



UTCC University of
the Thai Chamber
of Commerce

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561

Bachelor of Business Administration
Program in Game and eSports Business
New Curriculum, Year 2018

คณะบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

รายละเอียดของหลักสูตร
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2561

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา คณะบริหารธุรกิจ

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร :
ภาษาไทย : หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Business Administration Program in Game and eSports Business

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

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

3. วิชาเอก

สาขาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

138 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

หลักสูตรระดับปริญญาตรีแบบสหวิทยาการ หลักสูตร 4 ปี

5.2 ประเภทของหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

5.3 ภาษาที่ใช้

จัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทย เอกสารและตำราในวิชาของหลักสูตรเป็นภาษาไทย หรือภาษาอังกฤษ

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทยและนักศึกษาชาวต่างชาติที่สามารถฟัง พูด อ่าน เขียน และเข้าใจภาษาไทยได้เป็นอย่างดี

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะในสถาบัน

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

- (1) ผู้จัดการแข่งขัน
- (2) ผู้จัดการทีม
- (3) ผู้จัดการจำหน่ายและให้บริการเกม
- (4) หลักการแคสดีง
- (5) นักวางแผนเกม
- (6) งานวางแผนธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยเกม
- (7) เจาของกิจการ
- (8) นักวิชาการ

อุตสาหกรรมเกมเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วอุตสาหกรรมหนึ่งในโลก มีการประเมินว่า ภายในปี 2020 อุตสาหกรรมเกมในส่วนของ eSports เพียงอย่างเดียวจะมีมูลค่าสูงถึง 1.5 ล้านล้านเหรียญสหรัฐ หรือ 46.7 ล้านล้านบาท เนื่องจากการเติบโตที่มีความรวดเร็วนี้มีส่วนเกี่ยวเนื่องโดยตรงมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูง รวมทั้งวิถีการดำรงชีวิตของคนในยุคใหม่ที่ดำรงชีวิตที่วุ่นวายมากขึ้น เกมจึงถือว่าเป็นแหล่งสื่อบันเทิงที่สำคัญที่เข้าถึงผู้คนหมู่มากได้ง่ายและรวดเร็ว ดังนั้นภาคอุตสาหกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องจึงมีการตื่นตัว เช่น อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ รวมทั้งอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงต่างๆ เกมยังถูกจัดอันดับให้เป็นกีฬาชนิดหนึ่ง หรือเรียกว่า eSports ซึ่งถูกจัดในกีฬาเอเชียนเกมส์อย่างเป็นทางการ ผู้ผลิตฮาร์ดแวร์มีสินค้าจับตลาดผู้เล่นเกมโดยเฉพาะ และสร้างมูลค่ามากกว่าตลาดผู้ใช้ทั่วไปเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังมีอาชีพที่เกี่ยวข้องที่เกิดขึ้นมากมาย เช่น ผู้วิเคราะห์เกม (game analyzer) ผู้ประกาศเกม(game caster) ผู้เล่นเกมแบบถ่ายทอดสด (game streamer) ผู้จัดการนักกีฬาเกม(talent manager) ผู้ฝึกสอนเกม (game coach) ยิ่งไปกว่านั้น ผู้มีความรู้เกี่ยวกับเกม ยังส่งผลไปยังภาคธุรกิจข้างเคียงชนิดอื่น ยกตัวอย่างเช่น การใช้นักกีฬาเกม และผู้ประกาศเกมเพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ การนำวิธีการคิดของเกมเข้ามาผูกกับการบริหารจัดการ และการส่งเสริมการขาย เพื่อให้เกิดความร่วมมือ (engagement) ให้กับพนักงานและลูกค้า

หลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ตมุ่งเน้นการผลิตนักศึกษาที่มีศักยภาพในการเริ่มธุรกิจดิจิทัลยุคใหม่ โดยก้าวข้ามการเป็นพนักงานลูกจ้างในลักษณะเดิมแต่เป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัล ที่มีความคล่องตัว ความยืดหยุ่นสูง ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำ แก้ปัญหาเฉพาะหน้า และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับโลกดิจิทัลเพื่อรองรับอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้นแล้วและที่กำลังจะเกิดขึ้น โดยหลักสูตรจะมุ่งเน้นการปฏิบัติจริงเป็นสำคัญ และเริ่มธุรกิจตั้งแต่อู่ในหลักสูตร ทั้งนี้บัณฑิตจะมีความสามารถและประสบการณ์ที่เพียงพอต่อการประกอบธุรกิจดิจิทัล วิดีโอเกม รวมทั้งธุรกิจอื่น ๆ

