกติ ๑ ภาค

๔.๓ คำว่า "หน่วยกิต" หมายถึง หน่วยที่แสดงปริมาณการศึกษา ซึ่งมหาวิทยาลัยจัดให้แก่นักศึกษาตามปกติ หนึ่งหน่วยกิต หมายความว่านักศึกษาต้องศึกษาในห้องเรียนสัปดาห์ละหนึ่งชั่วโมงต่อหนึ่งภาคการศึกษา และทำงานที่กำหนดให้ภายนอกห้องเรียนอีกไม่น้อยกว่าสองเท่าตัว

๔.๓.๑ วิชาภาคทฤษฎีที่ใช้เวลาบรรยายหรืออภิปรายปัญหาสัปดาห์ละ ๑ ชั่วโมงต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๔.๓.๒ วิชาภาคปฏิบัติที่ใช้เวลาฝึกหรือทดลองสัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมงต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต ยกเว้นบางสาขาวิชา ซึ่งอาจจะกำหนดเวลาให้สูงกว่า ๒ ชั่วโมง ได้ตามความเหมาะสม

๔.๓.๓ การฝึกงานหรือการฝึกภาคสนาม ที่ใช้เวลาฝึกไม่น้อยกว่าสัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมงต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

๔.๓.๔ การทำโครงการหรือกิจกรรมการเรียนรู้อื่นใดตามที่ได้รับมอบหมายที่ใช้เวลาทำ โครงการหรือกิจกรรมนั้น ๆ ไม่น้อยกว่าสัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมง ต่อหนึ่งภาคการศึกษาปกติให้มีค่าเท่ากับ ๑ หน่วยกิต

#### ข้อ ๕. คุณสมบัติของผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษา

ผู้สมัครเข้าเป็นนักศึกษาจะต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

๕.๑ เป็นผู้ไม่มีโรคติดต่ออย่างร้ายแรง โรคที่ส่งคมรังเกียจ และโรคที่จะเบียดเบียนขัดขวางต่อการศึกษา

๕.๒ ไม่เป็นผู้มีความประพฤติเสื่อมเสียอย่างร้ายแรง

๕.๓ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาประโยคมัธยมศึกษาตอนปลายสายสามัญ (ม.๖ หรือ ม.ศ.๕) หรือประโยคมัธยมศึกษาตอนปลายสายอาชีพ (ม.ศ.๖ หรือ ปวช.) ที่หน่วยงานของรัฐรับรอง หรือประกาศนียบัตรอื่นที่กระทรวงศึกษาธิการเทียบเท่า หรือเป็นหรือเคยเป็นนักศึกษาของสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาซึ่งหน่วยงานของรัฐรับรอง

๕.๔ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีสาขาวิชาใดวิชาหนึ่งจากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย (วิทยาลัยการค้า) และสมัครเข้าศึกษาเพื่อรับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น

๕.๕ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยอื่นหรือสถาบันการศึกษาชั้นสูงอื่นในประเทศ หรือต่างประเทศ ซึ่งทบวงมหาวิทยาลัยรับรอง และสมัครเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาอื่น

#### ข้อ ๖. การคัดเลือกเข้าเป็นนักศึกษา

การรับสมัครและการสอบคัดเลือกผู้สมัครเป็นนักศึกษาตามข้อ ๕ ให้เป็นไปตามระเบียบและประกาศของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยที่เกี่ยวกับการสอบคัดเลือก

สภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยอาจจะอนุมัติให้ผู้มีคุณสมบัติตามข้อ ๕ เข้าศึกษาโดยไม่ต้องคัดเลือก แต่จะต้องเป็นผู้ที่หน่วยราชการหรือองค์การระหว่างประเทศเป็นผู้ขอให้เข้าศึกษา

#### ข้อ ๗. การขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา

๗.๑ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกจะมีสถานภาพเป็นนักศึกษาต่อเมื่อได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษา โดยต้องขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาด้วยตนเองตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๗.๒ ผู้ที่ได้รับการคัดเลือกแต่ไม่สามารถขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาตามวันที่มหาวิทยาลัยกำหนดจะต้องได้รับอนุมัติจากอธิการบดี และต้องขึ้นทะเบียนภายใน ๗ วัน นับจากวันขึ้นทะเบียนที่มหาวิทยาลัยกำหนด มิฉะนั้นจะถือว่าสละสิทธิ

#### ข้อ ๘. การเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิต

การเทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตของนักศึกษาจากสถาบันอื่นเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย สำหรับหลักสูตรที่ไม่สูงกว่าปริญญาตรีให้มีหลักเกณฑ์ต่าง ๆ เป็นไปตามประกาศของทบวงมหาวิทยาลัยและระเบียบของมหาวิทยาลัย

#### ข้อ ๙. การลงทะเบียน

๙.๑ การลงทะเบียนจะต้องได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา ถ้ามีวิชาใดวิชาหนึ่งที่ต้องศึกษาก่อน (Prerequisite) ซึ่งได้กำหนดไว้ในหลักสูตร นักศึกษาจะต้องศึกษาวิชาที่ต้องศึกษาก่อนหรือสอบวิชาที่ต้องศึกษาก่อนให้ได้ หรือได้รับอนุมัติจากคณบดีเป็นกรณีพิเศษ จึงจะมีสิทธิลงทะเบียนวิชานั้นๆ

๙.๒ มหาวิทยาลัยจะกำหนดให้มีการลงทะเบียนศึกษาวิชาต่าง ๆ ในต้นภาคการศึกษา นักศึกษาที่ไม่ได้ลงทะเบียนภายในเวลาที่กำหนดจะไม่มีสิทธิเข้าเรียนในภาคการศึกษานั้น ยกเว้นในกรณีซึ่งนักศึกษามีเหตุจำเป็นสุดวิสัย และได้รับอนุมัติให้ลงทะเบียนได้เป็นกรณีพิเศษจากคณบดี โดยจะต้องเสียค่าปรับตามประกาศของมหาวิทยาลัย

สำหรับนักศึกษาที่ไม่สามารถลงทะเบียนศึกษาวิชาในภาคการศึกษาปกติจะต้องยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดีและปฏิบัติตามระเบียบฉบับนี้ ข้อ ๒๐. เพื่อรักษาสถานภาพนักศึกษาภายในระยะเวลาที่มหาวิทยาลัยประกาศ มิฉะนั้นจะถูกจำหน่ายชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษา

๙.๓ จำนวนหน่วยกิตที่นักศึกษาจะลงทะเบียนศึกษาได้มีดังนี้

##### ๙.๓.๑ ภาคปกติ

๙.๓.๑.๑ นักศึกษาปกติ จะต้องลงทะเบียนศึกษาในแต่ละภาคการศึกษาปกติไม่ต่ำกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๒๒ หน่วยกิต สำหรับภาคฤดูร้อนจะลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๑๐ หน่วยกิต

๙.๓.๑.๒ นักศึกษาวิชาโท จะต้องลงทะเบียนศึกษาในภาคการศึกษาปกติไม่ต่ำกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๖ หน่วยกิต สำหรับภาคฤดูร้อนลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๗ หน่วยกิต แต่อาจยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดี เพื่อลงทะเบียนศึกษามากกว่าที่กำหนดไว้ได้อีกไม่เกิน ๓ หน่วยกิต ทั้งภาคปกติและภาคฤดูร้อน

##### ๙.๓.๒ ภาคค่ำ

๙.๓.๒.๑ นักศึกษาปกติ จะต้องลงทะเบียนศึกษาในแต่ละภาคการศึกษาปกติไม่ต่ำกว่า ๙ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๙ หน่วยกิต และในภาคฤดูร้อนจะลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๗ หน่วยกิต

๙.๓.๒.๒ นักศึกษาวิชาโท จะต้องลงทะเบียนศึกษาในภาคการศึกษาปกติไม่ต่ำกว่า ๖ หน่วยกิต และไม่เกิน ๑๖ หน่วยกิต และในภาคฤดูร้อนลงทะเบียนได้ไม่เกิน ๔ หน่วยกิต แต่อาจยื่นคำร้องขออนุมัติจากคณบดี เพื่อลงทะเบียนศึกษามากกว่าที่กำหนดไว้ได้อีกไม่เกิน ๓ หน่วยกิต ทั้งภาคปกติและภาคฤดูร้อน

๙.๔ นักศึกษาอาจลงทะเบียนศึกษาวิชาต่ำกว่าที่กำหนดไว้ตามข้อ ๙.๓.๑ และ ๙.๓.๒ ได้ในกรณีที่นักศึกษามีวิชาที่ต้องศึกษาให้ครบตามหลักสูตรภายในสองภาคการศึกษาปกติ โดยได้รับอนุมัติจากคณบดี

๙.๕ นักศึกษาจะต้องลงทะเบียนศึกษาวิชาด้วยตนเองตามวัน เวลา และสถานที่ที่มหาวิทยาลัยกำหนด

๙.๖ ให้นักศึกษาภาคปกติและภาคค่ำลงทะเบียนเรียนร่วมกันได้ โดยมีเงื่อนไขดังนี้

๙.๖.๑ วิชาที่จะลงทะเบียนเรียนนั้นจะต้องเป็นวิชาที่ได้รับความเห็นชอบจากคณบดี

๙.๖.๒ นักศึกษาภาคปกติที่ลงทะเบียนเรียนวิชาที่เปิดสอนของภาคค่ำ และนักศึกษาภาคค่ำที่ลงทะเบียนเรียนวิชาที่เปิดสอนของนักศึกษาภาคปกตินั้นจะต้องเป็นนักศึกษาที่จะสำเร็จการศึกษาตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๔๕

๙.๖.๓ การลงทะเบียนเรียนร่วมกันระหว่างนักศึกษาภาคปกติและภาคค่ำ ให้ลงทะเบียนได้เฉพาะในสองภาคการศึกษาปกติ และหนึ่งภาคฤดูร้อนที่จะสำเร็จการศึกษาเท่านั้น

๙.๖.๔ จำนวนหน่วยกิตในการลงทะเบียนและระยะเวลาศึกษาจะต้องเป็นไปตามระเบียบทั้งภาคปกติและภาคค่ำ

#### ข้อ ๑๐. การเพิ่มและการเพิกถอนวิชา

๑๐.๑ ภายใต้บังคับแห่งระเบียบฉบับนี้ ข้อ ๑๑ การขอเพิ่มวิชาจะกระทำได้ภายใน ๓ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคเรียนของภาคการศึกษาปกติ หรือภายใน ๑ ๑/๒ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาของภาคฤดูร้อน โดยได้รับอนุมัติจากอาจารย์ที่ปรึกษา

๑๐.๒ การขอเพิกถอนวิชาต้องได้รับอนุมัติจากอาจารย์ที่ปรึกษา และให้มีผลดังต่อไปนี้

๑๐.๒.๑ การขอเพิกถอนภายใน ๓ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคเรียนของภาคการศึกษาปกติ หรือภายใน ๑ ๑/๒ สัปดาห์ นับแต่วันเปิดภาคการศึกษาของภาคฤดูร้อน วิชาที่ขอเพิกถอนนั้นจะไม่บันทึกสัญลักษณ์ W ในใบแสดงผลการศึกษา (Transcript)

๑๐.๒.๒ การเพิกถอนในสัปดาห์ที่ ๑๓ ของภาคการศึกษา หรือในสัปดาห์ที่ ๖ ของภาคฤดูร้อนนับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา วิชาที่ขอเพิกถอนนั้นจะบันทึกสัญลักษณ์ W ในใบแสดงผลการศึกษา (Transcript)

๑๐.๓ การขอเพิ่มและการขอเพิกถอนวิชานี้ จะต้องไม่ขัดกับจำนวนหน่วยกิตต่อภาคตามข้อ ๙.๓

#### ข้อ ๑๑. เวลาเรียน

นักศึกษาจะมีสิทธิเข้าสอบวิชาใดจะต้องมีเวลาศึกษาไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในวิชานั้น ทั้งนี้ยกเว้นในวิชาที่คณบดีได้ประกาศไว้ก่อนว่าจะไม่คิดเวลาศึกษาในวิชานั้น

#### ข้อ ๑๒. ค่าเล่าเรียน ค่าบำรุง และค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย

#### ข้อ ๑๓. ระยะเวลาการศึกษา

๑๓.๑ ภาคปกติ นักศึกษาต้องศึกษามีกำหนดระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๖ ภาคการศึกษาปกติหรือเทียบเท่า และอย่างมากไม่เกิน ๑๖ ภาคการศึกษาปกติหรือเทียบเท่า และต้องเรียนครบตามหลักสูตร

๑๓.๒ ภาคค่ำ นักศึกษาต้องศึกษามีกำหนดระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า ๗ ภาคการศึกษาหรือเทียบเท่า และอย่างมากไม่เกิน ๒๐ ภาคการศึกษาปกติหรือเทียบเท่า และต้องเรียนครบตามหลักสูตร

