

3.1.5 คำอธิบายรายวิชา

รหัสวิชา	ชื่อและคำอธิบายรายวิชา	หน่วยกิต
ENMT2701	ภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 1 Foundation English for Multimedia and E-Sports 1 คำศัพท์ ไวยากรณ์ และสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในงานวิชาการและการศึกษา ขั้นสูง ในด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต เน้นทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนในเชิงวิชาการ การอ่าน และตีความ หนังสือ ตำรา รายงานวิจัย บทความย่องานวิจัย บทความวิชาการ หรือผลงาน วิชาการรูปแบบต่าง ๆ	3(3-0-6)
ENMT3702	ภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 2 Foundation English for Multimedia and E-Sports 2 ศึกษาคำศัพท์ ไวยากรณ์และสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้สำหรับการประกอบอาชีพ เน้นทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ที่ หลากหลายในการปฏิบัติงาน ตามบริบทของงานในด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต	3(3-0-6)
GECS2101	ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese in Daily Life ทักษะพื้นฐานภาษาจีนเบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การแนะนำตัว การกล่าวทักทาย การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถวายและ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ การซื้อของ และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GECS2102	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารทางการค้า Chinese for Commercial Communication เรียนรู้คำศัพท์ ประโยคพื้นฐาน ที่เกี่ยวกับการแนะนำตัว ตัวเลข การซื้อขาย การต่อรอง ราคา การส่งเสริมการขาย การอธิบายสินค้า การจัดส่งสินค้า ตลอดจนการเจรจาธุรกิจเบื้องต้น เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถนำความรู้ไปต่อยอดเกี่ยวกับการค้า กับคนจีนได้	3(3-0-6)

GECS2103	การพูดออนไลน์สไตล์สร้างสรรค์ Creative Speaking on Social Media ความรู้เกี่ยวกับการพูด ระเบียบวิธีการพูด ศิลปะการพูด การวิเคราะห์ผู้พูด ผู้ฟัง และ กาลเทศะในการพูด การสร้างเนื้อหาและลีลาการพูดเฉพาะตน ทฤษฎีสื่อใหม่และสื่อสังคม ออนไลน์ ฝึกปฏิบัติการพูดประเภทต่าง ๆ โดยใช้เทคโนโลยีอุปกรณ์ประกอบการพูดผ่านสื่อ ออนไลน์อย่างมีจุดเด่นและสร้างสรรค์	3(3-0-6)
GECS2104	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการท่องเที่ยว French for Tourism เรียนทักษะพื้นฐานภาษาฝรั่งเศสด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในการ ท่องเที่ยว การกล่าวทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ การกล่าวคำ ออลา การถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัน เวลา ดิน ฟ้าอากาศ การซื้อของ และการเดินทางไป ยังสถานที่ต่างๆ รวมถึงความรู้ด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของประเทศฝรั่งเศส	3(3-0-6)
GECS2105	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยว Japanese for Tourism เรียนรู้ทักษะพื้นฐานด้านการฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาญี่ปุ่นด้วยตัวอักษรโรมันในหัวข้อ ที่ใช้ในการท่องเที่ยว เช่น การกล่าวทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ การถาม และให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัน เวลา ราคา การซื้อของ และการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ รวมถึงศึกษาความรู้ด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมสมัยนิยมของประเทศญี่ปุ่น และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการท่องเที่ยว พัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ในการนำมาสื่อสารและนำเสนองานได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3(3-0-6)
