



หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2568

คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
พุทธศักราช 2568

3. หลักสูตรและอาจารย์ผู้สอน

3.1 หลักสูตร

3.1.1 จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร ไม่น้อยกว่า	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	38	หน่วยกิต
วิชาเอกเลือก	9	หน่วยกิต
2.3 กลุ่มวิชาปฏิบัติการและฝึกประสบการณ์วิชาชีพไม่น้อยกว่า	7	หน่วยกิต
3. หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

รายละเอียดของหลักสูตร มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

3.1.3 รายวิชาในหลักสูตร

(1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		30	หน่วยกิต
1) กลุ่มวิชาบังคับ		15	หน่วยกิต
GEIG1001	ไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง Thailand in a Changing World		3(2-2-5)
GEIG1002	ความเป็นพลเมืองในโลกสมัยใหม่ Citizenship in Contemporary World		3(2-2-5)
GELE1001	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร English for Communication		3(3-0-6)
GELE1002	ภาษาอังกฤษเพื่อการปฏิบัติงาน English for Work		3(3-0-6)
GELT1001	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai for Communication		3(3-0-6)
2) กลุ่มวิชาเลือก		15	หน่วยกิต
โดยเลือกจากทุกกลุ่มต่อไปนี้ จำนวนไม่น้อยกว่ากลุ่มละ 3 หน่วยกิต			
2.1) กลุ่มทักษะการสื่อสาร (Communicative Skills)		3	หน่วยกิต
GECS2101	ภาษาจีนในชีวิตประจำวัน Chinese in Daily Life		3(3-0-6)
GECS2102	ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารทางการค้า Chinese for Commercial Communication		3(3-0-6)
GECS2103	การพูดออนไลน์สไตล์สร้างสรรค์ Creative Speaking on Social Media		3(3-0-6)
GECS2104	ภาษาฝรั่งเศสเพื่อการท่องเที่ยว French for Traveling		3(3-0-6)
GECS2105	ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยว Japanese for Traveling		3(3-0-6)
GECS2106	ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน Japanese in Daily Life		3(3-0-6)
GECS2107	ภาษาขแมร์เพื่อการสื่อสารทางการค้า Khmer for Commercial use		3(3-0-6)

GECS2108	ภาษาขแมร์ในชีวิตประจำวัน Khmer in Daily Life	3(3-0-6)
GECS2109	ภาษาเกาหลีในชีวิตประจำวัน Korean in Daily Life	3(3-0-6)
GECS2110	ภาษาพม่าในชีวิตประจำวัน Myanmar in Daily Life	3(3-0-6)
GECS2111	การสื่อสารด้วยดนตรีดิจิทัล Music Production and Sound Recording for Digital Media	3(3-0-6)

2.2) กลุ่มทักษะผู้ประกอบการ 3 หน่วยกิต (Entrepreneurial Skills)

GEES2101	เทคโนโลยีสารสนเทศในสังคมดิจิทัล Information Technology in Digital Society	3(3-0-6)
GEES2102	การวิเคราะห์เชิงตัวเลขในชีวิตยุคใหม่ Numerical Analysis in Modern Life	3(3-0-6)
GEES2103	การสร้างธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการในศตวรรษที่ 21 Startup Business Ideas for 21 st Century	3(3-0-6)
GEES2104	เศรษฐกิจหมุนเวียนเพื่อความยั่งยืน Sustainable Circular Economy	3(3-0-6)
GEES2105	สร้างสรรค์ตัวตนบนออนไลน์ Video Creator and Stream Online	3(3-0-6)

2.3) กลุ่มทักษะสุขภาพและส่งเสริมบุคลิกภาพ 3 หน่วยกิต (Personality and Health Skills)

GEPH2101	สวยใสสุขภาพดีด้วยวิถีแพทย์ทางเลือก Beauty with Healthy by Traditional Alternative Medicine	3(2-2-5)
GEPH2102	การพัฒนาบุคลิกภาพและการเสริมพลังบวกให้ชีวิต Personality Development and Life Energy Enhancement	3(2-2-5)
GEPH2103	กิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ Physical Activities for Healthy Living	3(2-2-5)
GEPH2104	การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ Physical Fitness Promotion for Health	3(2-2-5)

GEPH2105	วิทยาศาสตร์ฉลาดรู้ Smart Science	3(2-2-5)
----------	-------------------------------------	----------

2.4) กลุ่มทักษะพัฒนาตนเอง

3 หน่วยกิต

(Self – Development Skills)

GESE2101	สุนทรียภาพของชีวิต Aesthetics of Life	3(3-0-6)
GESE2102	อยู่เป็น เย็นสุข Happiness in Life	3(3-0-6)
GESE2103	การออกแบบชีวิตในศตวรรษที่ 21 Life Design in the 21 st century	3(3-0-6)
GESE2104	มนุษย์กับความคิดสร้างสรรค์ Man and Creative Thinking	3(3-0-6)
GESE2105	สนุกกับการร้องและเล่นดนตรี Musical and Vocal Skills for Relaxation	3(3-0-6)

2.5) กลุ่มทักษะพัฒนาสังคม

3 หน่วยกิต

(Social - Development Skills)

GESD2101	การพัฒนาบัณฑิตนักปฏิบัติในศตวรรษที่ 21 Hands-on Development in the 21 st Century	3(3-0-6)
GESD2102	กฎหมายเพื่อชีวิตในสังคมดิจิทัล Law for Life in Digital Society	3(3-0-6)
GESD2103	วิถี ตัวตน คนสมัยนิยม Modernized Lifestyle and Identity	3(3-0-6)
GESD2104	มนุษย์กับธรรมชาติ The Human-Nature Relationship	3(3-0-6)

2. หมวดวิชาเฉพาะ

84 หน่วยกิต

2.1 กลุ่มวิชาแกน

30 หน่วยกิต

MTES1201	การสร้างแอนิเมชันสำหรับงานมัลติมีเดีย Animation for Multimedia	3(2-2-5)
MTES1301	มัลติมีเดียและดิจิทัลคอนเทนต์ Digital Content and Multimedia	3(2-2-5)

MTES1302	องค์ประกอบศิลป์สำหรับงานมัลติมีเดีย Composition Art for Multimedia	3(2-2-5)
MTES1303	การวาดภาพดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ Creative Digital Painting	3(2-2-5)
MTES1401	หลักการทางอีสปอร์ตและเกมคอมพิวเตอร์ Principles of E-Sports and Computer Games	3(2-2-5)
MTES1402	การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต E-Sports Tournaments	3(2-2-5)
MTES2102	การตัดต่อวีดิทัศน์ดิจิทัล Digital Video Editing and Composing	3(2-2-5)
MTES2502	การออกแบบและจำลองการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต Design and Simulator for E-Sports Tournament	3(2-2-5)
MTES3602	เทคโนโลยีสำหรับอุปกรณ์ในกีฬาอีสปอร์ตและเกมเมอร์ Technology for E-Sports and Gamer Devices	3(2-2-5)
MTES3603	การพากย์และสตรีมสำหรับอีสปอร์ต Casting and Streaming for E-Sports	3(2-2-5)

2.2 กลุ่มวิชาเอก

47 หน่วยกิต

วิชาเอกบังคับ

38 หน่วยกิต

ENMT2701	ภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 1 Foundation English for Multimedia and E-Sports 1	3(3-0-6)
ENMT3702	ภาษาอังกฤษพื้นฐานสำหรับมัลติมีเดียและอีสปอร์ต 2 Foundation English for Multimedia and E-Sports 2	3(3-0-6)
MTES1102	การเขียนโปรแกรมสำหรับงานมัลติมีเดีย Programming for Multimedia	3(2-2-5)
MTES1304	การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก Computer Graphic Design	3(2-2-5)
MTES1305	การคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Creative Thinking for Multimedia and E-Sports	3(2-2-5)
MTES2101	เทคนิคการออกแบบดิจิทัลมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ Interactive Digital Media Design Techniques	3(2-2-5)

MTES2103	การออกแบบและพัฒนาเกม Design and Game Development	3(2-2-5)
MTES2105	เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและการพัฒนาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Digital Multimedia and Develop on Mobile Technology	3(2-2-5)
MTES2107	ปัญญาประดิษฐ์สำหรับงานด้านมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Artificial Intelligence for Multimedia and Esport	3(2-2-5)
MTES3501	การจำลองการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับลีก Simulation of league-level eSports competition	3(2-2-5)
MTES3801	วิธีวิจัยวิทยาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Research Methodology in Multimedia and E-Sports	3(2-2-5)
MTES3901	สัมมนาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Seminar in Multimedia and E-Sports	2(0-4-2)
MTES3902	การวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Research in Multimedia and E-Sports	3(0-6-3)

วิชาเอกเลือก

9 หน่วยกิต

ให้เลือกเรียนรายวิชาต่อไปนี้ไม่น้อยกว่า

9 หน่วยกิต

MTES1101	การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ Website Design and Development	3(2-2-5)
MTES2104	การออกแบบภาพจำลอง 3 มิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป 3D Model Design Application	3(2-2-5)
MTES2106	การพัฒนาสื่อดิจิทัลมีเดีย Digital Media Development	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	การออกแบบตัวละครและการสร้างคอสเพลย์ Cosplay and Character Design	3(2-2-5)

MTES2501	ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งสำหรับอีสปอร์ต Digital Marketing for E-Sports	3(2-2-5)
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

MTES3701	การเตรียมฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Preparation for Experience in Multimedia and E-Sports	2(90)
MTES4701	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Professional for Experience in Multimedia and E-Sports	5(450)

หรือ

2.3.2 สหกิจศึกษา

MTES3702	การเตรียมสหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Preparation for Co-operative Education in Multimedia and E-Sports	2(90)
MTES4702	สหกิจศึกษาทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต Co-operative Education in Multimedia and E-Sports	6(540)

(3) หมวดวิชาเลือกเสรี

6 หน่วยกิต

นักศึกษาจะต้องศึกษารายวิชาเลือกเสรี อย่างน้อยจำนวน 6 หน่วยกิต ที่เห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อวิชาชีพหรืออยู่ในความสนใจของนักศึกษา ทั้งนี้ต้องไม่ใช่รายวิชาในหลักสูตรที่เป็นวิชาเอกบังคับ วิชาเอกเลือก และรายวิชาที่กำหนดให้เรียนโดยไม่นับหน่วยกิตในหลักสูตรของสาขาวิชา และต้องไม่ซ้ำกับรายวิชาที่เคยเรียนมาแล้ว