11.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

หลักสูตรธุรกิจเกมและอีสปอร์ตมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้มีศักยภาพและพัฒนาทักษะเพื่อเติบโตในสังคมการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล พัฒนาตนเอง ความเป็นผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์ และการอยู่ร่วมกันในสังคมทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัล หลักสูตรนี้ถือเป็นหลักสูตรสำคัญที่จะดึงดูดกลุ่มคนรุ่นใหม่เติบโตมาในยุคเกมและโลกดิจิทัลให้แสดงความสามารถ ประโยชน์และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่สังคม

ข้อมูลเฉพาะของหลักสูตร

1. ปรัชญา ความสำคัญ และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญา

เพื่อผลิตบุคลากรระดับนักบริหารที่มีความรอบรู้ มีความสามารถในการจัดการธุรกิจเกมและอีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ และ แนวคิดของเกม ให้บังเกิดผลอย่างเต็มที่ และสอดคล้องกับประเทศไทย 4.0 มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณตามหลักวิชาการและวิชาชีพด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจสถานการณ์ของโลกและสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสังคม

1.2 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์ วางแผนเชิงกลยุทธ์ แผนปฏิบัติการ และมีความสามารถในการบริหารธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
- 2) เพื่อผลิตบัณฑิตให้มีคุณธรรมและจริยธรรม เป็นทรัพยากรที่มีคุณภาพขององค์กรและประเทศชาติ
- 3) เพื่อให้บัณฑิตสามารถใช้เทคโนโลยี และแนวคิดของเกม ในการทำธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 4) เพื่อให้บัณฑิตมีความรู้เพื่อนำไปประกอบอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้นพร้อมกับโลกดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 5) เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมบัณฑิตให้สามารถศึกษาต่อในประเทศและต่างประเทศในระดับที่สูงขึ้นได้
- 6) เพื่อเป็นการสร้างบัณฑิตที่มีคุณภาพและมีมาตรฐานรองรับตลาดในอาเซียนและตลาดโลก

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

2.8 การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนเรียนข้ามมหาวิทยาลัย

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

3 โครงสร้างหลักสูตร

3.1 หลักสูตร

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

แผน ข. หลักสูตรมีวิชาสหกิจศึกษา

กลุ่มวิชาเอกบังคับ	30
วิชาสหกิจศึกษา	6
กลุ่มวิชาเอกเลือก	3

(3) **หมวดวิชาเลือกเสรี จำนวน****9 หน่วยกิต**

* นักศึกษาต้องเลือกเรียนรายวิชาในหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ จำนวน 15 หน่วยกิต

3.1.3 รายวิชาในแต่ละหมวดวิชาและจำนวนหน่วยกิต**3.1.3.1 รหัสวิชา**

รายวิชาในหลักสูตรมีหลักเกณฑ์การใช้รหัสวิชา โดยแทนด้วยตัวอักษร 2 ตัว และตัวเลข 3 หลัก นำหน้าทุกรายวิชาในหลักสูตร ดังต่อไปนี้

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

รายวิชาต่าง ๆ ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปจะมีรหัสหน้าชื่อวิชา ซึ่งมีความหมาย ดังนี้
ตัวอักษรสองตัว คือ GE หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ตัวเลขหลักร้อย 0-4 หมายถึงกลุ่มวิชา ประกอบด้วย

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

(2) หมวดวิชาเฉพาะ

หมวดวิชาเฉพาะประกอบด้วยรายวิชาในกลุ่มวิชาแกนธุรกิจ กลุ่มวิชาเอก และกลุ่มวิชาเลือกเสรี จะมีรหัสหน้าชื่อวิชา ซึ่งมีความหมาย ดังนี้

ก. กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ

อักษรตัวแรกและตัวที่สอง คือ คณะวิชาที่ให้บริการวิชาแกนธุรกิจ ประกอบด้วย

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

เลขหลักร้อย 1-4 คือ ระดับชั้นปีที่นักศึกษาควรเรียนได้ ประกอบด้วย

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

เลข 9 หมายถึง บริการการสอนต่างคณะ

เลขหลักสิบและหลักหน่วย หมายถึง ลำดับวิชาตั้งแต่ 01 – 99

ข. กลุ่มวิชาเอก

อักษรแรกและตัวที่สอง คือ BG หมายถึง คณะบริหารธุรกิจ สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต

เลขหลักร้อย 1-4 คือ ระดับชั้นปีที่นักศึกษาควรเรียนได้ ประกอบด้วย

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

เลขหลักสิบและหลักหน่วย หมายถึง ลำดับวิชาตั้งแต่ 01 - 99

3. รายวิชา

ส่วนที่ 1 หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

อ้างอิงหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี หลักสูตรปรับปรุง 2560 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ได้รับอนุมัติเรียบร้อยแล้ว