๑๓.๓ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยให้เทียบวิชาเรียนและโอนหน่วยกิตตามระเบียบฉบับนี้ ข้อ ๘ ให้มีระยะเวลาการศึกษาตามประกาศของทบวงมหาวิทยาลัยและระเบียบของมหาวิทยาลัย

**ข้อ ๑๔. สัญลักษณ์แสดงผลการศึกษา**

๑๔.๑ ผลการสอบของแต่ละวิชา จะจัดออกมาเป็นลำดับชั้น ซึ่งมีแต่มีประจำดังนี้

ลำดับชั้น	ความหมาย	แต้ม
A	ดีเลิศ Excellent	๔
B+	ดีมาก Very Good	๓.๕
B	ดี Good	๓
C+	ดีพอใช้ Fairly Good	๒.๕
C	พอใช้ Fair	๒
D+	อ่อน Poor	๑.๕
D	ผ่าน Pass	๑
F	ตก Failed	๐

การให้ F จะกระทำได้ในกรณีดังต่อไปนี้

๑๔.๑.๑ นักศึกษาเข้าสอบและสอบตก

๑๔.๑.๒ นักศึกษาขาดสอบ โดยไม่ได้รับอนุมัติจากคณบดี

๑๔.๑.๓ นักศึกษาไม่มีสิทธิเข้าสอบ เนื่องจากได้รับการตัดสินว่ามีเวลาเรียนไม่ถึง ร้อยละ ๘๐ ของเวลาเรียนทั้งหมดในวิชานั้น

๑๔.๑.๔ นักศึกษาทำผิดระเบียบสอบไล่ และได้รับการตัดสินให้สอบตก

๑๔.๒ นอกจากลำดับชั้นทั้ง ๘ ดังกล่าวในข้อ ๑๔.๑ ผลการศึกษาของวิชาหนึ่งๆ อาจแสดงด้วยสัญลักษณ์ต่อไปนี้

สัญลักษณ์	ความหมาย
W	เพิกถอนโดยได้รับอนุมัติ (Withdrawal with Permission)
I	การวัดผลไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
S	พอใจ (Satisfactory)
U	ไม่พอใจ (Unsatisfactory)

๑๔.๒.๑ การให้สัญลักษณ์ W จะกระทำเฉพาะวิชาที่นักศึกษาได้ลงทะเบียนไว้แล้ว โดยนักศึกษาขอเพิกถอนวิชานั้นภายในเวลาที่ระบุไว้ในข้อ ๑๐.๒ และได้รับอนุมัติ

๑๔.๒.๒ การให้สัญลักษณ์ I ในวิชาใดจะกระทำได้ในกรณีต่อไปนี้

ก. อาจารย์ผู้สอนเห็นสมควรให้รอผลการศึกษาเพราะนักศึกษาทำงานที่เป็นส่วนประกอบการศึกษา หรือการวัดผลของวิชานั้นยังไม่สมบูรณ์ ทั้งนี้ต้องได้รับอนุมัติจากคณบดี

ข. นักศึกษาป่วยนอนพักรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลในวันที่ต้องสอบวิชานั้น โดยมีใบรับรองแพทย์และใบแสดงการรักษาของสถานพยาบาลของทางราชการ หรือโรงพยาบาลเอกชน

ค. นักศึกษาป่วยและได้มาสอบในวันที่มีการสอบ หากนักศึกษาไม่สามารถทำการสอบได้ พยาบาลของมหาวิทยาลัยและกรรมการอำนวยการสอบ ๒ ท่านที่ได้รับมอบหมายได้ร่วมกันพิจารณาแล้วเห็นว่าไม่ควรให้ทำการสอบต่อไป ทั้งนี้ นักศึกษาต้องมาตามกำหนดเวลาที่มีสิทธิเข้าสอบในวิชานั้น

ง. นักศึกษาประสบอุบัติเหตุในวันที่มีการสอบจนไม่สามารถทำการสอบได้

จ. บิดา หรือมารดา หรือญาติใกล้ชิดของนักศึกษาถึงแก่กรรม และมีภารกิจจะต้องจัดงานศพ ทั้งนี้ ต้องลาได้ไม่เกิน ๗ วัน

ฉ. นักศึกษาได้รับทุนไปต่างประเทศในระยะเวลาสั้นในช่วงที่มีการสอบ

ช. นักศึกษาได้รับเลือกให้เป็นตัวแทนระดับชาติในการแข่งขันกีฬา และ/หรือเผยแพร่ศิลปและวัฒนธรรม ทั้งนี้ ต้องอยู่ในระหว่างการสอบ

ซ. นักศึกษาได้รับหมายเรียกเกณฑ์ทหารเรียกระดมพล หรือหมายศาลในช่วงที่มีการสอบ

ทั้งนี้ จะต้องได้รับอนุมัติจากประธานกรรมการอำนวยการสอบ และนักศึกษาต้องทำการสอบ และ/หรือทำงานที่กำหนดให้ทำเพิ่มเติมให้เสร็จ เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนรายงานผลการสอบได้ภายใน ๒ สัปดาห์แรกของภาคการศึกษาถัดไป มิฉะนั้นสัญลักษณ์ I จะเปลี่ยนเป็น F และการให้สัญลักษณ์ I ตามข้อ ข. ถึง ฉ. นักศึกษาจะต้องเสียค่าธรรมเนียมในการสอบแก่สัญลักษณ์ I ตามประกาศของมหาวิทยาลัย

#### ข้อ ๑๕. การประเมินผลการศึกษา

๑๕.๑ การประเมินผลการศึกษาให้กระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาแต่ละภาค

๑๕.๒ การนับจำนวนหน่วยกิตสะสมของนักศึกษาเพื่อให้ครบหลักสูตรให้นับเฉพาะหน่วยกิตของวิชาที่สอบได้เท่านั้น

ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนศึกษาซ้ำวิชาที่สอบได้ลำดับชั้นไม่สูงกว่า  $D^+$  มากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นับจำนวนหน่วยกิตของวิชาในหลักสูตรไปคิดหน่วยกิตสะสมเพียงครั้งเดียว ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนศึกษาวิชาที่ระบุไว้ว่าเทียบเท่าวิชาอื่นที่ศึกษามาแล้วหรือกำลังศึกษาอยู่ การคิดหน่วยกิตสะสมให้นับหน่วยกิตของวิชาใดวิชาหนึ่งเท่านั้น

๑๕.๓ การรวมจำนวนหน่วยกิต เพื่อใช้ในการคำนวณแต้มเฉลี่ยสะสมจะนับจากหน่วยกิตของวิชาในหลักสูตรที่นักศึกษาสอบได้ลำดับชั้น  $A^+ B^+ B^- C^+ C^- D^+$  หรือ  $D$  เท่านั้น ในกรณีที่นักศึกษาลงทะเบียนศึกษาซ้ำวิชาที่สอบได้ลำดับชั้นไม่สูงกว่า  $D^+$  มากกว่าหนึ่งครั้ง ให้นับจำนวนหน่วยกิตและแต้มที่ได้จากผลการศึกษาครั้งสุดท้ายไปใช้ในการคำนวณ ทั้งนี้ การลงซ้ำวิชานั้น นักศึกษาจะได้ลำดับชั้นไม่สูงกว่า  $B$



๑๕.๔ แด้มเฉลี่ยมี ๒ ประเภท ซึ่งคำนวณได้ดังนี้คือ

๑๕.๔.๑ แด้มเฉลี่ยประจำภาค ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษาในภาคการศึกษานั้น โดยเอาผลรวมของผลคูณของหน่วยกิตกับแด้มของแต่ละวิชาตั้งหารด้วยผลรวมของหน่วยกิตของวิชาที่ศึกษาในภาคการศึกษานั้น ๆ

๑๕.๔.๒ แด้มเฉลี่ยสะสม ให้คำนวณจากผลการศึกษาของนักศึกษา ตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษาจนถึงการสอบไล่ครั้งสุดท้าย โดยเอาผลรวมของผลคูณของหน่วยกิตกับแด้มของแต่ละวิชาตั้งหารด้วยผลรวมของหน่วยกิตของวิชาที่ศึกษามาทั้งหมด ยกเว้นวิชาที่ได้ลำดับชั้น F

**ข้อ ๑๖. การสอบตกและการเรียนซ้ำ**

๑๖.๑ นักศึกษาที่สอบตกในวิชามัธยมศึกษา จะต้องลงทะเบียนศึกษาวิชานั้นซ้ำอีกจนกว่าจะสอบได้

๑๖.๒ นักศึกษาที่สอบตกในวิชาเลือก จะต้องลงทะเบียนวิชานั้นซ้ำอีกหรือเลือกศึกษาวิชาอื่นแทนก็ได้

๑๖.๓ นักศึกษาจะศึกษาซ้ำวิชาได้แต่เฉพาะวิชาที่สอบได้ลำดับชั้นไม่สูงกว่า D+ เท่านั้น

**ข้อ ๑๗. สภาพนักศึกษา**

๑๗.๑ การจำแนกสภาพนักศึกษา จะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาภาคปกติแต่ละภาค ทั้งนี้ยกเว้นนักศึกษาที่เข้าศึกษาเป็นปีแรก การจำแนกสภาพนักศึกษาจะกระทำเมื่อสิ้นภาคการศึกษาปกติที่สองนับตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา

สำหรับภาคฤดูร้อนให้นำผลการศึกษาไปรวมกับผลการศึกษาในภาคการศึกษาปกติถัดไป

๑๗.๒ นักศึกษาปกติ ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้แด้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๑๗.๓ นักศึกษาวิเทศศึกษา ได้แก่ นักศึกษาที่สอบได้แด้มเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐

**ข้อ ๑๘. การพ้นสภาพ**

๑๘.๑ นักศึกษาต้องสอบให้ได้แด้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๑.๕๐ ในแต่ละภาคการศึกษาปกติ มิฉะนั้นจะพ้นสภาพนักศึกษา ยกเว้นนักศึกษาที่เข้าศึกษาเป็นภาคแรก

๑๘.๒ นักศึกษาต้องสอบให้ได้แด้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๑.๗๕ เป็นเวลา ๒ ภาคการศึกษาปกติติดต่อกัน มิฉะนั้นจะพ้นสภาพนักศึกษา ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาแรกของนักศึกษา

๑๘.๓ นักศึกษาภาคปกติที่มีระยะเวลาการศึกษาครบ ๑๖ ภาคการศึกษาปกติหรือเทียบเท่า หรือนักศึกษาภาคค่ำที่มีระยะเวลาการศึกษาครบ ๒๐ ภาคการศึกษาปกติหรือเทียบเท่าแล้ว แต่สอบได้หน่วยกิตยังไม่ครบตามหลักสูตรกิตติ หรือได้แด้มเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า ๒.๐๐ กิตติ จะพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

๑๘.๔ นักศึกษาที่ไม่ลงทะเบียน หรือไม่ติดต่อกองทะเบียนและประมวลผลตามข้อ ๙.๒ มหาวิทยาลัย จะจำหน่ายชื่อออกจากทะเบียนนักศึกษา

๑๘.๕ มหาวิทยาลัยสั่งให้พ้นสภาพนักศึกษาด้วยเหตุกระทำผิดวินัยอย่างร้ายแรง

๑๘.๖ มีคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้ลงโทษจำคุก เว้นแต่ความผิดอันได้กระทำโดยประมาทหรือความผิดลหุโทษ

๑๘.๗ ลาออก

๑๘.๘ ตาย

**ข้อ ๑๙. การเทียบฐานะชั้นปีของนักศึกษา**

- ๑๙.๑ นักศึกษาที่สอบได้ต่ำกว่า ๓๓ หน่วยกิต ให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๑
- ๑๙.๒ นักศึกษาที่สอบได้ตั้งแต่ ๓๓ หน่วยกิต ขึ้นไปแต่ต่ำกว่า ๖๖ หน่วยกิต ให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๒
- ๑๙.๓ นักศึกษาที่สอบได้ตั้งแต่ ๖๖ หน่วยกิต ขึ้นไปแต่ต่ำกว่า ๙๙ หน่วยกิต ให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๓
- ๑๙.๔ นักศึกษาที่สอบได้ตั้งแต่ ๙๙ หน่วยกิต ขึ้นไปให้เทียบฐานะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔

**ข้อ ๒๐. การลาพักการศึกษา**

- ๒๐.๑ นักศึกษาอาจจะยื่นคำร้องขออนุมัติลาพักการศึกษาได้ในกรณีหนึ่งกรณีใดดังต่อไปนี้
- ๒๐.๑.๑ ถูกเกณฑ์ หรือระดมเข้ารับราชการทหารกองประจำการ
- ๒๐.๑.๒ ได้รับทุนแลกเปลี่ยนนักศึกษาระหว่างประเทศ หรือทุนอื่นใดซึ่งมหาวิทยาลัยเห็นสมควรสนับสนุน
- ๒๐.๑.๓ เจ็บป่วยจนต้องพักรักษาตัวเป็นเวลานานตามคำสั่งแพทย์ โดยมีใบรับรองแพทย์จากสถานพยาบาลของทางราชการหรือโรงพยาบาลเอกชน
- ๒๐.๑.๔ มีเหตุจำเป็นสุดวิสัยอันควรได้รับการพิจารณาให้ลาพักการศึกษาได้ ทั้งนี้ ให้นักศึกษายื่นคำร้องโดยเร็วที่สุดและให้คณบดีเป็นผู้พิจารณานุมัติ
- ๒๐.๒ นักศึกษาที่มีความจำเป็นส่วนตัวอื่นอาจยื่นคำร้องลาพักการศึกษาได้ถ้ามีคุณสมบัติดังต่อไปนี้
- ๒๐.๒.๑ ได้ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมาแล้วอย่างน้อย ๑ ภาคการศึกษา
- ๒๐.๒.๒ มีแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ ทั้งนี้ ให้นักศึกษายื่นคำร้องโดยเร็วที่สุดและให้คณบดีเป็นผู้พิจารณานุมัติ
- ๒๐.๓ การลาพักการศึกษาตามข้อ ๒๐.๑ และ ๒๐.๒ นั้น ให้อนุมัติได้ครั้งละไม่เกิน ๒ ภาคการศึกษาปกติ ถ้านักศึกษายังมีความจำเป็นที่จะต้องขอลาพักต่อไปอีก ให้อธิการบดีอนุมัติการลาพักเป็นกรณีพิเศษ
- ๒๐.๔ ในกรณีที่นักศึกษาได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาได้ ให้นำระยะเวลาที่ลาอยู่ในระยะเวลาการศึกษาด้วย ยกเว้นนักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักได้ตามข้อ ๒๐.๑.๑
- ๒๐.๕ ระยะเวลาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษานักศึกษาจะต้องชำระค่ารักษาสถานภาพการเป็นนักศึกษาทุกภาคการศึกษาปกติ มิฉะนั้นจะพ้นสภาพนักศึกษา ยกเว้นนักศึกษาที่ลงทะเบียนและลาพักการศึกษาลง ๘ สัปดาห์ ของภาคการศึกษาปกติ
- ๒๐.๖ นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษาเมื่อจะกลับเข้าศึกษาต่อ ให้รายงานตัวต่อกองทะเบียนและประมวลผล และคณบดีที่นักศึกษาสังกัดอยู่ตามลำดับ
- ๒๐.๗ เมื่อนักศึกษาได้รับอนุมัติให้กลับเข้าศึกษาต่อแล้ว ให้มีสภาพนักศึกษาเหมือนก่อนได้รับอนุมัติให้ลาพักการศึกษา

### ข้อ ๒๑. นักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบ

การลงทะเบียนนักศึกษาที่กระทำผิดระเบียบการสอบไล่ปลายภาค หรือการสอบระหว่างภาคให้คนคนที่นักศึกษาสังกัดอยู่ และ/หรือคณะกรรมการอำนวยการสอบเป็นผู้พิจารณาว่าเป็นความผิดทุจริตหรือ سوءเจตนาทุจริต หรือเป็นความผิดอย่างอื่น

๒๑.๑ ถ้าเป็นความผิดประเภททุจริต ให้ลงทะเบียนนักศึกษาผู้กระทำผิดดังต่อไปนี้

๒๑.๑.๑ ให้อธิการบดีสั่งให้ลำดับชั้น F ในวิชาที่กระทำผิดระเบียบการสอบ ส่วนวิชาอื่นที่นักศึกษาลงทะเบียนไว้ ถ้าเป็นวิชาที่สอบมาแล้ว ให้ได้ผลการสอบตามที่สอบได้จริง ถ้าเป็นวิชาที่ยังไม่ได้สอบก็ให้ดำเนินการสอบตามปกติ และให้ได้ผลการสอบตามที่สอบได้จริง

๒๑.๑.๒ ให้อธิการบดีสั่งพักการศึกษา นักศึกษาผู้กระทำผิด ๑ ภาคการศึกษาปกติเป็นอย่างน้อย การสั่งพักการศึกษาของนักศึกษาผู้กระทำผิดนั้น ให้เริ่มในภาคการศึกษาปกติ ถัดจากภาคการศึกษาที่กระทำผิด หากภาคที่ถัดจากภาคการศึกษาที่กระทำผิดเป็นภาคฤดูร้อน ให้สั่งพักภาคต้นของปีการศึกษาถัดไป ยกเว้นนักศึกษาที่จะสำเร็จการศึกษาในภาคฤดูร้อนให้สั่งพักภาคฤดูร้อนนั้น และให้นับระยะเวลาที่ถูกสั่งพักการศึกษาเฉพาะภาคการศึกษาปกติในการคิดสภาพนักศึกษาและระยะเวลาการศึกษาด้วย เมื่อนักศึกษาจะกลับเข้ามาศึกษาตามปกติ จะต้องชำระค่ารักษาสถานภาพให้ครบถ้วนเสียก่อน

ในกรณีนักศึกษาที่ถูกสั่งพักการศึกษาไปลงทะเบียนเรียนวิชาใดก็ตามในสถาบันอุดมศึกษาอื่นๆ มหาวิทยาลัยจะไม่เทียบวิชาหรือรับโอนหน่วยกิตให้

๒๑.๒ ถ้าเป็นความผิดประเภททุจริตชั้นร้ายแรงให้สภามหาวิทยาลัยเป็นผู้สั่งให้พ้นสภาพจากการเป็นนักศึกษา

### ข้อ ๒๒. การขอคืนค่าเล่าเรียน

เงินค่าเล่าเรียน ค่าหน่วยกิต ค่าบำรุง และค่าธรรมเนียมต่างๆ ยกเว้นค่าประกันของเสียหาย เมื่อมหาวิทยาลัยได้รับและออกใบเสร็จรับเงินให้นักศึกษาแล้ว มหาวิทยาลัยจะไม่คืนให้ เว้นแต่

๒๒.๑ นักศึกษาขอเพิกถอนวิชา เพราะมหาวิทยาลัยประกาศยกเลิกการสอนวิชานั้น นักศึกษามีสิทธิขอคืนค่าเล่าเรียนวิชานั้นได้เต็มจำนวนภายในกำหนด ๗ วัน นับถัดจากวันประกาศยกเลิก

๒๒.๒ นักศึกษาขอเพิกถอนวิชาภายใน ๓ สัปดาห์ของภาคการศึกษาปกติหรือภายใน ๑ ๑/๒ สัปดาห์ของภาคฤดูร้อน นับตั้งแต่วันเปิดภาคการศึกษา มีสิทธิขอคืนค่าเล่าเรียนวิชานั้นได้เต็มจำนวน แต่ทั้งนี้ไม่รวมถึงนักศึกษาที่สอบคัดเลือกเข้ามาได้ในการศึกษาภาคแรก จะไม่ได้รับสิทธิดังกล่าว

๒๒.๓ นักศึกษาขอเพิกถอนวิชาเมื่อพ้นกำหนดในข้อ ๒๒.๒ จะไม่มีสิทธิขอคืนค่าเล่าเรียนวิชานั้น

### ข้อ ๒๓. ระยะเวลาการศึกษาและการขอรับปริญญา

ในภาคการศึกษาสุดท้าย เมื่อนักศึกษาสอบได้จำนวนหน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตร และได้แต้มเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ มีสิทธิยื่นคำร้องแสดงความจำนงรับปริญญาบัตรต่อกองทะเบียนและประมวลผล

เมื่อนักศึกษาสำเร็จการศึกษาแล้ว ให้ยื่นทะเบียนบัณฑิตและยื่นทะเบียนเป็นสามัญสมาชิกสมาคมศิษย์เก่ามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

#### ข้อ ๒๔. การให้อุปริญญา

นักศึกษาผู้ใดศึกษาได้หน่วยกิตครบถ้วนตามหลักสูตรชั้นปริญญา ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง ๒.๐๐ แต่ไม่ต่ำกว่า ๑.๕๐ หรือสอบได้หน่วยกิตตามที่กำหนดไว้ในแต่ละสาขาวิชาของหลักสูตรแต่ยังไม่ถึงชั้นปริญญา มีสิทธิขอรับอุปริญญาได้

#### ข้อ ๒๕. การอนุมัติปริญญา

๒๕.๑ นักศึกษาที่จะได้รับอนุมัติปริญญาจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

๒๕.๑.๑ สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร ภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๓

๒๕.๑.๒ ได้แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐

๒๕.๑.๓ มีความประพฤติดี

๒๕.๑.๔ ไม่มีพันธะติดค้างหนี้สินใดๆ กับมหาวิทยาลัย

๒๕.๒ นักศึกษาที่สอบไล่ได้จำนวนหน่วยกิตครบตามหลักสูตร แต่แต้มเฉลี่ยสะสมไม่ถึง ๒.๐๐ จะได้รับอนุมัติปริญญาได้ก็ต่อเมื่อ

๒๕.๒.๑ ลงทะเบียนศึกษาวิชาที่เปิดสอนตามหลักสูตรต่อไปอีกจนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ ภายในระยะเวลาการศึกษาที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๓ ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา

๒๕.๒.๒ ลงทะเบียนศึกษาซ้ำเฉพาะวิชาซึ่งนักศึกษาเคยสอบได้ลำดับชั้น D+ D หรือ F จนกว่าจะทำแต้มเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า ๒.๐๐ ภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ในข้อ ๑๓ ว่าด้วยเรื่องระยะเวลาการศึกษา

๒๕.๓ ในกรณีที่ได้รับร้องเรียนหรือปรากฏแก่มหาวิทยาลัยว่า นักศึกษาผู้ใดมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะชะลอการอนุมัติปริญญาเอาไว้ก่อน เพื่อสอบสวนพฤติกรรมและหาความจริง

ในกรณีที่ผลของการสอบสวนเป็นที่ปรากฏชัดว่านักศึกษาผู้นั้นมีพฤติกรรมที่เสื่อมเสียต่อเกียรติภูมิของมหาวิทยาลัยอย่างร้ายแรงจริง สภามหาวิทยาลัยมีสิทธิที่จะไม่อนุมัติปริญญา

#### ข้อ ๒๖. การให้ปริญญาเกียรตินิยม

๒๖.๑ นักศึกษาที่จะได้รับปริญญาเกียรตินิยมนั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ตามข้อ ๒๕ และคุณสมบัติอื่นครบถ้วนตามข้อ ๒๖.๒ ๒๖.๓ และ ๒๖.๔

๒๖.๒ ปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง นักศึกษาที่มีสิทธิได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง จะต้องมียุทธศาสตร์ดังนี้

๒๖.๒.๑ นักศึกษาภาคปกติหรือภาคค่ำ ต้องสอบไล่ได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตรที่กำหนด ใ้ภายในเวลาที่กำหนดในหลักสูตรภาคปกติ (๔ ปี) หรือหลักสูตรภาคค่ำ (๕ ปี) ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ ลาพักการศึกษา และ

๒๖.๒.๒ เป็นผู้ที่ได้แต้มเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๕๐ ขึ้นไป และไม่เคยสอบวิชาใดได้ในลำดับ ชั้น F และต้องไม่เคยสอบได้ในลำดับชั้น D+ หรือ D ในวิชาเอก

๒๖.๓ ปริญญาเกียรตินิยมอันดับสอง นักศึกษาที่มีสิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยมอันดับสองจะ ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

๒๖.๓.๑ นักศึกษาภาคปกติหรือภาคค่ำ ต้องสอบไล่ได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตรที่กำหนด ใ้ภายในเวลาที่กำหนดในหลักสูตรภาคปกติ (๔ ปี) หรือหลักสูตรภาคค่ำ (๕ ปี) ทั้งนี้ ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ ลาพักการศึกษาและ

๒๖.๓.๒ เป็นผู้ที่ได้แต้มเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ ๓.๒๕ ขึ้นไปและไม่เคยสอบวิชาใดได้ในลำดับ ชั้น F

๒๖.๔ นักศึกษาที่สอบได้หน่วยกิตครบตามหลักสูตรในกรณีระยะเวลาศึกษาเกินกว่า เวลาที่กำหนดในหลักสูตรภาคปกติ (๔ ปี) หรือหลักสูตรภาคค่ำ (๕ ปี) ทั้งนี้ไม่นับภาคการศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้ลาพัก มี สิทธิ์ได้รับปริญญาเกียรตินิยม ตามข้อ ๒๖.๒.๒ หรือ ข้อ ๒๖.๓.๒ ในกรณีระยะเวลาศึกษาที่เกินไ้ไปนั้นเกิดจากข้อขัดข้อง เกี่ยวกับการจัดตารางสอน หรือเกี่ยวข้องกับอุปกรณ์และ/หรือห้องปฏิบัติการที่ไม่ได้อยู่ในความรับผิดชอบของนักศึกษา