GECS2106	ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน Japanese in Daily Life ทักษะพื้นฐานภาษาญี่ปุ่นเบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การกล่าวทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำออลา ถามและ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ การซื้อของและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GECS2107	ภาษาขแมร์เพื่อการสื่อสารทางการค้า Khmer for Commercial Communication เรียนรู้ภาษาขแมร์จากบทสนทนาที่เกี่ยวข้องกับบริบทการค้า ได้แก่ การทักทาย การ แนะนำตนเอง การซื้อขายสินค้า การต่อรองราคา การเดินทางข้ามแดน การขนส่ง ตลาด โรงงาน การโรงแรมและการท่องเที่ยว รวมถึงสามารถนำมาปรับใช้กับการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้	3(3-0-6)

GECS2108	ภาษาขแมร์ในชีวิตประจำวัน Khmer in Daily Life ทักษะพื้นฐานภาษาขแมร์เบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การกล่าวทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ การซื้อของและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GECS2109	ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน Korean in Daily Life ทักษะพื้นฐานภาษาเกาหลีเบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การแนะนำตัว การกล่าวทักทาย การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ ดิน ฟ้าอากาศและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GECS2110	ภาษาพม่าในชีวิตประจำวัน Myanmar in Daily Life ทักษะพื้นฐานภาษาพม่าเบื้องต้นด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน ในหัวข้อที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การกล่าวทักทาย การแนะนำตัว การกล่าวขอบคุณ การกล่าวขอโทษ กล่าวคำอำลา ถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับวันเวลา สถานที่ การซื้อของและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GECS2111	การสื่อสารด้วยดนตรีดิจิทัล Music Production and Sound Recording for Digital Media เรียนรู้และฝึกปฏิบัติสาระพื้นฐานเกี่ยวกับ เครื่องมือและโปรแกรมบันทึกเสียง หลักการบันทึกและจัดการเสียง แหล่งข้อมูลเสียงและดนตรี โดยมุ่งเน้นการใช้งานประกอบสื่อดิจิทัลทั้งในรูปแบบออนไลน์ และออฟไลน์	3(3-0-6)
GEES2101	เทคโนโลยีสารสนเทศในสังคมดิจิทัล Information Technology in Digital Society เรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับสังคมดิจิทัล การประยุกต์ใช้ในการเข้าถึงข้อมูลและการใช้ข้อมูล การสื่อสารข้อมูลและระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โปรแกรมประยุกต์และโปรแกรมสำเร็จรูปต่าง ๆ เพื่อประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ ภัยคุกคามและความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต กฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมไปถึงแนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในอนาคต	3(3-0-6)
GEES2102	การวิเคราะห์เชิงตัวเลขในชีวิตยุคใหม่ Numerical Analysis in Modern Life การพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและการคิดเชิงระบบ การวิเคราะห์เชิงตัวเลข การจัดการทางการเงินในชีวิตประจำวัน การลงทุนเบื้องต้น การเรียนรู้ข้อมูลสากล การเปรียบเทียบข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ การรู้เท่าทันข้อมูลในยุคดิจิทัล และการใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันในการช่วยคำนวณ	3(3-0-6)

GEES2103	การสร้างธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการในศตวรรษที่ 21 Startup Business Ideas for 21st Century เรียนรู้พื้นฐานทางธุรกิจ การเปลี่ยนแปลงของธุรกิจในบริบทไทยและบริบทโลก ลักษณะของผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยี และการประยุกต์ใช้ในการบริหารธุรกิจ การจัดการ การตลาด การผลิต การเงิน และการบริหารทรัพยากรมนุษย์ สามารถสร้างแบบจำลองธุรกิจ (Business Model Canvas) ได้	3(3-0-6)
GEES2104	เศรษฐกิจหมุนเวียนเพื่อความยั่งยืน Sustainable Circular Economy เรียนรู้คุณค่าของธรรมชาติต่อการดำรงชีวิต วิฤตทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน การเป็นผู้บริโภคที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มุมมองระบบที่เอื้อต่อการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างนวัตกรรมที่สร้างมูลค่าเพิ่ม	3(3-0-6)
GEES2105	สร้างสรรค์ตัวตนคนหน้าเลนส์ Video Creator and Stream Online เรียนรู้ความหมาย ความสำคัญ เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ หลักการผลิตคลิปเสียงและคลิปวิดีโอ การใช้เครื่องมือในการสร้างสรรค์และถ่ายทอดผลงานทางวิทยาศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมผ่านแอปพลิเคชัน	3(3-0-6)