ส่วนที่ 2 หมวดวิชาเฉพาะ

หมวดวิชาเฉพาะมี 3 กลุ่มวิชา จำนวนรวม 99 หน่วยกิต ประกอบด้วย

ก. กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ จำนวน 51 หน่วยกิต

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

ข. กลุ่มวิชาเอก จำนวน 39 หน่วยกิต

แผน ก หลักสูตรปกติ

วิชาเอกบังคับ จำนวน 30 หน่วยกิต

วิชาเอกเลือก จำนวน 9 หน่วยกิต

แผน ข หลักสูตรมีวิชาสหกิจศึกษา

วิชาเอกบังคับ จำนวน 30 หน่วยกิต

วิชาสหกิจศึกษา จำนวน 6 หน่วยกิต

วิชาเอกเลือก จำนวน 3 หน่วยกิต

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

วิชาเอกเลือก จำนวน 18 หน่วยกิต

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

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

หมวดวิชาเลือกเสรี

นักศึกษาต้องศึกษาวิชาเลือกเสรีจำนวนอย่างน้อย 9 หน่วยกิต โดยนักศึกษาอาจเลือกรายวิชาที่เปิดสอนในระดับปริญญาตรีในคณะบริหารธุรกิจ หรือคณะอื่นในมหาวิทยาลัย และรายวิชาที่เปิดสอนในมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ที่มีข้อตกลง/ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยหรือได้รับการรับรองจากสำนักงาน ก.พ.

หมายเหตุ สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับ ปวส. ยกเว้นทั้งหมด

รายวิชาที่ได้รับการยกเว้นสำหรับนักศึกษา ปวส. เทียบโอน

นักศึกษา ปวส. เทียบโอนที่เข้าศึกษาในหลักสูตรฯ ให้ได้รับการยกเว้นรายวิชาดังต่อไปนี้

1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
 - 1.1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-บังคับ
 - 1.1.1. กลุ่มวิชาภาษา ได้รับการยกเว้น 2 รายวิชา คือ
 - วิชา GE001 ภาษาไทยเพื่ออาชีพ (Thai for Careers)
 - วิชา GE002 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร 1 (English for Communication 1)
 - 1.1.2. กลุ่มวิชาธุรกิจและการประกอบการ ได้รับการยกเว้นทั้งหมด
 - 1.1.3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้รับการยกเว้นทั้งหมด
 - 1.2. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป-เลือก ได้รับการยกเว้นทั้งหมด
2. หมวดวิชาเฉพาะ
 - สามารถเทียบโอนหน่วยกิตได้ตามระเบียบมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยว่าด้วยการเทียบโอนหน่วยกิตในการเข้าศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี พ.ศ.2548 และระเบียบมหาวิทยาลัยว่าด้วยการเทียบโอนความรู้ทักษะและประสบการณ์จากการศึกษานอกระบบและ/หรือ การศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่การศึกษาในระบบ ตามหลักสูตรปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2547
 - รายวิชาในกลุ่มวิชาโท ได้รับการยกเว้นทั้งหมด
3. หมวดวิชาเลือกเสรี ได้รับการยกเว้นทั้งหมด

แผนการศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจเกมและอีสปอร์ต
แผน ก หลักสูตรปกติ

ชั้นปีที่ 1 ภาคต้น

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

ชั้นปีที่ 1 ภาคปลาย

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

ชั้นปีที่ 2 ภาคต้น

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วย ตนเอง)	เงื่อนไข
GE004	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในงานอาชีพ 1	3 (3-0-6)	ศึกษาก่อน GE003. หรือ คะแนน TOEIC หรือ เทียบเท่าตามเกณฑ์ ที่กำหนด
BA205	การเงินธุรกิจ	3 (3-0-6)	-
BG302	การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง	3 (3-0-6)	-
BA203	ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร	3 (3-0-6)	-
BA209	การภาษาอาการ	3 (3-0-6)	-

BA208	พฤติกรรมองค์กร	3 (3-0-6)	-
BG102	การผลิตสื่อดิจิทัล	3 (2-2-5)	-
รวม		21	

ชั้นปีที่ 2 ภาคปลาย

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

ชั้นปีที่ 3 ภาคต้น

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

ชั้นปีที่ 3 ภาคปลาย

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

ชั้นปีที่ 4 ภาคต้น

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

ชั้นปีที่ 4 ภาคปลาย

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

หมายเหตุ: - คณะบริหารธุรกิจสามารถปรับเปลี่ยนแผนการเรียนได้ตามความเหมาะสมซึ่งจะมีประกาศแจ้งให้นักศึกษาทราบ

แผน ข สหกิจศึกษา

(กรณีนักศึกษาเลือกสหกิจศึกษา ภาคปลาย ชั้นปีที่ 4)