#### ข้อ ๒๗. การถอดถอนปริญญา

ผู้สำเร็จการศึกษาและได้รับอนุมัติจากสภามหาวิทยาลัยเป็นบัณฑิต ซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้ อาจถูก ถอดถอนปริญญาโดยสภามหาวิทยาลัย

๒๗.๑ เมื่อปรากฏแก่มหาวิทยาลัยในภายหลังว่าบัณฑิตผู้นั้นมีคุณสมบัติไม่เป็นไปตาม ข้อ ๕. และข้อ ๒๕. แห่งระเบียบนี้

๒๗.๒ บัณฑิตผู้นั้น ได้มาซึ่งปริญญาโดยทุจริต

ข้อ ๒๘. ให้ใช้ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. ๒๕๓๗ บังคับแก่นักศึกษาที่เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยก่อนปีการศึกษา ๒๕๔๕ ไปจนกว่าจะสำเร็จการ ศึกษาหรือพ้นสภาพการเป็นนักศึกษา

ข้อ ๒๙. ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามระเบียบนี้และให้มีอำนาจออกประกาศ คำสั่ง กำหนดแนวทางปฏิบัติ เพื่อให้การดำเนินงานของมหาวิทยาลัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุผลตามเจตนารมณ์ของระเบียบนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๓๐ สิงหาคม ๒๕๔๕

(ลงชื่อ) อาชวี เตาลานนท์  
(ดร.อาชวี เตาลานนท์)  
นายกสภามหาวิทยาลัย

สำเนาถูกต้อง

ผู้รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุไรวรรณ ธนสถิตย์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ



ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย  
ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2563

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มีพันธกิจหลักในการมุ่งผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพและคุณธรรม ให้เป็นคนดี และคนเก่ง สมบูรณ์ทั้งความรู้ ร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ จึงเห็นควรกำหนดลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย หรือที่เรียกว่า “บัณฑิตอุดมคติไทย” ดังนั้นเพื่อให้การดำเนินงานในกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทยของมหาวิทยาลัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อย นายกษภามหาวิทยาลัยอาศัยอำนาจตามความในมาตรา 34(2) แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. 2546 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2550 และมติสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ในการประชุมครั้งที่ 6/2563 (343) เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2563 จึงออกระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2563 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้ เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2563”

ข้อ 2 ระเบียบนี้ให้บังคับใช้กับนักศึกษาที่เข้าศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา 2564 เป็นต้นไป

ข้อ 3 ให้ยกเลิก ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การศึกษาระบบหน่วยกิตขั้นปริญญาบัณฑิต (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2562 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2554 และให้ใช้ข้อความต่อไปนี้แทน

ข้อ 24 การให้อनुปริญญา

ผู้ที่สอบไล่ได้ครบทุกลักษณะวิชาตามหลักสูตรปริญญาตรี และได้แต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรต่ำกว่าเกณฑ์การสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี แต่ไม่ต่ำกว่าหนึ่งจุดเจ็ดห้าจากระบบสี่แต้มระดับคะแนนให้ได้รับอนุปริญญา

ข้อ 25 การรอนุมัติปริญญา

25.1.5 เข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทย อันประกอบด้วยกิจกรรมบังคับและกิจกรรมเลือกรวม 30 ชั่วโมง ตามที่คณะกำหนดไว้ หากนักศึกษาไม่เข้าร่วมกิจกรรมตามที่กำหนดให้ครบถ้วน นักศึกษาจะไม่สามารถยื่นขอสำเร็จการศึกษาได้

นักศึกษา ปวส. เทียบโอน ให้เข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิตอุดมคติไทยระดับคณะ จำนวน 15 ชั่วโมงตามกิจกรรมที่คณะกำหนด

นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรระบบการศึกษาทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์ นักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรนานาชาติ และหลักสูตรปกติที่เป็นกลุ่มเรียนนอกวันและเวลาราชการให้เป็นไปตามประกาศของมหาวิทยาลัย

25.1.6 นักศึกษาต้องสอบผ่านข้อสอบวัดมาตรฐานความรู้ด้านภาษาอังกฤษธุรกิจ ตามเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด หากนักศึกษาไม่สามารถสอบผ่านข้อสอบการวัดมาตรฐานความรู้ด้าน ภาษาอังกฤษธุรกิจ นักศึกษาจะไม่สามารถยื่นขอสำเร็จการศึกษาได้

ข้อ 4 ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการตามระเบียบนี้ และมีอำนาจออกประกาศ คำสั่ง กำหนดแนวปฏิบัติ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุเจตนารมณ์ของระเบียบนี้ โดยได้รับความเห็นชอบ จากคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย

ในกรณีที่มีปัญหาในการดำเนินการตามระเบียบนี้ ให้อธิการบดีมีอำนาจในการวินิจฉัย การวินิจฉัยของ อธิการบดีให้ถือเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2563



(นายกสินท์ สารสิน)  
นายกสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย





ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้เข้าศึกษาในระบบ

พ.ศ. 2563

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียน และผลลัพธ์การเรียนรู้เข้าศึกษาในระบบ พ.ศ. 2563 ให้สอดคล้องกับบริบทของมหาวิทยาลัย และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่กำหนดให้การศึกษาตลอดชีวิตเป็นการศึกษาที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อให้สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และเพื่อเปิดโอกาสและสร้างความเท่าเทียมทางการศึกษา รวมทั้งตอบสนองความต้องการเรียนรู้ตามความสนใจและศักยภาพของแต่ละบุคคล ดังนั้นจึงเห็นสมควรกำหนดหลักเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาเข้าสู่วิทยาลัยในระบบของมหาวิทยาลัย

อาศัยอำนาจในมาตราที่ 15 แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. 2546 สภามหาวิทยาลัยในการประชุมครั้งที่ 4/2563 (341) วันที่ 10 กรกฎาคม 2563 จึงมีมติให้ออกระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียน และผลลัพธ์การเรียนรู้เข้าศึกษาในระบบ ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนผลการเรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้เข้าศึกษาในระบบ พ.ศ. 2563”

ข้อ 2 ระเบียบนี้ให้บังคับใช้ตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศ เป็นต้นไป

ข้อ 3 ให้ยกเลิก

(1) ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนความรู้ ทักษะและประสบการณ์ จากการศึกษาอกระบบและ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่วิทยาลัยในระบบ ตามหลักสูตรระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2547

(2) ระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วย การเทียบโอนหน่วยกิตในการเข้าศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี พ.ศ. 2548

ข้อ 4 ในระเบียบนี้

มหาวิทยาลัย หมายความว่า มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

สภามหาวิทยาลัย หมายความว่า สภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

- คณะ หมายถึงความว่า คณะ วิทยาลัย สำนัก สถาบัน ศูนย์ หน่วยงานหรือส่วนงานที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะที่เปิดสอนรายวิชา กลุ่มวิชา หลักสูตรมีขอบรมระดับปริญญาตรีในสังกัดมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- อธิการบดี หมายถึงความว่า อธิการบดีมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- หลักสูตร หมายถึงความว่า หลักสูตรสาขาวิชาต่าง ๆ ในระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษาที่สภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบ
- การเทียบโอนผลการเรียน หมายถึงความว่า การขอเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย โดยสามารถเทียบโอนความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ เข้าสู่การศึกษาในระบบการศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- การเทียบโอนผลลัพท์การเรียนรู้ หมายถึงความว่า ความสามารถและหรือสมรรถนะที่ได้จากการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย จากสถาบันเดียวกันหรือจากสถาบันอื่น ๆ ในระดับการศึกษาที่เทียบเท่ากับระดับการศึกษาที่ผู้เรียนประสงค์ จะเข้าศึกษามาเทียบกับรายวิชาในหลักสูตรเพื่อให้ได้หน่วยกิตตามหลักเกณฑ์การเทียบโอนผลการเรียน ระดับปริญญาเข้าสู่อการศึกษาในระบบ
- การศึกษาในระบบ หมายถึงความว่า การศึกษาที่กำหนดจุดมุ่งหมาย วิธีการศึกษา หลักสูตร ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษาที่แน่นอนคน โดยได้รับประกาศนียบัตร ประกาศนียบัตรชั้นสูง อนุปริญญา ปริญญา หรือคุณวุฒิทางการศึกษาค้น ๆ ซึ่งสถาปนาอุดมศึกษาของรัฐ
- การศึกษานอกระบบ หมายถึงความว่า การศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม
- การศึกษาตามอัธยาศัย หมายถึงความว่า การศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อหรือแหล่งความรู้อื่น ๆ

นักศึกษา หมายความว่า นักศึกษาที่เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

นักศึกษาแบบบุคคลภายนอก หมายความว่า บุคคลที่ไม่มีสภาพเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย เช่น นักศึกษา Pre-degree บุคคล/นักศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นต้น และได้รับอนุมัติให้เข้าศึกษาบางรายวิชา กลุ่มวิชา หรือเข้าอบรมเพื่อเพิ่มพูนความรู้ของมหาวิทยาลัย

บุคคล/นักศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต หมายความว่า ผู้เรียนที่เรียนสะสมผลการเรียนและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ความสามารถและ/หรือสมรรถนะมาเทียบและสะสมในคลังหน่วยกิต โดยไม่จำกัดอายุและคุณวุฒิผู้เรียน

ระบบคลังหน่วยกิต หมายความว่า ระบบและกลไกในการเทียบโอนความรู้ความสามารถและหรือสมรรถนะที่ได้จากการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และ จากประสบการณ์บุคคล มาเก็บสะสมไว้ในคลังหน่วยกิตของสถาบันอุดมศึกษา

คลังหน่วยกิต หมายความว่า ระบบทะเบียนสะสมหน่วยกิตสำหรับผู้เรียนที่เข้าศึกษา รายวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรระยะสั้น หลักสูตรฝึกอบรม หรือหลักสูตรระยะยาวในระดับอนุปริญญา หรือปริญญาตรี ของสถาบันอุดมศึกษา ที่จัดไว้สำหรับการจัดการศึกษา และที่ได้จากการเทียบโอนในระบบคลังหน่วยกิต โดยจัดให้มีหลักฐานการสะสมหน่วยกิต และฝากในคลังหน่วยกิตของสถาบันอุดมศึกษา

#### ข้อ 5 คุณสมบัติของผู้มีสิทธิ์ขอเทียบโอนผลการเรียน

- 5.1 ผู้ขอเทียบโอนผลการเรียนต้องมีความรู้พื้นฐานตามที่กำหนดในเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรการศึกษาของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม หรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรองในระดับที่ขอเทียบโอนผลการเรียน ดังนี้
  - 5.1.1 กรณีขอเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญาตรี ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ เทียบเท่าขึ้นไป
  - 5.1.2 กรณีขอเทียบโอนผลการเรียนระดับบัณฑิตศึกษา ต้องเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หรือ เทียบเท่าขึ้นไป
- 5.2 ผู้ขอเทียบโอนผลการเรียนต้องเป็น หรือเคยเป็นนักศึกษาของสถาบันการศึกษา ระดับอุดมศึกษาหรือเทียบเท่าในหลักสูตรที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม หรือหน่วยงาน ของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง
- 5.3 ผู้เทียบโอนผลการเรียนต้องขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยก่อน จึงจะทำการเทียบโอนผลการเรียนได้

- 5.4 สำหรับนักศึกษาแบบบุคคลภายนอกในหลักสูตรต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยต้องเคยขึ้นทะเบียนเพื่อเก็บสะสมหน่วยกิตแบบบุคคลภายนอก และเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ เทียบเท่าขึ้นไป
- 5.5 บุคคล/นักศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต จากสถาบันอุดมศึกษาอื่นทั้งที่มีและไม่มีบันทึกข้อตกลงร่วมกัน กับมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ในเรื่องระบบคลังหน่วยกิต และเป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือ เทียบเท่าขึ้นไป
- ข้อ 6 ให้คนบติแต่งตั้งคณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ซึ่งมีคุณสมบัติสอดคล้องกับระดับการศึกษาและสาขาวิชาที่ขอเทียบโอน จำนวนไม่น้อยกว่า 3 คน ดำเนินการเทียบโอนผลการเรียนและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ตามที่หลักสูตรกำหนด โดยการเทียบโอนให้เป็นไปตามข้อแนะนำเกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีในการเทียบโอนผลการเรียนระดับปริญญา
- ข้อ 7 การเทียบโอนผลการเรียนในระบบ มีหลักเกณฑ์การเทียบรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา และโอนหน่วยกิต ระหว่างการศึกษาในระบบ ดังนี้
- 7.1 ระดับปริญญาตรี
- (1) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับอุดมศึกษา หรือเทียบเท่า ที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม หรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง
  - (2) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบโอนผลการเรียน
  - (3) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่สอบไล่ได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร C หรือแฉ้มระดับคะแนน 2.00 หรือ S หรือ เทียบเท่า
  - (4) นักศึกษาจะเทียบรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาและโอนหน่วยกิตได้ไม่เกินสามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรของหลักสูตรที่รับโอน
  - (5) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนจากต่างสถาบันอุดมศึกษาจะไม่นำมาคำนวณแฉ้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
  - (6) นักศึกษาจะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยอย่างน้อยหนึ่งปีการศึกษา
  - (7) ในกรณีที่สถาบันอุดมศึกษาเป็นหลักสูตรใหม่จะเทียบโอนนักศึกษาเข้าศึกษาได้ไม่เกินกว่าชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้มีนักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว
  - (8) กรณีที่รายวิชาที่จะนำมาเทียบโอนเป็นรายวิชาในระบบการเรียนที่มีใช้ระบบทวิภาค ให้อยู่ในดุลยพินิจคณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ โดยพิจารณาเทียบจำนวนหน่วยกิตให้ได้ตามเกณฑ์ของระบบทวิภาค

## 7.2 ระดับบัณฑิตศึกษา

- (1) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา หรือ เทียบเท่าที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม หรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายรับรอง
  - (2) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่มีเนื้อหาสาระครอบคลุมไม่น้อยกว่าสามในสี่ของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่ขอเทียบโอนผลการเรียน
  - (3) เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่สอบไล่ได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร B หรือตั้งแต่ระดับคะแนน 3.00 หรือ S หรือ เทียบเท่า
  - (4) นักศึกษาจะเทียบรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา และโอนหน่วยกิตได้ไม่เกินหนึ่งในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรของหลักสูตรที่รับโอน
  - (5) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนจากต่างสถาบันอุดมศึกษาจะไม่นำมาคำนวณแต้มระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
  - (6) นักศึกษาจะต้องใช้เวลาศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยค่าน้อยหนึ่งปีการศึกษา และลงทะเบียนเรียนรายวิชาหรือวิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรที่เข้าศึกษาไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต
  - (7) ในกรณีที่สถาบันอุดมศึกษาเปิดหลักสูตรใหม่จะเทียบโอนนักศึกษาเข้าศึกษาได้ไม่เกินกว่าชั้นปีและภาคการศึกษาที่ได้รับอนุญาตให้มื่อนักศึกษาเรียนอยู่ตามหลักสูตรที่ได้รับความเห็นชอบแล้ว
  - (8) กรณีที่รายวิชาที่จะนำมาเทียบโอนเป็นรายวิชาในระบบการเรียนที่มีระบบทวิภาค ให้อยู่ในอยู่ในดุลยพินิจคณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยพิจารณาเทียบจำนวนหน่วยกิตให้ได้ตามเกณฑ์ของระบบทวิภาค
- ข้อ 8 การเทียบโอนผลการเรียนและผลลัพธ์การเรียนรู้ จากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และ/หรือประสบการณ์บุคคล เข้าสู่การศึกษาในระบบ มีหลักเกณฑ์การเทียบโอนความรู้ และการให้หน่วยกิต ดังนี้

### 8.1 ระดับปริญญาตรี

- (1) การเทียบความรู้จะเทียบเป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาตามหลักสูตรและระดับการศึกษาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- (2) เป็นการเทียบโอนความรู้โดยการทดสอบมาตรฐาน การทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน การประเมินการจัดการศึกษาหรืออบรมที่จัดโดยหน่วยงานของภาครัฐหรือเอกชน และ/หรือ การประเมินแฟ้มสะสมผลงาน
- (3) การเทียบโอนประสบการณ์จากการทำงานต้องประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยคำนึงถึงความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เป็นหลัก

- (4) การเทียบรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาจากการศึกษานอกระบบ และ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยให้เป็นไปโดยความเห็นชอบตามมหาวิทยาลัยที่กำหนด และให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรนั้น ๆ และตามหลักเกณฑ์ข้อ 7
- (5) เทียบโอนความรู้เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา โดยคณะกรรมการเทียบโอนของคณะที่ต้องการเทียบโอน โดยการเทียบโอนความรู้นั้นต้องได้รับผลการประเมินเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร C หรือแต่มีระดับคะแนน 2.00 หรือ S หรือเทียบเท่า จึงจะให้หน่วยกิต รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชานั้น
- (6) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนให้ จะไม่นำมาคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค และค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยบันทึก Prior Learning Credits ไว้ส่วนบนของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนไว้ในใบแสดงผลการเรียน เว้นแต่หลักสูตรที่มีองค์รววิชาที่ควบคุม ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และข้อกำหนดของศรัทธาวิชาที่พินัน
- (7) นักศึกษาแบบบุคคลภายนอก ที่เป็นบุคคลนัักศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต ใช้หลักเกณฑ์ดังนี้
- นักศึกษแบบบุคคลภายนอกของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่เป็นบุคคลนัักศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถทำการเทียบโอน เมื่อเข้าศึกษาเป็นนัักศึกษาในระบบการศึกษา ปกติ ระดับอนุปริญา และปริญาตรี เฉพาะในหลักสูตรที่มีผลการประกันคุณภาพภายในระดับดีขึ้นไป โดยใช้การประเมินผลการเรียน ผลลัพธ์การเรียนรู้อจากประสบการณ์และการสะสมหน่วยกิตจากการลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย หรือจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่มีบันทึกข้อตกลงร่วมกัน หรือจากสถาบันอุดมศึกษาอื่น ให้แก่ผู้เรียน ดังนี้
- (7.1) กรณีที่ผู้เรียนได้รับหน่วยกิตจากการเทียบโอนประสบการณ์ ให้บันทึกตามวิธีการประเมิน ผลการเรียนรู้อ โดยไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษรหรือแต่มีระดับคะแนน และไม่มีกรนำมาคิดคะแนน ผลการเรียน หรือคำนวณแต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
- (7.2) กรณีผู้เรียนได้รับหน่วยกิตจากการลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย หรือจากสถาบันอุดมศึกษาที่มีบันทึกข้อตกลงร่วมกัน ให้บันทึกผลการเรียน ตามระดับคะแนนตัวอักษรหรือแต่มีระดับคะแนนที่สอบได้และสามารถนำมาคิดคะแนนเฉลี่ยสะสมได้
- (7.3) กรณีผู้เรียนได้รับหน่วยกิตจากการลงทะเบียนเรียนในสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่ง และนำผลการเรียนไปเทียบโอนเพื่อสะสมหน่วยกิต ให้บันทึกผลการประเมินเป็นตัวอักษร และไม่มีกรนำมาคิดคะแนนผลการเรียน หรือคำนวณแต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม
- (7.4) การบันทึกผลการเรียนโดยให้เป็นไปโดยความเห็นชอบตามมหาวิทยาลัยกำหนด และให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรนั้น ๆ และตาม

หลักเกณฑ์ข้อ 7 รวมทั้งสอดคล้องตามประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม เรื่อง แนวทางการดำเนินงานระบบคลังหน่วยกิต ระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2562 และหากหลักสูตรที่มีองค์วิชาซีฟควบคุม ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และข้อกำหนดขององค์วิชาซีฟนั้น

## 8.2 ระดับบัณฑิตศึกษา

- (1) การเทียบความรู้จะเทียบเป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาตามหลักสูตรและระดับการศึกษาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยหลัการค้าไทย
- (2) เป็นการเทียบโอนความรู้โดยการทดสอบมาตรฐาน การทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน การประเมินการจัดการศึกษาหรืออบรมที่จัดโดยหน่วยงานของภาครัฐหรือเอกชน และ/หรือ การประเมินแฟ้มสะสมผลงาน
- (3) การเทียบประสบการณ์จากการทำงานต้องคำนึงถึงความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เป็นหลัก
- (4) การเทียบรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา จากการศึกษาในระบบ และ/หรือการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับระดับบัณฑิตศึกษาให้กำหนดให้สอดคล้องกับการจัดการสอนของหลักสูตรที่ขอเทียบ และหลักเกณฑ์การเทียบโอนระหว่างการศึกษาในระบบ โดยความเห็นชอบของสภามหาวิทยาลัย
- (5) เทียบโอนความรู้เป็นรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชา โดยคณะกรรมการเทียบโอนของคณะที่ ต้องการเทียบโอน โดยการเทียบโอนความรู้นั้นต้องได้รับผลการประเมินเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร B หรือเต็มระดับคะแนน 3.00 หรือ S หรือ เทียบเท่า จึงจะให้นับหน่วยกิต ในรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชานั้น
- (6) รายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนให้ จะไม่นำมาคิดค่าระดับคะแนนเฉลี่ยประจำภาค และค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม โดยบันทึก Prior Learning Credits ได้ส่วนบนของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาที่เทียบโอนให้ในใบแสดงผลการเรียน เว้นแต่หลักสูตรที่มีองค์วิชาซีฟควบคุม ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และข้อกำหนดขององค์วิชาซีฟนั้น

ข้อ 9 นักศึกษาที่ขอเทียบโอนผลการเรียนจะต้องยื่นคำร้องต่อคณบดีในคณะวิชาที่ต้องการศึกษาภายใน 3 สัปดาห์ นับตั้งแต่เปิดภาคการศึกษาแรกที่เข้าศึกษาเพื่อขอรับรองการอนุมัติเทียบโอนหน่วยกิต จากคณบดีคณะวิชาที่ด้อยการศึกษา

ข้อ 10 หลักเกณฑ์การบันทึกผลการเรียนจากการเทียบโอน

- 10.1 วิธีการประเมินเพื่อการเทียบโอนผลการเรียนในแต่ละรายวิชา หรือกลุ่มรายวิชา รวมทั้งเกณฑ์การตัดสินของการประเมินในแต่ละวิธี ให้เป็นไปตามเกณฑ์การพิจารณาของคณะกรรมการเทียบโอนผลการเรียนของคณะ
- 10.2 ผลการประเมินจะด้อยเทียบได้ไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร C หรือ เต็มระดับคะแนน 2.00 หรือ S หรือ เทียบเท่า สำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในระดับอนุปริญญาและระดับ

ปริญญาตรี และไม่ต่ำกว่าระดับคะแนนตัวอักษร B หรือแต่มีระดับคะแนน 3.00 หรือ S หรือเทียบเท่า สำหรับรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาในระดับบัณฑิตศึกษา จึงจะให้จำนวนหน่วยกิตของรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชานั้น แต่จะไม่ให้ระดับคะแนนตัวอักษรและไม่มีการนำมาคิดคะแนนผลการเรียนหรือคำนวณแต่มีระดับคะแนนเฉลี่ยสะสม ยกเว้นการประเมินผลการเรียน ผลลัพธ์การเรียนรู้จากประสบการณ์ และการสะสมหน่วยกิตจากการลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหรือกลุ่มรายวิชาต่าง ๆ ของนักศึกษาแบบบุคคลภายนอกที่เป็นบุคคล/นักศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิต ของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย หรือจากสถาบันอุดมศึกษาอื่นที่มีบันทึกข้อตกลงร่วมกัน ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ข้อ 8.1 (7)

- 10.3 การบันทึกผลการเรียน ที่ไม่ใช่ระดับคะแนนตัวอักษร ให้บันทึกตามวิธีการประเมิน ดังนี้
- หน่วยกิตจากการเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษาในระบบ ให้บันทึก "S" (Satisfied)
  - หน่วยกิตจากการทดสอบมาตรฐาน (standardized tests) ให้บันทึก "CS" (credits from standardized test)
  - หน่วยกิตจากการทดสอบที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน (non-standardized tests) ให้บันทึก "CE" (credits from exam)
  - หน่วยกิตจากการประเมินการศึกษา/อบรมที่จัดโดยหน่วยงานอื่นที่ไม่ใช่ สถาบันอุดมศึกษา (evaluation of non-sponsored training) ให้บันทึก "CT" (credits from Training)
  - หน่วยกิตจากการเสนอแฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) ให้บันทึก "CP" (credits from portfolio)

#### ข้อ 11 ระยะเวลาการศึกษา

##### 11.1 ระดับปริญญาตรี

- (1) นักศึกษาจะต้องศึกษาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปีการศึกษา และลงทะเบียนไม่น้อยกว่าหนึ่งโมดูล ของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร จึงจะมีสิทธิสำเร็จการศึกษา
- (2) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตต่ำกว่า 33 หน่วยกิต จะต้องศึกษาให้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรภายในเวลา 7 ปีการศึกษา
- (3) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตตั้งแต่ 33 หน่วยกิต แต่ไม่เกิน 65 หน่วยกิต จะต้องศึกษาให้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรภายในเวลา 6 ปีการศึกษา
- (4) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตตั้งแต่ 66 หน่วยกิต แต่ไม่เกิน 98 หน่วยกิต จะต้องศึกษาให้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรภายในเวลา 5 ปีการศึกษา
- (5) นักศึกษาที่ได้รับอนุมัติให้เทียบโอนหน่วยกิตตั้งแต่ 99 หน่วยกิต แต่ต้องไม่เกินสามโมดูลของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร จะต้องศึกษาให้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรภายในเวลา 4 ปีการศึกษา



## 11.2 ระดับบัณฑิตศึกษา

นักศึกษาจะต้องศึกษาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่าหนึ่งปีการศึกษา และลงทะเบียนไม่น้อยกว่าสองในสามของจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร จึงจะมีสิทธิ์สำเร็จการศึกษา ทั้งนี้ จะต้องศึกษาให้สำเร็จการศึกษากายในเวลา 4 ปีการศึกษา

ข้อ 12 นักศึกษาที่เข้าศึกษาปริญญาที่สอง ให้เป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ว่าด้วยการศึกษาริทยญาที่สอง ชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2556

ข้อ 13 ค่าธรรมเนียมการโอนผลการเรียนเข้าสู่การศึกษาในระบบให้เ็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายรวมตลอดการศึกษาหลังจากที่นักศึกษาแบบบุคคลภายนอกสมัครเข้าสู่การศึกษาในระบบแล้ว ค่าใช้จ่ายที่เรียนแบบบุคคลภายนอกรวมกับค่าเล่าเรียนที่เหลือในหลักสูตรต้องไม่ต่ำกว่าค่าใช้จ่ายของหลักสูตรที่เข้าศึกษา ณ ปีปัจจุบัน

ข้อ 14 นักศึกษาจะได้ปริญญาเกียรตินิยม หากได้ลงทะเบียนศึกษาไม่ต่ำกว่า สามในสี่ของจำนวนหน่วยกิตรวม ตลอดหลักสูตร โดยมีระยะเวลาเรียนไม่เกินกว่า 4 ปีการศึกษา และมีคุณสมบัติเป็นไปตามระเบียบมหาวิทยาลัยว่าด้วยการศึกษาระบบหน่วยกิตชั้นปริญญาบัณฑิต พ.ศ. 2545 ข้อ 26 การให้ปริญญาเกียรตินิยม

การให้ปริญญาเกียรตินิยมของผู้เรียนที่เคยเป็นบุคคล/นักศึกษาเรียนรู้อัตนอดชีวิตที่เรียนในระบบคลังหน่วยกิต ให้เป็นไปตามประกาศกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ข้อ 15 ให้อธิการบดีเป็นผู้รักษาการให้เป็นไปตามระเบียบนี้ และมีอำนาจออกประกาศ คำสั่ง กำหนดแนวปฏิบัติเพื่อดำเนินการให้เป็นไปตามระเบียบนี้ หรือกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการตีความหรือการปฏิบัติ ให้อธิการบดีเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาดโดยคำวินิจฉัยหรือคำสั่งของอธิการบดีถือว่าเป็นที่สุด

ประกาศ ณ วันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2563



(นายกสิษฐ์ สารสิน)

นายกสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ภาคผนวก ค

ผลงานทางวิชาการต้องมือน้อย 1 ชิ้น (ย้อนหลัง 5 ปี)  
ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร

**ภาคผนวก ค ผลงานทางวิชาการต้องมียอย่างน้อย 1 ชิ้น (ย้อนหลัง 5 ปี)**  
**ของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร**

**1. อาจารย์อารีรัตน์ มีเย็น**

- ชื่อผลงาน : อารีรัตน์ มีเย็น, เจษฎา แก้ววิทย์, คัดเค้า สันธนะสุข, และประยงค์ มหาภิตติคุณ (2561). **การพัฒนากระบวนการจัดการเอกสารคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย = Usage Analysis Document Management System for School of Science, UTCC**. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานระดับชาติ UTCC Academic Day ครั้งที่ 2 (หน้า 1904-1918). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- ประเภท : บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (ค่าน้ำหนักของผลงาน 0.2)

**2. อาจารย์เกศรา สุพรศิลป์ชัย**

- ชื่อผลงาน : อธิชา พรหมรัตน์, เกศรา สุพรศิลป์ชัย, อนุฉัตร ชำของ, จิรพัฒน์ พรหมสูงวงษ์, **ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อกระบอกเพชรประเภทตอ**. วารสารบริหารธุรกิจ ศรีนครินทร์วิโรฒ ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 เดือน กรกฎาคม - ธันวาคม 2565
- ประเภท : บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ หรือในวารสารวิชาการระดับชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูลตามประกาศ ก.พ.อ. หรือระบบเบียนคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556 (ค่าน้ำหนักของผลงาน 0.4)

**3. อาจารย์ไอศูรีย สุตประเสริฐ**

- ชื่อผลงาน : นิตติยา ปภาพจน์,สุนันทา คชสาร,และ ไอศูรีย สุตประเสริฐ.(2563, มิถุนายน). **ผลคุณยูนิตแตรีและฟังก์ชันแยกคุณ** การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานทางวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 4 The 4th UTCC National Conference, (น. 3257-3267).
- ประเภท : บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (ค่าน้ำหนักของผลงาน 0.2)

#### 4. อาจารย์ ดร.ชัชชัย หวังวิวัฒนา

ชื่อผลงาน : Wangwiwattana, C., Sathienpaisal, E., Chaiwattanaphong, T., Singhapong, P., Janrathitikarn, O., and Akrawutpornpat, S. (July 2019). **FALLING DETECTION WITH A SINGLE RGB CAMERA BASED-ON 2D POSE ESTIMATION**. International Multidisciplinary Academic Conference, Bangkok, pp. 75-81.

ประเภท : **บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์**ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ หรือในวารสารวิชาการระดับชาติที่มีอยู่ในฐานข้อมูลตามระเบียบคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาวารสารทางวิชาการสำหรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ พ.ศ.2556 (ค่าเฉลี่ยน้ำหนัก 0.4)

#### 5. อาจารย์นิศานาถ ชันธิวิสูตร

ชื่อผลงาน : ยอดธง รอดแก้ว, ทิวา เพ็ญสุข, และนิศานาถ ชันธิวิสูตร (2564, มิถุนายน). **ตัวแบบจำลองกลศาสตร์คลาสสิกด้วยการจำลองแบบทันกาล** การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานทางวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 5 The 5<sup>th</sup> UTCC National Conference, (น. 2488-2496).

ประเภท : **บทความวิจัยหรือบทความวิชาการฉบับสมบูรณ์**ที่ตีพิมพ์ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ (ค่าน้ำหนักของผลงาน 0.2)

ภาคผนวก ง

ง-1 การดำเนินการตามแนวทาง Outcome-Based Education (OBE)

## ง-1 การดำเนินการตามแนวทาง Outcome-Based Education (OBE)

### 1. กระบวนการในการจัดทำ PLOs ของหลักสูตร

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การวิเคราะห์ กลุ่ม	วิธีการได้มาซึ่งสมรรถนะที่จำเป็น
อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร / ประจำหลักสูตร	high power high impact	ประชุมและอภิปราย
ผู้ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของหลักสูตร (แต่ยังไม่สมัครเข้าเรียน) ศิษย์ปัจจุบัน	high power high impact high impact	สัมภาษณ์ผู้ที่สนใจเข้าศึกษาในหลักสูตร (ในช่วง Open House ปีการศึกษา 2564-65) จำนวน 25 ราย ข้อสรุปที่ได้จากการประชุม Focus Group ปีการศึกษา 2564-2565 โดยมีนักศึกษาเข้าร่วม จำนวน 39 คน
ผู้ใช้บัณฑิต (ขอให้ระบุชื่อองค์กร/หน่วยงานด้วย)	high power	สัมภาษณ์ จำนวน 5 หน่วยงาน (ดังแสดงในหมายเหตุ ท้ายตาราง)
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย	high power high impact	การนำวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัยฯ มาพิจารณาในการกำหนดสมรรถนะที่จำเป็น
กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)	high power	การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ 4 ด้านตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา 2565

#### หมายเหตุ

รายชื่อผู้ใช้บัณฑิต จำนวน 5 หน่วยงาน

1. บริษัท การีนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด
2. บริษัท นีโกลูชั่น อีสปอร์ต จำกัด
3. บริษัท เมต้าเวิร์ส เอ็กซ์อาร์ จำกัด
4. บริษัท โฟกัส อารีน่า จำกัด
5. บริษัท อินโฟเฟด จำกัด

## PLOs ของหลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ต คือ

PLO 1 ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม

PLO 2 รอบรู้ศาสตร์ทางธุรกิจและการจัดการด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างมีมาตรฐาน และทันต่อเหตุการณ์

PLO 3 วิเคราะห์สถานการณ์ โดยสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และวิจารณ์ญาณอย่างเหมาะสมเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และตัดสินใจลงมือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

PLO 4 สื่อสารและทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างเหมาะสม

PLO 5 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมด้านธุรกิจดิจิทัล

PLO 6 สื่อสารได้ทั้ง ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ

PLO 7 มีความคล่องตัวทางด้านเทคโนโลยี และด้านวิทยาการข้อมูล และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และเลือกใช้เครื่องมือในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

## 2. ความสอดคล้องระหว่างวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัย กับ PLOs ของหลักสูตร

	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7
<b>วิสัยทัศน์</b>							
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย เป็นสถาบันการศึกษาชั้นนำด้านธุรกิจการค้าและอุตสาหกรรมบริการในอาเซียน		✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>พันธกิจ</b>							
1. สร้างบัณฑิตอัตลักษณ์โดดเด่นด้านผู้ประกอบการ สามารถปฏิบัติงานได้จริง และมีคุณลักษณะสอดคล้องกับความต้องการของภาคธุรกิจ สังคม และประชาคมโลก		✓	✓			✓	
2. พัฒนางานวิจัยด้านเศรษฐกิจ ธุรกิจบริการที่สำคัญต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ สอดคล้องกับความต้องการของภาคธุรกิจ และประชาคมโลก		✓	✓	✓	✓		
3. บริการวิชาการในศาสตร์ด้านธุรกิจ เศรษฐกิจ และอุตสาหกรรมบริการ รวมทั้งองค์ความรู้อื่น ๆ ที่ทันสมัย ทั้งในและต่างประเทศ		✓	✓	✓	✓	✓	✓
4. ดำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมไทย และความเป็นนานาชาติ	✓		✓	✓		✓	
5. บริหารจัดการและพัฒนาแหล่งรายได้ใหม่เพื่อความยั่งยืนขององค์กรและประเทศ		✓	✓	✓	✓		

### 3. ความสอดคล้องระหว่างคุณลักษณะเฉพาะของบัณฑิต กับ PLOs ของหลักสูตร

หลักสูตรฯ จึงกำหนดคุณลักษณะเฉพาะของนักศึกษาในหลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ต จำนวน 6 ข้อ ดังรายละเอียดนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม มีจรรยาบรรณวิชาชีพ มีจิตบริการและความรับผิดชอบต่อสังคม
2. มีความรอบรู้ศาสตร์ด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เทคโนโลยีดิจิทัล และ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง
3. สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์และเป็นระบบเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ
4. มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต
5. มีความเป็นผู้นำ สามารถทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้ ประสานความร่วมมือ และมีทักษะในการสื่อสารกับบุคคลอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
6. มีระเบียบวินัย ปฏิบัติตนตามกฎและข้อบังคับขององค์กรและสังคมได้ และเคารพในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

PLOs	คุณลักษณะเฉพาะของบัณฑิต					
	1	2	3	4	5	6
PLO 1 ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม	✓					
PLO 2 รอบรู้ศาสตร์ทางธุรกิจและการจัดการด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างมีมาตรฐาน และทันต่อเหตุการณ์		✓	✓			
PLO 3 วิเคราะห์สถานการณ์ โดยสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และวิจารณ์อย่างเหมาะสมเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และตัดสินใจลงมือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม			✓	✓		
PLO 4 สื่อสารและทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างเหมาะสม					✓	✓
PLO 5 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมด้านธุรกิจดิจิทัล		✓	✓	✓		
PLO 6 สื่อสารได้ทั้ง ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ					✓	
PLO 7 มีความคล่องตัวทางด้านเทคโนโลยี และด้านวิทยาการข้อมูล และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และเลือกใช้เครื่องมือในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม		✓	✓	✓		



4. ความสอดคล้องกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ (เป็นกลุ่มที่ high power และ/หรือ high impact) กับ PLOs ของหลักสูตร

	SH1	SH2	SH3	SH4	SH5	SH6
PLO 1 ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม	✓			✓	✓	✓
PLO 2 รอบรู้ศาสตร์ทางธุรกิจและการจัดการด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างมีมาตรฐาน และทันต่อเหตุการณ์	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PLO 3 วิเคราะห์สถานการณ์ โดยสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และวิจารณ์อย่างเหมาะสมเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ และตัดสินใจลงมือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม	✓		✓	✓		✓
PLO 4 สื่อสารและทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างเหมาะสม	✓			✓	✓	✓
PLO 5 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมด้านธุรกิจดิจิทัล	✓			✓		
PLO 6 สื่อสารได้ทั้ง ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ	✓		✓	✓		
PLO 7 มีความคล่องตัวทางด้านเทคโนโลยี และด้านวิทยาการข้อมูล และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และเลือกใช้เครื่องมือในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม	✓			✓	✓	