GELE1001	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อการสื่อสาร ขั้นพื้นฐานในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน	3(3-0-6)
GELE1002	ภาษาอังกฤษเพื่อการปฏิบัติงาน English for Work ศึกษาคำศัพท์ที่เกี่ยวกับอาชีพ อุปกรณ์เครื่องใช้ในสำนักงาน ภาษาและโครงสร้างทางภาษาที่ใช้เพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล และการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม ตลอดจนมารยาทในการปฏิบัติงานในสถานที่ทำงาน การใช้โทรศัพท์ การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการนำเสนอ และติดต่อสื่อสาร	3(3-0-6)
GELT1001	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai for Communication ความรู้เกี่ยวกับภาษากับการสื่อสาร หลักการใช้ภาษาไทย ทักษะการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน การส่งสาร อย่างถูกต้องและมีคุณธรรมจริยธรรม การรับสารอย่างมีวิจารณญาณ การฟัง การดู การพูดประเภทต่าง ๆ การอ่านจับใจความสำคัญ การอ่านวิเคราะห์สาร การวินิจฉัย และการวิจารณ์สาร สนุทริยภาพทางภาษาวรรณศิลป์ หลักและศิลปะการเขียน ปรากฏการณ์การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในยุคแห่งสื่อใหม่	3(3-0-6)

- GEIG1001 **ไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง** 3(2-2-5)
Thailand in a Changing World
 รับรู้ความเปลี่ยนแปลงระยะยาวทั้งระบบโลกและประเทศไทย ในด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและการเมือง ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของระบบกายภาพของผืนพิภพ และสถานะแวดล้อมจนผลกระทบสืบเนื่องมาจากรูปแบบการพัฒนาประเทศจวบจนปัจจุบัน และเข้าใจถึงมิติองค์กรในเชิงของวิวัฒนาการโดยเฉพาะองค์กรภาครัฐและภาคธุรกิจ บริษัทข้ามชาติ พันธมิตรทางธุรกิจ (Alliance) ตลอดจนธุรกิจขนาดย่อม ธุรกิจเพื่อสังคม (Social Enterprises) และเศรษฐกิจพอเพียง เข้าใจถึงความเสี่ยงและโอกาสของประเทศไทยและสังคมท้องถิ่นในโลกและภูมิภาคอาเซียน เข้าใจถึงความจำเป็นในการปรับปรุงบทบาทของมนุษย์ในการเปลี่ยนแปลง
- GEIG1002 **ความเป็นพลเมืองในโลกสมัยใหม่** 3(2-2-5)
Citizenship in Contemporary World
 เข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองในโลกสมัยใหม่ สามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงความเป็นพลเมืองในโลกสมัยใหม่ในมิติต่าง ๆ ตระหนักถึงบทบาทและหน้าที่ในฐานะความเป็นพลเมืองไทย พลเมืองโลก และพลเมืองดิจิทัลในโลกสมัยใหม่ที่มีความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม ประเทศ และโลก มีจิตสำนึกความเป็นพลเมืองที่มีจิตอาสาและจิตสาธารณะที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมบนพื้นฐานคุณธรรมที่ดีงาม เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้สังคมและโลกมีความสงบสุขอย่างยั่งยืน
- GEPH2101 **สวยใสสุขภาพดีด้วยวิถีแพทย์ทางเลือก** 3(2-2-5)
Beauty and Healthy by Traditional Alternative Medicine
 เรียนรู้และเข้าใจหลักการแบ่งธาตุและความสัมพันธ์ของธาตุต่าง ๆ ในร่างกายตามหลักทฤษฎีพื้นฐานการแพทย์ทางเลือก สามารถประเมินสมดุลและปรับสมดุลธาตุในร่างกาย ด้วยสมุนไพรและอาหาร มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีเส้นลมปราณพื้นฐาน นาฬิกาชีวิต การกดจุดเพื่อบำบัดอาการ ปรับสมดุลร่างกายและดูแลผิวพรรณด้วยการแพทย์ทางเลือก และการพัฒนาบุคลิกภาพด้วยศิลปะการแต่งหน้าและการแต่งกาย
- GEPH2102 **การพัฒนาบุคลิกภาพและการเสริมพลังบวกให้ชีวิต** 3(2-2-5)
Personality Development and Life Energy Enhancement
 เรียนรู้ ความสำคัญของการแต่งหน้าและการจัดแต่งทรงผมเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ หลักการแต่งหน้าเบื้องต้น การแต่งเพื่อเน้นและแก้ไขส่วนต่าง ๆ ของใบหน้า การจัดแต่งทรงผม การใช้หลักการโภชนาการและการคำนวณอาหารสำหรับการสร้างเสริมสมรรถนะทางกาย และการออกกำลังกาย

GEPH2103	กิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ Physical Activities for Healthy Living	3(2-2-5)