ชั้นปีที่ 1 ภาคต้น

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

ชั้นปีที่ 1 ภาคปลาย

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

ชั้นปีที่ 2 ภาคต้น

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

ชั้นปีที่ 2 ภาคปลาย

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

ชั้นปีที่ 3 ภาคต้น

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

ชั้นปีที่ 3 ภาคปลาย

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

ชั้นปีที่ 4 ภาคต้น

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

ชั้นปีที่ 4 ภาคปลาย

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

- หมายเหตุ:
- คณะบริหารธุรกิจสามารถปรับเปลี่ยนแผนการเรียนได้ตามความเหมาะสมซึ่งจะมีประกาศแจ้งให้นักศึกษาทราบ
 - นักศึกษาสามารถปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดแผนการเรียนที่เหมาะสม

3. คำอธิบายรายวิชา

ส่วนที่ 1 หมวดวิชาศึกษา

อ้างอิงหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ระดับปริญญาตรี หลักสูตรปรับปรุง 2560 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ได้รับอนุมัติเรียบร้อยแล้ว

ส่วนที่ 2 หมวดวิชาเฉพาะ

ก. กลุ่มวิชาแกนธุรกิจ

BA103 องค์การและการจัดการ 3 (3-0-6)
(Organization and Management)

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการองค์การ องค์ประกอบและสภาพแวดล้อมในการดำเนินงานขององค์การ ทักษะและหน้าที่งานทางการจัดการ กระบวนการจัดการ การวางแผน การจัดองค์การ การขึ้นนำ และการควบคุม

BA201 หลักการตลาด 3 (3-0-6)
(Principles of Marketing)

ความหมายและความสำคัญของแนวความคิดทางการตลาดยุคใหม่ต่อภาคธุรกิจและเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลของการตลาดต่อระบบตลาด การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค การแบ่งส่วนตลาด การกำหนดตลาดเป้าหมาย การวางตำแหน่งสินค้าและบริการในใจผู้บริโภค ส่วนประสมการตลาด การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในส่วนประสมทางการตลาด

BA203 ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร 3 (3-0-6)
(Management Information Systems)

แนวคิดและโครงสร้างของระบบสารสนเทศในองค์การ การวิเคราะห์และออกแบบการพัฒนาระบบข้อมูล ความต้องการใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจของผู้บริหารและการจัดการองค์ความรู้ การรักษาความปลอดภัยของสารสนเทศ การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงและเหมาะสมกับการบริหารองค์การ ทักษะการทำงานของผู้บริหาร โครงสร้าง และวัฒนธรรมองค์การ นำไปสู่การสร้างความสำเร็จในการแข่งขัน ตลอดจนจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

BA205 การเงินธุรกิจ 3 (3-0-6)
(Business Finance)

บทบาท หน้าที่ และเป้าหมายของการบริหารทางการเงินของธุรกิจ การวางแผนและการตัดสินใจด้านการเงินของธุรกิจ การจัดหาเงินทุน โครงสร้างทางการเงินและต้นทุนเงินทุน การตัดสินใจลงทุน การจัดทำงบประมาณลงทุน การบริหารเงินทุนหมุนเวียน การวิเคราะห์ทางการเงิน นโยบายปันผล

BA206 ความเป็นผู้ประกอบการ 3 (3-0-6)
(Entrepreneurship)

แนวคิดโดยทั่วไปเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ การแสวงหาโอกาสและการค้นพบธุรกิจใหม่ การวิเคราะห์และประเมินโอกาสทางธุรกิจ ผลกระทบของสภาพแวดล้อมด้านเทคโนโลยีใหม่ การแข่งขัน และโลกาภิวัตน์ที่มีต่อการประกอบธุรกิจ การประกอบธุรกิจสตาร์ทอัพ การประเมินความเสี่ยงและอุปสรรคในการประกอบธุรกิจ การระดมเงินทุนเพื่อเริ่มต้นธุรกิจ และการเก็บเกี่ยวผลตอบแทนจากการประกอบธุรกิจ

BA207 การวิเคราะห์เชิงปริมาณสำหรับธุรกิจ 3 (3-0-6)
(Quantitative Analysis for Business)

เทคนิคการตัดสินใจภายใต้ความไม่แน่นอน การโปรแกรมเชิงเส้นตรง ปัญหาการขนส่ง ปัญหาการจัดสรรงาน การวิเคราะห์โครงข่ายงาน ตัวแบบสินค้าคงเหลือ ทฤษฎีเกม ทฤษฎีการรอคอย การจำลองสถานการณ์เบื้องต้น

