

## 3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
ENGL3701	<b>ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ</b> <b>English for Academic Purposes</b> ศึกษาคำศัพท์ ไวยากรณ์และสำนวนภาษาอังกฤษที่จำเป็นต้องใช้ในงานวิชาการและการศึกษาขั้นสูงในศาสตร์ของแต่ละสาขาวิชา เน้นทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนในเชิงวิชาการ การอ่านเอกสารหนังสือ ตำรา รายงานวิจัย บทความวิจัย บทความวิชาการ หรือผลงานวิชาการรูปแบบต่างๆ การพูดและเขียนเพื่อการนำเสนองานวิชาการ	3(3-0-6)
ENGL3702	<b>ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะทางวิชาชีพ</b> <b>English for Specific Career Purposes</b> ศึกษาคำศัพท์ ไวยากรณ์และสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในการปฏิบัติงานในแต่ละสาขาวิชา เน้นทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนเพื่อการสื่อสาร การสนทนาโต้ตอบทางโทรศัพท์ การเขียนโต้ตอบทางจดหมายและจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การพูดเพื่อเจรจาต่อรอง การมอบหมายงานหรือคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานในหน้าที่ การสัมภาษณ์ การพูดในที่ประชุม การอ่านเอกสาร คู่มือต่างๆ ในการปฏิบัติงาน การพูดและเขียนเพื่อการนำเสนอ การเขียนรายงาน หรืออื่นๆ ที่จำเป็นตามบริบทของงานในแต่ละสาขาวิชาชีพ	3(3-0-6)
GEHP1101	<b>การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ</b> <b>Exercises for Health</b> ศึกษาความหมาย ขอบข่าย วัตถุประสงค์ และคุณประโยชน์ของการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ รวมไปถึงหลักการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพตามหลักวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย โดยการเลือกปฏิบัติกิจกรรมทางกายหรือการออกกำลังกายด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การเดิน การวิ่ง และการเล่นกีฬาประเภทต่างๆ เช่น เทเบิลเทนนิส แบดมินตัน แอโรบิก เป็นต้น หลักโภชนศาสตร์และหลักการบริโภคอาหารเพื่อการมีสุขภาพที่ดี รวมไปถึงการป้องกันการบาดเจ็บและการปฐมพยาบาลการบาดเจ็บจากการออกกำลังกาย	3(2-2-5)
GEHP1102	<b>การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ</b> <b>Physical Fitness Promotion for Health</b> ศึกษาองค์ประกอบ ความหมายและความสำคัญ วิธีการทดสอบและประเมินหลักการและวิธีการฝึกปฏิบัติการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพตามหลักวิทยาศาสตร์การกีฬา การนำหลักการโภชนาการและคำนวณปริมาณอาหารสำหรับการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
GEHS1101	สุนทรียภาพของชีวิต Aesthetics of Life	3(3-0-6)
<p>ศึกษาความหมายของสุนทรียศาสตร์ และความงามของศาสตร์ทางดนตรี นาฏศิลป์และศิลปะทั้งไทยและสากลให้เกิดความซาบซึ้งและเห็นคุณค่าของศาสตร์ทาง ความงาม สามารถวิเคราะห์ คุณค่าทางสุนทรียศิลป์ โดยผ่านขั้นตอนการเรียนรู้เชิงคุณค่า อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารสนิยม สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข</p>		
GEHS1102	การพัฒนาตนเพื่อความสุขของชีวิต Self-Development for Happiness in Life	3(3-0-6)
<p>พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน องค์ประกอบของพฤติกรรมพื้นฐานทางสรีรวิทยา ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ พัฒนาการของมนุษย์ทุกช่วงวัย การศึกษาตนเอง และการประเมินตนเองเพื่อการพัฒนาบุคลิกภาพ และการปรับตัวให้เหมาะสมกับการ เปลี่ยนแปลง การเสริมสร้างบุคลิกภาพ มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงาน สุขภาพจิตและการ จัดการความเครียด การสร้างเสริมชีวิตให้มีความสุข</p>		
GEHS1103	จริยธรรมทางสังคมและการใช้เหตุผล Social Morality and Reasoning	3(3-0-6)
<p>แนวคิดพื้นฐานของมนุษย์ โลกทัศน์ ชีวทัศน์ การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม การมีวินัย ความรับผิดชอบ การพัฒนาปัญญาตามหลักศาสนาธรรม การใช้เหตุผลอย่าง สร้างสรรค์ เพื่อการดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีสันติสุข และสันติธรรม</p>		
GEIG1001	ไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง Thailand in a Changing World	3(2-2-5)