**หมายเหตุ**

คำอธิบายผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ (Stakeholders: SH)

SH1: อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร / ประจำหลักสูตร

SH2: ผู้ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของหลักสูตร (แต่ยังไม่สมัครเข้าเรียน)

SH3: ศิษย์ปัจจุบัน

SH4: ผู้ใช้บัณฑิต

SH5: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

SH6: กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)

5. การจัดจำแนก Program Learning Outcomes (PLOs) ตามทักษะและผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐาน  
คุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565

ผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับหลักสูตร (PLOs)	ทักษะทั่วไป (Generic Skill)	ทักษะเฉพาะ (Specific Skill)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565			
			ความรู้ (Knowledge)	ทักษะ (Skills)	จริยธรรม (Ethics)	ลักษณะบุคคล (Character)
PLO 1 ปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรม จรรยาบรรณ และความรับผิดชอบต่อสังคม	✓				✓	✓
PLO 2 รอบรู้ศาสตร์ทางธุรกิจและการจัดการด้าน ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต สามารถประยุกต์ ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้อย่างมี มาตรฐาน และทันต่อเหตุการณ์		✓	✓			✓
PLO 3 วิเคราะห์สถานการณ์ โดยสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ เหตุผล และ วิจารณ์อย่างเหมาะสมเมื่อต้องเผชิญ กับสถานการณ์ต่างๆ และตัดสินใจลงมือ แก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม		✓	✓	✓	✓	✓
PLO 4 สื่อสารและทำงานเป็นทีม เพื่อบรรลุ เป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างเหมาะสม				✓		✓
PLO 5 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและ พัฒนานวัตกรรมด้านธุรกิจดิจิทัล	✓			✓		
PLO 6 สื่อสารได้ทั้ง ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ	✓			✓		
PLO 7 มีความคล่องตัวทางด้านเทคโนโลยี และ ด้านวิทยาการข้อมูล และสามารถเรียนรู้ ได้ด้วยตัวเอง และเลือกใช้เครื่องมือในการ แก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม		✓	✓	✓		

ง-2 ข้อมูลรายวิชาที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Work Integrated Learning : WIL)

มีจัดการ จำนวน 2 รายวิชา

รหัสรายวิชา / ชื่อรายวิชา / จำนวนหน่วยกิต	ร้อยละที่จัดการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (Work Integrated Learning : WIL)									รวม ร้อยละ 100
	การกำหนด ประสบการณ์ ก่อน การศึกษา	การเรียนรู้ สลับกับ การทำงาน	สหกิจ ศึกษา	การฝึกงานที่เน้น การเรียนรู้หรือการ ติดตามพฤติกรรม การทำงาน	หลักสูตรร่วมกับ มหาวิทยาลัย และ อุตสาหกรรม	พนักงานฝึกหัด ใหม่หรือ พนักงาน ฝึกงาน	การบรรจุให้ ทำงานหรือ การฝึกเฉพาะ ตำแหน่ง	ปฏิบัติงาน ภาคสนาม	การฝึกปฏิบัติ งานจริงภาย หลังสำเร็จการ เรียนทฤษฎี	
BG800 สหกิจศึกษา 6 หน่วยกิต			100							100
BG300 ฝึกงาน 6 หน่วยกิต				100						100

หมายเหตุ ทุกหลักสูตรควรจัดรายวิชาที่สอดแทรก WIL ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต หรือ มีการปฏิบัติงานภาคสนาม

ภาคผนวก จ

คำสั่งสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ 27/2565

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566



คำสั่งสภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ที่ 27 /2565

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต  
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566

สภามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยในการประชุมครั้งที่ 7/2565 (356) เมื่อวันที่ 2 พฤศจิกายน 2565 มีมติแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566 เพื่อให้การดำเนินการพัฒนาหลักสูตรเป็นไปด้วยความเรียบร้อย สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาการและเกณฑ์ของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมและตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการ

นายกสภามหาวิทยาลัย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 35 แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษา เอกชน พ.ศ. 2546 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2550 จึงแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2566 โดยมีรายนามดังต่อไปนี้

- |  |                                    |
|--|------------------------------------|
| 1) รองศาสตราจารย์ ดร.อดิศร ลีลาสันติธรรม   | ประธานกรรมการ                      |
| 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โมเรศ ปรัชญพฤทธิ | กรรมการ                            |
| 3) นายเสถียร บุญมานันท์                    | กรรมการ (ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ชำนาญการ) |
| 4) อาจารย์ไอศูรีย สุตประเสริฐ              | กรรมการ                            |
| 5) อาจารย์ ดร.ชัชชัย หวังวิวัฒนา           | กรรมการและเลขานุการ                |

โดยมีภาระหน้าที่ ดังนี้

พัฒนาหลักสูตรและปรับปรุงให้มีความเหมาะสม มีความทันสมัย และสอดคล้องตามความต้องการของตลาดงาน โดยรักษามาตรฐานทางวิชาการ และ/หรือวิชาชีพ รวมทั้งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 2 พฤศจิกายน 2565 ถึงวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567

สั่ง ณ วันที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2565

(นายกลินท์ สารสิน)

นายกสภามหาวิทยาลัย

ภาคผนวก จ

เอกสาร MOU กรณีที่มีการลงนามกับมหาวิทยาลัยคู่สัญญา



บันทึกข้อตกลงความร่วมมือ  
โครงการศึกษาพัฒนาสื่อการเรียนการสอน  
ด้านกีฬาอีสปอร์ตหรือนีส์สปอร์ต  
ระหว่าง  
บริษัท โฟกัสอารีน่า จำกัด



คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

บันทึกข้อตกลงฉบับนี้ทำขึ้น ณ บริษัท โฟกัส อารีน่า จำกัด ตั้งอยู่ เลขที่ 168/8 หมู่ที่ 14 ตำบลในเมือง อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น 40000 เมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม 2562 ระหว่างบริษัท โฟกัสอารีน่า จำกัด โดย นายรณกร กิตติสุวรรณ ผู้มีอำนาจลงนามและประทับตราสำคัญของนิติบุคคล รายละเอียดปรากฏตาม สำเนา หนังสือรับรองนิติบุคคลเลขที่ 0405561000965 หมวด 2 แบบท้ายบันทึกข้อตกลงนี้ ซึ่งต่อไปในบันทึกข้อตกลงนี้เรียกว่า “ผู้ร่วมโครงการ” ฝ่ายหนึ่ง กับ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ตั้งอยู่เลขที่ 126/1 ซอยวิภาวดีรังสิต 2 แขวงรัชดาภิเษก เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400 โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรพงษ์ พิณีจกลาง คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีผู้รับมอบอำนาจ ดังรายละเอียดสำเนาคำสั่งแต่งตั้งคณบดีผนวก 1 แบบท้ายบันทึกข้อตกลงนี้ ซึ่งต่อไปในบันทึกข้อตกลงนี้เรียกว่า “มหาวิทยาลัย” อีกฝ่ายหนึ่ง

โดยที่คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ตกลงร่วมมือกับ บริษัท โฟกัส อารีน่า จำกัด เพื่อดำเนินโครงการศึกษาพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้านกีฬาอีสปอร์ตหรือนีส์สปอร์ต

ทั้งนี้ ความหมายของอีสปอร์ต หรือนีส์สปอร์ต คือกีฬานิตหนึ่งที่มีการแข่งขันผ่านอุปกรณ์อีสปอร์ตหรือนีส์สปอร์ต ซึ่งมีผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไป ทั้งในประเภทบุคคล และประเภททีม โดยรูปแบบนั้นจะแบ่งตามประเภทของเกมที่ถูกคัดเลือก เช่น เกมจำลองกีฬา เกมแอคชั่น เกมแนววางแผน เป็นต้น ซึ่งเกมเหล่านี้ต้องใช้ทักษะทางด้านกรวางแผนกลยุทธ์ การทำงานเป็นทีม และการบริหารจัดการทรัพยากร ในปัจจุบันมีการแข่งขันตั้งแต่ระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงการแข่งขันเป็นลีกต่างๆ เช่นเดียวกับแข่งขันกีฬาประเภทอื่น ๆ อีกประการหนึ่งอีสปอร์ตมีข้อจำกัดทางด้านสมรรถนะทางกายภาพระหว่างเพศและอายุน้อยกว่ากีฬาประเภทอื่น

ขณะนี้การกีฬาแห่งประเทศไทยมีความเห็นชอบให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา และสามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาได้ในประเทศไทย ซึ่งได้รับการลงนามอย่างเป็นทางการจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและการกีฬาแล้วในวันที่ 17 ตุลาคม 2560 โดยมีชื่ออย่างเป็นทางการว่า สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand e-Sports Federation หรือ TESF) ทั้งนี้ชี้ให้เห็นโอกาสทางวิชาการและธุรกิจที่เกิดจากกีฬาอีสปอร์ต ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดสายอาชีพใหม่มากมายที่เกี่ยวข้อง เช่น นักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ ผู้จัดการนักกีฬา นักพากย์ คืออาชีพที่บรรยายเกมการแข่งขันแก่ผู้ชมผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต ประกอบกับแผนพัฒนาประเทศด้วยนโยบาย ไทยแลนด์ 4.0 ขับเคลื่อนประเทศด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม ในฐานะที่มหาวิทยาลัยเป็นสถานการศึกษาและเป็นต้นทางที่ผลิตบุคลากร นักเรียน นักศึกษาเพื่อไปประกอบอาชีพตามหลักวิชาการ จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความรู้ความสามารถทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำไปสู่

การพัฒนาอาชีพที่เกิดขึ้นในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันและธุรกิจ ที่ถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศต่อไป

ซึ่งทั้งสองฝ่ายได้ตกลงทำบันทึกข้อตกลงกัน ดังต่อไปนี้

## ข้อ 1. วัตถุประสงค์ และขอบเขตความร่วมมือ

### 1.1 วัตถุประสงค์

1.1.1 เพื่อร่วมพัฒนาศักยภาพของนักเรียนนักศึกษา นำพื้นฐานความรู้ด้านวิชาการ การบริหาร การจัดการ ไปประยุกต์ใช้กับธุรกิจอีสปอร์ต โดยนำเกมเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน การจัดทำมีอะคาเดมี่ ชมรม ให้ความรู้แก่นักเรียน นักศึกษาในการออกแบบสื่อเกมและเทคโนโลยี และต่อยอดความรู้ทั้งด้านวิชาการ และการบริหารธุรกิจ

1.1.2 เพื่อผลิตบุคลากรระดับนักบริหารที่มีความรอบรู้ มีความสามารถในการจัดการธุรกิจเกม และอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งสามารถใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ และ แนวคิดของเกม ให้บังเกิดผลอย่างเต็มที่ ให้สอดคล้องกับนโยบายประเทศไทย 4.0 ตามหลักวิชาการด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจสถานการณ์ของโลก และสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาในปัจจุบัน เพื่อนำมาปรับใช้ในการทำงานจริง ให้เห็นช่องโอกาสทางธุรกิจที่เกิดจากอีสปอร์ต เพื่อเกิดการพัฒนาอาชีพ ที่หลากหลาย เช่น นักเล่นเกมมืออาชีพ ธุรกิจอีสปอร์ตและการโปรโมท การพากย์บรรยาย ผู้จัดการแข่งขัน ในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการบริหารธุรกิจ ตลอดจนในการดำรงชีวิตประจำวัน

1.1.3 สร้างกลุ่มนักศึกษามุ่งเน้นการบริหารจัดการอีสปอร์ต และการออกแบบเกมมีเนื้อหาวิชา รายละเอียดปลีกย่อย เช่น สังคม จิตวิทยา เศรษฐศาสตร์เพื่อการประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมเกม

### 1.2 ขอบเขตความร่วมมือ

1.2.1 สนับสนุนให้เกิดกลุ่มสังคมและแลกเปลี่ยนความรู้ในการพัฒนาและต่อยอดกีฬา อีเล็กทรอนิกส์ หรืออีสปอร์ต

1.2.2 รองรับแลกเปลี่ยนบุคลากร นักเรียน นักศึกษา สำหรับการฝึกงาน เรียนรู้ศึกษาดูงาน เพื่อนำความรู้วิชาการปรับใช้ในการทำงานจริง ในองค์กร หรือหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต เช่น นักเล่นเกมมืออาชีพ โค้ช ผู้จัดการอีเวนต์ นักประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเกม แอดมิน/กรรมการ นักข่าวเขียนคอนเท้นท์เกี่ยวกับเกม นักเขียนโปรแกรมและออกแบบเกม เป็นต้น

1.2.3 ร่วมดำเนินกิจกรรม อีสปอร์ตทัวร์นาเมนต์, โรดโชว์อีสปอร์ต, อีสปอร์ตอีเวนต์ ที่จัดในสถาบันการศึกษา หรือองค์กรเอกชน หรือหน่วยงานภาครัฐอื่น อีกทั้งเป็นการจัดการแข่งขัน และให้ความรู้ด้านวิชาการ ตลอดจนงานสัมมนาธุรกิจอีสปอร์ต เป็นต้น

1.2.4 ร่วมดำเนินการบริการด้านวิชาการ เช่น การอบรม สัมมนา การทดสอบ การจัดงานประกวดแข่งขัน และจัดแสดงสื่อทางการเรียนการสอนในทางวิชาการ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการบุคลากร นักเรียน นักศึกษาของทั้งสองฝ่าย

1.2.5 ทั้งสองฝ่ายสนับสนุนเงินทุนในการวิจัย หรือจัดทำนวัตกรรม หรือกิจกรรมใดๆ รวมไปถึงสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา หรือสิทธิอื่นใดที่เกิดภายใต้ความร่วมมือนี้ จะถูกจัดสรรอย่างเสมอภาค และเป็นธรรม โดยให้อยู่ในดุลพินิจของผู้บริหารทั้งสองฝ่าย

1.2.6 ทั้งสองฝ่ายตกลงกันว่า กิจกรรมใดที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาและมีผลประโยชน์ร่วมกัน ภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ หากสามารถนำไปขยายผลต่อยอด หรือก่อให้เกิดประโยชน์ในด้าน



วิชาการและเชิงพาณิชย์ให้มีการแบ่ง จัดสรรประโยชน์ตามสัดส่วนการร่วมทุนนี้ ทั้งนี้จะมีการตกลงรายละเอียดในแต่ละกิจกรรม

## ข้อ 2 สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และการรักษาความลับ

2.1 ฝ่ายที่ประสงค์จะใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาหรือสิทธิอื่นใด หรือใช้ตราสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมาย ไม่ว่าจะได้จดทะเบียนตามกฎหมายไว้หรือไม่ก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใด จะต้องได้รับอนุญาตเป็นหนังสือจากอีกฝ่ายที่เป็นเจ้าของสิทธิ หรือตราสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายนั้น

2.2 สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาหรือสิทธิอื่นใดของผลงาน สิ่งประดิษฐ์ คู่มือ เอกสาร โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ข้อมูล แผนคู่มือการตลาดและแผนการดำเนินงานธุรกิจ หรือสิ่งอื่นใดที่เป็นของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งและฝ่ายนั้นได้นำมาใช้ในการดำเนินงานภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ ย่อมเป็นของฝ่ายนั้น เว้นแต่ในด้านแลกเปลี่ยนความรู้เชิงวิชาการ

2.3 สิ่งใดที่สร้างสรรค์ขึ้นจากการดำเนินงานตามโครงการนี้ หรือโครงการย่อยภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ รวมถึงการบริหารจัดการทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าว ให้เป็นไปตามข้อตกลงของทั้งสองฝ่ายเป็นรายกรณีไป

2.4 ภายในกำหนดระยะเวลาความร่วมมือของบันทึกข้อตกลงนี้ หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะเปิดเผยข้อมูลที่เป็นความลับ และ/หรือความลับทางการค้า ให้แก่อีกฝ่ายหนึ่ง หรือทั้งสองฝ่ายจะเปิดเผยข้อมูลที่เป็นความลับให้แก่กันและกัน ทั้งสองฝ่ายตกลงจะทำสัญญาการรักษาข้อมูลที่เป็นความลับไว้เป็นหนังสือ หรือกำหนดไว้เป็นเงื่อนไขเกี่ยวกับการรักษาข้อมูลที่เป็นความลับในข้อตกลงโครงการย่อย

## ข้อที่ 3 ค่าใช้จ่ายและงบประมาณ

ค่าใช้จ่ายในการดำเนินกิจกรรมความร่วมมือต่างๆ ภายใต้บันทึกข้อตกลงฉบับนี้ จะอยู่บนพื้นฐานของการปรึกษาหารือกัน และเป็นที่ยอมรับร่วมกันทั้งสองฝ่าย และจะร่วมกันพิจารณาเป็นรายกรณีไป โดยถือตามหลักปฏิบัติตามบันทึกข้อตกลงนี้เป็นเกณฑ์

รายละเอียดค่าใช้จ่ายและงบประมาณสำหรับการดำเนินงานโครงการย่อยภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ ให้เป็นไปตามบันทึกข้อตกลงโครงการภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้

## ข้อ 4 การประชาสัมพันธ์

4.1 เว้นแต่ทั้งสองฝ่ายจะมีข้อตกลงในเงื่อนไขเป็นหนังสือไว้เป็นอย่างอื่น

4.1.1 แต่ละฝ่ายสามารถประชาสัมพันธ์ เผยแพร่โฆษณา หรือให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับความร่วมมือในการดำเนินงานภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ได้ เท่าที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่อีกฝ่ายหนึ่งโดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากอีกฝ่ายหนึ่ง

4.1.2 ฝ่ายที่ประสงค์จะประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ โฆษณา หรือให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการดำเนินงาน และหรือผลการดำเนินงาน ภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ และ/หรือภายใต้ข้อตกลงโครงการย่อย จะต้องได้รับความยินยอมเป็นหนังสือจากอีกฝ่ายหนึ่งก่อน

4.2 ในการประชาสัมพันธ์เผยแพร่โฆษณา หรือให้ข้อมูลข่าวสารตามข้อ 4.1 จะต้องแสดงข้อความหรือสัญลักษณ์อื่นใดให้ปรากฏด้วยว่าเป็นความร่วมมือระหว่างทั้งสองฝ่ายและแสดงถึงความเป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาในผลงานอย่างชัดเจนด้วย

4.3 ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่มีสิทธิที่จะอ้างชื่อของอีกฝ่ายหนึ่ง นอกเหนือจากการอ้างชื่อในการปฏิบัติตามข้อ 4.2 และภายใต้ข้อ 2.4 ของบันทึกข้อตกลงนี้ การประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ โฆษณา หรือให้ข้อมูลข่าวสารตามข้อ

4.1 จะต้องไม่เป็นการเปิดเผยความลับของอีกฝ่ายหนึ่ง และข้อมูลใดที่เป็นรายละเอียดของผลงานอันจะไม่ทำให้ไม่สามารถขอรับความคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาตามกฎหมายได้

**ข้อ 5 ผู้ประสานงานและการจัดตั้งคณะกรรมการ**

ทั้งสองฝ่ายตกลงแต่งตั้งบุคลากรของแต่ละฝ่ายจำนวน 1 (หนึ่ง) คน ให้เป็นผู้ประสานงาน ในการดำเนินงานภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ และทั้งสองฝ่ายอาจตกลงร่วมกันเป็นหนังสือจัดตั้งคณะกรรมการ หรือ คณะทำงานเพื่อดำเนินงาน ภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ และ/หรือดำเนินงานโครงการย่อยได้ตามแต่ทั้งสองฝ่าย เห็นสมควร

**ข้อ 6 การโอนสิทธิและหน้าที่**

แต่ละฝ่ายไม่สามารถโอนสิทธิและหน้าที่ตามบันทึกข้อตกลงนี้ให้แก่บุคคลอื่นได้ เว้นแต่จะได้รับความยินยอมเป็นหนังสือจากอีกฝ่ายหนึ่งก่อน

**ข้อที่ 7 การเปลี่ยนแปลงบันทึกข้อตกลง**

การแก้ไข ปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงบันทึกข้อตกลงนี้จะกระทำได้ตามความเหมาะสม โดยได้รับความเห็นชอบจากทั้งสองฝ่ายเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้มีอำนาจลงนามผูกพันบันทึกข้อตกลงนี้

**ข้อที่ 8 การมีผลบังคับใช้และการยกเลิกบันทึกข้อตกลง**

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ มีผลใช้บังคับเป็นระยะเวลา 4 ปี นับแต่วันที่ทั้งสองฝ่ายลงนามเป็นต้นไป กรณีฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมีความประสงค์ที่จะยกเลิกบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ จะต้องบอกกล่าวให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 120 วัน หากบันทึกข้อตกลงความร่วมมือสิ้นสุดลงไม่ว่ากรณีใดๆ ไม่มีผลเป็นการยกเลิกกิจกรรมภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ที่ดำเนินงานไปแล้ว หรือที่อยู่ระหว่างดำเนินงานภายใต้บันทึกข้อตกลงนี้ เว้นแต่ทั้งสองฝ่ายจะตกลงเป็นลายลักษณ์อักษรกันเป็นอย่างอื่น

บันทึกข้อตกลงความร่วมมือฉบับนี้ ได้ทำขึ้นเป็น 2 ฉบับ มีข้อความถูกต้องตรงกันทุกประการ ทั้งสองฝ่ายได้อ่าน และเข้าใจข้อความในบันทึกข้อตกลงความร่วมมือนี้ โดยละเอียดตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อ หน้าพยาน และทั้งสองฝ่ายต่างยึดถือไว้ฝ่ายละฉบับ

ประธานกรรมการบริษัท



(นายธณกร กิตติสุวรรณ)

กรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อและประทับตรา



เป็นที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรพงษ์ พิณจกลาง)

คณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย



(ดร. ชิตพิณ จงสวัสดิ์วัฒนา )

พยาน

## ภาคผนวก ข

การกำหนดคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร  
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

การกำหนดคุณวุฒิของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและอาจารย์ประจำหลักสูตร หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

ข้อกำหนด ISCED 2013 ในการแบ่งกลุ่มสาขาของอาจารย์ผู้รับผิดชอบและประจำหลักสูตร ซึ่งคุณวุฒิที่สัมพันธ์กับหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและ อีสปอร์ต คือ กลุ่มสาขา 04 Business administration and law (การบริหารธุรกิจและกฎหมาย) และ กลุ่มสาขา 06 Information and Communication Technologies (ICTs) (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)

รายชื่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบ/ประจำหลักสูตร	คุณวุฒิการศึกษา (ระบุชื่อคุณวุฒิ,สถาบันที่สำเร็จการศึกษา, ปีที่สำเร็จการศึกษา)	กลุ่มสาขาตามระบบของ ISCED 2013	รายวิชาในหลักสูตรที่รับผิดชอบ	รายละเอียดของรายวิชาที่สัมพันธ์กับคุณวุฒิของอาจารย์	ผลงานวิจัยที่สัมพันธ์กับหลักสูตร สามารถนำมาเผยแพร่และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนการสอนในหลักสูตร และสอดคล้องตามประกาศ ก.ก.อ.
1.อ.ไอศุรีย์ สุดประเสริฐ	- วท.ม. (คณิตศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2541) - วท.บ. (คณิตศาสตร์) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (2538)	05 Natural sciences, mathematics and statistics (วิทยาศาสตร์ธรรมชาติ, คณิตศาสตร์และสถิติ)	- SC911 สถิติธุรกิจ - BG316 ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกม และอีสปอร์ต BG324 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลดิจิทัล	มีการประยุกต์ใช้ตัวแบบทางสถิติในการแก้ปัญหาทางธุรกิจ นอกจากนี้ตัวแบบทางคณิตศาสตร์ยังถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ ตลอดจนนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	นิตติยา ปภาพจน์,สุนันทา คชสาร,และไอศุรีย์ สุดประเสริฐ.(2563, มิถุนายน). <b>ผลคุณยูนิตแเทรีและฟังก์ชันแยกคุณ</b> การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานทางวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 4 The 4th UTCC National Conference, (น. 3257-3267).
2. อ.นิตานาด ชันธิวิสูตร	- วท.ม. (ฟิสิกส์) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (2539) - กศ.บ. (ฟิสิกส์) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน (2535)	05 Natural sciences, mathematics and statistics (วิทยาศาสตร์ธรรมชาติ, คณิตศาสตร์และสถิติ)	- BG315 การพัฒนาเกม - BG312 การออกแบบเกม - BG311 เกมมิฟิเคชั่น	ในการพัฒนาเกม และออกแบบเกม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้และความเข้าใจในหลักการและการประยุกต์ใช้ความรู้ทางฟิสิกส์เพื่อจำลองการเคลื่อนไหวและการทำงานของวัตถุในเกม ตลอดจนรูปแบบการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น	ยอดธง รอดแก้ว, ทิวา เพ็ญสุข, และนิตานาด ชันธิวิสูตร (2564, มิถุนายน). <b>ตัวแบบจำลองกลศาสตร์คลาสสิกด้วยการจำลองแบบทันกาล</b> การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานทางวิชาการระดับชาติครั้งที่ 5 The 5th UTCC National Conference, (น. 2488-2496).