- BA208 พฤติกรรมองค์การ** 3 (3-0-6)
(Organizational Behavior)
 แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมระดับบุคคล การรับรู้ การเรียนรู้ บุคลิกภาพ ทักษะคิด ค่านิยม แรงจูงใจ ความพึงพอใจในการทำงาน พฤติกรรมระดับกลุ่ม ภาวะผู้นำ กลุ่ม ทีมงาน การติดต่อสื่อสาร การบริหารความขัดแย้ง อำนาจและการเมือง และ พฤติกรรมระดับองค์การ ได้แก่โครงสร้างองค์การ วัฒนธรรมองค์การ การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาองค์การ
- BA209 การภาษีอากร** 3 (3-0-6)
(Taxation)
 ลักษณะและหลักการของภาษีอากรซึ่งรวมถึงภาษีอากรตามประมวลรัษฎากร หลักเกณฑ์ วิธีการประเมินและการจัดเก็บภาษีตามประมวลรัษฎากร ภาษีเงินได้ ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีธุรกิจเฉพาะและภาษีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ โดยทั่วไป ภาษีศุลกากร ภาษีสรรพสามิต รวมทั้งภาษีที่จัดเก็บโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
- BA302 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ** 3 (3-0-6)
(Business Research Methodology)
 ระเบียบวิธีวิจัยทางธุรกิจ กระบวนการทำวิจัย วิธีการจัดทำโครงร่างของงานวิจัยและการเขียนโครงร่างงานวิจัย การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์โดยใช้สถิติ แบบใช้พารามิเตอร์และไม่ใช้พารามิเตอร์ วิธีการเขียนรายงาน และเทคนิคการนำเสนองานวิจัย
- BA303 การบริหารต้นทุนเพื่อการตัดสินใจ** 3 (3-0-6)
(Cost Management for Decision Making)
 การนำข้อมูลทางการบัญชีมาใช้ในการวางแผน ตัดสินใจและการควบคุมการดำเนินงานของฝ่ายบริหาร โดยศึกษาถึงการจำแนกต้นทุนในรูปแบบต่างๆ แนวคิดเกี่ยวกับการบันทึกต้นทุนสินค้า การจัดสรรต้นทุน การวิเคราะห์ต้นทุนผสม การวิเคราะห์ต้นทุน-ปริมาณ-กำไร การจัดทำงบกำไรขาดทุนตามวิธีต้นทุนผันแปรและต้นทุนรวม การใช้ข้อมูลต้นทุนเพื่อการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ การจัดทำงบประมาณ การประเมินผลการปฏิบัติงานโดยใช้ต้นทุนมาตรฐาน การวัดผลการดำเนินงานตามศูนย์ความรับผิดชอบ การกำหนดราคาโอน
- BA304 การจัดการการปฏิบัติการ** 3 (3-0-6)
(Operations Management)
 ลักษณะและความสำคัญของการบริหารการจัดการการผลิต การพยากรณ์ความต้องการของลูกค้า การออกแบบสินค้าและบริการ การตัดสินใจด้านการผลิต การเลือกทำเลที่ตั้ง 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
- EC915 เศรษฐศาสตร์มหภาค** 3 (3-0-6)
(Macroeconomics)
 แนวความคิดและทฤษฎีทางเศรษฐศาสตร์มหภาค รายได้ประชาชาติ ระบบเศรษฐกิจแบบปิดและแบบเปิด การค้าระหว่างประเทศและการเงินระหว่างประเทศ นโยบายการเงิน นโยบายการคลัง ปัญหาเศรษฐกิจบางประการ อาทิ เงินเฟ้อ เงินฝืด การว่างงาน และมาตรการการแก้ไขปัญหาของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