<p>รับรู้ความเปลี่ยนแปลงระยะยาวทั้งระบบโลกและประเทศไทย ในด้านเศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรม และการเมือง ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของระบบกายภาพของผืนพิภพ และสภาวะแวดล้อม จนผลกระทบสืบเนื่องมาจากรูปแบบการพัฒนาประเทศจวบจน ปัจจุบัน และเข้าใจถึงมิติองค์กรในเชิงของวิวัฒนาการ โดยเฉพาะองค์กรภาครัฐและภาค ธุรกิจ บริษัทข้ามชาติ พันธมิตรทางธุรกิจ (Alliance) ตลอดจนธุรกิจขนาดย่อม ธุรกิจเพื่อสังคม (Social enterprises) และเศรษฐกิจพอเพียง เข้าใจถึงความเสี่ยงและ โอกาสของประเทศไทย และสังคมท้องถิ่นในโลกและภูมิภาคอาเซียน เข้าใจถึงความจำเป็น ในการปรับปรุงบทบาทของมนุษย์ในการเปลี่ยนแปลง</p>		

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
GEIG1002	<b>ความเป็นพลเมืองในโลกสมัยใหม่</b> <b>Citizenship in Contemporary World</b> เข้าใจถึงบทบาทและความรับผิดชอบร่วมกันของมนุษย์ ต่อการเปลี่ยนแปลงในระดับโลก ภูมิภาค ประเทศและท้องถิ่น และตระหนักถึงความจำเป็นในการปรับบทบาทของตนเอง ในฐานะความเป็นพลเมืองไทยพลเมืองโลก (Global Thai Citizen) ตระหนักถึงบทบาทในการมีส่วนร่วม แก้ไขปัญหาสังคมด้วยการพัฒนาจิตสำนึกด้านจิตอาสา และงานในบริบทพหุชาติพันธุ์ พหุวัฒนธรรม และเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในยุคใหม่ ตลอดจนการใช้สารสนเทศ (ICT) ใหม่ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันและการประกอบสัมมาชีพ	3(2-2-5)
GELT1001	<b>ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร</b> <b>Thai for Communication</b> พัฒนาทักษะทางภาษาเพื่อการสื่อสารและทักษะการเขียนที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันโดยเน้นกระบวนการทักษะสัมพันธ์ทางภาษา	3(3-0-6)
GELE1001	<b>ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร</b> <b>English for Communication</b> พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน เน้นการฟัง การพูดเพื่อการสื่อสารขั้นพื้นฐานในสถานการณ์ต่างๆ ให้มีทักษะในการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในชีวิตประจำวัน สามารถเขียนประโยคพื้นฐานและข้อความสั้นๆ เพื่อใช้ในการสื่อสาร	3(3-0-6)
GELE1002	<b>ภาษาอังกฤษเพื่อการปฏิบัติงาน</b> <b>English for Work</b> ศึกษาคำศัพท์และภาษาที่ใช้ในการปฏิบัติงาน ที่เกี่ยวกับตำแหน่งงานต่าง ๆ ในการปฏิบัติงาน อุปกรณ์เครื่องใช้ในสำนักงาน ตลอดจนมารยาทในการปฏิบัติตนในสถานที่ทำงาน การรับโทรศัพท์รวมถึงงานเอกสารทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ผู้เรียนมีโอกาสนในการฝึกฝนตน รวมถึงการศึกษาวรรณกรรมที่มีความแตกต่างในสำนักงานของแต่ละประเทศในอาเซียน	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
GESC1101	<b>เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</b> <b>Information Technology and Communication</b> ศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม ระบบการจัดการสารสนเทศ การใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ โปรแกรมระบบและโปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ เพื่อประยุกต์ใช้งานกับการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเคารพในสิทธิทางปัญญา และตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม และผลกระทบในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	3(3-0-6)
GESC1102	<b>วิทยาศาสตร์เพื่อชีวิต</b> <b>Sciences for Life</b> ศึกษาเรียนรู้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ความสำคัญของพลังงานต่อโลกและชีวิต การใช้สารเคมีในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้องและเหมาะสม ยาและสารเสพติด สาธารณภัย การประเมินและวิเคราะห์สุขภาพส่วนบุคคล การสร้างเสริมสุขภาพเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต	3(3-0-6)
GESC1103	<b>พืชพรรณเพื่อชีวิต</b> <b>Plants for Life</b> คุณและค่าของพืชพรรณที่มีต่อชีวิต และการจัดการทรัพยากรต่าง ๆ ตามแนวทางโครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี	3(3-0-6)
GESC1104	<b>ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเพื่อชีวิต</b> <b>Natural Resources and Environment for Life</b> ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม การอนุรักษ์ ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีต่อทรัพยากรทางด้านกายภาพ ชีวภาพ และการดำรงชีวิตของมนุษย์ การมีส่วนร่วมในการจัดการฟื้นฟู ส่งเสริม บำรุงรักษา คุ้มครอง ทรัพยากร ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อมเพื่อพัฒนาอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)
GESC1105	<b>ชีวิตกับเทคโนโลยี</b> <b>Life and Technology</b> ความก้าวหน้าและการพัฒนาเทคโนโลยีในปัจจุบันและอนาคต บทบาทและผลกระทบของเทคโนโลยีต่อวิถีชีวิต เทคโนโลยีด้านเทคโนโลยีชีวภาพ นาโนเทคโนโลยี เทคโนโลยีพลังงาน เทคโนโลยีสุขภาพและความปลอดภัย เทคโนโลยีสะอาด และการใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
GESC1106	การคิดและการวิเคราะห์เชิงตัวเลขเพื่อการดำเนินชีวิต Thinking and Numeral Analysis for Living กระบวนการคิดวิเคราะห์เชิงตัวเลขและการให้เหตุผล อัตราส่วนและร้อยละ สกุลเงินและอัตราแลกเปลี่ยน ดอกเบี้ย ภาษี การแปลความหมายทางคณิตศาสตร์ การประยุกต์คณิตศาสตร์และสถิติ เพื่อการตัดสินใจ และแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GESO1101	พลวัตสังคมไทย Dynamics of Thai Society ความเป็นมาและวิวัฒนาการของสังคมไทย ในด้านการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ศึกษาเหตุการณ์และบุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทาง สังคม เอกลักษณ์ของสังคมไทยและวัฒนธรรมไทย ปลูกฝังแนวทางการดำเนินชีวิตในสังคม ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อรักษาและส่งเสริมความเป็นไทย	3(3-0-6)
GESO1102	พลวัตสังคมโลก Dynamics of Global Society วิวัฒนาการของมนุษย์และสังคม อารยธรรม ระบบความคิด ระบบเศรษฐกิจ และระบบการเมืองการปกครอง โดยเฉพาะกระแสความคิดภายใต้ระบอบประชาธิปไตย เน้นหลักสิทธิ เสรีภาพ ความเสมอภาคและหน้าที่ของพลเมือง รวมทั้งวิเคราะห์ สถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ของสังคมโลกและมีผลกระทบต่อสังคมไทย เพื่อให้รู้จัก เข้าใจ และสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีดุลยภาพและมีความเข้าใจในโลก ปัจจุบันและอนาคตได้อย่างมีสำนึกและความรับผิดชอบต่อความเป็นสังคมพลเมือง (Civil society) ทั้งในระดับชาติและระดับโลกต่อไป	3(3-0-6)
GESO1103	มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม Man and Environment ศึกษาความหมาย ความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อม ที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของ มนุษย์ สร้างจิตสำนึกสาธารณะในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการมีส่วนร่วมในการจัดการ สิ่งแวดล้อม เพื่อให้มนุษย์มีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยไม่เป็นอุปสรรคต่อหลักการพัฒนา สิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)
GESO1104	กฎหมายเพื่อการดำเนินชีวิต Law for Living ศึกษากฎหมายที่สำคัญในการดำเนินชีวิต ได้แก่ รัฐธรรมนูญ กฎหมายแพ่งและ พาณิชยว่าด้วยบุคคล เอกเทศสัญญา ททรัพย์สิน ครอบครัวและมรดก กฎหมายอาญา กฎหมายข้อมูลข่าวสารของราชการ กฎหมายวิธีพิจารณาความแพ่งและกฎหมาย วิธีพิจารณาความอาญาเบื้องต้น	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
GETL1101	<b>ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน</b> <b>Chinese in Daily Life</b> ทักษะพื้นฐานภาษาจีนเบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การแนะนำตัว การกล่าวทักทาย การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ ดิน ฟ้า อากาศ และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GETL1102	<b>ภาษาฝรั่งเศสในชีวิตประจำวัน</b> <b>French in Daily Life</b> ทักษะพื้นฐานภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การแนะนำตัว การกล่าวทักทาย การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ ดิน ฟ้า อากาศ และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GETL1103	<b>ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน</b> <b>Japanese in Daily Life</b> ทักษะพื้นฐานภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การกล่าวทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ ดิน ฟ้า อากาศ และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GETL1104	<b>ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน</b> <b>Korean in Daily Life</b> ทักษะพื้นฐานภาษาเกาหลีเบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การกล่าวทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ ดิน ฟ้า อากาศ และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GETL1105	<b>ภาษาขแมร์ในชีวิตประจำวัน</b> <b>Khmer in Daily Life</b> ทักษะพื้นฐานภาษาขแมร์เบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การกล่าวทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ ดิน ฟ้า อากาศ และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
GETL1106	<b>ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน</b> <b>Vietnamese in Daily Life</b> ทักษะพื้นฐานภาษาเวียดนามเบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การกล่าวทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ ดิน ฟ้า อากาศ และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
MTES1101	<b>การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์</b> <b>Website Design and Development</b> กระบวนการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อการนำเสนอและการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้เว็บสำเร็จรูปในการเชื่อมโยงกับข้อมูล ผสมผสานกับตัวอักษร ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
MTES1102	<b>การเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย</b> <b>Multimedia Programing</b> ความสำคัญของการเขียนโปรแกรม การสร้างและแสดงภาพ การสร้างและเล่นเสียง การใช้งานซ้ำในการแก้ไขภาพและเสียง เทคนิคการปรับแต่งภาพและเสียง การสร้างและแก้ไขข้อความ การสร้างข้อความบนเว็บ และการสร้างและแก้ไขหนัง ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
MTES1301	<b>หลักการทางมัลติมีเดียและดิจิทัลคอนเทนต์</b> <b>Principles of Multimedia and Digital Content</b> ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับมัลติมีเดีย สื่อต่าง ๆ เสียง วิดิทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว พัฒนาการของมัลติมีเดียและอีสปอร์ต การโต้ตอบด้วยมัลติมีเดีย การใช้คอมพิวเตอร์ในการช่วยออกแบบการโต้ตอบ คอร์สแวร์ไฮเปอร์มีเดียเวิร์ลไวด์เว็บ และระบบมัลติมีเดียบนอินเทอร์เน็ตเทคโนโลยี	3(2-2-5)
MTES1302	<b>องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานมัลติมีเดีย</b> <b>Composition Art for Multimedia</b> หลักการการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับทฤษฎีเช่น องค์ประกอบศิลป์ หลักการประมวลความคิดในเชิงสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ การใช้ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง แสงเงา เพื่อนำมาใช้ในการจัดวาง ปฏิบัติการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะและการออกแบบ ผลงานศิลปะและการออกแบบ โดยสามารถนำมาประยุกต์ โดยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ โดยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ ในงานมัลติมีเดีย ผ่านการวิเคราะห์การตรวจสอบผลงานในภาคปฏิบัติ	3(2-2-5)
MTES1303	<b>ภาพประกอบและการวาดภาพดิจิทัล</b> <b>Illustration and Digital Painting</b> หลักการวาดเส้น การวิเคราะห์โครงสร้างรูปทรงของวัตถุ แสงเงาระยะใกล้ไกล การวาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายผสมผสานกับเครื่องมือต่างๆในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมเพื่อการสร้างสรรค์ การสื่อความหมายของภาพประกอบในรูปแบบดิจิทัล การประยุกต์ใช้งานและการนำเสนอผลงานร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
MTES1304	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphic Design วิธีการออกแบบโดยใช้แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การออกแบบ สำหรับการรองรับรูปแบบ แฟ้มข้อมูลทั้งระบบเวคเตอร์และราสเตอร์ กระบวนการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อผลิต ผลงานร่วมกับโปรแกรมกราฟิกต่าง ๆ	3(2-2-5)
MTES1401	การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต E-Sports Tournaments Management ประวัติความเป็นมา และความหมายของกีฬาอีสปอร์ต กฎกติกาและการแข่งขันกีฬา อีสปอร์ต แนวทาง ขั้นตอนและวิธีการฝึกฝนเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต และอาชีพที่เกี่ยวข้องใน การแข่งขัน	3(2-2-5)
MTES1402	หลักการทางอีสปอร์ตและเกมคอมพิวเตอร์ Principles of E-Sports and Game Computer ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกม กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ความแตกต่างระหว่างเกม รูปแบบของธุรกิจเกม การสร้าง การผลิต การพัฒนา และการ โฆษณา การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต การจัดการผู้ติดตาม การพัฒนาบุคลิกภาพให้ เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี และแนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES2101	เทคนิคการออกแบบดิจิทัลมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ Interactive Digital Media Design Techniques การวิเคราะห์และออกแบบดิจิทัลมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ในการติดต่อโต้ตอบกับผู้ใช้งาน ในรูปแบบต่างๆ เทคนิคการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานและการเข้าถึงโดยโยงกับ ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ องค์ประกอบในการควบคุมเข้าถึงดิจิทัลคอนเทนต์ และการ ประยุกต์ใช้งานการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน	3(2-2-5)
MTES2102	การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล Digital Video Editing and Composing หลักการและกระบวนการนำเสนองานทางด้านการจัดลำดับและการตัดต่อภาพโดยใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เน้นการใช้เทคนิคพิเศษและให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ กับระบบการทำงานจริงได้ การปฏิสัมพันธ์แบบยืดหยุ่น	3(2-2-5)
MTES2103	การออกแบบและพัฒนาเกม Development and Game Design รูปแบบการพัฒนาเกมที่ทันสมัย การวิเคราะห์และออกแบบเกม การวางโครงเรื่องเกม ลักษณะตัวละคร รูปแบบประสบการณ์วิธีการเล่นเกม การจัดตำแหน่ง องค์ประกอบฉาก การควบคุมตัวละครและกระบวนการพัฒนาเกมด้วยเครื่องมือเกมเอ็นจิน	3(2-2-5)
MTES2104	การออกแบบภาพจำลอง 3 มิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 3D Model Design Application หลักการ วิธีการใช้งานโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ โดยเน้นพื้นฐานในการขึ้นรูป หลักการพื้นฐานเกี่ยวกับพหุสสารรูปทรง การสร้างพื้นผิวและการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ เสมือนจริงเพื่อพัฒนาสำหรับงานในด้านสื่อบันเทิง งานอุตสาหกรรม และงานประเภทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	3(2-2-5)





รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
MTES2105	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและการพัฒนาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Digital Multimedia and Develop on Mobile Technology หลักการทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและการอุบัติใหม่ในงานมัลติมีเดีย การผสมผสานของเทคโนโลยีที่ทันสมัยหลาย ๆ ด้าน การพัฒนาบนสื่อสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ตัวอย่างและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลมัลติมีเดีย	3(2-2-5)
MTES2106	การพัฒนาสื่อดิจิทัลมีเดีย Development of Digital Media กระบวนการออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัล การจัดวางองค์ประกอบทั้งรูปแบบกราฟิกส์ วิดีทัศน์ และสื่อปฏิสัมพันธ์ เพื่อใช้ในการสื่อสาร การโฆษณาประชาสัมพันธ์ และความบันเทิงให้เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ในช่องทางต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาการในการสร้างจินตนาการเชิงสร้างสรรค์	3(2-2-5)
MTES2107	การเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ Computer Game Programming แนวความคิดและระเบียบวิธีการเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ รูปแบบการเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ ข้อได้เปรียบของซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ การเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุและการนำมาใช้พัฒนาเกมคอมพิวเตอร์	3(2-2-5)
MTES2108	ระบบเสียงดิจิทัล Digital Sound System การออกแบบระบบเสียงด้วยคอมพิวเตอร์ การดำเนินงานห้องสตูดิโอเสียงการบันทึกเสียงในระบบดิจิทัล ทัศนศึกษาในการประยุกต์ใช้ในด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES2201	การสร้างแอนิเมชันสำหรับงานมัลติมีเดีย Animation for Multimedia เทคนิคต่าง ๆ สำหรับแอนิเมชันและเทคนิคขั้นสูง ประเภทของแอนิเมชัน รูปแบบของแฟ้มงานสำหรับแอนิเมชัน ชนิดของแอนิเมชัน การสร้างเนื้อหาสำหรับวีดิทัศน์ โปรแกรมประยุกต์สำหรับแอนิเมชัน และแอนิเมชันบนอินเทอร์เน็ต	3(2-2-5)
MTES2202	การถ่ายภาพและการประยุกต์ใช้งานภาพดิจิทัล Photography and Applications of Digital Images ระบบภาพดิจิทัล ความละเอียดของภาพ ประเภทไฟล์ภาพ หน่วยบันทึกข้อมูล หลักการทำงานของกล้องถ่ายภาพดิจิทัล เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล และ ทัศนศึกษาการถ่ายภาพดิจิทัลและการนำไปประยุกต์ใช้งาน	3(2-2-5)
MTES2301	การออกแบบตัวละครในงานมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Character Design for Multimedia and E-Sports แนวคิดเกี่ยวกับตัวละครในงานมัลติมีเดียและอีสปอร์ต อิริยาบถต่าง ๆ ของตัวละคร การแสดงอารมณ์การขยับริมฝีปากให้เข้ากับคำพูดและท่าทางการเคลื่อนที่ การใช้เทคนิคการบีบและยืดลักษณะความมีชีวิตในตัวละคร และการวางโครงร่างของตัวละคร	3(2-2-5)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
MTES2302	การคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Creative Thinking for Multimedia and E-Sports หลักการคิดเชิงสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงข้อมูล ฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการหาความสัมพันธ์ เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์และออกแบบโครงสร้างในการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ให้เข้าใจง่าย น่าสนใจ และเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจในเชิงธุรกิจ ด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES2501	ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งสำหรับอีสปอร์ต Digital Marketing for E-Sports กระบวนการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับอีสปอร์ตและธุรกิจเกม ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การโฆษณาออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่างๆ ทั้งในรูปแบบของแผ่นป้ายโฆษณาดิจิทัล และวิดีโอ การติดตามผล และประเมินผลโฆษณาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	3(2-2-5)
MTES2502	การออกแบบการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต Design for E-Sports Tournament หลักการที่จำเป็นในการพัฒนาและจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การเป็นเจ้าภาพการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การจัดการสนาม อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการกีฬาอีสปอร์ต ลิขสิทธิ์และการแพร่ภาพสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES2503	การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตสำหรับกลุ่มขนาดเล็ก Simulator for Small E-Sports Tournament หลักการที่จำเป็นในการพัฒนาและจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตสำหรับกลุ่มขนาดเล็ก การจัดการสนาม อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการกีฬาอีสปอร์ตสำหรับกลุ่มขนาดเล็ก ลิขสิทธิ์และการแพร่ภาพสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต	3(0-6-3)
MTES2701	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Preparation for Experience in Multimedia and E-Sports การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนฝึกประสบการณ์วิชาชีพในการพัฒนาความรู้ เจตคติ และทักษะทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ตโดยปฏิบัติงานในสถานการณหรือรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานในวิชาชีพ	2(90)
MTES2702	การเตรียมสหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Preparation for Co-operation Education in Multimedia and E-Sports การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนปฏิบัติงานสหกิจศึกษาด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต	2(90)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
MTES3501	การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับลีก E-Sports Competition League หลักการและแนวคิดทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตระดับลีก บทบาทขององค์กรกีฬาในระดับนานาชาติและระดับประเทศ การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตและสิ่งอำนวยความสะดวกทางการกีฬาอีสปอร์ต และการประชาสัมพันธ์กีฬาอีสปอร์ตระดับลีก	3(0-6-3)
MTES3601	การบริหารโครงการสำหรับอีสปอร์ต Project Management for E-Sports ความหมายของการบริหารโครงการ ขั้นตอนการทำโครงการ การกำหนดแผนโครงการ การวางแผนต้นทุน เวลา และคุณภาพ ควบคุมการเปลี่ยนแปลงและบริหารความเสี่ยง การจัดซื้อจัดจ้างและการยอมรับของผู้ใช้ การดำเนินการโครงการและความเป็นผู้นำ การติดตามและการควบคุม การปิดโครงการ การใช้ Gantt charts สำหรับการบริหารโครงการอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES3602	เทคโนโลยีสำหรับอุปกรณ์ในกีฬาอีสปอร์ตและเกมเมอร์ Technology for E-Sports and Gamer Devices หลักการทางเทคโนโลยีและการอุบัติใหม่ในงานอีสปอร์ตและเกม การผสมผสานของเทคโนโลยีที่ทันสมัยหลาย ๆ ด้าน การพัฒนาบนอุปกรณ์ในแต่ละแพลตฟอร์มที่ใช้ในกีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES3603	การพากษ์และสตรีมสำหรับอีสปอร์ต Casting and Steam for E-Sports กระบวนการพากษ์และสตรีมถ่ายทอดสดในทางอีสปอร์ตและธุรกิจเกม วางแผนการนำเสนอ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการพากษ์และการสตรีมถ่ายทอดสด การอธิบายเนื้อหาเรื่องราว การหายใจ และการใช้น้ำเสียงสื่ออารมณ์ให้เหมาะสม ให้สนุก และน่าสนใจ	3(2-2-5)
MTES3701	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Professional for Experience in Multimedia and E-Sports การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือเอกชนที่เกี่ยวข้องกับด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต	5(450)
MTES3702	สหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Co-operative Education in Multimedia and E-Sports การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้องกับงาน ด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต นำเสนอรายงาน และผลงานต่อสถานประกอบการ และคณาจารย์ของสาขาวิชาที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา	6(540)

รหัสวิชา	ชื่อวิชา	หน่วยกิต(ท-ป-อ)
MTES3801	<b>วิธีวิจัยวิทยาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต</b> <b>Research Methodology in Multimedia and E-Sports</b> พื้นฐานทั่วไปของการวิจัยความหมายของการวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ตประเภทการวิจัยเจตคติ การกำหนดปัญหาการวิจัย การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตัวแปรและสมมุติฐาน การวิจัยประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยการวางแผนการตลาด สถิติในการวิจัย การเขียนเค้าโครงและรายงานการวิจัย การสรุปผลและการนำผลการวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ตไปใช้	3(3-0-6)
MTES4901	<b>สัมมนาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต</b> <b>Seminar in Multimedia and E-Sports</b> ประเด็นการสัมมนาเกี่ยวกับด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต โดยเน้นการทำงานกลุ่ม การจัดประชุม การอภิปราย การโต้แย้งแสดงเหตุผล การเขียนโครงการ การเขียนรายงาน การประชุมการจัดกิจกรรมหรือนิทรรศการ การนำเสนอ และการประเมินผลกิจกรรมการสัมมนา	2(0-4-2)
MTES4902	<b>การวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต</b> <b>Research in Multimedia and E-Sports</b> การค้นคว้าและวิจัยด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต การเขียนรายงานและการเสนอผลงานวิจัยภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย	3(0-6-3)