	เรียนรู้ความหมาย ความสำคัญ และประเภทของกิจกรรมทางกายและสุขภาพ การเลือกปฏิบัติกิจกรรมทางกายเพื่อส่งเสริมสุขภาพด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม รวมไปถึงการเลือกใช้เทคโนโลยีในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายที่ส่งผลต่อสุขภาพ	
GEPH2104	การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ Physical Fitness Promotion for Health	3(2-2-5)
	ศึกษาองค์ประกอบ ความหมายและความสำคัญ วิธีการทดสอบและประเมิน หลักการและวิธีการฝึกปฏิบัติการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพตามหลักวิทยาศาสตร์ การกีฬา การนำหลักการโภชนาการและคำนวณปริมาณอาหารสำหรับการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย	
GEPH2105	วิทยาศาสตร์ฉลาดรู้ Smart Science	3(2-2-5)
	เพื่อศึกษากระบวนการคิดเชิงวิทยาศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงของโลกในมิติวิทยาศาสตร์ การดูแลร่างกายเมื่อเกิดอาการผิดปกติ การเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด วิธีการใช้ยา อาหารเสริม เวชสำอาง การทำศัลยกรรม เรียนรู้ภัยธรรมชาติและ การเอาตัวรอดจากสถานการณ์วิกฤต ฝึกปฏิบัติการปฐมพยาบาลขั้นพื้นฐานและการช่วยฟื้นคืนชีพ	
GESD2101	การพัฒนาบัณฑิตนักปฏิบัติในศตวรรษที่ 21 Hands-on Development in the 21st Century	3 (3-0-6)
	เรียนรู้และฝึกปฏิบัติทักษะของการเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีคุณลักษณะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การมีคุณธรรม มีความคิดสร้างสรรค์ มีจิตสาธารณะ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ก้าวทันเทคโนโลยี และพร้อมรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตในสังคมปัจจุบัน	
GESD2102	กฎหมายเพื่อชีวิตในสังคมดิจิทัล Law for Life in Digital Society	3(3-0-6)
	ศึกษากฎหมายเกี่ยวกับข้องกับชีวิตประจำวันในยุคดิจิทัล ได้แก่ เกี่ยวกับสิทธิหน้าที่บุคคลและกฎหมายข้อมูลส่วนบุคคล นิติกรรมสัญญาและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ทรัพย์สินและที่ดิน ครอบครัวและมรดกพร้อมการขอจัดการมรดกด้วยระบบยื่นคำฟ้องอิเล็กทรอนิกส์สำหรับประชาชน ละเมิดและความรับผิดทางละเมิดบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อาญาพื้นฐานและความรับผิดทางอาญาบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์และกฎหมายอื่นที่สำคัญในสังคมยุคดิจิทัล	

GESD2103	วิถี ตัวตน คนสมัยนิยม Modernized Lifestyle and Identity เรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ตัวตน ทุนทางสังคม ชนชั้น รสนิยม วัฒนธรรม ความเชื่อ และการบริโภค รวมทั้งกระบวนการท้องถิ่นวิวัฒน์ การทำวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินค้า และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วิเคราะห์บทบาทและการขับเคลื่อนของสังคมสมัยใหม่ ฝึกออกแบบอัตลักษณ์ตัวตน และรูปแบบการดำเนินชีวิต ให้มีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับในสังคม	3(3-0-6)
GESD2104	มนุษย์กับธรรมชาติ The Human-Nature Relationship ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ การสร้างจิตสำนึกสาธารณะในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การมีส่วนร่วมในการจัดการสิ่งแวดล้อม เพื่อให้มนุษย์มีคุณภาพชีวิตที่ดีโดยไม่เป็นอุปสรรคต่อหลักการพัฒนาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน	3(3-0-6)
GESE2101	สุนทรียภาพของชีวิต Aesthetics of Life เรียนรู้ สร้างความเข้าใจและสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียภาพในการรับรู้ โดยใช้หลักการพื้นฐานของสุนทรียศาสตร์ ทางการมองเห็น ทางการได้ยิน และทางการเคลื่อนไหว สู่ทัศนศิลป์ ศิลปะดนตรีและศิลปะการแสดง โดยผ่านขั้นตอนการเรียนรู้เชิงคุณค่าอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารสนิยม เพื่อสามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข	3(3-0-6)
GESE2102	อยู่เป็น เย็นสุข Happiness in Life เรียนรู้ความหมาย ความสำคัญ ปัจจัยแห่งความสุข แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความสุข การประยุกต์ การฝึกจิต การส่งเสริมและสร้างกิจกรรม การสร้างพลังชีวิต รวมทั้งการเตรียมความพร้อมในการจากโลกไปอย่างมีความสุข	3(3-0-6)
GESE2103	การออกแบบชีวิตในศตวรรษที่ 21 Life Design in the 21st century เรียนรู้ เข้าใจ ฝึกออกแบบชีวิตให้เหมาะสมกับสังคมในโลกปัจจุบัน และการปรับตัวบนความหลากหลายทางสังคมในสถานการณ์ร่วมสมัย รวมทั้งการวางแผนทางการเงินเพื่อการดำรงชีวิตอย่างพอเพียงและมีความสุขในศตวรรษที่ 21	3(3-0-6)
GESE2104	มนุษย์กับความคิดสร้างสรรค์ Man and Creative Thinking เรียนรู้ความหมาย ความสำคัญ หลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ วิวัฒนาการและบทบาทของมนุษย์ในการสร้างสรรค์ทั้งสิ่งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ทั้งทางวิทยาศาสตร์ ศิลปะและภูมิปัญญาไทย การประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินชีวิต และการประกอบวิชาชีพ	3(3-0-6)

GESE2105	สนุกกับการร้องและเล่นดนตรี Musical and Vocal Skills for Relaxation เรียนรู้หลักการและฝึกทักษะการบรรเลงเครื่องดนตรี หรือการขับร้องเพลง ในระดับพื้นฐาน มุ่งเน้นความสามารถในการบรรเลงบทเพลงสมัยนิยม หรือตามความสนใจ ศึกษาสัญลักษณ์ทางดนตรีที่จำเป็นต่อการบรรเลงในเชิงนันทนาการ	3(3-0-6)
MTES1101	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ Website Design and Development กระบวนการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อการนำเสนอและการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร อย่างสร้างสรรค์ โดยใช้เว็บสำเร็จรูปในการเชื่อมโยงกับข้อมูล ผสมผสานกับตัวอักษร ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว	3(2-2-5)
MTES1102	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย Programming for Multimedia ความสำคัญของการเขียนโปรแกรม หลักการคำนวณทางคณิตศาสตร์ ขั้นตอนการเขียน อัลกอริทึม การเขียนผังงาน การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น การเขียนโปรแกรมแบบเชิงโครงสร้าง การใช้เงื่อนไข เส้นทางเลือก และการวนซ้ำ โปรแกรมภาษาในการเข้าถึงข้อมูลของงาน มัลติมีเดีย การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการช่วยเขียนโปรแกรม	3(2-2-5)
MTES1201	การสร้างแอนิเมชันสำหรับงานมัลติมีเดีย Animation for Multimedia หลักการและความเป็นมา ทฤษฎีแอนิเมชัน ประเภทของแอนิเมชัน รูปแบบของแฟ้มงาน สำหรับแอนิเมชัน ชนิดของแอนิเมชัน การสร้างแอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ เทคนิคต่างๆ สำหรับแอนิเมชันและเทคนิคขั้นสูง โปรแกรมประยุกต์สำหรับแอนิเมชันและแอนิเมชันบนอินเทอร์เน็ต กรณีศึกษาการสร้างแอนิเมชัน	3(2-2-5)
MTES1301	มัลติมีเดียและดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content and Multimedia ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับมัลติมีเดีย สื่อต่าง ๆ เสียง วิทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว พัฒนาการของมัลติมีเดียและอีสปอร์ต การโต้ตอบด้วยมัลติมีเดีย การใช้คอมพิวเตอร์ในการช่วยออกแบบการโต้ตอบ คอร์สแวร์ ไฮเปอร์มีเดีย เวิร์ลไวด์เว็บ และระบบมัลติมีเดียบนอินเทอร์เน็ตเทคโนโลยี	3(2-2-5)
MTES1302	องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานมัลติมีเดีย Composition Art for Multimedia หลักการการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับทฤษฎีเช่น องค์ประกอบศิลป์ หลักการประมวลความคิดในเชิงสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ การใช้ทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น สี รูปร่างรูปทรง แสงเงา เพื่อนำมาใช้ในการจัดวาง ปฏิบัติการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะและการออกแบบ โดยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ ในงานมัลติมีเดีย ผ่านการวิเคราะห์การตรวจสอบผลงานในภาคปฏิบัติ	3(2-2-5)

MTES1303	การวาดภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ Creative Digital Painting แนวความคิดในการสร้างสรรค์ การสื่อความหมาย หลักการวาดเส้น การวิเคราะห์โครงสร้าง การวาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายผสมผสานกับเครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การประยุกต์ใช้งานและการนำเสนอผลงานร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ คำนึงถึงลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์	3(2-2-5)
MTES1304	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphic Design วิธีการออกแบบโดยใช้แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ การออกแบบ สำหรับการรองรับรูปแบบแฟ้มข้อมูลทั้งระบบवेคเตอร์และ래스เตอร์ กระบวนการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อผลิตผลงานร่วมกับโปรแกรมกราฟิกต่าง ๆ	3(2-2-5)
MTES1305	การคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Creative Thinking for Multimedia and E-Sports ศึกษาเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎี กระบวนการคิดและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การสร้างแนวคิดในการออกแบบผลงานด้านสื่อมัลติมีเดียและอีสปอร์ต วิธีการกรองความคิดจากแนวความคิดในระดับนามธรรมไปสู่แนวความคิดในระดับรูปธรรม การประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม เพื่อปรับใช้กับการประกอบอาชีพ	3(2-2-5)
MTES1401	หลักการทางอีสปอร์ตและเกมคอมพิวเตอร์ Principles of E-Sports and Computer Games ประวัติความเป็นมา และความหมายของกีฬาอีสปอร์ต ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกม กระบวนการพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต ความแตกต่างระหว่างเกม รูปแบบของธุรกิจเกม การสร้าง การผลิต การพัฒนา และการโฆษณา การบริหารจัดการนักกีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES1402	การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต E-Sports Tournaments กฎระเบียบ ข้อบังคับของการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต แนวทาง ขั้นตอนและวิธีการฝึกฝนเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต มารยาทและบุคลิกภาพสำหรับการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต รูปแบบการแข่งขันและแนวทางการสร้างทีมอีสปอร์ต การสร้างรูปแบบจำลองการเข้าแข่งขันอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES2101	เทคนิคการออกแบบดิจิทัลมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ Interactive Digital Media Design Techniques การวิเคราะห์และออกแบบดิจิทัลมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ในการติดต่อโต้ตอบกับผู้ใช้งานในรูปแบบต่างๆ เทคนิคการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานและการเข้าถึงโดยอิงกับส่วนต่อประสานกับผู้ใช้องค์ประกอบในการควบคุมเข้าถึงดิจิทัลคอนเทนต์ และการประยุกต์ใช้งานการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน	3(2-2-5)

MTES2102	การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล Digital Video Editing and Composing หลักการ ความหมาย และประโยชน์ของการตัดต่อวีดิทัศน์ การเขียนเค้าโครงในการเล่าเรื่อง การถ่ายทำและการเลือกใช้โปรแกรมที่เหมาะสมกับรูปแบบงาน กระบวนการตัดต่อวีดิทัศน์ การใส่เสียงประกอบ การเพิ่มเทคนิคพิเศษให้กับวีดิทัศน์ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับระบบการทำงานได้จริง	3(2-2-5)
MTES2103	การออกแบบและพัฒนาเกม Design and Game Development รูปแบบการพัฒนาเกมที่ทันสมัย การวิเคราะห์และออกแบบเกม การวางโครงเรื่องเกม ลักษณะตัวละคร รูปแบบประสบการณ์วิธีการเล่นเกม การจัดตำแหน่ง องค์ประกอบฉาก การควบคุมตัวละครและกระบวนการพัฒนาเกมด้วยเครื่องมือเกมเอ็นจิน แนวคิดเชิงธุรกิจของผู้ประกอบการในระบบอุตสาหกรรมเกม	3(2-2-5)
MTES2104	การออกแบบภาพจำลอง 3 มิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 3D Model Design Application หลักการออกแบบ วิธีการใช้งานโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ หลักการพื้นฐานเกี่ยวกับผสานรูปทรง การสร้างพื้นผิวและการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเสมือนจริง เพื่อพัฒนาสำหรับงานในด้านสื่อมัลติมีเดียและอีสปอร์ต งานอุตสาหกรรม การสร้างสรรค์โมเดลสำหรับงานพิมพ์ 3 มิติ และเชิงพาณิชย์ที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา และงานประเภทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	3(2-2-5)
MTES2105	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและการพัฒนาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Digital Multimedia and Develop on Mobile Technology หลักการทางเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและการอุบัติใหม่ในงานมัลติมีเดีย การผสมผสานของเทคโนโลยีที่ทันสมัยหลากหลายด้าน การพัฒนาบนสื่อใหม่สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลมัลติมีเดีย เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ความจริงเสมือน (VR)	3(2-2-5)
MTES2106	การพัฒนาสื่อดิจิทัลมีเดีย Digital Media Development กระบวนการออกแบบและสร้างสื่อดิจิทัล การจัดวางองค์ประกอบทั้งรูปแบบกราฟิก วีดิทัศน์ และสื่อปฏิสัมพันธ์ เพื่อใช้ในการสื่อสาร การโฆษณาประชาสัมพันธ์ และความบันเทิงให้เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนาการในการสร้างจินตนาการเชิงสร้างสรรค์	3(2-2-5)

MTES2107	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Artificial Intelligence for Multimedia and Esport หลักการปัญญาประดิษฐ์ การแก้ปัญหาโดยการค้นหา การกำหนดปัญหา วิธีแก้ปัญหา ความรู้พื้นฐานการใช้เหตุผล การค้นหาคำตอบและการวางแผนงาน เทคนิคการประมวลผล ภาษารธรรมชาติ (NLP) สำหรับปัญญาประดิษฐ์ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานด้าน มัลติมีเดียและอีสปอร์ต เช่น การสืบค้นและโต้ตอบกับรูปภาพและวิดีโอ การตัดต่อวิดีโอแบบ เรียลไทม์ เป็นต้น	3(2-2-5)
MTES2108	ระบบเสียงดิจิทัล Digital Sound System การออกแบบระบบเสียงด้วยคอมพิวเตอร์ การดำเนินงานห้องสตูดิโอเสียงการบันทึกเสียง ในระบบดิจิทัล กรณีศึกษาในการประยุกต์ใช้ในด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES2202	การถ่ายภาพและการประยุกต์ใช้งานภาพดิจิทัล Photography and Applications of Digital Images ระบบภาพดิจิทัล ความละเอียดของภาพ ประเภทไฟล์ภาพ หน่วยบันทึกข้อมูล หลักการ ทำงานของกล้องถ่ายภาพดิจิทัล เทคนิคการถ่ายภาพดิจิทัล และ กรณีศึกษาการถ่ายภาพข้อมูล ชุมชน และการนำไปประยุกต์ใช้งานดิจิทัล การจัดวางองค์ประกอบภาพถ่าย มุมมองการถ่ายภาพ วัตถุ การถ่ายภาพชุมชน การถ่ายภาพสถาปัตยกรรม	3(2-2-5)
MTES2301	การออกแบบตัวละครและการสร้างคอสเพลย์ Cosplay and Character Design การออกแบบตัวละคร อิริยาบถต่าง ๆ ของตัวละคร การแสดงอารมณ์ สัดส่วนของตัวละคร การใช้วัสดุต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์คอสเพลย์ การนำเสนอแนวความคิดและรูปแบบของตัวละคร ผ่านการคอสเพลย์ กรณีศึกษาการใช้วัสดุเหลือใช้ในการสร้างสรรค์ชุดและอุปกรณ์	3(2-2-5)
MTES2501	ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งสำหรับอีสปอร์ต Digital Marketing for E-Sports กระบวนการทำการตลาดดิจิทัลสำหรับอีสปอร์ตและธุรกิจเกม ตั้งแต่การสร้างแบรนด์ การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การโฆษณาออนไลน์ผ่านช่องทางผู้ให้บริการต่างๆ ทั้งในรูปแบบ ของโฆษณาดิจิทัล และวิดีโอทัศน์ การติดตามผล และประเมินผลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	3(2-2-5)
MTES2502	การออกแบบและจำลองการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต Design and Simulator for E-Sports Tournament หลักการที่จำเป็นในการพัฒนาและจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต การเป็นผู้จัดงานแข่งขัน กีฬาอีสปอร์ต การจัดการสนาม อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการกีฬาอีสปอร์ต ลิขสิทธิ์ และการแพร่ภาพสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต แนวคิดทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและ อีสปอร์ตและอาชีพที่เกี่ยวข้อง	3(2-2-5)

MTES3701	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Preparation for Experience in Multimedia and E-Sports การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนฝึกประสบการณ์วิชาชีพในการพัฒนาความรู้ เจตคติ และทักษะทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ตโดยปฏิบัติงานในสถานการณ์หรือรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานในวิชาชีพ	2(90)
MTES3702	การเตรียมสหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Preparation for Co-operative Education in Multimedia and E-Sports การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนปฏิบัติงานสหกิจศึกษาด้านมัลติมีเดียและ อีสปอร์ต	2(90)