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

<p>ข. กลุ่มวิชาเอก</p> <p>▪ วิชาเอกบังคับ</p>		
BG101	<p>ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and eSports Business)</p> <p>ความหมายของเกม วีดีโอเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้างการผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</p>	3 (3-0-6)
BG102	<p>การผลิตสื่อดิจิทัล (Digital Media Production)</p> <p>กระบวนการสร้างสื่อดิจิทัล สื่อสารแนวคิด การวางองค์ประกอบ ทั้งรูปแบบกราฟิกส์ และวีดีโอ เพื่อใช้ในงานโฆษณา ประชาสัมพันธ์ และเพื่อความบันเทิงให้เหมาะสมในช่องทางต่างๆ</p>	3 (2-2-5)
BG201	<p>ศาสตร์การเค้นประสิทธิภาพ (Performance Science)</p> <p>สรีรวิทยาเบื้องต้น อาหารและโภชนาการที่มีผลต่อกายภาพและจิต ควบคุมอารมณ์ และการเจริญสติ กระบวนการออกกำลังกาย และดูแลสุขภาพ ผลกระทบต่อสมองและการเรียนรู้ อารมณ์ เพื่อเค้นประสิทธิภาพการทำงานและการแข่งขัน</p>	3 (3-0-6)
BG202	<p>การตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Digital Marketing for Game and eSports Business)</p> <p>กระบวนการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การโฆษณาออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่างๆ ทั้งในรูปแบบของแผ่นป้ายโฆษณาดิจิทัล และวีดีโอ ติดตามศึกษาและประเมินผลแคมเปญโฆษณาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล</p>	3 (2-2-5)
BG301	<p>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (English for Game and eSports Business)</p> <p>พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตโดยบูรณาการทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียน เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูล ฝึกนำเสนอข้อมูล การเจรจาต่อรองทางธุรกิจ รวมทั้งครอบคลุมถึงการพัฒนาบุคลิกภาพในการสื่อสารเชิงวัฒนธรรมและอวัจนะ เพื่อสร้างความมั่นใจและน่าเชื่อถือในการสื่อสารในแวดวงธุรกิจ</p>	3 (3-0-6)
BG302	<p>การคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง (Creative Thinking and Storytelling)</p> <p>ความหมายและหลักของการคิดเชิงสร้างสรรค์ ฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการหาความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างเพื่อการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการสร้างคอนเทนต์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในเชิงธุรกิจ</p>	3 (3-0-6)
BG303	<p>จิตวิทยาสำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Psychology for Game and eSports Business)</p> <p>จิตวิทยาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เข้าใจธรรมชาติและข้อจำกัดทางกายภาพของมนุษย์ พฤติกรรมทางจิตวิทยา และการตัดสินใจของผู้บริโภค เพื่อการพัฒนาสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p>	3 (3-0-6)
BG401	<p>การรับรู้และความปลอดภัยของโลกไซเบอร์ (Cyberspace Literacy and Safety)</p> <p>การดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ หาช่องทางทางสร้างธุรกิจจากโลกดิจิทัล ศึกษาภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ศึกษากระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดจากผู้ไม่ประสงค์ดี และกฎหมายดิจิทัล</p>	3 (3-0-6)

BG402	<p data-bbox="375 194 869 280">การบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Game and Esport Project Management)</p> <p data-bbox="375 280 1308 403">ภาพรวมของการบริหารโครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต การศึกษาความเป็นไปได้ การศึกษาความต้องการของโครงการ การวางแผนการทำงาน การบริหารทีมงานและงบประมาณ การควบคุมคุณภาพการติดตาม การประเมินและบริหารความเสี่ยง การประเมินหลังส่งมอบโครงการ</p>	3 (3-0-6)
BG403	<p data-bbox="375 403 869 488">โครงการธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Project in Game and eSports Business)</p> <p data-bbox="375 488 1308 616">ให้นักศึกษาทำงานเดี่ยวหรืองานกลุ่มเพื่อทำโครงการเฉพาะเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ศึกษาปัญหาจริงในธุรกิจ วิเคราะห์ปัญหา และออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา หรือดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต</p>	3 (0-6-3)

	▪ วิชาเอกเลือก	
BG311	เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ความหมายของเกม วัตถุประสงค์ของเกม ประวัติศาสตร์เกม รูปแบบของธุรกิจเกมในปัจจุบัน การสร้างการผลิต การขาย และการโฆษณาทั้งในไทยและต่างประเทศ แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3 (3-0-6)
BG312	การออกแบบเกม (Game Design) กระบวนการการออกแบบเกมให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วม นิยามความสนุก สร้างสรรความสนุก โดยใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยา การวิเคราะห์จากเกมที่ประสบความสำเร็จในด้านต่างๆ และกระบวนการสร้างเกมที่ดี	3 (3-0-6)
BG313	กีฬาอีสปอร์ต (eSports) เรียนรู้ประวัติความเป็นมา กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ความเหมือนความแตกต่างระหว่างเกมทั่วไป การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต บริหารเวลา ผู้สนับสนุน และการโฆษณา การจัดการผู้ติดตาม รวมทั้งการพัฒนาบุคลิกภาพให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี	3 (2-2-5)
BG314	ทฤษฎีเกม (Game Theory) ทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางยุทธศาสตร์ระหว่างตัวแทนที่มีเหตุผล (และไม่มีเหตุผล) นอกเหนือจากสิ่งที่เราเรียกว่า "เกม" ในภาษาทั่วไป การสร้างแบบจำลองความขัดแย้งระหว่างประเทศแคมเปญทางการเมืองการแข่งขันระหว่าง บริษัทและพฤติกรรมกรรมการซื้อขายในตลาดต่างๆ	3 (3-0-6)
BG315	การพัฒนาเกม (Game Development) กระบวนการพัฒนาเกม ตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบ สร้างโปรโตไทป์ พัฒนาด้วยเครื่องมือเกมเอ็นจิน การทดสอบเกม การตลาด และช่องทางการจัดจำหน่ายเกม	3 (2-2-5)
BG316	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Artificial Intelligence for Game and eSports Business) ปัญญาประดิษฐ์ประวัติ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การประยุกต์ใช้สำหรับเกม เกมทรีมินิเมจ การค้นหาเส้นทาง และการเดินในแผนที่ ไฟไนท์สเตจแมชชีน ระบบการสร้างกฎ และเส้นโค้งการตอบสนอง ปัญญาแบบ สวอร์ม ตัวละครอิสระ ระบบสคริปต์ และระบบบอทในเกม และการนำมาใช้ในเชิงธุรกิจ	3 (2-2-5)
BG317	การออกแบบกราฟิกส์สำหรับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Graphics Design for Game and eSports Business) กระบวนการทำวีซวลเอฟเฟกต์สมัยใหม่ในงานธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดย ศึกษาจากตัวอย่าง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในกระบวนการผลิต	3 (2-2-5)
BG318	กฎหมายและจริยศาสตร์ทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต (Laws and Ethics for Game and eSports Business) กฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและแอนิเมชัน ปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการใช้ทรัพยากรสารสนเทศ เช่น อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครองข้อมูล การคุ้มครองความเป็นส่วนตัว รวมถึงจรรยาบรรณในการพัฒนาสื่อประสม และจรรยาบรรณในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้	3 (3-0-6)
BG319	การนำเสนอผลงาน และการพูดในที่สาธารณะ (Public Speaking and Presentation)	3 (3-0-6)

