

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563

ชื่อสถาบัน มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
คณะ/ภาควิชา คณะวิทยาศาสตร์ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต
ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Science Program in Multimedia and E-Sports

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม : วิทยาศาสตรบัณฑิต (มัลติมีเดียและอีสปอร์ต)
Bachelor of Science (Multimedia and E-Sports)
ชื่อย่อ : วท.บ. (มัลติมีเดียและอีสปอร์ต)
B.Sc. (Multimedia and E-Sports)

3. ความเป็นมาของหลักสูตร

หลักสูตรสาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ได้เปิดทำการสอนโดยการรับนักศึกษารุ่นแรกมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 โดยหลักสูตรได้รับการรับรองจากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) ในปี พ.ศ. 2555 มีการพัฒนาหลักสูตรทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดีย โดยจัดรายวิชาเพื่อสร้างบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านแอนิเมชัน ด้านเกมคอมพิวเตอร์ และด้านการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งได้มีการจัดทำหลักสูตรโดยมีข้อมูลความต้องการประกอบจากบุคลากรทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่ยังขาดแคลน ทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน โดยเฉพาะภาคอุตสาหกรรม โดยอ้างอิงข้อมูลจากรายงานการศึกษา เรื่อง แนวทางการพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียของประเทศไทย การจัดการเรียนการสอนมีการปรับปรุงให้ทันสมัยและมีความเหมาะสมกับยุคปัจจุบันให้มากยิ่งขึ้น

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้มีการปรับปรุงหลักสูตรครั้งที่ 2 ในปีการศึกษา 2558 และเริ่มใช้ในปีการศึกษา 2559 โดยสภามหาวิทยาลัยความเห็นชอบในการประชุม วาระพิเศษครั้งที่ 1/2559 วันที่ 7 เดือนมกราคม พ.ศ. 2559 โดยหลักสูตรดังกล่าวได้มีการปรับปรุงให้มีความทันสมัยในเนื้อหาวิชาและมีการปรับเพิ่มรายวิชาด้านเกมคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นพื้นฐานให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติ และมีกิจกรรมกลุ่มในการจัดการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ จนทำให้นักศึกษามีทักษะและสามารถประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต

หลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดียได้มีการปรับปรุงหลักสูตรครั้งที่ 3 ในปีการศึกษา 2563 โดยมีการเปลี่ยนชื่อหลักสูตรเป็น “มัลติมีเดียและอีสปอร์ต” ซึ่งมีการปรับปรุงก่อนกำหนดครบรอบ 1 ปี ทั้งนี้เป็นไปตามนโยบายของมหาวิทยาลัยที่เห็นว่าหลักสูตรทางด้านเทคโนโลยีจะต้องมีการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยในเวลาที่เหมาะสม คณาจารย์ในหลักสูตรจึงได้มีการประชุมและมีมติเห็นชอบในการปรับปรุงหลักสูตรซึ่งมีความสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและความต้องการด้านกีฬาอีสปอร์ตของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาที่จะก้าวเข้าสู่ในระดับอุดมศึกษา และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่มีการใช้

เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันมากขึ้น โดยหลักสูตรปีการศึกษา 2563 ได้ผ่านความเห็นชอบจากสภา มหาวิทยาลัยในคราวประชุม ครั้งที่ 5/2563 เมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 ซึ่งหลักสูตรปรับปรุงปี การศึกษา 2563 ได้เน้นเนื้อหาหลักสูตรให้มีการฝึกปฏิบัติโดยมีสถานประกอบการให้คำปรึกษาและ ออกแบบหลักสูตรให้มีสมรรถนะของนักศึกษารายชั้นปีที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นให้ผู้เรียนมี ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร การรับรู้และปฏิสัมพันธ์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ คุณลักษณะของบัณฑิตในหลักสูตรมีลติมีเดียและอีสปอร์ตสามารถรองรับความต้องการในตลาดแรงงานด้าน ดิจิทัลของประเทศ เช่น ตลาดแรงงานในโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) เป็นต้น

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

ไม่น้อยกว่า 120 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 ประเภทหลักสูตร

เป็นหลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาชีพ

5.2 รูปแบบ

เป็นหลักสูตรระดับปริญญาตรี หลักสูตร 4 ปี ตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ.

2558

5.3 ภาษาที่ใช้

ภาษาไทย

5.4 การรับเข้าศึกษา

รับนักศึกษาไทย หรือนักศึกษาต่างชาติที่สามารถใช้ภาษาไทยได้เป็นอย่างดี โดยมีคุณสมบัติเป็นไปตาม ของประกาศของมหาวิทยาลัย

5.5 ความร่วมมือกับสถาบันอื่น

เป็นหลักสูตรความร่วมมือกับบริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ด้านการร่วมพัฒนาหลักสูตร มีลติมีเดียและอีสปอร์ต ด้านการฝึกประสบการณ์ทางวิชาชีพ การดูแลนักศึกษาตามข้อตกลงความร่วมมือทาง วิชาการของทางบริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทพันธมิตรด้านอีสปอร์ต เช่น บริษัท การ์รนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด

5.6 การให้ปริญญาแก่ผู้สำเร็จการศึกษา

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

6. สถานภาพของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร

หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563 เปิดสอนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563

สภาวิชาการเห็นชอบในการประชุมครั้งที่ 5/2563 เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2563

สภามหาวิทยาลัยเห็นชอบในการประชุม ครั้งที่ 5 /2563 วันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2563

7. ความพร้อมในการเผยแพร่หลักสูตรที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

หลักสูตรมีความพร้อมเผยแพร่คุณภาพและมาตรฐานคุณวุฒิตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2552 ในปีการศึกษา 2565

8. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

ผู้สำเร็จการศึกษาสามารถประกอบอาชีพในลักษณะการประกอบอาชีพอิสระ หรือ การเข้าทำงานในองค์กรทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ดังนี้

- (1) นักออกแบบสื่อดิจิทัลและปฏิบัติงานการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
- (2) นักสร้างคอนเทนต์และที่ปรึกษาทางด้านอีสปอร์ต
- (3) ผู้จัดการงานกิจกรรมทางด้านอีสปอร์ต
- (4) ฝ่ายประชาสัมพันธ์และการตลาด
- (5) นักสตรีมมิ่งกิจกรรมและอีสปอร์ต
- (6) นักแพร่ภาพกระจายเสียงหรือนักพากย์
- (7) ฝ่ายผลิตและออกแบบสื่อมัลติมีเดีย
- (8) นักออกแบบกราฟิกและโมเดล 3 มิติ
- (9) งานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า	120	หน่วยกิต
3.1.2 โครงสร้างหลักสูตร		
1. หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	30	หน่วยกิต
2. หมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า	84	หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน	30	หน่วยกิต
2.2 กลุ่มวิชาเอก	47	หน่วยกิต
วิชาเอกบังคับ	29	หน่วยกิต
วิชาเอกเลือก	18	หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพไม่น้อยกว่า เลือกเรียนจากข้อ 2.3.1 หรือ ข้อ 2.3.2	7	หน่วยกิต
2.3.1 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	7	หน่วยกิต
2.3.2 สหกิจศึกษา	8	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต
3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร		
(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
1.1) กลุ่มวิชาบังคับ ไม่น้อยกว่า	15	หน่วยกิต
1.1) กลุ่มวิชาบูรณาการ	6	หน่วยกิต
GEIG1001 ไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง	3(2-2-5)	
Thailand in a Changing World		
GEIG1002 ความเป็นพลเมืองในโลกสมัยใหม่	3(2-2-5)	
Citizenship in Contemporary World		
1.2) กลุ่มวิชาภาษา	9	หน่วยกิต
GELT1001 ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
Thai for Communication		
GELE1001 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)	
English for Communication		
GELE1002 ภาษาอังกฤษเพื่อการปฏิบัติงาน	3(3-0-6)	
English for Work		
2) กลุ่มวิชาเลือก	15	หน่วยกิต
2.1) กลุ่มวิชาส่งเสริมสุขภาพ	3	หน่วยกิต
GEHP1101 การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)	
Exercises for Health		
GEHP1102 การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ	3(2-2-5)	
Physical Fitness Promotion for Health		

	2.2) กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์	3	หน่วยกิต
GEHS1101	สุนทรียภาพของชีวิต Aesthetics of Life		3(3-0-6)
GEHS1102	การพัฒนาตนเพื่อความสุขของชีวิต Self-Development for Happiness in Life		3(3-0-6)
GEHS1103	จริยธรรมทางสังคมและการใช้เหตุผล Social Morality and Reasoning		3(3-0-6)
	2.3) กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	3	หน่วยกิต
GESC1101	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร Information Technology and Communication		3(3-0-6)
GESC1102	วิทยาศาสตร์เพื่อชีวิต Sciences for Life		3(3-0-6)
GESC1103	พืชพรรณเพื่อชีวิต Plants for Life		3(3-0-6)
GESC1104	ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเพื่อชีวิต Natural Resources and Environment for Life		3(3-0-6)
GESC1105	ชีวิตกับเทคโนโลยี Life and Technology		3(3-0-6)
GESC1106	การคิดและการวิเคราะห์เชิงตัวเลขเพื่อการดำเนินชีวิต Thinking and Numeral Analysis for Living		3(3-0-6)
	2.4) กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์	3	หน่วยกิต
GESO1101	พลวัตสังคมไทย Dynamics of Thai Society		3(3-0-6)
GESO1102	พลวัตสังคมโลก Dynamics of Global Society		3(3-0-6)
GESO1103	มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม Man and Environment		3(3-0-6)
GESO1104	กฎหมายเพื่อการดำเนินชีวิต Law for Living		3(3-0-6)
	2.5) กลุ่มวิชาภาษาที่สาม	3	หน่วยกิต
GETL1101	ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese in Daily Life		3(3-0-6)

GETL1102	ภาษาฝรั่งเศสในชีวิตประจำวัน French in Daily Life	3(3-0-6)
GETL1103	ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน Japanese in Daily Life	3(3-0-6)
GETL1104	ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน Korean in Daily Life	3(3-0-6)
GETL1105	ภาษาขแมร์ในชีวิตประจำวัน Khmer in Daily Life	3(3-0-6)
GETL1106	ภาษาเวียดนามในชีวิตประจำวัน Vietnamese in Daily Life	3(3-0-6)
2. หมวดวิชาเฉพาะ		84 หน่วยกิต
2.1 กลุ่มวิชาแกน		30 หน่วยกิต
MTES1301	หลักการทางมัลติมีเดียและดิจิทัลคอนเทนต์ Principles of Multimedia and Digital Content	3(2-2-5)
MTES1302	องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานมัลติมีเดีย Composition Art for Multimedia	3(2-2-5)
MTES1303	ภาพประกอบและการวาดภาพดิจิทัล Illustration and Digital Painting	3(2-2-5)
MTES1401	การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต E-Sports Tournaments Management	3(2-2-5)
MTES1402	หลักการทางอีสปอร์ตและเกมคอมพิวเตอร์ Principles of E-Sports and Game Computer	3(2-2-5)
MTES2102	การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล Digital Video Editing and Composing	3(2-2-5)
MTES2201	การสร้างแอนิเมชันสำหรับงานมัลติมีเดีย Animation for Multimedia	3(2-2-5)
MTES2503	การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตสำหรับกลุ่มขนาดเล็ก Simulator for Small E-Sports Tournament	3(0-6-3)
MTES3602	เทคโนโลยีสำหรับอุปกรณ์ในกีฬาอีสปอร์ตและเกมเมอร์ Technology for E-Sports and Gamer Devices	3(2-2-5)
MTES3603	การพากษ์และสตรีมสำหรับอีสปอร์ต Casting and and Steam for E-Sports	3(2-2-5)

2.2	กลุ่มวิชาเอก	47	หน่วยกิต
	วิชาเอกบังคับ	29	หน่วยกิต
ENGL3701	ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ English for Academic Purposes		3(3-0-6)
ENGL3702	ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะทางวิชาชีพ English for Specific Career Purposes		3(3-0-6)
MTES1102	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย Programming for Multimedia		3(2-2-5)
MTES2101	เทคนิคการออกแบบดิจิทัลมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ Interactive Digital Media Design Techniques		3(2-2-5)
MTES2103	การออกแบบและพัฒนาเกม Development and Game Design		3(2-2-5)
MTES2105	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและการพัฒนาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Digital Multimedia and Develop on Mobile Technology		3(2-2-5)
MTES2107	การเขียนโปรแกรมเกมคอมพิวเตอร์ Computer Game Programming		3(2-2-5)
MTES3801	วิธีวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Research Methodology in Multimedia and E-Sports		3(3-0-6)
MTES4901	สัมมนาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Seminar in Multimedia and E-Sports		2(0-4-2)
MTES4902	การวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Research in Multimedia and E-Sports		3(0-6-3)
	วิชาเอกเลือก	18	หน่วยกิต
	ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า 18 หน่วยกิต		
MTES1101	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ Development and Website Design		3(2-2-5)
MTES1304	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphic Design		3(2-2-5)
MTES2104	การออกแบบภาพจำลอง 3 มิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 3D Model Design Application		3(2-2-5)
MTES2106	การพัฒนาสื่อดิจิทัลมีเดีย Development of Digital Media		3(2-2-5)
MTES2108	ระบบเสียงดิจิทัล Digital Sound System		3(2-2-5)
MTES2202	การถ่ายภาพและการประยุกต์ใช้งานภาพดิจิทัล Photography and Applications of Digital Images		3(2-2-5)

MTES2301	การออกแบบตัวละครในงานมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Character Design for Multimedia and E-Sports	3(2-2-5)
MTES2302	การคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Creative Thinking for Multimedia and E-Sports	3(2-2-5)
MTES2501	ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งสำหรับอีสปอร์ต Digital Marketing for E-Sports	3(2-2-5)
MTES2502	การออกแบบการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต Design for E-Sports Tournament	3(2-2-5)
MTES3501	การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับลีก E-Sports Competition League	3(0-6-3)
MTES3601	การบริหารโครงการสำหรับอีสปอร์ต Project Management for E-Sports	3(2-2-5)

2.3 วิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 7 หน่วยกิต

ให้เลือกในกลุ่ม 2.3.1 หรือ 2.3.2

2.3.1 ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

MTES2701	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Preparation for Experience in Multimedia and E-Sports	2(90)
MTES3701	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Professional for Experience in Multimedia and E-Sports	5(450)

หรือ

2.3.2 สหกิจศึกษา

MTES2702	การเตรียมฝึกสหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Preparation for Co-operative Education in Multimedia and E-Sports	2(90)
MTES3702	สหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Co-operative Education in Multimedia and E-Sports	6(540)

3. หมวดวิชาเลือกเสรี

ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนวิชา ในหลักสูตรของมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม โดยไม่ซ้ำกับวิชาที่เรียนแล้วและต้องไม่เป็นวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตรวมในเกณฑ์การสำเร็จหลักสูตร