MTES3501	การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับลีก Simulation of league-level eSports competition หลักการและแนวคิดทางการจัดการกีฬาอีสปอร์ตระดับลีก บทบาทขององค์กรกีฬาในระดับชาติ การอำนวยความสะดวกสำหรับการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และแนวคิดแบบผู้ประกอบการ รูปแบบการจัดงานอีเว้นท์ ทักษะในการจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับลีก	3(2-2-5)
MTES3601	การบริหารโครงการสำหรับอีสปอร์ต Project Management for E-Sports ความหมายของการบริหารโครงการ ขั้นตอนการทำโครงการ การกำหนดแผนโครงการ การวางแผนต้นทุน เวลา และคุณภาพ ควบคุมการเปลี่ยนแปลงและบริหารความเสี่ยง การยอมรับของผู้ใช้ การดำเนินการโครงการและความเป็นผู้นำ การติดตามและการควบคุม การปิดโครงการ การใช้ Gantt charts สำหรับการบริหารโครงการอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES3602	เทคโนโลยีสำหรับอุปกรณ์ในกีฬาอีสปอร์ตและเกมเมอร์ Technology for E-Sports and Gamer Devices หลักการทางเทคโนโลยีและการอัปเดตใหม่ในงานอีสปอร์ตและเกม การผสมผสานของเทคโนโลยีที่ทันสมัยหลายๆ ด้านการพัฒนาอุปกรณ์ ทักษะการใช้งานอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับเทคโนโลยีในแต่ละแพลตฟอร์มที่ใช้ในกีฬาอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES3603	การพากย์และสตรีมสำหรับอีสปอร์ต Casting and Streaming for E-Sports กระบวนการพากย์และสตรีมถ่ายทอดสดในทางอีสปอร์ตและธุรกิจเกม วางแผนการนำเสนอ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการพากย์และการสตรีมถ่ายทอดสด การอธิบายเนื้อหาเรื่องราว การหายใจ และการใช้น้ำเสียงสื่ออารมณ์ให้เหมาะสม ให้สนุก และน่าสนใจ	3(2-2-5)

MTES3801	วิธีวิจัยวิทยาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Research Methodology in Multimedia and E-Sports พื้นฐานทั่วไปของการวิจัยความหมายของการวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ตประเภทการวิจัยเจตคติ การกำหนดปัญหาการวิจัย การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตัวแปรและสมมุติฐาน การวิจัยประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยการวางแผนการทดลองสถิติในการวิจัย การเขียนเค้าโครงและรายงานการวิจัย เพื่อวางแผนสร้างผลงานหรือนวัตกรรมด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต	3(2-2-5)
MTES3901	สัมมนาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Seminar in Multimedia and E-Sports ประเด็นการสัมมนาเกี่ยวกับด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต โดยเน้นการทำงานกลุ่ม การจัดประชุม การอภิปราย การโต้แย้งแสดงเหตุผล การเขียนโครงการ การเขียนรายงานการประชุม การจัดกิจกรรมหรือกิจกรรมการนำเสนอ และการประเมินผลกิจกรรมการสัมมนา	2(0-4-2)
MTES3902	การวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Research in Multimedia and E-Sports การค้นคว้าและวิจัยด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต การเขียนรายงานและการเสนอผลงานวิจัยภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย เพื่อสร้างผลงานหรือนวัตกรรมด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต การสรุปผลและการนำผลการวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ตไปใช้	3(0-6-3)
MTES4701	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Professional for Experience in Multimedia and E-Sports รายวิชาที่ต้องเรียนก่อน : การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในหน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือเอกชนที่เกี่ยวข้องกับด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต	5(450)
MTES4702	สหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Co-operative Education in Multimedia and E-Sports รายวิชาที่ต้องเรียนก่อน : การเตรียมสหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้องกับงาน ด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต นำเสนอรายงาน และผลงานต่อสถานประกอบการ และคณาจารย์ของสาขาวิชาที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา	6(540)