	<p>การนำเสนอผลงานให้เป็นที่น่าสนใจแก่ลูกค้า การพูดในที่สาธารณะที่เพิ่มโอกาสทางธุรกิจ เทคนิคการพูดโน้มน้าว ชักจูง และการให้ข้อมูลที่กระชับ ได้ใจความ น่าสนใจ รวมทั้งการใช้ภาษา การใช้น้ำเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกเสื้อผ้าและการแต่งกายที่เหมาะสม โดยการเรียนการสอน จะเน้นการปฏิบัติเป็นสำคัญ</p>	
BG320	<p>กลวิธีสร้างธุรกิจแบบลีน (Lean Start-up Methodology)</p> <p>วิธีการสร้างธุรกิจสตาร์ทอัพด้วยกลวิธีลีน การแบ่งกลุ่มลูกค้า พัฒนาสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าแต่ละกลุ่ม การสร้างโปรโตไทป์ บริหารทรัพยากรให้ได้ประสิทธิภาพ วัดผลและดำเนินการโดยอิงจากข้อมูล</p>	3 (3-0-6)
BG451	<p>การศึกษาส่วนบุคคล 1 (Independent study 1)</p> <p>หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา</p>	3 (3-0-6)
BG452	<p>การศึกษาส่วนบุคคล 2 (Independent study 2)</p> <p>หัวข้อต่างๆที่น่าสนใจเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต โดยมีอาจารย์ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา และอภิปรายผลการศึกษา</p>	3 (3-0-6)
BG453	<p>หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (Operational Special Topics in Game and eSports Business 1)</p> <p>หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน</p>	3 (2-2-5)
BG454	<p>หัวข้อพิเศษเชิงปฏิบัติการทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (Operational Special Topics in Game and eSports Business 1)</p> <p>หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเชิงปฏิบัติการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน</p>	3 (2-2-5)
BG455	<p>หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 1 (Special Topics in Game and eSports Business I)</p> <p>หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน</p>	3 (3-0-6)
BG456	<p>หัวข้อพิเศษทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ต 2 (Special Topics in Game and eSports Business II)</p> <p>หัวข้อทางด้านธุรกิจเกมและอีสปอร์ตที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์ หรือเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงาน</p>	3 (3-0-6)
BG300	<p>การฝึกงาน (Internship)</p> <p>การทำงานจริงในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับงานทางธุรกิจเกมและอีสปอร์ตเป็นเวลาอย่างน้อย 300 ชั่วโมง พร้อมทั้งจัดทำรายงานเกี่ยวกับงานที่ทำเพื่อนำเสนอ</p>	3 (0-40-0)
BG800	<p>สหกิจศึกษา (Coopertive Education)</p> <p>การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการอย่างมีระบบ ตามสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นระยะเวลา 1 ภาคการศึกษา ในฐานะพนักงานชั่วคราว นักศึกษาจะต้องเข้ารับการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านวิชาการ และการปฏิบัติตนในสังคมการทำงาน รวมทั้งดำเนินการตามขั้นตอนของสหกิจศึกษา ที่มหาวิทยาลัยกำหนด การปฏิบัติงานและการประเมินผลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาของสาขาวิชาและพนักงานที่ปรึกษาที่สถานประกอบการมอบหมาย</p>	6 (0-40-20)

4. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม (สหกิจศึกษา)

4.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม (สหกิจศึกษา)

ฝึกปฏิบัติ/ฝึกงานภาคสนาม/ปฏิบัติงานด้านธุรกิจและอีสปอร์ต ในองค์กร/หน่วยงาน/สถานประกอบการที่มีหน่วยงานหรือแผนกงานวิเคราะห์ข้อมูลหรืองานที่เกี่ยวข้องของภาคเอกชน

มาตรฐานผลการเรียนรู้ มีดังนี้

- 4.1.1 มีความรู้และทักษะด้าน การทำงาน รับผิดชอบในส่วนงานด้านการตลาดขององค์กร
- 4.1.2 มีทักษะการทำงานด้านการจัดการข้อมูลที่ต้องการฝึกเฉพาะทาง เช่น การระบุแหล่งข้อมูล การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล เป็นต้น
- 4.1.3 มีการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ดังนี้
 - ด้านทัศนคติ มีทัศนคติที่ดีต่อการทำงาน ต่อตนเองและองค์กร ซึ่งจะนำไปสู่ความตั้งใจในการปฏิบัติหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายให้มีประสิทธิภาพและเกิดการเรียนรู้
 - ด้านคุณธรรม จริยธรรม นักศึกษาควรมีคุณธรรมและจริยธรรม และความซื่อสัตย์สุจริตต่อตนเอง ต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ต่อลูกค้า ต่อผู้บังคับบัญชา และต่อองค์กรที่ไปฝึกงาน โดยปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด
 - ด้านบุคลิกภาพเป็นผู้ที่มีการแต่งกายสุภาพเรียบร้อย เหมาะสมกับการปฏิบัติหน้าที่นั้นๆ รู้จักเคารพผู้อาวุโส มีความรับผิดชอบ และมีความคิดสร้างสรรค์ต่องานที่ทำ

4.2 ช่วงเวลา

ชั้นปีที่ 4 ระยะเวลารวมหนึ่งภาคการศึกษาปกติ

4.3 การจัดเวลาและตารางสอน

จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา

5. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย (ถ้ามี)

5.1 คำอธิบายโดยย่อ

การทำโครงการ/งานวิจัยเกี่ยวกับสถานประกอบการที่นักศึกษาไปฝึกงานในหน่วยงานนั้นๆ โดยต้องเสนอโครงการศึกษาค้นคว้าหรือเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และรายงานข้อมูล การนำเสนอผลการทำโครงการ/การทำวิจัยในรูปแบบเอกสารรายงาน/การรายงานในชั้นเรียน หลังจากเสร็จสิ้นภารกิจฝึกงานไม่เกิน 4 สัปดาห์

5.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

- 5.2.1 มีความรู้และทักษะด้านธุรกิจและอีสปอร์ต พื้นฐาน
- 5.2.2 มีทักษะการทำงานด้านการจัดการข้อมูลเฉพาะทาง เช่น การประยุกต์ใช้การจัดการข้อมูลในส่วนงานต่างๆ การเล่าเรื่องทางธุรกิจ, การนำเสนอข้อมูลให้เห็นภาพ เป็นต้น
- 5.2.3 มีการพัฒนาด้านทัศนคติ คุณธรรม จริยธรรม บุคลิกภาพ ฯลฯ

5.3 ช่วงเวลา

ภาคปลาย ชั้นปีที่ 4

5.4 จำนวนหน่วยกิต

6 หน่วยกิต

5.5 การเตรียมการ

มีกระบวนการเตรียมการให้คำแนะนำและช่วยเหลือทางวิชาการแก่นักศึกษา เช่น การเลือกหัวข้อเรื่อง การแนะนำแหล่งข้อมูล การจัดตารางเวลาเข้าพบ/ให้คำปรึกษา ก่อนไปฝึกงานจริงอย่างน้อย 2 สัปดาห์

5.6 กระบวนการประเมินผล

มีกระบวนการประเมินผลงานการทำโครงการหรือการวิจัยของนักศึกษา เช่น การประเมินโครงการ การประเมินความก้าวหน้าในการดำเนินโครงการโดยให้นักศึกษาส่งรายงานครั้งที่ 1 เมื่อไปฝึกงานแล้ว 1 เดือน และมีการเยี่ยมนักศึกษาที่สถานประกอบการ จำนวน 2 ครั้ง

การประเมินคุณภาพของผลงานจะมีการประเมินจากพนักงานที่ปรึกษา/หัวหน้าหน่วยงานที่นักศึกษาไปฝึกงาน ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา